

ILUSTRAFIC

2º CONGRESO INTERNACIONAL DE
ILUSTRACIÓN, ARTE Y CULTURA VISUAL

Libro de actas

Valencia, 1, 2 y 3 de octubre de 2015

Auditori Alfons Roig, Facultat de Belles Arts
de Sant Carles. Universitat Politècnica de València

Congreso

Comité de Honor

Francisco J. Mora Mas
Rector, Universitat Politècnica de València

María Victoria Vivancos Ramón
Vicerrectora de Alumnado y Extensión Universitaria, UPV

José Luis Cueto Lominchar
Decano de la Facultat de BBAA, UPV

David Pérez Rodrigo
Director del Área de actividades culturales, VAEU, UPV

Luis Armand Buendía
Director del Departamento de Pintura Facultat de BBAA, UPV

Antonio Alcaraz Mira
Director del Departamento de Dibujo Facultat de BBAA, UPV

Miguel Corella Lacasa
Director del Departamento de Comunicación Audiovisual, Documentación e Historia del Arte. Facultat de BBAA, UPV

Salomé Cuesta Valera
Directora del Departamento de Escultura Facultat de BBAA, UPV

Julia Osca Pons
Directora del Departamento de Conservación y Restauración de Bienes Culturales. Facultat de BBAA, UPV

Constancio Collado Jareño
Director del Centro de Investigación Arte y Entorno, UPV

Miguel Ángel Giner Bou
Presidente de la APIV, Asociación Profesional de Ilustradores de Valencia

Rafa Armero Fernández
Presidente de la ADCV, Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana

Comité Científico

Alfonso Ruiz Rallo
Alberto Carrere González
Álvaro Pons Moreno
Beatriz Herráiz Zornoza
Carles Méndez Llopis
Eva María Marín Jordá
Francisco Berenguer Frances
Helena Barbosa
Hortensia Mínguez García
Joël Mestre Froissard
John Short
José Galindo Gálvez
José María López Fernández
Josu Larrañaga Altuna
Juan Canales Hidalgo
María Dolores Pascual Buyé
María Lorenzo Hernández
Martin Salisbury
Miguel Vidal Ortega
Phil Shaw
Pilar Beltrán Lahoz
Raquel Pelta Resano
Ricardo Forriols González
Rodrigo Pérez Galindo
Rubén Tortosa Cuesta
Sara Álvarez Sarrat
Silvia Molinero Domingo
Vicente Ponce Ferrer
Víctor Fernández-Zarza Rodríguez
Victor Margolin

Comité Organizador

Aitana Carrasco Inglés
Álvaro Sanchis Gandia
Boke Bazán
Carlos Ortín Estrada
Jonay Cogollos van der Linden
Laura Silvestre García
Mar Hernández Fernández
Melani Leonart García
Miguel Cruz Montalbán
Paco Giménez Ortega
Rubén Tortosa Cuesta
Sento Llobell Bisbal

Dirección

David Heras Evangelio
Nuria Rodríguez Calatayud

Coordinación

Xiana Teimoy Sánchez
Geles Mit
Sergio Membrillas Cortés

Técnicos

Elisabeth Cerdá Flores
Luis Galbis Fuster

Imagen congreso Ilustratic 2

Ben Newman

Identidad visual Ilustratic

Ana Civera Martínez
Xiana Díaz Canitrot
Pablo Gómez Canillas
Marta Landín Cumbreña
Pablo Jara Zenteno

Audiovisuales Ilustratic 2

Clara Luz Calvo Civera
Miguel Chordá Corbatón
Diana Rocío Solórzano Solórzano
Javier Ros Ripoll
Ada Benso Huguet

Exposición Espai Vitrina

Alumnos del Grado en Bellas Artes,
UPV. Asignaturas "Ilustración
aplicada" y "Proyectos de Diseño e
Ilustración." Comisariada por David
Heras y Nuria Rodríguez

Exposición Sala Josep Renau

Mind Games by TactelGraphics,
organizada por el Vicedecanato de
Cultura de la Facultat de Belles Arts
(UPV) y coordinada por la galería
Misterpink (Valencia). Del 16-09 al
16-10 de 2015

Agradecimiento especial a los voluntarios de Ilustratic:

Silvia Ferrer Marugán
Erica Fustero Torre
María Martínez Nicolás
Lidia Oliver Peris
Victoria Ripalda Tamame
María Rodilla Navarro
Nuria Rianza Rovira
Blanca Santamaría Ruano
Andrea Xoana Guiance Villar
Clara Luz Calvo Civera



Publicación

Dirección

David Heras Evangelio
Nuria Rodríguez Calatayud

Coordinación editorial

Geles Mit
Silvia Molinero Domingo

Consejo editorial

Pilar Beltrán Lahoz
José María López Fernández
Luis Armand Buendía
Alberto Carrere González

Diseño y maquetación

Melani Leonart García
Xiana Teimoy Sánchez

Traducción

Elida Maiques
Carol Paredes

Edita e imprime

La Imprenta CG
ISBN: 978-84-9048-314-5 (edición impresa)
© de los textos, los autores
© de las imágenes, los autores
© 2015, de la presente edición: Editorial Universitat Politècnica de València.
www.lalibreria.upv.es / Ref.: 6208_01_01_01

DOI

Congreso:
<http://dx.doi.org/10.4995/ILUSTRAFIC.2015>

Libro de actas:
<http://dx.doi.org/10.4995/ILUSTRAFIC/ILUSTRAFIC2015/1944>



ILUSTRAFIC. 2º CONGRESO INTERNACIONAL DE ILUSTRACIÓN, ARTE Y CULTURA VISUAL
Se distribuye bajo una licencia de Creative Commons 4.0 Internacional.
Basada en una obra en <http://ocs.editorial.upv.es/index.php/ILUSTRAFIC/ILUSTRAFIC2015>

Este congreso ha obtenido la ayuda para la organización y difusión de congresos, jornadas y reuniones científicas, tecnológicas, humanísticas o artísticas de carácter internacional, con número de referencia AORG/2015/012

Organiza



Entidad financiadora



Patrocinadores principales



Patrocinadores



Colaboradores



Media partners



Índice

8 PRESENTACIÓN
María Victoria Vivancos Ramón

10 ILUSTRACIÓN DE IDA Y VUELTA
David Heras Evangelio
Nuria Rodríguez Calatayud

PONENTES

- 14 Sam Arthur** / Xiana Teimoy Sánchez
- 15 Nicolas Burrows** / Miguel Ángel Giner Bou
- 16 Golden cosmos** / Álvaro Sanchis Gandía
- 17 Catalina Estrada** / Mar Hernández Fernández
- 18 Geneviève Gauckler** / Rubén Tortosa Cuesta
- 19 Ben Newman** / Jonay Cogollos Van Der Linden
- 21 Miguel Noguera** / José Luís Cueto Lominchar
- 23 Álvaro Pons** / Silvia Molinero Domingo
- 24 Carles Porta** / Sara Álvarez Sarrat
- 26 Lo Siento studio** / Geles Mit
- 27 Olimpia Zagnoli** / Sergio Membrillas Cortés

AT.1_

WORK IN PROGRESS

- 30 El anochecer en la ciudad: de la pintura al formato audiovisual**
Sara Moyano Reina
- 42 El calor del diseño**
Teresa Carreño Vicente
- 50 El medio es el mensaje. Génesis y desarrollo de la imagen sobre la plancha de metal**
Alejandro Rodríguez León
- 62 El proceso de ideación en la creación tipográfica: La conceptualización de la letra a través del trazo**
María Pérez Mena
- 74 El valor del proceso como metodología proyectual**
Dionisio Sánchez Rubio
- 80 El viaje a la Rentaora. Antropomorfismo minimalista**
Francisco de la Torre Oliver
- 94 La estructura oculta en el arte "El orden oculto en la pintura clásica, abstracta y contemporánea"**
Fernando Saldaña Córdoba
- 104 Fantasmas Urbanos: Producción de una novela gráfica a partir de la re-creación de personajes antagonicos de la ciudad de Bogotá**
Jorge Lewis Morales Florian
- 114 Beyond Boundaries: Illustration Futures**
Roderick Mills

**AT. 2_
NEW MEMORY**

- 124** **CHERE. Cuadrado y cruz, símbolos de poder en el encuentro de culturas**
Wilson Andrés Borja Marroquín
- 140** **Huellas en el tiempo. Grandes tipos móviles de madera**
Enrique Ferré Ferri. Antonio Alcaraz Mira
- 150** **La condición digital de la imagen gráfica**
Ronald Fernando Meléndez Cardona. Rubén Tortosa Cuesta
- 162** **Past Styles, New Paths: Neo-Victorian Illustration in 21st Century Yal and Children's Books**
Paula Tavares. Leonor Hungría. Ana Catalina Silva
- 174** **Pintores ilustradores. Un punto de mira**
Raquel Aguilar Alonso
- 182** **Recuperación de la estética modernista en la ilustración contemporánea y su vinculación con el diseño de moda**
Yulia Iskakova

**AT. 3_
THINKING ABOUT**

- 192** **Antropomorfismo en la ilustración gráfica**
Luiz Claudio Goncalves Gomes
- 200** **El valor de la imagen en la adaptación de cuentos clásicos. Vigencia, valores e impacto en el imaginario colectivo**
Vicente Perpiñá Giner
- 212** **La ilustración en la industria discográfica norteamericana de los años 50**
Claudia Torán Tortajada
- 226** **La educación artística como elemento clave en el proceso de aprendizaje en la escuela**
Da Hee Park Kim

**AT. 4_
MOVING ILLUSTRATION**

- 240** **Animando la ilustración e ilustrando el mundo en movimiento a través de *visual literacy***
Inma Concepción Carpe. Susana García Rams
- 250** **Consideraciones para el diseño de apps para bebés**
Miriam Morante Bonet. Nuria Rodríguez. María Costa
- 262** **La animación en las ilustraciones infantiles del cuento digital interactivo. Del papel a la tablet**
Adriana Navarro Álvarez (aka Adriana Baradri)
- 270** **Enchufados pero desconectados: problemas en los equipos de producción de los materiales didácticos ilustrados**
Victoria Paz Vidal. Nuria Rodríguez Calatayud

Presentación

Maria Victoria Vivancos Ramón

Vicerrectora de Alumnado
y Extensión Universitaria,
Universitat Politècnica de
València

Il·lustració arranca su segunda edición en la Universitat Politècnica de València; congreso que emana del Máster en Diseño e Ilustración de la Facultat de Belles Arts de Sant Carles y que supone un auténtico espectáculo de la ilustración y la cultura visual gráfica del siglo XXI dentro del ámbito académico universitario.

Son muchos los autores protagonistas invitados a participar en este encuentro: las nuevas tecnologías aplicadas a la creación gráfica, el análisis conceptual, la expresión visual, y la evolución de las variadas modas y maneras de ver y aprehender el mundo que nos rodea. Todo ello pone de manifiesto la irrenunciable necesidad de que se produzcan encuentros entre numerosas disciplinas no solamente artísticas, sino también del ámbito del conocimiento dialéctico, tecnológico y de la educación de las artes visuales.

Son tantos los puntos de vista desde los que “lo ilustrado” juega un papel importante en nuestras vidas que no es fácil concretarlo en unos renglones. Es necesario remontarnos a nuestra propia génesis para comprobar la importancia que en nuestras vidas ha tenido desde los primeros y balbuceantes trazos realizados sobre un papel, la ilustración. Analfabetos de la escritura tradicional, de niños éramos capaces, a través de unos simples garabatos, de dar cuenta de nuestra propia existencia, retratándola una y otra vez, y dando imagen a nuestros mundos, miedos y sentimientos infantiles. Innumerables trazos y viñetas nos han ido acompañando durante nuestra infancia, adolescencia y madurez; mapas de líneas de grafito que nos sirven de referencia de lo que somos hoy en día, del papel que jugamos en nuestra sociedad y de lo irremediable del pasar de los años.

La capacidad de síntesis que puede tener una imagen ilustrada bien resuelta (acción que ponemos en valor cuando utilizamos la frase proverbial una imagen vale más que mil palabras), pone de manifiesto el hecho de que la narración de historias ilustradas y la comunicación visual gráfica nos ayudan a comunicarnos mejor.

Paradójicamente este hecho tan simple y cotidiano en todos los seres humanos no ha tenido un reconocimiento real hasta que el mundo de las nuevas tecnologías ha empezado a acompañarlo. El diseño de nuevos y fascinantes dispositivos, las redes sociales, el desarrollo de softwares específicos y el aprendizaje de nuevas formas de representar la realidad y de entenderla han sido claves para esta expansión.

Si a esto se le añade el hecho de que esta disciplina tiene un encaje perfecto con las expectativas de muchos jóvenes en formación universitaria al existir una gran afinidad con sus gustos y preferencias, el éxito llega sí o sí.

Si echamos un vistazo a lo que se está haciendo en la actualidad en el campo profesional es difícil no quedar subyugados por la calidad poética de ilustradores como Ana Juan, Isidro Ferrer o Pep Carrió, auténticos iconos de su profesión que aúnan su actividad dentro del

diseño gráfico, con la ilustración y la producción artística. Estos tres artistas son un referente para nuestros jóvenes estudiantes, y el mejor ejemplo de que la ilustración puede estar reconocida al más alto nivel profesional.

El papel que tiene en estos momentos la celebración de este encuentro foro de debate y reflexión de expertos de reconocido prestigio internacional, ratifica la fuerte expansión que está viviendo la ilustración, potenciada por deslumbrantes mejoras tecnológicas y una mayor demanda por parte de la publicidad y el ámbito de los audiovisuales. Es sin duda un momento de oportunidad para esta disciplina, que a pesar de que no cuenta con una audiencia homogénea, se está convirtiendo con pasos seguros en una metáfora muy real de la cultura visual.

Ilustración de ida y vuelta

David Heras
Nuria Rodríguez

Hace dos años celebramos la primera edición de *Ilustrafic* en la Facultad de Belles Arts de Sant Carles, Valencia. En aquella ocasión contamos con la presencia de Jean Jullien, Bjorn Lie, Gemma Correll, Julio Blasco, Román de la Calle o Mario Tascón. El público siguió con gran interés cada una de las conferencias que se ofrecieron. Atendimos al relato de los inicios de Paula Bonet como estudiante en las aulas de nuestra facultad y al cambio vital de Nate Williams cuando decidió abandonar la industria del videojuego para dedicarse a su gran pasión, la ilustración. Y aplaudimos en pie durante largos minutos, cuando El Roto finalizó su discurso dado por clausurado el congreso. Aún se nos eriza la piel al recordarlo.

También contamos con profesionales como Sean Mackaoui, Mar Hernández, Jonay Cogollos, Sergio Membrillas, Till Hafenbrak, Paula Sanz Caballero y Javier Olivares, para impartir los talleres de creación. Se leyeron los comunicados de los investigadores, se organizaron mesas redondas entre editores, ilustradores y empresas tecnológicas. Y además, durante los días del congreso, se pudo visitar la exposición interactiva *Pensar con las manos* de Pep Carrió & Isidro Ferrer, donde pudimos conocer el proceso creativo de estos ilustradores a través de sus cuadernos, collages y esculturas.

No éramos expertos organizando un congreso internacional sobre ilustración pero contábamos con una baza a nuestro favor: el entusiasmo por generar, desde la universidad pública, un espacio de reflexión en torno a la imagen y la cultura visual entre profesionales, teóricos y estudiantes.

Ahora aprovechamos estas páginas para presentar una nueva edición de *Ilustrafic*, desde el convencimiento de que sólo una mirada crítica y reflexiva hacia la disciplina que nos ocupa puede contribuir a su crecimiento y consolidación. Para ello, hemos planteado cuatro áreas temáticas que articulen el discurso tanto de los comunicados como de los ponentes invitados.

Work in progress

Cómo se generan las ideas es el punto de partida de este apartado. El análisis que realizan los artistas a posteriori sobre sus obras, centrándose en la reflexión que puedan generar las fases más creativas y experimentales resulta determinante. Así como la relación con el contexto (el encargo, el cliente, el espectador), la innovación y renovación necesarias para el medio o los trabajos de experimentación personal, desvinculados de cualquier encargo.

New memory

En este universo mediático nuestro tan globalizado, llama la atención la cercanía de lenguajes expresivos basados en el “rescate de estilos” o en la recuperación de recursos expresivos propios de periodos o autores anteriores, cuya influencia formal y estética es muy patente

en artistas de países muy diversos. Esa proximidad e influencia en ilustradores de diferentes épocas es el eje vertebrador de este apartado.

Thinking about

Es a partir de las teorías existentes sobre un objeto de estudio, como pueden generarse nuevos conocimientos y una renovación constante. Este área que pretende aglutinar las reflexiones en torno a la evolución histórica de la ilustración, sus técnicas, procesos o enfoques comunicativos, articulando así los discursos y las tendencias gráficas actuales.

Moving illustration

En la actualidad, la comunicación de la información a través de la combinación de herramientas gráficas como el texto y la imagen en movimiento, así como la utilización de nuevos dispositivos como *tablets* y *smartphones* ha abierto un nuevo territorio para la creación gráfica. La exploración de esta nueva perspectiva y las posibilidades de adaptación de la ilustración a estos medios son el tema de este área.

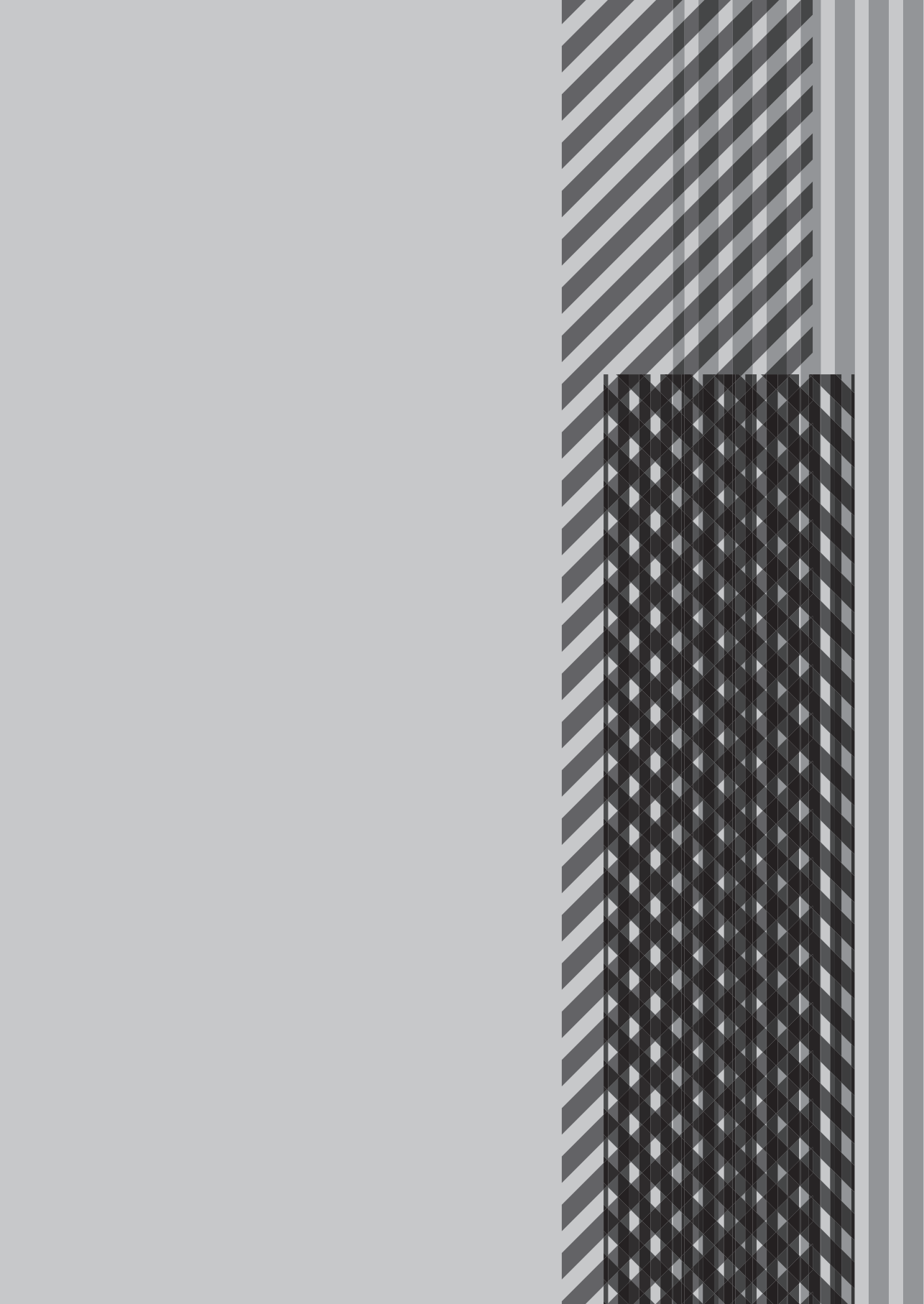
Proseguir el camino de un congreso centrado en la ilustración gráfica pareciera que obliga a situar los límites que enmarcan esta disciplina. Sin embargo, la estrategia seguida, como ya ocurriera en la primera edición, apuesta por el camino inverso. Puesto que en la época actual la cultura manifiesta una disolución de fronteras entre las disciplinas que utilizan la expresión visual, los objetivos de este congreso tienen más que ver con la interacción y apertura que con la especialización.

Por ello, hemos contado con la presencia de ilustradores y diseñadores como Catalina Estrada, Nicolas Burrows, Ben Newman, Geneviève Gauckler, Miguel Noguera, Golden Cosmos, Lo Siento Studio, Olimpia Zagnoli, Carles Porta, el editor de Nobrow, Sam Arthur, y el teórico Álvaro Pons.

La experiencia adquirida en la primera edición de *Ilustratic* nos ha llevado a replantar los talleres de creación dando lugar a los Showrooms: espacio donde los asistentes han podido participar de hasta seis propuestas creativas diferentes planteadas por Julio Blasco, Mar Hernández (Malota), Milimbo, Rafa Mõlk, O'Porcelaine y Lo Siento Studio, combinando técnicas gráficas, de impresión e incluso tridimensionales.

Haciendo referencia a los textos que se han generado durante el congreso, hemos recopilado todas las presentaciones de los ponentes que realizaron los miembros del comité organizador y científico para tener más accesible una breve reseña sobre el perfil profesional de cada uno de ellos en la primera parte de esta publicación, mientras que en la segunda parte presentamos los comunicados de los investigadores. Aprovechamos estas líneas para subrayar su comprometida participación, puesto que consideramos que es uno de los ejes centrales de *Ilustratic*, un espacio reflexivo para la ilustración, el arte y la cultura visual.

Finalmente nos queda agradecer al público asistente su participación durante estos días, así como el apoyo prestado por las diferentes instituciones y empresas que han hecho posible esta segunda edición de *Ilustratic*.



Ponentes

Sam Arthur / Xiana Teimoy Sánchez

Nicolas Burrows / Miguel Ángel Giner Bou

Golden cosmos / Álvaro Sanchis Gandía

Catalina Estrada / Mar Hernández

Geneviève Gauckler / Rubén Tortosa Cuesta

Ben Newman / Jonay Cogollos Van Der Linden

Miguel Noguera / José Luís Cueto Lominchar

Álvaro Pons / Silvia Molinero Domingo

Carles Porta / Sara Álvarez Sarrat

Lo Siento Studio / Geles Mit

Olimpia Zagnoli / Sergio Membrillas Cortés

Sam Arthur

Xiana Teimoy



Sam Arthur es socio fundador y Director General de Nobrow, editorial independiente que nace como una plataforma para la publicación de arte, narrativa y novela gráfica. Junto con su socio y director creativo de la firma, Alex Spiro, actualmente al mando de la sede que la editorial posee en Nueva York, funda Nobrow Press en 2008 para dar voz a esas historias perdidas dentro de una escena editorial yerma por aquel entonces.

Sam estudia Diseño Gráfico en el Central Saint Martins y al acabar sus estudios aterriza en el mundo de la publicidad, los videos musicales y los cortometrajes. No obstante su pasión por lo impreso y su curiosidad hacia el ámbito editorial, que comienza desde que era un niño entusiasta del álbum ilustrado, se materializa más tarde y su inclinación por narrar historias a partir de imágenes, bien desde el pixel, bien desde el papel tintado le llevan a fundar un sello editorial independiente.

Actualmente en Nobrow se publican alrededor de 40 libros por año, 40 objetos que nutren de buenas historias y de bellas imágenes el panorama editorial internacional. Ilustradores de todo el mundo trabajan para la casa, que publica en varios idiomas y a principios de este año se ha atrevido con el cómic digital lanzando una app gratuita para iPad desde la que se pueden leer varios de sus títulos.

Sus libros incluyen ejemplares galardonados (El viaje de Shackleton de Will Grill ganó este año la Medalla Kate Greenaway –premio literario británico-) así como publicaciones aclamadas por la crítica que asientan las bases del género del libro álbum y la novela gráfica.

Cinco años después de su fundación, Nobrow Press lanza una editorial de libros para niños: Flying Eye Books, una marca que comparte la filosofía de su nodriza y que lleva el cómic y el álbum al terreno de las publicaciones infantiles. Ambas conviven hoy día en un tándem perfecto que cubre un amplio abanico de géneros editoriales.

En el día a día, Sam busca y firma nuevos proyectos, gestiona las publicaciones, el personal, supervisa las adquisiciones, el diseño, la dirección de arte, la producción, las ventas, el marketing. Sam Arthur lleva el negocio, pero sobre todo se ocupa de cuidar lo que se publica, de que todo lo que se cocina en Nobrow merezca ser impreso y llegar a un público que demanda una buena historia contada con imágenes extraordinarias.

Sam es también co-fundador y director de la East London Comics Arts Festival (ELCAF), un encuentro que ya en su cuarta edición, nace para poner en contacto pequeñas firmas editoriales con artistas y colectivos del ramo de la ilustración, el cómic y las artes gráficas. Ade-

más, Sam se sienta en el consejo de administración de la Asociación de Ilustradores (AOI), un organismo profesional independiente que representa los intereses de los ilustradores de todo el mundo.



Nicolas Burrows

Miguel Ángel Giner Bou

Cuando uno nace, yo creo que se le asignan cajas de talento. Unas cajas son grandes y uno desarrolla un talento muy grande para lo que hay dentro de la caja (imaginad cómo será la caja de Pablo Amargo, o de Max, o de Chris Ware). Hay quien no tiene tanta suerte y tiene muchas cajas de tamaño mediano. No hay problema, si se trabaja con esmero se puede hacer crecer una de las cajas hasta un tamaño que nunca habríamos podido imaginar. Lo normal es que a cada uno se le asigne, si tiene suerte, una caja de tamaño aceptable con la que tiene que ir trabajando. Luego, esto nos pasa a todos, hay quien desarrolla una gran pasión por algo, pero se le otorga una caja muy pequeña. En mi caso, por poner un ejemplo, sería cantar. Yo tengo una gran pasión por la música, pero la caja que corresponde a mi oído musical es muy pequeña. Por mucho que lo intente, por mucho que mi pasión me grite ¡tu puedes cantar!, la realidad es la que es y mi capacidad vocal y auditiva es reducida como mi capacidad para, por ejemplo, patinar o hacer gimnasia rítmica.

Digo todo esto porque luego hay unos pocos, muy pocos, a quienes los dioses le han otorgado un buen montón de cajas enormes y de diferentes talentos. Nicolas Burrows es uno de ellos.

Nicolas Burrows es un artista, ilustrador y músico de Lancashire al Noroeste de la costa de Inglaterra, que actualmente vive y trabaja en Londres. La mayoría de su obra, libre y con un gran margen para la improvisación, se basa en los aspectos formales de armonía, composición y color. Sus trabajos menos figurativos suelen estar, en la mayoría de los casos, realizados en collage, incorporando técnicas de pintura, dibujo y ensamblaje. Es donde Nicolas desarrolla su vertiente más dura y abstracta, jugando y apostando por la composición y la combinación de elementos, tanto en sus trabajos más cromáticos como en los puramente monocromos.

Íntimamente relacionado con la naturaleza y el entorno, su obra, tanto la gráfica como la musical, transpira una amable sensación de espontaneidad, tranquilidad y humanidad. Ambas disciplinas, la gráfica y la musical, no se desarrollan por separado. Muy al contrario, el maridaje y la penetración entre lo que desarrolla en su vertiente gráfica (collages, ilustraciones y diseños) y la música, se aúnan en un mismo universo artístico y coherente que siempre acaba por transmitir lo que el artista busca, esa

sensación de tranquilidad, serenidad y sosiego que hace de nuestro invitado uno de los artistas multidisciplinares más interesantes del momento.

Miembro de *Nous Vous*, un grupo de artistas y amigos que colaboran juntos desde 2007, utiliza como base de su trabajo la ilustración, el print design, la animación, la dirección artística y la publicidad. Ha publicado un gran número de grabaciones musicales bajo el nombre de *Glaciers*, donde él mismo escribe y arregla canciones de estilo folk y/o pop basadas siempre en temas de amor. Sus conciertos suelen ser íntimos y minimalistas -él solo acompañado de una guitarra eléctrica - aunque sus grabaciones en estudio suelen estar más arregladas, donde Nicolas toca la mayoría de instrumentos que suenan. Además ha sido colaborador y músico de bandas en Yorkshire, Wales, Oslo y Londres con quienes ha grabado un buen número de álbumes, EPs y discos en directo.

Aparte de todo esto, y por si fuera poco, Nicolas acaba de crear el sello de performance y música llamado *Fell*, un alterego cuya base de inspiración son sus temas recurrentes, gráficos y musicales: los paisajes naturales, la tranquilidad de los apartamentos o las casas, y el siempre interesante mundo de los sueños y los libros.



Golden Cosmos

Álvaro Sanchis

Doris Freigofas y Daniel Dolz forman *Golden Cosmos*, un dúo de ilustradores que tras conocerse durante su periodo universitario decidieron formar un equipo de vida y trabajo, estableciendo en 2010 su estudio en Berlín para iniciar su actividad como diseñadores e ilustradores. Entre sus clientes del ámbito editorial destacan *The New York Times*, *Die Zeit*, *Wired*, *Das Magazin*, así como las colaboraciones realizadas para *Nobrow Press*.

Profundizar en el trabajo de *Golden Cosmos* supone entrar en un universo propio de colores primarios y personajes sintéticos, con un estilo naif que combina tanto sus múltiples influencias visuales como propio estilo de vida. Su producción recuerda a los resultados propios las técnicas de impresión serigráficas tradicionales, donde la superposición de colores básicos da lugar a juegos entre figura y fondo que aprovechan las ventajas y limitaciones de esta interesante técnica de estampación. Sus explosivas y rítmicas composiciones suponen ejercicios de valentía donde los elementos se equilibran con una sorprendente naturalidad.

En su obra encontramos un amplio componente lúdico que remite a las grandezas del siglo XX, las bicicletas, el circo, el espacio, y como no, la vida urbana. Es fácil identificar en su trabajo una especial debilidad por su ciudad actual, Berlín, dando a sus imágenes la capacidad de trasladarnos al estilo de vida de esta fascinante ciudad. Su identificable estilo gráfico ha llevado a *Golden Cosmos* a ser ampliamente reconoci-

dos como autores clave dentro del estilo europeo contemporáneo.

Sus múltiples influencias beben directamente de la ilustración y el arte, así como del cine, la música, la televisión y la cultura popular de finales del siglo XX. Podemos apreciar influencias del trabajo de artistas de las vanguardias rusas a quien admiran como Vladimir Lebedev, así como reminiscencias a la obra de Saul Bass o Paul Rand. En su obra también podemos encontrar conexiones directas con el trabajo de cartelistas como Raymond Savignac o Cassandre. Golden Cosmos poseen la virtud de poder combinar estas referencias con el estilo de la ilustración más actual y las nuevas tecnologías.

Su metodología de trabajo comienza en la búsqueda de conceptos e ideas a través de la conversación y el bocetado rápido entre ambos miembros del equipo. Esta primera fase bicéfala donde predomina el trabajo manual da lugar al trabajo sobre la pieza final, que se realiza bien en formato digital o directamente se enfoca hacia la producción serigráfica. De este proceso ambos destacan la espontaneidad y la división aleatoria del trabajo.

El trabajo de Golden Cosmos es sincero reflejo de su personalidad, influencias y estilo de vida, algo que les ha hecho meritorios del reconocimiento internacional, premios y menciones que atesoran desde que iniciaron su trayectoria profesional.



Catalina Estrada

Mar Hernández

Catalina Estrada es una de esas ilustradoras que no dejan indiferente, su trabajo tiene tanta fuerza que es difícil no reconocerlo entre el tumulto de ilustraciones con el que convivimos hoy día. Ella es capaz de dotar a cada proyecto de un aura especial, plagada de simbolismos y llena de energía, sus imágenes vibran y transmiten sensaciones con una fuerza que rara vez vemos en otros trabajos.

Catalina nació y creció en una casa de campo en Medellín, Colombia, donde tuvo un contacto muy cercano con la naturaleza, los animales y las plantas durante toda su infancia. Esta etapa de su vida y esta relación tan íntima con la naturaleza marcó su trabajo de una forma maravillosa.

Catalina se graduó con honores en diseño gráfico en la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín, Colombia el año 1998. Después de varios años trabajando como diseñadora gráfica freelance, tanto en Colombia como en Barcelona, ciudad a la que se mudó en el año 1999, Estrada entró en la escena de la ilustración a nivel mundial en el año 2005 con una serie de publicaciones de gran impacto. Quizás las más destacadas sean la ilustración del cuento de Aladino y la Lámpara Maravillosa del libro de Las mil y una noches editado por Die Gestalten

Verlag, un artículo gráfico en la revista inglesa Graphic y culminando el año con dos artículos en las revistas Communication Arts y Computer Arts en las que introducen a Catalina Estrada como artista revelación.

Amante incondicional de la naturaleza, apasionada por los colores y los detalles y fascinada por las texturas, las formas y la belleza. Catalina ha sabido reinterpretar el folclor latinoamericano con una fuerza enraizada en sus orígenes que florece en armonía y sencillez desde lo más profundo. Su trabajo trasciende las fronteras ya que habla con un lenguaje cercano y a la vez impactante y alegre, contagiosamente optimista, de mil colores y con toda la fuerza proveniente de la naturaleza.

Flora y fauna son su fuente principal de inspiración, desde donde Catalina construye su propio universo con la simplicidad de la belleza. Desde su mirada personal sobre una naturaleza domesticada pasean personajes sacados de mundos fascinantes llenos de colores, detalles y texturas. Su trabajo es alegre, luminoso, emotivo y repleto de amor. Imágenes delicadas y elegantes que comunican desde los colores. Su lenguaje emociona, su trabajo hace feliz.

Multiplicidad de diseños contados bajo mil colores, con una técnica cromática que ha llevado a que su nombre se vincule con clientes de la talla de Paul Smith, Coca-Cola, Microsoft, Camper, Nike, Levis, Smart/Mercedes Benz, Paulo Coelho, Unicef, los ayuntamientos de Barcelona y Londres, además del Gobierno de la India, entre otros.

Los productos de Catalina Estrada han formado marca para cautivar a Europa y el mundo entero bajo un sello que se ha impreso en diferentes colecciones que abarcan múltiples formatos, entre ellos papeles murales, ropa de cama, cojines, bolsos de mano y de viaje, paraguas, productos escolares, y muchos otros más.



Geneviève Gauckler

Rubén Tortosa

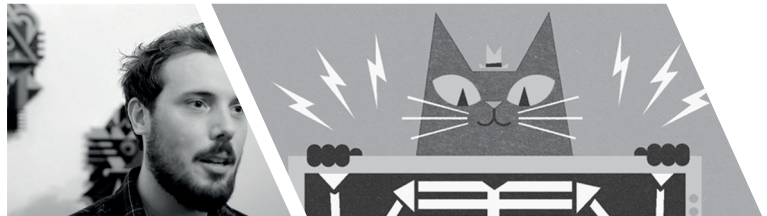
Geneviève Gauckler nace en Lyon, Francia. Graduada en 1991 por la ENSAD (Escuela Nacional Superior de Artes Decorativas), París. Es artista, ilustradora y directora de arte. Reconocida por la constante evolución de sus personajes, aparentemente simples, ya que su diseño a menudo consiste en sólo una forma vagamente humana o "patata-forma" con dos ojos, las orejas, los brazos y las piernas. Con colores planos y fondos fotográficos. Es precisamente esta sencillez lo que los hace atractivos. Preguntada por sus influencias nos remite a la fascinación que le producía de pequeña, el colorido de los envases de cereales en el desayuno y la serie de televisión Flipper.

Gauckler comenzó su carrera de diseño en Air Estudio / Editorial Gilou en 1988. Más tarde trabajaría para el sello discográfico F Com-

munications en el que diseñaría las portadas de los discos de Laurent Garnier y St. Germain. Ha realizado anuncios para Yves Saint Laurent y dirigido el Fancine Minimax. En 1991 fue contratada por la compañía de internet boo.com para crear su revista de moda online, mientras en Londres trabajó para la agencia de diseño Me Company, desarrollando proyectos web. Desde 2001, Geneviève se ha centrado en la realización de vídeos experimentales con el colectivo Pleix y la realización de ilustraciones para revistas como Le Figaro Japón, IDN, Forma, Vogue UK, y publicidad para Renault, Coca-Cola, Bourjois, Skype, Play Station, Orange o Adobe entre otros. Ha publicado los libros: "L'Arbre Génialogique", Ed. L'An2. Black & White comic Book, Francia 2003. Publicado en Japón en 2008 por Random House Kodansha. GasBook 15 Publicado por Gas as Interface, Japón 2004. Design&Designer N°13, Publicado por Pyramyd, France, 2004. Around The World, PamBooks, 2007 y el catálogo de la exposición Food Chain, Mu, 2008, Eindhoven (Holanda)

Gauckler alterna texto e imagen, realismo con abstracción gráfica. Lo estático con el movimiento. Divertido y triste. Absurdo y lógica. Colorear y blanco y negro. Hoy un anuncio comercial y mañana un proyecto independiente con Pleix. Esta manera de trabajar con los opuestos no sólo es un método o medio, sino también es la esencia de su propia obra. Un complejo y sobrecargado paisaje realizado con collage de innumerables fragmentos de fotografías es acompañado por una forma simple abstracta y monocromática. El humor es su marca registrada. Inventa con la misma facilidad una religión falsa como nuevos métodos para alcanzar la felicidad.

De los muchos viajes que ha realizado y de la multitud de fotografías tomadas dio lugar a la exposición "Around The World." La comida se exhibe en la cadena alimentaria formando un gran montón de comida chatarra: tortas pizzas, partes del cuerpo, basura, gusanos, salchichas, queso y pasta, todo cuidadosamente cortado con Photoshop. Una torre chorreando grasa que llega a los cielos. Gente minúscula de pie alrededor mirando, sorprendidos toman fotografías. El collage representa nuestra sociedad occidental en un proceso de degeneración. Inmediatamente Gauckler contrarresta esta percepción occidental con un personaje el Este. Es el equilibrio. Bienvenidos al universo de Geneviève Gauckler.



Ben Newman

Jonay Cogollos

Ben Newman es un ilustrador londinense que ha sabido depurar su propia estética a lo largo de los años. El propio autor define su trabajo como una fusión contemporánea de formas sencillas, colores brillantes y personajes lúdicos y desenfadados que ha sido descrita como "bauhaus fuzzy felt". El significado de este concepto, que Ben utiliza para describir su

particular manera de ilustrar, sería el de la generación de formas gráficas bastante sencillas, ilustraciones basadas en diseños desenfadados y en la economización de formas y colores.

Otro factor determinante que define el trabajo de Ben, es su especialización profesional en el ámbito de la estampación serigráfica a lo largo de los años. Ben ha utilizado las limitaciones que encontramos a la hora de elaborar propuestas gráficas con estas técnicas, como son las restricciones cromáticas, superposición de colores y registro de las tintas, entre otras, para poder desarrollar un trabajo digital con un enfoque muy personal. Como describe el propio Ben: "las restricciones físicas pueden mejorar y potenciar la creatividad. Tienes que solucionar problemas continuamente y en realidad eso potencia el conocimiento de las herramientas que tienes a tu alcance".

Newman ha realizado varios encargos para una gran cantidad de clientes, incluyendo entre otros a la Tate Modern , *The New York Times*, BBC Radio 4, Google y Volkswagen.

Su práctica artística y la plasmación de su modo de entender la ilustración se extiende también fuera del trabajo puramente comercial con exposiciones que realiza por todo el mundo , generando obras de formato tridimensional y también editando libros para niños en colaboración con el Doctor en ciencias Dominic Walliman.

El Dr. Walliman y Ben Newman trabajan actualmente en la elaboración de una serie de libros sobre ciencia, con un planteamiento didáctico y destinados a un público infantil cuyo primer ejemplar se llama *Astro Cat's Frontiers of Space*, y que ha sido recientemente publicado por Flying Eye Books.

Tras editar el primer ejemplar, Dominic y Ben están trabajando en ampliar la serie de libros con *Astro Cat* y sus amigos como protagonistas, y cuya finalidad didáctica y narrativa se centra en enseñar ciencia al público infantil manteniendo una estética retro y de los años sesenta bajo la premisa inicial de la no-ficción.

De forma paralela al trabajo generado como ilustrador Freelance, Ben Newman realiza conferencias y participa en congresos sobre ilustración en diversas universidades del Reino Unido y también de Europa. De forma esporádica y cuando su trabajo se lo permite, Newman colabora como ilustrador y director de arte para las editoriales Nobrow y Flying Eye Books.



Miguel Noguera

José Luis Cueto

MIGUEL NOGUERA: Ultrarealidad

Fácilmente aceptamos la realidad, acaso porque intuimos que nada es real
 Jorge Luis Borges, "El inmortal"

Todo lo que puede ser imaginado es real
 Pablo Picasso

En su libro *El Realismo*, 1971, Linda Nochlin definió la actividad de lo que cabía esperar de los artistas afiliados a este ismo como la *representación reconocible de personas, cosas o lugares*. Lo recuerdo aquí a cuenta de esta tentativa de comentar algunas de las ideas que me sugiere el trabajo de Miguel Noguera pero me apresuro a decir que estas líneas que siguen no pretenden ni definirlo y mucho menos aún analizarlo y no porque no lo merezca sino porque lo considero ocioso ya que por suerte usted puede ir a ver uno de sus *Ultrashow*, comprar alguno de sus libros o buscar en la red sus abundantes y visitados videos, cosa que le aconsejo haga cuanto antes.

La vocación realista, el ansia de fidelidad o verosimilitud, recorre toda la representación del arte occidental y transcribe revisiones sobre la objetividad y la convección del acuerdo en torno a lo real. De tal manera que el realismo sería algo así como el posicionamiento que en cada época o cada artista han tenido en su relación con esta objetividad acerca del aspecto de las cosas y el contrato visual establecido.

En 1998 Agustín Sánchez Vidal tituló un texto sobre la obra de Dalí para una publicación sobre el Realismo en el arte contemporáneo editado por la Fundación Mapfre, *¿Surrealismo o Su realismo?*, y no parece inapropiado este juego de palabras estando lo daliniano tan plagado de dobles sentidos y dobles imágenes. En este fragmento justificaba esta relación entre Dalí y lo real:

Dalí ha encontrado un objetivo bien definido: la consideración de los procesos de osmosis e intercambio que se producen en la realidad y en la superrealidad. Ello le permitirá internarse en el surrealismo deponiendo algunas de las reticencias que le producía el movimiento, y que proceden de su tozudo apego a lo concreto, lo objetivo, lo real.

Tengo la impresión de que esa *superrealidad*, de la que el propio Dalí escribió en algún momento, tiene que ver también con el mundo que describe Miguel Noguera en sus espectáculos y en sus dibujos, y es ahí, en el interior de este territorio desde la imaginación y la lógica de lo factible, en el que sobrevienen todo tipo de sucesos entre lo

imprevisible, lo cruel o lo escatológico, como metáforas reales de los cuerpos y sus experiencias. Quizá por eso, y disculpe el autor esta suposición (intromisión respetuosa) el nombre de uno de sus primeros monólogos; *Ultrashow*, incluye ese prefijo "ultra" que en una de las acepciones de la RAE se define como sinónimo de *más allá de*, por ejemplo Ultramar y de manera más genérica como idea de exceso; Ultraligero. En este sentido proponemos la opción de esta idea (la idea de...) de una realidad excesiva; *Ultrareal*.

Las actuaciones de Miguel Noguera transcurren junto a sus propios dibujos proyectados que con intención didáctica son comentados y secuenciados por el autor con un pequeño mando a distancia que coloca alternativamente en el bolsillo de su pantalón pero sin introducirlo del todo. Estas imágenes que el autor define como "anotaciones ilustradas" le dan pie a comentarios y relatos en los que se describen cosas, situaciones o personas. De ahí que recordará esa anotación de Nochlín a cerca del quehacer esencial de los artistas con intención realista. La naturaleza de los "incidentes" que Noguera dibuja y los acontecimientos que viven sus personajes recogen una interminable lista de percances y situaciones posibles. Plausibles a pesar de su apariencia e instaladas en un amplio espectro que va de lo trágico a lo absurdo pasando por lo elemental o lo extraordinario, y siendo en muchos casos, todo a un tiempo.

En la contemplación atenta de lo que llamamos realidad, a falta de otro nombre más acertado, podemos encontrar estos detalles leves pero llenos de una lucidez sombría y extrañamente empática. Hace falta una mirada perspicaz y un entrenamiento muy constante para descubrirlas, ser capaz de darles forma y presentarlas haciéndolas visibles al espectador. Me atrevería a decir que esa "presentación" es la que ocupa a Noguera tanto en sus dibujos como en sus espectáculos teatrales y así lo describe el propio autor cuando se refiere al registro y archivo de estas ideas reactivadoras; *Digo registro porque en él anoto cosas que he visto, oído, dicho o pensado durante el día y que repentinamente han suscitado una imagen estética*. Supongo que su atención y su curiosidad contienen una cualidad necesaria para entrever estos sucesos que el poeta Samuel Taylor Coleridge definía como "suspensión –voluntaria- de incredulidad" y que esa predisposición le hace permeable a ver cosas que pasan inadvertidas al ojo común y al usuario habitual del mundo y todas sus diversas escenografías.

Pero esa mirada "microscópica" no se detiene sólo en el espacio, también lo hace en el tiempo, en el interior de cada suceso, como si pudiera bucear y ensanchar sus intervalos para verificar, con más detalle, qué ocurre y qué se siente o qué se piensa allí "dentro". Y desde ahí entra y sale jugando a hacernos conscientes de que está en ese tránsito, de que se trata de un relato de Miguel Noguera haciendo de sí mismo como si situara un espejo enfrente de otro para proyectar los dos planos reflejados; el espectador y el oficiante intercambian sus puestos siendo conscientes de su mutua contemplación mientras el narrador enfatiza su cólera sólo para reclamar mayor atención, para, un segundo más tarde,

murmurar buscando la complicidad del público inmediato y la coincidencia de alguna apreciación casi íntima, un cotilleo, una comentario marginal, una apostilla con tono de conversación de ascensor.

Aunque en apariencia las circunstancias que describe son complejas, casi siempre se someten a la lógica y a los dictámenes de la física elemental; en una imagen de espaldas de Superman con anorak la capa parecería una falda, es así porque no lo podríamos ver de frente y por detrás al mismo tiempo. O hace ver lo inapropiado de que las uñas fueran cóncavas, o la rebeldía de los mechones de pelo tráfugas. Una primera visión, un juicio apresurado podría hacernos ver que el autor subraya el carácter absurdo y contradictorio (algo muy, muy raro...) de estos universos paralelos pero yo creo que la efectividad de sus "historias" radica en la verosimilitud con la que el espectador se refleja y se reconoce en esa galería de sinestesias y sensaciones de lo real en la agitación de su imagen.

Me gustaría terminar esta pequeña mirada al trabajo de Miguel Noguera agradeciendo a la organización de Illustratic la oportunidad de este texto y de manera muy especial, a Miguel Noguera por su trabajo y su genial aportación al disfrute de "el mundo de la vida".



Álvaro Pons

Silvia Molinero Domingo

Es Doctor en Ciencias Físicas por la Universitat de València y profesor Titular del Departamento de Óptica de la Facultad de Física. En el terreno de la ilustración es más conocido por su aportación a la crítica y difusión del cómic, en este sentido ha comisariado exposiciones, organizado cursos y congresos, colaborado en presentaciones, ha formado parte de mesas redondas y escrito numerosos artículos.

Sus comienzos como crítico de historieta en el año 90, surgen con la colaboración en el fanzine *El maquinista*.

Desde el año 99 participa periódicamente en la sección fundada por Juanvi Chuliá que más tarde delega en Pons, titulada Tebeos que nunca te dije en *Cartelera Turia*, una publicación semanal valenciana. Fruto del interés y de asentar esta sección, ha conseguido que en los Premios Turia se conceda un premio a la mejor contribución anual de la cultura del cómic.

Es creador desde el 2002 de La cárcel de papel, un blog que surge con el objetivo de crear un espacio que ordene y concentre su profusión de artículos. Esta iniciativa ha recibido varios premios, reconociendo su labor divulgativa.

Ha colaborado en los libros *Alan Moore, El señor del tiempo*, *Neil Gaiman, Fabricante de sueños* y en *Viñetas a la luna de Valencia: La historia del tebeo valenciano 1965-2006*. En paralelo a la publicación

de este último, comisarió junto a Paco Camarasa y Pedro Porcel, una exposición que abordaba el cómic valenciano.

En 2007 participó en la organización del congreso Literatura y Cómic. Dibujos Escritos-Escritos dibujados: Visiones Femeninas y en 2009 en las I Jornadas de Narrativa Gráfica, celebradas en la Universitat de València.

En el ámbito de comisariado, también podemos destacar el encargo de la exposición titulada Tebeos, realizada en 2012 en el Pabellón de España del Festival Internacional de la Bande Dessinée de Angoulême, un festival reconocido por el propio Pons, como el mayor festival europeo de la historieta y una localidad francesa que se transforma durante una semana en centro del tebeo mundial. Una muestra que analizaba el pasado, el presente y el futuro de la historieta española con una amplia selección de autores.

Asimismo ha escrito desde el 2006 artículos sobre intereses relacionados con el cómic en el blog DDT Diario de tebeos para EP3. es⁹ y en el diario *El País*. Podemos encontrar crónicas sobre el Capitán Trueno, Tintín, Astérix, Popeye, Hulk, Supermán, Carlos Giménez, Paco Roca, Miguel Gallardo, Fernando Fernández, Guy Peellaert, Jerry Siegel, Joe Shuster, Jerry Robinson, Frederick Peeters, Yoshihiro Tatsumi, Jean Tabary, Gene Colan, el Salón del Cómic de Barcelona, la novela gráfica, las adaptaciones cinematográficas, la creación del Premio Nacional del Cómic, el auge de la historieta en el mercado, las aplicaciones móviles o los acontecimientos contra el semanal *Charlie Hebdo*.

¡Suerte tenemos de su afán divulgador!

Carles Porta

Sara Álvarez



Definir a Carles Porta es una tarea difícil, porque Carles es diseñador, ilustrador, animador... Hace algunos años, en una charla en la Facultat de Belles Arts de València, Carles empezó hablando precisamente de este tema: ¿qué puedo decir cuando me preguntan a qué me dedico? ¿qué soy? ¿soy un diseñador? ¿un ilustrador? ¿un animador? Concluía diciendo que lo que mejor le define sería grafista, en su acepción francesa, que hace alusión al trabajo desarrollado por perfiles profesionales similares, que transitan entre disciplinas y técnicas con plena libertad. Tal vez, lo más acertado sería decir que Carles Porta es un artista gráfico.

Carles nació en Madrid, pero vive y se siente de Lleida. Se licenció en la Facultat de Belles Arts de Sant Jordi, de la Universidad de Barcelona, y tras sus estudios, inició una destacada y fecunda carrera profesional. Sus ilustraciones han sido publicadas por *El Magazine de La Vanguardia*, *El Dominical* de *El Periódico de Catalunya*, *El Víbora*,

El TBO, revistas infantiles como *Tretzevents* o *CavallFort*, y en libros como *Tren de paraules* o *El atrapalunas: Cuento del Sur de África*. Carles Porta es autor también de imagen gráfica del festival Animac desde sus inicios en 1997, un trabajo por el que recibió el premio Jules Genet en 1999, del prestigioso Festival international du film d'animation d'Annecy (Francia).

En 2001 obtuvo la La Résidence© Folimage, donde realizó la multipremiada *Francesc lo Valent*, producida por la propia Folimage y la National Film Board de Canadá. Allí conoció a la realizadora y guionista belga Florence Henrard, con quien puso en marcha el estudio Teatre Pixel entre 2001 y 2007. En este periodo realizó un nuevo cortometraje titulado *Las Vidas Ejemplares* (2008), que ha sido seleccionada en 2015 dentro del programa Del trazo al píxel. Más de cien años de animación española, en el programa especial dedicado a España como país invitado, por el festival de Annecy (Francia).

Pese a todo, Carles Porta es un artista de equipo, y así lo demuestran proyectos como la Puck Cinema Caravana, el cine más pequeño del mundo, ideado por Carles Porta, y hecho realidad gracias a su colaboración con Toni Tomás, artesano y creador del proyecto Tombs Creatius. También ha pisado las tablas con el diseño audiovisual de proyectos teatrales como *Sensacional*, *Little Night* o *La Guerra de Troya*. En los que además de colaborar con las compañías de teatro, y como en anteriores ocasiones, Carles trabajó con el músico, pianista y compositor Josep Maria Baldomà.

Carles Porta dice de sí mismo que no es un erudito, ni un experto en nada, pero algo habrá hecho para recibir los premios Jules Genet, Junceda o el Premio a la calidad otorgado por el Centro Nacional de la Cinemateca francesa, además de otros premios y selecciones en festivales internacionales de animación.

Si tuviéramos que destacar las señas de identidad del trabajo de Carles Porta, podríamos hablar de su capacidad para conservar una voz propia, al margen de estilos y tendencias, además de su habilidad para convertir el encargo en obra de autor. Carles Porta hace un uso mágico y fantástico del color, y su trabajo deja entrever la mano del artista, con el sello claro del handmade. Su obra rezuma fantasía, sensibilidad, compromiso, emoción y sentido del humor.



Estudio de diseño especializado en identidad y comunicación gráfica formado por Borja Martínez como director creativo, Gerard Miró, responsable de packaging / 3D y Cristina Vila Nadal, diseñadora gráfica.

Lo Siento studio

Geles Mit

Un estudio fundado en Barcelona en 2005 y cuyas propuestas vinculan muy estrechamente diseño gráfico y diseño industrial, pues en ese fructífero diálogo entre ambos campos cobra especial relevancia la esencia física de los objetos.

Hablar de Lo Siento es señalar, en primer lugar, los procesos artesanales y también manuales para materializar la esencia de sus ideas. Una de sus mayores señas de identidad es precisamente la alianza entre el mundo físico y el conceptual. Al observar algunos de su bocetos, maquetas hechas paso a paso a partir de cálculos aritméticos o letras construidas y talladas con las manos, sus principales proyectos gráficos y tipográficos se dibujan claramente en su fase de producción desde lo orgánico, con una visión material y tridimensional de las ideas que hace posible la búsqueda de soluciones alternativas para el cliente, al subrayar que la aproximación al mundo físico —para ellos— es previa al aspecto gráfico. Así pueden entenderse muchos de sus proyectos de packaging alimentario para productos diversos (aceite, vino, pasta, helados...), de identidad visual, especialmente para restaurantes, bares o empresas relacionadas con la cocina, también el diseño de gráfica expositiva para eventos y sin olvidar sus ilustraciones o trabajos editoriales en diversos medios impresos. Una trayectoria profesional que está repleta de premios y de reconocimiento por su originalidad e ingenio.

Su forma de hallar caminos alternativos hace de Lo Siento una especie de laboratorio donde prima la experimentación como generador y constructor de ideas, y donde sus componentes parecen buscar determinadas soluciones gráficas y visuales más por curiosidad, que por necesidad. Sus trabajos reflejan sin duda la pasión que solo la atención por el detalle puede procurar, especialmente en el ámbito de la tipografía experimental, donde cabe reseñar una de sus piezas más celebradas (y premio Gran Laus en 2010, 4D type): el alfabeto de letras en cuatro dimensiones que es un claro exponente de su posicionamiento conceptual de búsqueda y experimentación constante.

Pero también de la pasión que mueve a estos diseñadores, cuyo nombre propio ya apunta hacia la motivación que inspira su forma de vivir y sentir el diseño. Lo Siento es un equipo de personas para el que creatividad e investigación van ligadas y para el que cualquier proyecto es un nuevo reto a disfrutar con pasión, aunque haya que potenciar el azar durante horas y horas de duro trabajo. Tiempo y atención en el proceso, pues a menudo la observación atenta de las formas es la que conduce a una solución, a un material, a un color que despertará la curiosidad del diseñador.

Y puesto que la experimentación y la búsqueda constante son herramientas básicas para la renovación de cualquier medio o lenguaje, ser un equipo de creativos para quienes el diseño y la tipografía son una prioridad y un reto constante al mundo de las ideas, los convierte en invitados idóneos para compartir con el público de Ilustratic algunos de sus planteamientos.



Olimpia Zagnoli

Sergio Membrillas

Olimpia Zagnoli (1984), reside y trabaja Milán, donde actualmente se sitúa su estudio, y desde el cual trabaja para un gran número de clientes internacionales entre los que destacan clientes del prestigio como *The New York times*, *The New Yorker*, *Taschen*, *TIME* o *The guardian*, entre otros.

Creadora de formas de exquisita sencillez y volúmenes suaves, consigue desarrollar imágenes de una brillantez y riqueza en contenidos que hacen que su trabajo destaque en el contexto de jóvenes ilustradores contemporáneos.

La composición es uno de sus puntos fuertes, acompañado de la destreza en el uso de las masas de color, que a veces nos trasladan a reminiscencias con Matisse, descubriéndonos de repente, sentados en el banco del museo enfrente de "The snail", a través de esa ilustración de Olimpia Zagnoli para el *New York Times*.

Entre sus influencias, además de Matisse, encontramos el gusto por todo tipo de artistas y todo tipo de disciplinas. Disciplinas que van desde la pintura a la arquitectura, pasando por la moda y el diseño de interiores.

Sister Corita, Keith Haring, Gio Ponti. Enzo Mari, Sergio Tofano, Antonio Rubino y Grazia Nidasio, forman el imaginario de influencias de Olimpia, como estrellas que flotan en un universo de imágenes donde reconoceremos esas formas sinuosas creadas desde su estudio en Milán.

Olimpia Zagnoli, ejerce de abanderada en la difusión y reivindicación de la tradición italiana en el diseño. Al observar detenidamente su trabajo podemos apreciar dichas influencias, y del mismo modo, desde su cuenta de Instagram, podremos apreciar sus constantes reivindicaciones de una tradición rica y poderosa como es la italiana.

"Sólo con Roma..." como ella misma dice. Pero sus reivindicaciones están más centradas en el diseño italiano de los 60: época caracterizada al mismo tiempo, por su influencia americana.

" Mi background es una mezcla entre la tradición italiana, el punk rock y la filosofía DIY".

Olimpia encarna perfectamente esa fusión entre la tradición italiana y la influencia americana vista desde Italia. Del mismo modo que siempre intenta recordar lo mucho que la música ha influenciado en su vida.

Sus fuentes de inspiración son diversas: The Beatles, Los libros infantiles Vintage, las postales aburridas y el "Buen Post-modernismo"..

Al describir su proceso de trabajo, ella lo describe como un proceso rápido. Un proceso unido a su carácter, una transición de quién es ella

a lo que son sus imágenes. Sucede de una manera natural. Del mismo modo que “mis compras en el supermercado son rápidas”.

De padre fotógrafo y madre artista, confiesa haber conocido el mundo del arte de manera natural. Jugueteano en el estudio con los objetos de diseño que su padre almacenaba en el estudio para sus sesiones, o naturalizando la estampa de su madre haciendo collage en el salón.

Totalmente fascinada por la fusión entre el arte y las computadoras, dedica parte de su tiempo a la experimentación entre sus ilustraciones y otros contextos más allá del editorial.

Experimentación que centra en como sus imágenes conviven con el espacio como objetos, o realizando videoclips animados con sus ilustraciones.

En sus dos últimas exposiciones en Düsseldorf (*Parco Zagnoli*) y en Bologna (*Ozazoo*) desarrollaba este campo de investigación con la realización de móviles, pósters gigantes o perfiles hechos con madera.

Entre otros hechos destacables en su exitosa y prestigiosa carrera, está su realización del póster para el mta Arts and design de New York, su reciente colaboración con una marca de moda diseñando *sweaters* y la realización junto a su padre de una línea de objetos de diseño llamada Clodomiro.

Ah, y es una gran fan de Brian Eno.

AT1//

Work in progress

El anochecer en la ciudad: de la pintura al formato audiovisual

Evening in the City: from Painting to the Audiovisual Format

Sara Moyano Reina

La noche va cayendo sobre la ciudad y se empiezan a encender sus primeras luces. Paisajes que me sirven para conectar antiguas y nuevas formas de expresión como parte de un mismo proyecto, la pintura y el formato audiovisual. Lugares y escenarios que reinvento a través de mi lenguaje personal, que parte del medio pictórico y abre camino a nuevas posibilidades interdisciplinarias.

Palabras clave: paisaje, anochecer, pintura, video-creación

Key words: landscape, painting, audiovisual, dusk

At Dusk is an audiovisual project on landscape in the moment when the sunset and the night are falling on different towns. The video shows places and scenarios that keep a close relationship with the topics I use in my paintings. These are images of some towns which have a personal link to me, when I wanted to retain that ephemeral moment at which night is falling and the sky is blue dyeing increasingly intense, and while the first lights turn in town...

1. Introducción

Esta comunicación se basa en un proyecto de investigación sobre el proceso creativo, presentado como Trabajo Final del Máster de *Investigación en Artes, Música y Estética* de la Universidad de Jaén. Su objetivo principal consistía en estudiar de manera práctica y teórica las relaciones y posibles conexiones entre la creación pictórica y la creación audiovisual.

Actualmente, en el ámbito de la cultura artística y visual, cada vez son más frecuentes los planteamientos interdisciplinares a través de los distintos lenguajes creativos: dibujo, vídeo, diseño gráfico, instalación... y se traspasan los límites que enmarcan cada disciplina. A través de este trabajo, queremos mostrar la complementariedad entre la pintura y el vídeo como expresiones artísticas que se enriquecen mutuamente, promoviendo así un diálogo entre antiguas y nuevas formas de expresión.

La investigación parte de un proyecto pictórico, que se continúa desarrollando actualmente, y que trata sobre el anochecer en distintos paisajes. La necesidad de buscar nuevos caminos y ampliar posibilidades nos llevan a reflexionar sobre los aspectos artísticos que impulsan y construyen la producción pictórica. Movida por estas inquietudes, nos hemos planteado conectar el medio pictórico con el formato audiovisual a través del paisaje, derivando así el proyecto hacia el campo de la interdisciplinariedad entre lenguajes.

2. El anochecer en mis ciudades

Desde hace años, la ciudad es el motivo principal en mis pinturas y dibujos. Las ciudades representadas son una mezcla de los lugares por los que se ha pasado, y con los que se establece un vínculo personal. No se trata de ningún escenario concreto ni local, ni se busca la representación realista del motivo, sino que se ha preferido utilizar el paisaje urbano como recurso para la interpretación.

Con el fin de desarrollar un discurso personal a través del medio pictórico, he querido probar nuevos registros, interesándome por los momentos de transición entre el día y la noche, buscando así otras posibilidades y sensaciones. El interés estaba en ese intervalo de tiempo suspendido, en el que la noche va cayendo sobre la ciudad, y se empiezan a encender sus primeras luces. La hora azul, como la llaman los fotógrafos, o el anochecer en las ciudades, ofrecen nuevas posibilidades plásticas, pero también sugieren una línea narrativa, por su fugacidad, su componente cíclico y su capacidad evocadora. Invitan a reflexionar sobre sus significados, y a conectar el paisaje con estados de ánimo y cuestiones presentes en la vida del ser humano, como el deseo de retener momentos o épocas, los sentimientos de nostalgia o melancolía, o las situaciones contradictorias y ambiguas que forman parte de nuestras vidas.

3. El vídeo como medio de expresión

A partir de una concepción esencialmente pictórica del proceso creativo, he ido interesándome por nuevos medios, y descubriendo

Fig. 1. Fotograma de un vídeo de la autora. 2014.



otras formas de expresión. Quizás fuera por la atracción innata por la pintura como medio de expresión, o por mi formación académica en la facultad de Bellas Artes de Sevilla, lo cierto es que el mundo de las nuevas tecnologías en el arte no me había interesado hasta hace un par de años. Cuando iba a ver alguna exposición de arte contemporáneo, me resultaba demasiado complejo entender algunas piezas conceptuales y tecnológicas.

Con el paso de los años, se van descubriendo piezas audiovisuales más cercanas a la manera personal de entender el arte, con menos alardes conceptuales, y un lenguaje más directo y sensible. Son experiencias y conocimientos que me han hecho más permeable a las nuevas tendencias, llevándome a comprender la necesidad de conectar el arte con las nuevas tecnologías. Cabe citar aquí las palabras de la artista Chus García Fraile, cuyo trabajo interdisciplinar se mueve entre distintos formatos:

“El artista debe ser un reportero de su tiempo. No sólo en lo que cuentas, sino también en los medios. No me interesan los argumentos historicistas o las propuestas pasadas, porque vivo ahora. Y creo que eso lo debo reflejar también con los medios. Creo que si Velázquez hubiese vivido ahora sería un artista multimedia. Me parece importante que cuando ves la obra de un artista puedas datar en qué época vivió, simplemente por la obra. Pienso si la idea va a ir mejor en vídeo, dibujo, instalación y la llevo a cabo. Dependiendo de la idea, el soporte es posterior.”

El primer trabajo audiovisual que he vinculado a la pintura fue un vídeo realizado con el fin de documentar mi proceso creativo. Para su realización, no me preocupé por mostrar detalladamente la descripción de lo que acontecía, sino por el cómo contarlo, ofreciendo así una visión personal y cinematográfica. A partir de entonces, he estado preguntándome por qué no ir más allá del formato documental, lo que me ha llevado a plantear la realización de un ensayo audiovisual sobre paisaje, que conectara directamente con mi visión pictórica, como si

Fig. 2. *Catedral de Rouen*. Serie de Claude Monet. Finales del siglo XIX.



fuera una extensión del mismo proyecto. Así surgió “Al anochecer”, una pieza de vídeo en la que cuento lo mismo que en mis cuadros, mostrando escenarios y lugares vinculados a mi obra pictórica, y en los que el atardecer y la caída de la noche van tiñendo la ciudad (Fig. 1).

4. La pintura y la noche, la videocreación y el paisaje

A lo largo de la historia de la pintura, la noche ha servido de fondo para muchas escenas clásicas. Fue durante el Romanticismo cuando el paisaje cobró autonomía propia, y la noche pasó a convertirse en un motivo de gran atracción para los pintores de la época. Grandes pintores románticos, como William Turner o Friedrich se sintieron seducidos por la magia del paisaje nocturno y sus connotaciones simbólicas. Captar los cambios lumínicos de la naturaleza fue el desafío que se propusieron muchos de los pintores impresionistas, lo que guarda estrecha relación con el concepto de secuencia. Por esta razón, es interesante ver cómo algunos de ellos pintaban el mismo motivo a distintas horas del día, bajo distintas luces, para reflejar el paso del tiempo. Es el caso de Monet y su serie de cuadros sobre la catedral de Rouen (Fig. 2).

En la obra de Van Gogh (1853-1890) se puede percibir la atracción que sentía el pintor holandés hacia los escenarios nocturnos. Ejemplo de ello son obras clásicas como *Terraza de café por la noche* (1888) o *La noche estrellada* (1889). En una de las cartas del pintor a su hermana Wilhelmina, le hablaba de su interés por pintar la noche de manera luminosa, huyendo del color negro y de la pintura convencional:

“Aquí tienes una pintura nocturna sin nada de negro en ella, hecha con nada más que hermosos colores azul y violeta y verde, y amarillo limón. Me divierte enormemente pintar la noche en el sitio mismo. Los pintores solían dibujar y pintar el cuadro de día basándose en el tosco apunte. Pero yo encuentro satisfacción pintando las cosas directamente. Por supuesto, es verdad que en la oscuridad puedo

tomar un azul por un verde, un azul-lila por un rosa-lila, porque no puedes distinguir correctamente el matiz del color. Pero es la única manera de librarse de las escenas nocturnas convencionales con sus pobres luces blanquecinas pálidas, mientras que una simple vela ya nos da los tonos más ricos amarillos y naranjas.”

Estas palabras ponen de manifiesto el interés del pintor en la búsqueda de un lenguaje propio que le permitiera romper con la pintura realista, que imperaba en la época. Su trabajo abre camino a la interpretación del paisaje, a las escenas nocturnas alegres y coloristas, estrechamente conectadas a sus estados de ánimo y emociones personales. Del mismo modo, durante las primeras vanguardias del siglo XX, pintores del movimiento expresionista o surrealista plantearon paisajes nocturnos para transmitir sensaciones oníricas, dramáticas, y personales. En este sentido, cabe destacar la obra de René Magritte, que sigue siendo un referente en el arte contemporáneo actual, por su lenguaje provocador e irónico. La ambigüedad y la contradicción están presentes en muchas de sus obras, como en *El imperio de las luces*, en la que representa un paisaje urbano en el que es día y noche al mismo tiempo.

Personajes solitarios protagonizan las composiciones sobre las ciudades de Eduard Hopper, que representa “la noche americana” con un lenguaje figurativo, sobrio y atmosférico. En sus casas y edificios, hoteles, bares, se aprecia la búsqueda de conectar espacios interiores y exteriores a través de sus puertas y ventanas iluminadas. Son decorados silenciosos, que subrayan la soledad y el desamparo de la figura humana.

Las situaciones de aislamiento también están presentes en la obra de Peter Doig, en las que el espacio y el tiempo parecen haber quedado congelados en mundos remotos. Obras de una enorme capacidad evocadora, que nos traen a la memoria imágenes de recuerdos que parecen estar a punto de desvanecerse. Realidad y fantasía se funden en cuadros como *Music of the future*, un paisaje nocturno en el que podemos apreciar ese juego cromático tan personal, con el que nos ofrece una visión muy sugerente y onírica del paisaje (Fig.3).

Jóvenes pintores de actualidad siguen actualizando el paisaje nocturno con novedosas propuestas. Es el caso de la obra galardonada en el Premio de Pintura BMW 2014, del sevillano José Carlos Naranjo. Se trata de una escena nocturna de gran inspiración cinematográfica, que muestra una figura femenina corriendo de espaldas al espectador. La chica parece iluminada por los faros de algún vehículo, y se dirige hacia un fondo oscuro y misterioso, donde se distinguen las luces de una ciudad en el horizonte (Fig. 4).

Estos ejemplos son una selección personal de imágenes que muestran la incidencia del paisaje nocturno en la pintura. Ya que nuestro proyecto de investigación se mueve entre el lenguaje de la pintura y su relación con las nuevas tecnologías, cabe reflexionar ahora sobre la obra de algunos autores actuales que he utilizado como referencia, ya que trabajan el tema del paisaje valiéndose del medio audiovisual. Me he preocupado por seleccionar solamente aquellos casos en los que se utiliza el vídeo a partir de una visión pictórica, o bien estable-

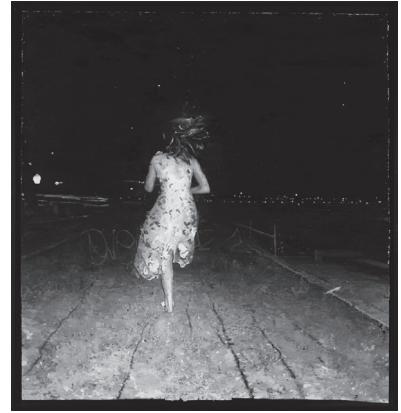


Fig.3. *Music of the future.*

Obra de Peter Doig. 2007.

Fig. 4. *El camino.* Obra de José

Carlos Naranjo. 2013.

ciéndose alguna conexión con ella, ya que han sido las aportaciones consideradas más valiosas de cara a la elaboración de este proyecto.

Un punto de inflexión ha sido conocer el video de Rachel Lowe, en el que da un giro al concepto de paisaje y la imposibilidad de detener el tiempo. Desde el interior de un vehículo en movimiento, esta artista dibuja frenéticamente sobre el cristal de la ventanilla el paisaje que va pasando al otro lado. Es una forma de cuestionar el concepto clásico de paisaje, algo tan cambiante e inabarcable, que se convierte en una construcción emocional y completamente personal de cada individuo.

"I'm in the back of a car and I'm just trying to draw the landscape with a marker pen on the window as it goes past and it's about the fact that you can't... it's about our desire to capture a moment in time and the fact that you never actually can – it's just impossible. There is this constant need or desire to do so and you kind of... it's about a sense of loss it's a universal desire to stop time for an instant – and you can't. It's the one thing that is always constantly there moving on, and it's just about that inexorable process."

El interés por el videoarte me ha llevado a analizar algunas obras del maestro y pionero de esta técnica, el norteamericano Bill Viola, en las que las conexiones y guiños a la pintura tradicional están presentes continuamente. Quiero señalar la pieza *The Dark side of the Dawn* (2005), en la que conecta el motivo del paisaje y el paso del tiempo con su lenguaje audiovisual. Esta obra resulta especialmente interesante porque se puede interpretar como una manera de extrapolar el concepto de paisaje impresionista y su preocupación por los cambios atmosféricos y ambientales, pero desde el punto de vista de la creación audiovisual.

De un modo experimental, interactuando con el ámbito de la instalación, el alemán Franziskus Wendels es un autor que parte de un lenguaje pictórico y se adentra en otros registros. Sus pinturas nos hablan de ciudades nocturnas, donde el papel de la iluminación se convierte en protagonista. Son atmósferas y ambientes que evocan escenas melancólicas y solitarias, conectando el mundo real con imágenes borrosas, olvidadas o soñadas.

El joven artista Keke Vilabelda se mueve principalmente en registros pictóricos, pero tiene alguna colaboración interesante en el ámbito del audiovisual. Sus pinturas plantean espacios urbanos sombríos y difusos, en los que es frecuente la intrusión de alguna forma geométrica, que interacciona con la atmósfera de la escena. Muy en sintonía con su obra pictórica, en la videocreación *Subtonik disease*, se ven imágenes de tráfico en las autovías entrecruzadas de una gran ciudad. Los puntos de vista cambian y las imágenes en blanco y negro parpadean dejando asomar un leve color, a la vez que se aceleran al ritmo del sonido electrónico.

Lo más habitual es encontrar pintores que han recurrido al audiovisual para dejar constancia documental de su proceso creativo. En esta misma línea, resulta interesante el video *Sobre Ciudad Lineal*, realizado por el artista Juan López sobre el mural del pintor cordobés Manuel Garcés Blancart en la Filmoteca de Córdoba, que se llevó a cabo dentro del programa "Iniciarte". Las ciudades de Garcés parten de una base figurativa que recuerda al cómic, jugando con la abstracción a través de un lenguaje donde el azar, la espontaneidad y la sencillez, son sus grandes armas de seducción. La colaboración de Juan López puede entenderse como un giro al concepto de video documental, ya que lo más relevante deja de ser el proceso creativo de Garcés, dando lugar a que el vídeo cobre sentido por sí mismo, por los encuadres y transiciones empleadas, por la fusión de imágenes pictóricas con la realidad, así como por el sonido o el eco de la voz.

5. Diario creativo

El proceso metodológico seguido en el proyecto ha sido la investigación artística. He producido una serie de obras que me han conducido a establecer una serie de conclusiones sobre las cuestiones planteadas inicialmente. En este apartado, se explicará el proceso de creación de la serie pictórica y de la pieza audiovisual, que conforman la parte práctica de la investigación.

Proceso de creación de la serie pictórica

Como se ha comentado en la introducción de esta comunicación, nuestro proyecto parte de una serie pictórica iniciada a lo largo del año 2013. Todas las obras representan un paisaje de una ciudad, vista desde lejos, en la que se empiezan a encender las luces que anuncian el final del día. Todas ellas presentan un cielo azul intenso que toma protagonismo compositivamente, y que marca rotundamente la línea de horizonte.

El proceso de creación comienza con la búsqueda de lugares y momentos del día que ofrecieran las cualidades plásticas que interesaba plasmar en los cuadros. Mis circunstancias personales y profesionales hacen que viaje a menudo, y esto ha ayudado a descubrir lugares y motivaciones para desarrollar mi obra plástica.

Siempre tomo muchas fotografías, sin preocuparme demasiado por el aspecto técnico. Al anochecer, suelo subir mucho la sensibilidad de

la película (ISO), para ganar luminosidad en la imagen, aunque se pierda nitidez o el grano se pronuncie en exceso. A través de la pantalla de la cámara digital, se selecciona la realidad y busco encuadres desde un punto de vista más pictórico, que fotográfico. Me interesan los desenfocos y efectos inesperados, y dar lugar a que el azar intervenga e incluso haga cambiar los planes e ideas preconcebidas.

Este proceso de selección de motivos a través del medio fotográfico, ha ido derivando hacia la captura de imágenes en movimiento, grabando estos mismos lugares con una intención similar a cuando se disparan las instantáneas. Quizás la primera vez fue por casualidad o por error, y en algún momento mi cámara estaba grabando, en vez de en el modo adecuado para disparar la foto. Por razones circunstanciales o azarosas, fui interesándome por el vídeo como otro medio de expresión artística.

Además de este proceso de observación y análisis del paisaje a través de la cámara fotográfica o de vídeo, siempre llevo conmigo "un cuaderno de todo"; en el que suelo hacer dibujos de cosas que suceden a mi alrededor. También, lo utilizo para escribir. Anoto descripciones de lugares, reflexiones personales, a veces relacionadas con el paisaje, con lo que sugiere, o con algún estado de ánimo. En ocasiones, escribo palabras sueltas, frases de alguna canción o de alguna lectura, o bien para recordar algo que alguien ha contado. A partir de este cuaderno o diario gráfico, suelo escribir reflexiones más elaboradas en el ordenador, algo que cada vez considero más importante como parte de cualquier proceso creativo.

Como señalaba el arquitecto brasileño Oscar Niemeyer en el documental *La vida es un soplo*:

"Cuando tengo una idea, cuando empiezo a estudiar un problema... Después, empiezo a dibujar, y cuando llego a una solución que me gusta, empiezo a escribir, a redactar un texto explicativo, porque si en ese texto no encuentro argumentos, vuelvo a la mesa de dibujo".

En nuestro caso, se trata de escribir para pensar sobre lo que queremos hacer, sobre si tiene o no sentido, sobre las razones y motivaciones que impulsan a hacerlo. Escribir sirve para reflexionar sobre las ideas creativas, y sobre todo aporta seguridad a la hora de llevar a cabo y justificar la obra.

Antes de comenzar con la elaboración de los cuadros, suelo hacer un proceso de selección del material visual disponible. Analizo las fotografías en el ordenador, pruebo a recortarlas, subirles o bajarles luminosidad, contrastar los colores, cojo partes de unas y las mezclo con otras... Durante este proceso de selección y análisis, voy descubriendo lo que quiero pintar, o más bien, cómo lo quiero hacer. Se imprimen las imágenes que más me interesan y las pego en la pared del estudio donde trabajo.

Empiezo a pintar los cuadros con pintura acrílica sobre lienzo o madera. Apenas dibujo previamente. El propio color me va sugiriendo las formas. A partir de esa primera mancha voy construyendo volúmenes, a través de capas sucesivas de pintura que van tapándose unas

a otras. A menudo, utilizo lápices de colores o ceras, y reconstruyo el dibujo encima de la pintura. Me gusta intercalar el grafismo con las manchas de color, porque es una manera de recuperar el dibujo y reconstruir. Desde hace años, suelo coleccionar trozos de papeles de diferentes tonalidades y grosores, que puntualmente incorporo a la obra a modo de collage. No lo hago de manera sistemática, sino sólo en el caso de que me faciliten algún color o textura, y se integren con la pintura como si fueran parte de ella.

Cuando quiero empezar a concretar las cosas, paso al óleo, porque me gusta más el acabado que ofrece, y porque parece que me da más posibilidades en cuanto a texturas y matices. A partir de este momento, el proceso pictórico se vuelve más reflexivo, ya que el hecho de pintar al óleo requiere de más pausa. Por ello, observo mucho el cuadro. Hay tardes que casi no cojo los pinceles. Vuelvo a analizar las fotografías tomadas como referencia. Incluso vuelvo a pasear por la ciudad, a observar del natural el color del cielo, las luces de la ciudad, los volúmenes de las casas. Le hago fotografías al cuadro, y las analizo en la pantalla del ordenador. Me voy dando cuenta de las partes que quiero mantener, y de cómo solucionar cosas que no me gustan. Vuelvo a pintar.

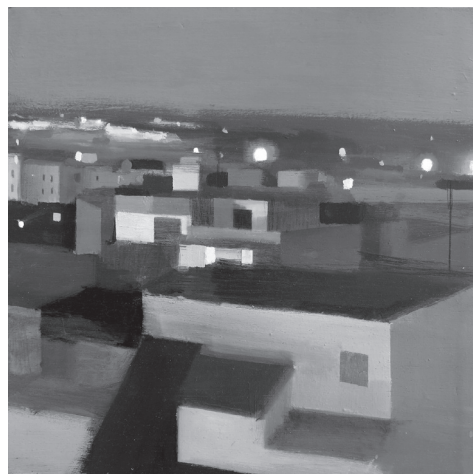
De la misma manera que pinto mis cuadros con acrílico y óleo, siguiendo el mismo proceso creativo, elaboro otras obras de formato más pequeño, donde el soporte ya no es el lienzo o la madera, sino el papel. La pintura que utilizo es la acuarela o ténpera, y le doy mayor protagonismo al grafismo y al collage.

Como se puede apreciar en la narración de mi proceso creativo, esta investigación artística se nutre de aspectos de una metodología etnográfica, ya que se ha llevado a cabo un registro de información a través de la observación, basado en notas de campo, fotografías, apuntes y bocetos. Todo esto me ha permitido una recopilación de material, sobre todo visual, en distintos formatos, que luego se han procesado para la elaboración de la práctica artística. (Fig.5. Fig. 6).

De la pintura al formato audiovisual

La videoocreación "Al anochecer", realizada específicamente para esta propuesta, no está vinculada directamente a mi obra pictórica. En ella, no he grabado mis cuadros, ni tampoco he querido que se tratara de un video documental acerca de mi proceso creativo. He optado por realizar una pieza independiente, aunque complementaria a las pinturas realizadas sobre la temática del paisaje nocturno.

Se trata de una especie de collage audiovisual, donde capto el momento del atardecer y la caída de la noche, desde un punto de vista paisajístico. En él, aparecen distintos escenarios y lugares que guardan una estrecha relación con los motivos que empleo en mi pintura. La realización de esta videoocreación ha sido el resultado de un proceso de experimentación acerca de la conexión entre distintas disciplinas artísticas.



De forma paralela a la evolución de la serie pictórica sobre el paisaje nocturno, empecé a interesarme seriamente establecer un posible diálogo entre un medio tradicional como es la pintura y la videocreación. El eje de conexión entre ambos medios de expresión ha sido la temática del paisaje nocturno y el escenario urbano, así como el propio lenguaje plástico personal.

Al igual que se ha explicado en la narración de la elaboración de los cuadros, para la realización de la videocreación el proceso de observación y análisis del paisaje ha sido muy similar. Teniendo en cuenta este proyecto audiovisual, en los paseos por distintas ciudades empecé a darle cada vez más importancia al hecho de documentar el paisaje a través de grabaciones. No fue fácil cambiar la forma de concebir el paisaje. Muchos de los lugares que me interesaban resultaban demasiado estáticos para una videocreación. A veces, pasaban los minutos y el escenario parecía una postal, o los cambios eran demasiados sutiles o imperceptibles. En este sentido, tuve que acostumbrar mi mirada fotográfica a buscar el movimiento y el cambio. Fui prestando atención a cosas que antes pasaban para mí desapercibidas, como puede ser el viento al mover las hojas de los árboles, el parpadeo de algunas luces, los pájaros que cruzaban el cielo al atardecer, una ventana que se encendía a lo lejos... Esos pequeños detalles cobraban gran importancia al pensar y mirar el paisaje de manera videográfica.

Así mismo, otro aspecto relevante ha sido la recopilación de planos atractivos y variados. Intuitivamente mi mirada paisajística solía buscar planos generales y panorámicos, similares a los encuadres empleados en mis cuadros. Sin embargo, para la realización de una obra audiovisual, eso no es suficiente. Son igual de necesarios planos medios y planos de detalle, para poder jugar con las transiciones y ritmos, y evitar un resultado monótono.

Elisenda Ardevol Piera en su Tesis Doctoral *La mirada antropológica o la antropología de la mirada: de la representación audiovisual*

Fig. 5. *Noviembre 1*. Obra de la autora. 2014.

Fig. 6. *Noviembre 2*. Obra de la autora. 2014



de las culturas a la investigación etnográfica con una cámara de vídeo, señala que:

“los aparatos audiovisuales además de un sistema de transmisión de información, son también un modo de representación, ya que la información que presentan están construida y elaborada de forma muy concreta, y puede ser presentada de maneras muy distintas, dependiendo de cómo obtengamos la grabación y organicemos el material”

Teniendo en cuenta estas palabras, así como el proceso de grabación llevado a cabo, fui obteniendo y construyendo el material audiovisual de forma intencionada. Cuando consideré que tenía suficiente material grabado, lo visualicé y procedí a seleccionarlo. Fui descartando las grabaciones poco interesantes, y seleccionando los planos más atractivos. Me interesaba contar la transición del atardecer al anochecer a través de distintos escenarios y lugares que tenían un vínculo personal. Recorté la duración de muchos de los clips, quedándome con las mejores partes, lo que favorece el ritmo del vídeo. Los ordené en la barra de tiempo, buscando una conexión narrativa coherente e intercalando diferentes planos.

Fig. 7. Fotogramas del vídeo
Al anochecer. Obra de la autora.
2014.

Sara Moyano Reina

Licenciada en Bellas Artes por la Universidad de Sevilla. Artista plástica y profesora en la Escuela de Artes de Jaén. Ha cursado el Máster en Investigación en Artes, Música y Estética de la Universidad de Jaén. Su actividad artística se mueve principalmente en el ámbito de la pintura, habiendo participado en diversas exposiciones individuales y colectivas.

Había visto en algunos videos y películas el recurso de dividir la pantalla, utilizando simultáneamente planos fragmentados. Al tratarse de un video sobre paisaje, pensé que esto podía aportar ritmo a la manera de contar la historia. Los planos enteros se intercalan con planos fragmentados, que dividen el espacio de la pantalla horizontal o verticalmente, jugando con diferentes composiciones. (Fig. 7).

Resultados y conclusiones

Como se ha explicado al inicio de esta comunicación, a través de este trabajo de carácter teórico-práctico he desarrollado un diálogo entre pintura y vídeo, tomando como base una producción propia. Esta investigación ha servido para reflexionar acerca de los aspectos artísticos que configuran mi trabajo. Plantearme el hecho de "pintar el anochecer en la ciudad" como un motivo nuevo y personal para mis paisajes, así como la exploración de un formato nuevo como es la videocreación, me han permitido adquirir una nueva mirada, más amplia y diversificada, concibiendo mi proceso creativo como algo más global. Estas conclusiones son pequeños avances en mi trabajo que me sirven para ir consolidando mi trabajo, encontrándole mayor justificación, y dándole una mayor entidad.

Con este proyecto creo haber contribuido al diálogo entre diversas técnicas de expresión artística, mostrando la potencialidad de la pintura y el video cuando se utilizan de manera conjunta. Ello abre el campo de la creación y permite mirar el paisaje con una perspectiva más amplia y dinámica.

Bibliografía

- ARANGO, G.: *Atrapar lo invisible. Etnografía audiovisual y ficción*. Editorial Anagramas, 2007.
- ARDEVOL, E.: *La mirada antropológica o la antropología de la mirada: De la representación audiovisual de las culturas a la investigación etnográfica con una cámara de video*. Tesis doctoral. Univ. Barcelona, 1994.
- ARGULLOL, RAFAEL.: *La atracción del abismo*. Editorial Destino, Barcelona, 2000.
- ARNHEIM, R.: *Arte y percepción visual. Psicología del ojo creador*. Alianza Forma, Madrid, 1979.
- AZNÁREZ LÓPEZ, J. P.: "Las imágenes como lugares de lo real y posibilidades de agencia. Un abordaje de las imágenes como fenómenos relacionales" en *Instrumento*. Revista de estudio e pesquisa en educação, vol 14. 2. jul. 2012.
- BOIME, A.: *Van Gogh. La noche estrellada. La historia de la materia y la materia de la historia*. Siglo XXI editores, 1994.
- BURKE, E.: *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de lo sublime y lo bello*. Tecnos, Colección Metropolis, Madrid, 2001.
- DEWEY, J.: *El arte como experiencia*. Paidós, Barcelona, 2008.
- GUBER, R.: *La etnografía. Método, campo y reflexividad*. Grupo Editorial Norma, 2001.
- HERNÁNDEZ, F.: *La investigación basada en las artes. Propuestas para repensar la investigación en educación*. Siglo XXI, Barcelona, 2008.
- KANDINSKY, V.: *De lo espiritual en el arte*. Paidós, Barcelona, 1996.
- KLEE, Paul.: *Teoría del arte moderno*. Cactus, Buenos Aires, 2007.
- MADERUELO, J.: "Introducción: paisaje y arte". En VV.AA. *Paisaje y arte*. Abada, Madrid, 2007.
- MATISSE, H.: *Sobre Arte*. Barral, Barcelona, 1978.
- NOGUÉ, A.: El paisaje en el arte contemporáneo. VV.AA. *El paisaje en la cultura contemporánea*. Biblioteca Nueva, Madrid, 2008.
- PUIG Y PERUCHO, B.: *La pintura de Paisaje*. Meseguer, Barcelona, 1971.
- RIVERA BLANCO, J.: "Paisaje y patrimonio". En VV.AA. *Paisaje y patrimonio*. Madrid: Abada, 2010.
- ROGER, A.: *Breve tratado del paisaje*. Biblioteca Nueva, Madrid, 2007.
- VAN GOGH, V.: *Cartas a Théo*. Adriana Hidalgo Editora, 2002.

Referencias web

- <http://www.kekevilabelda.com/>
- <http://oralmemories.com/>
- <http://www.manuelgarcesblancart.es/es/>
- <http://www.currogonzalez.com/>
- <http://www.tate.org.uk/visit/tate-modern>
- <http://cultura.elpais.com/cultura/>
- <http://www.museothyssen.org/>

El calor del diseño

The Heat of Design

Teresa Carreño Vicente

La Termografía Infrarroja sirve para realizar análisis científicos cualitativos y cuantitativos del calor de las superficies. Hoy en día es muy utilizada en todos los sectores con gran éxito siendo parte fundamental e indispensable en la investigación y en el desarrollo de numerosos proyectos de diseño.

En esta comunicación se presenta una breve introducción a la Termografía Infrarroja Creativa, un uso diferente de esta tecnología, que ofrece una visión distinta de la realidad y una potente herramienta plástica que abre nuevas vías de expresión con las que revolucionar el campo de la representación y la comunicación.

Palabras clave: Termografía, infrarroja, calor, representación, creativa

Key words: Infrared, thermography, heat, representation, creative

Infrared thermography is currently used with success for scientific analytical purposes in qualitative and quantitative studies of the heat of surfaces. Today it is widely used in all sectors and is essential and indispensable part in the research and development of many design projects.

In this paper we present a brief introduction to Creative Infrared Thermography. A different approach of reality and a powerful visual arts tool which opens the door to new ways of expression and could entail a revolution in representation and communication.

En su día a día el diseñador afronta, valora e intenta resolver los desafíos que la sociedad presenta. Su actividad supone un intercambio entre tecnología, ciencia e ideas, para descubrir en el entorno y aportar valor. Uno de los instrumentos de los que dispone en la actualidad para realizar su tarea es la termografía Infrarroja. Técnica que le ofrece una herramienta para explorar el medio, pues permite obtener otra visión de la realidad: la del calor. Una radiación invisible al ser humano que percibe por el tacto.

En la actualidad esta tecnología es muy utilizada en las distintas industrias. Forma parte indispensable de los procesos de diseño y fabricación de numerosos objetos, así como en los de rediseño, pues también se utiliza para verificar y comprobar tanto el funcionamiento, como el desgaste de los materiales y la eficiencia energética de aquello que se ha construido, y en procesos de mantenimiento facilita mucho la detección de fallos en los sistemas y la localización de averías. A nivel gráfico su uso se está extendiendo, imágenes obtenidas por esta técnica forman parte ya de la publicidad y de numerosos programas de información, divulgación y entretenimiento. Sin embargo su uso como herramienta creativa todavía no es muy frecuente.

La técnica termográfica infrarroja es un método de análisis científico cualitativo y cuantitativo del calor de las superficies, serio y riguroso en sus planteamientos. Mediante una cámara con dispositivos de imagen a distancia, es decir sin contacto, se convierte la radiación infrarroja emitida por sujetos u objetos en una imagen bidimensional en la que se asignan colores a las distintas temperaturas, por lo que pueden visualizarse patrones térmicos que luego se analizan.

La termografía infrarroja se desarrolla a partir del siglo XIX¹, sin embargo hasta mediados del siglo pasado no comienza el auge de esta técnica de la que tanto se han beneficiado y continúan beneficiándose la ciencia y la sociedad actual. En las últimas décadas se ha reducido el tamaño de los aparatos así como sus costes, lo que ha permitido que sea mucho más accesible. Sus aplicaciones no se circunscriben únicamente al campo del diseño: son múltiples y se usa prácticamente en todos los sectores (medicina, alimentación, vigilancia, edificación, sostenibilidad, enseñanza, aeronáutica...), ya que la técnica no es invasiva, es decir no provoca ningún efecto adverso sobre aquello que es objeto de su estudio ni sobre quien lo realiza.

Es obvio que para realizar estos análisis es necesario tener conocimientos de cómo hay que utilizar la cámara y de cómo se deben interpretar las imágenes. Es más, únicamente un experto sobre el tema objeto del estudio podrá valorar los resultados y realizar una interpretación correcta de los datos obtenidos para poder elaborar un dictamen y ofrecer un diagnóstico.

Ahora bien, no es el propósito de esta comunicación hablar de las características técnicas y científicas de la tecnología. Aunque si se ha considerado que las cámaras térmicas en la actualidad aunque no precisamente baratas, son asequibles, pues sus ventajas amortizan

1 En 1840, solo un año después de la presentación oficial de la fotografía, Sir John Herschel (1792 -1871) astrónomo, científico y el primero en utilizar los términos de positivo y negativo en la fotografía, consiguió la primera imagen de radiación infrarroja usando un proceso basado en la evaporación de una fina capa de aceite expuesta al calor. También consiguió un registro de la imagen en papel. [en línea], <http://www.mcncbiografias.com/app-bio/do/show?key=herschel-john> [citado en septiembre de 2014].

ARANDA GALLEGOS, JOSÉ MANUEL, *Espectrometría de imagen en el infrarrojo: una contribución al estudio de las combustiones y a la teledetección de incendios forestales*, Tesis Doctoral, Leganés (Madrid), Universidad Carlos III, 2002. Disponible en: [en línea], http://www.google.es/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&frm=1&source=web&cd=2&ved=0CCgQFjAB&url=http%3A%2F%2Fearchivo.uc3m.es%2Fbitstream%2F10016%2F10679%2F1%2Ftesis_aranda.pdf&ei=yDK8U83cLoLEPK20gagK&usq=AFQjCNFN8vwwz_4SN-lqCD_5g8676V8B13A&bvm=bv.70138588,d.ZWU [citado en 2011].

pronto el gasto realizado, por lo tanto empiezan a ser numerosas las personas que disponen de ellas. Y una vez que se es propietario de una cámara de este tipo, es normal que llevado por la curiosidad se intente ver el aspecto del calor de aquello que nos rodea.

El diseñador promueve imágenes y manifiesta su voluntad de suscitar nuevas formas e ideas. En el convencimiento de que en su naturaleza existe un explorador -pues para ejercer tiene que representar, lo que implica registrar, reconocer con diligencia cosas, lugares, personas, ideas, incluso a sí mismo- presentamos una breve introducción a la Termografía Infrarroja Creativa. Un uso diferente de una tecnología en la que además de otra visión de la realidad, hemos encontrado una potente herramienta plástica con la que inscribir con medios que le son propios, nuestras relaciones con el mundo exterior y con nuestro imaginario utilizando su propia lengua. Un recurso que abre nuevas vías de expresión, que pensamos pueden ser muy útiles tanto para conocer mejor nuestro mundo, como para el desarrollo de nuestra profesión. Un instrumento que ofrece un nuevo lenguaje para crear, para imaginar, para realizar el discurso que permite comunicar con la sociedad y provocar una reacción en el espectador.

En las imágenes térmicas que proponemos el análisis científico pasa a un segundo plano. Es cierto que ofrecen una visión del entorno de la cual se puede extraer alguna información de cómo es la realidad del calor y de cómo se comportan los materiales, pero siempre se tendrá en cuenta que dicha información no sirve para realizar ningún tipo de diagnóstico, como cualquier termógrafo cualificado nos podría argumentar.

El primer contacto con la técnica lo obtuvimos de un modo casi casual. A partir de una experiencia insólita pero a su vez maravillosa: la solicitud de participar en una exposición realizada con imágenes térmicas sin tener en cuenta los aspectos científicos de la tecnología, es decir desde la estética²... Y encontramos una potente herramienta con la que cuestionarnos el universo, conseguir fines artísticos y obtener conocimiento. En ese momento el explorador se hizo expedicionario y nos embarcamos en la ardua tarea de indagar en lo encontrado.

Desde entonces hasta ahora han proliferado el tipo de imágenes a las que nos referimos. Incluso ya hay quien utiliza la cámara de esta manera, y sabemos que en ciertas escuelas de termógrafos se imparte clase de composición dando importancia al resultado estético de la imagen³, pero cuando por primera vez nos enfrentamos al uso de la cámara no encontramos ninguna referencia a esta aplicación de la termografía infrarroja. Podríamos argumentar que realizamos el trabajo por instintito, lo que aunque cierto en parte, no es toda la verdad. Contábamos con un bagaje adquirido a lo largo de nuestra trayectoria. Con estructuras mentales que nos han permitido atender a aquello que sucedía en la imagen. Aun así, es preciso señalar que si bien estas estructuras permitieron afrontar el proyecto, muchas de las cosas que ahora podemos apreciar en este tipo de imágenes no las podíamos ver en ese momento.

2 La exposición *UP 750 nm, imágenes térmográficas* incluida en las actividades de la VII Semana de la Arquitectura de Madrid, fue organizada por la empresa fabricante de cámaras térmicas Flir, la Escuela Superior de Diseño del Centro Español de Nuevas Profesiones (CENP), la Asociación de Arquitectos (aA) y el Instituto para el Diseño Sostenible IEDS-CENP. Se inauguró el 3 de octubre de 2011 en la sede del CENP de Madrid.

3 Attilio Bruno Veratti, Engenheiro Metalurgista, Termografista Nivel III ITC USA e ABENDI (Associação Brasileira de Ensaio Não Distributivos e Inspeção), Instructor ITC América Latina, informa de la enseñanza de "Composición de la imagen" en su curso Nivel I de Termografía. Correo electrónico. 7 abril 2012. Comunicación personal.

Es por ello que en un principio tratamos de escoger temas de por sí impactantes o al menos llamativos, y basar las decisiones referentes a la composición en crear una base estructural en la imagen fundamentada en los elementos gráficos del diseño, que nos permitiera tanto a nosotros como al espectador dar sentido y entender lo contemplado. Pues no es ningún secreto que existe un lenguaje plástico visual cuyos elementos permiten expresar lo que queramos, ya que sus efectos tienen carácter universal, se basan en principios físicos objetivos, no dependen del gusto o de la experiencia de los individuos y funcionan con independencia de la técnica artística que se utilicen. Actuar de esta manera nos permitió realizar las imágenes, pero también verificar que la técnica utiliza su propio lenguaje. Un lenguaje con entidad propia e independiente que permite generar un discurso artístico. Este descubrimiento nos llevó a realizar un exhaustivo estudio⁴ - que puede resultar útil tanto a aquel que desee realizar termografías infrarrojas creativas como interpretarlas- sobre el lenguaje plástico-visual en la termografía infrarroja a todos los niveles -morfológico, sintáctico y semántico- valorando asimismo las posibilidades denotativas y connotativas de la imagen térmica y cómo puede afectar todo ello a la representación y a la comunicación.

Parte de este lenguaje y de las posibilidades que ofrece la técnica termográfica infrarroja -que pueden facilitar la labor de quien quiera abordar de este modo la termografía infrarroja- es lo que queremos mostrar. Ahora bien, ante el volumen de lo encontrado⁵ y cuando lo descubierto trasciende lo personal y se muestra universal, es difícil resumir en breves líneas lo hallado, por lo que al considerar lo que se expone, hemos estimado qué podría interesar, a quien decide usar la cámara térmica para crear imágenes desde la estética por primera vez.

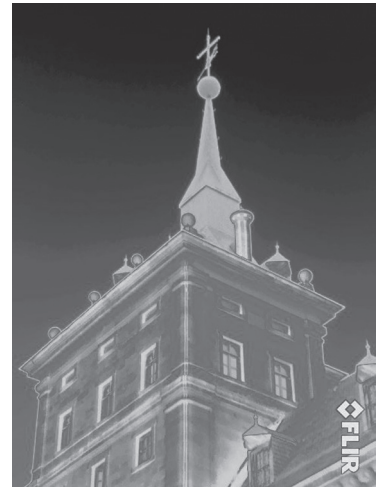
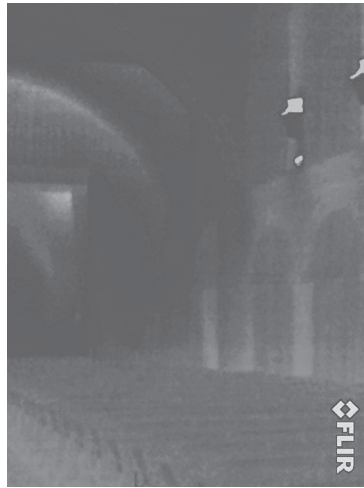
Obtener la imagen deseada para realizar un proyecto supone conocer -o al menos intuir- como va a ser dicha imagen. Al realizar una termografía infrarroja no debemos esperar que la apariencia de los sujetos u objetos que van a aparecer en ella sea la que muestra la realidad visible, pues no es esta la realidad que se registra, si no la del calor. Las características de la termografía infrarroja vienen determinadas por la diferencia de temperaturas entre los objetos, por lo que un buen punto de partida sería la recomendación de dedicar un tiempo a reflexionar sobre el tema que se quiere tratar desde esta energía y en cómo se lleva a cabo el proceso termográfico. Al ser la radiación térmica invisible al ojo humano, es aconsejable entender qué es lo que genera la imagen (es decir el calor), cómo funciona, qué hace, cómo se transmite, para saber qué podemos esperar en su relación con los materiales.

La temperatura de los objetos entre otras cosas, depende del material del que están hechos, de su forma, del tipo de acabado superficial, la textura que presentan, y de factores externos a ellos, como pueden ser la temperatura ambiente o la humedad. Todo ello afecta a cómo actuarán ante la radiación infrarroja y a cómo se va a efectuar la transmisión de energía. El calor se traslada siempre del objeto con

4 CARREÑO, TERESA: *Termografía Infrarroja Creativa. Lenguaje plástico visual en la imagen térmica*, Tesis Doctoral, mecanografiado, (por atención del autor), Valencia, Universitat Politècnica de València, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, 2015. Disponible en:[en línea], <http://hdl.handle.net/10251/48528>
5 En dicha investigación se exponen 70 conclusiones.

Fig. 1. Termografía infrarroja, paleta Rain 900. Cámara Flir T640. Teatro. Teresa Carreño. 2011.

Fig. 2. Termografía infrarroja, paleta Rain 900. Cámara Flir T640. Torre, Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial (Madrid). Teresa Carreño. 2011.



mayor temperatura al de menor hasta igualar sus temperaturas, y a nuestro alrededor continuamente de manera natural se está produciendo intercambio de energía.

La experiencia nos ha demostrado que vale la pena dedicar un tiempo a valorar cómo pueden actuar los elementos que se presentan y si puede haber intercambio de calor en aquello que queremos registrar, pues puede darse el caso de que aunque el tema sea visualmente muy interesante, la respuesta de los materiales no sea la que imaginamos o que todos ellos tengan una temperatura similar, lo que dará lugar a una imagen térmica carente de interés. La imagen que presentamos a continuación (figura 1) es un buen ejemplo de ello. Está realizada en un espacio arquitectónico único, y sin embargo no caímos en la cuenta de que ese interior, rodeado de gruesos muros, mantenía todo el recinto y su contenido con temperaturas semejantes por lo que aunque pudimos realizar imágenes térmicas, éstas no ofrecían visualmente contraste resultando bastante planas.

Dedicar unos minutos a pensar si aquello que queremos termografiar disipa el calor suficiente como para obtener una buena imagen térmica permite evitar situaciones como la descrita, y obtener termografías infrarrojas como la que se muestra a continuación en la que si se tuvo en cuenta este factor (figura 2). La imagen está realizada cuando el día deja paso a la noche, en el atardecer, momento en el que el calor recibido por los edificios a lo largo de la jornada vuelve a la atmósfera.

Una vez elegido el tema es preciso seleccionar lo que se desea que aparezca en la termografía infrarroja, es decir tener en cuenta los elementos que queremos que formen parte de la imagen -máxime si ésta va a formar posteriormente parte de un proyecto- pues sus características afectarán al desarrollo del mismo. La cámara térmica muestra en el visor aquello que va registrar, por lo tanto es posible observar y verificar a través de él, si aquello que se escoge está dotado de cierta armonía y expresa lo que queremos. Componer es dar sentido, organizar, ordenar el espacio en la mirada, y aquí

Fig. 3. Fotografía color. Cámara Flir T640. Fachada oeste del Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial (Madrid). Teresa Carreño. 2011.

Fig. 4. Termografía infrarroja, paleta Rain 900. Cámara Flir T640. Fachada oeste del Real Monasterio de San Lorenzo de El Escorial (Madrid). Teresa Carreño. 2011.

es cuando entra en juego la experiencia y el estilo de cada uno. La imagen termográfica infrarroja posee su propio lenguaje pero como cualquier otro tipo de imagen, contiene elementos que le dan forma y estructuran: los elementos gráficos. Estos elementos no pierden sus propiedades por formar parte de una imagen térmica, sin embargo su procedencia puede ser distinta de la de aquellos que forman la fotografía correspondiente, adquirir diferente significado, articularla de otra manera y algunos incluso, no tener equivalente en el visible. Además es conveniente tener en cuenta que cuando la relación del color con la realidad visible no existe, como sucede en la imagen térmica -puesto que representa la temperatura y no la luz- adquieren mayor significación. Por todo ello conocer a priori algo de lo que puede suceder en la imagen puede ayudar a la hora de observar a través del visor.

Son muchos los materiales -algunos de ellos abundantes en el entorno, como el agua y el vidrio- cuyo comportamiento ante el calor es distinto de aquel que estamos acostumbrados a observar de ellos en nuestra experiencia visible. Una de las tareas que abordamos en la investigación fue comparar la imagen térmica con la fotográfica para ver qué elementos gráficos desaparecían, cuáles eran nuevos, y en los que existían en ambas imágenes comprobar si eran semejantes o cambiaba su valor. De este modo pudimos distinguir valores del referente que difieren en la imagen del calor de aquella del visible. Hecho de gran importancia puesto que son los que modifican la expresión. (figuras 3 y 4).

Como se puede observar, las dos imágenes expuestas (obtenidas simultáneamente) son muy distintas entre sí y la diferencia no viene dada sólo por el color. La fotografía muestra la imagen de una escena por la noche donde se pueden distinguir en el edificio del fondo algunas ventanas, tres de ellas iluminadas. El resto de los elementos se diluyen en las sombras. En la termografía infrarroja estas zonas se revelan mostrando con todo detalle no solo la fachada del edificio -desde las chimeneas del tejado hasta el piso bajo- también es posible apreciar en la imagen partes que están en planos posteriores. Si nos fijamos en la zona correspondiente a las ventanas se puede reparar en que todas ellas tienen el mismo valor, no existiendo diferencias entre las que están iluminadas y las que no.

En la termografía infrarroja de este otro ejemplo (figura 5), se pueden observar unas manos infantiles retirando velas de cumpleaños de una tarta. En la acción es posible adivinar que un niño va quitando las velas y otro las va sujetando. En este caso no es difícil creernos cuando decimos que la imagen térmica difiere bastante de su correspondiente en el visible. La



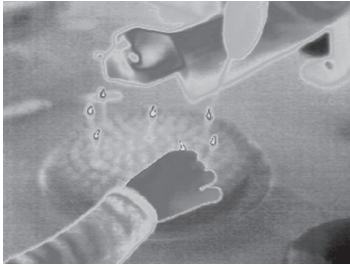


Fig. 5. Termografía infrarroja, paleta Rainbow. Cámara NECTH 8700. Cumpleaños. Teresa Carreño. 2012.



Fig. 6. Termografía infrarroja, paleta Mgrain. Cámara Flir T640. Halcón harris. Teresa Carreño. 2011.



Fig. 7. Termografía infrarroja, paleta Hotcoal. Cámara Flir T640. Halcón harris. Teresa Carreño. 2011.

mesa, la tarta (decorada con pequeñas pastillitas de colores) y el resto de los elementos que están sobre la mesa se han unificado en el color formando el fondo de la imagen, en la que una fuerte diagonal con un movimiento en "S" en su parte central marca la composición. Al realizar esta termografía la autora reconoce que alarmada dejó de termografiar al pensar erróneamente que las velas estaban encendidas.

Esta imagen sirve para mostrar cómo elementos que pasarían desapercibidos en una imagen fotográfica –pues el pábilo de una vela apagada prácticamente no se vería en una situación como la que se presenta– se muestran claramente en una termografía infrarroja. Pero también sirve para señalar e introducir otra de las características de la técnica que puede resultar muy interesante para el creativo: la referente al color.

El color en termografía infrarroja se utiliza para mostrar las temperaturas de los sujetos u objetos representados, por lo que a cada una de ellas se le asigna un tono. Esto significa -como habrán podido observar en las termografías infrarrojas que acompañan al texto- que dichos colores no se corresponden con los que muestran las superficies en la realidad visible.

Las cámaras térmicas poseen distintas paletas que permiten visualizar las diferencias de temperatura que se dan en la imagen, todo ello con el fin de aumentar o disminuir los contrastes que se presentan en ella para poder realizar un buen análisis científico. Cada paleta muestra con mayor definición una parte de la realidad analizada aportando información diferente, es decir, que se complementan entre ellas. Es posible cambiar de paleta en la cámara, pero también a posteriori en el ordenador, con el software con el que se analizan las imágenes. Esta peculiaridad que ofrece la técnica amplía muchísimo las posibilidades de representación y de expresión, pues por cada imagen que realizamos en realidad obtenemos un abanico de imágenes sobre el mismo tema con distintos colores y contrastes. Y es sabido que ambas características son fundamentales en la expresión y en la comunicación. (figuras 6 y 7)

La misma imagen puede transmitir sensaciones muy distintas dependiendo de los colores que muestre, pues estos modifican las relaciones compositivas que aparecen en ella. También existe la posibilidad de trabajar en blanco y negro, y con cada paleta en positivo y en negativo, e incluso hay paletas con las que obtener termografías infrarrojas con un marcado estilo gráfico. (figura 8)

Bibliografía

CARREÑO, TERESA: *Termografía Infrarroja Creativa. Lenguaje plástico visual en la imagen térmica*, Tesis Doctoral, mecanografiado, (por atención del autor), Valencia, Universitat Politècnica de València, Facultat de Belles Arts de Sant Carles, 2015. Disponible en: [en línea], <http://hdl.handle.net/10251/48528>
VOLMER, M. MOLLMANN, K.P., (Traducción de ROYO PASTOR, R.): *Termografía Infrarroja*, Valencia, Universitat Politècnica de València, 2013.

Fig. 8. Termografía infrarroja, paleta Medical. Cámara Flir T640. Búho real. Teresa Carreño. 2011.

Fig. 10. Termografía infrarroja y dibujo. De la serie smog. Teresa Carreño. 2013.

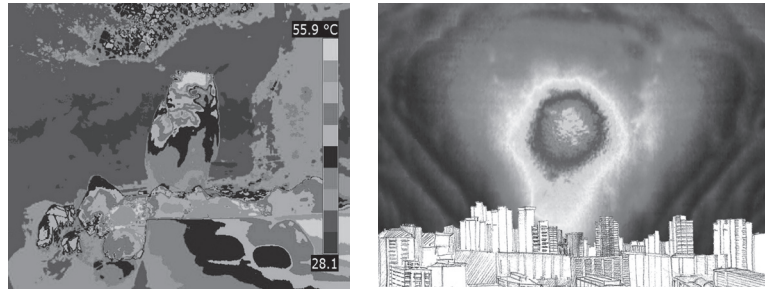


Fig. 9. Termomontaje infrarrojo. De la serie aire. Teresa Carreño. 2013.



Teresa Carreño Vicente

Profesora en la Escuela Superior de Diseño del Centro Español de Nuevas Profesiones de Madrid (CENP). Directora del departamento de tecnología.

Artista plástico-visual, diseñadora y restauradora de obras de arte. Desde 1986 combina su labor docente con la profesional e investigadora. Ha participado en numerosas exposiciones, proyectos artísticos y proyectos de diseño.

Llegados a este punto seguramente hay quien se pregunte si a parte de representar la realidad, es posible crear imágenes que muestren una ficción. Al igual que en un estudio fotográfico se pueden establecer las condiciones para realizar una fotografía determinada, podemos crear la situación térmica que nos permita realizar imágenes fruto de nuestra fantasía. Solo es cuestión de aplicar nuestros conocimientos sobre el calor y usar la imaginación.

Son muchas más las características de la imagen térmica que difieren de la visible y muchas las posibilidades que ofrece en lo que concierne a la narración. Todas ellas hacen posible describir y expresar, mostrar nuestras relaciones con el espacio y el tiempo, la presencia, la ausencia, lo imprevisto, lo sugerido, lo imaginario. Es más, una vez obtenidas las termografías infrarrojas se puede proceder cómo con cualquier otra imagen, pudiendo realizar termomontajes (figura 9) o interactuar con otras técnicas (figura 10).

Es imposible como ya se ha indicado, abordar en estas líneas todos los atributos de la imagen termográfica infrarroja. Su capacidad para mostrar la huella del calor, gases invisibles al ojo humano, el interior de una bolsa negra de basura, llenar el cielo de colores, reflejos en los sitios más insospechados... Es por ello que esperando que lo aquí expuesto sea útil a quien quiera que se inicie en la termografía infrarroja creativa, insistimos en que hay ciertas circunstancias que favorecen el intercambio de calor, y en la importancia de comprender y entender que el comportamiento de los diferentes materiales es distinto ante el calor que ante la radiación visible, ya que todo ello afecta a la representación. Conocer estas condiciones y las posibilidades gráficas que ofrece la técnica permitirá, al abordar la captura de la imagen térmica de manera creativa, estar atentos a los elementos que se hacen visibles en la termografía infrarroja. De este modo el autor obtendrá recursos que le allanarán el camino y adquirirá la capacidad avanzar por sí mismo, tanto a la hora de termografiar como a la de previsualizar el resultado que logrará en la imagen.

Utilizada de esta manera, la termografía infrarroja ofrece un espacio donde buscar y encontrar originales y nuevas formas de expresar y comunicar ideas, pues las sensaciones visuales que se evidencian exclusivamente en el proceso termográfico infrarrojo abren nuevos horizontes a la retórica expresiva. Un territorio -el del calor- todavía virgen, que cualquier creativo puede explorar y usar en la elaboración de sus proyectos.

El medio es el mensaje. Génesis y desarrollo de la imagen sobre la plancha de metal

The Media is the Message. Genesis and Development of the Picture on Metal Plate

Alejandro Rodríguez León

Hay dos maneras de entender y hacer grabado. La primera visión lo concibe como el desarrollo de una habilidad, de una técnica cuya utilidad radica en poder reproducir imágenes prediseñadas. La segunda acepción por el contrario, lo aborda como un lenguaje artístico, con una auténtica sintaxis de la forma, donde se genera las propias condiciones expresivas que surgen del pensamiento divergente. El *grabado creativo* presenta determinadas cualidades físicas y sensoriales, las cuales nos remiten a un proceso dibujístico complejo, abierto a las vicisitudes propias del material que se transforma empleando nuestras manos, nuestro cuerpo para explorar, para conocer.

There are two ways of comprehending and making engraving. The first vision understands it as the development of a skill or of a technology, which usefulness is based on being able to reproduce pre designed or pre conceived images. The second meaning however, defines engraving as an artistic language, as an authentic syntax of the form, where the own expressive conditions that arise from the divergent thought are generated. *Creative engraving* exposes certain physical and sensory qualities, which refers us to a complex drawing process, opened to the personal experiences of the matter being transformed, using our own hands and our own body to explore, to know.

Palabras clave: Grabado, dibujo, proceso divergente, sensorialidad, fluidez

Key words: Engraving, Drawing, Divergent Process, Sensory qualities, Fluency

1. Antecedentes

Nuestro propósito al escribir este artículo es el de ponderar y dar visibilidad al *proceso* de creación de una imagen a través del lenguaje del grabado calcográfico.

¿Por qué dar más importancia a un proceso que al resultado? Estamos impregnados de un sentido de finitud en todo lo que hacemos. Estamos obsesionados por el acabado de las imágenes sean o no naturalistas. El entorno en que nos desenvolvemos favorece esta situación porque jerarquiza como sea y ante todo, la obtención de un resultado específico, previsto y acabado.

Esta obcecación por el resultado nos encamina a trabajar como autómatas, con la vista y la cabeza centradas en conseguir los objetivos propuestos. Pero, ¿Cómo se traducen esos objetivos concretos en la estampa? Se encuentra muy enraizada la idea de que no podemos abordar ningún proyecto o propuesta seria, sin tener muy claro cómo sería el resultado final. Los bocetos o dibujos preparatorios conducen a asumir la previsión de la imagen. Pues bien, desde nuestro punto de vista, esta actitud cercena el desarrollo de un sinfín de posibilidades que se generan casi por sí solas, gracias al grado de flexibilidad perceptiva y actitudinal que ejerzamos cuando se talla una plancha. Por lo tanto, el trabajo que debe preocuparnos no es el que desarrollemos a modo de boceto previamente sobre un papel, sino el que se desenvuelve directamente sobre la matriz con la punta de acero y el rascador.

“...Creo que puede afirmarse, en general, que el gran artista sólo ha utilizado habitualmente procedimientos gráficos cuando eran relativamente directos, y que el deseo de expresión es incompatible con los métodos indirectos, con la complejidad técnica y con la rutina lineal que caracterizan la mayor parte de las técnicas de interpretación¹.”

Es evidente entonces, que entre más filtros utilicemos para expresarnos a través de las imágenes, más alejados nos encontraremos de las complejas esencias perceptuales que nos brindan todos nuestros sentidos al unísono. Las artes en general y en particular el grabado nos invitan a prestar atención a esas cualidades sensoriales para poder experimentarlas plenamente, para no conformarnos únicamente con un reconocimiento superficial de las formas” (EISNER, Eliot: 2004; 22)²

Por otra parte, la demanda de productos novedosos en todos los ámbitos, propicia la búsqueda obsesionada de efectos inmediatos que causen gran impacto visual; esta obcecación por la apariencia, por la imitación, se vio reflejada también en la manera en que evolucionó técnicamente el grabado a partir del siglo XVI hasta el descubrimiento de la fotografía, donde el único objetivo era la reproducción fiel de imágenes ajenas a la propia sintaxis del grabado, en buena parte, carentes de fundamento plástico o creativo; precisamente porque cuando existe un camino tan definido entre el referente y la forma representada, no existe margen para la indagación porque todo el trabajo se encorseta en elementos predeterminados. Por otra parte, el grabador perceptivo, sensibiliza con su actitud y sus manos el medio para que éste sea propicio para la expresión.

1 IVNIS, W. M.: *Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica*, 1975, pp. 225

2 “Dewey distingue entre percepción y reconocimiento. La percepción exige exploración. Intenta promover la experiencia. El reconocimiento tiene lugar cuando lo percibido recibe una etiqueta y es objeto de discusión. Véase su obra *Art as Experience*, Nueva York, Min-ton Balch, 1934. Citado por EISNER, ELLIOT. W. *El arte y la creación de la mente*, 2004, pp. 296

Es justamente esta condición, lo que diferencia al grabado para un fin utilitario o como un ejercicio de transformación en sí mismo. Desde esta perspectiva, el sentido interesado del grabado queda obsoleto y desprestigiado porque esconde su verdadero potencial: el de abrirnos a la percepción de lo que *se puede hacer* y no de lo que *se quiere hacer*.

Por ello me parece significativo intentar desentrañar algunos tópicos sobre la imagen impresa artesanal (hago hincapié en el término artesanía porque no quiero utilizar el neologismo de “analógico” para referirme a un concepto primordial que implicaría la interacción de nosotros mismos y con el mundo a través de nuestros sentidos, principalmente el del tacto). Parto por consiguiente, de nuestra propia experiencia en esta disciplina artística, para deducir que hay dos maneras de abordar el grabado, tanto desde su práctica como desde su percepción

2. Las dos visiones del grabado

Para poder comprender la importancia que tiene el proceso creativo en el grabado, hemos establecido una hipotética confrontación entre las dos maneras que prevalecen cuando se aborda la gráfica desde su práctica. Denominaremos de aquí en adelante la primera visión con la letra A y la segunda con la letra B.

La primera visión (A) es más racional que sensorial y afronta el grabado como una *técnica de impresión*, cuya finalidad es la reproducción de imágenes originales a partir de un boceto o un referente muy premeditado o perfectamente establecido. Los cambios en la plancha no tienen mayor relevancia siempre y cuando no afecten el sentido estricto de la imagen final. Esta circunstancia evidente, es heredera de la supeditación que ha tenido el grabado a imitar y reproducir infinidad de veces, a lo largo de toda su historia, otro tipo de imágenes pictóricas o dibujísticas terminadas. Los artistas que rompieron con esta inercia fueron desde luego los que trascendieron este sentido unívoco del lenguaje gráfico para convertirse en referentes como creadores dentro del concepto moderno de grabado. Son ellos precisamente los que llenan con sus obras todos los libros monográficos. Pero que sin embargo, desconocemos cuál es la esencia artística de sus estampas. Personalmente me gustaría resaltar a Durero, en el S. XVI; Rembrandt en el S. XVII y Goya S. XVIII. A finales del S. XIX la tendencia cambia gracias a los artistas expresionistas.

Todas las técnicas que surgían lo hacían por un afán de imitar: la manera negra, para imitar la pintura al óleo; el *pointillé* para imitar los dibujos coloreados a la aguada; las ruletas se introdujeron para trazar líneas rigurosas con las de la tiza; el aguatinata se desarrolló para imitar la aguada de tinta china o las acuarelas; el barniz blanco para imitar los dibujos a lápiz³.

Por lo tanto, su objetivo no es otro que el de trasladar lo más fiel posible la expectativa, esa idea previa a la plancha. Aquí no importa el *cómo*, sino el *qué*. Es decir, lo verdaderamente sustancial es el efecto final más que el proceso.

3 DUPLESSIS, J.: *Las maravillas del grabado*. París 1873 pp. 328-331.
Citado por SÁEZ DEL ÁLAMO, C.: *El grabado en color por zieglerografía*, p.19. Bilbao, 1989

La segunda acepción (B) por el contrario, concibe al grabado como un recorrido sensible que nos invita a descubrir, a profundizar en el abismo de lo desconocido, porque una estampa al igual que un dibujo, “revelan más claramente su proceso de ejecución” (Berger: 2011; 56), cuando logramos captar sus cualidades matéricas y sensoriales durante el transcurso de su propia elaboración. La acción de tallar desarrolla y promueve todos los estadios de tras-formación que están implícitos en todo proceso artístico.

La naturaleza del grabado favorece que aparezcan factores o circunstancias azarosas o inesperadas que son difíciles de controlar; Y eso es precisamente lo que le diferencia de otros procedimientos no dibujísticos: aquí más que en ningún otro lenguaje, el error hay que asumirlo como una parte sustancial de un proceso creativo y no como una equivocación que se intenta desechar, ocultar y olvidar sin más. Un gran estudioso del dibujo como lo es John Berger nos acerca a esa actitud que debemos de asumir hacia la incertidumbre que surge cuando estamos ante un soporte con las herramientas en la mano:

Tengo el presentimiento de que el dibujo es una actividad manual cuyo objetivo es abolir el principio de la Desaparición. (O, para decirlo con otras palabras, transformar las apariciones y desapariciones en un juego más serio que la vida)... Dibujar es un proceso continuo de corrección. Es un proceso que avanza corrigiendo errores⁴.

Justamente porque la visión (A) del grabado tiene un objetivo específico que seguir, el error es la equivocación que le desvía de la consecución de su claro objetivo. Por lo que hay que ocultarlo o eliminarlo cuanto antes.

La diferencia de la visión A con la B es que la segunda, asume las herramientas como extensiones de los sentidos. No se pelea con ellas porque perdamos su control sobre nuestras expectativas, se asumen como parte de la acción que conduce a la expresión. Es decir, que se fusiona con todas esas cualidades físicas y sensoriales del medio para desarrollar con ello un proceso dibujístico abierto al devenir y las vicisitudes del propio material. Para transformar con los atributos de las herramientas, del soporte y de la mano, la propia actitud hacia ellas, mediante un diálogo fluido y flexible.

Shitao, a quien vuelvo citar, escribió lo siguiente; “Pintar es el resultado de la receptividad de la tinta; la tinta se abre al pincel; el pincel se abre a la mano; la mano se abre al corazón. Y todos ellos de la misma forma en que el cielo engendra lo que la tierra produce: todo es el resultado de la receptividad⁵”.

Trasladando las bellas palabras de Shitao al grabado podríamos decir que grabar es el resultado de la receptividad del soporte, de la plancha; la plancha se abre a la punta o al rascador; la punta de acero y el rascador se abren a la mano; y la mano se abre al corazón, y se cierra a nuestros ojos y a nuestra mente.

Resumiendo, la visión A utiliza el procedimiento para un determinado fin. La visión B en cambio, se fusiona con el medio para indagar y descubrir otras vías de experiencia gráfica. El resultado final del primero es el grabado decorativo; mientras que la del segundo; es la expresión sin cortapisas, es el *grabado de creación*.

4 BERGER, J.: *Sobre el dibujo*
Barcelona, 2011, p. 97

5 BERGER, J.: *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*,
Madrid, 1997, p. 46

Desde nuestra perspectiva, consideramos que ambas visiones están patentes en todos los procesos de la talla y que depende de la percepción y de la actitud del propio grabador que prevalezca uno u otro. No obstante, cuando nos acercamos a la receptividad de la segunda visión del grabado, es sin lugar a dudas cuando el proceso se vuelve más fluido, divertido, energético y creativo.

3. La temática no es la finalidad, sino únicamente un comienzo. el dibujo como fortaleza

Para poder reflexionar sobre esta problemática, hemos querido tomar como referencia principal el último trabajo en el que estamos sumergidos. Se trata de seis ilustraciones basadas en sueños de niños mexicanos. Un encargo de Roger Omar para su proyecto *El monstruo de colores no tiene boca*. Los textos que elegimos son sucintos y la mayoría se refieren a seres o situaciones insólitas que son fácilmente traducibles a lo visual. Pero precisamente esta facilidad de narración era la que tenía que evitar en mis imágenes. Es decir, la literalidad.⁶

Nunca antes habíamos hecho una ilustración con grabado calcoográfico. Por lo tanto, este encargo se nos presentaba como una buena oportunidad para corroborar que la imagen, pese a su temática o referencia, tiene siempre un recorrido muy amplio y divergente; siempre y cuando por supuesto, abandone el sentido de finitud y certeza que la encadena a la expectativa de un resultado específico. Sin embargo, nos motivaba la idea de comprobar hasta dónde podría llegar una imagen que se desarrollaría con un proceso antitético al que suele usarse en la ilustración: el grabado calcoográfico. Antípoda en esencia a las herramientas digitales, sencillamente porque los procesos del grabado son contundentemente procesuales y artesanales y requieren además de un transcurso de maduración pausado y reflexivo hasta que la propia imagen nos desvele que no puede ir más allá de sus propias posibilidades.

La idea original de este proyecto se desarrolla como un políptico, o más bien como una imagen única que mide 21 x 100 cm. Por consiguiente, uno de los principales problemas que teníamos que resolver era de carácter técnico o de infraestructura, al no tener la posibilidad de morder una plancha tan grande en el taller para abarcar los cinco sueños a la vez, tuvimos que dividir la imagen en dos partes. Por un lado, teníamos una plancha de 21 x 40 cm. abarcando dos sueños. Y por el otro, la segunda placa de 21 x 60 cm. que haría referencia a tres textos. De esta manera, nos sería menos complicado poder tallar amabas matrices por etapas y registrar al mismo tiempo, todos los estados intermedios sin ninguna dificultad.

La segunda problemática inicial a solucionar sería la interpretación de un texto más o menos narrativo al lenguaje visual de las imágenes. Los textos fueron escritos por niños de ocho años, lo que les otorga un carácter algo etéreo, poco definido en sentido de significado y abierto en consecuencia a infinidad de variantes plásticas. Esta circunstancia fueron las que en parte nos motivaron para asumir este trabajo.

6 Los textos son los siguientes:
"Yo soñé que vino un circo y luego mi amigo Pedro era un chango pero en persona y que estaba todo sangrado y al final mi amigo ya no era chango, sola una persona" (Sheyla, 2008) "Yo soñé que vivía en un árbol" (Anónimo, 2008); "Soñé que tenía ocho manos y cuatro pies y me operaron y me volvieron a salir" (Monse, 2008); "Soñé que un montón de cachoras nos invadían y nos comían, y de repente me desperté (Cecilia); "Hoy soñé que navegaba por el mar y estaba una gallina en el mar y la sacamos. Tenía hambre, no teníamos comida y nos regresamos" (Eduardo, 2004)

Comenzamos el proyecto con la plancha de 21 x 20 cm. que contiene la única imagen suelta del acordeón; es la portada: *El gato truenapies*⁷. Aparentemente el texto era un poco repetitivo y descriptivo, pero al mismo tiempo sugerente y cargado de fantasía, lo que atrajo inmediatamente nuestra atención para tomarlo como pretexto para comenzar a dibujar.

En sentido estricto, no nos motiva realizar bocetos o dibujos previos de un tema que debemos que resolver con otro lenguaje. Definitivamente preferimos abordar la imagen directamente sobre la plancha para no estar condicionados por el referente o el motivo desde el inicio. Con la xilografía no hay problema porque su propia sintaxis, te obliga a sintetizar y a adaptarte casi sin problemas al lenguaje directo y contundente que genera la madera. Sin embargo, con el grabado en hueco no sucede lo mismo. La rigurosidad del procedimiento calcográfico, te obliga de alguna manera, a seguir unas pautas muy específicas que conllevan a un mayor detenimiento y a un estado más reflexivo y consciente del proceso. Esto se debe a que el dibujo lineal en el grabado en hueco se desarrolla con unas herramientas muy finas que consecuentemente tienden a un trabajo más minucioso. De esta forma, la tendencia se inclina hacia el detalle, pero precisamente por ello, se requiere un cambio de actitud que sea contundente para romper con esta inercia que nos impide disfrutar de un lenguaje más fluido y espontáneo sobre la plancha de metal.

Cabe resaltar aquí que la búsqueda de combinaciones entre diferentes lenguajes del grabado con el fin de encontrar una ‘resurrección’ de la gráfica, centrada mayoritariamente en ‘innovaciones técnicas’, realizada por los artistas que se encuentran situados en la visión A del grabado, ha desvirtuado el fundamento de la investigación en esta disciplina artística. Evidenciando nuevamente, que lo que realmente preocupa a muchos grabadores contemporáneos, al igual que pasaba desde el siglo XVII, son los resultados aparentes de algunos recursos de estampación y no la gran problemática que implica el cómo evoluciona y se crea la imagen gráfica directamente en el soporte de la talla.

...El enfoque de la investigación donde se falla, ya que intenta buscar soluciones a través de recursos de estampación, cuando en realidad lo verdaderamente importante y problemático dentro de la estética actual viene en el momento mismo de crear una imagen, no en el hecho de imprimirla: impronta, espontaneidad y valentía en la creación son premisas que el artista antepone a cualquier resultado posterior de estampación, y esas premisas sin medios directos capaces de llevarlas a cabo, son imposible de plantearse⁸.

¿Cuáles son entonces esas destrezas y habilidades complejas que debemos desarrollar para acercarnos más a ese estado de indagación de la imagen gráfica? Es el *dibujo* sin lugar a dudas, el medio que nos acercará a la verdadera naturaleza de la imagen; desarrollará en nosotros la capacidad de proximidad a un estado perceptivo acrecentado para asimilar la realidad sensitivamente a través de la acción de nuestro propio cuerpo al trazar y no tanto por nuestro sentido de la

7 " Hoy soñé que en la noche me andaban tronando los dedos de los pies. Yo moví los pies y no había nada... Y todavía me andaban tronando los pies. Y vi un gato que tronaba pies. Lo vi y se fue volando". Texto de Antonio, niño de ocho años, Mazatlán, México, 2004
8. SÁEZ DEL ÁLAMO, C.: *op.cit.* pp. 28

vista. Al parecer todas estas acciones físicas, nos obliga a cambiar toda nuestra capacidad perceptiva con el fin de erradicar los tópicos de la visión. El grabado tiene cualidades táctiles muy acentuadas que nos trasladan inmediatamente a vislumbrar intuitivamente una realidad que se está creando gracias al diálogo íntimo entre el artista-artesano y su medio de expresión, únicamente mediante sus manos. Pero no como una herramienta de la cabeza sino como una extensión del corazón, de todos nuestros sentidos.

Como decíamos anteriormente; realizar un boceto para calcarlo posteriormente a la plancha, no es un método que solemos seguir. Si queremos romper con la certeza ¿Cómo podríamos marcarnos desde antes del inicio el camino a recorrer? En su lugar, procuramos dibujar con asiduidad. A ser posible todos los días; ello me permite tener fluidez a la hora de abordar la resolución de cualquier imagen sin detenernos precisamente en el referente, en el detalle anecdótico de la parte. La práctica del dibujo sin un fin representativo, ayuda a abrir el espacio como un todo, percibido como un conjunto unificado de una manera orgánica y simultánea.

Posiblemente nos decantamos por ese sueño del gato para iniciar el políptico, porque llevamos algunos años dibujando al nuestro. Es el único modelo que tenemos a mano de manera incondicional. Aún así, no ha sido el hecho de tener muchos referentes de este animal lo que ha dispuesto que comenzara precisamente por esta imagen del sueño. Por lo que deducimos que dibujar a 'Coco', ha sido la única manera de interiorizar la forma sin tener que mimetizarla. Todo ello gracias a un recorrido perceptivo constante que se manifiesta quizás por perder el miedo a dibujar, para desechar también los tópicos como el parecido, o el acabado basado en el claroscuro o la ofuscación por la proporción. Todo ello nos ayudó a transformar la conmoción de la frustración por la supuesta perfección, a la feliz sensación de fluidez que provoca el estado de receptividad con todo lo que nos rodeaba.

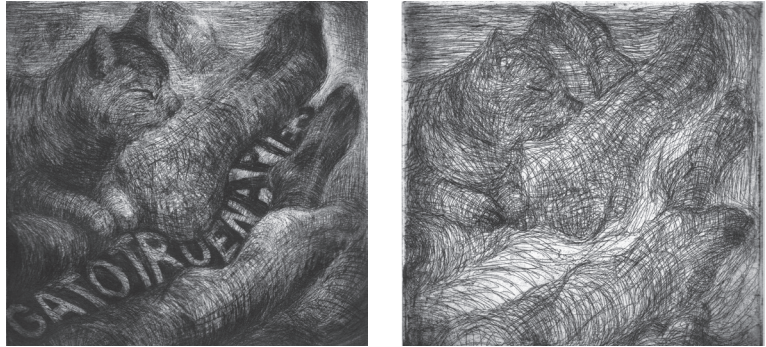
¿No es el acto de dibujar, así como el dibujo en sí mismo, más *devenir* que ser?
¿No es un dibujo lo opuesto a una fotografía? Las fotografías detienen el tiempo, lo capturan; mientras que los dibujos fluyen en él. ¿Podríamos decir que los dibujos son torbellinos en la superficie de la corriente del tiempo? Utilizabas la idea de la corriente eléctrica, pero ya se trate de la electricidad o del agua siempre es un flujo. Y dejarse arrastrar por la corriente significa abstraerse... transportarse⁹.

4. La batalla entre la incertidumbre del devenir y la certeza de la finitud

Siguiendo el procedimiento de nuestros anteriores grabados, procedemos a barnizar la plancha para después dibujar sobre ella con la punta seca para posteriormente morderla en el ácido nítrico (aguafuerte). Digamos que este es un procedimiento que destaca las cualidades del dibujo lineal. En nuestro caso nos ayuda a establecer una estructura simultánea entre la imagen y el fondo, además de facilitar los trazos más gestuales, que confluyen para construir las figuras desde dentro y

Fig. 1 *Gato truena pies*. 1ª prueba de estado. Aguafuerte/plancha de zinc, 2015

Fig. 2 *Gato truena pies*. 11ª prueba definitiva. Aguafuerte, punta seca y raedor/plancha de zinc, 2015



no solamente por sus contornos, como si de una malla o red orgánica se tratase. El aguafuerte por otro lado, nos ayuda a establecer rápidamente la idea primaria sobre la plancha; equivalente a colocar la primera piedra de la construcción. No obstante, en esta primera imagen del acordeón de los sueños, se evidencia un inicio más riguroso, menos fluido quizás; porque es muy probable que sea esta plancha donde haya menos variantes en el proceso de los doce estados del grabado. Se evidencia por consiguiente, que al no haber elaboración previa, se pierda la fluidez que evita centrarse en detalles específicos que pensábamos eran imprescindibles para la unión con el texto: el gato y los pies por ejemplo. Y aunque conscientemente pretendemos mostrar una imagen que no sea narrativa, caemos nuevamente en la inercia del referente, de lo nombrado, de lo reconocible. ¿Por qué este apego al referente obstaculiza un desenvolvimiento fluido? (Fig. 1 y 2)

En el grabado existen dos condiciones que hay que tener en cuenta para acercarnos a la veracidad gráfica. En primer lugar asumir que las figuras o las formas no se encuentran flotando en el espacio. Es decir, que la relación entre el fondo y la figura, es más acentuada en el grabado que en el dibujo sobre papel. Aunque no obstante, esta problemática está presente naturalmente también en la pintura, es en el grabado donde más se resalta. Sencillamente porque la asunción del espacio gráfico, implica asumir como elementos activos los cuatro lados de la plancha y no solamente la base de la tierra o del horizonte ilusorio del concepto euclidiano. En el espacio gráfico no existe la gravedad real, sino la tensión provocada por la igualdad de condiciones de los bordes superior, inferior y laterales. Ahora bien, cómo se consigue esa tensión de la que hablamos. Con otra cualidad del grabado; el contraste. En sentido estricto es el juego o la interacción armónica entre el blanco y el negro. Es decir entre los espacios y las formas positivas y negativas.

Por otra parte, es necesario trascender el referente en el transcurso del proceso. Si lo conseguimos dejar atrás, es muy probable que experimentemos un estado acrecentado de la percepción, donde las expectativas, ideas preconcebidas y los tópicos visuales pierden relevancia para diluirse en el devenir de la imagen transgredida, incidida, raspada, arañada, bruñida. Es decir, de la imagen grabada.

Fig. 3. *Yo vivía en un árbol y Vino un circo*, 1er estado, aguafuerte/zinc, 21 x 40 cm, 2015

Fig. 4. *Yo vivía en un árbol y Vino un circo*, 2º estado, aguafuerte, punta seca y raedor/zinc, 21 x 40 cm, 2015

Fig. 5. *Yo vivía en un árbol y Vino un circo*, 6º estado aguafuerte, punta seca y raedor/zinc, 21 x 40 cm, 2015



La segunda plancha que incluía dos imágenes unidas; *El chango* y la casa en el árbol, tuvo más o menos el mismo recorrido que la primera. Nuevamente nuestros referentes para la composición fueron nuestros anteriores dibujos hechos con rotulador o bolígrafo. Digamos que gracias al tratamiento nítido de la línea con estas herramientas de dibujo, los personajes principales se vislumbraban de una forma mejor estructurada para su posterior deconstrucción con el aguafuerte en la matriz de zinc. No obstante, la distribución de las figuras en el grabado, implica siempre su unión con el contexto global del espacio. Es decir, que aunque tuviésemos una imagen genial y la dibujáramos en el centro de la plancha, no tendría ningún interés porque se encontraría aislada, totalmente desvinculada de su espacio circundante. Por lo tanto, recurrimos nuevamente el dibujo de *construcción intrínseca*¹⁰ con el fin de relacionar simultáneamente y sin diferenciar, todas las formas que aparecen en la plancha con una misma acción de trazado. Este procedimiento propicia a trabajar todo el espacio de una manera fluida, sin discriminar entre el fondo y la figura. De esta manera, se impide definir las figuras por su contorno, para evitar crear formas cerradas que dificultarían su conexión con las contiguas. Las líneas aunque en apariencia se visualicen como caóticas, responden a un sentido táctil debido a su trazado convexo o cóncavo, además de por su intensidad. En este caso, es la saturación de todas ellas la que nos otorga la densidad a la forma, precisamente desde su interior, desde su esencia. Entre mayor saturación, la imagen es más sólida.

En esta imagen se puede apreciar perfectamente cómo la variedad de línea ayuda a establecer una concordancia con el espacio vacío. Es decir con aquél que se denominaría 'fondo'. Nótese como el tratamiento de trazo es muy similar entre las figuras y el espacio que les circunda. No existe la jerarquización de la forma sobre el fondo. Tampoco podremos encontrar tratamiento de contorno para definir las formas; los trazos intentan ser vinculantes. Las figuras se definen por las calidades de su superficie, así es en la parte de los troncos de los árboles dónde más se ha insistido con la punta, ello no quiere decir que los troncos sean negros, sino que debido al tacto rugoso de su corteza nos remite a la insistencia del trazo. Aquí el sentido de claroscuro se desvanece para dar paso al intercambio de zonas positivas o negativas, sin apearse al sentido estricto de la luz y la sombra, ya que esta circunstancia puede cambiar indistintamente entre una zona u otra en el transcurso del proceso (Fig. 3).

10 El término de construcción intrínseca se refiere concretamente a la búsqueda de una estructura interna en el dibujo mediante trazos sensibles o gestuales. Con estructura interna nos referimos al trazado de líneas de significado perceptivo que se generan desde el interior de la figura sin ningún afán narrativo o descriptivo, pero sí constructivo.



A partir del segundo estado comienza el trabajo con la punta seca y el rascador. La punta seca tiende a conseguir áreas negras casi de manera inmediata; por lo que su tendencia natural es la de saturar las zonas que consideramos profundas u oscuras como pueden ser el pelo y los ojos del mono, la pared lateral de la casita en el árbol y los troncos también. Sin embargo, se aprecia tímidamente cómo hay algunas zonas en que su aplicación no es naturalista, y busca muy sutilmente valorar espacios positivos con negativos. Por ejemplo, el toldo de la carpa del circo, la zona detrás del elefante de la parte inferior y también para ayudar a redefinir el trazo realizado con el aguafuerte como se evidencia en la trompa del segundo elefante en la parte superior (Fig. 4).

Hasta el sexto estado del grabado la talla fue directa con la punta seca y en menos intensidad con el rascador. La imagen tiende ahora a oscurecerse porque los trazos de la punta se reparten por todo el espacio y no solamente por las zonas profundas u oscuras. En este estado no se trata de buscar el contraste inmediato en la composición, sino redibujar y redefinir también aquellas formas que se apreciaban de una forma ambigua. Es el caso de la cara del niño en la parte central derecha, así como también todo el espacio entre las figuras. Se traza variando la dirección y también la intensidad de la línea. (Véase toda la zona superior de la plancha, donde empieza a ser complicado distinguir entre fondo y figura). Por otra parte también utilizamos el rascador para dibujar por sustracción. Es decir por trazos negativos. Definitivamente disfrutamos mucho de esta etapa porque se trabaja de una manera directa que no admite términos medios, es un proceso que remite de alguna manera a la xilografía porque infringimos toda nuestra fuerza en rascar la plancha para rebajar la línea del aguafuerte. Lo anterior se puede corroborar muy bien en la cara del mono, en la figura de la casita del árbol y en el elefante de la parte inferior (Fig. 5)

El siguiente estado, el número siete puede apreciarse que empieza a aclararse la imagen. Es decir, comenzamos a invertir la tendencia inicial a oscurecer todo el espacio. El trabajo con el rascador es predominante; a tal grado que parece que ha pasado de la noche al día. Pero no fue ese nuestro propósito. Buscábamos únicamente dejar hablar los trazos profundos realizados con el aguafuerte y la punta seca en primeros estadios de la estampa. Al mismo tiempo empezábamos a establecer el juego gráfico del blanco y negro (Fig. 6)



Fig. 6. *Yo vivía en un árbol y Vino un circo*, 7º estado aguafuerte, punta seca y raedor/zinc, 21 x 40 cm, 2015.

Fig. 7. *Yo vivía en un árbol y Vino un circo*, 10º estado aguafuerte, punta seca y raedor/zinc, 21 x 40 cm, 2015

Fig. 8. *Yo vivía en un árbol y Vino un circo*, 15º estado definitivo aguafuerte, punta seca y raedor/zinc, 21 x 40 cm, 2015



En el estado número diez, resinamos la plancha para aplicarle un tono negro general a la plancha. Equivaldría a tachar un dibujo que no nos satisface. El motivo principal de esta decisión no fue otra que conseguir un negro más intenso para seguir trabajando por sustracción por medio del rascador. Volvemos a modelar la cara del niño, la del mono más sutilmente porque deseamos que contraste en tonalidad con la primera. También el espacio circundante de la parte inferior izquierda se redibuja otra vez con trazos negativos (Fig. 7). La materia que nunca mejor dicho, otorga corporeidad a nuestros pensamientos con la finalidad de que éstos fluyan a través de nuestro tacto hacia el soporte y viceversa. De esta manera, son nuestras manos, los impulsos y sensaciones del cuerpo al realizar los trazos con herramientas metálicas y su repercusión sobre un soporte también metálico, los que nos hablan. Todas estas experiencias táctiles, kinestésicas y propioceptivas, son las que nos acercan plenamente a nuestra consciencia corporal, aquella que nos hace percibir sensorialmente sin interferencias racionales. Juhani Pallasmaa clarifica esta problemática al afirmar que:

Estamos conectados con nuestro mundo a través de nuestros sentidos; estos no son simples receptores pasivos de estímulos, ni el cuerpo es únicamente un punto para ver el mundo desde una perspectiva central. La cabeza tampoco es el único lugar de pensamiento cognitivo, pues nuestros sentidos y todo nuestro ser corporal estructuran, producen y almacenan directamente un conocimiento existencial silencioso. El cuerpo humano es una entidad cognitiva. Todo nuestro ser en el mundo es un modo de ser sensorial y corporal¹...

5. Conclusiones

Exponemos a continuación los aspectos que consideramos más relevantes de esta breve explicación:

- Trabajar desde la incertidumbre
- La búsqueda de una certeza desde el inicio del proceso, nos condicionará a trabajar como autómatas, para buscar a toda costa la quimérica perfección.
- El grabado es el medio idóneo para desapegarse del resultado previsto. Por la naturaleza de sus soportes, nos permiten una indagación casi infinita en base al ensayo y error; ese acierto, si se puede llamar así, es el resultado de infinidad de rectifica-

11 PALLASMAA, J.: *La mano que piensa. Sabiduría corporal y existencial en arquitectura*. Barcelona, 2012 pp. 9-10

Alejandro Rodríguez León

(México D.F. 1961), Licenciado en Artes Visuales con Mención Honorífica por la Escuela Nacional de Artes Plásticas/ UNAM. Beca predoctoral otorgada por concurso por la Secretaría de Relaciones Exteriores del Gobierno Mexicano y el DAAD Alemán para estancia investigadora en la Hochschule für Bildende Künste en la ciudad de Braunschweig. Beca Fonca/ México para tesis doctoral. Doctor en Bellas Artes por la UPV. Profesor Contratado Doctor en el Departamento de Dibujo/ Facultad de BBAA y miembro del grupo de Investigación Arte y Entorno de la Universidad Politécnica de Valencia. Dibujante, grabador y hacedor de libros de artista.

Bibliografía

- BERGER, JOHN: *Algunos pasos hacia una pequeña teoría de lo visible*, Madrid, Ediciones Árdora, 1997, 64 pp.
- BERGER, JOHN: *Sobre el dibujo*, Barcelona, Ediciones Gustavo Gili, 2011, 152 pp.
- ELLIOT, W. EISNER: *El arte y la creación de la mente. El papel de las artes visuales en la transformación de la conciencia*, Barcelona, Ed. Paidós, 2004, 318 pp.
- IVINS, W. M.: *Imagen impresa y conocimiento. Análisis de la imagen prefotográfica*. Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 1975, 268 pp.
- ORDINE, NUCCIO: *La utilidad de lo inútil. Manifiesto*, Barcelona, Editorial Acantilado, 2013, 176 pp.
- PALLASMAA, JUHANI: *La mano que piensa. Sabiduría existencial y corporal en la arquitectura*, Barcelona, Editorial Gustavo Gili, 2012, 386 pp.
- SAÉZ DEL ÁLAMO, M^a CONCEPCIÓN: *El grabado en color por zieglerografía*, Bilbao, Caja de Ahorros Vizcaína, 1989, 160 pp.

Referencias de artistas

- Francisco de Goya (1746-1828)
Edward Munch (1863-1944)
Ernst Ludwig Kirchner (1880-1938)
Max Beckman (1884-1950)
José C. Orozco (1883-1949)
James Ensor (1860-1949)
Francisco Toledo (1940-)
Markus Lüpertz (1941-)
Georg Baselitz (1938-)
Mimo Paladino (1948-)



ciones y titubeos, que finalmente nos permiten desapegarnos de una idea fija y concreta de forma. El proceso nos ayuda a percatarnos de ese camino, donde la huella es la clara evidencia de esa lucha entre el querer y el poder.

- El dibujo sensible de construcción intrínseca, nos permite un ejercicio pleno de libertad en la configuración de la imagen sobre la plancha. Perdemos el miedo a equivocarnos porque fluimos con mayor facilidad. La equivocación es justamente la catapulta para romper con nuestras expectativas.
- El uso de la punta seca alternado con el rascador, nos permite asumir una situación inusual, en donde la convicción del trazo positivo y del negativo, alternando la dualidad del blanco y el negro, ya no como un elemento descriptivo de la luz y la sombra, del claroscuro, sino como un elemento real de hapticidad y sentido de la tactilidad mediante gesto propio al dibujar; el trazo expresivo en la dialéctica de fuerzas entre el lleno y el vacío.

Diferencias entre el concepto de claroscuro y la forma negativa y positiva.

La gran diferencia entre la visión academicista o convergente del claroscuro en comparación con el concepto de positivo y negativo o sentido gráfico del espacio, radica fundamentalmente en que el primero concibe y organiza el espacio en base a la luz y a la sombra en un sentido plenamente naturalista. Desde una perspectiva netamente plástica o gráfica, la luz es la ausencia de forma, de percepción táctil o percepción de superficie. Por otro lado, se entiende la sombra como la saturación de un área determinada de cualquier manera. En su disposición no se comprende o asimila la forma que hay debajo de esa zona en penumbra. Lo que ocasiona que esas zonas queden inertes o desconectadas del resto del espacio.

El blanco o elemento negativo tiene exactamente la misma importancia que el positivo o negro; en el espacio gráfico no hablamos de reserva en el dibujo, sino por el contrario de una forma en negativo, una forma con intención de trazo, pero que es blanca o negativa. Lo que propicia una íntima y continua relación dialéctica entre el lleno y el vacío. (Fig. 8)

El proceso de ideación en la creación tipográfica: la conceptualización de la letra a través del trazo

The ideation Process in Typographic Creation: the Conceptualization of the Letter through the Stroke

María Pérez Mena

En tanto que formas simbólicas, las letras pueden ser la expresión de una época, un lugar, una identidad, un sentimiento... el cual inferimos como significados compartidos en una comunidad a través de su uso en el tiempo. Esta capacidad comunicativa les otorga el poder de contar además de decir, alzándose como la herramienta más poderosa de comunicación visual. Desde esta premisa, este trabajo aborda la génesis conceptual de una tipografía partiendo de la observación activa del diseñador que ve analogías y realiza conexiones entre su entorno y la configuración tipográfica, las cuales logra visualizar pensando a través del dibujo.

Palabras clave: creación tipográfica, tipografía EHU, proceso de ideación, dibujo, diseño

Key words: typography design, EHU typeface, thinking-out process, drawing, design

As symbolic forms, letterforms can be the expression of an epoch, a place, an identity, a feeling... that we infer as shared meanings into a community, through their use along the time. This communicative ability gives them the power of telling apart from saying, rising as the most powerful tool for visual communication. From this premise, this paper will address how ideas arise in a typographic project from the active observation of the type designer, who see analogies and makes connections between his/her environment and the basis of typographic architecture thinking through drawing.

1. Introducción

Existe el convencimiento en nuestra sociedad de que la función del alfabeto es la representación explícita de lo que se dice oralmente. Esta comprensión, fuertemente arraigada en la filosofía occidental y respaldada por estudios claves de nuestra historia en áreas de la lingüística y de la antropología, limita la función de las letras a la linealidad del texto. Evidentemente, el sistema alfabético supone la frontera entre las palabras y las cosas, convirtiendo el lenguaje en un artefacto tangible y visible. Pero es precisamente desde su visualidad que las letras son además contenedoras de otro tipo de información —que podemos entender como metalingüística— a partir de las connotaciones que desprende su propia forma. Así, entendemos que el alfabeto no es solo un artefacto de representación del habla sino que a través de su sustancia visual tiene el potencial de generar significados siendo además del canal, la voz del mensaje en el plano visual.

Las letras —y por extensión, la tipografía— se fundamentan sobre la base de un diálogo interdisciplinar en el que convergen cuestiones ópticas, técnicas y expresivas, que han dado origen a la creación de convenciones, hábitos y significados compartidos en una sociedad, derivados de su uso en el tiempo. En este sentido, podemos decir que el signo alfabético sirve también como transmisor de «lo atmosférico», otorgando al acto de ver una comparación y asociación a lo ya visto; quedando inscrito en la mente de unos seres que pensamos visualmente. Concebida como un producto cultural, la tipografía tiene el potencial de identificar, distinguir y transmitir visualmente valores a través de su cualidad gráfica lo que le confiere el valor de influir en *qué se dice* a través de *cómo se dice*, alzándose como un poderoso instrumento de comunicación visual.

En este punto, el dibujo cumple la importante función de ejercer de herramienta de expansión del pensamiento, de manera que nos ayuda a entender gráficamente cómo resolver los elementos constructivos de una tipografía en términos expresivos. Si miramos atrás, el dibujo y la tipografía han trabajado siempre conjuntamente en prácticamente toda su historia. El dibujo era empleado como herramienta para construir los modelos o patrones que luego eran fabricados en la fase de producción. Actualmente, la facilidades que otorga el medio digital en los procesos de hacer letras —en los que las fases de ideación y de producción quedan difuminadas—, el dibujo si bien ya no es necesario para erigir la forma definitiva, si lo es para ayudar a la mente a pensar y dar cohesión interna a las formas, pues permite comprender la naturaleza de su articulación a través del trazo.

Bajo estos preceptos, en este trabajo abordaremos la cualidad «atmosférica» de la letra y la influencia de tal cualidad en la generación de ideas, así como analizaremos cómo se conceptualizan gráficamente a través de la naturalidad del trazo. Tomando el rol del dibujo como herramienta del pensamiento —no como forma de expresión—, pretendemos revalidar el papel del dibujo como forma de llegar al entendimien-

to en el proceso de creación. En un momento el que nuestro mundo tecnificado permite que la estética se desligue del pensamiento, la conceptualización de las ideas a través del trazo nos permite dar con un conjunto tipográfico coherente e inteligible y, por tanto, significativo.

Como caso de estudio, exponemos el proceso de ideación de la fuente tipográfica «EHU». Esta tipografía forma parte del proyecto global de gestión de marca de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea (UPV/EHU). En este trabajo exponemos la influencia de la obra gráfica del artista vasco Eduardo Chillida como principio expresivo para la creación de la tipografía «EHU». La obra de este artista, de raigambre profundamente vasca en nuestro medio sociocultural compartido pero desde un lenguaje integrador y universal, es coincidente además en sus presupuestos estéticos con aquellos fundamentales en la configuración tipográfica. Este proyecto, cuya primera fase ya ha sido completada, está siendo llevada a cabo por el Grupo de Investigación en Diseño Gráfico y Tipografía —Letraz— y ha sido financiado por la UPV/EHU en los proyectos PES11/31 y EHU13/45.

2. El ecosistema visual de las letras: la influencia de «lo atmosférico» en la generación de ideas

«Al idear un relato, lo primero que acude a la mente es una imagen que por alguna razón se me presenta cargada de significado, aunque no sepa formular ese significado en términos discursivos o conceptuales. Apenas la imagen se ha vuelto en mi mente bastante neta, me pongo a desarrollarla en una historia; mejor dicho, las imágenes mismas son las que desarrollan sus potencialidades implícitas, el relato que llevan dentro. En torno a cada imagen nacen otras, se forma un campo de analogías, de simetrías, de contraposiciones. En la organización de este material, que no es sólo visual sino también conceptual, interviene en ese momento una intención mía en la tarea de ordenar y dar un sentido al desarrollo de la historia; o más bien, lo que hago es tratar de establecer cuáles son los significados compatibles con el trazado general que quisiera dar a la historia y cuáles no, dejando siempre cierto margen de opciones posibles»

Italo Calvino¹

Seis propuestas para el próximo milenio, 1985

En la cotidianidad del día a día las letras están presentes casi sin darnos cuenta. La estructura de sus formas viene siendo compartida desde hace más de quinientos años como herramienta visual de transmisión del pensamiento, lo que ha generado en nosotros la sensación de que las letras son entes transparentes impermeables de todo tipo de connotación más allá del significado verbal que construyen las palabras que forman.

La escritura —en general, y el alfabeto latino en particular—, es la respuesta del ser humano ante la necesidad de registrar y comunicar sus posesiones, ideas, poderes, vivencias y sentimientos en el tiempo y el espacio. Como código visual, el alfabeto ha sufrido modificaciones en pos de una recepción óptima de los mensajes que las personas han querido transmitir. En tanto que artefacto, el alfabeto es una producción cultural cuya evolución es inherente a la evolución del individuo como ser social. Su naturaleza gráfica, que unen mano y pensamiento, la hace pues testigo y portavoz de su devenir, pudiendo evocar signi-

1 MUÑOZ COSME, ALFONSO: *El proyecto de arquitectura: concepto, proceso y representación*, Barcelona, Reverté, 2008, p. 98

ROEN
baegn



Fig. 1. Interpretación tipográfica de un concepto en sus características morfológicas. Tipografía: Foco Bold Italic, Dalton Maag, 2007. Fotografía: Anónimo. 2014.

ficados como signos simbólicos a través de su forma, independientemente al carácter denotativo que le enmarca el discurso lingüístico.

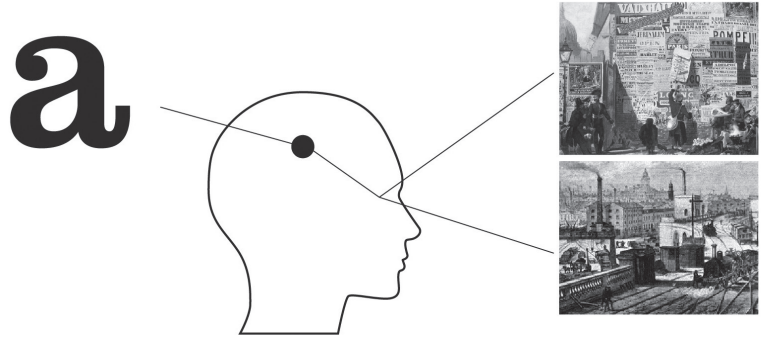
Parafraseando a Otl Aicher², la tipografía es la búsqueda de la mejor forma posible. Es por esto que entendemos la creación tipográfica dentro de la noción de proyecto; esto es, la acción por la cual el individuo construye nuevas realidades a partir de otras ya existentes con la intención de dar respuesta a una necesidad, en este caso, comunicativa. En cualquier caso y en definitiva, para mejorar la calidad de vida de las personas. El marco de esta acción — que puede ser motivada interna o externamente— sigue las directrices de unas coordenadas que lo ajustan, y conduce nuestras decisiones en vista de dar con la forma adecuada. En el proyecto de diseño tipográfico, este marco —que conocemos como «programa»—, está antes que nada condicionado por una serie de premisas que conforman el signo tipográfico: a saber, premisas de tipo ergonómico —óptico—, tecnológico y expresivo.

A priori, la libertad creativa del diseñador podría parecer mermada dado el rigor con el que la forma de las letras ha de atender a un conjunto de convenciones generadas por su uso en el tiempo y específicas para su adecuación a nuestra fisonomía y a la tecnología coetánea en usos y medios de representación concretos. Muy al contrario, las letras tienen el potencial de acoger las ideas y sentimientos de quienes las emiten en los principios constructivos que originan sus cualidades morfológicas y en su organización en el espacio. Esta capacidad comunicativa les otorga el poder de contar además de decir, alzándose como la herramienta más poderosa de comunicación visual. (Fig 1)

En relación con este planteamiento, resulta pues evidente que el proceso de lectura de un texto implica dos formas de recepción. En primer lugar, se establece un proceso de reconocimiento de las letras, leyéndolas y traduciéndolas directamente en contenidos, a través de mecanismos del lenguaje oral —conocimiento científico—. En segundo lugar, como imagen gráfica que generalmente no se percibe de modo consciente, y establece una apreciación de carácter expresivo-plástico, desencadenando asociaciones con experiencias previas y sentimientos, o sensaciones estéticas —conocimiento estético—. Mientras el pensamiento lógico funciona sobre la base del lenguaje fonético, el pensamiento estético está basado en imágenes del recuerdo.

² AICHER, OTL: *Tipografía*, Valencia, Campgràfic, 2004, p. 144

Fig. 2. El cerebro almacena imágenes en su bagaje vital y las conecta con la forma tipográfica. Imagen de la autora. 2014



El ser humano es creativo por naturaleza. La base de tal creatividad reside en su capacidad para detectar problemas, generar hipótesis y plantear propuestas a través de la observación activa de su entorno, que le permite captar e inferir significados desde contextos diversos, y organizarlos y combinarlos sobre uno nuevo. En base a esto, podemos decir que el individuo piensa visualmente. El ojo no ve las cosas de manera individual sino que las aprecia en múltiple relación con su entorno y con el ser humano como ser social. El hecho de ver es, pues, una comparación y una asociación a lo ya visto, a las imágenes preservadas en la memoria; y las experiencias hechas con anteriores fenómenos ópticos son trasladadas al momento de ver. Este procedimiento, totalmente orientado a la praxis y la espontaneidad de la reacción, fue una primera necesidad vital para el ser humano primitivo, y un procedimiento análogo es la esencia de la comunicación estética. A la memoria pertenecen imágenes del recuerdo con las que se pueden hacer combinaciones, independientemente del lenguaje fonético, deduciendo sobre la base de una escritura de imágenes.

De acuerdo con Arheim³, la percepción «tiene fines y es selectiva». En este punto entendemos el ver en el mirar, ya que nuestra vista no es pasiva, sino que está dirigida. Si planteamos el proyecto como la hipótesis que pretende dar respuesta a un problema dado, la mirada está dirigida desde el proyecto. De esta manera, decidimos qué miramos y por qué lo miramos a razón de nuestros objetivos, esto es, de para qué lo miramos; dejando que el futuro anticipado nos guíe.

Todo aquello que vemos es identificado, categorizado y registrado en la memoria, configurando inconscientemente el amplísimo banco de datos que desarrolla nuestra alfabetización visual. Así, la experiencia visual futura está condicionada con aquella que el presente almacena y que se amalgama con la vivida en el pasado. Pero la mirada se activa únicamente al aparecer los estímulos adecuados, que experimenta como sugerencia a partir de sus relaciones estructurales⁴. La información adquirida y almacenada en la memoria en el plano inconsciente, asciende entonces al plano consciente a través de la mirada dirigida, derivada de un proceso de reflexión. La generación de las ideas se plantea, por lo tanto, como una sinergia entre el pensamiento intuitivo y el racional que como seres intelectivos y afectivos, nos capacita para observar nuestro entorno y detectar ne-

3 ARHEIM, RUDOLF: *El pensamiento visual*, Barcelona, Paidós Ibérica S.A., 1986, p. 33

Fig. 3. Prioridad del factor lingüístico sobre el expresivo (dcha) y viceversa (izqda). Dcha., Fontfont. 2011. Izqda., Anónimo. 2015.



cesidades, «pre-viendo» —proyectando— soluciones originales para situaciones nuevas.

Si valoramos las letras como formas significantes de entidad propia a través de su sustancia visual, entendemos que pueden ser la expresión de una época, un lugar, una identidad, una ideología, un sentimiento... el cual inferimos como significados compartidos en una comunidad a través de su uso en el tiempo. En este ecosistema visual y tomando «lo trivial por sugerente»⁵, la mirada dirigida del diseñador tipográfico es capaz de detectar rasgos análogos en el entorno que le rodea con elementos de configuración tipográfica, codificando significados desde la forma alfabética. (Fig. 2)

La inspiración en la creación tipográfica se plasma a través de la disposición de los blancos y los negros en el espacio que los conforman. Desde los elementos intrínsecos de la forma alfabética —resultado del binomio *cursor/ductus*—, como aquellos propios de toda manifestación visual —a saber, ritmo y proporción— las letras adquieren y generan valores de «lo atmosférico». Al igual que no empleamos el mismo calzado para ir a bailar que para hacer deporte o, simplemente, para estar en casa, la tipografía adapta sus formas a los usos concretos que determinan la configuración del programa del proyecto y, por tanto, delimita las asociaciones de ideas del diseñador, que derivarán en la construcción del valor expresivo de la tipografía y de su equilibrio con el factor lingüístico —en términos de legibilidad—. (Fig 3)

La conceptualización de la forma tipográfica a través del trazo

Desde el momento en el que el ser humano manifiesta su pensamiento en el plano de la visualidad, la escritura establece su vínculo con el dibujo a través del gesto vital del trazo. La mano une ojo y pensamiento, lo que permite imaginar, descubrir, desarrollar y comunicar ideas. Pensar a través del dibujo —manual o digital— es traducir los conceptos en ideas y las ideas en formas inteligibles. Este proceso requiere un esfuerzo especial en el que convergen la intuición y el pensamiento lógico, discriminando, seleccionando y combinando estructuras, y estableciendo jerarquías entre lo que considera esencial y subordinado⁶.

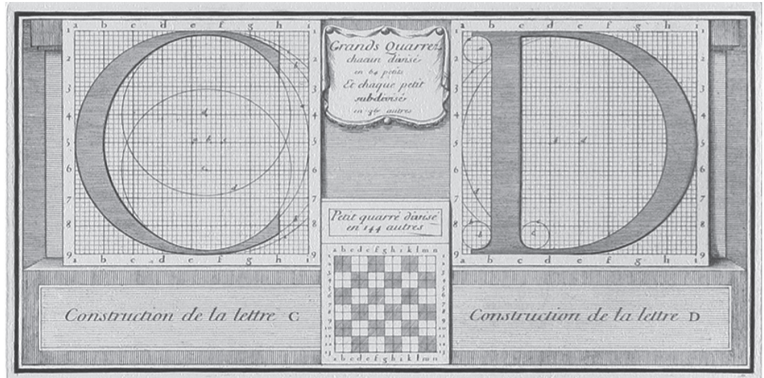
Hasta su mecanización a partir de la imprenta, las formas de las letras y su disposición en el espacio habían sido el resultado de la adecuación de la tecnología de su tiempo y de la técnica que ésta requería en función del uso para el que estaban destinadas. Así, se

4 *Ibid.*, p. 93

5 MARINA, JOSE ANTONIO: *Teoría de la inteligencia creadora*, Barcelona, Anagrama, 1993

6 COSTA, JOAN: *La forma de las imágenes: cómo piensa la mente. Estrategias de la imaginación creativa*, Barcelona, Costa Punto Com, 2008, p. 84

Fig. 4. Dibujos de la Romana Real grabados por Simmoneau, 1693.



desarrollaron dos tipos de alfabeto —mayúsculas y minúsculas—. Según la intención que las palabras tuvieran de ser difundidas en el tiempo o en el espacio, eran empleados medios «duros» o «blandos»⁷, lo que, evidentemente, repercutió directamente en la evolución de la forma. Las nuevas formas eran, en este sentido, el resultado de aplicar los modelos preexistentes en tecnologías nuevas, lo que conducía a establecer correcciones para obtener una óptima recepción.

Con la invención de la tecnología de Gutenberg, Schöeffer⁸ estableció un nuevo paradigma en la conceptualización de las letras al diseñar sus formas desde una noción paramétrica. La innovación de este planteamiento no residía, sin embargo, en el resultado gráfico, que pretendía en realidad simular la escritura manuscrita, si no en la mecanización del proceso de producción en una clara intención comercial. Es por esto que señalamos a los primeros humanistas italianos del siglo XVI como los autores de una nueva concepción en la creación tipográfica, pues establecieron su configuración en base a preceptos exclusivamente geométricos⁹, alejándose del modelo caligráfico. Este hecho dio lugar, por un lado, al establecimiento de un nuevo arquetipo favorecido por la tecnología de la imprenta pero independiente a ella; y por otro, vaticinó la ruptura entre el proceso de ideación y de producción en la creación tipográfica que no llegaría a constatarse, sin embargo, hasta finales del siglo siguiente en Francia, con el proyecto de la Romana Real¹⁰. (Fig. 4)

Es a partir de entonces que el dibujo adquirió un papel fundamental en el proceso de creación tipográfica. La corriente científicista que imperaba en torno a la Francia de Luis XIV, alimentó la concepción de un ideal tipográfico basado en la ortogonalidad de la cuadrícula, que incluso aplicaron en la variante cursiva. Esta formulación —que auguraba la tecnología de base matemática que hoy conocemos— estableció además el nuevo escenario laboral, en el que se originó la figura del diseñador de tipos que «construía» a través del dibujo y la figura del punzonista, hasta entonces diseñador y productor a partes iguales, que redujo su tarea al momento de producción.

Desde entonces el proceso de ideación en el proyecto tipográfico ha estado siempre gestionado desde el dibujo, favorecido por el uso directo que de él hacían las tecnologías coetáneas —desde el pan-

7 INNIS, HAROLD: *The bias of communication*, Toronto, Toronto Press, 1951

8 RANGEL, LUZ MARIA: *La B-42: los orígenes de la industria gráfica* [En línea]. [fecha de consulta: 23 de abril de 2014]. Disponible en: http://gutenbergjny.sourceforge.net/Rangel_Atyp09_SPA.pdf.

9 LUPTON, ELLEN y ABBOTT, MILLER J.: "Laws of letter". En: LUPTON, ELLEN y ABBOTT, MILLER J.: *Design, writing, research: writing on Graphic Design*, New York, Princeton Architectural Press, 1996, pp. 53-61

10 MORET VIÑALS, ORIOL: "Caràcter, expressió i fisonomia del Roman du Roi". En Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana: Libro de Ponencias Cuarto Congreso Internacional de Tipografía «La letra dibujada», Valencia, Asociación de diseñadores de la Comunidad Valenciana, 2010, pp. 73-80

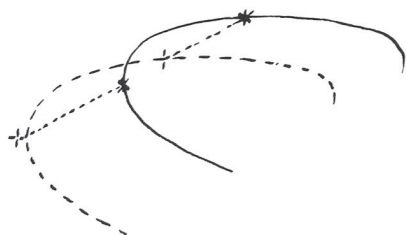


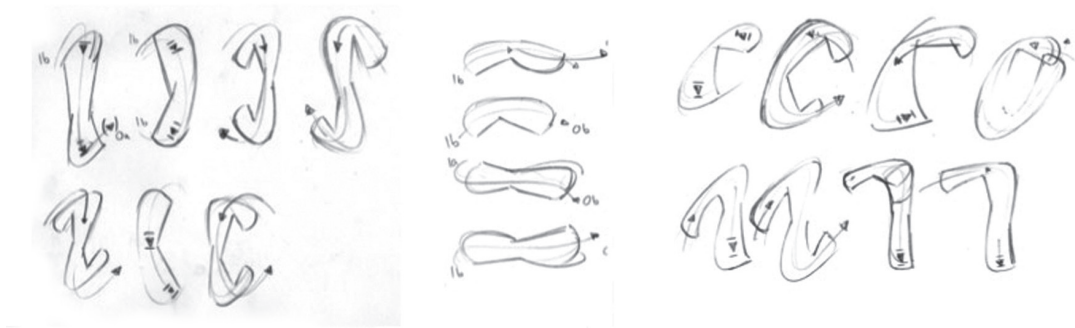
Fig. 5. Estudio sobre la construcción de la letra S en relación con la formulación vectorial. Gerrit Noordzij, 2000

tógrafo en el siglo XIX—, que empleaban el dibujo de la letra como base para generar las matrices. La evolución tecnológica en el área del diseño tipográfico, ha derivado en una progresiva tendencia hacia la parametrización de la forma tipográfica, en la que su ascendencia caligráfica se manifiesta únicamente en la comprensión de su esencia construida a través del establecimiento de una estructura —*cursus*— y de una modulación del trazo —*ductus*— donde se establecen las relaciones de los grafismos y los contragrafismos. (Fig. 5)

La democratización tecnológica originada por la incursión del medio digital en la creación tipográfica, ha revertido la división del trabajo iniciada en el siglo XVII, difuminado los procesos de ideación y de producción. Apenas las formas son planteadas conceptualmente, son convertidas en términos numéricos y sistematizadas como parámetros constructivos en el programa de edición. Aunque por un lado, bien es cierto que la expansión digital ha favorecido el incremento de gente especializada en la disciplina, dando lugar a un importante —y exponencial— número de magníficos proyectos; por otro, este hecho también ha permitido el desarrollo de tipografías por personas con conocimientos limitados en el área del diseño tipográfico, generando una presencia más bien incómoda en nuestro panorama visual de un buen conjunto de resultados gráficos poco consistentes.

En este panorama, el dibujo cumple una labor fundamental, pues aunque las formas apenas se construyen ya de manera definitiva en términos de dibujo, hace las veces de extensión del pensamiento, a partir de la generación de bosquejos que nos ayudan a definir la coherencia y cohesión interna de las formas. La tecnología digital nos permite combinar las formas de una manera cada vez menos limitada en cuanto a sus posibilidades de representación. En este sentido, pensar las formas a través del dibujo, más allá de las formas de las letras y de los requerimientos tecnológicos, nos permite visualizar los modelos conocidos y las combinaciones posibles aportando un conocimiento esencial en torno al balance de los blancos y los negros. (Fig. 6)

Ante los procesos fragmentados con los que se formulan y construyen las letras, su conceptualización a través del trazo posibilita la comprensión espacial y su construcción sistemática, permitiendo la definición de las proporciones estéticas. De este modo, por medio del dibujo evaluamos y racionalizamos aquellos conceptos que dotan de



identidad y distinguen a nuestra letra en la definición de su estructura —transitiva o intransitiva—, de sus proporciones verticales y horizontales, de la modulación de sus trazos y de sus conexiones, de sus terminales, y de aquellos rasgos individuales de cada una de las letras que por una parte, marcarán la diferencia con las demás tipografías y por otra serán el adalid de la comunicación de sus valores expresivos.

El proceso de ideación en el proyecto tipográfico «EHU»

Dentro de la enorme complejidad de organización de la UPV/EHU, que alberga un elevado número de centros emisores de comunicación escrita —Departamentos, Facultades, Vicerrectorados, Servicios, Áreas...— la tipografía es un elemento básico de su identidad visual, tanto en la comunicación externa como en la interna. Los impresos, páginas web, cartas, notificaciones, certificaciones, publicaciones, convocatorias, señalización..., son soportes transmisores de identidad de una corporación como la UPV/EHU, de su forma de ser, que crean una imagen en el usuario o receptor de ellos. La indefinición formal de todos los elementos tipográficos constitutivos de los soportes escritos, y la inexistencia de una normativa que regulara su aplicación, habían conducido a una situación en la UPV/EHU caracterizada por una diversidad y falta de criterio de uso de software tipográfico en la comunicación escrita: Arial, Calibri, Times, Courier, Comic Sans, Verdana..., lo que producía la pérdida absoluta de control de calidad, coherencia, coordinación, diferenciación y notoriedad de su identidad visual corporativa. Desde un principio se propuso abordar específicamente el problema, creando una identidad tipográfica específica y particular de la UPV/EHU, estableciendo a su vez unos criterios de uso estricto que ayudaran a constituir la necesaria identidad tipográfica, con el objetivo de unificar y de ordenar de forma coherente la imagen visual de la UPV/EHU en todas sus comunicaciones escritas. Así surgió el proyecto «EHU Tipografía».

Como principio expresivo para dotar de identidad a la tipografía corporativa de la UPV/EHU, a través del trazo sensible de las letras, hemos recurrido a los postulados estéticos sobre la forma que genera en sus obras el artista vasco Eduardo Chillida. A partir de la elección de unas formas enraizadas en la cultura tradicional vasca —connotativas, por ello, de lo vasco—,

Fig. 6. Bosquejos para comprender el movimiento natural y cohesión de los trazos. Jérémie Honrus. 2010.



Fig. 7. Dcha. *Yunke de sueño X*, Eduardo Chillida, 1962. Izqda. *Composición-4*. 1974

Eduardo Chillida configuró un lenguaje universal e integrador que afirma en su sobriedad, potencia y reciedumbre las bases de su léxico plástico en la cultura diferenciada del medio en que vivió. Desde una actitud creadora libre, regida por el impulso, la espontaneidad y el gesto, en la obra de Chillida podemos encontrar conceptos vinculados y coincidentes con criterios generales que han determinado tradicionalmente la creación tipográfica: rigurosidad formal y un orden explícito y directamente perceptible. (Fig. 7)

La creación tipográfica es, en sí, un balance de binomios: grafismo/contragrafismo, blanco/negro, forma/contraforma... siendo este balance, y no otra cosa, la que configura la letra. La obra de Chillida se atiene a esta dialéctica. Hombre especialmente sensible a las cuestiones que atañen al espacio, se siente, de hecho, condicionado por el mismo¹¹, el cual trabaja desde una profunda reflexión en base al peso matérico. De alguna manera, en tipografía se define el blanco como en la obra de Chillida se define el vacío, esto es, como un elemento que construye. Por eso, en tipografía, al igual que en la obra de Eduardo Chillida, podemos hablar del espacio en blanco —el vacío, el hueco— como un espacio semántico, puesto que lo no afectado por la construcción está especialmente afectado por el sentido y la intención de lo no construido.

La configuración de la forma en el espacio, la gestación y desarrollo de su estructura básica —*cursus*— y del gesto que la modula —*ductus*—, es otro criterio coincidente de la obra del artista vasco con la creación tipográfica. Chillida produce espacios de un rigor geométrico tan solo aparente, llenos de dinamismo y vitalidad, de sobriedad y robustez. Para ello parte de la observación de la naturaleza, donde intenta hallar la esencia de las formas. Así, sus formas son ordenadas pero no simétricas. En su reflexión y búsqueda de la esencia de las cosas, da con los postulados clásicos preeuclidianos que defienden una visión antropológica. Así, por ejemplo, comparte con los antiguos griegos la comprensión del ángulo recto como el ángulo que hace el ser humano

11 MUNIOZGUREN, JAVIER (ED.): *Chillida [en la Escuela de Ingenieros de Bilbao]: doctor honoris causa*, Bilbao, Universidad del País Vasco, 1998, p.14

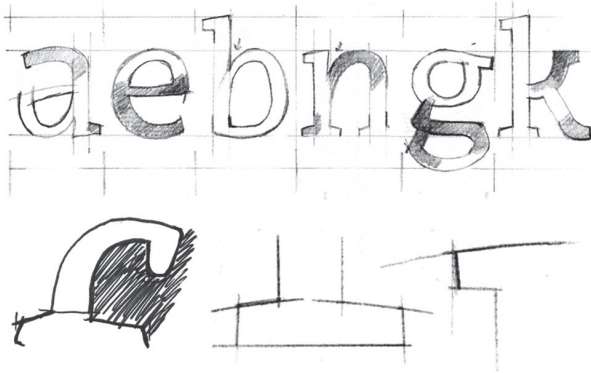


Fig. 8. Conceptualización gráfica de la tipografía EHU. Imagen de la autora. 2013

con su sombra. Por este motivo, nunca tendrá exactamente 90°, sino que puede variar su inclinación entre los 88° y los 93°. Chillida reflexiona profundamente en su obra sobre esta formulación y advierte cómo la geometría en realidad, es una invención de la mente.

La razón de ser de la tipografía es transformar la palabra, el habla, en una experiencia visual. Esto significa valorar la ergonomía y los medios de representación de una tipografía como criterio básico de la configuración, pero sin caer en la subestimación del valor de las letras como signos gráficos; ya que si la una —función— transfiere contenidos del intelecto, la otra —forma— los transfiere de la emoción¹². Las coincidencias de las reflexiones plásticas del artista Eduardo Chillida con algunos de los criterios esenciales de la configuración tipográfica, las hemos conceptualizado en este proyecto a través de la construcción de una letra ancha y asentada, sobre una base que la dota de una potente presencia física. Se entiende un *ductus* denso y de bajo contraste, en relación con la fuerza y la firmeza que imprime el gesto del artista, cuyas formas nacen de la tensión que ejerce el propio material con el medio. Esta misma tensión se interpreta en la manera que tienen las curvas de llegar a las rectas y en las formas angulosas de ciertas uniones. Así mismo, la construcción de las formas en base a un criterio de organicidad, basadas en la naturaleza, la hemos traducido en la definición de los terminales. Los requerimientos del medio digital conllevan construir la letra respetando al máximo la formulación ortogonal para evitar problemas de legibilidad en pantalla, por lo que nos hemos visto en la obligación de resolver esta consideración espacial en aquellos aspectos en los que en un tamaño pequeño y a baja resolución la letra pueda ser óptimamente legible pero sin perder su valor expresivo en términos de identidad. (Fig 8)

Conclusiones

La decodificación de las letras en cuanto a código lingüístico, es solo posible a través del aprendizaje de ese código. La decodificación

¹² KUNZ, WILLI: *Tipografía: macro y microestética*, Barcelona, Gustavo Gili, 2003, p. 8

María Pérez Mena

María Pérez Mena es licenciada en Bellas Artes (UPV/EHU) y ha realizado el Máster en Tipografía: disciplinas y usos (UB). Actualmente es investigadora pre-doctoral adscrita al Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea y miembro del Grupo de Investigación en Diseño Gráfico y Tipografía —Letraz—

de las letras en cuanto a formas simbólicas —por su inherencia al desarrollo y evolución de las civilizaciones— es, sin embargo, un proceso natural, intuitivo, en el que nuestro ojo percibe y relaciona imágenes de manera inconsciente permitiendo la construcción de redes significantes a través de la captación de «lo atmosférico». Los signos tipográficos constituyen, pues, una dimensión insustituible de nuestro medio comunicativo global y cultural.

En este sentido la generación de ideas en la creación tipográfica queda supeditada a la actitud receptiva del diseñador ante el mundo que le rodea, cuya mirada —dirigida a través de proyectos— capta estímulos de su entorno y los traduce en formas alfabéticas, construyendo un sistema capaz de evocar valores que podemos relacionar con cuestiones históricas, psicológicas, ideológicas, ...

La letra es, por lo tanto, parte de un lenguaje verbal y de uno visual, ya que en su visualidad, la oportuna articulación en el espacio de sus elementos constitutivos es capaz de generar significados desde su sustancia gráfica. En tipografía el trazo es como en el lenguaje la letra. La cadencia que marca el blanco sobre los trazos negros es la base de la percepción y, por tanto, la esencia de la creación tipográfica.

En este escenario, la conceptualización de una tipografía a través del trazo nos ayuda a encontrar las relaciones entre los estímulos de nuestro entorno y la forma tipográfica. Y de este modo, ser capaces de trasladar un principio expresivo a un diálogo de blancos y negros en el que la construcción y articulación de las formas y contraformas configuran la textura gráfica que teje el sentido.

Bibliografía

- AICHER, OTL: *Tipografía*, Valencia, Campgràfic, 2004.
- ARHEIM, RUDOLF: *El pensamiento visual*, Barcelona, Paidós Ibérica S.A., 1986.
- COSTA, JOAN: *La forma de las imágenes: cómo piensa la mente. Estrategias de la imaginación creativa*, Barcelona, Costa Punto Com, 2008.
- COSTA, JOAN; RAPOSO, DANIEL: *La rebelión de los signos: el alma de la letra*, Buenos Aires, La Crujía, 2008.
- HERRERA FERNÁNDEZ, EDUARDO; FERNÁNDEZ, INURRITEGUI, LEIRE; RODRIGUEZ VALERO, DANIEL; PÉREZ MENA, MARÍA: *EHU Tipografía. Tipografía EHU*, Bilbao, Servicio Editorial de la Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitateko Argitalpen Zerbitzua, 2013.
- MARINA, JOSE ANTONIO: *Teoría de la inteligencia creadora*, Barcelona, Anagrama, 1993.
- MCMULLAN, JAMES: "Drawing and Design: an idea whose time has come, again".
- En BIERUT, MICHAEL; DRENTEL, WILLIAM; HELLER, STEVEN; HOLLAND, DK: *Looking Closer: critical writings on graphic design*, New York, Allworth Press, 1994.
- MUÑOZ COSME, ALFONSO: *El proyecto de arquitectura: concepto, proceso y representación*, Barcelona, Reverté, 2008.
- MORET VIÑALS, ORIOL: "Caràcter, expressió i fisonomia del Roman du Roi".
- En ASOCIACIÓN DE DISEÑADORES DE LA COMUNIDAD VALENCIANA: *Libro de Ponencias Cuarto Congreso Internacional de Tipografía «La letra dibujada»*, Valencia, Asociación de diseñadores de la Comunidad Valenciana, 2010.
- NOORDZIJ, GERRIT: *Letterletter*, Vancouver, Hartley & Marks Publishers Inc., 2000.

El valor del proceso como metodología proyectual

The Value of the Process as a Project Methodology

Dionisio Sánchez Rubio

Las metodologías proyectuales surgidas durante la consolidación del diseño como disciplina ya no son válidas en el contexto actual, ahora vivimos en una sociedad mucho más compleja y los problemas que surgen de esta requieren de nuevos métodos de trabajo para resolverlos. Hoy en día es muy difícil plantear soluciones de diseño a problemas concretos. Las diferentes problemáticas sociales surgen de situaciones inciertas, tan inciertas y maleables como la sociedad en la que vivimos. Por lo tanto, nuestra mirada como diseñadores debe practicarse desde la lente del investigador, que se acerca a la sociedad para obtener datos y plantear posibles soluciones a problemas reales.

The project methodologies that emerged when design was becoming established as a discipline are no longer valid in the current context. We now live in a much more complex society and solving the problems arising from it requires new working methods. Nowadays it is very difficult to suggest design solutions to specific problems. The different social problems arise from uncertain situations, as uncertain and malleable as the society we live in. As a result, as designers, we must look through the lens of the researcher, approaching society to obtain data and suggest possible solutions to real problems.

Palabras clave: Metodología, Diseño Social, Diseño Crítico, Diseño especulativo

Key words: Methodology, Social Design, Critical Design, Speculative Design

El valor del proceso como metodología proyectual

Las metodologías del diseño han evolucionado a lo largo de la historia debido a la necesidad de organizar y controlar los procesos cada vez más complejos en la fabricación de los objetos. “La expresión metodología del diseño, como el diseño mismo, abarca un conjunto de disciplinas en las que lo fundamental es la concepción y el desarrollo de proyectos que permitan prever cómo tendrán que ser las cosas e idear los instrumentos adecuados a los objetivos preestablecidos”¹. Hay que destacar que metodología y método suelen ser confundidos o utilizados como sinónimos. Mientras que los métodos del diseño son instrumentos que nos permiten cumplir con nuestros objetivos en el proceso de diseño, la metodología se encarga del “estudio o reflexión de los métodos, al análisis del conjunto de procesos y métodos que se siguen en la proyectación de diferentes productos”².

Los métodos utilizados en el diseño tienen un carácter retrospectivo, es decir, se basan en experiencias previas para dar solución a problemas de diseño. Éstos se combinan y modifican en función de las nuevas técnicas de producción, viéndose condicionados por los avances tecnológicos. Este desarrollo método–tecnología se ve coartado por la experiencia previa y muchas veces no tiene en cuenta el contexto sociocultural en el que opera el diseño. Además, los métodos del diseño tienden a ordenar y buscar un orden lógico en la solución de un problema a través de una secuencia lineal en su desarrollo. Si los métodos del diseño tienden a estructurar la información para encontrar un orden racional en la solución de un problema de diseño ¿Cómo se puede dar solución a los problemas planteados por una sociedad repleta de contradicciones?

La evolución de los métodos ha sido progresiva y su finalidad consiste en reducir la complejidad por medio de la racionalidad, pero ¿qué sentido tiene basarse en los métodos tradicionales del diseño en una sociedad cada vez más compleja?. “La perspectiva que ofrece mirar el diseño desde el pensamiento complejo permite dilucidar que no hay recetas para obtener los resultados esperados de diseño, ya que este último es un sistema en constante cambio”³. Los diseñadores están investigando profundamente en otras disciplinas seleccionando determinadas metodologías, tecnologías y enfoques desde donde poder modificar su programa, y al mismo tiempo, trabajar en el desarrollo y la creación de redes con otras disciplinas propiciando un cambio en el modo de entender el diseño, desplazándolo de algo percibido como independiente e individual, a algo que se percibe en términos de su relación con la sociedad.

Constantes metodológicas

Los estudios en relación a las metodologías proyectuales demuestran que existen determinadas fases que aparecen como constantes en los procesos de diseño. El proceso de diseñar se inicia con la recogida de información perteneciente al problema a resolver. La información se estructura de forma lógica para entender mejor el problema y de su interpretación obtenemos los requerimientos y condicionantes del proyecto. Una vez

1 DEL CARMEN VILCHIS, LUZ (2002). *Metodología del diseño: fundamentos teóricos*. México: UNAM, p. 41.

2 PÉREZ, F., ET AL. (2002). “Recorrido Histórico en la metodología del diseño” en *XIV Congreso Internacional de Ingeniería Gráfica. Santander*. Disponible en <http://www.researchgate.net/profile/F_Julian/publication/228358214_RECORRIDO_HISTORICO_EN_LA_METODOLOGA_DEL_DISEO/links/542e89220cf29bbc126f28d2.pdf [Consulta: 30 de junio de 2015]

3 LÓPEZ PÉREZ, B.E. (2013). “Diseño: una postura simplemente compleja. Narrativas de la complejidad y visualización de información” en *Taller servicio 24 horas*, revista de investigación en diseño, Vol. 17, p. 14. También véase: RICALDE GAMBOA, E. (2007). “Transdisciplina, diseño y comprensión: la plataforma integradora” en CALVERA, ANNA. *De lo bello de las cosas. Materiales para una estética del diseño*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, p. 191.

analizados se generan propuestas acordes a las exigencias del mismo, para posteriormente crear una propuesta formal para su producción.

Los métodos del diseño se han visto influenciados por los métodos técnico-científicos de otras disciplinas como la teoría de sistemas, la teoría de la información y la aparición de la informática. Las técnicas creativas del *brainstorming* y la sinéctica, han sido cruciales en el desarrollo de las metodologías proyectuales en las últimas décadas del siglo XX. A lo largo de su evolución podemos detectar tres momentos clave: el primero se produce cuando empiezan a tomarse en consideración los procesos del subconsciente del diseñador como procesos imposibles de explicar con el método científico; el segundo coincide con el período posmoderno, momento en el que se rompe con los métodos propuestos por el funcionalismo, y el último cuando se empieza a hacer especial hincapié en las ciencias filosóficas, donde adquiere relevancia el contexto y se pone en valor la necesidad de diseñar de manera transdisciplinar.

Los métodos del diseño y las metodologías que las agrupan ya no son válidos para resolver problemas que se derivan de la complejidad social. Ante esta situación es pertinente crear un marco de reflexión que nos permita abordar otras propuestas metodológicas a través del análisis de proyectos cuyos planteamientos se escapan de la lógica metodológica tradicional.

El valor del proceso: el diseño como medio

En la última década han surgido metodologías proyectuales basadas en el proceso. Un claro ejemplo lo encontramos en el proyecto *Agile*⁴ que se define “como un marco de trabajo basado en un manifiesto publicado en el año 2001 cuyos principios son el valor del *work in progress*, la responsabilidad de cada individuo durante el desarrollo y una actitud positiva de respuesta frente a los cambios”⁵. Tal y como señala Rosa Llop, estos métodos pueden ser adaptados al ámbito del diseño: “Durante los últimos 50 años, los diseñadores hemos estructurado el proceso de un proyecto distribuyendo cada una de sus partes en forma de cascada. Primero definimos los requerimientos del encargo, los analizamos y sintetizamos, planteamos hipótesis, las valoramos, las implementamos y finalmente las entregamos a producción”⁶. Según Rosa Llop, el planteamiento de la metodología proyectual se suele ver como una secuencia lineal; algo que los diseñadores sabemos bien que no es posible. La práctica del diseño nos dice que la naturaleza del diseño tiene un carácter iterativo y una forma más cercana a una espiral evolutiva que a una escalera”⁷. Por lo tanto el proceso proyectual no es lineal, más bien funciona como una estructura cíclica que se comprueba constantemente, de manera que las diferentes partes de un proyecto pueden iniciarse al mismo tiempo y verificarse a través de sus diferentes estadios sin tener que esperar a que las fases previas concluyan. Desde este enfoque podemos entender el proceso de diseño como un proceso continuo, ya que nos permite evaluar cada una de las partes mientras este evoluciona. Incluso cuando el

4 Más información véase: <http://agilemanifesto.org/iso/es/> y <http://www.proyectosagiles.org/que-es-scrum>

5 LLOP, R. (2012). “Agile, un nuevo marco de trabajo para el desarrollo de proyectos” en *Visual: magazine de diseño, creatividad gráfica y comunicación*, Núm 158, p. 12.

6 *Ibidem*.

7 *Ibidem*.

proyecto ha finalizado puede ser revisado en función de los resultados obtenidos, analizando los posibles errores cometidos y viendo de qué manera se podrían haber mejorado.

Anthony Dunne y Fiona Raby a través de las prácticas especulativas y el diseño crítico han generado alternativas que rompen con las lógicas del proceso proyectual. Ellos parten de dos concepciones o maneras de entender el diseño: el diseño afirmativo (en el que se fundamentan las prácticas del diseño convencional) y el diseño crítico. El diseño afirmativo se basa en el ahora como única posibilidad para dar solución a un problema de diseño, mientras que el diseño crítico tiene en cuenta otras posibles alternativas (posible, plausible, probable o preferible). Desde el enfoque crítico el diseñador ya no se dedica a resolver problemas (*problem solving*), sino a detectarlos (*problem finding*)⁸. Si el diseño ha estado tradicionalmente al servicio de la industria, ellos proponen que debe estar al servicio de la sociedad, donde las personas ya no son consumidores sino ciudadanos y la actitud del diseñador ya no se centra en dar respuestas sino en hacer preguntas⁹. De su enfoque teórico podemos deducir que el valor del diseño ya no reside en los objetos y comunicados producidos, sino en su relación con el entorno y el contexto; en el proceso de diseñar y en la experiencia de los agentes involucrados en el mismo.

Diseñar desde el contexto

Annelys de Vet es diseñadora gráfica y miembro de departamento del diseño del Sandberg Instituut Amsterdam (Masters Rietveld Academie)¹⁰. De Vet considera que el diseño tiende a operar como un medio cuyo valor se sitúa en el proceso de diseñar. En 2007 publicó *Subjective Atlas of Palestine*, un libro que pretende reflexionar sobre la comunidad palestina. Durante el proyecto Annelys de Vet entrevistó a diseñadores, artistas y estudiantes para que representarían su visión de Palestina basándose en intereses personales y experiencias diarias, para tratar de dibujar una imagen de su humanidad desde dentro hacia fuera¹¹. Durante el proyecto los estudiantes tuvieron dificultades para poder definir su identidad vinculada al lugar. Esto se debe al constante cambio al que se ha visto sometido el territorio palestino. El proceso de trabajo de *Subjective Atlas of Palestine*, sirvió como catalizador para los estudiantes que investigaron para poder llegar a entender la sociedad palestina contemporánea. El resultado del proyecto, que tuvo como uno de sus objetivos la creación de un libro, recoge el imaginario creado por los participantes proyectando una imagen diferente de la sociedad palestina. Pero ¿qué repercusión pueden tener estas imágenes frente a la imagen proyectada por los medios de comunicación?, y ¿de qué manera afectan estas imágenes en nuestra percepción sobre la comunidad palestina?. Si el objeto de diseño como medio de comunicación queda anulado por la información hegemónica proyectada por los medios de comunicación, es más que evidente que su fin comunicador no conseguirá modificar nuestra visión sobre la sociedad. Para De Vet, lo realmente importante del proyecto y su proceso, es la

8 MAZE, RAMIA; OLAUSSON, LISA; PLÖJEL, MATILDA; REDS-TRÖM, JOHAN; ZETTERLUND, CHRISTINA (2013). *Share This Book: Critical Perspectives and Dialogues About Design and Sustainability*. Stockholm: Axl Books.

9 DUNNE, ANTHONY; RABY, FIONA (2013). *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. Cambridge: MIT Press, p.7.

10 DE VET, ANNELYS. <<http://www.annelysdevet.nl/content/onderzoek/biography/biographyAnnelysdeVet.htm>> [consulta: 05/06/15]

11 DE VET, ANNELYS. *Designing against populism or redefining design approaches*. <<http://www.bureauvet.be/articles/designing-against-populism-or-redefining-design-approaches/>> [consulta: 05/06/15]

Dioni Sánchez

Diseñador gráfico, investigador y docente. Desde el 2013 imparte clases como profesor invitado en las Escola d'Art i Superior de Disseny de València y en la Universitat Politècnica de València. Su formación académica cuenta con un Máster en producción artística y en la actualidad está cursando el Máster en Artes Visuales y Multimedia de la Universitat Politècnica de València. Su labor investigadora se está llevando a cabo en el Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE), como doctorando en "Arte: producción e investigación" de la Facultat de Belles Arts de Sant Carles.

12 DE VET, ANNELYS (2007). *Subjective atlas of Palestine*. Rotterdam: 010 Publishers.

13 DE VET, ANNELYS. "The interview as a natural vaccine" en KRIER, S.; RUYG, M. (2010). *I don't know where I'm going but I want to be there*, BIS Publishers, 2010, Se puede consultar online en: DE VET, Annelys. New Designer's Application for 2012-2022. <<http://www.bureaudevvet.be/articles/the-interview-as-a-natural-vaccine-new-designers-application-for-2010-2020/>> [consulta: 05/06/15]

14 Departamento de diseño social en el Art Center College of Design en Pasadena, California. Su misión consiste en explorar la relación entre el diseño y los proyectos sociales y humanitarios. Más información en: <http://www.designmattersatartcenter.org/>

15 BURDICK, ANNE. Media Design Practices. <http://mediadesignpractices.net/#mdp_1-mfa-2-tracks-1-vision> [consulta: 05/06/15]

16 BURDICK, ANNE (2009). "Design without designers" en *Keynote for a conference on the future of art and design education in the 21st century*. University of Brighton. También se puede consultar el texto en: BURDICK, ANNE. Design without designers. <http://anneburdick.com/Design-wo-Designers/Burdick_Design_wo_Designers.pdf> [consulta: 05/06/15]

17 DE VET, ANNELYS. Dialethia. <<http://www.bureaudevvet.be/education/underbelly/>> [consulta: 05/06/15]. Los ensayos y trabajos realizados por los alumnos se pueden consultar en: <http://sandberg.nl/design/essays/temp.html>

experiencia que tienen las personas implicadas en el mismo, ya que el trabajo realizado puede generar más significado que la historia que se cuenta. Desde esta perspectiva, el diseño del libro puede ser visto como una forma de abrir un diálogo en relación al problema de Palestina y no como un producto final de diseño; el valor del proceso, como advertimos anteriormente, está en el proceso de creación del libro, cuyos resultados, experiencias y objetivos no se pueden predecir a través de los procesos y métodos del diseño. El proceso de diseño ya no es un fin en sí mismo, sino un medio que permite modificar la conductas de las personas. La experiencia en cada comunidad es distinta, no sólo por la visión de los participantes en el proyecto, sino por la forma de abordar el mismo y las relaciones que se establecen entre ellos.

En *Subjective Atlas of Palestine* hay otro factor importante a tener en cuenta: la difusión del imaginario colectivo; el producto final: el libro, se ve sometido a un continuo cambio ya que su distribución es gratuita y permite la reutilización de las imágenes para poder generar otros significados diferentes a los que fueron creados. Hablamos pues de la comunicación frente a la comunicación, de la forma en que se anulan nuestros mensajes emitidos como comunicadores. Por lo tanto, el diseño puede ser entendido no sólo como un instrumento que organiza determinada información en un contexto, sino como una alternativa para hacer frente a la información¹². El proceso de "diseñar" es una experiencia que adquiere su valor en la transmisión de una nueva forma de entender la disciplina; la experiencia de los diseñadores y su forma de abordar los problemas de sociedades en conflicto prepara a los diseñadores para entender mejor el contexto socio-cultural del problema a resolver. Lo realmente importante es el propósito del diseñador frente a la propuesta definitiva de la solución a un determinado problema de comunicación¹³. La experiencia y el análisis del contexto se traduce en una forma de hacer y de pensar. Trabajar desde el contexto implica obtener información que de otra forma nos sería imposible conseguir, esta información se traduce en las vivencias y experiencias de trabajar con la comunidad o grupo de personas de donde surge el problema. Este modo de practicar el diseño no puede ser abordado por metodologías proyectuales basadas en la experiencia previa. No existe un orden lógico para abordar el problema ya que este se define plenamente en el contexto.

Sheila Levrant de Bretteville ya en la década de 1970 entendió el diseño como un medio para trabajar con la comunidad y detectar sus problemáticas, viendo de qué forma estas afectan a las personas y que circunstancias se daban en el contexto. A través de la investigación localizaban grupos y organizaciones que estuvieran trabajando para dar solución a estos problemas, estudiaban su trabajo y detectaban necesidades que todavía no estaban siendo resueltas. Por medio del diseño establecían una comunicación con aquellas audiencias que no tenían información sobre estos problemas. La traducción de estos valores relacionales al diseño son descritos por De Bretteville como un conjunto de estrategias de comunicación que toman en cuenta a la audiencia como una parte activa del proceso de comunicación, de esta

forma se implica al receptor y se pone en valor su opinión sobre el problema. Estas estrategias también permiten comunicar desde múltiples perspectivas y enviar mensajes contradictorios a través de imágenes y textos, de manera que el receptor adopta una posición crítica ante el mensaje. Este modelo de comunicación, en el que imágenes y textos se yuxtaponen en diferentes niveles de lectura, pueden ser considerados como un desafío político ya que obliga al espectador a tomar una decisión sobre la construcción del significado.

Bibliografía

- BONSIEPE, GUI (1985). *El diseño de la periferia*. Barcelona: Gustavo Gili.
- BONSIEPE, GUI (2012). *Diseño y crisis*. Valencia: Campgràfic.
- BREUER, GERDA; MEER, JULIA (2012). *Women in Graphic Design. 1890-2012*. Frauen und Grafik-Design. Berlín: Jovis.
- CHAVES, NORBERTO (2001). *El oficio de diseñar: propuestas a la conciencia crítica de los que comienzan*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- DEL CARMEN VILCHIS, LUZ (2002). *Metodología del diseño: fundamentos teóricos*. México: UNAM.
- DE VET, ANNELYS (2007). *Subjective atlas of Palestine*. Rotterdam: 010 Publishers.
- DUNNE, ANTHONY; RABY, FIONA (2013). *Speculative everything: design, fiction, and social dreaming*. Cambridge: MIT Press.
- MAZE, RAMIA; OLAUSSON, LISA; PLÖJEL, MATILDA; REDSTRÖM, JOHAN; ZETTERLUND, KRISTINA (2013). *Share This Book: Critical Perspectives and Dialogues About Design and Sustainability*. Stockholm: Axl Books.
- KRIER, SOPHIE; RUYG, MARJOLIJN (2010). *I don't know where I'm going, but I want to be there: The Expanding Field of Graphic Design 1900-2020*. Amsterdam: BIS Publishers.
- MUNARI, Bruno; RODRIGUEZ, Carmen Artal (1983). *¿Cómo nacen los objetos?*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- MUNARI, BRUNO (1980). *Diseño y comunicación visual: contribución a una metodología didáctica*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- MUNARI, BRUNO (1968). *El arte como oficio*. Barcelona: Editorial Labor.
- V.V.AA. (2011). *DESIGN ACT: Socially and Politically Engaged Design Today—Critical Roles and Emerging Tactics*. Berlín: Sternberg Press.
- V.V.AA. (2009) *laspiis Forum on Design and Critical Practice: The Reader*. Berlín: Sternberg Press.

Educar a través del diseño

El enfoque educativo del programa “*Media Design Practices*” en el *Art Center College of Design* en Pasadena, California, del que es directora Anne Burdick, consiste en preparar a los diseñadores para que “piensen” y “construyan” el mundo en base a sus experiencias personales, tratando de amplificar el significado del diseño. El programa educativo se basa en el trabajo en el contexto, utilizando el diseño para hacer preguntas por medio de proyectos aplicados y especulativos. Según Anne Burdick, los diseñadores van más allá del paradigma de resolución de problemas para situar al diseño como un medio que les permite entender y relacionarse con el mundo. El programa cuenta con un itinerario *Field* en colaboración con *Designmatters*¹⁴, en el que los estudiantes trabajan en un contexto sociocultural real para poder tomar conciencia de los problemas éticos, políticos y económicos que implica trabajar como diseñadores. El eje principal de la educación gira entorno a la hibridación disciplinaria y cultural, y en una fuerte reflexión crítica desde donde el diseño se practica con un claro compromiso social. Anne sostiene que la disciplina del diseño ya no se pueden definir por su modo de producción (tipografía, diseño web, ilustración, etc.) lo que provoca una ruptura con la noción más academicista del diseño¹⁵. “El diseño como paradigma de investigación, el diseño como modo de aprendizaje, el diseño como mentalidad y el diseño como alfabetización. Tengo la esperanza de que estos marcos permitan a los diseñadores ver y entender el diseño más allá de su aplicación comercial”¹⁶.

Si el diseño ya no se define por su modelo de producción, ¿no deberíamos replantearnos los procesos, métodos y metodologías en los que se basa?. Ya no se trata de ofrecer soluciones únicas como resultado de nuestro trabajo, se trata de tener experiencias en el contexto a través del diseño y en colaboración con otras personas y ámbitos de conocimiento, utilizando el diseño como un diálogo abierto¹⁷. El diseño debe relacionarse con la sociedad para escapar de los principios económicos que rigen nuestro mundo global; sus objetivos deben dar respuesta a las nuevas problemáticas que surgen de las sociedades cada vez más complejas. Además, el diseño debe ser un medio social que nos permita escapar del discurso hegemónico de los medios de comunicación y los modelos de producción. Para ello, debemos repensar el diseño, así como los procesos, métodos y metodologías que este utiliza.

El viatge a la Rentaora. Antropomorfismo minimalista

El viatge a la Rentaora. Minimalist Antropomorphism

Francisco de la Torre Oliver

Presentación del proyecto editorial realizado a partir de un texto de la periodista Mónica Antequera, un cuento ilustrado destinado al público infantil que ha pasado a formar parte de la propuesta que la autora, como artista fallera, ha realizado en colaboración con la comisión de la Falla Mossén Sorell-Corona. Junto a la exposición del desarrollo de este trabajo, basado en el antropomorfismo minimalista, realizó una revisión de los referentes del género que han marcado mi imaginario, desde las fantasías de la factoría Disney o la Warner Bros a los experimentos surrealistas, del logotipo de La Casera a los emoticonos del teclado Emoji.

Palabras clave: ilustración infantil, antropomorfismo, familia, convivencia, cuestiones de género

Key words: children's illustration, anthropomorphism, family, coexistence, gender issues

Presentation of publishing project made from a text by journalist Mónica Antequera, an illustrated story aimed at children has become part of the project that the author, as faller artist, made in collaboration with the commission of Falla Mossén Sorell-Corona. Alongside the exhibition of the development of this work, based on the minimalist anthropomorphism, I have conducted a review of the leaders of the genre that have marked my imagination, from the fantasies from Disney or Warner Bros to the surrealist experiments, from the logo of La Casera to emoticons Emoji keyboard.

Presentamos el trabajo titulado *El viatge a la rentadora* (*El viaje a la lavadora*, en castellano), un proyecto editorial realizado a partir del texto de la periodista Mónica Antequera. En origen, nuestro objetivo fue realizar un cuento ilustrado destinado al público infantil producido por una editorial especializada en el género.

A lo largo del desarrollo del proyecto se han producido cambios contextuales que han implicado un replanteamiento de la idea inicial. El trabajo de ilustración ha pasado a formar parte del proyecto que Antequera, como artista fallera, realizó en el año 2015 en colaboración con la comisión de la Falla Mossén Sorell-Corona de Valencia.

El viatge a la rentadora. El proyecto.

En agosto del año 2012 recibí la primera redacción del cuento en el que Antequera había estado trabajando ese verano. La historia que había fabricado para su hija, el cuento de la lavadora, le hacía reír cada noche que se lo relataba. En sus páginas la autora explicaba que había decidido "compartir nuestro cuento con todos los niños que sienten esa extraña atracción por el electrodoméstico más felicitado del siglo XX". En nuestras primeras conversaciones nos propusimos el objetivo de publicar el libro en las navidades de 2012. En aquel momento no sospechábamos lo optimistas que éramos.

El texto narra una divertida historia donde las prendas cobran vida y viven como si de una gran aventura se tratara su limpieza en el hogar, en un viaje que arranca en el cesto de la ropa sucia y pasa por la lavadora, la secadora y tras el paso por la plancha, al armario. El significativo título del primer archivo era *La lavadora no se pone sola*, y se abrió con un personal homenaje a Alva Fischer, por su aportación a principio de siglo pasado de "un motor que hacía girar un tambor que incluía agua y jabones, programadores de tiempo, velocidad y consumo". En su cuento, la autora invita a reflexionar sobre "la conciliación de la vida familiar y profesional y el reparto de tareas domésticas"; pero también reivindica el trabajo en equipo, la amistad, la ayuda al débil, el respeto a las diferencias o la limpieza en la convivencia social.

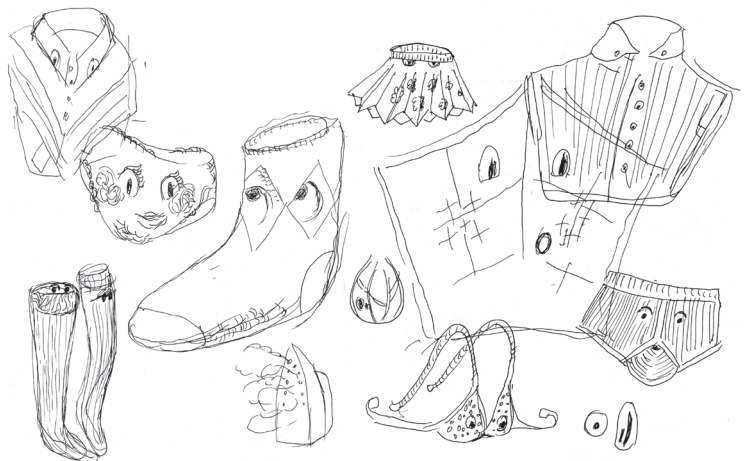


Fig. 1. Bocetos de personajes del libret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2012.

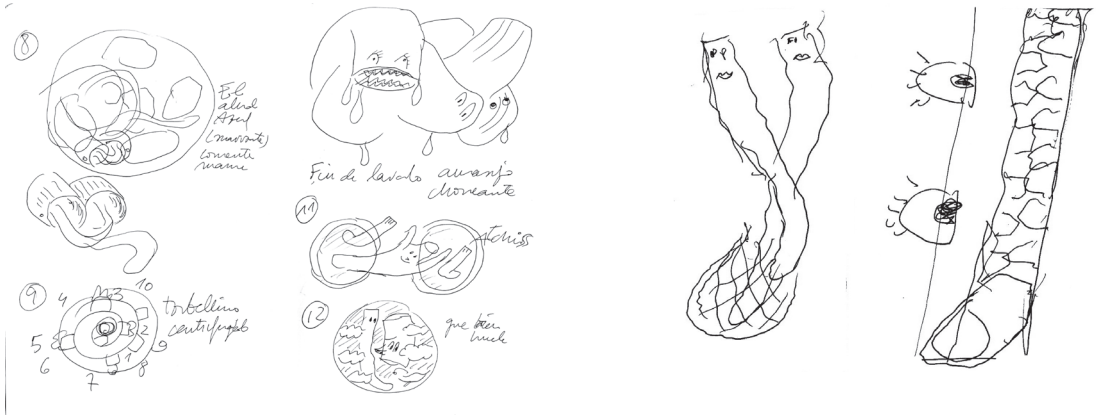


Fig. 2. Planificación de escenas del libret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2013.

Fig. 3. Boceto de la escena 2, Las medias y la cremallera. Paco de la Torre. 2013.

Como ilustrador al enfrentarme a un texto, sobre el que tengo que trabajar y destilar imágenes, mi primer planteamiento es encontrar el tono. En esta ocasión se trataba de ilustrar un cuento para niños, y la autora quería dirigirlo a lectores de la edad de su hija. Así que el verdadero cliente era una niña de cuatro años que había escuchado tantas noches aquella historia. Reviso ahora aquellos correos electrónicos donde Antequera me recomendaba que leyera como niño. Para mí la primera lectura es crucial, ya que es el momento en el que la palabra posee su mayor poder de evocación automática. Me enfrentaba a una misteriosa historia doméstica, sin tabúes y toques escatológicos: "El momento más delirante es en el que la braguita habla de pedos sorpresa ¡Desde Luego! Me encanta la mezcla de surrealismo-toystory. Tiene algo de fábula también..."

La primera cuestión que decidí abordar fue el modo en el que estaba planteada la narración. El texto comprende dos líneas de lectura paralela e independientes, por un lado la vida de los seres humanos (la familia formada por el padre, la madre y la hija) y por el otro el mundo de los seres inanimados. Tomé la decisión de separar, en las ilustraciones, estos dos planos de la acción y me incliné por trabajar sobre los diálogos entre las prendas de vestir y su interrelación con los electrodomésticos, eludiendo las referencias a la familia. Sería una historia de prendas de vestir.

Esta decisión me planteó el problema de enfrentarme a la creación de personajes objetuales animados. No quería que fuesen personitas con forma de ropa, ni ropa humanoide. Había que encontrar un punto medio, y ahí es donde radicaba para mí la dificultad. Finalmente la caracterización, como analizaremos seguidamente, la resolví realizando un trabajo de antropofornismo minimalista.

Una vez decidido el tono o la estética general del libro, comencé el trabajo de guión gráfico. El problema al que me enfrenté fue que el texto no estaba pensado para ser un cuento ilustrado, por lo que debía empezar por dividirlo en escenas-ilustraciones. El trabajo consistió en comprender su estructura interna, visualizar los momentos que podían ser autónomos y distribuir la extensión de caracteres proporcionalmente. Un hecho agravado por la circunstancia señalada de tratarse de dos líneas de lectura en paralelo que debían acompañar a la ilustración.

Finalmente decidí dividir el texto en 14 escenas donde se desarrollaban otros tantos momentos plásticos que darían lugar a las ilustraciones, buscando la coherencia narrativa y evitando las repeticiones. Las escenas seleccionadas fueron las siguientes:

- | | |
|--------------------------------|-------------------------|
| 1. El cesto de ropa sucia. | 8. El alud azul. |
| 2. Las medias y la cremallera. | 9. La cuenta atrás. |
| 3. El camisón de seda. | 10. Amasijo chorreante. |
| 4. El baile del chándal. | 11. El gran salto. |
| 5. La ola. | 12. ¡Qué bien huele! |
| 6. Imagen submarina. | 13. La plancha. |
| 7. Braguitas con premio. | 14. ¡Adiós! |

Las escenas estarían protagonizadas por los personajes que presentaban mayores posibilidades debido a sus características y acciones. Los más expresivos resultaron ser las medias gemelas, las braguitas infantiles y el calcetín paterno, por otro lado el camisón o el chándal presentaban mayores dificultades. La lavadora, el cesto y la plancha representaban, en cierto sentido, otra naturaleza y adoptaban el papel de escenario en las ilustraciones. A pesar de tratarse de una historia doméstica se desarrollaban acciones propias de las aventuras más trepidantes: divertidos bailes urbanos, surfear sobre las olas, revolcones en el remolino del centrifugado, arriesgados saltos entre los tambores de la lavadora y la secadora, contorsionismo sobre la tabla de planchado, etc.

El primer encuentro para cerrar las bases del trabajo fue a la vuelta del verano de 2012 en la librería Leolo de Valencia, donde la escritora me mostraría algunos cuentos de su preferencia. Ahora debería buscar un estilo con el que los dos nos sintiéramos identificados. A la cita lleve mis primeras aproximaciones, y le escribía días después: "Estoy ensayando registros. Estoy pensando lo que dijiste... que no de miedo..."¹

Uno de los condicionantes que impuso la autora, y que determinaría el diseño del libro, fue que el lector debía encontrar dos tipografías diferenciadas que se correspondieran con las dos líneas argumentales. La letra grande "es la de las voces de los protagonistas". Antequera proponía de este modo que el lector eligiera en la lectura "una voz para cada prenda que irá a la lavadora", invitando de este modo a jugar otorgándoles vida a los personajes. La idea que proponía era disfrutar y divertir a los hijos, o a cualquier público infantil, al tiempo que desarrollaban su imaginación.

La conclusión del anteproyecto fue que realizaría un trabajo de ilustración en el que animaría y daría carácter a las prendas mediante elementos mínimos. Es decir, una animación de las prendas con elementos y variaciones mínimas. Pensé en añadirles tan solo un par de ojos y, quizás, boca.

A la hora de enfrentarme a un reto por primera vez, como en este caso, pienso en referentes que de algún modo pertenezcan a mi imaginario. A pesar del bloqueo inicial, quizás debido a cierta resistencia de mi mente a encontrar la solución, en seguida recordé los trabajos del diseñador Peret (Pere Torrent) que tanto me habían sorprendido a

1 Correspondencia vía correo electrónico entre Mónica Antequera y Paco de la Torre entre los años 2012-2015.



Fig. 4. Portada del llibret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2014.

mediados de los años 1980. Aquellos collages, coetáneos a su histórico cartel para la muestra Tintín a Barcelona en la fundación Joan Miró, en los que los objetos domésticos se transformaban en caras me impresionaron en mis años de formación. En cierto modo conectaban con algunas obras recientes del ilustrador Isidro Ferrer.

Aunque podría situar en el recuerdo de estos trabajos mi punto de partida, a lo largo del desarrollo del trabajo me he reencontrado con un gran número de referentes que me han influido a lo largo de mi vida y que por alguna razón fui incapaz de reconocer o recordar en los momentos de gestación de las ilustraciones.

Antropomorfismo minimalista

La definición de antropomorfismo minimalista que aplicamos a este trabajo incluye dos conceptos históricamente contradictorios. En cuanto corriente artística, Étienne Sourieau define el arte Minimal como un movimiento artístico nacido en Nueva York en los años sesenta como reacción al expresionismo espontáneo y emocional del Pop Art y de la pintura gestual. El arte Minimal persigue la búsqueda de la esencia mediante la economía de sus medios². Según Real Academia de la Lengua este movimiento se caracteriza por el empleo de elementos mínimos y básicos, como colores puros, formas geométricas simples, tejidos naturales, lenguaje sencillo, etc. Aunque el término se utiliza popularmente asociado a la tendencia de reducir a lo esencial en cualquier ámbito, sobre todo estético ya sea en la decoración, la moda o el diseño.

Como señala Hal Foster, el minimalismo desafió al orden de la estética moderna y recuerda a Rosalind Krauss y su reflexión sobre el ataque de este movimiento al antropomorfismo y al ilusionismo, pues en su opinión "estas categorías constituyen no sólo un paradigma del arte pasado de moda, sino un modelo ideológico de significado"³. Pero esta contradicción conceptual no es una novedad en mi trabajo donde conviven las influencias de Mies van der Rohe y Robert Venturi. El conocido precepto Less is More, de Mies, que invita a lograr como los mínimos elemento el máximo de efectividad a través de procesos de purificación de los elementos arquitectónicos, convive con el irónico Less is Bore de Venturi, cuando defiende una arquitectura como refugio con símbolos encima⁴.

Pero centrémonos en el antropomorfismo y su presencia en mi imaginario. Desde el momento que comencé a reflexionar sobre el

2 SOURIEAU, ÉTIENNE: *Diccionario Akal de la estética*, Madrid, Akal, 1998, p. 785.

3 FOSTER, HAL: *El retorno de lo real*, Madrid, Akal, 2001, p. 46.

4 VENTURI, ROBERT; IZINOUR, STEVEN; SCOTT BROWN, DENISE: *Aprendiendo de las Vegas*, Barcelona, Gustavo Gili, 1998, p. 115.

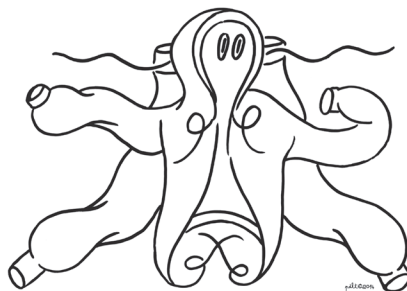
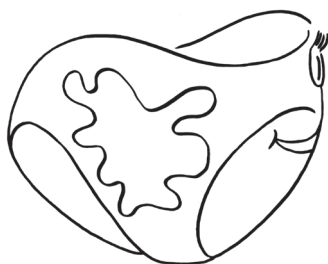


Fig. 5. Ilustración escena 7, Braguitas con premio. Paco de la Torre. 2014.

Fig. 6. Ilustración escena 4, El baile del chandal. Paco de la Torre. 2014.

porqué había centrado mi interés en la ropa y los problemas que esta decisión me ocasionaba comencé a investigar sobre el tema. El término antropomorfismo proviene del griego «*ἄνθρωπος*» «*anthrōpos*», “humano”, y «*μορφή*», «*morphē*», “figura o forma”. La Real Academia de la Lengua lo define como la atribución a las cosas inanimadas o abstractas, acciones y cualidades propias de seres animados, o a los seres irracionales las del hombre. Una figura, por otra parte, próxima a la prosopopeya o humanización, recurso literario característico de fábulas y cuentos infantiles. “Alejándonos de la prosopopeya o personificación, tal y como ha sido entendida en la tradición retórica, la pintura dispone de recursos expresivos para dotar cualquier cosa de aspecto y cualidades humanas a través de las alteraciones del iconismo”⁵.

Era evidente que este recurso no era nuevo para mí, y que a lo largo de mi vida muchos de estos seres habían influido en mi imaginario y formaban parte de mi repertorio iconográfico. A continuación realizaré un análisis de los ejemplos más significativos.

Sourieau también profundiza sobre el concepto de antropomorfismo, un fenómeno que si bien es criticado como error en la biología y la psicología animal, en el terreno artístico “constituye una línea de pensamiento que podemos denominar corriente, seguramente lícita”⁶. Según los procedimientos usados, el antropomorfismo puede ser más o menos acusado, o variar según las artes. Como señala el autor, en las artes plásticas, o en la imagen plástica, podemos diferenciar dos tipologías principalmente:

Prestar a lo no humano un cuerpo humano. Este antropomorfismo material es aquel en el cual la humanización se lleva más lejos. En las artes plásticas, se puede ofrecer realmente a la vista la imagen de un ser humano, aunque el objeto representado no sea un hombre. En el arte del espectáculo, el antropomorfismo suele ser una necesidad práctica cuando se quiere hacer actuar en escena a seres no humanos cuyo papel es representado por hombres.

Prestar a lo no humano una actividad humana. Los seres considerados guardan su apariencia física real, pero se conducen como hombres. Los animales de las *Fábulas de La Fontaine*, por ejemplo, conservan sus características de bestias, pero sus pensamientos, sus ocupaciones, su sociedad, son los de los hombres.

Sourieau señala cuatro funciones que pueden existir independientemente o formularse en una combinación de varias. En primer lugar,

5 SABORIT, JOSÉ; CARRERE ALBERTO: *Retórica de la pintura*, Madrid, Cátedra, 2000, p. 426.
6 SOURIEAU, ÉTIENNE: *op. cit.*, pp. 108-109.

simbolizar la humanidad mediante la representación de fábulas protagonizadas por animales. Estos seres antropomórficos en realidad “son hombres cuya humanidad de transparente a través de este disfraz”. Otra de las funciones es empatizar con el espectador, especialmente en el caso de las alegorías. “El hombre también puede sentirse en comunión más estrecha con la naturaleza cuando éste le presta sus características”. Por otro lado, al hacer coincidir una naturaleza humana en un ser no humano se pueden provocar por contraste, ambigüedad o dualidad nuevos caracteres como el cómico o el fantástico. Para finalizar, con el antropomorfismo podemos proyectar en lo no humano “la belleza de lo humano”. Siguiendo el canon griego que hacía de la belleza humana el modelo mismo de la belleza, “de manera que no se podía glorificar mejor a algunos seres, por ejemplo a los dioses, que dándole un cuerpo humano gracioso o espléndido”.

Por otra parte, como señala el autor “hay toda clase de antropomorfismo evidente o secreto, conscientes o inconscientes, voluntario o involuntarios, y toda clase de grados entre las variaciones posibles entre las formas humanas, animales y abstractas”. Como es el caso de la arquitectura, donde se han llegado desde proyectar las proporciones del cuerpo humano en la edificación a crear columnas antropomorfas como las cariátides.

Como lector y espectador siempre me he sentido atraído por los seres antropomórficos, desde las fábulas que nos relataban en la niñez a las marionetas y los muñecos de ventrílocuos televisivo como José Luis Moreno o Mari Carmen.

En las fábulas o los dibujos animados es muy frecuente recurrir a dar apariencia humana a animales e incluso a los objetos. Desde mis primeras lecturas, ya fueran más escolares como *El Quijote* donde me asombró Clavileño, el caballo con el que engañan a Don Quijote y Sancho Panza. O los libros que nos regalaban por Reyes, como aquel ejemplar de los cuentos de Hans Christian Andersen ilustrados por María Pascual⁷, que me acercaron a historias inolvidables como la tragedia de *El soldadito de plomo* (1838). Por aquella época también aparecieron en mi vida los comics de Ibáñez donde Mortadelo, a través de los más sorprendente disfraces, se metamorfoseaba en cualquier ser animado o inanimado, y en cualquier rincón de cualquier viñeta podíamos encontrar la antropomorfización más dislocada, como la de su propia firma convertida en monigote andante.

Aunque la cultura televisiva fue mi mayor fuente de información, a pesar de que en los años sesenta y setenta fuera monocanal y en blanco y negro. Desde mi niñez soy un consumidor de dibujos animados, pero en relación al antropomorfismo podríamos clasificarlos en los dibujos de después del colegio, los clásicos de Disney y la fase adulta.

El recuerdo de los dibujos animados que consumía a la salida de clase me traslada a un tiempo y un lugar entrañable. En la casa de mis abuelos pasaba las horas, ahora pienso que serían minutos, disfrutando de las locas aventuras de *Merrie Melodies*, las conocidas *Fantasías animadas de ayer y hoy* de la Warner Bros. Unas historias musicales con tramas disparatadas y un sinfín de personajes, muchos de ellos

7 ANDERSEN, H. C: *Cuentos de Andersen*, Barcelona, Bruguera, 1975.

antropomorfos en sus más variadas tipologías. También la Warner presentaba en sus *Looney Tunes*, donde descubrí a Tex Avery sin saberlo, un estrafalario animalario que contaba por centenares “las criaturas atroces, absurdas, veloces e irrisorias que repueblan, bajo forma de geniales dibujos animados, nuestro imaginario colectivo”⁸.

La factoría de Hanna Barbera también aportó un gran número de personajes antropomorfos a mi imaginario, como el gran Maguila Gorila que vivía sus aventuras en el escenario-escaparate de la pet shop del señor Peebles. También el wenster del comisario caballo Tiroloco, las aventuras del oso Yogi y Bubu en el parque Yellowstone o las increíbles hazañas contra el mal del superhéroe más pequeño de la historia, la Hormiga Atómica.

No obstante, los dibujos más surrealista de aquellas sesiones eran sin lugar a dudas los protagonizados por el ratón Ignatz y la gata loca. Krazy Kat, creado por George Herriman como tira cómica en 1913, era una serie donde las relaciones de amor y odio se representaban mediante el lanzamiento de ladrillos a la cabeza. Aquellos episodios, de puro humor dadaísta, eran una adaptación del director de animación Gene Deitch realizados a principio de los años 1960 para la curiosa productora Rembrandt Films de Praga que se emitieron por la televisión española predemocrática, junto a otras perlas de la animación checa que marcaron la infancia de la generación del *babyboom*.

Pero fue de la mano de Disney cuando para mí se fundieron verdaderamente los límites entre la realidad y el sueño. La primera película que vi en el cine, y a todo color, fue *Alicia en el País de las Maravillas* (Walt Disney, 1951). Allí descubrí sus primeros seres antropomorfos, el conejo blanco, la oruga azul, el gato Cheshire, las flores y tantos otros personajes, como la reina y toda la corte de cartas. Y en *Pinocho* (Walt Disney, 1940) fue cuando vi dar vida a un ser inanimado por primera vez. El momento en el que el Hada Azul, cumpliendo los deseos de Geppetto, le otorgó vida a una marioneta de madera es una de las escenas mágicas de la historia del cine desde el punto de vista formal y conceptual. Sin embargo, el cumplimiento de este deseo estaría vinculado a unas estrictas reglas, bajo la amenaza de hacer crecer la nariz o revertir el encantamiento retornando a la objetualidad.

Sin embargo todos estos antropomorfismos son de carácter humanoide, y yo para este trabajo buscaba referentes menos miméticos. Como en el caso de las escobas de *Fantasia* (Walt Disney, 1940) donde, con apenas unos brazos formados por el desdoblamiento del palo, obraba la transformación. Mickey Mouse, otra de sus clásicas humanizaciones, desataba la locura en el capítulo *El aprendiz de brujo encantando* las escobas para que realizaran su trabajo con los cubos de agua. Otro de los referentes clave se encontraba en la película *La Bella y la Bestia* (Walt Disney, 1991), no tanto por la bestia humanizada como por los objetos encantados. El candelabro Lumiere, el reloj Ding Dong, la tetera Sra. Potts y su hijo la taza de té Chip, a los que descubrí como figuritas de plástico de merchandising, me sorprendieron por su caracterización basada tan solo en elementos faciales como los ojos y la boca.

8 CASAL, ALBERTO: “El eterno trastorno y la persecución perpetua: leyes del universo animado según la Warner.” En: RUIZ DE SAMANIEGO, ALBERTO: *Estéticas de la animación*, Madrid, Maia, 2010, p. 85.

Aunque con la película que podríamos establecer cierto paralelismo es con *Toys story* (Disney Pixar, 1995) y el momento mágico que se produce cuando el niño cierra la puerta y los juguetes al saberse solos toman vida como cuerpos humanos completos. Al igual que la ropa protagonista del cuento de Antequera, los juguetes se manifiestan solamente en soledad y nunca dialogan con los humanos. El propósito de la autora es concienciar a los más pequeños del proceso de lavado y la limpieza de la ropa. El niño, al vivir esta aventura, comprende el tiempo y el esfuerzo de su madre al realizar estas labores de la mano de unos simpáticos seres animados. El objetivo de estos antropomorfismos es crear una visión del otro lado, en el caso de *Toys story* para maravillar a los niños disfrutando de "una nueva perspectiva en torno a la irresistible idea de mirar a juguetes que cobran vida"⁹.

Entre los referentes contemporáneos procedentes del mundo de la animación destaca sobre todos *Bob Esponja*. Una serie producida por Nickelodeon y protagonizada por una increíble esponja rectangular de color amarillo, vestida en ocasiones únicamente con unos increíbles calzoncillos tradicionales, que vive en una piña debajo del mar rodeado de una delirante comunidad de personajes, también antropomórficos, como Calamarido, Arenita, Patricio, Don Cangrejo o Perla.

En las artes plásticas podemos encontrar también casos de antropomorfismos con anterioridad al Renacimiento, pero mis referentes proceden especialmente del momento en el que los manieristas "trataron de ampliar las posibilidades del arte con una imaginación, ingenio y creatividad que ignoraban cualquier tipo de límites"¹⁰. Este camino, que eclosionará a finales del siglo XIX con los simbolistas, inicia un interés por lo extraordinario y asombroso como se pone de manifiesto en las enigmáticas invenciones de Archimboldo, los paisajes antropomórficos donde artistas como Giovanni Battista Bracelli busca el perfil humano, o las ilustraciones para las fábulas de La Fontaine de Grandville. La fundación Juan March exploró recientemente este árbol genealógico siguiendo el rastro de la legendaria exposición de Alfred H. Barr para el Museo de Arte Moderno de Nueva York en 1936, *Fantastic Art, Dada, Surrealism*.

Podemos encontrar ejemplos representativos entre los pintores metafísicos como Alberto Savinio, que representa a seres híbridos entre el animal y el hombre, o los seres humanoides de Giorgio de Chirico entre el maniquí y la esculturas construidos a partir de elementos arquitectónicos e instrumentos propios del arquitecto. Entre los artistas cercanos al surrealismo, destaca la influencia de Marx Ernst, no tanto por sus collage incluidos en *Une semaine de bonté* (1933), sino por cuadros como *Ubu Imperator* (1923) protagonizado por una arquitectura antropomorfa. Aunque serán los artistas surrealistas los que exploten con mayor profundidad este recurso. En la obra de Rene Magritte el caso de la ropa con sexo, como en el *Homenaje a Mack Sennett* (1937) o *La filosofía de la alcoba* (1966). Dalí representó mediante las figuras con cajones su alegoría del psicoanálisis en obras como *El escritorio antropomórfico* (1936). Pero su obra titulada *Rostro de Mae*

9 MASLIN, JANET: "Toy Story (1995)", *The New York Times*, 22 de noviembre de 1995. <<http://www.nytimes.com/movie/review?res=9905EEDA1339F931A-15752C1A963958260>> Consultado el 20 de mayo de 2015.

West utilizado como apartamento (1934-35) tal vez sea “la imagen más famosa de una vivienda surrealista, explora el interior como un complejo intercambio entre la vida pública y la privada” ¹¹. Si hemos hablado de la contradicción intrínseca en la idea de antropomorfismo minimalista, esta obra daliniana puede ser otro ejemplo de enfrentamiento entre el surrealismo y el racionalismo. En este caso, “la materialización de una fantasía daliniana y la ironía de crear un espacio privado a partir de uno de los rostros de mayor impacto público del siglo XX constituyen el meollo de la obra”. Dalí llegó a producir el sofá en forma de labios de Mae West, junto a Edward James en 1938.

Mientras realizaba estas ilustraciones fueron muchos los ejemplos que aparecían accidentalmente a mi encuentro despertando muchos de los referentes que permanecían curiosamente olvidados. Llegar a tomar conciencia de ellos ha sido una revelación, como fue el caso del camión que adelantando al autobús donde viajaba me sorprendió situando frente a mí la reproducción gigante del logotipo de La Casera estampado en su trasera, aquella botella que había presidido la mesa familiar en las comidas infantiles de los años 60 y 70. Como recuerda Juli Capella¹², esta bebida que se popularizó en España en un original envase con cierre de cerámica y un muelle que garantizaba el burbujeo del contenido, lucía un magnífico logotipo: una casa con una cara sonriente, puro antropomorfismo minimalista. Apenas unos detalles en las ventanas las convertían en ojos y una insinuación de sonrisa en la fachada bajo la descripción “Gaseosa insuperable” y subrayado por el lema “es única por su esmerada elaboración”. Otro de estos iconos, que también recoge Capella en su libro, es la botella del Tío Pepe. El jefe de propaganda de la empresa, Luis Pérez Salero, para celebrar el centenario de la fundación se dedicó a humanizar y vestir las diversas botellas de la marca. El mayor éxito lo obtuvo la del Tío Pepe, un antropomorfismo minimalista que se transformó en icono internacional de la cultura andaluza, chaquetilla roja superpuesta a la botella coronada por sombrero cordobés rojo de ala ancha.

Otro de los iconos que recordé fue el pepino que se incluye en la cabecera del programa *Muchachada Nui*, obra del dibujante y humorista Joaquín Reyes. Definido como programa surrealista, este pepino con sombrero de bruja es un perfecto ejemplo de Antropomorfismo minimalista. Un fenómeno que podría ser definido como tendencia de la ilustración contemporánea, como se puede comprobar en numerosos ejemplos de los que destaco los proyectos de Nate Williams: *Proconist*, iconos que reflejan nuestro grado de humor o *The Alphabetians!!!*, letras y números antropomorfizados.

Pero si en algún referente se refleja el espíritu del antropomorfismo minimalista mejor que en cualquier otro es en los emoticonos del teclado Emoji. Un lenguaje que comenzó siendo una secuencia de caracteres ASCII con los que se representaba una cara humana que expresaba emociones, emoción e icono, como “risa a carcajadas” XD o “cara sonriente” :-). El *smile* se popularizó en los años 1970 inundando la cultura del *dance acid house* en los años 1980 y desde ahí a su conso-

10 DOOSRY, YASMIN: “Figuras compuestas”. En: Cat. exp. *Surrealistas antes del Surrealismo*, Madrid, Fundación Juan March, 2013, p. 144.

11 WOOD, GHISLAINE: “El interior ilusorio”. En: Cat. exp. *Cosas del Surrealismo*, Bilbao, Museo Guggenheim, 2008, pp. 41-42.

12 CAPELLA, JULI: *Made in Spain. 101 iconos del diseño español*, Barcelona, Electa, Radom House Mondadori, 2008, p. 98.

lidaci·o·n en la emergente cultura de internet. El *emoji*, presente en la mayor·i·a de los *smartphone* como un teclado m·a·s, nos ayuda a expresar nos emocionalmente a trav·e·s de aplicaciones de mensajer·i·a instant·a·nea como el popular Whatsapp. Adem·a·s de las famosas caras circulares de color amarillo con expresiones de todo tipo, del llanto al sue·n·o, del amor a la ira, encontramos un icono que representa gr·a·ficamente el concepto de antropomorfismo minimalista. Me refiero al dise·n·o para Apple de la caca con ojos amigables. Un icono, que a pesar de las presiones de los sectores m·a·s conservadores, logr·o· traspasar las fronteras entre oriente y occidente. Como recuerda Darren Lewis, ingeniero de software de Google, no pod·i·an lanzar los *emoji* sin la caca: "No solo es extremadamente popular en Jap·o·n -extremadamente popular en serio- sino que no puedes arbitrariamente quitar letras del alfabeto"¹³.

Para concluir este breve repaso sobre los referentes que conforman mi imaginario, y especialmente por la relaci·o·n que con esta tradici·o·n acab·o· teniendo nuestro proyecto, har·e· una breve referencia sobre el empleo de este recurso en la obra de los artistas falleros. Son muchas las formas y los modos en los que se han realizado antropomorfismos a lo largo de la historia de las Fallas, pero centr·e·monos en el caso de los seres inanimados.

Como muestra citaremos dos ejemplos que pueden ser ilustrativos. El primero, la representaci·o·n de la torre del Micalet o Miguelete en varios momentos en el que la arquitectura es humanizada ·nica·mente mediante una cara en la falla Pi y Margall-Gran V·i·a-General San Mart·i·n (1934), o a·n·adiendo adem·a·s unos brazos en el caso de la falla *Entrant Pel Carrer la Pau* (2015) de la Plaza de la Reina-Paz-San Vicente (Tio Pep) de Francisco Javier Ribes L·o·pez. El segundo lugar presentamos dos obras realizadas por la familia Santaaulalia, una saga de artistas falleros encabezada por Miguel Santaaulalia N·u·n·ez y continuada por sus hijos Miguel, Pedro, Alejandro y Jos·e· que se han posicionado en los ·ltimos a·n·os gracias a los magnificos modelados y la originalidad de sus caricaturas¹⁴. En *Toccata e fuga Op. 43* (1996) de la Falla Na Jordana, Miguel Santaaulalia N·u·n·ez realiz·o· un trabajo de antropomorfismo minimalista en el ·rgano, de donde surge el remate, caracterizando los tubos de diferentes longitudes como personajes mediante un efectivo trabajo basado en la expresividad de sus rostros. Su hijo, Miguel Santaaulalia, plant·o· este a·n·o para la falla La Nova d'Orriols la obra *Al sol que m·a·s calienta* (2015). Su trabajo se centraba en los floreros y flores que cuida el jardinero protagonista. Las caracterizaciones revelan la influencia de la factor·i·a Disney bajo las que el autor logra imprimir vida al conjunto mediante m·i·nimas intervenciones.

El cuento deviene falla, y el libro *llibret*

Como hemos comprobado, el tema del antropomorfismo est·a· presente en nuestro imaginario colectivo de tal manera que tan solo mediante un laborioso trabajo de reflexi·o·n somos capaces de detectar los referentes que nos han marcado. Pero volvamos al proyecto *El viatge a la rentadora* y al momento previo donde se inici·o· esta deriva.

13 SCHWARTZBERG, LAUREN: "The oral history of the poop emoji (or, how google brought poop to america)"; Fastcompany, <<http://www.fastcompany.com/3037803/the-oral-history-of-the-poop-emoji-or-how-google-brought-poop-to-america>> Consultado el 20 de mayo de 2015.

14 CASTELL·O·, HERN·A·N· MIR; MANOLO SANCH·I·S: *Santaaulalia, la firma*, Valencia, Albatros, 2003.

Una vez definida la estructura del libro y abocetado su contenido decidimos que antes de iniciar la realización de las ilustraciones debíamos concretar el diseño final. Para poder cerrar estas cuestiones era necesario decidir con quién publicaríamos el cuento y negociar las condiciones de edición. Con este propósito concertamos una cita con la editorial valenciana Litera Libros en julio de 2013. En la conversación con su director, Juan M. Romero Corell, intercambiamos nuestras ideas como autores con su experiencia editorial en el terreno de la literatura infantil. Desde aquel encuentro comprendimos que bajo las condiciones en las que se trabajaba en este mercado nunca resultaría rentable publicar en una editorial. Como el objetivo de este proyecto no buscaba exclusivamente el rédito, sino que lo planteábamos como una vía de investigación en un nuevo mercado, decidimos seguir trabajando y esperar una oportunidad más acorde con nuestros propósitos.

La ocasión no tardaría en llegar. La crisis de Canal 9, donde Mónica Antequera ejercía su profesión de periodista desde la década de 1990, había despertado su espíritu emprendedor. En el año 2012 se matriculó en el Ciclo Superior de FP Artista Fallero y Constructor de Escenografías, y al concluir su formación dos años más tarde llegó su primer encargo, la falla infantil de la comisión Mossen Sorell-Corona de Valencia. Para su primer monumento Antequera pensó en recuperar el proyecto *El viatge a la rentadora*. A partir de ese momento emprendimos un replanteamiento de la idea inicial, el cuento pasó a ser la inspiración de la Falla y el libro ilustrado se transformaría en el *llibret*.

Aunque la falla es una obra independiente del cuento mantiene el argumento, sobre todo en lo referente al antropomorfismo. Pero Antequera decidió presentar en paralelo las dos líneas argumentales, estableciendo un diálogo entre la familia y las prendas. El camión, los calcetines, las medias, el chándal y el resto de protagonistas cobran vida en forma de ninots. El proyecto infantil de la falla permitiría a los niños participar en una historia protagonizada por personajes habituales de la casa en un entorno imaginario. La Falla Mossén Sorell-Corona se ha caracterizado desde hace años por presentar sus propuestas dentro de la sección de Fallas experimentales, la línea de investigación y desarrollo dentro de un sector conservador anclado en la tradición. En este sentido sus propuestas han obtenido el reconocimiento dentro y fuera del gremio, siendo los autores de sus últimas propuestas los diseñadores Iban Ramón+Didact Ballester y el artista SCIF.

El formato en el que se presentaría el proyecto editorial finalmente sería el propio de las publicaciones asociadas históricamente a las fallas. El *llibret*¹⁵ o librito es una publicación que las comisiones falleras editan con la explicación y los bocetos de la falla junto a la información de la organización (las fotos de las falleras mayores, los componentes de la junta directiva y el listado de falleros, entre otras). La primera de estas publicaciones que se conoce es *El conill, Visenteta y Don Facundo* datada en el año 1855 y donde se recogía la explicación del poeta Josep Bernat i Baldoví de la falla plantada en la plaza del Almudín de Valencia.

15 FERNÁNDEZ PIÑERO, CARLES-ANDREU. <<http://www.distribuciofallas.com/las-fallas/otras-actividades-falleras/el-llibret/>> Consultado el 20 de mayo de 2015.

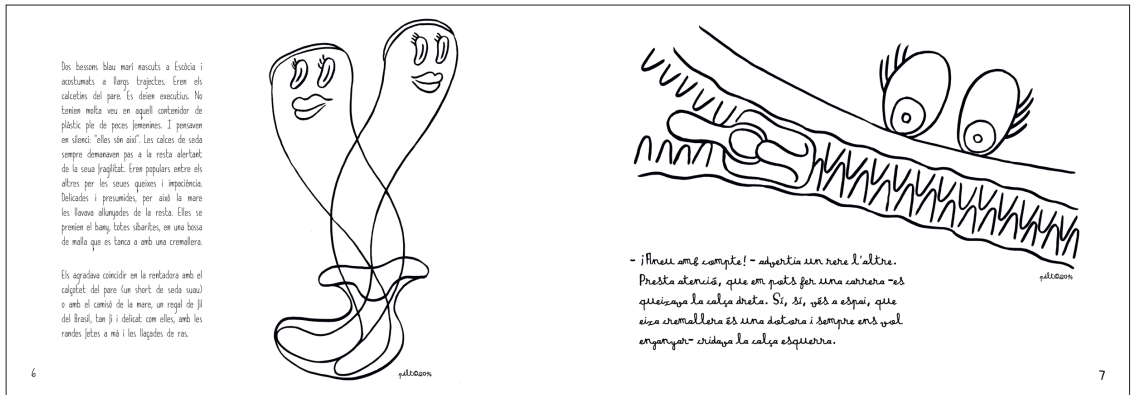


Fig. 7. Páginas 6 y 7 del llibret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2014.

Fig. 8. Páginas 24 y 25 del llibret *El viatge a la rentadora*. Paco de la Torre. 2014.

A pesar de su apego a la tradición, el llibret ha evolucionado a lo largo del tiempo, llegando a incluir textos sobre la historia o investigación sobre las Fallas. En nuestro caso además de la información básica de la comisión, se incluye el cuento ilustrado concebido como un libro para colorear, así como una serie de actividades interactivas con manualidades para los niños concebido con propósitos didácticos y participativos. Otro de los factores que determinaría esta decisión fue la traducción del cuento al valenciano, lengua en la que finalmente apareció publicado.

En este nuevo contexto es en el que finalmente se desarrolla el trabajo de ilustración. El formato del libro ha sido el que emplea la comisión en sus publicaciones, el formato A5. Un dato necesario para preparar las artes finales de los dibujos a escala. Desde ese momento se llevó a cabo un proceso de depuración del dibujo a partir de los bocetos de las 14 escenas, hasta obtener una terminación de los originales en dibujo de trazo en tinta negra. Con el objetivo de prepararlos para su coloreado por parte de los lectores se eliminaron los detalles y texturas gráficas en el dibujo creando zonas claramente definidas que junto al papel blanco y la tinta negra en la impresión conformaron el diseño final. En la portada y portadillas se ha empleado un color azul aguamarina.

Se han elegido dos fuentes diferentes para las dos líneas de narración, aunque ambas a partir de diseños hechos a mano. Este carácter manuscrito imprimía al diseño un aspecto que atraería al lector infantil. Para el texto de la familia y el de la narración general se ha empleado la fuente DK Pimpinel de Hanoded diseñada por David Kerkhoff. Una tipografía que por su estilo condensado admitía una mayor cantidad de texto, facilitando la maquetación de las páginas y la lectura de los más pequeños, con un cuerpo 16, interlínea 22. Sin embargo, para los diálogos de las prendas hemos empleado una letra inspirada en la grafía de un niño, la fuente Dusty matchbox del diseñador francés Frédéric Rich de Fthafm. Una letra que por sus características ha requerido un tamaño menor, cuerpo 14, interlínea 30, pero el grosor de su contorno y el ojo de la letra facilita el diálogo con las ilustraciones.



Para terminar, señalar que con motivo de la fiesta de la Fallas de 2015 la comisión Mossén Sorell-Corona editó como *merchandising* una colección de camisetas basadas en las ilustraciones. El diseño y adaptación fue realizado por el estudio de L3C a partir cuatro de los dibujos incluidos en el cuento.

Conclusión

Este comunicado pretende poner de relieve la necesidad de innovar en los métodos de investigación basados en la práctica en el terreno de la ilustración, estableciendo de este modo una relación directa entre el acto de crear y el tiempo de pensar.

En el texto, a través de la visualización de nuestro recorrido mediante el relato de su desarrollo, comprobamos como tanto los descubrimientos conceptuales que se producen en la práctica como las estrategias llevadas a cabo en la adecuación de la obra a su función, aportan claves para la construcción de nuestro propio posicionamiento y discurso plástico/conceptual.

En el primer caso, podemos destacar como a partir del análisis de los referentes que de un modo automático han sido evocados en el proceso, hemos podido contextualizar nuestro trabajo definiendo al tiempo lo que entendemos como una tendencia actual en el campo de la ilustración, que hemos denominado "Antropomorfismo minimalista". De este modo la reflexión teórica iría más allá de la práctica dentro del marco de la investigación artística contribuyendo al conocimiento de las claves de dicha disciplina.

Por otro lado, el análisis de los conflictos a los que nos hemos enfrentado en el transcurso de la materialización de la idea original pone de relieve, desde la experiencia personal, el estado de la cuestión de un sector como el editorial, en este caso especializado en la narración infantil. A pesar de todo ello hemos podido comprobar como la implementación de estrategias innovadoras permite superar los obstáculos que surgen en el desarrollo de cualquier producción artística.

Bibliografía

- CAPELLA, JULI: *Made in Spain. 101 iconos del diseño español*, Barcelona, Electa, Radom House Mondadori, 2008.
- SABORIT, JOSÉ; CARRERE ALBERTO: *Retórica de la pintura*, Madrid, Cátedra, 2000
- SOURIEAU, ÉTIENNE: *Diccionario Akal de la estética*, Madrid, Akal, 1998.

Paco de la Torre

Artista, diseñador, *curator* y crítico de arte. Doctor en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València con la Tesis Doctoral *Figuración Postconceptual. Pintura Española: De la Nueva Figuración Madrileña a la Neometáfisica (1970-2010)* (Fire Drill Ediciones, 2013). Profesor del Departamento de Pintura y miembro del Centro de Investigación Arte y Entorno (CIAE) de la UPV. Socio fundador del estudio L3C Multimedia. Artista representado por la Galería My Name's Lolita Art de Madrid.

La estructura oculta en el arte. "El orden oculto en la pintura clásica, abstracta y contemporánea"

The Hidden structure in Art. 'The Hidden Order in Classical, Abstract and Contemporary Painting'

Fernando Saldaña Córdoba

Pretendemos mostrar la estructura y el orden oculto que encierra la composición del arte. Antes se pintaban personajes, paisajes, hoy el artista interpreta su mundo interno. El arte y lo que lo regía cambio el siglo pasado.

Estudiar el arte en sus funcionamientos internos no es buscar simples respuestas a los problemas que nos plantea, sino, de manera más adecuada, entender el sentido real de sus propuestas, sus interrogantes, jamás agotaremos todos los niveles que la obra contiene y propone a nuestra percepción. Esto es positivo, pues agotar el misterio del arte significaría, quitarle sentido y su razón de ser.

We try to show the structure and the secret order that encloses the composition of art. Before, landscapes and prominent figures were painted, today the artist interprets his internal world. Art and what ruled it changed last century. To study art in his internal functions is to look for simple answers to the problems that it us raises, but, in a more suitable way, to understand the royal sense of its offers, his questions, we will never exhaust all the levels that the work contains and proposes to our perception. This is positive, since to exhaust the mystery of art would mean, to take sense and its *raison d'être* from him.

Palabras clave: creación, arte, estructura oculta, composición, orden

Key words: creation, art, hidden structure, composition, order

Introducción

Sabemos que el arte es una manifestación humana con la que el hombre toca fibras sublimes, El artista expresa una realidad que él vive y en su propia codificación regresa al mundo, desde su propia perspectiva creadora y muestra un lenguaje que le es propio.

Al enfocar el arte necesitamos una visión filosófica y al profundizar veremos que una de muchas formas es la que presenta la siguiente investigación. Tratando de enfocar en una pintura la "expresión, la estructura y la composición".

Ante la necesidad de comunicarse el hombre al expresarse usa diferentes medios, usa sonidos al hablar, y palabras unidas a significados, pero también se expresa a través de imágenes y sensaciones. En la infancia se manifiesta con garabatos sobre la pared, el medio y soporte no importan, lo importante aquí es la expresión.

La expresión forma parte innata del ser humano y de su desarrollo como individuos sociales.

Cuando la expresión es gráfica, necesita de una profesionalización, baste recordar que todo oficio requiere de práctica. En el arte, la expresión requiere de trabajo y esfuerzos, muchos intentos y fracasos, rehacer, reintentar, y volver a empezar, incluso, la reinención desde cero. La expresión en el arte ha tenido y tiene momentos de grandeza, baste recordar el arte logrado en las cuevas de Altamira en España, ó por las civilizaciones antiguas. Lo sublime del arte logrado por escultores, pintores, músicos, actores, de cualquier época, hoy, son iconos representativos de estilos en el curso de la historia del arte.

El artista para crear, requiere ante todo tener imaginación, creatividad, a través de la cual responde al vasto y multiforme mundo externo expresando sus sentimientos por medio de signos, contornos, formas y colores. Por eso lo que determina el valor de una obra de arte no depende del tema, sino del carácter peculiar de la expresión inspirada y de sus contenidos sublimes.

Tratar de descifrar el arte no es sencillo. Siempre a sido tema de largas discusiones. Para algunos la sensibilidad no tiene necesidad de interpretarse, desarrollarse o definirse. Y lo importante es lo tangible, lo que es más inmediato de ver. No nos gusta que a través del arte se nos cuestione. Recordemos las primeras pinturas abstractas y las películas de cine de arte que rompieron esquemas, por ejemplo, la película de Luís Buñuel "*La edad de Oro*" que se filmó en 1930, prohibieron, y pudo proyectarse en los cines 50 años después, en 1980 y 1981.

Una obra de arte a veces nos emociona, otras nos conmueven y nos piden "*razonamiento*", reaccionamos solo con el intelecto y juzgamos, y sí nos cuestiona, despierta algo en nuestro interior y nos invita a la reflexión. Sobre todo el arte contemporáneo, tratar de entenderlo no es fácil, simple, ni sencillo. Muestra más un reflejo del mundo interno del artista.

Pretendemos plantear la posibilidad de entender y leer las estructuras graficas compositivas de la pintura, en la manufactura, clásica o contemporáneo, y la posibilidad de una herramienta para poder leer esta composición.

Entendemos que a partir de un modelo de análisis geométrico se pueden manifestar las propiedades estructurales de la geometría oculta (léase composición) en una pintura de creación clásica o contemporánea, ya que esta no es creada al azar, es posible ver que corresponde a una estructura geométrica que no es visible a simple vista. A través de un método de lectura e interpretación apoyado en el análisis geométrico es posible ver, comprender, gustar e interpretar en términos de sus características compositivas una pintura clásica, abstracta o contemporánea, las cuales clarifican el proceso creativo. Dicho método de lectura e interpretación está apoyado en el análisis geométrico de los métodos de la "geometría secreta" y "la estructura profunda", y utilizando también lo que es el Trazo-ideo-proporcional-compositivo ("T-I-P-C") en la composición espacial y que podremos ver, nos muestra: el principio ordenador de las formas, siguiendo ejes rectores y direccionales que armonizan y componen la estructura de un cuadro.

El análisis

En el arte de una pintura al realizarla posee elementos geométricos suficientes para articular una lectura de la composición y de la estructura de un cuadro, que conduce a una comprensión más profunda de las intenciones compositivas del mismo. El proceso de análisis interpretativo de la pintura, a través de un discurso de diseño y la operación de un modelo interpretativo como propuesta de conceptos plásticos, permite sustentar interpretaciones que no son alcanzables por otros medios.

El arte cambió a finales del siglo XIX. Como reacción al academismo, surgió el Impresionismo, el Postimpresionismo y el Expresionismo, dando fundamento a lo que más tarde sería el arte abstracto, provocando dos líneas de experimentación: *la lírica e informal* y *la geométrica estructurada*, esto sucedía a principios del año 1912, y lo iniciaban Wassily Kandinsky y Piet Mondrian.

Como el arte mostraba nuevas bases, era necesario aprender nuevos códigos para descifrar su manufactura, agreguemos a esto que la nueva creación era el inicio de todo un laboratorio de experimentación. Esto demandó tanto de creadores como de críticos de arte elaborar nuevas herramientas tanto para su elaboración, como para su lectura.

Es por ello que como en la música, las nuevas reglas de composición debían aprenderse desde y sólo, en las academias.

Análisis Geométrico Espacial

Para entender la composición de un cuadro necesitamos analizar el manejo de los elementos geométricos espaciales y su disposición en la superficie de un cuadro. Este análisis nos confirma el manejo del espacio y de los elementos que ayudan a su equilibrio visual y armónico.

La investigación nos arroja la utilización de la Geometría Dinámica para el análisis de una pintura. Examinar el cómo se generan figuras y diseños interactivos a través de esto mismo. Se amplía ahora a la posibilidad de colocar una imagen transparente, construida geométricamente sobre una

pintura para estudiarla, ver su composición; marcar líneas, ejes, polígonos, trazar paralelas y perpendiculares, medir y realizar transformaciones para observar pautas, simetrías y relaciones. Esto permite conectar dos áreas de conocimiento que en muchos momentos de la historia han ido unidas: el arte y las matemáticas y que esa conexión esté al alcance de los estudiosos del arte. En palabras de Alberto Durero: ... "las matemáticas, las más precisas lógicas y gráficamente constructivas de todas las ciencias, deben ser un ingrediente importante del arte" (1512)

El análisis que realizamos de cada obra vendrá a suponer el proceso inverso al realizado por el artista: si él reúne y distribuye los elementos, las formas y los colores para componer la obra, nosotros haremos lo contrario, diseccionaremos su obra en la búsqueda de una idea inicial que, conscientemente o no, el artista tenía como idea previa y después fue evolucionando hasta su realización. Con ello pretendemos acercarnos al tipo de conocimientos y técnicas que disponía y sus intenciones. Los esquemas geométricos realizados y que se muestran, parten de los estudios de Kandinsky (1924), Charles Bouleau (1996), Carlos Vargas Pons (2004) y las investigaciones personales de esta propuesta.

Disposición Espacial (Geométrica)

El procedimiento para mostrar los elementos geométricos se plantea como una secuencia de pasos que desvela progresivamente la estructura de la obra, en cada uno se muestran nuevas líneas y figuras a veces seguidos del diseño de trazas, redes, ejes, centros, diagonales, centros, etc. . Habrá de diseñarse para cada obra su propio tipo y patrón, para disponer de una especie de "lineamientos" que se pueda "sobreponer" o dibujar, haciendo de interruptor para que aparezcan los trazos que se superponen a la imagen del cuadro (obra de arte). Lo veremos en imágenes realizadas sobre el cuadro seleccionado, para obtener una claridad de su análisis y estudio.

La percepción y la comprensión que tengamos de una disposición espacial (Geométrica o no), dependen de la interpretación que demos a la interacción visual entre los elementos positivos y negativos situados en esta disposición (Entiéndase el peso visual). (Ver fig. 1)

Dentro de esta disposición espacial, la *organización* de una composición dependerá en concreto de su categoría, a saber son cinco :

- 1.- Por su organización central
- 2.- Por su organización lineal
- 3.- Por su organización radial
- 4.- Por su organización agrupada
- 5.- Por su organización en red



Fig. 1 "La fragua de Vulcano" de Diego Velázquez 1630, manipulación propia.

PHI F, La Sección Áurea (El número de oro)

La sección áurea era para Platón, la más hermosa relación entre tres números, la más reveladora de las proporciones matemáticas. La sección áurea fue descubierta por los Pitagóricos y luego fue empleada por los artistas, filósofos y científicos, de tal forma que en el Renacimiento la llamaron proporción divina.

...“El número de oro, o la sección áurea, pertenece a la teoría de la proporción usada y descubierta por los griegos (posiblemente de 447 al 423 a.c.)”...
(D.K.Ching. 2003: 300)

Los sistemas matemáticos de proporcionalidad surgidos del concepto pitagórico de que “todo es número” y de la creencia de que ciertas relaciones numéricas reflejan la estructura armónica del universo. Una de estas relaciones, en vigencia desde la antigüedad hasta nuestros días, es la proporción conocida como “la sección Áurea.” Los griegos ya descubrieron su importante cometido en la proporción del cuerpo humano. (Leamos *El hombre de Vitrubio* de Leonardo da Vinci, creado con proporciones áureas y resolviendo las preguntas de Vitrubio).

...“Al creer que el cuerpo y los templos deberían pertenecer a un orden universal más elevado, en la misma estructura de los templos se ponían manifiesto estas proporciones”... (D. K. Ching. 2004: 297-301)

El propósito de todas las teorías de la proporción es crear un sentido de orden entre los elementos de una construcción visual. Según Euclides, una razón es la comparación cuantitativa de dos partes similares y la proporción atiende a la igualdad entre estas razones.

Los sistemas de proporción van más allá de las determinantes funcionales y tecnológicas de la forma y del espacio, para proporcionar una base racionalmente estética de su dimensionado. Tienen el poder de unificar visualmente la multiplicidad de los elementos que están en el diseño espacial. Introducen un sentido del orden y aumentan la continuidad de una secuencia espacial.

Esta investigación intenta acercarnos al conocimiento e investigación de un problema específico, en este caso; de un cuadro de pintura, el de la lectura y el análisis a partir de su trazo y estructura oculta.

...“La lectura de un cuadro se inicia al azar. Después comienza la búsqueda de una lectura coherente”... (Villanueva. 2004: 3)

Nos interesa presentar un enfoque teórico-práctico que sirva de apoyo y que a la vez proporcione la herramienta de análisis para cualquier persona que desee utilizarlo, neófito ó profesional del arte.

Algunas personas temen enfrentarse a la explicación de una pintura, porque su lenguaje no es fácil. Este es el primer obstáculo, queremos entenderla. Muchas veces uno sabe lo que le produce emocionalmente la obra, pero encuentra difícil explicarlo. Algunas pinturas expresan tranquilidad y reposo, otras caos y confusión. No importa cuánto difieran unas de otras, de que corriente u época sean; los pasos para analizarlas debieran ser comunes a todas ellas. Cuando le preguntaron a Picasso que por qué pintaba? Respondió:...“Yo nunca le pregunto a un pájaro que porqué canta, simplemente le escucho y lo disfruto”.

Cuando una persona mira un cuadro es evidente que verá una serie de aspectos y otros no. De los aspectos o características que vea, unas las podrá definir y otras no. Las que pueda definir las

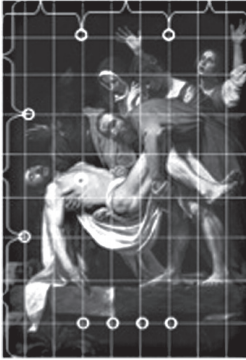


Fig. 2 *El descenso del Cristo*, de Caravaggio 1604, intervención de trazas y ejes propia.

podrá transmitir, y otras no le será posible. De la misma manera de las características que transmita, unas serán comprendidas por sus interlocutores y otras no.

En resumen, una cosa es mirar y otra ver, una cosa es transmitir y otra recibir.

Ahora entremos en materia: ¿Qué cosas, aspectos o características de la estructura oculta debemos percibir en un cuadro?

... “Probablemente lo primero que nos llamará la atención será su color o colores que pueden provocar efectos de luz o no. Después nos daremos cuenta del dibujo de las formas y percibiremos si éste es realista o no. A continuación, haciendo un recorrido visual más detenido, tratamos de interpretar qué representa aquello: las manchas, el color, las líneas, el título, es decir el tema.”... (D.K. Ching. 2004: 19)

La mayoría de la gente sólo ve hasta aquí y como conclusión define si le gusta o no le gusta el cuadro. Esto qué quiere decir: ¿no le gustaron los colores, el dibujo o no le gusta el tema?. Puede ser que no le guste la expresión de las manchas o la forma en que están dispuestas. Sin embargo, antes de decir si un cuadro nos gusta o no, hay más cosas que observar que suelen pasar desapercibidas. Estos aspectos son: Proporción, Técnica y Estilo, y menos visible aún, su estructura oculta.

Justo es hablar de la composición, de los valores del color, de las formas. Por ello hemos decidido que podemos iniciar un análisis de una pintura no solo desde la mirada académica, sino también desde la perspectiva de lo que se plantea en este escrito; reconocer la estructura y el orden oculto de una pintura.

Iniciemos nuestro recorrido de los modelos existentes para poder leer una obra, apoyándonos en los caminos recorridos por expertos en el tema, y así poder tener desde donde plantear y trazar la posibilidad de una guía. (Ver Fig.2)

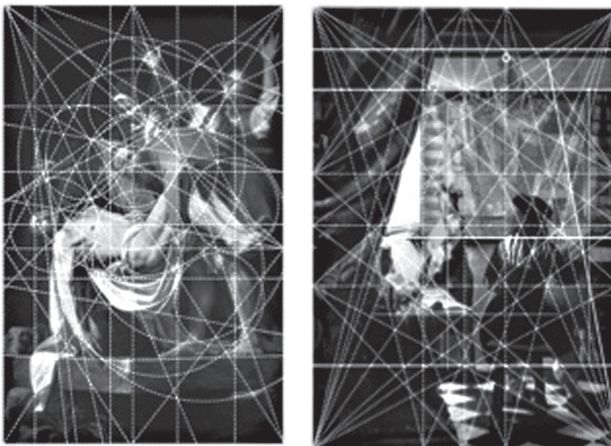
La metodología habrá de mostrarnos el camino a recorrer para poder saber sobre qué bases planteamos esta construcción o sobre qué métodos existentes nos apoyamos para respaldar a la misma.

No se puede plantear una nueva manera de recorrer la visualización o bien partir de cero y plantear un método sin conocer cómo funciona o podemos aprender a trabajar con esta metodología. Por ejemplo Charles Bouleau Debido a la importancia y sustento teórico y práctico que presenta, se utilizan términos, conceptos y su misma construcción puede mostrar la composición oculta. Por ejemplo, construye una red de estructura partiendo de tercios u subdividiéndolos, incluso con diagonales a partir de estas divisiones o subdivisiones, o a partir de cada elemento de la obra en particular y nos propone de manera individual el análisis de cada uno de ellos.

... “Lo que nosotros hemos aprendido acerca de la construcción de la composición el arte, no es válido sólo para el arte. En los primeros siglos, existía un arte preciso, estricto y analítico. Existían técnicas empíricas: pensamientos matemáticos, que sólo buscaban la belleza”... (Bouleau, 1980: 386).

Fig. 3 *El descenso del Cristo*, de Caravaggio 1604, intervención de trazas y ejes propia.

Fig. 4 *El taller del pintor* Johannes Vermeer 1665-70, intervención de ejes y trazas propia.



Se dice que ingres enseñaba a sus alumnos composición de la misma manera que se enseña composición musical, de ellos Degas es su mejor ejemplo... (Carrassat, 2005:193)

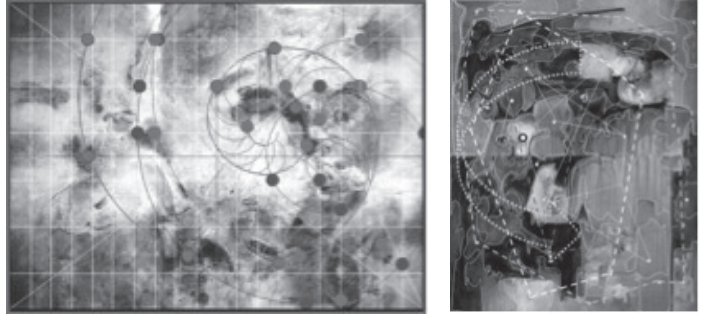
Existen muchas líneas de investigación de análisis para estudiar la obra de un creador., por ejemplo, el autor plástico se puede hallar inmerso en constante búsqueda hacia un estilo o no, dependiendo de sus intenciones y propósitos, en una constante exploración de medios, técnicas, soportes, pigmentos, e incluso, uso de texturas. (Ver Fig.3)

Lo importante, es que ya sea consciente o inconsciente una autor plástico, no siempre está tratando de que su obra tenga un estilo, pues es su trabajo el que más tarde mostrará una profesionalización y un manejo del oficio, y una "Marca" clara de que esos trabajos pertenecen solo a él, dicho de otra manera, se reconoce que pertenecen a dicho autor con el solo hecho de verlos (baste mencionar un ejemplo; los cuadros de Frida Kahlo, al observar cualquiera de ellos sin ver la firma, sabemos que pertenecen a ella, o de Joan Miró, el mismo Marc Chagall, Pablo Picasso, etc.) (Ver Fig.4)

... "Hay mecanismos que toda persona debería manejar para conseguir la comunicación con una obra de arte. Esos mecanismos están asociados a la cultura y a la educación visual del espectador, así como a la sensibilidad, a la intuición, a la capacidad natural para conmoverse frente a una obra de arte. Aunque no sepas quién la pinto, cuándo o cómo, cuáles fueron las razones o su evolución, si a ti te conmueve, entonces tu sensibilidad personal ha logrado la comunicación con esa obra de arte. Es posible que dos personas con la misma cultura puedan disentir con respecto a la apreciación de una obra de arte, pues existen otros factores como las experiencias, las capacidades humanas de sentir y de comunicarse. Donde no hay valor es cuando la obra ha sido realizada con la intención de hacer algo comercial y decorativo. A quien tiene una sofisticada formación visual no hay forma de engañarle, pues la razón es transparente. En ella se expone el artista, donde lo logró o donde se enredó, porque ejercer el arte es un acto espiritual. A una persona que sepa de arte, nadie la puede engañar" ... (Bermúdez, 1985: 36)

Fig. 5 *La Cd. desbordada* de Lilia Carrillo 1969, ejes y trazas intervención propia.

Fig. 6 *El compás roto* de Manuel Felguérez 1996, ejes y trazas de intervención propia.



En el campo de la estética, una obra plástica se defiende sola. Eso significa que sale del taller y del alero del pintor y comienza a tener vida propia. Es un objeto independiente.

De allí en adelante, las personas que la observen, la gocen o no, la analicen o no, se harán un juicio expreso para sí mismos. Juntas esas opiniones constituirán el abanico crítico de la obra. De hecho siempre habrá alguien que simpatice con ella y alguien que no lo haga.

Conclusiones

Esta investigación es producto de una tesis de posgrado y siendo muy breve el espacio de este escrito no es posible mostrar todos los resultados logrados, pero se da como una muestra de inicio para quienes aman el arte o se inician en él, y nos dé un motivo más para apreciarlo.

Para hacer más sencilla la comprensión y facilitar al lector estas conclusiones, lo dividimos en dos vertientes. Lo primero: con la intención de recapitular los puntos más importantes que se muestran en la tesis, y lo segundo; con la intención únicamente de mostrar al lector algunos de los resultados que nos mostró este trabajo.

Lo que hemos tratado brevemente en este escrito es proponer y dar a conocer a un público más amplio, que sí es posible la lectura del arte a partir de una estructura oculta.

Las formas que regían una pintura cambiaron por contrastes de color. La representación del objeto es secundaria y su valor principal está regido por la riqueza cromática y la simplificación formal. (Ver Fig. 5)

Toda obra de arte tiene un significado. En el arte las formas no son como palabras ni corresponden literalmente a una imagen "real". Se puede representar una preocupación emocional o intelectual utilizando personas u objetos. (Ver Fig.6)

Para poder pintar arte se necesita tener un principio-académico, cualquier artista que pinta clásico, abstracto o contemporáneo, no nació así, tuvo que hacer un recorrido de lo académico hasta que su propuesta cambió, para poder convertirse en una manufactura propia, y que no se reduce a solo manchas de figuras geométricas, eso, le da orden a su propuesta y a una "estructura" visual y es posible descubrirla.

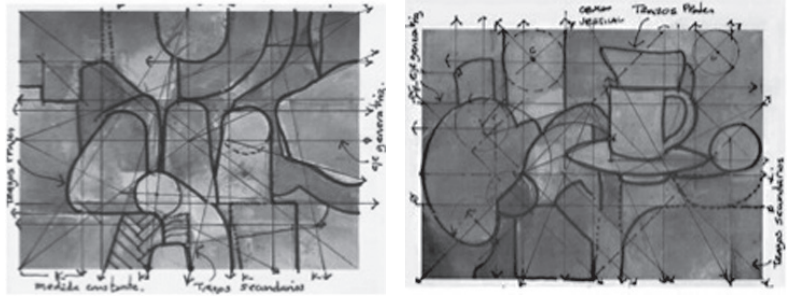


Fig. 7 "Zurciendo al sentimiento"
Fernando Saldaña 2005."

Fig. 8 "Taza y corazón urbano"
Fernando Saldaña 2005.

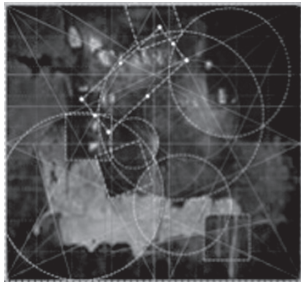
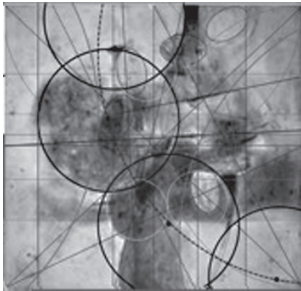


Fig. 9 "A mediodía" de Lilia Carrillo
1967, intervención de ejes y trazas
propias.

Fig. 10 "De las aturridas rocas"
de Manuel Felguéz 1997. ejes y
trazas intervención propia.

Podemos hacer la observación y reconocer la Teoría de la Visibilidad donde las formas pueden ser interpretadas visualmente, estableciendo sus valores espirituales y su capacidad figurativa, sin necesidad de recurrir a referencias externas, así quizá ver que al cuadro lo soporta algo invisible en su estética.

Más una lectura y comprensión de las obras de arte, nos permiten afirmar que la obra tiene valores y principios que aplicados a una pintura o escultura; afirman la estética, pero sólo apoyados en el gusto de verla y disfrutarla.

La intención de este escrito está fundamentada en investigación de posgrado y propone acercarse a conocimientos sobre los aspectos de composición y estructuración de una obra abstracta o contemporánea. La propuesta no es opinión al azar, es el producto de ideas fundamentadas a lo largo de más de 20 años de investigación y trabajo de obra plástica, escultura y medios que nos ayudaron a profundizar en su importancia y más tarde mostrar la que hay una estructura oculta, y nos permite darnos cuenta que al acercarnos a analizar la composición en una pintura vemos que su factura no es accidental. Ver la estructura de su composición. (Ver fig. 7 y fig. 8)

En cuanto a los resultados obtenidos de nuestra propuesta podemos decir que; el arte en la pintura siendo de una signatura bidimensional, es única, y la propuesta de los métodos a utilizar para evaluar cualquier tipo de corriente artística es también individual y único -como lo es el autor de cada obra-, es decir, ni puede pensarse en convertirlo en receta de cocina, ni reducirlo a la simpleza, de análisis de trazos, ya que cada obra es única e irrepetible, por lo tanto, sus condiciones son únicas e irrepetibles. Es decir cada obra presenta sus propios retos y sus propios elementos de lectura.

Si las trazas de un cuadro (como se mostró en la utilización de los métodos citados) fuera el rector de las formas y contornos de cualquier cuadro de pintura clásica de caballete, de un mural ó bien del arte abstracto, el resultado final sería un producto raro y de formas tan distinguibles que habría que razonarlo más que admirar y observar la propuesta de dicha obra, y para el observador no crearía admiración alguna.

Por eso, lo que hemos presentado, es que, en un cuadro se puede iniciar la lectura con un acercamiento a descubrir si tiene o no la

Fernando Saldaña Córdoba

San Ángel, México, D.F. (1954-) Arquitectura (IPN) 1978. Premio Felipe Ortega 1993, 1998. Perspectivista. P/Legorreta Arqs., Diego Villaseñor, Imanol Ordorika, Monroy Arq. Puebla Arqs. Maestría (2006). Doctor 2015. MTC Fundador UNISON (Arq. 1995, Diseño Gráfico 2009). 33 años docente. Pintura, escultura y grabado autodidacta. 1ª biennial Arad, Rumania (2005), 30 poetas franceses y 30 pintores mexicanos (premiado por ONU, 2005), premiado biennial franja fronteriza Sonora (2000), catálogo 37 artistas IX premio José Atanasio (2009), murales en Palacio Gobierno, Sonora (2015).

estructura y el orden oculto que puede pertenecer a cualquier pintura sean del tipo y tiempo a que pertenezca. Encontramos un desarrollo de trazos ocultos y su armonía responderá a la composición del autor (claro, si esta tiene esa manufactura, puede también ser posible, no encontrar nada), puede que los elementos de composición sean o no conscientes, pues como ya se dijo; responderán al uso reiterativo de la composición constante del oficio del artista.

Estudiar el arte en sus funcionamientos internos no es la simple búsqueda de respuestas o soluciones absolutas a los grandes problemas que nos plantea, sino, de manera más adecuada, el procurar entender mejor el sentido real de sus propuestas y sus interrogantes, con base en la idea de que jamás podremos agotar todos los niveles que la obra de arte contiene y propone a nuestra percepción. Esto es muy positivo, pues agotar el misterio del arte significaría, muy probablemente, quitarle su sentido y su razón de ser. (Ver Fig. 9 y Fig. 10)

Así entonces, terminaremos por describir lo que es el Trazo-ideo-proporcional-compositivo ("TI-P-C") en la composición espacial y que como vimos, nos muestra: el principio ordenador de las formas, siguiendo ejes rectores y direccionales que nos armonizan y componen la estructura de un cuadro.

Este concepto se propone con la intención de proporcionar elementos que nos permitan una lectura más sencilla, para poder aprender a leer el trabajo de estructuración.

Hemos pretendido recorrer y mostrar la estructura espacial y el orden oculto que encierra la composición de una pintura, la importancia de mencionar los ejes, su armonía y su orden compositivo.

Bibliografía

- ANAYA WITTMAN, M. SOFÍAY RUIZ R, ADRIANA. *El Arte como objeto de investigación*. Guadalajara. Colección Laberintos. Editorial U de G. 2002.
- AA.VV.. *Principios de teoría general de la imagen*. Editorial Pirámide. 2006.
- BERGER, JOHN. *El sentido de la vista. Escritos de John Berger*. Alianza Editorial. 2006.
- BERTOZZI, SERGIO. *La educación del arquitecto desde las teorías de la educación*. Universidad Católica Argentina (UCA). SMBA. 2000.
- BOULEAU, Charles. *The Painter's secret geometry*. New York. Edit. Hacker art books.1980.
- CUNNINGHAM, ANTONIA. *Impressionists*. USA. Edit. Parragón Books. 2006.
- D.K.CHING . *Arquitectura forma y espacio*. México Editorial Gili. 2003.
- GARDNER, HOWARD. *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Editorial Paidós. 1987.
- GOMBRICH, E. H. *La imagen y el ojo. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación*. Editorial Debate. 2002.
- GOMBRICH, E. H. *Norma y Forma. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Editorial Debate. 2005.
- GOMBRICH, E. H. *Arte e ilusión. Nuevos estudios sobre la psicología de la representación pictórica*. Editorial Debate. 2002.
- KANDINSKY, WASSILY. *De lo espiritual en el arte*. Barcelona Edit. Paidós. 1996.
- KLEE, Paul. *The thinking eye Volumen 1. Notebooks*. New York Edit. Witterborn. 1973.
- KLEE, Paul. *The nature of nature. Notebooks Volume. 2*. New York Edit. Witterborn.1973.
- LEÑERO, VICENTE. *México. Discurso del premio nacional de las artes*. 2003.
- LOZANO, LUÍS-MARTÍN. *El privilegio de observar*. Salón de Arte Bancomer. 1997.
- Mª JOSÉ C. SEBASTIÁN Y MARIA I. PABLO. *Pensar en arte*. Edit. Contextos educativos. 2000.
- MASMELA, CARLOS. *Dialéctica de la imagen. (Una interpretación del Sofista de Platón)*. Editorial Anthropos. 2006
- Filosofía.
- P. F. R. CARRASSAT, *Maestros de la pintura*, Spes Editorial, S.L., 2005.
- STERN, ARNO. *La expresión*. Editorial. Kapeluz (1973).
- VARGAS PONS, CARLOS FERNANDO. *Estructura Profunda en la Pintura*. 2006. Texto inédito.
- AA.VV.. ANALES DEL INSTITUTO DE INVESTIGACION DE ESTUDIOS DE LA UNAM.
- VELASCO, ARNULFO EDUARDO. *El arte como objeto de investigación. Métodos de Análisis*. México. Universidad de Guadalajara. 2002
- VIGOSTKY, LEV S. *La imaginación y el arte en la infancia. Ensayo psicológico*. México. Edit. Ediciones Coyoacán.2004.

Fantasmas Urbanos: Producción de una novela gráfica a partir de la re-creación de personajes antagónicos de la ciudad de Bogotá

Urban Ghosts: Production of a Graphic Novel from the Recreation of Antagonic Characters of the City of Bogotá

Jorge Lewis Morales
Florián

El proyecto plantea una aproximación a los habitantes “secundarios” urbanos, que tanto por sus oficios modestos, como por la aparente monotonía de sus vidas no destacan para la sociedad del “éxito”. Personas como: albañiles, mecánicos, prostitutas, estudiantes, desempleados, artistas callejeros entre otros, que llevan una presencia casi “fantasmal” pero que a pesar de no formar parte del “universo mediático” en ellos se redefine constantemente la identidad de las ciudades.

Así se plantea la novela gráfica: Fantasmas Urbanos, desde un acercamiento a la iconografía y a los estereotipos de la ciudad de Bogotá y a partir de ello propiciar la recreación de personajes y responder a la necesidad de relato, del contar, narrar, darle vida y protagonismo a estos habitantes y por consiguiente construir una pieza gráfica enriquecida desde la experimentación en la narración, la ilustración y el diseño.

The project proposes an approach to urban “secondary” characters, both for their modest crafts, such as the apparent monotony of their lives do not stand for the society of “success”: People like: masons, mechanics, prostitutes, students, unemployed, street performers and others, who have an almost “ghostly” presence but despite not being part of the “media universe” they constantly redefine the identity of cities.

So the graphic novel arises: Urban Ghosts from an approach to the iconography and stereotypes of Bogota and from that facilitate the recreation of characters that meet the need of story, the count, recount, spice and prominence these people and therefore build a graphic piece enriched from experimentation in storytelling, illustration and design.

Palabras clave: Novela, gráfica, narración, urbanos, ilustración.

Key words: Graphic novel, narration, urban, illustration.

1. Novela gráfica y ciudad

1.1. Comic, narración y arte secuencial.

El cómic o arte secuencial como lo denominó Will Eisner en su libro *El cómic y el arte secuencial*, hace referencia a una combinación de palabras e imágenes en una secuencia con la intención de comunicar y contar historias. Se puede decir que el cómic es una forma de lectura diferente, es un híbrido interesante entre palabra e imagen que exige al lector una facultad tanto visual como verbal para leerlo, entonces en la lectura del cómic estará presente un acto de doble vertiente que lo conforman: La percepción estética y la recreación intelectual.

Es un lenguaje basado en una experiencia visual en la que participan tanto el creador como el público que se entienden mediante imágenes y símbolos reconocibles por los dos, así el creador buscará siempre explorar y esforzarse a fondo en conseguir la potencia expresiva de su mensaje, mediante las diferentes variantes de elementos formales y de la narración gráfica.

“Los comics se han convertido en parte integrante de la ilustración y el diseño modernos, en la misma medida en la que el diseño moderno ha pasado a formar parte del comic”¹.

1.2. El fenómeno de la novela gráfica.

Es un formato especial de publicación pero la diferencia entre un cómic y una novela gráfica no sólo se encuentra en su tipo de encuadernación, sino también en los temas que se tratan, o mejor dicho en cómo son encarados los mismos. En ellas se abordan intereses como la temática social y la autobiografía, donde el autor se permite muchas licencias creativas tanto estéticas como temáticas y la orientación hacia un público adulto.

El historietista escocés Eddie Campell en el Manifiesto de la novela gráfica reflexiona y habla de un nuevo concepto de cómic que viene produciéndose desde hace veinte años e incluso hace una parodia refiriéndose al término, donde cabe rescatar algunos apartes como: “La novela gráfica no se refiere a la novela literaria tradicional, ni en dimensiones ni en peso físico, tampoco es una pieza literaria con dibujos. Es una nueva forma de arte y su nombre corresponde más a un movimiento, un evento en evolución que a una forma con una definición cerrada”.

1.3. Algunas novelas gráficas e historietas sobre ciudad.

Las reseñas presentadas en este capítulo tiene en común el plantear de alguna manera una perspectiva particular de ciudad y además la elección se hizo pensando en la sintonía y la relación filial con el proyecto *Fantasmas Urbanos*.

1.3.1. *La ciudad* | Franz Masereel (1925).

Se publicó en 1925 y destaca por su valor histórico y narrativo al representar un compendio de escenas que reflejan la vida cotidiana de los años veinte, desde las fábricas y los obreros, pasando por las calles y los entra-

1 MIDILLGE ESPENCER, GARY. *Diseño del cómic y novela gráfica. La guía esencial*, Editorial Parramón, 2010, prólogo.

mados urbanos, así como por lugares íntimos como las habitaciones y los hogares tanto de ricos y pobres como de personajes marginales como las prostitutas, los mendigos, los amantes e incluso los suicidas.

Tal como lo referencia Manuel Carreras: "La obra nos acerca con la misma nitidez a la grandeza de los rascacielos y a los momentos más pobres de una sociedad estratificada que ha perdido en gran medida toda dimensión humana, como si se encontrase por encima de ella"².

1.3.2 *Ciudad de cristal* | Paul Auster.

Novela gráfica adaptada por: Paul Karasik y David Mazzucchelli (1994)

Ciudad de Cristal es un libro que propone una narración dinámica dónde cada página es una invitación a leer la siguiente, con un lenguaje sugestivo, que entrelaza imagen y texto en una secuencia gráfica muy recursiva desde los elementos visuales utilizados, los encuadres, la poética y la resonancia de la palabra conviviendo con la imagen.

Es una historia de corte detectivesca, dónde el personaje principal se va encerrando en un acertijo que es más que un caso cotidiano a resolver. La ciudad aparece como parte de ese acertijo y él parece perdido en ella o más bien perdido en sí mismo, en sus pensamientos.

El aspecto psicológico juega un papel importante en el argumento y además logra involucrar al lector en la historia y de alguna manera lo convierte en un cómplice y un testigo de las extrañas situaciones que suceden a lo largo de relato.

"Con su insistencia estricta en una regular cuadrícula de paneles, Karasik localizaba el lenguaje primordial del cómic: La cuadrícula como ventana, como puerta de una prisión, como un bloque urbano, como tablero de tres-en- raya; la cuadrícula como un metrónomo que mide los cambios y los arranques de la narración"³.

1.3.3 *Contrato con Dios* | Will Eisner (1978)

Contrato con Dios se escapó de los géneros convencionales, al profundizar en la autobiografía y alejarse de las historias de superhéroes en un relato sincero, motivado por experiencias y reflexiones personales y sin clichés, dónde el autor opina y tiene una voz propia.

Esta novela gráfica la conformarían 4 historias independientes, que narran estados de la infancia de Eisner en la ciudad de Nueva York de los años veinte, más su percepción del cambio de trazados y la evolución de los habitantes en historias como: *La avenida Drosapie*, que involucra relatos cotidianos de un barrio periférico de New York y presenta la transformación de este espacio en medio a las dificultades, vivencias, alegrías y temores de sus habitantes.

Esta novela gráfica tiene aspectos que se relacionan e incidan directamente con el proyecto *Fantasmas Urbanos* tanto en el cómo los ciudadanos y sus vivencias e historias van definiendo un rostro de ciudad, como en el uso de una gráfica veloz que no se queda solo en descripción de lugares y fisionomías, sino que tiene un valor expresivo que Eisner sabe explotar con un dibujo entre caricaturesco y realista

2 CARRERAS DURO, MANUEL.: Conferencia "La ciudad de Frans Masereel" *Revista de estudios sobre la ciudad como espacio plural*, Vol. 4, Núm. 2, Pág 193-195, 2012. (en línea) <http://www.ucm.es/info/angulo/volumen/Volumen04-2/reseñas02.htm>. 11. Ibidem, Pág 196.
3 AUSTER, PAUL.: *Ciudad de cristal*. Cita de Spiegelman, Art. Editorial Anagrama, Pág 11, 2003. 13. Ibidem, Pág 12.

que son su sello, más la fusión de relatos de la vida real, con otros que hacen parten de la ficción, para así recrear el espíritu de una época y consolidar un documento de memoria gráfica.

Santiago García dice: "Aunque la relación entre Will Eisner y el movimiento alternativo de los años ochentas y noventas fue mínima, sí está presente en *Contrato con Dios* uno de los rasgos que serán más característicos del cómic alternativo y que se mantendría como la arteria principal de la novela gráfica actual: La introducción de la autobiografía, o al menos de la memoria y de los elementos autobiográficos"⁴.

Otras novelas gráficas referenciadas en el proyecto Fantasmas Urbanos. NY City. Will Eisner (1982), Las calles de arena. Paco Roca (2009), Berlín Cap 1 Ciudad de piedras. Jason Lutes (2006), Hot L.A. Horacio Altuna (2000), Mambo Urbano. Luis Scafati (1992), La ciudad ausente. Ricardo Piglia (2000) Ilustraciones de: Luis Scafati y Pablo de Santis, Fueye .Jorge González (2008) y Palestina. Joe Sacco (1993).

2. Contar la ciudad

2.1 La ciudad y el ciudadano.

Para encarar una novela gráfica dónde las acciones suceden en un escenario de una ciudad latinoamericana como es Bogotá, dónde sus protagonistas son ciudadanos con vidas marginales cotidianas, comunes y corrientes, es importante reflexionar sobre las posibles relaciones de los conceptos: ciudad, ciudadano, ciudadanía y el cómo desde ellos se puede establecer y entenderse la identidad. Para estructurar esta reflexión, es importante abordar el trabajo de investigación y contextualización que hace Nestor García Canclini en su libro: *Consumidores y ciudadanos*, que trata de explicar cómo los cambios en la manera de consumir han alterado las posibilidades de ser ciudadano y como desde "el consumo" se establecen vínculos de pertenencia con una ciudad y la ciudadanía. El concepto de ciudadanía según Canclini está asociado a la forma como un colectivo se vincula y se apropia de los bienes comunes y de los modos de usarlos.

Para reflexionar sobre el concepto de ciudad, es primordial hacer conciencia de la existencia de una ciudad real y una ciudad imaginada y cómo el ciudadano se enfrenta a una constante tensión entre esta dualidad del vivir o habitar en alguna de ellas o en las dos, en el mundo de lo visible y lo invisible, entre la ciudad experimentada físicamente y la ciudad pensada y soñada. La ciudad real o visible es la de los espacios arquitectónicos, las casas, las habitaciones, las calles y los parques, es también la que recorremos y reconocemos a través de los medios de transporte. Y la otra, la ciudad invisible no solo hace parte de una apariencia física sino que está inserta en el relato, en las narraciones cotidianas, pero también en lo que nos cuentan las novelas, las canciones, la radio y la televisión.

Así según Canclini los mapas inventan y ordenan la trama urbana y los discursos la representan, la cargan de un sentido que va más allá

4 GARCIA, SANTIAGO.: *La Novela Gráfica*, Editorial Astiberri, Pág 190.

5 CANCLINI GARCÍA NESTOR.: Artículo "Ciudad invisible, ciudad vigilada"; 2011, (en línea)<http://antropologiaurbanaunsa.blogspot.com.es/2011/08/garcia-canclininestorciudad-invisible.html>.

de una ciudad funcional. Y en entre sus planteamientos por acercarse a la definición de ciudad visible e invisible, a propósito sostiene:

“La ciudad se vuelve más densa al cargarse con fantasías heterogéneas. La urbe programada para funcionar, diseñada en cuadrícula, se desborda y se multiplica en ficciones individuales y colectivas. Esta distancia entre los modos de habitar y los modos de imaginar se manifiesta en cualquier comportamiento urbano”⁴.

3. La iconografía de la ciudad.

Tanto para la construcción de las historias de *Fantasmas Urbanos* como para la realización de escenarios, personajes y una riqueza de ambientación acorde con las ciudades latinoamericanas y en especial con Bogotá ha sido necesario revisar diferentes fuentes visuales, como material gráfico representativo y proyectos de recopilación que profundicen en el registro de la iconografía popular urbana.

Así es indispensable reseñar el trabajo de Populardelujo, un proyecto independiente y sin ánimo de lucro que como dicen sus creadores en su web: “Registran, protegen y estimulan el capital cultural popular y urbano de Bogotá”³⁶. Está conformado por Juan Esteban Duque, Roxana Martínez y Esteban Ucrós, que durante más de 10 años ha documentado la gráfica popular urbana. El proyecto investiga y recoge información, produce exposiciones, textos y conferencias, y vincula y promueve el trabajo comunal con los creadores gráficos populares.

“Las piezas gráficas que hacen y harán parte de Populardelujo son piezas por las que sentimos cariño, admiración y profundo respeto; se trata de imágenes, situaciones, objetos y lugares ordinarios que a fuerza de experimentar a diario se han hecho invisibles para los bogotanos. Hemos perdido conciencia de ellas y hemos llegado al punto de despreciarlas; nada preocupante si no fuera porque un menú del día, una cartilla cristiana o una tabla de buseta, no nos dice tanto sobre el almuerzo, sobre Cristo o sobre la ruta como nos dice sobre nosotros”⁶.

Hoy en día el proyecto tiene la página Web www.popularurbano.com para alojar y catalogar por temas un extenso banco de imágenes registradas tanto por profesionales como por aficionados del 2003 al 2009; y un blog www.populardelujo.wordpress.com dónde están renovando información vigente en la que reseñan publicaciones, talleres, exposiciones y documentos de investigación desarrollados después del 2009 y que muestran el panorama y el contexto de la gráfica popular y de los autores de la misma. El material del blog está presentado por categorías como: • Populardelujo / Bogotá / Latinoamérica / Gráfica callejera / Cultura popular / Memoria local / Proyectos cooperativos / Videos.

Así logran constituir un archivo representativo tanto para reconocer la gráfica popular no solo colombiana sino latinoamericana y entenderla y entenderla en un contexto universal.

6 Popular de lujo. Reseña “Que es popular de lujo”; 2009, (en línea) www.populardelujo.wordpress.com/solo-populardelujo 37.

7 *Ibidem*

“Nos interesa especialmente la llamada gráfica popular, entendida como todas aquellas imágenes que se producen al margen de los grandes medios de comunicación y por fuera del circuito de las agencias de publicidad, estudios de diseño y universidades. Creemos que al revisar esta cultura visual con cariño, gracia y respe-

to estamos reconociendo no sólo el valor de una expresión estética subestimada, sino contribuyendo a darle mayor visibilidad a personas, comunidades, experiencias y costumbres que no han tenido suficiente representación”⁷.

4. Proceso gráfico

En el año 2013 nace la idea de la novela gráfica *Fantasmas Urbanos*, cuyo título es también una versión de un proyecto conjunto de historieta realizado en Colombia en el 2001 llamado “De Fantasmas y Urbanos”; dónde se esbozarían algunos acercamientos iniciales a la historieta y a la narración y que hoy en día toman vida en este proyecto y así se establecen las siguientes premisas que condicionan creativamente a las demás historias en la búsqueda de una unidad gráfica y narrativa.

1. Crear historias de la calle.
2. Recrear escenarios marginales y barrios populares.
3. Utilizar un lenguaje universal y de fácil comprensión. Que acerque la realidad de los personajes a cualquier lector con conocimiento o no del contexto tanto de la ciudad de Bogotá como del mundo de la historieta y la ilustración, es decir llegar tanto al público común y corriente como al llamado público culto o de gueto.
4. Proponer historias que transiten entre el drama, la ficción y el humor, que incluso lleguen a situaciones melodramáticas, patéticas o teatrales.
5. Alejarse en lo posible del amarillismo es decir del sensacionalismo y la porno-miseria, de las escenas de violencia extrema, de las guerras, de las series americanas y de los programas de entretenimiento, así como evitar el uso de superhéroes con super-poderes y acercarse a la ficción pero desde la perspectiva de vidas que parecen reales o que son posibles.
6. Utilizar una técnica sobria, desde el dibujo, sin excesos pero sí con recursos audaces desde la narración gráfica para que sintonicen o hagan juego con la esencia de los personajes y su contexto, en este caso marginal y precario.
7. Plantear un narrador que acompañe la lectura de las historias y que se involucre en ellas. En este caso las historias estarán narradas por El Lucho, un juglar moderno, que acompaña al lector en el relato.
8. Cada historia presentará un personaje diferente, pero que habita la ciudad e incluso su vida se cruza con la de los demás protagonistas de manera desprevenida.
9. Crear historietas sin la pretensión de argumentos con contenidos densos o acontecimientos extensos, es decir las temáticas deben nacer preferiblemente de historias de instantes, de instantáneas o retratos de ciudad.
10. Hacer protagonistas a los personajes anónimos de la ciudad.

4.1 Los personajes.

En los referentes gráficos para crear los personajes, se busca un espíritu de realidad y veracidad en el registro, dando prioridad en la se-

lección a las fotografías se alejen de la pose y de los recursos artificiales de iluminación. Un referente importante para el proceso de producción es: *Un mundo de muchas caras*, un proyecto del año 1998, realizado por el artista Honory Alexander e instalado en varias ciudades del mundo, incluyendo la plaza de Bolívar de Bogotá. Consistió en la instalación de una gran cabina en el centro de la plaza, en la que cualquier persona que ingresaba, era retratada por una cámara sin costo alguno.

El objetivo fue compilar en un libro todas las fotografías tomadas durante el proceso, para luego presentar uno a uno y en página completa, los retratos blanco-negro obtenidos sin efectos de iluminación y sin retoques, de los habitantes que libremente accedieron a participar.

4.2 Las historias.

Es una novela gráfica que presenta historias de ficción basadas en personajes de ciudad con vidas secundarias o marginales que no destacan para la sociedad del éxito. Es una zaga de historias que se conectan a partir de personajes que pasan inadvertidos por las ciudades, como apariciones o espantos, llevando tras de sí la sombra del anonimato. *Fantasmas Urbanos*, cuenta la historia de los trabajos informales, de los oficios de las personas que no hacen parte de la farándula y no despiertan envidias, ni grandes titulares, son retratos en imágenes que dan cuenta de la cotidianidad del vigilante, del albañil, del conductor, del dibujante callejero, de la prostituta, del ama de casa y del vendedor de lotería. Vidas marginales contadas en retratos secuenciales o “instantáneas” que ofrecen un recorrido por las calles de los barrios populares de una ciudad como Bogotá, pero que bien pueden reflejarse en otras ciudades del mundo, con otros contextos y en otros escenarios.

Las historias son contadas y cantadas por un narrador, un juglar urbano, un rockero llamado “El Lucho” que acompaña a los personajes y convive con los relatos. “Lucho” vive en una rutina diferente a los demás y se detiene a observar y a descubrir las vidas olvidadas de los protagonistas, que son como él *Fantasmas Urbanos*.

Describir la calle, el comercio de la supervivencia, los trabajos informales, los rituales, las creencias populares, la vida diaria y destinar una dosis de dibujos, encuadres y secuencias encadenadas enfocando paisajes urbanos precarios y desprovistos de toda espectacularidad es la premisa, para proponerle al lector un viaje recreativo, hacia los relatos escondidos detrás en la trastienda de las grandes ciudades que como Bogotá, disfrazan la desigualdad con la indiferencia.

Historia 1 | “Don Mario”

Es el relato de un vigilante en la ciudad de Bogotá. Narra la vida cotidiana, rutinaria y monótona de una persona que transcurre sus días en una existencia aparentemente vacía, dónde su única pasión consiste en conectarse con las transmisiones de fútbol por televisión, seguir las polémicas banales de narradores deportivos y dejarse sorprender con los improvisados partidos de barriada.

Es la historia de un oficio como “la vigilancia privada” que se asume en muchas ocasiones desde la informalidad tanto de pagos como de horarios, pero que funciona como una alternativa y un estilo de afrontar la vida desde la incertidumbre del día a día.

Historia 2 | “La Jijuemadrona”

Es la historia de un espanto ficticio: “La Jijuemadrona” que aparece en los días de pago y se aprovecha de las almas miserables que prefieren derrochar y gastar el dinero en busca de la felicidad momentánea. “La Jijuemadrona” encarna con humor la presencia de espantos como: “La llorona”, “La Madre monte”, “La Bola de fuego” y “El Chupa cabras”, personajes que hacen parte de la mitología popular y del voz a voz mediático que se repiten en diferentes versiones y en este caso acompañando tópicos como lo son: El castigo, la culpa, la superstición, el sacrificio, la abundancia y la lujuria.

La historieta recrea la vida nocturna de las cantinas, las calles, el baile, los billares, los tragos y las célebres y malditas borracheras donde perder el dinero ganado con esfuerzo en tan un solo día”, es más que un mito. Es un relato del desenfreno de la vida proletaria y la irresponsabilidad si se quiere, encarnada en un albañil que luego de recibir su mesada y cansado de arduas jornadas laborales sale en busca del deleite. Así el alcohol, la soledad y la cantina serán quienes propicien un encuentro terrorífico con el espanto en cuestión.

Historia 3 | “El monstruo González”

Es una historia contada como “falso documental”, presentando la vida de “El monstruo González”, un supuesto jugador mítico de “micro-fútbol”. La historia pretende contar a partir de un personaje ficticio, las canchas, las calles y los espacios de divertimento en los barrios populares, así como los relatos, goles, las barras, los vendedores, los árbitros, los organizadores y el día a día de los que practican este deporte.

La idea es usar como pretexto la historieta de “El Monstruo González” y presentar cronológicamente sus hazañas y sus supuestas batallas épicas en diferentes torneos de barriada, para así hacer un homenaje simbólico a esas vidas de aquellos jugadores anónimos que no son famosos y que sus goles y logros no serán dignos de repeticiones y menos serán retratados por los noticieros y canales deportivos.

Sobre el Microfútbol:

En algunas ciudades de Colombia, como de Suramérica el “Microfútbol” se convirtió en un deporte derivado del fútbol, con un reglamento sencillo muy similar al del balón mano y con una pelota un poco dura que no rebota. Es un juego que permite adaptar las canchas a espacios pequeños de los barrios y cualquier persona sin un equipo deportivo complejo pueden practicarlo. Así mismo los nombres de los equipos dependen de los patrocinadores que son frecuentemente empresas pequeñas, supermercados o panaderías que publicitan sus

servicios y promocionan sus locales en las camisetas de los jugadores. El micro-fútbol no está oficializado por la FIFA a diferencia del fútbol sala, sin embargo se organizan torneos suramericanos y mundiales en los que los colombianos, como los argentinos, los brasileños y los paraguayos han sido protagonistas.

Historia 4 | “Isabel”

Es la historia lastimera de un dibujante callejero y su musa: “Isabel”, una prostituta a la que alguna vez retrató. Es una versión gráfica del poema “Isabel” del colombiano Raúl Gómez Jattin, que vivió de cerca la indigencia, la indiferencia, el infortunio y deambulo por las calles marginales como por la locura, dejando como vestigio sus escritos.

La narración respetará el texto de Jattin y contará una historia paralela que refleja la vida del artista callejero y su obra. Los dibujos pretenden recrear espacios de la ciudad donde conviven estos artistas, haciendo especial énfasis en el clima, la intemperie, el delirio, los retratos y el transcurrir de los días en una profesión incierta y pasional.

Historia 5 | “La Z4”

Es una historia de carretera, que recrea el día a día de un conductor de una “Buseta La Z-4” (Un colectivo en Bogotá.) que atraviesa la ciudad relacionándose con personajes que suben y bajan, que pasan y transitan por la ciudad: Vendedores ambulantes, payasos, mendigos, desplazados, enfermos terminales, músicos callejeros y es convictos, entraran en escena para construir entre ellos un relato teatral de personas marginales en un escenario en este caso sobre ruedas.

Pero en medio de este transcurrir rutinario y dramático, “Alex” el protagonista y conductor del vehículo, vivirá también aventuras de conquista y galanteo y como un marinero, dejará amores a su paso, para hacer aún más memorable su “buseta” y su ruta.

Es una historieta planteada sin texto, solo en dibujos conectados en planos secuencia con un disparador o una disculpa creativa que consiste en describir varios personajes del rebusque y de la subsistencia, que tanto en Bogotá, como en otras ciudades del mundo existen en diferentes escenarios y con diversas personalidades.

Historia 6 | “Teresa”

Teresa es la historia de un ama de casa que vive de las costuras y de su relación con la suerte y especialmente con la lotería. Es un relato que pretende transmitir el espíritu de las vidas solitarias y resignadas que se alimentan de las creencias populares, la suerte, el azar y la superstición.

La historieta presenta una protagonista con una rutina implacable basada en los deberes del hogar, la familia, los encargos y en ver telenovelas. Es una mujer que confía ciegamente en que el horóscopo, los rezos y los números pueden cambiar su destino. Así que habitualmente juega la lotería como un ritual esperanzador que a la vez

Jorge Lewis Morales Florián

Artista plástico e ilustrador colombiano, sus imágenes se han publicado en libros, revistas y periódicos de su país y del exterior en editoriales como SM y Norma. Participó en diferentes exposiciones colectivas e individuales de ilustración y arte, con reseñas en diferentes medios especializados como el "3er Catálogo Iberoamericano de ilustración 2013" y fue uno de los invitados al Fig 5, V Congreso Internacional de ilustración. Bogotá – Colombia 2015.

Máster en Diseño e Ilustración de la Universidad Politécnica de Valencia, Especialista en Tecnologías para la Producción pictórica I.U.N.A Argentina, Maestro en Artes Plásticas de la A.S.A.B y la Universidad de la Sabana, Bogotá, Colombia.

es el motor de su existencia, pero su número ganador al que tanto le reza le es esquivo desde hace años, sin embargo profesa una fe tan enfermiza y adictiva que le hace imposible dejar de jugarlo.

Bibliografía

- GARCÍA, SANTIAGO. *La Novela Gráfica*, Astiberri Ediciones, Bilbao, 2010.
- MILLIDGE, SPENCER GARY. *Diseño de comic y novela gráfica. Guía esencial*, Barcelona Parramón, 2010.
- EISNEIR, WILL. *El cómic y el arte secuencial*, Norma Editorial, 2007.
- EISNEIR, WILL. *Contrato con Dios*, Norma Editorial, 2006.
- EISNEIR, WILL. *NY City*, Toutain Editores, Barcelona 1982.
- MASEREEL, FRANS. *La ciudad*, Nórdica libros, Madrid 2012.
- AUSTER, PAUL. *La ciudad de cristal*, Editorial Anagrama, Barcelona 2005.
- ROCA, PACO. *Las calles de arena*, Editorial Asiberri, 2000.
- LUTES, JASON. *Berlin*, Editorial Astiberri, 2000.
- ALTUNA, HORACIO. *Hot L.A.* Norma Editorial, 2000.
- SCAFATI, LUIS y PLIGIA, RICARDO. *La ciudad ausente*, Editorial el zorro rojo, 1992.
- SCAFATI, LUIS. *Mambo Urbano*, Ediciones la Urraca, 1992.
- GONZÁLEZ, JORGE. *Fueye*, Editorial Sinsentido, 2008.
- SACCO, JOE. *Palestina. En la franja de Gaza*, Editorial Planeta Agostini, 2002.
- SPIEGELMAN, ART. *Maus*, Reservoir Books, 2007.
- MC KEAN, DAVE. *Cages*, Editorial Norma, 1998.
- CANCLINI, GARCÍA NESTOR. *Consumidores y ciudadanos. Conflictos sociales de la globalización*. Editorial Grijalbo, 1995.
- CANCLINI, GARCÍA NESTOR. *Latinoamericanos buscando lugar en este siglo*, Paidós, Buenos Aires, 2002.
- CANCLINI, GARCÍA NESTOR. *Ciudad invisible, ciudad vigilada*, <http://agitadoresculturales.blogspot.com.es>
- BECERRA, ÁLVARO SALOM. *Don Simeón Torrente ha dejado de deber*, Tercer Mundo Editores, Bogotá, 1994.
- ECO, UMBERTO. *Apocalípticos e integrados*, Barcelona, Editorial Lumen, 1990.
-
- BARCELOMBIA CORTOMETRAJES / www.youtube.com/user/barcelombia
- PROYECTO THE INSIDER / www.theinsiderproject.org
- CORTOS DOCUMENTALES de Barcelona, Bogotá y Berlín.
- CORTOS DOCUMENTALES sobre personajes marginales de la ciudad de Bogotá.
- Un hijueputa indigente.
 - La Casa.
 - El Septimazo con Fernando Vallejo.
- BOGOTÁ historia común. Trabajos ganadores del 2do concurso de historias barriales y comunitarias, Bogotá 1999.
- POPULAR DE LUJO. 4 Fieras, Iconografía de 4 pintores de publicidad callejera en Bogotá. La gráfica de Jorge, Herrada, RAM y Barreto.
- POPULAR DE LUJO. Iconografía popular de Bogotá.
- www.populardelujo.com
- www.populardelujo.wordpress.com
- CAMPELL, Eddie. El manifiesto de la novela gráfica. <http://www.68revoluciones.com>

Beyond Boundaries: Illustration Futures

Más allá de los límites: futuros de la ilustración

Roderick Mills

In an age when the image is all-pervasive, and the consumption of images via the Internet accelerated, the popularity, or awareness of illustration has blended into the everyday of visual culture, enabling accessibility for illustration, whilst making it harder to stand out amongst the noise of the Internet.

This paper intends to explore recent developments within illustration practice that has continued this blurring of definition, questioning what it actually means to be an illustrator today, and what it may entail tomorrow. It is no longer the prerequisite of the illustration graduate to set up as freelance, sole practitioner, but requires a broader approach, in an age where careers are non-linear and life long learning necessary to evolve one's creative practice.

The aim of this paper is to explore the importance for illustration to be viewed as an expanded field of practice, both in terms of artistic practice and the development of research in the discipline.

En la colección de ensayos en *Design Without Boundaries* (Diseño sin límites): comunicación visual en transición, 1988." Rick Poy-nor exploró ideas acerca de la imprecisión de los límites entre las disciplinas conforme la autoría dentro del Diseño Gráfico llegó a ser normal. Con el advenimiento de la tecnología digital y la revolución de la información las prácticas de trabajo han avanzado hacia la práctica híbrida y un enfoque multidisciplinar – el diseñador como autor, el diseñador como emprendedor. En un tiempo en el que la imagen es ubicua y el consumo de imágenes vía internet ha acelerado, la popularidad, o conciencia de que la ilustración ha mezclado en nuestra cultura visual cotidiana, permitiendo accesibilidad para ilustración, mientras hace más difícil destacarse sobre el ruido de Internet. Este trabajo pretende explorar los acontecimientos recientes dentro de la práctica de ilustración que ha continuado borrando la definición, cuestionando qué significa hoy ser un ilustrador, y que puede significar mañana. Ya no es prerrequisito para los graduados en ilustración establecerse como freelance, único miembro del equipo, sino que requiere un enfoque más abierto, en un tiempo en el que las carreras profesionales no son lineales y no es necesario un aprendizaje de toda la vida para evolucionar en la práctica creativa de cada uno.

Palabras clave: Límites borrados, ilustración híbrida, Gifs, Animación, Film: ilustración dentro de una línea temporal, Auto-autoría, Investigación de ilustración

Key words: Blurred Boundaries, Hybrid Illustration, Gifs, Animation, Film: Illustration within a timeline, Self-Authorship, Illustration Research

"Art = Design = Art...? The boundaries are not so clear now. I would like to make them much less clear."

Gaetano Pesce, 1988

In the advent of globalisation, digital technology, the Internet, and economic forces the need for developing a sustainable illustration practice across multiple platforms has never been as important. This should be seen as a natural extension of what an education in Illustration can facilitate, rather than a retreat into the craft of the past. The blurring of traditional distinct boundaries within Art and Design education means that Illustration is at the centre of many meeting points, and a fulcrum into other areas.

Gradually there is a move away from the sole practitioner, to be replaced by a multi-disciplinary approach, a collaborative practice working upon both self-generated work and commercial commissions. Illustration should be exploring new narrative forms in the digital age, through personal viewpoint/opinion in a journalistic approach rather than perpetuating a possibly outmoded economic system of client and commissioner?

In light of the gradual move in editorial work onto web based platforms it offers many opportunities for moving image content that sits somewhere in-between the still image and animation. Moving image needs to be a part of the vocabulary of a modern illustrator.

The web itself is speeding up the consumption of imagery to such a degree that a career in marketing terms of the average illustrator is shortening. Mario Hugo, of Hugo & Marie Creative Agency recently ascertained that 5 years is the average 'life span' of an illustrator. Therefore within education there has to be an emphasis upon developing a sustainable practice post graduation, with transferable skills to adapt into other areas of the industry such as design, art direction, and collaboration as a means of broadening the ambitions of illustration. Faced with a generation of students consuming images at such an indiscriminate rate, (the scanning, grazing of information) how we teach the value of an image, to contextualise content from the web becomes increasingly relevant within education.

In 2007 book 'Teaching Illustration' by Steven Heller and Marshall Arisman, Heller stated;

"Illustration can no longer afford to be parochial. The days are over when the beautiful crafted picture was the quintessential virtue. Illustrators have branched out into animated film, graphic novels, Web and exhibition displays, to name a few options."

A combination of economic factors and the technological/information revolution has required the illustrator to diversify and to communicate on multiple platforms. As once it was about print media and the reproduction of a picture, an image, the requirements for illustrators today may include animation, moving image, gallery, environment and

installation, interactivity, mobile apps... to augment the traditional areas of editorial, publishing, advertising, design, and self-initiated.

Within education those studying illustration come from varied backgrounds, and the popularity of visual communication courses, or those as options in fine art faculties reflect how the discipline has become omnipresent in visual culture.

Since the publishing of *Pen and Mouse: Commercial Art and Digital Illustration* by Roanne Bell & Angus Hyland in 2001, arguably one of the first books about illustration rather than an annual or listings resource book, the proliferation of such books catapulted illustration as a field of practice or study. This public awareness of illustration would seem to have accelerated with the foundation of blogs such as *It's Nice That*, the online publishing platform founded in 2007, which headed the phenomenon of 'blogging' culture.

With the proliferation of illustration work seen online, it can perhaps be argued that visual literacy has improved, for the encyclopedic nature of the online has exposed all sorts of visual practitioners to a world wide audience. This has also necessitated the development of skills to be able to properly contextualize work, both in terms of its design, or curatorial decisions, to editorial needs and how one writes about the work, going further than publishing vacuous images. Essentially to offer authority and meaning to the work, in order to slow the reader down rather than passing rapidly by.

Mirroring the developments in contemporary art, the future illustrator needs to be conversant in various media to express themselves, and also a greater understanding of the context of work within a wider visual culture, in an ever-connected world.

Ronald Jones, artist, critic and educator, commenting during the same discussion in *Frieze* magazine exploring 'Super-Hybridity' talks about the concept of a T-shaped artist:

"You will want people involved who I would describe as T-shaped: very deep in one discipline but promiscuous enough to have the grace and confidence to move across disciplines in search of the hybrid or super-hybrid."

For illustration some of this is naturally driven by economic forces, such as in editorial work the move towards online editions of newspapers and magazines, making it essential that illustrators can translate their image to one in a timeline, and the possibilities of durational work, leading to the popularity of GIFs, the Graphic Interchange Format that works through Photoshop to enable simple animations. For the so called YouTube, or Laptop TV generation, moving image is part and parcel of how we navigate the world, from tablets and mobile devices, to animated billboards, so it would seem natural that image-makers such as illustrators use technology for storytelling.

Marshall Arisman, Chair of the MFA Illustration as Visual Essay Department at the School of Visual Arts in New York has said that all students should be learning technology for developing new authorial

work - especially animation. Through his programme at SVA has been an advocate of establishing an authorial practice for many years, of the need to finding your own visual identity through subject matter. Not merely of aligning yourself to something akin to a fine art practice, but through a subject matter defining a market for the commercial application of what you do.

This entrepreneurial spirit can be most readily seen in self-publishing, from print publishers such as Nobrow, Le Gun, Nieves, Ditto Press... the thriving Zine and Comic Book scene evidence of the resurgence of analogue print technology like screenprint and risograph, to the internet enabling every illustrator to publish online. You can call yourself an illustrator now and only self-publish, without engaging with the commercial profession. Whether this is a positional stance, or just the avoidance of the skill to answer a brief, I'm not sure, but it does once again signify the diversity of practice within illustration.

This sense of authorship, self-publishing, Walter Benjamin's idea of 'Artist as Producer' is nothing new in illustration, especially in the UK where there has been a long tradition of artist/illustrator such as William Blake or Thomas Bewick, working to both commissions and generating their own content. The only difference these days is the accessibility of the means of production, and the advent of 'desktop' publishing that has brought such capability closer to the designer or illustrator. In 'The Designer as Producer' from 1998, Ellen Lupton, graphic designer and curator of contemporary design at Cooper-Hewitt, National Design Museum in New York City stated that;

"The challenge for educators today is to help designers become the masters, not the slaves, of technology."

In recent times within illustration this spirit of self-publishing has morphed into the idea of produce, away from the narrative, or projects with ideas, to the production of self-promotional items such as t-shirts, tea towels and ceramics – vehicles for the application of illustration rather than an authorial voice. This confusion has also manifested itself in education; with sometimes in the UK degree shows resembling jumble sales, rather than art, or communication design? The tension between research and professional practice exists at a time when the professional world of illustration could be said to be in peril, or more accurately being questioned. Expressing an opinion or a strong subject matter has perhaps never before been as vital?

Indeed part of Lawrence Zeegen's argument in the Creative Review article *Where is the content? Where is the comment?* 2012 that commented upon the annual 'Pick Me Up: Graphic Art Fair' held at Somerset House in London. In the piece Lawrence point out that for illustrators to take the next step from graphic art fairs, they would need to form new partnerships, for illustration collectives to bridge the gap with design practices, to produce more opinionated work, rather than self-referential product feeding the ever-growing student population in illustration. Whilst

graphic artist such as Javier Mariscal run their own studios and have become a brand, there are few exemplars of illustrators going beyond the sole practitioner. Push Pin Studio and more recent collectives such as Peepshow are examples of how collaboration can further the ambitions of illustration, but there is perhaps a future in an age of inter-disciplinary crossovers that illustrators will collaborate with furniture designers or other such disciplines to go beyond the realm of the 2D image makers.

Jörg Heiser, in an article entitled 'Analyze This' Frieze Magazine Issue 133 states:

"In art forms, hybridity could mean the blurring of traditional distinct boundaries between artistic media such as painting, sculpture, film, performance, architecture, and dance. It also can mean cross-breeding art-making with other disciplines, such as natural and physical science, industry, technology, literature, popular culture, or philosophy. Hybrid art forms expand the possibilities for experimentation and innovation in contemporary art."

It could be argued that it is important for illustration to look beyond the discipline, to have a broader perspective from the historical context of the commercial profession. Indeed it may be necessary to look at other disciplines for the theoretical framework of illustration. In Rosalind Krauss' published paper 'Sculpture in the Expanded Field' for MIT Press she states:

"For, within the situation of postmodernism, practice is not defined in relation to a given medium – sculpture - but rather in relation to the logical operations on a set of cultural terms, for which any medium - photography, books, lines on walls, mirrors, or sculpture itself-might be used."

What I would argue though is that this goes beyond the mere use of different media, or the use of technological tools, to illustration being a way of thinking, rather than the application. At times the debate can slip into the area of craft, of the direct technique of making the work, evoking nostalgia and the old notion of a cottage industry rather than aligning itself to Graphic Design.

Now surely the old debate around digital and analogue within illustration is redundant? The recent upsurge of interest for 'folk' could also be said to fit this desire of returning to the hand made, which whilst having a role, can be a refuge away from the digital. Illustration does have an innate insularity, the private in making the work. Essential perhaps in developing a visual language, but can lead to a very inward looking profession, when it should feel confident in its position within the public.

Dan Fern, the former Head of MA Communication Art & Design at the Royal College of Art, interviewed by Rick Poyner in *Eye Magazine* 22, Autumn 1996, memorably put it this way:

"A lot of illustration sits very awkwardly alongside the contemporary digital typography scene. It can look naïve, almost folksy."

The former UK based critic Tom Lubbock writing when presenting the Critic's Award for the Association of Illustrators Images 29 annual in 2005 contentiously referred to Illustrations avoidance of influence from contemporary art, but I would suggest that with the digital or the web revolution, and economic events of recent times, the discipline will need to embrace diversity or risk isolating itself in some folk inspired aesthetic. As Tom Lubbock explained;

"I half suspect that illustration has become a haven for visual artists who want to escape from what fine art has become. But whatever its limitations as art, this work is a source of strength that illustration should not neglect"

That there is a change in the very practice of illustration, or that as a discipline it has moved beyond the definition in some way? Perhaps evidenced by the popularity of illustration as a subject to study? In the UK there has been a steady growth of those studying illustration at undergraduate level, at a time when rising student fees would have suggested the opposite. Maybe the fact that illustration is so broad as a subject, omnipresent in visual culture, democratic as an art form helps to make it more accessible to those considering a career in the visual arts?

Alejandro Jodorowsky, the Chilean filmmaker of cult classics such as *El Topo* (1970) and *The Holy Mountain* (1973) has referred to the notion that we are in an age where things have lost their definition:

"...We are no longer in the fixed time of the telephone. Now we are in the time of the iPhone. A telephone is no longer just a telephone. With this you can send messages, take photos, take pictures, listen to music...If you use it like a telephone it is a telephone."

This sense of working without labels mirrors the interdisciplinary nature of contemporary art practices, with artists appropriating the language of design to communicate to an ever increasing visually literate public. Jodorowsky was to say:

"...Why do I need a definition? When I can make films I will make films, otherwise I will make comics..."

This switching across media and audience does have resonance for illustration. Marshall Arisman also references this freedom for an illustrator to cross between self-initiated or non-commercial and the commercial;

'I see illustration simply as another outlet for the work I do. I think the publishing industry is using me, and I am using the publishing industry. It seems a fair exchange most of the time'.

This loosening of definitions would seem to offer illustrators opportunities to cross-disciplines and increasing collaborations, beyond the traditional boundaries of the past. Referring back to Dan Fern's interview in *Eye Magazine*, he went on to say;

“The traditional relationship between designers and illustrators are changing rapidly. Illustration is going through a very difficult phase for a range of reasons. One is that the traditional role of the illustrator was at the end of a complex chain of events which was completed by the illustrator’s phone ringing.”

Illustration would seem to be able to circumnavigate the traditional routes of commissioning, if only because of how we access images through the Internet, and being closer to the client without recourse to mediate through an agent. Recently an whole range of technological developments have affected the very discipline of illustration, from the speed of turning around commissions, to the all pervasiveness of social media. Dan Crichlow, Creative Director of Dutch Uncle illustration agency, in a recent discussion mentioned that during the negotiations of a commission for an ad campaign the illustrator’s social profile was as important as the work itself. No longer is illustration simply providing the image, but illustration itself has become part of the fabric of visual culture, and the narrative of a campaign?

The advent of blogs such as It’s Nice That has greatly popularized the discipline, offering a constant array of talent, accessed daily, and changing how one can be sourced for commissions. Perhaps also negatively speeding the consumption of images via the Internet? There was a time previously when the only access to illustration was the printed outcome of a job, or in one of the many annuals, listing books advertising illustrators. Nowadays accessibility to such work is only a keyboard tap away, with artists sourced from the world over. Mario Hugo, New York based illustrator and co-founder of Hugo and Marie Creative Agency has frankly mentioned that the average professional life span of an illustrator is perhaps 5 to 7 years. Whilst understanding that this refers to a particular area of illustration, where fashion or trend is important, I do think that it has broader ramifications for the industry as whole. If only as students have a constant accessibility to great ‘cool’ images. Once again Mario Hugo has suggested that this might have improved, or educated illustrators in making better images? In any case a look at any of the various trending blogs displaying a perpetual feed of illustration talent, gloriously backlit on our screens.

Jörg Heiser, the co-editor of *Frieze magazine* has said;

“With the help of digital technology and the swift circulation of knowledge, time seems to have dramatically and suddenly compressed. Children seem to be growing up faster and have a rapidly changing relationship with (and access to) new technologies. As a side-effect, social and ethnic identities have become more complicated...”

The existence of work within a temporal world, when references are immediately commoditized as the latest trend or fashion, it is ever more important to understand your own practice as an illustrator. To appreciate where you stand – beyond simply being an image-maker with social and political responsibilities. A much wider perspective of the discipline necessary to raise the critical discourse and to help

Roderick Mills

He is a practicing Artist, Illustrator, Educator, Writer and Curator. Since graduating from the Royal College of Art in 2001, he has worked across most areas of the Illustration industry including editorial, publishing, corporate literature, and advertising for various International clients including: The BBC, Royal Mail, Penguin Books, Pentagram Design, The Design Museum, Opéra National de Paris, The New York Times, Le Monde, The National Theatre, The New Yorker, and is represented by Heart Artists' Agent. Awards include: Print Certificate of Excellence USA, Society of Publication Design SPOTS, The Folio Society Awards, The Quentin Blake Award for Narrative Illustration, ED&F Man Portfolio Prize, AOI Images Pentagram Prize, and work is included in the collection of Bibliothèque nationale de France Réserve des livres rares. Roderick is also an International Award winning film-maker, Course Leader for the BA (Hons) Illustration at University of Brighton – having spoken and delivered academic papers at various international conferences, co-founder of the Mokita Illustration Forum, regular contributor to Varoom Magazine, and Deputy Chairman of the Association of Illustrators in the United Kingdom.

those studying illustration gain critical consumption skills to filter out the constant visual noise. There can be a tendency to simply see the Internet as another marketing platform for illustration, without realizing the profound change this informational revolution is effecting. Even on a more simplistic level for illustrators, it will become much harder to stand out amongst the web mosaic of images – Arguably it will be the subject matter or content that will drive such decisions rather than a matter of aesthetic or trend?

The increased amount of illustration conferences, the gradual need to write the history of the discipline, to help forge a discourse in illustration could be said essential to properly identify what it means to be an illustrator today amidst the diversity offered as creative practices become ever more hybrid in nature? Not only is it a question of mastering techniques or materials, but also what the artist or illustrator chooses to make-work about, whether that is self-initiated work, or self-promotional to effect commercial commissions. Illustration cannot flourish in isolation, and has to look at itself within visual culture of today. The profession is moving away from the template of sole trader or single practitioner, to exist in a wider context within art and design, incorporating interactivity, participation, programming, networks, provocations, and storytelling. Not only are the boundaries of the discipline becoming blurred, but also possible models of interchange between the illustrator and commissioner, and how in the future the public might engage with illustration.

Bibliography:

- ARISMAN, M (2007) In: HELLER, S & ARISMAN, M. *Teaching Illustration*. Allworth Press, U.S.
- BRAZELL, D & DAVIES, J. (2011) *Making Great Illustration*. A & C Black Publishers Ltd.
- FERN, D. (1996) In: Poynor, R. (ed). *Reputations: Dan Fern*. Eye Magazine 22, Autumn.
- HEISER, J. (2010) *Analyze This*. Frieze Magazine, Issue 133, September.
- HELLER, S. (2007) In: HELLER, S & ARISMAN, M. *Teaching Illustration*. Allworth Press, U.S.
- JODOROWSKY, A. (2007) In: *Alejandro Jodorowsky Interview* [Online] Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=WstYV_soyMw [Accessed: 14/4/2015]
- BBC Collective, Full article: www.bbc.co.uk/dna/collective/A22045169
- JONES, R. (2010) In: HEISER, J. (ED). *Analyze This*. Frieze Magazine, Issue 133, September.
- KRAUSS, R. (1979) *Sculpture in the Expanded Field*. The MIT Press.
- LUBBOCK, T. (2005) Introduction. In: *Images 29 The Best of Contemporary Illustration*. The Association of Illustrators.
- LUPTON, E. (1998) **The Designer as Producer**. In: HELLER, S. (ED). *The Education of a Graphic Designer*. Allworth Press, New York.
- POYNOR, R. (2002) *Design Without Boundaries: Visual Communication in Transition*. Booth-Clibborn Editions.

Área temática 2 //
New memory

CHERE. Cuadrado y cruz, símbolos de poder en el encuentro de culturas

CHERE. Square and Cross, Symbols of Power in the Meeting of Cultures

Wilson Andrés Borja
Marroquín

Chere es un proyecto de investigación/producción compuesto por una serie de pinturas, dibujos y animaciones cortas que exploran el fenómeno de la migración y la diáspora africana. Este proyecto analiza los procesos de hibridación como consecuencia de las migraciones y compara conceptos de la geografía de Tolomeo con convenciones presentes en mapas y alfabetos africanos y mapas prehispánicos con la intención de visualizar aspectos de la diáspora Africana tales como colonización, evangelización, desplazamiento, inestabilidad, desigualdad, marginalización y adaptación. Esta búsqueda se concentra en elementos de las culturas afrodescendientes que sobrevivieron y se dispersaron en las Américas como son los quilts y la percusión.

Chere is a research project and exhibition composed of a series of drawing/paintings and short animations that explores the phenomenon of migration and the African diaspora. This project analyses hybridization processes as consequence of migrations, and compares Ptolemaic concepts in regards of pre-Columbian and African map conventions, and African syllabaries in order to visualize aspects of the African diaspora such as colonization, evangelization, displacement, instability, inequality, marginalization, adaptation, and acculturation. This exploration traces back to the origins of cultural traits of the Afro-descendant traveling culture. It focuses on elements that survived and disseminated in the Americas such as quilts and percussive music.

Palabras clave: mapas, diáspora africana, migración, marginalización

Key words: maps, african diáspora, migration, marginalization

Introducción

Como ilustrador y diseñador gráfico afrodescendiente el interés en desarrollar este proyecto fue entender un poco más la compleja y llena de matices experiencia de la diáspora Africana. En especial con lo que tiene que ver con la división de razas trazada en occidente quinientos años atrás por el sistema colonial. Esta exploración revisa los orígenes de la diversa cultura afrodescendiente y se centra en elementos que sobrevivieron y se diseminaron en el nuevo mundo como son los quilts (colchas de retazos) y el anaforuana, una sistema de escritura derivado del Nsibidi de Nigeria.

Propongo esta exploración con un enfoque claramente decolonial visualizando una historia contada del lado del colonizado y no del colonizador, donde analizo y establezco relaciones entre los símbolos de poder en el momento del encuentro de culturas a finales del siglo XVI. Para empezar quise revisar las imágenes ilustradas, en este caso mapas, genealogías y códices nativos americanos que sirvieron de puente entre las culturas que se encontraron por cuestiones de azar en el caribe, a saber, Europa a través de los españoles, las civilizaciones prehispánicas y los diferentes pueblos del África occidental.

En conexión con esto encuentro conceptos de geometría y su aplicación en geografía, cartografía, arquitectura, diseño gráfico y en lo que más me interesa, la construcción de símbolos de poder. Como diseñador gráfico establezco relaciones y similitudes en representaciones visuales tales como mapas, líneas de tiempo, diagramas, planos arquitectónicos, estructuras de diseño y retículas. Ambos, el diseño gráfico y la geografía enfatizan la división en cuadrículas, una clara influencia de los preceptos desarrollados por Tolomeo que se han usado ampliamente en la medición de la tierra desde el siglo XVI. Paralelo a esto encontré que los patrones en las colchas de retazos afroamericanas están basadas en la subdivisión del cuadrado en mitades a partir de medición aproximada. Estos patrones cuadrados claramente muestran una influencia de los textiles del África occidental. Las colchas de retazos tienen una relación directa con la diáspora Africana ya que se convirtieron en una forma de resistencia al inhumano sistema colonial de esclavización.

Como parte de esta investigación revisé el trabajo de artistas e ilustradores afrodescendientes que abordaran el tema a través de su práctica. Debido a su larga historia en la lucha por los derechos civiles, los artistas afroamericanos tienen más tiempo desarrollando este enfoque, incorporando elementos gráficos con una clara influencia de las culturas africanas y en especial sus textiles. Entre ellos están principalmente Faith Ringgold, John Biggers, Mark Bradford, Julie Mehretu, Kara Walker, Romare Bearden y Kadir Nelson. Provenientes de otras latitudes y en este caso porque trabajaron alrededor de temas de conflicto, opresión y la Guerra, están los artistas argentinos Ernesto Deira, Luis Felipe Noe y Roberto Maccio, así como también el artista cubano Wilfredo Lam.

1. Los mapas como narración

Como ilustrador entiendo el mapa como una forma de narración visual. En mi trabajo el propósito ha sido cuestionar la perspectiva eurocéntrica, es así que he estado revisando códices y mapas prehispánicos, así como mapas africanos. Los nativos en las Américas fueron hacedores de mapas muy virtuosos, combinaban genealogías y establecían mapas donde se evidenciaba su conexión con la tierra y su historia en códices. La elaboración de mapas en el África occidental es parte de una vasta y diversa tradición oral. Algunas tribus africanas tienen la capacidad de trazar de memoria mapas detallados en el suelo. Es notable ver que convenciones geográficas, diagramas de bailes y símbolos en alfabetos africanos comparten aspectos comunes.

Considerando la función didáctica de la ilustración siempre he encontrado problemático el hecho de que la narración audiovisual haya sido usada como otro dispositivo de colonización, un proceso en el cual el intercambio de influencias ha sido predominantemente en una sola dirección, la dirección del colonizador, con el catolicismo y el cristianismo como sus banderas. Es basándome en la afirmación completamente consciente que hace Mundy de la función de la imagen que concibo las composiciones de este proyecto:

“La iglesia promovió ampliamente las imágenes en la Nueva España porque al controlar el tráfico de imágenes los sacerdotes podrían darle forma a la concepción del mundo de los indígenas ... así como los frailes pudieron reemplazar no solo la imagen con el texto sino también la imagen indígena con la imagen cristiana. Destruyeron manuscritos religiosos indígenas para que las imágenes cristianas prevalecieran. Frailes usaron imágenes para enseñar los rudimentos de la doctrina cristiana, ya que vieron que las imágenes tenían el potencial para ser el puente entre su mundo literario hispanohablante y el mundo de los nativos.”¹

Aunque estas imágenes originales fueron destruidas, los nativos continuaron pintando su ancestralidad en imágenes católicas a través de todo el periodo colonial, no permitiendo así que sus imágenes fueran arrasadas.

Este proyecto explora la idea del mapa como prueba de las yuxtaposiciones de culturas e influencias, donde lo ancestral, lo colonial, lo moderno, lo rural y lo urbano están presentes al mismo tiempo en la arquitectura, el planeamiento urbano, las tradiciones, las costumbres y el lenguaje. En estas piezas invito al espectador a ver que es lo que aun queda del pasado a través de las múltiples capas. Uso entonces los mapas como palimpsestos de la historia de las Américas, donde rastros de color emergen a la superficie por entre los espacios vacíos de la retícula eurocéntrica (Fig 1). Nunca imágenes neutrales, los mapas muestran una historia borrada y sobre escrita demasiadas veces, en la cual los dueños originales de la tierra son desplazados y etiquetados como extraños, extranjeros en su propio suelo. Como señala el profesor Mafundikwa “los colonizadores europeos reclamaron el territorio Africano con impunidad, por consiguiente crearon nuevas realidades históricas para los colonizados.”² Eventos similares se dieron en el Nuevo Mundo. En ambos casos, algunos de los dispositivos en

1 BARBARA E. MUNDY, 1996, *The Mapping of New Spain. Indigenous Cartography and the Maps of the Relaciones Geográficas*, Chicago: The University of Chicago Press, p.87.

2 SAKI MAFUNDIKWA, 2004, *African alphabets: the story of writing in Afrika*. West New York, Mark Batty, p 56.

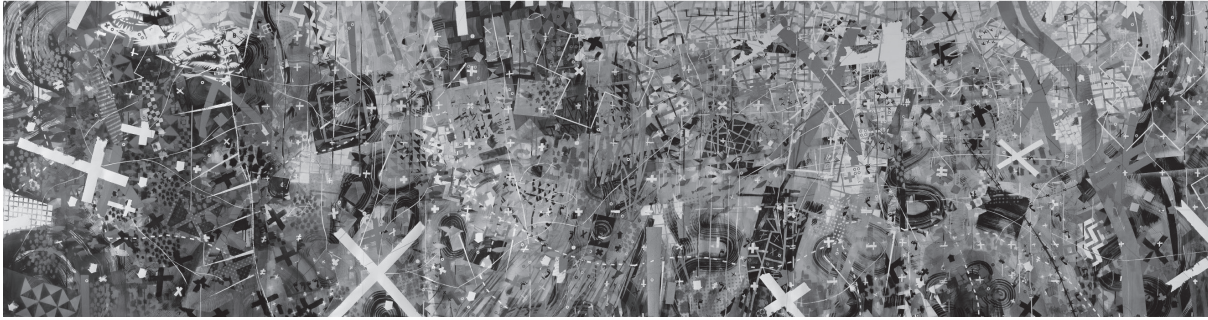


Fig.1. *Mapa 1*, Wilson Borja, 5 x 1.5 mts, 2014

los que se escribieron estas realidades fueron los mapas. Estos mapas que cosntruyo exploran no solamente las raíces sino también las rutas de migración y la hibridación resultante de los pueblos de descendencia Africana. En el hecho de yuxtaponer y superponer marcas trato de representar la combinación de diferentes influencias, un choque de culturas que no ocurrió de manera pacífica.

2. Dándole forma al conflicto

Como migrantes cargamos nuestra tierra a todas partes. Como líneas en un mapa, nuestros ancestros están impresos en nuestros cuerpos y en nuestra memoria. Nos dejaron marcas de sus conflictos pasados en la tierra, heredamos su lenguaje para seguir escribiendo la historia. Como un geógrafo siempre revisando y actualizando la información en un mapa, en estas piezas agrego constantemente elementos a la composición. Este proceso cuestiona un poco el quehacer de ilustrador que venia trabajando por años. En este caso sigo lo que las intersecciones de formas dictaminan, construyendo alrededor de esas "marcas en el suelo" y mantengo todo aquello que no se puede mover, obteniendo resultados inesperados de esta caótica combinación.

Para darle forma a ese choque de culturas durante el siglo XV y sus consecuencias en el presente incorporo convenciones de mapas prehispánicos, europeos y africanos, haciendo énfasis por supuesto en la influencia africana. Fusiono y recontextualizo símbolos basado en hechos históricos como por ejemplo la cruz. Este símbolo en este proyecto representa mas que el sacrificio del hijo del dios católico muriendo por nuestros pecados, la cruz aterriza las múltiples masacres perpetradas en las colonias en el nombre de dios (Fig. 1). Aunque la yuxtaposición y superposición de estas marcas y símbolos construye nuevas conexiones, trabajé en estas piezas basado en las siguientes ideas:

A. El cuadrado y la retícula

El cuadrado estuvo presente cuando el mundo se cruzó por casualidad en el mar Caribe. En estas piezas uso el cuadrado como símbolo de la hibridación. En los quilts afroamericanos, el patrón de nueve parches con cuatro cuadrados negros y cinco blancos es el símbolo del cruce de caminos. El Caribe, a donde Cristóbal Colón llegó por equivo-

cación en 1492 es conocido como el cruce de caminos del mundo, el encuentro y convergencia de Europa, la América prehispánica y África.

En contraste con las percepciones de espacio y tiempo de los nativos americanos, los europeos trajeron consigo la re-descubierta geografía de Tolomeo. El trabajo de este geógrafo egipcio, como le enuncia Ehrenberg, "Restableció los conceptos de la tierra esférica, latitud y longitud, la orientación hacia el norte y sentó las bases geométricas para el dibujo de mapas con precisión."³ Aunque sus ideas y conceptos fueron ampliamente aplicados para navegar y medir el mundo, también fueron usados como mecanismos de control en las nuevas tierras de las coronas europeas como Leibsohn afirma:

"Una de las facetas involucró organizar las nuevas tierras en parcelas idénticas, rectilíneas y geoméricamente definidas. En este sistema la vida podría ser organizada en unidades regulares que reflejaban un orden medido apropiado para un reino cristiano en la tierra y al mismo tiempo, la tierra fue preparada para supervisión y control autoritario."⁴

En este proyecto, el cuadrado como unidad de la retícula representa la manera como se mide la propiedad privada. De hecho, la propiedad privada fue un concepto extraño, impuesto por los colonos españoles en tierras prehispánicas. Los mapas prehispánicos estaban definidos por límites naturales y caminos serpenteantes que trazaban las creencias nativas en conexión con la tierra, sus principales topónimos fueron las montañas.⁵ La dura línea de la cuadrícula segmentó estos límites con el propósito de explotar. La retícula se presenta como una representación de civilización y modernidad siempre imitando el ideal inalcanzable de las ciudades europeas. Espacios reticulados son raros en ambos, África y América previos a la llegada de los colonizadores del norte. La retícula blanca aparece aquí también como un recordatorio de que Latinoamérica, el Caribe y África aún siguen estando bajo un régimen de explotación.

Mientras continuaba con la investigación acerca de la diáspora, la migración y los sistemas de mapas, encontré a través del trabajo de Faith Ringgold, artista y activista afroamericana, el "Underground Railroad quilt code," (Fig. 2) un sistema de comunicación verbal-visual⁶ desarrollado en Estados Unidos previo a la Guerra civil por abolicionistas, negros libres y esclavos para ayudar a guiar a los que se fugaban de plantaciones en los estados del sur a llegar a ciudades en el norte como Detroit, Cleveland, New York y Toronto.⁷ El sistema marcaba a lo largo del camino las casas donde se proveía cualquier tipo de ayuda (comida, refugio, ropa, herramientas o indicaciones). Como una práctica común en esos días para secar ropa, las colchas de retazos (quilts), eran tendidas en plena vista en tejados, ventanas y cercas. Aunque no fue la única estrategia para escapar parece que este sistema funcionó por una única razón: cocidas a mano de retazos y de sus propias ropas Viejas, las colchas de retazos afroamericanas fueron desarrolladas por mujeres esclavas como una práctica sin supervisión. Los africanos cap-

3 RALPH E. EHRENBURG, 2006, *Mapping the world: an illustrated history of cartography*. Washington, D.C.: National Geographic Society, p 10.

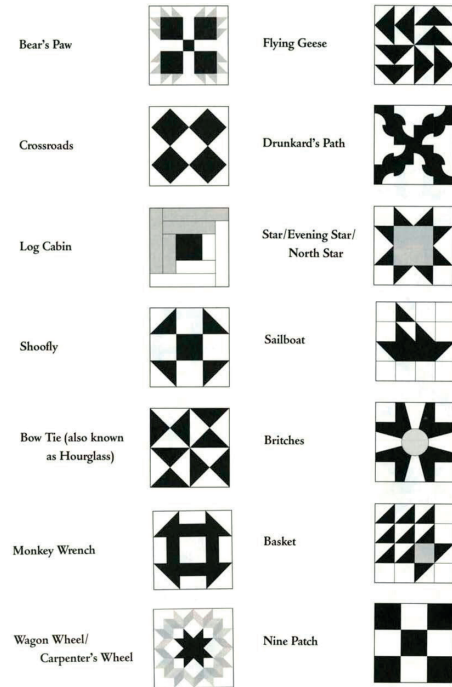
4 DANA LEIBSOHN, "Colony and Cartography: Shifting Signs on Indigenous Maps of New Spain." In *Reframing the Renaissance: Visual Culture in Europe and Latin America, 1450-1650*, edited by CLAIRE FARAGO, 1995, New Haven: Yale University Press, p.275.

5 DANA LEIBSOHN, "Colony and Cartography: Shifting Signs on Indigenous Maps of New Spain." In *Reframing the Renaissance: Visual Culture in Europe and Latin America, 1450-1650*, edited by CLAIRE FARAGO, 1995, New Haven: Yale University Press, p.273.

6 JACQUELINE TOBIN AND RAYMOND G. DOBARD. 1999. *Hidden in plain view: the secret story of quilts and the underground railroad*. New York, N.Y.: Doubleday. p.127.

7 HOWARD DODSON AND SYLVIANE A. DIOUF. 2004. *In motion: the African-American migration experience*. Washington, D.C.: National Geographic, p 37.

Fig.2. Underground Railroad quilt code, based on Jacqueline Tobin and Raymond G. Dobard. Hidden in plain view: *The secret story of quilts and the underground railroad*. New York, N.Y.: Doubleday, 1999.



turados llegaron al Nuevo Mundo con nada más que su conocimiento. Fueron mantenidos analfabetos sistemáticamente para forzar la ruptura con sus orígenes e historia, así la oralidad se convirtió en el vehículo para preservar sus identidades. El hacer de las colchas de retazos fue transmitido por generaciones a través de la palabra y es claro que tiene sus orígenes en el África occidental (principalmente Nigeria, Kongo y Angola). Leon afirma cuando compara las colchas de retazos afroamericanas con textiles africanos que:

“Estas áreas tuvieron tradiciones textiles altamente desarrolladas, incluyendo colchas de retazos y trabajo de parches, pero el trabajo de parches no se usaba como cobertores para dormir. Sin embargo algo del trabajo de parches parece haberse dispersado en la tradición afroamericana sin precedentes europeos”⁸

Para ese entonces para los esclavos, las mujeres en cabeza, el hacer las colchas de retazos se convirtió en una excusa para reunirse y al mismo tiempo representaba una de las pocas pertenencias que los mantenían calientes, un refugio tejido por sus propias manos y parte de un sistema de mapas que en su momento los ayudó a escapar de la inhumana institución de la esclavitud. Tobin and Dovard describen las colchas de retazos afroamericanas como un híbrido cultural en el que se disfruta creando códigos a través de patrones geométricos, diseños abstractos improvisados, alineamiento de retazos, colores llamativos y maneras de coser muy particulares. En el aspecto formal, todos los patrones de las colchas están basados en el cuadrado y sus subdivisio-

8 ELI LEON, 2006. *Accidentally on purpose: the aesthetic management of irregularities in African textiles and African-American quilts*. Davenport, Iowa: Figge Art Museum, p.15.

Fig.3. *Mapa 2*, Wilson Borja, 5 x 1.5 mts, 2014



nes, aquí el alineamiento perfecto no es para nada un requerimiento; esto es de hecho la gran diferencia entre la manera afroamericana y la europea de coser estas colchas. Debido a esto decido usar el cuadrado como estructura básica en este proyecto, no solo por su potencial a la hora de componer sino también por que lo veo como una suerte de resistencia, una manera simple de moldear esa retícula a mi favor. Con este enfoque le doy la espalda a esa indudable enseñanza artística europea que tuve y apunto el espejo a lo ancestral africano. A través de todo el proceso sigo algunas de las no tan rígidas reglas del hacer de las colchas de retazos: el alineamiento vertical de piezas, usar medidas aproximadas, improvisar rompiendo patrones y aprovechar los accidentes. Este último de hecho define mejor el trabajo que desarrollo ahora, mi enfoque actual mientras dibujo, a diferencia de uno estrictamente planeado, se hizo mas intuitivo (Fig. 3).

B. Cruces y Equis: Ubicación, religión y diálogo

Visualmente exploro un rango amplio de significados de la cruz, desde la simple forma de estampar una firma, la manera de marcar en el suelo una ubicación o determinar una coordenada usando el sistema cartesiano. Mapas africanos, asiáticos y europeos usaron la cruz como símbolos de ubicación. Para mí, sin lugar a dudas, la cruz es el símbolo del corrosivo efecto de la cristianización en las colonias. Esta idea surgió mientras caminaba por ciudades como Lima o Cuzco en Perú, Puebla y Oaxaca en México o la Habana en Cuba, donde es imposible no darse cuenta del número de Iglesias por kilometro construidas con un solo propósito: "Adoctrinar a los salvajes," para usar un idea colonial.

En este proyecto, las iglesias se erigen como profundas cicatrices blancas en un suelo oscuro. La cruz fue una de las armas más poderosas de colonización, los libros de historia cuentan que colonos españoles fundaron Bogotá, construyeron doce casas alrededor de una iglesia católica en lo que es ahora el centro de la ciudad. Con ciertas excepciones un evento similar se dio a lo largo de Latinoamérica y el Caribe. Las cruces/equis en este proyecto dan cuenta de como el crecimiento urbano se da a partir de la iglesia como punto central, estableciendo una distribución reticular que trata de parecerse a las ciudades del hemisferio norte y luego se convierte en un abanico para finalmente deformarse en un caos desproporcionado. Iglesias católicas se construyeron encima de templos de civilizaciones precolombinas como es el caso de Cuzco en Perú, Cholula, Puebla y la ciudad capital de Tenochtitlan, ahora Ciudad

Fig.4. *Sin título*, Wilson Borja, 75 x 150 cms y 75 x 150 cms, 2014



de México. Una de las grandes contradicciones de la historia latinoamericana es que la iglesia católica aprobó la esclavitud durante siglos pero a la vez jugó un papel importante en su abolición. Se estima que actualmente, el noventa por ciento de latinoamericanos es católica⁹, la misión evangelizadora se cumplió a cabalidad.

Los primeros mapas que se enviaron a la corona para explicar como estaban distribuidos geográficamente los nuevos dominios muestran, como lo dice Mundy "un orden colonial que el gobierno estaba ansioso de ver," una geografía ceñida a la retícula con edificios católicos reemplazando montañas y valles como sus principales topónimos. En principio en estos mapas la iglesia y la cuadrícula visualmente redefinieron la geografía. Leibsohn escribe acerca de esto:

"Debido a que la iglesia y la retícula están implicadas en políticas de dominación, su debut y permanencia en los mapas fue inevitable pero no una manera inocente de intercambio cultural. Esto significa que la manera en la que interpretamos los mapas trae de vuelta ese constructo de colonización."¹⁰

9 NÉSTOR GARCÍA CANCLINI, 1989. *Hybrid cultures: strategies for entering and leaving modernity*. Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press. p 207.

10 DANA LEIBSOHN, "Colony and Cartography: Shifting Signs on Indigenous Maps of New Spain." In *Reframing the Renaissance: Visual Culture in Europe and Latin America, 1450-1650*, edited by Claire Farago, New Haven: Yale University Press, 1995. p. 266.

En contraste con las perspectivas europeas, incorporo símbolos cruciformes presentes en las colchas de retazos afroamericanas, así como también en textiles, religiones e idiomas africanos. Tobin and Dovard conectan el patrón de nueve cuadrados (el cruce de caminos) presente en las colchas de retazos con yowa, el cosmograma de la civilización Kongo. Thompson se refiere a este símbolo como:

El "giro en el camino," el cruce de caminos sigue siendo un concepto indeleble en el mundo Kongo-Atlántico, como el punto de intersección entre los ancestros y los vivos. La línea horizontal divide la montaña del mundo de los vivos de su contraparte, el reino de los muertos."¹¹

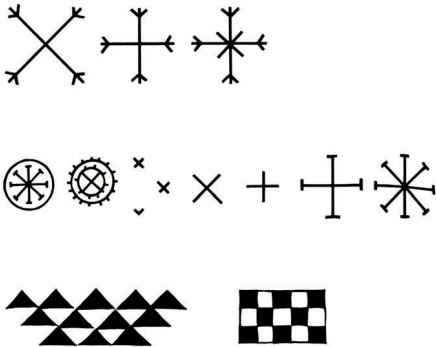


Fig.5. Nsibidi symbols based on Saki Mafundikwa, *Afrikan alphabets: the story of writing in Afrika*.

Fig.6. *Rojo Laterita*, Wilson Borja, 150 x 150 cms, 2014

Basado en el alfabeto Nsibidi escribo mis propios símbolos en estas composiciones (Fig 4). Debido a la educación que recibí, no puedo asegurar que no es la memoria ancestral la que está dirigiendo estas decisiones pero después de visitar varios museos en los Estados Unidos, me siento particularmente atraído por el arte nigeriano. Conscientemente decido entonces incluir símbolos cruciformes del Nsibidi que representan la idea de palabra, discurso, encuentro o congregación en el cruce de caminos (Fig 5). Así como lo señala Mafundikwa "el idioma Nsibidi es el antiguo idioma escrito por el pueblo Ejagham del sur de Nigeria, desarrollado antes del siglo XVIII para uso de la sociedad secreta masculina de los Ekpe o sociedad del leopardo."¹² Este idioma sobrevivió el esclavismo para convertirse en Anaforuana en Cuba.

Por último, la cruz aparece aquí para reconocer que en aras de sobrevivir las religiones y creencias africanas tuvieron que esconderse o cohabitar con la imaginaria cristiana, como es el caso de obia, la santería, el candomble y el vudú.

C. Casa/Flecha

Claramente el primer significado que incorporo de esta forma es el del hogar, un cálido lugar bajo el cual se puede dormir, donde uno puede existir rodeado de sus seres queridos. Contrastando con esto, uso estas formas para hablar de esas familias que migran sin un lugar permanente donde quedarse. Juego también con la idea de la casa como propiedad privada y del hecho de que el colonizador en las Américas negó a los afrodescendientes el derecho de adquirir propiedades durante siglos; Nunca fueron propietarios de las miles de casas que construyeron.¹³

El cuadrado aparece aquí nuevamente para construir estas casas-flechas. Para esto uso la regla básica del hacer de las colchas cortando diagonalmente el cuadrado en mitades. Aquí desarrollo un poco más el concepto de hibridación que propone Patton cuando sugiere "la preferencia de los africanos y los afrodescendientes por las habitaciones cuadradas." Ella llega a esta conclusión después de analizar adaptaciones de estilos arquitectónicos africanos y europeos en cabañas dogtrot construidas por esclavos, en el cual la casa está

11 ROBERT FARRIS THOMPSON, 1983. *Flash of the spirit: African and Afro-American art and philosophy*. New York: Random House. p.109.

12 SAKI MAFUNDIKWA, 2004. *Afrikan alphabets: the story of writing in Afrika*. West New York, N.J.: Mark Batty, p xvii.

13 SHARON F. PATTON, 1998. *African-American art*. Oxford: Oxford University Press, p 28.

compuesta por dos simples habitaciones cuadradas con un paso en la mitad de ellas.¹⁴

Es así como establezco una conexión histórica entre las casas shotgun, las cabañas de esclavos y la presencia de la arquitectura africana en las Américas (Fig. 1). En este aspecto una de las principales influencias para este proyecto es la pintura de John Biggers, *Shotguns* de 1987. Thompson hace un análisis crítico de esta pieza donde sugiere que: el estilo shotgun es probablemente la forma más importante de arquitectura influenciada por estilos africanos en Haití y los Estados Unidos. La arquitectura del Kongo fue creolizada junto con patrones europeos en suelo haitiano y después transmitida a los Estados del sur por haitianos vía New Orleans y quizás otra corriente directa fue a través de los esclavos traídos desde el Kongo a las costas de Carolina del Norte.¹⁵

La forma de la casa/flecha representa simultáneamente asentamientos humanos y gente en movimiento. Con esta forma exploré las históricas migraciones de los afrodescendientes desde el sur hacia el norte: La Gran Migración entre 1890 y 1940 y la segunda Gran Migración entre 1940 y 1970 en los Estados Unidos, la migración desde el Caribe que se dio desde el período colonial hasta bien entrado el siglo XX y por supuesto desde África a Europa y América durante el infame comercio de esclavos.¹⁶

Uso casas y flechas para tratar temas de desplazamiento, marginalización, reubicación, las ocupaciones nocturnas (una práctica común usada por pobladores desde tiempos prehispánicos),¹⁷ la gentrificación, los asentamientos suburbanos y “el vuelo blanco.”¹⁸ Adicionalmente uso esta forma para hablar de la mítica casa paternal (que de alguna manera se asemeja a la casa multigeneracional en el trabajo de Romare Bearden), además de la idea romántica de África como nuestro hogar.

D. Peces

Incorporo el pez como símbolo de la experiencia afrodiáspórica: el movimiento y cambio constante en aras de adaptarse a diferentes corrientes y adversidades. El pez aquí resalta la conexión entre las religiones cristianas y lo que se considera la migración forzada más grande en la historia de la humanidad: el comercio de esclavos.¹⁹ Uso este símbolo para reconocer la relación que los africanos y afrodescendientes tienen con el agua, el océano atlántico y el mar Caribe (Fig. 1, 3, 4 y 6).

Es precisamente el pez lo que le da nombre a este proyecto. Chere es el nombre coloquial del bocachico, un pez de agua dulce que crece en las aguas del río Atrato en el pacífico colombiano, en el departamento del Chocó. Esta es la región con más población afrodescendiente del país. Comunidades de pescadores se asentan a lo largo de la rivera y estas mismas aguas son usadas para extraer oro y platino. Como muchas otras familias, mi familia trabajó extrayendo estos metales de esa tierra. Desafortunadamente esta práctica no ha traído progreso para la comunidad pero sí un irreparable daño ambiental.

14 SHARON F. PATTON, 1998. *African-American art*. Oxford: Oxford University Press, p 29 y 30.

15 ALVIA J. WARDLAW, AND JOHN THOMAS BIGGERS. 1995. *The art of John Biggers: view from the upper room*. Houston: Museum of Fine Arts, in association with Harry N. Abrams, p 108 y 111.

16 HOWARD DODSON, AND SYLVIANE A. DIOUF. 2004. *In motion: the African-American migration experience*. Washington, D.C.: National Geographic, p 10.

17 DENNIS CARR, “The Beinecke Map: Iconography and Physical Properties,” in BARBARA E. MUNDY, AND MARY E. MILLER, EDS. *Painting a Map of Sixteenth-Century Mexico City: Land, Writing, and Native Rule*. New Haven: Yale University Press, 2013, p 22.

18 WILLIAM H. FREY, 1980 “Black In-Migration, White Flight, and the Changing Economic Base of the Central City.” *American Journal of Sociology*, Vol. 85, No. 6 (May, 1980), pp. 1396-1417. Publisher(s): The University of Chicago Press, p 1396.

19 KING, RUSSELL. 2010. *People on the move: an atlas of migration*. Berkeley: University of California Press, p 24.

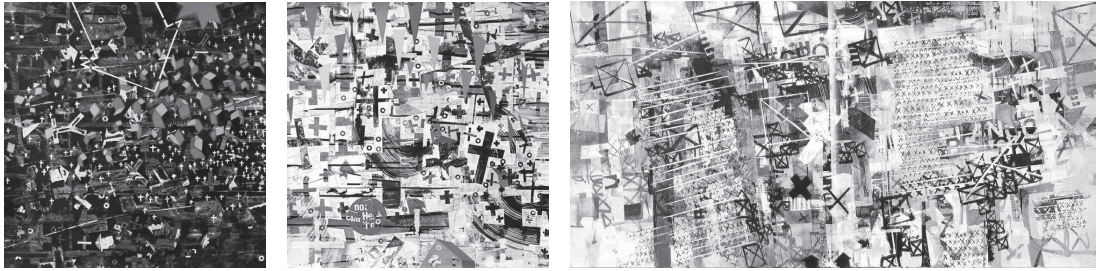


Fig.7. *Written in Black and White*, Wilson Borja, 75 x 75 cms, 75 x 75 cms y 150 x 75 cms, 2014

E. Máscaras

Las máscaras que diseño están basadas en la máscara de madera Bwa de Burkina Faso. Mi intención es con esto es traer de vuelta el arte ancestral africano a través de prácticas de arte contemporáneo. Además de esto el impacto que las máscaras africanas tuvieron en artistas modernos como Picasso siempre me ha interesado. Las máscaras/rostros blancos sobre figuras negras (Fig. 6 y 8) son una referencia directa al libro *Piel Negra Máscaras Blancas* de Franz Fanon, donde discute el termino “doble conciencia” acuñado por W. E. B. DuBois, del cual explica la necesidad de los afrodescendientes de verse a sí mismos a través de los ojos de otros.²⁰ Hablando de arte contemporáneo Korena Mercer se refiere a esto diciendo que: “la imagen de la máscara es recurrente desde el Harlem Renaissance pasando por Romare Bearden hasta Basquiat, como un tema constante y distintivo de la imaginación afrodiaspórica.²¹ La blancura de las máscaras además se refiere a una creencia del Congo, entre otras sociedades africanas, que dice que los muertos o sus espíritus vuelven con la cara blanca.²²

3. Un amplio espectro de color entre el blanco y negro

La dicotomía blanco-negro siempre me ha intrigado. Para mí la idea de usar el color para describir y reducir las complejidades de la etnia siempre me sonó muy vaga pero al mismo tiempo cargada de un peso histórico muy grande. El hecho es que esa línea de color que trazó el sistema colonial ha dividido el mundo en pedacitos, para ser explotados fácilmente. Elijo los colores basándome en una serie de extremadamente tensas conexiones entre el blanco y el negro a lo largo de la historia del Atlántico, como señala Lhamon:

Lo negro y lo blanco desarrollaron una relación interactiva en la cual luchan durante su ensamblaje y muestra. Esta historia cultural determina que no vemos el uno completamente sin la presencia del otro.²³

Esta polarización empezó siendo grabada en forma escrita en el único libro que marcó el comienzo de los tiempos modernos en el mundo occidental y que cuenta la historia del Salvador blanco: La Biblia. Al respecto Pastoreau afirma que “para la teología cristiana temprana, el blanco y el negro formaban pares opuestos que usualmente

20 FRANTZ FANON, *Black skin, White Masks*, 1967. p 1.

21 ELAM, HARRY JUSTIN, AND KENNEL A. JACKSON. 2005. *Black cultural traffic: crossroads in global performance and popular culture*. Ann Arbor: University of Michigan Press, p 156

22 ROBERT FARRISTHOMPSON, 1974. *African art in motion; icon and act in the Collection of Katherine Coryton White*. Los Angeles: University of California Press, p 126.

23 ELAM, HARRY JUSTIN, AND KENNEL A. JACKSON. 2005. *Black cultural traffic: crossroads in global performance and popular culture*. Ann Arbor: University of Michigan Press, p 112.

Fig.8. *Intersecciones*. Wilson Borja, dimensiones variables, 2014



24 MICHEL PASTOUREAU,
2009. *Black: the history of a color*.
Princeton, N.J.: Princeton University
Press, p 39.

25 EDWARDS, BRENT HAYES.
2003. *The practice of diaspora:
literature, translation, and the rise of
Black internationalism*. Cambridge,
Mass: Harvard University Press,
p 26.

26 HUSTWIT, GARY, SHELBY SIE-
GEL, AND LUKE GEISSBUHLER.
2007. *Helvetica*. [London]: Swiss
Dots Ltd.

27 MICHEL PASTOUREAU,
2009. *Black: the history of a color*.
Princeton, N.J.: Princeton University
Press, p 119.

representaban la expresión de color del bien y el mal. Tal oposición se basaba en el Génesis (luz y oscuridad), pero también en sensibilidades relacionadas con la naturaleza (día y noche por ejemplo).²⁴ Dos mil años después, el color negro sigue teniendo connotaciones negativas. En otro de los libros sagrados, el Diccionario Universal de Comercio, en 1723, los franceses definieron a los negros africanos como una raza de esclavos (Fig. 7). Esta definición circuló por más de doscientos años.²⁵ Es precisamente ligado a este hecho que trabajo con caracteres tipográficos en esta pieza (Fig. 3). Tres tipografías diferentes para presentar la ratificación de lo negro como inferior/servil a lo largo de la historia de occidente: tres letras que describen el Atlántico negro (África, el océano Atlántico y América). La primera fuente fue la que usó Gutenberg en el primer libro impreso. La segunda, del alfabeto romano grabada en la columna de Trajano como la base de todos los idiomas hablados en las Américas: inglés, francés, portugués y español. Por último la

Helvética, una fuente creada a mediados del siglo XX en Europa.²⁶ Para resaltar esta dicotomía en forma escrita Pastoreau agrega que:

“Los historiadores no dejan de enfatizar la importancia que el evento de la difusión de las imágenes grabadas e impresas representa en la historia de occidente. Respecto al color marca un punto de inflexión importante. Entre el siglo XVI y el siglo XVI, la mayoría de las imágenes que circulaban, en los libros y fuera de ellos, eran blanco y negro. Todas las imágenes medievales o al menos casi todas, eran policromáticas.”²⁷

Para continuar trazando la historia de esta dicotomía, fue precisamente basándose en una discrepancia de color que la iglesia encontró la excusa para la esclavitud. Daniel dice acerca de esto que:

“Lo negro se percibe como bajo, bestial, perverso e irredimible. En la biblia, la marca de Caín por haber asesinado a Abel y la condena de Ham a ser el sirviente de sirvientes ha sido usada para explicar el origen de lo negro. Conectar lo negro con lo degenerado en la biblia fue llevado a textos científicos y usado como justificación en la reconstrucción romántica del mundo, en el expansionismo colonialista y en la posterior apropiación del planeta.”²⁸

Como sinónimo de la civilización, el blanco fue el color impuesto a otras culturas. Las marcas blancas son efectivamente una de las últimas capas que aplico en estas composiciones. Estas marcas aparecen para blanquear todo lo que estuvo previamente, sin embargo las marcas negras fluyen a través de estas, resistiéndose a desaparecer. Lo blanco es al mismo tiempo, cómo se borran y cómo se miden las otras culturas, el blanco es la influencia que reduce la diversidad a su más oscuro opuesto, así como lo dice Norle Looko cuando se refiere a la experiencia de la diáspora africana como una experiencia de sobreimposición.²⁹ Mientras trabajaba sobre estas piezas seguía pensando en la sobre explotación del productor negro y el feroz consumidor blanco, la indudable relación causa-efecto entre el colonialismo y el capitalismo: cómo el capitalismo ha engullido tanto del trabajo negro pero se niega a reconocer su dependencia.

En lugar de mezclar los colores previamente, mi exploración de color consiste en yuxtaponerlos en medio de manchas de blanco y negro. El proceso de yuxtaponer estos colores llega al punto en el que es difícil nombrarlos, algo parecido a un proceso de mestizaje. Escojo los colores para aplicar en medio del blanco y negro basados en los bienes que han sido explotados en las Américas. Ya que el oro fue la moneda mas preciada durante el periodo colonial Pastoreau define el índigo como el oro azul,³⁰ lo mismo va para todos los productos extraídos por negros en este continente: algodón (oro blanco), azúcar (oro café) y el banana (oro verde), y precisamente en el caso de mi familia paterna, platino y oro. Además del negro otros colores asociados con la diáspora Africana son el rojo, el verde y el amarillo, los colores panafricanos, presentes en la bandera rastafariana por consiguiente la bandera de Etiopía.

Dotar con un significado histórico al color para mostrar ideas de nacionalismo es otro de los aspectos que impulsaron esta exploración. La franja de

28 LESLEY NAA NORLE LOKKO, 2000. *White papers, black marks: architecture, race, culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, p 204.

29 LESLEY NAA NORLE LOKKO, 2000. *White papers, black marks: architecture, race, culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, p 178.

30 MICHEL PASTOUREAU, 2001. *Blue: the history of a color*. Princeton, NJ: Princeton University Press, p 127.

color rojo de la bandera colombiana representa la sangre derramada por los héroes de la independencia. En mi proyecto el rojo representa, la sangre en las manos del colonizador, representa toda la sangre de todos los humanos arrojados por la borda durante siglos del comercio de esclavos (Fig. 3). También representa todos los seres humanos sacrificados en nombre de dios. El rojo está cargado de las consecuencias del colonialismo.

Sin embargo no todo el rojo es tragedia. Como Thompson lo hace, yo también asocio el rojo con África: el rojo laterita, el color fundacional. Es precisamente en esta pieza (Fig. 6), que el rojo es esa conexión ancestral entre los textiles mende y las colchas de retazos afroamericanas. Leon escribe acerca de esto: dentro de la creencia afroamericana se piensa que una colcha de retazos no se considera terminada si no contiene al menos un retazo de color rojo. Cuando se les pregunta sin ellos conocen de esta superstición, mis informantes dirían muy a menudo algo como que "No, nunca he oído nada de eso pero yo siempre pongo algo de rojo en mis tejidos".³¹

Conclusiones

Una de las principales preocupaciones como ilustrador, entendiendo ilustrador como esa persona que comunica a través de imágenes, es ver como durante siglos la historia se ha contado y se sigue contando a partir de las imágenes del colonizador. Las creencias, la percepción del mundo, el ideal de belleza, la relación con la tierra y con los ancestros, que estaba claramente ilustrada en los mapas-genealogías nativas prehispánicas y africanas fue reemplazada por una retícula que demostraba un solo propósito, el interés de acumular a toda costa un capital, de extraer sin devolver a la tierra, de explotar sin importar un mañana, de destruir sin importar a quién. Precisamente algunos ambientalistas atribuyen la actual crisis ambiental a la percepción de la tierra que fue instaurada durante la colonia.

Como hacedor de imágenes encuentro complejo ver como irónicamente el poder de comunicación de las primeras ilustraciones-mapas-genealogías nativas prehispánicas que sirvió de puente entre los colonizadores y las civilizaciones indígenas a finales del siglo XV, funcionó también como entrada para que las coronas europeas explotaran a sus anchas estos territorios.

Paralelo a esto pude observar durante esta investigación que tanto del conocimiento nativo americano y africano está presente en las actuales convenciones geográficas. Aunque su cultura fue desplazada estos artistas tuvieron la oportunidad de introducir diversos aspectos de su vasto conocimiento e imaginaria en los mapas que elaboraron bajo el mando de las coronas europeas. El mismo fenómeno que puede observarse en los primeros mapas-palimpsestos elaborados en este lado del mundo durante la colonia puede experimentarse en la ciudad latina, donde se encuentran yuxtapuestos lo colonial, lo rural, lo moderno, lo afro y lo indígena en una esquina cualquiera. Donde claramente los dos últimos no gozan de un reconocimiento claro por sus aportes. Es precisamente en una

31 ELI LEON, 2006. *Accidentally on purpose: the aesthetic management of irregularities in African textiles and African-American quilts*. Davenport, Iowa: Figge Art Museum, p 35.

ciudad como Bogotá que pueden verse miles de desplazados por la violencia que son tratados como intrusos, que en su mayoría provienen de grupos indígenas y afrodescendientes.

A través de las imágenes que revisé y el deambular diferentes ciudades pude ver como la cruz se vuelve tridimensional, traspasa el papel o la tela para convertirse en una mole central que congrega a millones de personas y que la manera en que vivimos y recorremos la ciudad está directamente relacionada con ese trazado que siglos atrás se dispuso como un gran juego de mesa en el que los jugadores principales tomaban parte de la realeza europea. La relación que los habitantes de las ciudades latinoamericanas tenemos con el espacio está trazada sobre preceptos foráneos, preceptos que estaban fundados en la idea de la negación, de la arrogante idea de erradicar culturas enteras basada en una falsa supremacía ideológica y religiosa.

Esta tradición se diseminó con ayuda de la imagen religiosa, a través de la palabra escrita y que a capa, espada y cañón se convirtió en la historia, en el idioma oficial de estos territorios del sur. Una historia que no concibe la diversidad y exalta la obediencia. Las otras tradiciones, las de los pueblos nativos, indígenas y afrodescendientes, las menospreciadas, las desplazadas por la violencia colonial se transmitieron a través de la tradición oral y precisamente por no estar grabadas en un papel, pierden con cada década que pasa una parte importante de sí.

Así entonces como lo puedo ver en la tradición europea cristiana, el cuadrado junto con la cruz se instauraron como símbolos de rectitud, de vivir bajo los preceptos de una religión comandada por representantes autoproclamados en la tierra. Durante siglos la cruz y el cuadrado han ido de la mano sirviendo como justificación para explotar las tierras del “Nuevo continente” y una buena parte del resto del planeta.

A diferencia de la restrictiva percepción del cuadrado en los ideales europeos, las culturas africanas que adaptaron tradiciones textiles en Estados Unidos, usaron el cuadrado como un símbolo de resistencia, una cuadrícula que se puede doblar y adaptar a situaciones adversas, además de ser la base de un lenguaje visual afrodescendiente. El cuadrado fue el patrón sobre el cual se tejieron de colchas de retazos y fue la base para crear un sistema de símbolos que sirvió de guía para alcanzar la libertad antes y durante la Guerra Civil en los Estados Unidos. En el arte afrodescendiente, el cuadrado representa la improvisación sobre la repetición de un patrón, la manera de aceptar el accidente y usarlo a favor, la conexión con un pasado complejo.

Después de analizar el trabajo de Romare Bearden y Faith Ringgold llegué a la conclusión de que el enfoque y técnica de ambos estaba directamente relacionada con el tema que trataban, el contexto histórico y su vida personal, algo que me interesaba mucho incorporar a mi práctica como ilustrador. La técnica que usan responde directamente a esos intereses en establecer una conexión con su legado como artistas afrodescendientes en el siglo XX. A través del collage ambos

Wilson Borja Marroquín

Ilustrador, diseñador gráfico y animador colombiano con un Master of Fine Arts in Studio de la Universidad de Arkansas. Actualmente es docente en la especialización en animación de la Universidad Nacional de Colombia.

Después de graduarse como diseñador gráfico en 2003, ha trabajado creando imágenes para libros y revistas por más de 10 años. En el campo de la animación, ha colaborado desarrollando conceptos y diseñando personajes para proyectos en cine y televisión. Recientemente obtuvo un Master of Fine Arts in Studio en la Universidad de Arkansas, después de haber sido merecedor de una beca Fulbright en 2011. www.wilsonborja.com

artistas hacen homenaje a sus ancestros y hacen visible la lucha de una comunidad segregada. Mi exploración actual comparte símbolos con su trabajo. En el caso de Bearden, su trabajo no solo habla de historia, muchas de sus pinturas-collage son intentos por reunir las piezas de una memoria destrozada y fragmentada.

Para finalizar, creo que las actuales punzantes relaciones entre el norte y el sur del planeta fueron establecidas por las coronas europeas durante el periodo de la conquista y la colonia. Desde el estudio de las primeras imágenes que grabaron este conflicto me interesaba ver como no existe una migración voluntaria. Este fenómeno global que es más complejo de lo que puede verse a simple vista tiene sus orígenes en ese deseo de alcanzar un ideal que se impuso en el hemisferio sur desde el siglo XVI. No es para nada gratuito que exista una migración masiva desde África y Latinoamérica hacia Europa y Estados Unidos. Desafortunadamente los países del sur aún sufren (y esto puede visualizarse no solo a través de las ilustraciones) de ese complejo de inferioridad, tratando de alcanzar ese ideal eurocéntrico que les fue enseñado a sangre y fuego durante cuatro siglos. Como ilustrador me parece imperativo dar un paso atrás, analizando las imágenes que contaron la historia desde el lado del colonizado y no del colonizador, en últimas, me parece urgente visualizar una nueva memoria.

Bibliografía

DODSON, HOWARD, AND SYLVIA-NE A. DIOUF. 2004. *In motion: the African-American migration experience*. Washington, D.C.: National Geographic.

ELAM, HARRY JUSTIN, AND KENNELL A. JACKSON. 2005. *Black cultural traffic: crossroads in global performance and popular culture*. Ann Arbor: University of Michigan Press.

FANON, FRANZ. 1970. *Black skin, white masks*. Transl. by Charles Lam Markmann.

GARCÍA CANCLINI, NÉSTOR. 1989. *Hybrid cultures: strategies for entering and leaving modernity*. Minneapolis, Minn: University of Minnesota Press.

GILROY, PAUL. 1993. *The black Atlantic: modernity and double consciousness*. Cambridge, Mass: Harvard University Press.

KING, RUSSELL. 2010. *People on the move: an atlas of migration*. Berkeley: University of California Press.

LEIBSOHN DANA. "Colony and Cartography: Shifting Signs on Indigenous Maps of New Spain." In *Reframing the Renaissance: Visual Culture in Europe and Latin America, 1450-1650*, edited by Claire Farago, New Haven: Yale University Press, 1995.

LEON, ELI. 2006. *Accidentally on purpose: the aesthetic management of irregularities in African textiles and African-American quilts*. Davenport, Iowa: Fig.ge Art Museum.

MAFUNDIKWA, SAKI. 2004. *African alphabets: the story of writing in Afrika*. West New York, N.J.: Mark Batty.

MEMMI, ALBERT. 1965. *The colonizer and the colonized*. New York: Orion Press.

MUNDY, BARBARA E., *The Mapping of New Spain. Indigenous Cartography and the Maps of the Relaciones Geográficas*, Chicago: The University of Chicago Press, 1996.

NEDERVEEN PIETERSE, JAN. 1992. *White on black: images of Africa and Blacks in Western popular culture*. New Haven: Yale University Press.

PASTOUREAU, MICHEL. 2009. *Black: the history of a color*. Princeton, N.J.: Princeton University Press.

RINGGOLD, FAITH. 1995. *We flew over the bridge: the memoirs of Faith Ringgold*. Boston: Little, Brown.

THOMPSON, ROBERT FARRIS. 1983. *Flash of the spirit: African and Afro-American art and philosophy*. New York: Random House.

TOBIN, JACQUELINE, AND RAYMOND G. DOBARD. 1999. *Hidden in plain view: the secret story of quilts and the*

underground railroad. New York, N.Y.: Doubleday.

Artículos

KVASNY, LYNETTE, AND HALES, KAYLA. 2008. "The African Diaspora, Black Identity and The Evolving Discourse of the Digital Divide." The Pennsylvania State University College of Information Sciences and Technology. University Park, PA 16802

GORDON, EDMUND T. AND MARK ANDERSON. "The African Diaspora: Toward an Ethnography of Diasporic Identification." *Journal of American Folklore* 112, no. 445 (Summer 1999). Películas y documentales

BROWNE, KATRINA, ALLA KOVGAN, AND THOMAS NORMAN DEWOLF. 2008. "Traces of the trade a story from the deep North." [San Francisco, Calif.]: California Newsreel.

GATES, HENRY LOUIS, RICARDO POLLACK, DIENE PETTERLE, ILANA TRACHTMAN, GRAHAM SMITH, JOE CAREY, NICK FOLLOWS, LISA M. JONES, AND MIGUEL D'OLIVEIRA. 2011. "Black in Latin America." [United States]: PBS Distribution.

Huellas en el tiempo. Grandes tipos móviles de madera

Footprints in Time. Large Wooden Movable-Types

Enrique Ferré Ferri
Antonio Alcaraz Mira

La fabricación y empleo de grandes tipos móviles de madera tuvo su razón de ser para las empresas tipográficas, en un momento determinado de los siglos XIX y XX.

En el presente trabajo, se intenta poner en valor y relevancia a un conjunto de tipos móviles de madera, de tamaño grande, que afortunadamente fueron rescatados de su abandono. Se hayan en uso, vivos y disponibles para su empleo en el taller de tipografía, de la Facultad de BB.AA., de UPV de Valencia, por parte de los estudiantes que cursan asignaturas de Grado en BB.AA. y Máster de Producción Artística.

The manufacture and use of large wooden movable types had its purpose for the typographic companies, in the 19 th and 20 th Century.

This present work tries to highlight the importance and value of wooden movable types, big in size, that fortunately were saved from being abandoned. are still in use, movable and available in the workshop of typography at the Faculty of BB.AA., of the UPV of Valencia, that are part of the Degree course in Fine Arts and the Master of Artistic Production.

Palabras clave: tipo móvil de madera, libro de artista, tipografía, carteles, edición

Key words: wooden movable types, artist's book, letterpress, posters, edition

Desde hace años, el Departamento de Dibujo de la Facultad de BB.AA. de la UPV, de Valencia, ha mostrado un gran interés e inquietud por los Libros de Artista, al igual que poder editar en sus talleres de la Facultad Libros de Artista, Livres d'Artiste, tanto por parte de profesores como alumnos, además de obras de cartelismo o de otras características plásticas en las que la tipografía alcanza un personal protagonismo. Tal circunstancia condujo a crear un Fondo de Libros de Artista, constituido por la adquisición de obras de reconocido prestigio y de donaciones de artistas; en cuanto a la edición de obras, el proceso fue más complejo, pues hizo falta reunir la maquinaria y los materiales adecuados para la impresión, como tipos móviles, para poder componer y editar las obras con tipografía, del mismo modo como se había estado trabajando en las imprentas antes de entrar en la etapa digital. Este último paso ha tenido un desarrollo más lento, pues al igual que las imprentas necesitaban deshacerse de maquinaria para reconquistar espacio donde instalar nuevos equipos, el problema en la Facultad era un poco a la inversa, se estaban adquiriendo equipos pero faltaba ubicarlos en un espacio adecuado para el uso de los mismos. Hasta que, en los nuevos espacios de la Facultad, se han podido reorganizar los talleres, al unísono que se implantaba, con carácter anual, las asignaturas de edición de Libros de Artista, en la carrera de Grado en BB.AA. y en el Máster de Producción Artística

Durante el proceso de estructuración, de una área dedicada a materia tipográfica hasta llegar a la situación actual, se creó un Grupo de Investigación financiado por la Universitat Politècnica de València, en el periodo de 2003/2004, denominado Morfología Gráfica y Comunicación, MGC, dirigido por el catedrático, Dr. D.Carlos Plasencia Climent, como investigador principal; el proyecto se denominó *Recuperación de una tecnología en vías de extinción. Los tipos móviles de imprenta y el uso en el nuevo libro de arte*, siendo el profesor responsable del mismo, Dr.D.Antonio Alcaraz Mira. Se editaron dos catálogos de Tipografía, encuadernados y con cosidos japonés, cuyo contenido son impresiones de abecedarios de las diferentes familias tipográficas disponibles, especialmente caracteres metálicos (plomo). Para ampliar y mejorar el conocimiento de los tipos móviles, se contó con la participación de profesionales en el arte de la imprenta, como Dieter Sdun, Antonio Navarro; con realización de talleres específicos y formativos sobre la impresión tradicional. Aunque la actividad del grupo de investigación cesó, no por ello quedó aparcado el proceso de formación de alumnos en el uso y empleo de caracteres tipográficos. Durante la carrera de licenciatura de BB.AA., se impartía en el último curso la asignatura Proyectos II de Dibujo (grabado), bajo la dirección del Dr.D.Antonio Alcaraz en el apartado de Libro de Artista; el contenido de dicha asignatura se llevó a los cursos que se imparten en la actualidad en Grado de BB.AA., con el nombre de Libro de Artista, grabado y tipografía móvil, como en el Máster de Producción Artística, con el nombre de Diseño editorial, del libro impreso al libro de artista.

La nueva disposición de los talleres del área gráfica, en las instalaciones actuales, y en el caso que nos concierne, del taller de Tipografía, permite más posibilidades para la formación de alumnos. En el caso de las asignaturas referenciadas anteriormente, la inscripción de alumnos tiene gran demanda, con lista de espera; la media es de 25 alumnos en Máster y 50 en Grado. Los resultados de muchos de los trabajos realizados son una de las circunstancias del incremento en el número de ejemplares disponibles en el Fondo de Libros de Artista, de la Facultad de BB.AA.

En el presente trabajo, *Huellas en el Tiempo*, nos vamos a centrar, únicamente, en mostrar el interés por los grandes tipos móviles de madera, de los que se dispone una determinada cantidad en el taller de Tipografía de la Facultad de Valencia. El interés y motivación que nos ha llevado a limitar la exposición del presente trabajo, en los tipos de madera referidos, es por su antigüedad, ya que no son fáciles de localizar y adquirir, además del gran valor plástico que se alcanza con la impresión de sus huellas.

A continuación pasamos a realizar una breve exposición que hace referencia al uso de tipos móviles de madera para la impresión de textos.

El inicio en el uso de tipos móviles de madera tuvo su desarrollo en China, hay ejemplos conocidos pertenecientes entre los siglos VII y X, pero debido a las calidades de madera empleadas en su fabricación con resultados no muy satisfactorios, les hizo optar por sustituirlos por tipos de cerámica, en el siglo XI. No fue hasta finales del siglo XIII, con el impulso de un funcionario de la provincia china Anhui, llamado Wang Zhen¹, en que apoyó el desarrollo de un nuevo método de fabricación de tipos móviles de madera.

Llegado el siglo XIX surge la necesidad de utilizar tipos móviles de gran formato, por parte de los impresores, debido a la demanda de trabajos de mayor formato al utilizado habitualmente para la impresión de textos de libros y prensa. Con el desarrollo experimentado durante la revolución industrial, la expansión de población en los Estados del Norte de América, las nuevas campañas de publicidad, así como la nueva visión de llamar la atención para poder atraer a la población hacia los espectáculos públicos, existe la necesidad de imprimir carteles, anuncios, con letras de gran tamaño, para que la misma fuera visible a distancia, al igual que en determinadas ocasiones, como el caso de los grandes eventos y de espectáculos, lo importante, era llamar la atención con tipografías cromáticas y de estilo atractivo.

El poder anunciar, dar a conocer, comunicar al público en general de un evento, de un espectáculo, el cartel ha sido el medio más económico empleado. Su efectividad ha sido evidente y está muy presente en nuestras vidas cotidianas, siendo un medio usado de forma globalizada. Los inicios del cartel, en gran formato, tuvo su desarrollo más estelar, tanto por su tamaño como su plasticidad, en la segunda década del siglo XIX. Con inicios franceses, el cartel comercial nació en París, se expandió posteriormente a otros países de Europa y América, durante las dos

1 *Asia, China y Corea. La invención de la Imprenta.* (consulta realizada 13-03-2015). <http://www.productos-graficos.org/asia-y-corea>

últimas décadas del siglo ya citado. Como elemento de publicidad, al igual que en la actualidad, se pretendía ante todo, con los carteles, captar la atención del público, y por ello era muy importante el emplear una tipografía atrayente, además de que fuera legible a distancia.

Los adelantos técnicos alcanzados, en los equipos de impresión, fueron esenciales para poder imprimir en grandes formatos. En el siglo XIX los carteles eran, fundamentalmente, de carácter informativo, pudiendo clasificarlos por sus características en tres grupos: unos de contenido político o religioso, otro grupo destinado a informar de espectáculos y un tercer tipo de carácter comercial, especialmente anunciando productos farmacéuticos.

El cartel ha sido y es, probablemente, el elemento de registro más representativo en el que se puede observar la evolución de las modas, tendencias, movimientos y diseños gráficos habidos en nuestra historia, en el que muchos artistas han adquirido cierto protagonismo, y en el que la tipografía ocupa un espacio muy importante y especial. La tipografía en un cartel, en general, ocupa dos espacios determinados de su superficie, el encabezado y el pie. El encabezado es el espacio en el que la tipografía adquiere el mayor protagonismo, es la parte del cartel que debe llamar la atención del público, por ello debe ser impreso con letras de gran formato, y que no incluya más de tres palabras. La tipografía situada en el pie es la utilizada para detallar y globalizar la información, también debe atraer al espectador e invitarle a leer pero, en esta ocasión, a menor distancia. Previniendo la variedad del público lector de los anuncios, hay que tener en cuenta, según la ubicación del texto, las características de la tipografía a utilizar y el tamaño de su cuerpo, para que permita una lectura fácil, clara y rápida de los textos impresos.

El uso de tipos móviles de gran tamaño, hechos de fundición, resultaban muy pesados de manejo al igual que existían dificultades en su impresión, por lo que se optó por el uso de tipos móviles de madera, en especial de arce o cerezo. En los Estados Unidos de Norteamérica, Darius Wells², comercializa tipos móviles de madera a partir de 1827. Al respecto de la ventaja que se obtenía con el empleo de los tipos móviles grandes de madera, Darius Wells apuntaba para la ocasión el siguiente comentario:

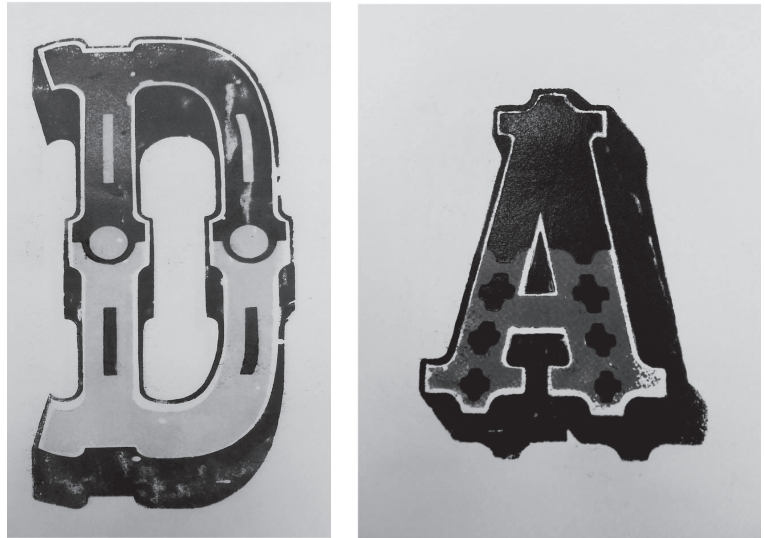
“.. estos tipos (de madera) están realizados con una máquina que les da una superficie perfecta y una altura exacta y uniforme, mientras que los tipos grandes de metal tienen un poco cóncava su superficie y además la facilidad que tienen para romperse por el centro y por los trazos descendentes es algo que los tipos de madera obvian y también es algo que los impresores apreciarán, sobre todo si viven lejos de las fundiciones. El uso de tipos de madera, como los presentados en esta hoja, son más convenientes en muchos aspectos que los de metal, así como más duraderos y con un apreciable menor coste”³

Para poder llevar la producción de grandes tipos móviles de madera a escala industrial, es gracias al uso del pantógrafo el sistema que permitió reproducir fielmente las diferentes tipografías a distintos tamaños de cuerpo, al mismo tiempo ello permitía diseñar, más fácilmente,

2 *Unostiposduros*>Manos a la obra> Los tipos de madera.(consulta realizada 14-02-2015). <http://www.unostiposduros.com>
3 *Ibid.*

Fig. 1 Tipografía cromática. Cuerpo 40 cíceros (E.Ferré – 2014)

Fig. 2 Tipografía estilo Florentino. Cuerpo 34 cíceros (E.Ferré – 2014)



las correspondientes sombras de las letras, recurso empleado con frecuencia en el diseño de carteles (Fig.1). William Leavenworth, en 1834, incorpora un pantógrafo a la máquina diseñada por Darius Wells. El periodo más álgido en la utilización de tipos móviles grandes de madera, en ambas orillas del Atlántico, en el hemisferio Norte, coincide durante la segunda mitad del siglo XIX, "... en 1874 cuando la William H. Page Woodtype Company de Conecticut publicó su extraordinario muestrario"⁴. También en dicho periodo de tiempo, en especial a finales del mismo, podemos constatar el uso de grandes tipos móviles de madera en España, al igual que en el continente americano y en otros países vecinos al nuestro; el empleo de caracteres de gran formato e impresos a dos tintas, con la incorporación de la sombra en la tipografía, se puede contemplar en los carteles que editaban las industrias gráficas valencianas para publicidad de eventos populares, en las dos últimas décadas del siglo XIX⁵, y con tipografías muy similares a la mencionada (Fig. 1) como (Fig. 2), según se puede constatar en los carteles de la Feria de Julio de Valencia en los años 1883 y 1886⁶.

En el caso de los tipos móviles de madera, centro del presente trabajo, su huella en el tiempo los sitúa, a finales del siglo XIX y primeros años del siglo XX, como el periodo de tiempo en que tuvieron su mayor función. Pero su fuerza, la energía que se transmite a través de su huella permite, actualmente, que su protagonismo avance un paso más, pasando de posicionarse de una función informativa en carteles a ocupar un espacio plástico en una estampa gráfica. Y es por ello, como se ha apuntado inicialmente, en el presente texto se desea poner de manifiesto el uso que se sigue haciendo de este material disponible en el taller de tipografía de la Facultad de BB.AA. de Valencia. Los mencionados tipos son considerados de gran interés y valor; supuso una gran suerte que sus huellas no quedaran olvidadas y perdidas en

4 *Ibidem*.

5 CONTRERAS, RAFAEL. *Carteles de la Feria de julio de Valencia*. Ayto. Valencia, 2003 pp.167-175

6 *Ibidem*. pp 168 y 169.

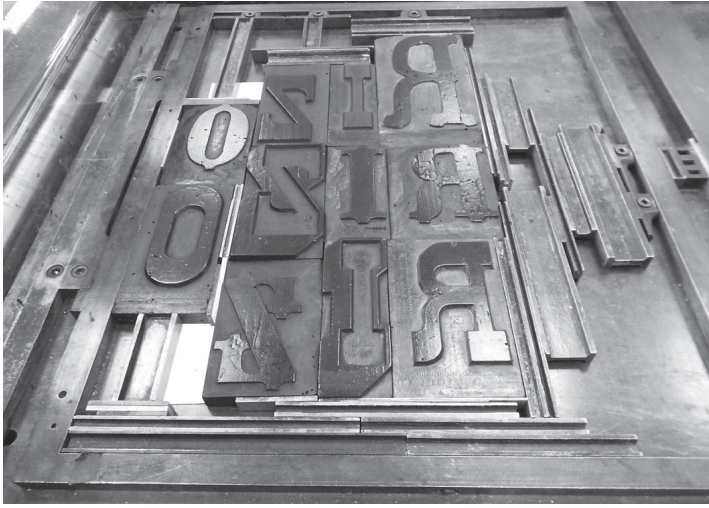


Fig. 3 Tipos móviles de madera (E.Ferré – 2014)

Fig. 4 Impresión de tipos móviles de madera (E.Ferré – 2014)

el tiempo, como en un momento determinado parecía abocado su destino. El azar de ser localizados, abandonados, en las puertas de una de las imprentas importantes en la edición de carteles para espectáculos, Imprenta PAU, al cesar su actividad empresarial, y alejados del resto de las familias de tipos móviles que se habían vendido como chatarra, significó una gran fortuna, tanto para la Universidad como para los tipos, pues sus huellas pueden seguir siendo impresas, en la actualidad, aunque en su impresión dejen constancia de la huella del paso de los años, de su estado, pero no por ello son menos valorados, sino todo lo contrario, ya que con dicha muestra se pone en relieve la poesía y encanto que contienen en sus cuerpos (Fig. 3) y (Fig. 4). No obstante, hay personas que discrepan de la opinión anterior, como Adrian Frutiger en su afirmación de, "Una tipografía debe estar hecha de tal manera que nadie repare en ella"⁷. Si, en un principio, una nueva tipografía no debe poseer gran protagonismo, si es cierto que los grandes tipos móviles de madera, que ya han cumplido su función principal para la que fueron diseñados, representan una gran atracción por el papel que han desempeñado y por su nueva función plástica.

En una línea similar de trabajo, también se ha actuado en el Landesmuseum en Darmstadt, Alemania, cuyo resultado ha sido la edición del libro, *Plakat. Holz. Lettern*⁸, imprimiendo 60 ejemplares en el año 2009. Ellos son más afortunados que nosotros, toda vez que disponen de una gran variedad de tipografías en madera con muchos tamaños de cuerpo; en su edición hay estampaciones con tipos de cuerpo 40 cíceros⁹ y de 94 cíceros. En los registros, también se puede apreciar las huellas del paso del tiempo, aunque no tan acusadas como en las letras que disponemos en la Facultad de Valencia. En el referido libro están registradas las tipografías de letras Italiana (variedad de Egipcia) y Toscana. Según comentan en su texto, las letras de estilo Italiana, se diseñaron en Europa y se transmitió la información de las mismas, a

7 FRUTIGER, ADRIAN. *El libro de la Tipografía*. GG Diseño, Barcelona, 2007. p.10

8 GASSNER, Critof y HOLST, Katrin, *Plakat. Holz. Lettern*. Landesmuseum Darmstadt, Darmstadt, 2009

9 Cícero, equivale a 12 puntos, El punto es la unidad de medida en la imprenta. El punto en el Sistema Didot (el más universal) equivale a 0,376 mm.

América, en el siglo XIX, pasando a denominarse desde entonces, de modo muy frecuente, como tipo occidental.

En referencia a la imprenta PAU de Valencia, podemos indicar que, vivió una etapa muy importante de la producción tipográfica de la historia valenciana, desde principios del siglo XX hasta el final de la penúltima década del mismo siglo. Dicha imprenta se especializó en la edición de carteles para el mundo del espectáculo¹⁰. El formato de los trabajos implicaba el realizar registros con grandes formatos de tipos móviles, que por supuesto eran de madera. El tamaño de los cuerpos de los tipos móviles encontrados son de 23 cíceros, 34 cíceros, 40 cíceros, 55 cíceros, 56 cíceros y 60 cíceros, e incluso tipos de 116 cíceros, estos últimos no se pudieron recoger a tiempo. Unos son de fabricación industrial, alguna de las familias con sello de registro, E. Ploquin a Bressuire, y otros tipos son de fabricación artesanal y, muy posiblemente, con apaños por parte de la imprenta. En los textos bibliográficos de los que se ha tratado obtener información, cuando se refieren a la realización de tipos móviles de gran tamaño, sus citas conducen a talleres de fundición, aunque no nos consta si tales talleres disponían de una sección dedicada a carpintería, o bien los encargaban a su vez a otras carpinterías y posteriormente eran los primeros quienes los distribuían. No obstante, el impresor, D. Antonio Navarro, de Sagunto, tercera generación de impresores, nos ha comentado que los tipos móviles que utilizaban en su taller, procedían de talleres ebanistas, encargados de construir mobiliario para imprentas, como eran los comodines, chibaletes, cajas para guardar los tipos metálicos. Esta última procedencia, puede llevarnos a suponer que, los tipos cuya letra A está sin registro de fabricación, fueran de procedencia de algún taller local, lo mismo que nos lleva a la misma conclusión con los tipos que tienen tipografía por las dos caras. Pero a pesar de no disponer de catálogos de tipos de madera, se ha intentado localizar, a través de diferentes páginas web, citadas en la bibliografía, a que posibles tipologías podían pertenecer o asociarse los tipos móviles mencionados. Se ha encontrado, en páginas de tipografías consultadas, que los tipos disponibles en el taller pertenecen al estilo American Tuscans, Corinto, Cromático, Florentino, Mecana, la información, especialmente, procede del catálogo que editó Rob Roy Kelly, en referencia a los american wood type existentes entre los años 1828 y 1900.

Hacemos una breve mención a los diferentes tipos de estilo mencionados anteriormente:

A. El estilo American Tuscans, también conocido como Gótico Toscano, se caracteriza por tener trazos contrastados, redondeados o terminales puntiagudos; dentro del estilo toscano hay una gran variedad de tipografías. La mayor parte de tipos de este estilo se realizaron en madera, muy habitual en EE.UU, a partir de la segunda mitad del siglo XIX. El primer gótico toscano apareció en Wells y de Webb 1849 Modelo de Llano y Ornamentales Tipo de madera¹¹.

10 DOMINGUEZ, SALVADOR. *La imprenta Pau: una historia que acaba*. Hoja del Lunes, Asociación de la Prensa Valenciana, Valencia, 17 octubre 1988, p. 77

B. El estilo Corinto, es la denominación que consta en el catálogo de Rob Roy Kelly. Los adornos de la tipografía tienen cierta aproximación a los remates de los capiteles de estilo clásico Corintio.

C. Las tipografías de estilo Cromático y Florentino, aunque diferentes, guardan ciertas similitudes entre ellas, y muy apropiadas para editar en carteles anunciadores de eventos lúdicos o circenses; hay diseñadores que han creado letras de características semejantes como la Circo de Dan Roseman¹².

D. La tipografía Mecana, también conocidas como Egipcia, apareció en el siglo XIX para un uso publicitario: Se caracterizan por sus remates, muy gruesos y generalmente cuadrados, con poco contraste entre palos. En este estilo de tipografía hay diferentes variantes, las francesas que fueron las primeras en aparecer, las inglesas que salen al mercado a mediados del siglo XIX, las italianas cuyo origen está en las letras talladas en madera y muy utilizadas para los carteles de westerns americanos. También dentro de este estilo de tipografía está la de las máquinas de escribir.

Durante el trabajo han surgido algunas dudas, al ver los tipos móviles de gran tamaño, al descubrir el sello de fabricación francesa en algunos de los tipos, así como que algunos tipos sugirieran a las letras cromáticas americanas. Nos hemos preguntado cual podía ser la posible vía de influencia y de existencia, de las referidas tipografías, en la imprenta valenciana de finales del siglo XIX y principios del siglo XX. Estimamos, como una posible hipótesis, que la imprenta valenciana estuvo siempre al día en todos los avances que se estaban produciendo en el mundo de la imprenta, y en dicha suposición incluimos a la imprenta PAU, ya mencionada. La sociedad surgida de la revolución industrial, en el siglo XIX, empezaba a solicitar información, ello estimuló a las empresas tipográficas, con los ingleses a la cabeza, a incorporar en los carteles titulares de gran tamaño y tipografía llamativa, "Las negritas, las letras adornadas y de fantasía, las egipcias o las letras de palo seco, empezaron a ocupar su espacio en los catálogos de muestras británicos y progresivamente en los otros países europeos"¹³. El apunte anterior justifica el uso de las nuevas tipografías, en cuanto a la circunstancia que las imprentas valencianas estuviesen tan al día, posiblemente se puede apuntar a la circunstancia de que "... la fundición valenciana del inglés J.B.Clement Sturme fue la primera de estas características que funcionó en España y la precursora en la introducción y comercialización de estos nuevos diseños en el país"¹⁴. Por lo que respecta a la existencia de tipografía fabricada en Francia podemos anotar que, "De hecho no solo provenían de Francia la mayor parte de las matrices que adquirieron las fundiciones españolas sino que incluso algunas de las empresas francesas instalaron sucursales de sus negocios en el país."¹⁵, ello quizás nos pueda justificar que algunos tipos móviles de madera tengan su sello francés.

La buena disponibilidad de los tipos móviles grandes de madera existentes en la facultad, la mejor adecuación actual de las instalacio-

11 Rob Roy Kelly American Wood Type Collection/Specimens. (consulta realizada 25-03-2015) <http://www.utexas.edu/cofa/rrk/specimens.php>

12 Circus font by Dan Roseman-FontSpace. (consulta realizada 27-03-2015). <http://www.fontspace.com/dan-roseman/circus>.

13 CORBETO, ALBERT. *Tipos de imprenta en España*, Campgrafic, 2011. p.257

14 *Ibidem*. p. 258

15 *Ibidem*. p. 261



Fig. 5 Tipografía estilo Florentino. Cuerpo 34 cíceros (E.Ferré – 2014)
Fig. 6 Abecedario. Tipografía Mecana. Cuerpo 34 cíceros (E.Ferré – 2014)

Fig. 7 Tipografía A (madera) y X (saipolan). Detalle del Libro de Artista AEDAIRBECO (E.Ferré – 2015)

nes del taller de tipografía, la alta matriculación en las asignaturas de Grado en BB.AA. y Máster de Producción Artística relacionadas con la edición de Libros de Artista, todo ello tal como se ha citado en un principio, ha permitido conocer y tratar de hacer un buen uso de los mencionados tipos de madera. El interés por conservar dichos grandes caracteres ha sido motivo de investigación en un Trabajo Final de Máster CRBC, titulado *Estudio, puesta en valor e intervención de una colección de tipos móviles xilográficos*, de Elena Martínez Garrigós, presentado este año, 2015, donde expone el estado actual de las letras y posibilidades de alcanzar un excelente estado de conservación.

Los caracteres existentes, y protagonistas de este trabajo, son todos letras titulares, en algunos casos, casi abecedarios completos, ello invita a poder ser impresos de forma que se muestren en formato de tales abecedarios (Fig 5) y (Fig. 6), un ejemplo de ello es el trabajo realizado por una alumna de Grado, que ha editado un Libro de Artista, componiendo un abecedario completo con una de las familias de tipos móviles de madera, Mecana, de cuerpo 34 cíceros. El abecedario incompleto existente de los referidos caracteres los completó, diseñando las letras que faltaban, empleando como material de soporte saipolan. El referido libro de artista lo ha titulado, AEDAIRBECO¹⁶ (Fig. 7).

Entendemos, en un principio, que el tamaño de los cuerpos de los tipos móviles de madera referidos en este estudio han estado condicionados a las dimensiones del formato de las obras en las que se utilizaban, pues el cuerpo de su tipografía había sido diseñada para ocupar grandes superficies y tener gran visibilidad en la lectura. Pero su destino de empleo en los trabajos actuales, no es precisamente la impresión de carteles, han pasado a ocupar un nuevo papel en el mundo plástico, de la obra gráfica, o ser protagonistas en Libros de Artista, donde se pone en realce la importancia de su huella, una huella en el tiempo que importa por la textura en el registro, por el atractivo de lo que representan. Al significarse más como elemento plástico que tipo-

16 PÉREZ PARDO, ALMUDENA. AEDAIRBECO. Libro de Artista. Valencia. 2014.

Antonio Alcaraz Mira

Doctor en Bellas Artes. Director del Departamento de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes, de la UPV, de Valencia (España).

Enrique Ferré Ferri

Licenciado en BB.AA. Máster Universitario en Producción Artística. Estudiante de doctorado de la Facultad de Bellas Artes, de la UPV, de Valencia (España).



gráfico, en el espacio de la gráfica, ya queda a disposición del artista del uso que de ellos va a disponer como *letter press*, y consolidar la importancia del registro de su huella.

Bibliografía

- GASSNER, CHRISTOF y JHOLST, KATRIN. *Plakat. Holz. Lettern*. Landesmuseum Darmstadt, Darmstadt, 2009
- CONTRERAS, RAFAEL. *Carteles de la Feria de julio de Valencia*. Ayto. Valencia, 2003. ISBN 8484840921
- CORBETO, ALBERT. *Tipos de imprenta en España*, Campgrafic, 2011. ISBN 9788496657267
- DOMINGUEZ, SALVADOR. *La imprenta Pau: una historia que acaba*. Hoja del Lunes, Asociación de la Prensa Valenciana, Valencia, 17 octubre 1988
- FRUTIGER, ADRIAN. *El libro de la Tipografía*, GG Diseño, Barcelona, 2007. ISBN 978842522162
- MARTÍNEZ, ELENA. *Estudio, puesta en valor e intervención de una colección de tipos móviles xilográficos*. TFM CRBC, Valencia, 2015.

Web

- <http://www.dialnet.unirioja.es>
<http://www.es.letrag.com>
<http://fontspace.com>
<http://productosgraficos.org>
<http://www.blogartesvisuales.net>
<http://www.monografias.com>
<http://www.sitographics.com>
<http://www.unostiposduros.com>
<http://www.utexas.edu>

Conclusión

Como conclusión a la información aportada, referida a los tipos móviles grandes de madera, apuntamos que:

Su función de ser útiles no ha finalizado.

Su tamaño no limita el formato de la estampa pues, hasta un registro parcial de los mismos, la huella registrada, muestra una excelente calidad a considerar en una obra plástica.

La representación gráfica total, de forma individual o componiendo palabras, es muy interesante, siendo una tipografía que no ha perdido actualidad a pesar de los años transcurridos; también son interesantes los registros en los que el paso del tiempo ha ido marcando ciertas huellas en la superficie del tipo, en el plano de su ojo.

Saber aprovechar las irregularidades existentes, es un aliciente interesante para dar una nueva visión plástica de la tipografía, invitando a que ocupe el espacio destinado a la imagen y ser observada en una nueva faceta en que la huella es protagonista como estampa gráfica, al igual que vibra el sonido de su diseño tipográfico.

La condición digital de la imagen gráfica

The Digital Condition of the Graphic Image

Ronald Fernando Meléndez
Cardona
Rubén Tortosa Cuesta

La tecnología digital ha otorgado sin duda nuevas posibilidades creativas a la imagen gráfica, fundamentalmente, como consecuencia de la condición electrónica y virtual de su medio. Si consideramos plenamente lo digital como tecnología, podemos afirmar que toda imagen producida o mediada a través del computador es en principio digital. No obstante, si consideramos lo digital como expresión, podemos observar que no todas las imágenes producidas o mediadas por el computador expresan "digitalidad". A partir de un análisis de los conceptos "digital" y "gráfica" se desarrolla un argumento que propone entender una supuesta naturaleza digital de la imagen gráfica.

Digital technology has certainly given new creative possibilities to the graphic image, mainly as a result of the electronic and virtual condition of its medium. If we fully consider digital as technology, we can say that every image produced or mediated through computer is essentially digital. However, if we consider the digital as expression, we may observe that not all the images produced or mediated through computer express "digitality". Based on the analysis of the "digital" and "graphic" concepts an argument will be developed that proposes an understanding of an alleged digital nature of the graphic image.

Palabras clave: arte digital, artes gráficas, nuevos medios, medios tradicionales, new memory

Key words: digital art, graphic arts, new media, traditional media, new memory

1 Lev Manovich utiliza la expresión "Permanent Extendibility" para definir una de las cualidades fundamentales de los medios computacionales constituidos por software (nuevos medios): la posibilidad de agregarles continuamente nuevas propiedades. Esto permite que sus capacidades expresivas se extiendan constantemente como medio técnico múltiple sin modificar su substancia física: "To add new properties to physical media requires modifying their physical substance. But since computational media exists as software, we can add new properties or even invent new types of media by simply changing existing software, writing new software, adding plug-ins and extensions, or by putting existing software together [...]". (L. MANOVICH, "New Media". En: B. PERRON (ed.), M. J. P. Wolf (ed.), *The Video Game Theory Reader 2*, p. 371).

2 Las implicaciones que pueda tener esta condición en la expresividad de la imagen gráfica se fundamentará principalmente en la levedad material causada por la sustitución, en términos de Nicholas Negroponte, del átomo por el bit: "A bit has no color, size, or weight, and it can travel at the speed of light". (N. NEGROPONTE, *Being digital*, p.14). La introducción de esta inmaterialidad al ámbito de la creación gráfica, ha puesto en cuestión algunos de los valores expresivos característicos de su lenguaje, desvirtuando muchos de sus conceptos o, probablemente, haciendo necesario establecer unos nuevos, consecuencia ahora de una naturaleza intangible y mutable que se opone al pesado y denso mundo físico sobre el que el medio de la gráfica ha sustentado gran parte de su desarrollo (instrumentos, mecanismos y materiales para la representación, producción y la estampación) y que ha constituido signo intrínseco de su condición como medio de producción. Es por ello que la inmaterialidad ha sido uno de los aspectos fundamentales en la exploración de la imagen gráfica –y la expresión artística– dentro del medio digital, tanto desde la revaloración de conceptos propios de su medio como el de huella o matriz (véase: HAYVAERT A., CHAUDOUÉTY (CURAT), *De la huella a lo numérico*. Vigo: Universidad de Vigo, 2010. 293 p.) como de las propiedades específicas que produce su intangibilidad electrónica (véase: ALCALÁ J. R., *La piel de la imagen: ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia: Sendemà, 2011. 175 p.)

La tecnología digital no solo ha permitido introducir dentro de los procesos de creación visual nuevas técnicas para la reproducción de la imagen gráfica, sino que ha permitido generar nuevas posibilidades expresivas en los procesos de su producción, las cuales han sido en parte consecuencia de una "extensibilidad permanente"¹ propia de la naturaleza "inmaterial" de un medio que se constituye fundamentalmente por su condición electrónica². La representación gráfica digital ha adquirido de esta manera valores estéticos que han permitido identificar la mediación del computador como máquina y herramienta de producción. Dichos valores han podido reconocerse tanto en los trabajos de autores pioneros en el uso del computador como Manfred Mohr, Charles Csuri, April Greiman o David Carson, como en las pixeladas imágenes de los videojuegos de ocho bits, las representaciones poligonales de una imagen en 3D o las abstractas y complejas formas gráficas que a través del computador han permitido visualizar las teorías fractales de Mandelbort o las estructuras rizomáticas y constantemente mutables del ciberespacio.

No obstante, sin negar las extensas y complejas incidencias que la tecnología digital ha tenido dentro de la creación visual y la expansión de conceptos como la gráfica múltiple³, puede pensarse que la expresión de "lo digital" no es propiamente la consecuencia tecnológica de un medio –aunque este haya afectado su entendimiento– ya que no todas las imágenes mediadas por el computador revelan propiamente una "aparición digital" sino más bien cualidades expresivas producidas a través de técnicas tradicionales como el fotomontaje, la sobreimpresión, el décollage o el movimiento, por mencionar algunos ejemplos⁴. Por lo tanto, se plantea que lo digital, experimentado dentro de los ámbitos de la comunicación visual, no responde principalmente a una razón tecnológica sino a una cualidad expresiva inherente a la naturaleza de medios que, como en el caso de la gráfica, conforman sistemas indirectos de creación, y que al

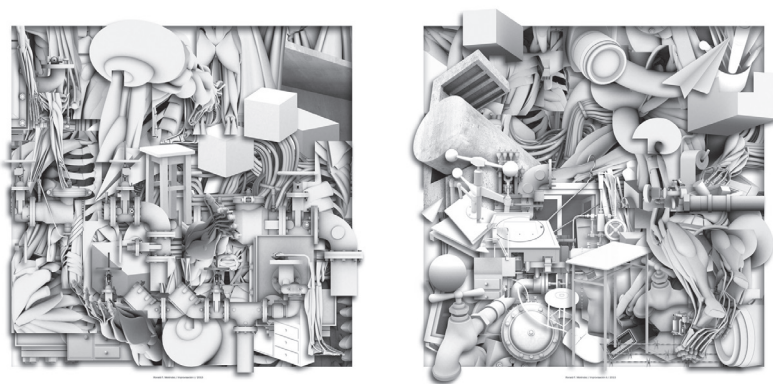


Fig. 1 "Improvisación I" e "Improvisación II". Modelado 3D y edición digital. Versión impresa de 90 x 90 cm c/u. Ronald Meléndez. 2013

3 Si bien la incorporación de cualidades audiovisuales, interactivas o de convergencia con otros medios son algunas de las posibilidades que el computador ha otorgado a la creación gráfica en su extensión como medio de expresión, se busca principalmente en este análisis indagar qué es lo que implica lo digital como elemento expresivo. En esta medida, se presume una necesaria reinterpretación de valores ya existentes que revitalicen una comprensión de su medio no propiamente como un asunto tecnológico, lo cual puede aparentemente hacer necesario que, parte de una llamada expresión digital, requiera una reintegración de recursos formales y conceptuales previos a su desarrollo.

4 Muchas de estas propiedades que se conciben como digitales empezaron a ser claramente expuestas a partir de movimientos como el constructivismo. Véase por ejemplo los fotomontajes de El Lissitzky o los efectos compositivos de transparencia producidos por las sobreimpresiones de texto e imagen de Piet Zwart. Sin embargo, puede verse ya desde las técnicas del *papier collé* cubista, o el *collage* dadaísta, problemas de "edición" de la imagen sobre los que se sustenta ampliamente el medio digital como instrumento de creación gráfica.

5 Tal como señala Juan Martínez Moro, "conceptos formativos como el de reiteración de la imagen, secuencialidad, fragmentación, acumulación, módulo, superposición icónica, interferencia icónica o apropiación, todos ellos presentes (aunque en algunos casos de forma latente) en la práctica habitual en grabado y estampación desde hace siglos, hasta el punto de que son parte de su idiosincrasia y fecundo potencial creativo" (J. MARTÍNEZ MORO, *Un ensayo sobre grabado*, p.20), forman parte ahora de las posibilidades expresivas que el medio digital facilita técnicamente como medio de producción visual.

6 R. POYNOR, *No más normas: diseño gráfico y posmoderno*, p. 115.

7 Lev Manovich ya desmitificaba algunas de las condiciones sobre las que lo digital era comprendido como nuevo medio. Por ejemplo, con respecto al cine, señalaba que ya contenía principios como "la representación discreta, el acceso aleatorio, el multimedia..." (L. MANOVICH, *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*, p. 99).

8 Con el propósito de continuar

estar fundamentados en la duplicación, han favorecido históricamente recursos expresivos que forman parte ahora de las potencialidades del repertorio digital tales como la acumulación, la superposición, la fragmentación, la división, la repetición u otras formas –todas ellas producidas ahora por operaciones básicas del computador como copiar y pegar– exploradas ya de manera extensa, bajo otras condiciones, en la creación gráfica⁵. (Fig. 1.)

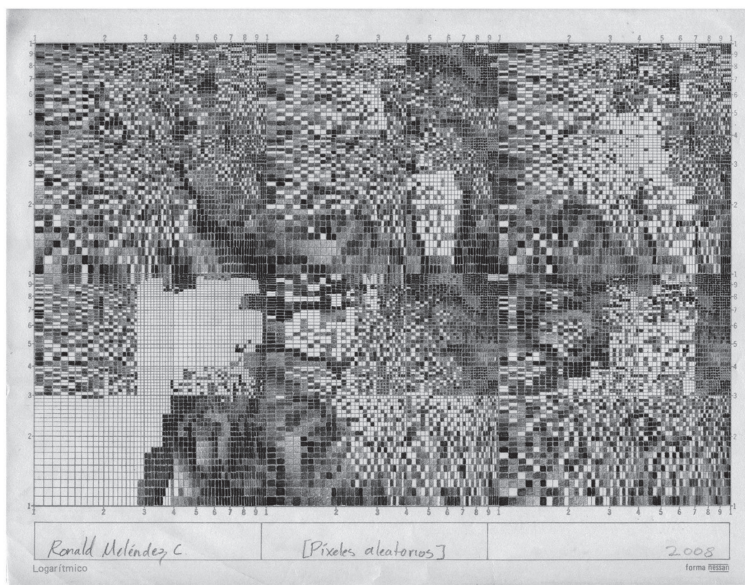
Dado entonces que, de acuerdo a esta hipótesis, muchos de los valores estéticos sobre los que se ha constituido la imagen gráfica digital, en los que "la complejidad, fácilmente alcanzable, y el exceso gráfico se han convertido en la norma"⁶, no corresponden propiamente a cualidades únicas del medio⁷, se considera necesario cuestionar la "gráfica digital" desde una perspectiva que permita revalorar su entendimiento como medio de expresión por fuera de su comprensión plena e inmediata como denominado medio tecnológico.

Si bien este ejercicio ha sido ya parte importante de las reflexiones que sobre la creación artística y visual ha tenido la comprensión de los medios, es claro que como un nuevo medio, su comprensión –y liberación– como nueva forma aún está en desarrollo, motivo por el cual se hace necesario cuestionar sus especificidades dentro de los distintos ámbitos de producción. Partiendo entonces de lo digital como un valor que no se produce propiamente por un medio tecnológico, sino como algo que en sí constituye una cualidad expresiva, se plantea que la imagen gráfica –sin considerar aquí específicamente un ámbito de producción (arte o diseño)– es por naturaleza digital y por ello su expresividad como "lenguaje digital" no ha estado condicionada a esta última tecnología. Teniendo en cuenta de esta manera que gran parte de los valores expresivos que se le ha atribuido presuntamente no son concedidos propiamente por el medio, se plantea que lo digital no solo es una cualidad que inherentemente se encuentra vinculada a la gráfica sino que puede producirse además dentro de medios comúnmente entendidos como analógicos.

Una aproximación conceptual

Dado que este análisis constituye parte del proceso de una investigación que busca indagar las posibles particularidades que otorga el medio digital a la expresión gráfica⁸, se plantea aquí un análisis preliminar de los conceptos "digital" y "gráfica" –desde sus respectivas particularidades y en torno a cualidades expresivas– con el propósito de hallar similitudes o puntos de convergencia que permitan valorar la naturaleza digital de la imagen gráfica. Se revisará primero la definición del término digital, fundamentalmente como un concepto que se opone a lo analógico y luego se revisarán las particularidades de la gráfica como medio indirecto de creación, para determinar de esta manera las cualidades que presentan dentro de una llamada gráfica digital. Se pretende de esta manera establecer una base que permita determinar que el lenguaje gráfico

Fig. 2 "Píxeles aleatorios" Lápiz sobre papel logarítmico. 27,9 x 21,5 cm. Ronald Meléndez. 2008



dentro de esta actividad reflexiva, que indudablemente promueve la investigación de nuevas formas de entendimiento de un ámbito específico de creación y que conduce a una constante interpretación de las condiciones sobre las que un lenguaje de expresión se constituye, se plantea aquí una indagación preliminar que surge como parte del proceso llevado actualmente en la tesis doctoral titulada "Teorías e influencia de los videojuegos en el arte: una propuesta para la exploración y entendimiento de las particularidades expresivas del medio digital como herramienta de representación gráfica".⁹ En esta medida, el computador no está definido propiamente como medio por ser digital, sino por los contenidos que posee como nuevo medio constituido por software.

En la tecnología digital, el medio comúnmente es comprendido desde los programas que contiene, razón por la cual, lo digital, como expresión, es ocultado por las formas de simulación que los programas, en este caso particular, de creación gráfica, producen en su necesidad de reproducir el mundo analógico. No obstante, como bien expresa Marshall McLuhan, "este hecho, característico de todos los medios, significa que el 'contenido' de todos y cualquiera de ellos es siempre otro medio" (M. MCLUHAN, *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*, p.30).

es expresivamente digital y se plantea eventualmente cuestionar qué es lo nuevo que la tecnología digital otorga a la creación gráfica fuera de sus alcances técnicos. (Fig. 2.)

Lo digital como elemento expresivo

Una primera consideración, tiene que ver propiamente con el entendimiento de lo digital dentro de los ámbitos comunes de la creación, ya que si bien, en términos generales, puede decirse que la tecnología digital se basa en una codificación electromagnética de datos a partir de dos niveles de voltaje, definidos simbólicamente dentro de un sistema numérico representado por bits (binary digits), su significado como medio de representación visual, adquiere relevancia más allá de las condiciones técnicas a través de la cual se constituye intrínsecamente como tecnología, más aun, cuando como instrumento de creación, se encuentra convencionalmente mediado por interfaces gráficas⁹ sobre las que se construyen los entornos virtuales de producción que ocultan su discreto "estado de ser: encendido o apagado, verdadero o falso, arriba o abajo, dentro o fuera, negro o blanco"¹⁰. Es por ello que técnicamente es más común entender lo digital como un concepto que se contrapone o que es distinto a lo analógico, dado que lo analógico, dentro del ámbito de la creación visual, habitualmente se asocia a formas de producción que se sustentan en medios tradicionales mientras que lo digital se asocia a los "nuevos medios", lo cual determina de alguna manera una comprensión más inmediata de sus respectivos productos como efecto de la mediación.

En consecuencia, lo analógico, comúnmente se ha entendido como algo que constituye naturalmente los medios anteriores a la tecnología digital y lo digital como algo que es inherente al computador.

10 N. NEGROPONTE, *Being digital*, p.14 [traducción propia].

11 Puede reconocerse que una gran parte de las cualidades estéticas del arte moderno se debió a la influencia que la imagen gráfica tuvo dentro de su desarrollo, tanto por las implicaciones que su creciente presencia produjo dentro del entorno urbano –como por ejemplo a través de medios como el cartel desde las últimas décadas del siglo XIX– como por las posibilidades expresivas que sus componentes visuales y verbales otorgaron a medios como la pintura en su liberación de la tradición académica (véase: MORLEY, S. *Writing on the wall: word and image in modern art*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 2003. 224 p.). De aquí que muchos de los nuevos valores visuales de los medios pictóricos se sustentaran en la síntesis de la imagen, la abstracción, la ruptura del espacio lineal, la horizontalidad, la materialidad del soporte, la geometría, la tipografía, la hipermediación y otros componentes que formaban parte de las estrategias y recursos de la comunicación gráfica. De esta manera, si se observa el creciente desarrollo naturalista e hiperrealista de la imagen digital, la representación discontinua que influyó la producción pictórica –tanto en sus materiales como en sus procesos– en movimientos como el cubismo, el futurismo, el expresionismo, el dadaísmo, el constructivismo o el neoplasticismo (al igual que su reconstitución en las segundas vanguardias del siglo XX), contrasta con las “intenciones analógicas” de la primera.

12 De aquí que la cualidad discreta de lo digital no constituya un valor en sí que condicione sus formas expresivas, ya que, “si bien una imagen guardada digitalmente se compone de un número finito de píxeles, a dicha resolución [1200 o 2400 píxeles por pulgada] puede tener mucho mayor detalle de la que jamás fue posible con la fotografía tradicional. Esto anula cualquier diferenciación entre una ‘cantidad indefinida de información en una fotografía de tono continuo’ y una cantidad fija de detalle en una imagen digital” (L. MANOVICH, *op.cit.*, p.100). Como efecto de este creciente desarrollo tecnológico señalado por Manovich ya desde finales del siglo pasado, en el que la reducción de los elementos de la imagen ha permitido una experimentación continua de su

Sin embargo, esta comprensión antagónica no es suficiente para entender lo que implica una condición digital –o analógica– dentro de los problemas mismos de la expresión visual, dado que de igual manera que una imagen al ser producida o mediada por el computador puede no reconocerse como digital, contrariamente, una imagen producida en medios analógicos puede expresar mayor “digitalidad”¹¹. De hecho, dentro del mismo uso del computador se producen discrepancias en torno a esta ambigüedad, ya que el trabajo a través de software como Photoshop, que fundamenta la producción de la imagen en estructuras discretas de mapas de bits, genera –contrariamente– tendencias expresivas hacia la imagen continua (fotográfica-naturalista)¹², mientras que la producción en programas vectoriales como Illustrator, que se basan en la continuidad matemática para la generación y manipulación de la forma, generan tendencias expresivas hacia la imagen discreta (gráfica-abstracta). (Fig. 3.)

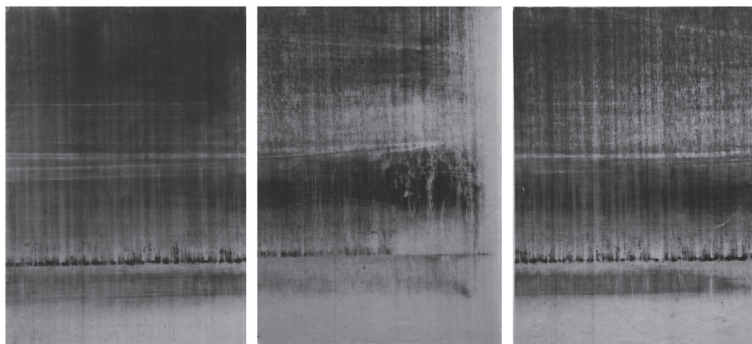
Tales contradicciones precisamente señalan que lo analógico y lo digital, como “recursos” de expresión, no son excluyentes ni propios de los medios que los producen. No obstante, pese entonces a que los medios en sí no justifican la naturaleza expresiva de lo analógico o de lo digital, si partimos del principio que “en el ámbito técnico, el término analógico se refiere a cantidades continuas [...] [mientras que] el término digital se refiere a cantidades discretas”¹³, podemos entender que lo analógico se constituye metafóricamente como el sfumato en una pintura, mientras que lo digital lo hace como los recortes en un collage.

Si bien, en los procesos creativos de la imagen usualmente no se pretenden expresar propiamente cantidades, sino más bien ideas, conocimiento o experiencias estéticas –por mencionar algunas razones generales–, este principio, que definitivamente no constituye un asunto nuevo, pero que revalora un criterio de



Fig. 3 “Híbridos”. Dibujo digital. Bibiana Cárdenas Robayo. 2013

Fig. 4 "Printed Print": La serie "Printed Print", surge de obtener las láminas de acetato que cubre un tambor de una impresora láser. Estas láminas de su uso, después de miles de impresiones, han recogido tóner y residuos del proceso, convirtiéndose en auténticas cicatrices de la imagen. En cierta manera es "ruido de la imagen analógica". Las láminas las escanee y luego imprímí y transferí sobre poliuretano acrílico. Rubén Tortosa Cuesta. 2013



condición discreta, puede considerarse que el medio digital, dentro de la representación visual, ha evolucionado tecnológicamente para devenir expresivamente analógico, aunque ello no implique que haya perdido sus cualidades expresivas intrínsecas formales como medio, en fundamento, digital. 13 D. I. PORAT, A. BARNA, *Introducción a la tecnología digital*, p. 15.

14 R. J. TOCCI, *Sistemas digitales: principios y aplicaciones*, p. 4.

15 Como según señala Tocci, algunos de los sistemas digitales más conocidos son, a parte de los ordenadores, "las calculadoras digitales, los relojes digitales, los controladores de señales de tráfico y las máquinas de escribir" (p. 4). Sin embargo es en el sistema binario en el que lo digital, como tecnología, ha tenido su mayor desarrollo, ya que por cuestiones técnicas ha sido más "fácil diseñar circuitos electrónicos precisos pero simples que operen con sólo dos niveles de voltaje" (p. 9) y no con diez, como tendría que hacerse si se basara su tecnología en un sistema numérico digital como el decimal.

16 "Given how important digital technology has become to our lives it is useful to know what the word 'digital' actual means. In technical terms it is used to refer to data in the form of discrete elements." (C. GERE, *Digital culture*, p. 15).

17 L. MANOVICH, *op.cit.*, p. 97.

18 *Ibid.*, p. 73.

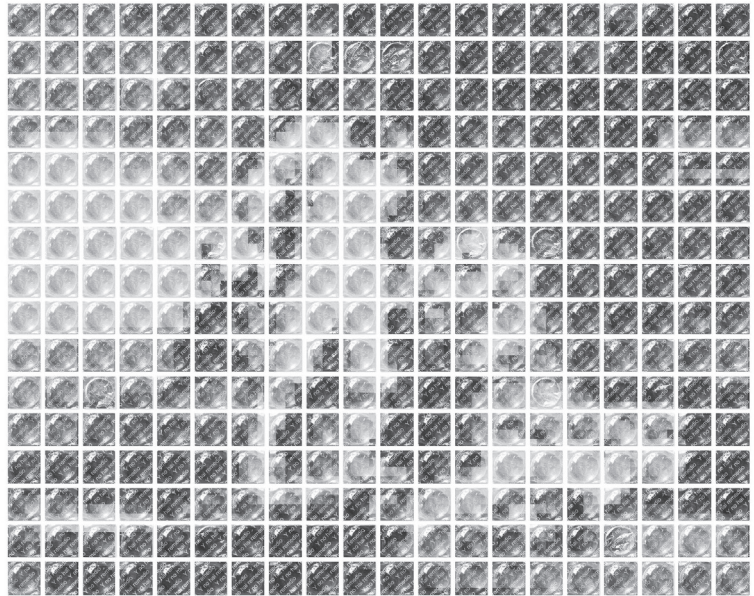
19 N. NEGROPONTE, *op.cit.*, p. 14

[traducción propia]

entendimiento en torno a las eventuales propiedades expresivas que pretendan definirse en torno a la imagen visual, propone una diferencia que no se consume en el hecho de identificar lo digital por la denominación de un medio, sino por la manera como expresivamente representa valores. En esta medida, lo digital deja de ser la razón de un único artefacto (el computador) y por lo tanto sus posibilidades como recurso de expresión no se agotan exclusivamente en él, ya que incluso, como sistema digital, si bien el computador constituye un último artefacto tecnológico, no es el único que manipula "cantidades físicas o información que estén representadas en forma digital; esto es, que sólo puedan tomar valores discretos"¹⁴. En esta medida, el manejo de cantidades digitales no es propio de un medio electrónico binario, sino de cualquiera en el que las cantidades adquieran valores discretos¹⁵.

Puede presumirse entonces que lo digital no está definido exclusivamente por la condición cuantitativa de un sistema –convencionalmente binario–, sino también, y más aun dentro de la exploración aquí propuesta, por una condición cualitativa, donde el sistema binario es solo una posibilidad. Charlie Gere señala que en términos técnicos la palabra "digital" se usa para referirse a datos en forma de elementos discretos, lo cual no implica propiamente una limitación de su concepto a cantidades específicas¹⁶. Lo digital, pese entonces a que comúnmente se asocia como sinónimo de bit, y por lo tanto como sinónimo de computador, fundamentalmente puede considerarse que lo es por la manera como cuantifica la información en unidades diferenciadas, constituyéndose fundamentalmente como un "pasar de lo continuo a lo discreto"¹⁷. De hecho, el término "digitalizar" define un proceso a través del cual los datos continuos del "universo analógico" son convertidos en datos o valores discretos, que como bien define Manovich, constituye un proceso que "se compone de dos pasos, que son la toma de muestras y la cuantificación"¹⁸. Por ello, se puede entender que lo digital, por naturaleza, se sustenta en una interpretación fundamentada en la abstracción y cuantificación de la realidad, ya que "digitalizar una señal es tomar muestras de ella"¹⁹. (Fig. 4.)

Fig. 5 "Goya 500 (Y no hai remedio)". Intervención digital impresa y ensamblada con envases de aspirina. 16 x 20 cm. 2006



20 La expresión del medio en la imagen gráfica es también enfatizada por los ruidos que produce sus mecanismos para la reproducción. Al señalar Daniel Giralt-Miracle la revelación que Ivins hace de los 'ruidos' que caracterizan a cada procedimiento gráfico en su análisis de la imagen prefotográfica (véase: IVINS, W. M. *Imagen impresa y conocimiento: análisis de la imagen prefotográfica*. Barcelona: Gustavo Gili, 1975. 233 p.) determina que la imagen gráfica necesariamente produce alteraciones sobre la imagen original cuando es pensada como medio de reproducción. Puede presumirse que tales ruidos son efecto de una necesaria cuantificación, o reducción –del aparentemente continuo mundo analógico– a "sistemas de líneas" mediante las que se hace posible su reproducción técnica y que dentro de cada sistema de producción gráfica adquiere valores distintos pero que en todo caso se hacen cuantificables, desde la generación de líneas en una xilografía hasta las líneas por pulgada de impresión en semitonos o los píxeles por pulgada de una matriz digital.

21 B. SKRJANEC, "Enfoques múltiples." En: *La matriz intangible*, p. 57.

22 H. MÍNGUEZ, *Gráfica contemporánea*, p. 41.

23 No solamente la imagen gráfica se ha caracterizado por sus capacidades de abstracción, sino que la cuantificación se vuelve un asunto relevante en sus procesos creativos y productivos. La economía de recursos explorada por el lenguaje gráfico, en beneficio de sus aptitudes comunicativas y reproductivas, conduce a una utilización de recursos que se limitan cuantitativamente a las posibilidades y capacidades de los medios sobre los que se produce la imagen, como por

La naturaleza discreta de la gráfica

Teniendo en cuenta entonces las condiciones sobre las que se comprende lo digital dentro de esta exploración, puede presumirse que conceptualmente la gráfica es digital en cuanto sus formas de producción históricamente han favorecido la abstracción y la cuantificación (o bien, la codificación) en función de sus fines expresivos y comunicativos, tanto desde los procesos de pensamiento que conducen a la conceptualización de la imagen, hasta los procesos de producción que condicionan sus métodos técnicos a los mecanismos de reproducción²⁰. Es por ello, que si bien el concepto de "gráfica" puede incluir formas de expresión como el dibujo, será entendido aquí como un lenguaje sustentado en la transferencia de información –de un soporte a otro–, que se manifiesta existencialmente a través de la representación indirecta de la imagen desde cualquier forma de instrumentación, mecanización o automatización que posibilite su producción multiplicada –así esta no suceda. (Fig. 5.)

Considerando precisamente que uno de los principales signos del lenguaje gráfico ha sido el de la producción multiplicada, gran parte de su entendimiento como medio expresivo ha estado dirigido primordialmente a asuntos técnicos con base en su reproductibilidad. Sin embargo, pese a que la reproducción puede constituir uno de los principales signos que determina su condición digital, es importante señalar que, dentro de las cualidades visuales de la imagen gráfica, "la duplicación es meramente una potencialidad de la estampa"²¹, por lo que puede pensarse que es dentro del componente de la producción, más que el de la reproducción, donde la gráfica encuentra los recursos de mayor identidad de esta condición y sobre lo que se definen tales

ejemplo el color. De aquí la reducción y economía de recursos de la imagen gráfica, tanto en sus medios tradicionales de producción (e.g. síntesis de información) como dentro de los nuevos medios (e.g. compresión), en beneficio de una levedad (conceptual y física) que permita su presencia ubicua desde la producción multiplicada.

24 B. SKRJANEC, *op. cit.*

25 K. CASTRO, "Otros modos de generar imágenes gráficas." En: *Mapas invisibles para una gráfica electrónica*, p. 30.

26 La imagen digital puede considerarse propiamente gráfica, pues al igual que la estampa, se produce indirectamente, solo que, como ya anunciaba McLuhan con relación a la era mecánica que se desvanece (y a la que perteneció en gran parte la gráfica), "hoy en día la acción y la reacción se producen casi al mismo tiempo" (M. MCLUHAN, *op. cit.*, p. 26). La gráfica digital que se produce en la pantalla, es matriz e impreso, producción y reproducción, fuente y eco simultáneamente.

27 J. MARTÍNEZ MORO, *Un ensayo sobre grabado*, p. 29.

28 Mientras que la matriz física convencionalmente se construye desde la sustracción –aunque evidentemente existen métodos tanto sustractivos como aditivos, como en el caso del grabado matérico (véase: H. MÍNGUEZ, "Inicios de la gráfica escultórica: el grabado matérico." En: *Gráfica contemporánea*, pp. 51-97), la matriz digital, puede decirse, lo hace en principio desde la adición.

29 "The second characteristic [...] is transferability, which makes it an object of substitution." (M. MELOT, "The nature and role of the print." En: *Prints: history of an art*, p. 23).

30 B. Skrjanec, *op. cit.*

31 De esta manera, siguiendo a Walter Benjamin, puede establecerse una analogía entre el pintor y el artista gráfico a partir de la diferenciación que establece entre el actor de teatro y el actor de cine. Mientras que el actor de teatro y el pintor se presentan directamente, tanto en el medio del cine como del arte gráfico "se interpreta para un aparato." (W. BENJAMIN, *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*, p.31).

32 R. TOCCI, *op. cit.*, p.5

33 J. MARTÍNEZ MORO, *La ilustra-*

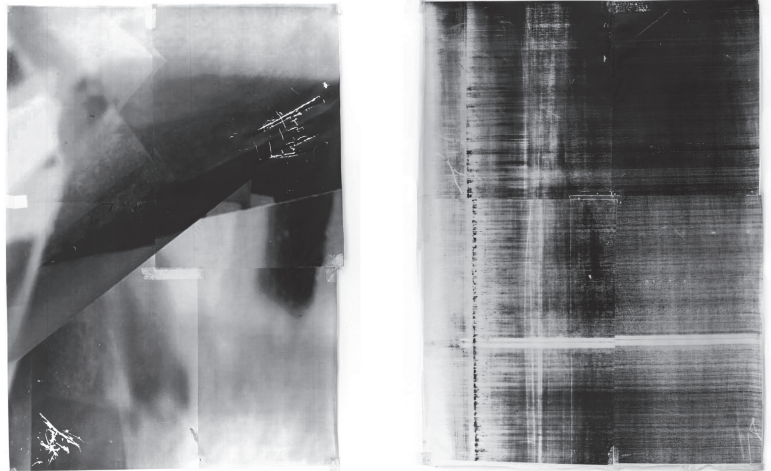
valores como medio de representación visual, más aun, cuando la reproducción, como experiencia creativa, "ha pasado a ser una opción y no un deber o limitante"²².

El hecho fundamental entonces que pretende rescatarse aquí de la naturaleza reproductiva de la gráfica, es el carácter indirecto que dicha condición implica al desarrollo de la imagen y por lo tanto de los procesos de "digitalización" (muestreo y cuantificación)²³ sobre los que se constituye. Pensar la imagen reproductible, conduce necesariamente a una interpretación de lo visual que se origina como consecuencia de un componente tanto productivo como reproductivo, definiendo una dualidad intrínseca desde la que se constituye como lenguaje expresivo. Su constitución por lo tanto en esencia "muestra a dos polos opuestos de existencia: el negativo y el positivo"²⁴, donde uno es solo posible por el otro o, mejor aún, donde uno no tiene sentido (técnico) si no produce el otro. Tanto el primero como el segundo están asociados respectivamente –pero no excluyentemente – a dos momentos fundamentales, o bien, componentes del lenguaje de la gráfica que aquí podríamos categorizar en dos acciones: producir-originar (hasta el momento que se define la matriz) y reproducir-transmitir (desde el momento que la imagen es duplicada sobre otro soporte); dos momentos que pueden ser entendidos como "el hecho de grabar y el hecho de estampar"²⁵, y que por su separación temporal generan una discontinuidad en la creación de la imagen, la cual no solamente se produce sino que necesariamente se reproduce²⁶. Esta dualidad no solo forma parte de su proceso creativo, sino que se mantiene latente de manera conceptual dentro de la imagen gráfica durante su existencia como la "multiplicidad de lo único"²⁷ o la singularidad de lo multiplicable.

Si bien como medio dual la gráfica se constituye fundamentalmente por dos momentos o componentes (producción y reproducción, matriz e impreso), cada uno de ellos puede actuar dentro de una posibilidad binaria, ya que tanto la matriz como el impreso pueden utilizarse expresivamente en la creación visual desde su presencia negativa o positiva. No obstante, lo binario no se presenta solo como efecto de su dualidad productora-reproductora, sino que constituye un principio primigenio de sus acciones generativas: quitar y poner²⁸; dos posibles operaciones que producen hueco y relieve, vacío y lleno, ausencia y presencia; valores que surgen simultáneamente cuando uno de ellos se provoca.

Esta dualidad del medio gráfico se constituye esencialmente por el carácter indirecto que implica su producción, fundamentando por lo tanto la existencia expresiva de la imagen en la reproductibilidad. De aquí que la imagen gráfica sea un "objeto de sustitución"²⁹, ya que su presencia no es efecto de la expresión directa sino de la transferibilidad, motivo por el cual "el pensamiento gráfico es conceptual desde sus mismos comienzos, ya que su esencia se basa en dos fases de pensamiento"³⁰. El artista gráfico "actúa" para un mecanismo de reproducción –de forma análoga como lo hace el actor de cine para la cámara³¹–, por lo que dentro de su proceso creativo, debe considerar no sólo las cualidades

Fig. 6 "Print of print." Los trabajos Print of print de 70x50, surgen del registro mediante un escáner de fragmentos de otras imágenes. Estos registros los imprimo y transfiero sobre láminas de óleo. Rubén Tortosa Cuesta. 2013



ción como categoría, p. 232.

34 Puede pensarse que la imagen gráfica ha estado determinada por sistemas de líneas que surgen de la materialidad del medio. El medio digital produce un nuevo sistema de líneas, dentro de una matriz intangible, que adquiere forma visual a través del píxel pero que está constituida, o "grabada", por dos estados que toman valores discretos y que en fundamento no se diferencian de la gráfica tradicional.

35 P. ISLA, "Más que viejo y menos que nuevo: la estampa digital desde una perspectiva evolucionista". En: *La matriz intangible*, p. 67.

36 Puede observarse que gran parte de los valores estéticos adquiridos por la imagen gráfica (como estampa real [papel] o virtual [pantalla]) han sido consecuencia implícita de las limitaciones de sus medios. Por ejemplo, las limitaciones del grabado xilográfico en la definición de detalles puede compararse con las limitaciones de la imagen digital en los primeros computadores como producto de la baja resolución de sus pantallas y su reducida capacidad de almacenamiento.

37 J. L. BREA, *Las tres eras de la imagen*, pp. 9-34.

38 M. MELOT, *op.cit.*, p. 9 [traducción propia].

39 M. MELOT, *op.cit.*, p. 23 [traducción propia].

40 M. MELOT, *op.cit.*, [traducción propia]. Estas cualidades de "ser liviano", "ser portable" y ser "multiplicable", otorgan particularidades especiales a su ente como objeto que le permiten actuar, como expresa Melot, como una enciclopedia o como un museo sin paredes: "Acting as an encyclopaedia or a 'museum without walls,' the print served to reproduce an impressive number of works, vouching for the power, usefulness and importance of the médium" (*op. cit.*, p.33). A pesar de que el impreso constituye la imagen como materia, las condiciones de su ligereza, movilidad y ubicuidad, entendidas conceptualmente, la alejan del "mundo de la materia dura" (J. BREA, *op. cit.*, p. 39) en la que se inscribe la "imagen-materia" y anticipa a la "imagen-film" (J. BREA, *op. cit.*,

expresivas de los medios a través de los cuales produce la imagen, sino, y sobre todo, las posibilidades que otorgan para poder reproducirlas y que son materializadas, principalmente, a través del impreso.(Fig. 6.)

Digital y gráfica

De acuerdo entonces a este planteamiento, lo digital no será entendido ahora aquí llanamente como la consecuencia de una tecnología que se vincula a un medio, sino sobre todo como una forma de expresión que puede producirse en "el mundo real [que] es fundamentalmente analógico"³². Si bien entonces lo digital convencionalmente se ha entendido como una expresión opuesta a lo analógico, las implicaciones adquiridas sobre las que comúnmente se diferencian los nuevos medios de los medios tradicionales –donde lo digital es producto del computador, y lo que no es producto del computador es analógico– no serán entonces ya su fundamento. De esta manera podemos determinar que "lo digital no es estrictamente hablando una propiedad intrínseca de nada, sino la consecuencia de la aplicación de una metodología de interpretación y codificación visual de la realidad"³³.(Fig. 7)

Si consideramos entonces lo digital, ya no exclusivamente como medio de producción, sino también como una cualidad expresiva, podemos asumir que las condiciones necesarias para que se produzca pueden derivarse directamente del entorno creativo y productivo de la imagen gráfica, dado que lo binario y lo discreto –conceptos asociados al lenguaje digital–, constituyen expresivamente valores que se vinculan íntimamente a los procesos separados, discontinuos, cuantificables y constitutivos del lenguaje gráfico. La estructura binaria (ceros y unos) de la matriz intangible, en esta medida corresponde expresivamente desde sus estados (apagado y encendido) a los valores de ausencia y presencia que produce físicamente la matriz tangible³⁴ –como contenedores de información.

Dadas las cualidades materiales sobre las que se constituye la imagen en el medio digital y el medio gráfico, puede presumirse que

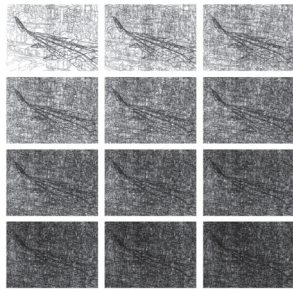
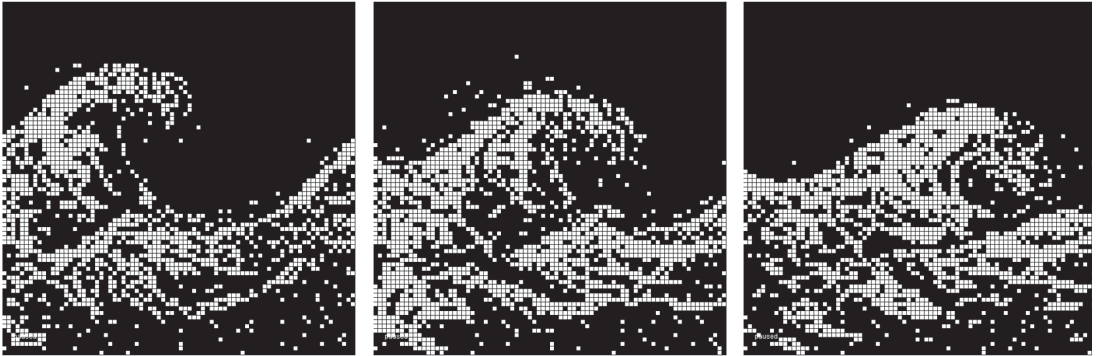


Fig. 7 "Un minuto y medio después de Hokusai". Dibujos basados y contruidos en una versión de interfaz gráfica del "Juego de la vida" de John Conway. Fotograma de animación digital. 2' 10". Ronald Meléndez. 2011
 Fig. 8 "Momento 2' 40"". Dibujo digital vectorial. 12 fotogramas de uno de los Gif animados utilizados para la elaboración de la instalación audiovisual. Proyección y difusión por Internet. Bibiana Cárdenas Robayo. 2015

comparte dentro de ellos los mismos intereses existenciales en torno a su presencialidad. En cuanto a la gráfica, puede afirmarse que el impreso (o la estampa) ha sido su fin objetivo –dado que la multiplicabilidad es un signo de su intención ubicua (diseminadora)–, aunque su constitución material no necesariamente la limita como objeto visual. En cuanto al medio digital, la imagen electrónica, si bien puede materializarse fuera de la pantalla, ésta en sí misma constituye uno de los espacios de su multiplicabilidad. Pepe Isla bien afirma, por ejemplo, que dentro de la gráfica digital "la propia pantalla es también una estampa"³⁵, lo cual implica una existencia de la imagen gráfica que no se debe fundamentalmente a una condición física sino conceptual³⁶. (Fig. 8.)

Aunque el término "impreso" alude convencionalmente a la imagen transferida sobre un soporte flexible –usualmente papel –, su concepto, como "imagen-materia"³⁷, adquiere ahora entonces connotaciones que trascienden su comprensión como objeto. Melot ya señalaba que la materialidad de la estampa no era necesariamente el papel, pero sí requería "un área flexible, liviana, fácilmente portable"³⁸ –como la que representa ahora su propiedad electrónica– lo cual implica que sus condiciones objetuales se sustentan principalmente en la movilidad de la imagen y no propiamente en su materialidad. De igual manera, también señala que "lo que constituye una estampa [o impreso] no es el medio o la técnica de la imagen, sino un conjunto de aptitudes a las que debe responder"³⁹, por lo que el impreso, como objeto-imagen, se fundamenta ante todo como "obra de arte portable, una que viaja fácilmente"⁴⁰.

La imagen gráfica, en su evolución hacia la inmaterialidad, encuentra en la tecnología digital su canal último de producción, más sus cualidades expresivas forman parte histórica de la esencia de su lenguaje. En esta medida, puede decirse que la mirada gráfica supone entonces una "digitalización" del mundo analógico, en cuanto los procesos de abstracción elaborados para la concepción de la imagen, generan necesariamente un muestreo y cuantificación en función de sus intereses informativos, expresivos y difusivos de conocimiento.

Podemos a su vez determinar entonces que la imagen digital en fundamento es gráfica, no solo por su condición indirecta y las posibilidades de multiplicación que otorga como medio técnico, sino por las

pp. 37-63).

41 Si bien es claro que la pixelación manifiesta una de las condiciones expresivas de la imagen digital por la exaltación de su carácter discreto, no se pretende determinar que sea su única posibilidad ni la más representativa, ya que otras manifestaciones como el error, expresado explícitamente a través del glitch art, hacen también evidente la cualidad de un medio que, como en el caso de la gráfica, se fundamenta en elementos discontinuos. No obstante, vale la pena recalcar como ejemplo el valor que sobre la expresión de la imagen gráfica el pixel art tiene en la actualidad dentro de las nuevas formas de comunicación y creación visual, cuyo origen estético se halla en la apropiación visual de las limitaciones que una vez tuvo el medio, pero que hoy responden evidentemente a una decisión y no a una condición. De hecho, la pantalla —e incluso el impreso— deja de ser su único espacio de expresión y se expande hacia la materialidad física como una adopción de sus valores gráficos. Véase por ejemplo las instalaciones e intervenciones urbanas de Invader (www.space-invaders.com), los objetos escultóricos de Shinji Murakami (murakamishinji.com) o Shawn Smith (www.shawnsmithart.com), la aplicación en objeto de diseño por Catarina y Luisa Lente (puxxle.yoyo.es), la intervención conceptual en una máscara por Martin Backes (www.martinbackes.com) o los mosaicos murales de Kristoffer Zetterstrand (zetterstrand.com). Por otro lado, el glitch art, cuya característica fundamental es la adopción estética del error, retoma un hecho que formaba tanto implícita como explícitamente parte ya del lenguaje de la creación gráfica dentro del grabado, fuese por cuestiones técnicas, expresivas o conceptuales, tales como el desgaste de la plancha, el entintado, los desfases del registro, la variación material de los soportes, etc. Véase por ejemplo la aplicación al diseño textil hecha por Jeff Donaldson (glitchhaus.com) quien aprovecha el glitch como patrón gráfico.

42 "Though it could refer to almost any system, numerical, linguistic or otherwise, used to describe phenomena in discrete terms over the last 60 or so years, the word has become synonymous with the technology which has made much of the aforementioned possible, electronic digital binary computers" (C. GERE, *op. cit.*, p. 15).

43 L. MANOVICH, *op. cit.*, p. 171.

cualidades, o como ya se expresó —en términos de Melot—, por las aptitudes sobre las que se constituye existencialmente (levedad, movilidad, ubicuidad, portabilidad) y que evidentemente son potenciadas por el medio digital como mecanismo que representa el punto último de la evolución de la producción gráfica y su progresiva desmaterialización como herramienta de creación.

Como consideración final, dentro de otras posibles cualidades que eventualmente puedan establecerse en torno a las condiciones expresivas que análogamente producen el medio de la gráfica y el medio digital, puede señalarse aquí, además, la evolución similar que en la expresión de la imagen tuvieron ambos medios como consecuencia de las limitaciones de su desarrollo tecnológico hacia la reproducción exacta del mundo visual. En esta medida, la pixelación⁴¹ de los ocho o menos bits de las primeras gráficas por computador, puede compararse con la tosquedad de las primeras líneas xilográficas, en ambos casos, denotando un desarrollo técnico que pasó de una amplia expresión material del medio hacia su progresiva ocultación.

Lo digital por fuera de "lo digital"

Sin negar la inevitable vinculación que el término "digital" establece con el computador, es evidente que su concepto evoca no solo un artefacto tecnológico sino también un entorno cultural sobre el que se producen nuevas formas de acción y comportamiento en la generación, procesamiento, almacenamiento y transmisión de la información. Por lo tanto, los asuntos expresivos que se deriven de su tecnología no estarán vinculados solo a sus cualidades como artefacto. Si bien entonces la palabra "digital" se ha convertido en sinónimo de la tecnología que, en palabras de Charlie Gere, ha hecho en gran parte posibles los computadores digitales electrónicos binarios⁴², su incorporación dentro de las dinámicas contemporáneas de producción, no constituye únicamente "maneras de trabajar con datos informáticos, sino maneras generales de trabajar, pensar y existir en la era del ordenador"⁴³.

En esta medida, la expresión de lo digital puede considerarse como un problema que se halla por fuera de los mismos medios que la producen (tanto tradicionales como nuevos), y cuya relevancia como recurso técnico se encuentra en las formas como a través de la imagen interpreta y transmite información. Por ello, desde esta perspectiva, la imagen digital ha sido producto de la abstracción y la reproducción del mundo analógico, cuyos mecanismos de producción, como forma expresiva en torno a la imagen, han sido ya anteriormente mediatizados por el entorno propio de la creación gráfica. Así entonces, podemos hablar de una imagen gráfica que es digital, ya que a través de su lenguaje se ha digitalizado el mundo que representa.

Queda entonces aún por determinar, si en principio consideramos lo digital como algo que no es propio de una tecnología, qué otorga novedosamente su medio a la imagen gráfica como elemento expresivo, o, en otras palabras, queda por cuestionar qué otras cualidades

Ronald F. Meléndez Cardona

Doctorando de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

Profesor del Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes de la Pontificia Universidad Javeriana (Colombia).

Bogotá, Colombia (1977). Actual becario de la Fundación Carolina para estudios de doctorado en la Universitat Politècnica de València. Máster en Producción Artística (UPV, 2011). Maestro en Artes Visuales con énfasis en expresión gráfica (Pontificia Universidad Javeriana, 2004). Tecnólogo en Diseño y Producción Gráfica (Unitec, 1998). Artista visual y docente con enfoque hacia la práctica y la investigación del dibujo, la gráfica y los medios digitales en los ámbitos del arte y el diseño.

Rubén Tortosa Cuesta

Profesor y Subdirector de Investigación del Dpto. de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes de la Universitat Politècnica de València.

Doctor en Bellas Artes, es profesor y Subdirector de Investigación del Dpto. de Dibujo de la Facultad de Bellas Artes, Universitat Politècnica de València. Artista de la Galería Set Espai D'Art (Valencia). Cofundador del grupo artístico Artefactes, con el que ha desarrollado obras electrónicas e instalaciones interactivas. Actualmente participa en un proyecto de investigación, para la creación de un nuevo material de impresión y desarrollo de impresora 3D y CNC.

del medio digital permiten que se obtengan nuevas propiedades a la expresión gráfica dentro de los límites –si los hay– que definen su lenguaje. Las posibilidades de convergencia que dentro del medio digital ha tenido la creación gráfica con otros recursos expresivos, han ampliado progresivamente su existencia como medio múltiple, pero a la vez, puede presumirse que en alguna medida han desvirtuado algunas de sus características propias como lenguaje. A pesar de ello, es claro que no podemos generar una definición única de su concepto, pero vale la pena seguir indagando la gráfica dentro de la época que le corresponde para entender sus posibilidades creativas dentro de las nuevas dinámicas de la comunicación visual.

Bibliografía

- ALCALÁ, JOSÉ RAMÓN. *La piel de la imagen: ensayos sobre gráfica en la cultura digital*. Valencia: Sendemà, 2011. 175 p.
- BENJAMIN, WALTER. *La obra de arte en la época de su reproducción mecánica*. Madrid: Casimiro, 2010. 60 p.
- BREA, JOSÉ LUIS. *Las tres eras de la imagen*. Madrid: Akal, 2010. 142 p.
- CASTRO, KAKO. *Mapas invisibles para una gráfica electrónica: (de la huella incisa al grabado con luz)*. Vigo: Comanegra, grupo dx5 - Universidad de Vigo, 2007. 228 p.
- GERE, CHARLIE. *Digital culture*. London: Reaktion Books, 2008. 248 p.
- HAYVAERT, ANNE, CHAUDOUËT, YVES (curat.). *De la huella a lo numérico = de l'empreinte au numérique*. Vigo: dx5 - Universidad de Vigo / École Européenne Supérieure de l'Image de Angoulême, 2010. 299 p.
- ISLA, PEPE. "Más que viejo y menos que nuevo: la estampa digital desde una perspectiva evolucionista". En: SOLER, ANA (COORD.), CASTRO, KAKO (COORD.). *La matriz intangible*. Vigo: grupo dx5 - Universidad de Vigo, 2004. pp. 60-82
- IVINS, WILLIAM M. *Imagen impresa y conocimiento: análisis de la imagen pre-fotográfica*. Barcelona: Gustavo Gili, 1975. 233 p.
- MANOVICH, LEV. *El lenguaje de los nuevos medios de comunicación*. Barcelona: Paidós Ibérica, 2005. 431 p.
- . "New media". En: PERRON, Bernard (ed.), WOLF, Mark J.P. (ed.). *The video game theory reader 2*. New York: Routledge, 2009. pp. 370-372
- MARTÍNEZ MORO, JUAN. *La ilustración como categoría: una teoría unificada sobre arte y conocimiento*. Gijón: Trea, 2004. 246 p.
- . *Un ensayo sobre grabado*. Santander: Creática, 1998. 155 p.
- McLUHAN, MARSHALL. *La comprensión de los medios como las extensiones del hombre*. México: Diana, 1989. 443 p.
- MELOT, MICHEL, ET AL. *Prints: history of an art*. Geneva: Skira, 1988. 279 p.
- MÍNGUEZ G., HORTENSIA. *Gráfica contemporánea: del elogio de la materia a la gráfica intangible*. Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez, 2012. 419 p.
- MORLEY, SIMON. *Writing on the wall: word and image in modern art*. Berkeley & Los Angeles: University of California Press, 2003. 224 p.
- NEGROPONTE, NICHOLAS. *Being digital*. New York: Vintage, 1995. VIII, 255 p.
- PERRON, BERNARD (ED.), WOLF, MARK J.P. (ed.). *The video game theory reader 2*. NEW YORK: ROUTLEDGE, 2009. XXII, 430 p.
- PORAT, DAN I., BARNA, ARPAD. *Introducción a la tecnología digital*. México [etc.]: Limusa, 1992. 542 p.
- POYNOR, RICK. *No más normas: diseño gráfico y posmoderno*. México: Gustavo Gili, 2002. 192 p.
- SKRJANEC, BREDA. "Enfoques múltiples". En: SOLER, ANA (COORD.), CASTRO, KAKO (COORD.). *La matriz intangible*. Vigo: grupo dx5 - Universidad de Vigo, 2004. pp. 52-58
- SOLER, ANA (COORD.), CASTRO, KAKO (COORD.). *La matriz intangible*. Vigo: grupo dx5 - Universidad de Vigo, 2004. 160 p.
- TOCCI, RONALD J. *Sistemas digitales: principios y aplicaciones*. 5ª ed., México [etc.]: Prentice Hall Hispanoamericana, 1993. XVI, 823 p.

Past Styles, New Paths: Neo-Victorian Illustration in 21st Century Yal and Children's Books

Los estilos del pasado, nuevos caminos: ilustración Neovictoriana en el siglo XXI, libros para jóvenes y para niños

Leonor Hungría
Paula Tavares
Ana Catalina Silva

Este documento se centra en el tema de las tendencias de estilo Victoriano y Neo Victoriano en la industria de la impresión de libros , sobre todo en la literatura para jovens adultos y libros para niños. Sostenemos que este renovado interés por la época victoriana se relaciona con el comportamiento nostálgico de los consumidores y estrategias del retro marketing, influyendo en diferentes aspectos como sean el diseño de los libros , el estilo en la ilustración, en la literatura y los temas. Proponemos un análisis de la ilustración que recrea la estética de la época victoriana y esperamos poder señalar algunos caminos a explorar en la ilustración nostálgica Neo Victoriana.

Palabras clave: Ilustración, Neo Victorianismo, Diseño, Literatura para niños, Literatura para jovenes adultos
Key words: Illustration, Neo-Victorian, book design, children's literature, young adult's literature

This paper focuses on the subject of Victorian and Neo-Victorian tendencies in book printing industry, particularly Young Adults Literature and children's books. We argue that this renewed interest in the Victorian period is related to nostalgic consumer behaviour and retro-marketing strategies, influencing different aspects such as book design, illustration and literary style and themes. We propose an analysis of illustration recreating the aesthetics of the Victorian period in their work, and hopefully point some paths to be explored in Neo-Victorian nostalgic illustration.

1. Introduction

The subject of Victorian and Neo-Victorian imagery and aesthetics is not new in the field of study of illustration. One of the reasons for this is the great impact that the Industrial Revolution had in the book printing industry, which was instrumental in increasing the number of books being printed and published, but also in improving the reproduction of illustrations. Social policies of the day also contributed to the achievement of mass literacy in the Western world, creating a vast number of new readers. It is commonly accepted that "by the 1890s, 90 per cent literacy had been almost uniformly reached, and the old discrepancy between men and women had disappeared" (Lyons, 1999). The Victorian period also marks the birth of a new perspective on childhood. As a result, the concept of literature for children also shifted: instead of moralising tales and poems, literature to entertain and delight. Illustrators became instrumental, cooperating with authors and publishers to create beautiful and colourful books, and rose to a position of importance in the production of children's books. This made the nineteenth-century and early 1900s an exciting time for book publishing and illustration.

Thus, it is no surprise that we find an emergence of graphic languages common in the Victorian era today. In fact, it is not new. When analysing mid twentieth-century illustration works in the realms of Gothic or Fantasy, for example, we find close resemblances with nineteenth-century prints and illustrations. Edward Gorey, back in the 1950s, recreated the etching and cross-etching found in nineteenth-century prints and that Victorian parody for which he became famous. In the 1970s, Alan Lee and Brian Froud turned to Arthur Rackham, and other nineteenth-century fantasy illustrators, such as Edmund Dulac, for their faery portraits and sceneries. The works of Arthur Rackham are, in fact, a great inspiration for illustrators when it comes to Fantasy, as Tony DiTerlizzi, an American illustrator and author. He stated to be greatly influenced by Rackham when he illustrated the *Spiderwick Chronicles*, in 2003.

We argue in this paper that there seems to be a renewed interest in this period in the printed book industry, as a part of nostalgic consumer behaviour and retro-marketing strategies. This is also visible in the area of children's books and young adult's literature, particularly book design, where illustrators are also playing an important role, in the reprinting of Victorian classics of literature, with the original illustrations or works by contemporary artists, in the themes being published, such as Gothic literature for children and young adults, detective stories (popular genre in the nineteenth century), and in illustration, as some artists "reproduce" the Victorian style and aesthetics and others seek a more realistic recreation of that historical period in their own particular graphic language. In the first section of this paper we will make a brief historical approach to the printing and publishing industry in the 1800s and early 1900s, especially illustration and illustrators,

and their main aesthetic and artistic influences. In the second section, we will discuss the importance of nostalgia in the book publishing business, with particular emphasis on Neo-Victorian motifs and themes, and in the third section of this work, we will analyse how some illustrators recreate the aesthetics of the Victorian period in their work, and hopefully point some paths to be explored in Neo-Victorian nostalgic illustration.

2. The Victorian book industry: the rise of children as different individuals and illustrators as important agents in bookmaking

There is no turning away from the fact that the advent of the Industrial Revolution, the innovations in communication, transportation and distribution (e.g., the invention of telegraph, and the expansion of the railway network and postal services) and the mechanization of press gave way to an increasing market for the written (and illustrated) word. The effect of those innovations marked the second half of the nineteenth century as the beginning of a movement towards globalization, in which books, and more emphatically, illustrated press and magazines played an important role. Publishers had then the possibility to print more numbers and faster. Thus, the nineteenth century marks the birth of the paperback and serialized books (many of these were sold as supplements to magazines and newspapers). Marketing strategies led to the concept of literature for the masses – in England, these strategies translated in George's Routledge's "Railway Libraries" and the popular Yellowbacks, and similar publications were being made throughout Europe and the United States of America.

Magazines and newspapers were, in fact, the preferred vehicles of information and relied both on strong imagery produced by illustrators and photographers, and, many times, sensationalist writing to convey information and opinion. Image and word were indissociable when it came to satire and social and political critique. Thus, it is argued that "most of the popular illustrations created during the Victorian period were produced for magazines, newspapers and books – children's and adult. [...] The leading periodicals of the day ran a regular diet of news, comedy, commentary, and fantasy, sometimes all in one magazine, other times in niche journals" (Heller & Chwast, 2008). Periodical press conveyed both the traits of exaggerated graphic ridicule, grotesquerie and anthropomorphism, and the idealistic depiction of Victorian society that help to define the period. It is no coincidence that the term "cartoon" was coined during the Victorian period by the famous English periodical *Punch*. Satirical periodicals were by no means exclusive to England, there were *L'Eclipse* in France, *Puck* and *Life* in the United States of America, and many other throughout the industrialized Western world. In Portugal, we had the renowned cartoonist Rafael Bordalo Pinheiro (1846-1905) created the character *Zé Povinho*, the comic symbol of the Portuguese people, and also provided cartoons to some of the most prestigious Portuguese newspapers and magazines

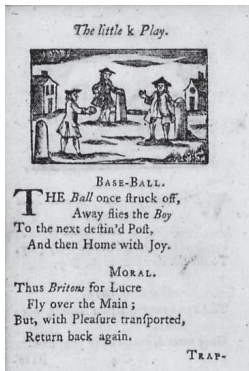


Fig. 1 *A Little Pretty Pocket-Book.*
 John Newberry. 1744

of his day. It is in periodical press, so, that we find the most characteristic imagery made in the Victorian period: engravings of pen and ink drawings with intricate hatching and cross-hatching, illustrated type-faces and capital letters, and illustration style full of mannerisms and eerie, absurd, idealistic and realistic motifs. Periodicals joined in their pages the ambiguous and opposing motifs of what became known as Victoriana: the eerie and the absurd versus the whimsical and fanciful, the grotesque and the ideal beauty.

As we have seen, illustration played an important role in press, it reached new levels of quality and excellence in the book printing industry, especially in poetry gift books and, later, in children's books. Technological innovations in the reproduction of illustrations, new artistic and aesthetic movements, new concerns towards design, and the "invention of childhood" were instrumental in the creation of children's literature and illustration as we perceive it today.

Although the first book for children was in fact published in 1774, by John Newberry, an English bookmaker, it is commonly accepted that "children's literature today, as a distinct genre distinguished not only by its intended audience but by stylistic and formal features, might be better dated back to the Golden Age of children's literature in the Victorian period. Alice's Adventures in Wonderland, originally published in 1865, arguably represents the first children's book that children today still recognise as children's literature and do in fact continue to read" (Jackson, Coats and McGillis, 2008). The fact we do not recognize John Newberry's *A Pretty Little Pocket-Book* is due mostly to its rigid moralistic intention. This was so with most of the books for children made during the eighteenth century. The ideals of the Enlightenment, and particularly the writings of Jean-Jacques Rousseau and John Locke, informed the making of such books. Children were considered as *tabula rasa*, to be inscribed with the ideals of rationalism and to become enlightened men and women. This views on childhood coincide with the extirpation of scary elements, such as ghosts, witchcraft, hauntings and others, from tales for children and marked the shift of those elements into adult literature, thus creating a new literary genre – the Gothic. These elements did not stay away from childhood's universe for long, though, as we shall see. (Fig. 1)

It was Romanticism, but as a consequence of Enlightened ideals, that brought on a different role for the child, as a symbol of innocence, purity and beauty, untouched by the corruption of adulthood and, to a similar extent, progress. They were finally perceived as individuals, they had clothes designed especially for them, they were the heroes in the literature made for them, they were one the subjects for the Victorian craze for photography and they had a special place in the house for them – the nursery – where they would play, eat, study and sleep, a place far from the intricacies of adult life.

Thus, the importance of a phenomenon in book publishing – the nursery rhymes – that created a playful, and often wildly fantastic

world for their readers. They provided the child with innocent entertainment, and won their popularity through careful design and illustration. The figure and work of the illustrator was paramount to the bookmaking process, and some rose to the status of stars, such as Randolph Caldecott and Walter Crane, two of the most famed and successful writers and illustrators of nursery rhymes, picture books and illustrated ABCs from the second half of the nineteenth century. Both of them were greatly influenced by the ideals, aesthetics and artistic movements of their time, mainly the Pre-Raphaelites and Romanticism, although Walter Crane, as both a member of the Arts and Crafts movement and considered a precursor of Art Nouveau, had a particular style of illustration, the children-in-the-garden motifs and floral fantasies, extraordinarily complex and intricate, especially if we consider that the reproduction of illustration was made mostly by wood engraving. Both based on the ideal of childhood as the embodiment of purity and beauty, thus depicting children, even in the most dire situations, in an aesthetically pleasing composition, thus contributing for those endearing and very characteristic representations of the Victorian child. We find such an example in Randolph Caldecott's picture book *The Babes in the Wood*, based on a gruesome old tale of two orphaned children abandoned in a forest and their subsequent death. Both the death of the children's parents and the children themselves is depicted in a somewhat idyllic fashion. We can not see the horror.

Somewhat different are the illustrations Charles Dickens commissioned for their books. Considering that many of them were originally published as serialized fiction, as supplements to periodicals, and that he was concerned in raising awareness to social issues of his time: such as poverty, the importance given to Progress and Industry in detriment of Man, the inhabitability of many parts of the city of London, child abandonment, the disease-ridden and ill-fitted orphanages, for example, arguably some of his works were not meant for children alone (e.g., *The Old Curiosity Shop*, first published in serial form in 1840-1, inserted in the periodical *Master Humphrey's Clock*). Dickens worked closely with the illustrators, so that the plates were truly a team work, combining the sensibilities of the author and the artists. As Janes (2013) says on his article on *The Old Curiosity Shop* and its illustrations, Dickens can be considered "as an active participant in the rich development of Victorian visuality and visual culture because he intended that his text and the artists' images should be in dialogue with each other". Considering the texts and themes, many of the original plates can be deemed Gothic in some ways – the innocent child-hero is depicted purposely in dark, sometimes decaying, ambiances, surrounded by odd characters, some very ugly and even grotesque (the representation of their own evil). As some Gothic, there is a certain eerie humour to it, both in the text and the illustrations, made from plates full of etching and cross-etching, to create a certain tension. Thus, the original illustrations of some of Dickens'

works are in consonance with the more lugubrious side of Victorian visual style. When compared with illustrations on the same texts by early twentieth-century artists, such as those of Arthur Rackham for *A Christmas Carol* (1915), we can see some of the darkness was sponged off, to better fit different aesthetic and cultural sensibilities. We must not forget that Art Nouveau made its appearance in the last decade of the nineteenth century in detriment of academical realism and, arguably, the more rigid and darker early Victorian.

The exception, when it comes to the late nineteenth-century and the rise of Art Nouveau supposedly brighter imagery, is of course the Arts and Crafts movement of the 1880s, with their penchant for the Gothic. William Morris became the most influential spokesman of the movement and the Private Presses, which had a special concern towards bookmaking and typography. His Kelmscott Press was instrumental in rising the standards of book design and production. Its carefully designed books, with the characteristic printed illustrations are a reference to many designers and illustrators to this day. Among those who collaborated regularly with William Morris were Eric Gill, Edward Burne-Jones and Aubrey Vincent Beardsley, who had a liking for the darker side of human nature and a very recognizable curvilinear style.

Fantasy and nonsense were two very important themes in many literature for children in the Victorian period, as mentioned before. The illustrators were inspired by both the words they were meant to illustrate and Victorian visual culture, with its' synthesis of old and modern, Romanticism, Realism, Gothic, Art Nouveau and Symbolism, to create the whimsical fairy and fanciful art that we still recognize. If we do not consider the chronological gap and the technological advances in the reproduction of illustrations that set apart John Tenniel's original illustrations for *Alice's Adventures in Wonderland* (1865, wood engraving) and the ones made by Arthur Rackham for the same book (1907, photomechanical processes), we can see how both artists mesh the fantastic and the real by juxtaposing careful realistic depiction of some elements, as, for example, Tenniel's White Rabbit, even though wearing a vest, and a more whimsical recreation of nature. Also in the second half of the nineteenth century, adventure novels, such as those of Jules Verne and Albert Robida, the fathers of science fiction, provided new motifs for illustration. Illustrators such as Gustave Doré, French master engraver, became famous for their imaginary and yet very realistic imagery for this type of literature. From this blend of reality and imaginary fantastic illustration was born and Victorian illustrators in this style are major influences still to this day.

In the chapter of the reproduction of illustrations and technological innovation, and since these are instrumental in the iconic Victorian imagery, we have to point out that wood engraving was the most common method to replicate illustrations in the beginning of the nineteenth century. The woodblocks, however, were not fit for long

print runs. This became possible with new advances in technology, particularly stereotyping and electrotyping. As far as 1860, wood engraving for colour printing in relief was very popular, particularly in children's books, such as those by aforementioned Walter Crane and Randolph Caldecott. Colour prints were, however, still very expensive and used mostly to illustrate limited editions, albums and luxury books, richly illustrated and bound, to meet the demand of the wealthier buyers and collectors.

Experimentation with new materials and techniques developed throughout the second half of the nineteenth century, and steel began to be used for printing plates – it is stronger than copper and it allowed for finer lines and cut closer together which resulted in beautiful tonal works. This period marks the emergence of artists, printmakers and illustrators like Gustave Doré, in France. Lithography became popular after the 1830s and it was used both in reproducing illustrations for expensive books and printed advertisement material. It was not until the last decade of the nineteenth century, with the application of photography to the reproduction of illustration allowed for the image to be directly transferred to the book by mechanical processes. The reproduction of watercolours, pastels, with its rich tonalities and nuances, and other artistic techniques became possible. This was the time of Beatrix Potter, Edmund Dulac, and Arthur Rackham, just to name a few. The rich, colourful illustration of this period is the epitome of Victorian illustration. .

3. Nostalgia meets the neo-victorian in the printed book industry

In the field of marketing, nostalgia and nostalgic consumer behaviour are a factor of study since the late twentieth century. As a result, there are many definitions for nostalgia, some consider it a mood, others a preference. In 1997, Divard and Demontrond defined nostalgia as: "a bittersweet affective reaction, possibly associated with a cognitive activity and which is felt by an individual when an external or internal stimulus has the effect of transposing him or her into a period or an event from an idealised recollection of the past which may or may not be part of his/her personal experiences" (in Kessous, 2014). Thus, these recollections of the past are not an exact account, rather an embellished ideal of a bygone era, focusing on its positive traits. Such positive feelings towards this idealised past are used in retro-marketing, retro-branding and retro-design to induce a feeling of comfort and an emotional bonding to products or brands. Silva (2010) argues that these nostalgic trends rise from the quest of an identity prior to globalisation as a response to our troubled times.

Nostalgic, retro and retro tendencies are considered an international phenomenon and we can see the impact it has on such divergent areas as the car industry, cinema, fashion, packaging and interior design. As a result, we have now the reanimation of the Star Wars saga and Star Trek, the success of the modern Sherlock Holmes TV show,

the rebirth of the Volkswagen Beetle, the opening of new commercial venues with retro interior design and the increase in number of second-hand and vintage shops. In Portugal, nostalgia translated also into a new found interest in traditional music, national handmade products, old national brands, heritage products shops like A Vida Portuguesa and the rehabilitation of old local and historical landmarks. But nostalgia is not a mere tool for marketing departments. As Mitchell (2010) says, on the subject of Neo-Victorian fiction, nostalgia can have a "positive and productive role in recalling the past, a project that seems important, even necessary, in a culture that multiplies historical narratives in a variety of media". Nostalgia is therefore linked to memory and our necessity to recall the past and produce memory. Not historically accurate memory, but a memory nonetheless.

This leads us to the subjects of Victorian and Neo-Victorian nostalgia. Many claim that we call the Victorian period is a complex mix of ambivalent political, social and cultural ideals, by-products of contradictory feelings towards industrialization, for its' benefits and the making of the Modern Man, but and the loss of beauty and innocence that came with it, translated in the exploitation of men, women and children, poverty and a certain sense of doom. Such ambivalence also stretched to the ideal of childhood, the romantic vision of the child as innocent, pure and the personification of Beauty, and the Christian notion that children were born of sin and had to be carefully taught in the paths of Good. Literature meant for childhood also followed these opposing tendencies, we still had moralizing and cautionary tales being published, as well as fantastic and nonsense literature and Gothic inspired fiction, such as Frances Hodgson Burnett's *The Secret Garden*. The illustration of the period was not impervious to those tendencies and oscillated between the floral fantasy and the Gothic tradition, the fantastic and the realistic, the grotesque and the beautiful, the lugubrious and the bright, the colourful and the dark, the whimsical and the uncanny. So why our apparent fascination with the Victorian?

It seems clear, from what was said so far, that the Victorians are not that different from us. They also experienced a certain fin-de-siècle feeling towards a rapidly changing world, the same scepticism towards progress. Victorians are part of the past, but one that is not so removed, or in truth, different, from us. We can still identify with the iconic Victorian imagery, because we still live in their space, so to speak. Many of our cities are full of memories from that period: monuments, buildings, pictures and depictions of days gone by, but still very present. But we also experience some ambiguity towards the nineteenth and early twentieth-century: we know, by reading Dickens, for example, that the Industrial Revolution brought a great number of people to the cities to work in the new factories. Many of them lived in poverty, and dwelled in degraded parts of the expanding metropolises. However, most of us, when called upon to give a description of the Victorian period are more likely to recall the ladies in beautiful

garments and monumental hats, the furniture, the décor, the first cars, the imagery of the Victorian child, the more whimsical illustration of the period, and certainly, Lewis Carroll's Alice. We are more likely to reproduce the same stereotypes found in *My Fair Lady*, for example, the musical film adaptation of 1964, directed by George Cukor and based on George Bernard Shaw's stage play *Pygmalion* (1913). In fact, the second half of the twentieth century marks the rehabilitation of the so called Victoriana and there was a new interest towards Victorian artefacts. Arguably, it was also in the mid-twentieth century that the term Neo-Victorian was coined in the field of literary studies. Nonetheless, we seem to be surrounded by Neo-Victorian products and commodities. Even though the more recent tendencies point to dystopia and post-apocalyptic worlds, Victoriana persists and publishers are also aware of this.

It is not uncommon to find republished old classics in attractive dust jackets and covers with a vintage look-and-feel and cloth-bound hardbacks reminiscent of bygone eras on the shelves of every bookshop. This revivalism of Victorian book design by revisiting old printing and binding methods has been a strategy of several book publishing companies to face an increasingly competitive market and also, the rise of the e-book. We can find such an example in the Penguin Classics collection, in 2010, with cloth-bound hardbacks designed by Coralie Bickford-Smith, made to resemble those of late nineteenth century books. In Portugal, the publishing company Tinta-da-China has also turned to nostalgic book design – many of their covers also resemble those found in the Victorian and Edwardian periods – and publishing classics of literature. It seems there is a “growing market for limited edition books with high production value” (Gbadamosi, 2010) and nostalgic design, either because people like the physical object and can create an emotional bond with it, as opposing a digital file, or they want to own something created by their favourite designer or illustrator.

Illustrators, printmakers and artists, as well as designers, have been instrumental in this wake of nostalgia and have been enrolled by publishers to create beautiful and appealing covers reminiscent of certain periods or styles, such as illustrators Stanley Donwood, who designed the retro gold-foiled linocut covers for White's Books first four books, and Andrew Davidson, who created the woodblock illustrations for Bloomsbury's Harry Potter series, adult reader edition, in 2013.

Children's books and YAL also reflected nostalgic consumer behaviour and the new interest in Victorian style. Arguably, as a response of some publishers to branded fiction (books published as a part of a brand strategy, to sell other products, as, for example, Hannah Montana's books or *Monster High*, more recently) and the aggressive marketing around it, for branded fiction is commonly associated with TV shows. Thus, publishers turned to well-loved classics of children's literature, like *Alice's Adventures in Wonderland*, *Peter Pan*, and *The*

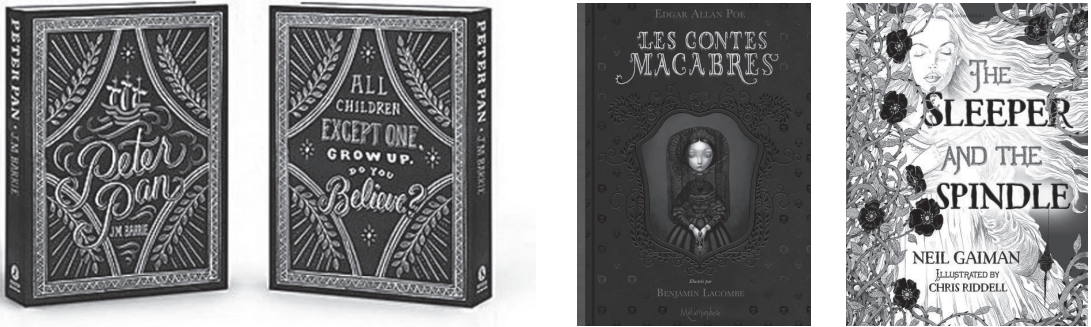


Fig. 2 Paperback cover illustration for J. M. Barrie's *Peter Pan*, Puffin Chalk Series, Puffin Books. Dana Tanamachi. 2013

Fig. 3 Cover illustration for Edgar Allan Poe's *Les Contes Macabres*. Benjamin Lacombe. 2010

Fig. 4 Cover illustration for Neil Gaiman's *The Sleeper and the Spindle*. Chris Ridell. 2014

Wonderful Wizard of Oz, either republishing them with the original illustrations or commissioning artists to provide new illustrations. There is also a shift towards nostalgic design in children's and young adult's books. We can find an example for this in the collection Puffin Chalk, featuring old classics of literature, with reproductions of manual illustrations and lettering by Dana Tanamachi, reminiscent of nineteenth-century book covers. (Fig. 2)

It has been pointed out that one of the reasons behind this surge of nostalgia, and, in some cases, Victorian and Neo-Victorian motifs, is the fact that there are more adults buying young adult and children's literature, either for children or for themselves. As it seems, the success of the *Harry Potter* series marked a significant growth in crossover reading. The *Harry Potter* phenomenon also contributed for the revival of some Victorian and Neo-Victorian fiction, as we shall demonstrate in the following section of this paper.

4. Neo-Victorian fiction and illustration in twenty-first century yal and children's books: different approaches

For the scope of this work, we shall consider as Neo-Victorian the illustration that: a) reproduces the etched and cross-etched of nineteenth-century engravings; b) recreates or mimics Victorian motifs and mannerisms; c) is clearly influenced by mid-nineteenth century and early twentieth century artists, as the works by Brian Froud, who incorporates influences of Arthur Rackham and other acclaimed Victorian fantasy illustrators in their own graphic language; d) recreates or reinterprets Victorian quotidian, making use of both old stereotypes and historical and visual records of the era and mixing them with personal graphic language. This broader view on Neo-Victorian illustration draws near the notions on Neo-Victorian fiction and the perspectives on Neo-Victorian style as a way to produce new memory.

We can not dissociated Neo-Victorian illustration of the fiction its meant to encompass. Thus, the rise of Gothic in children's literature initiated by the *Harry Potter* phenomenon also created a new interest towards Victorian authors such as Edgar Allan Poe, and fiction around Victorian historical and imaginary characters, such as *Sherlock Holmes*

Bibliography

- FINKELSTEIN, D. & MCCLEERY, A.: *An Introduction to Book History*, New York, Routledge, 2005
- GBADAMOSI, N.: "Publishers Make a Run for Cover", *PrintWeek*, London, Mark Allen Group, August 13, 2010, pp. 16-17
- "IBAN BARRENETXEA Y LA LIGA DE LOS PELIRROJOS: 'No Quiero Dibujar un 'Sherlock Holmes', Tengo que Intentar Buscar al Personaje Hasta Encontrar al Único y Verdadero Sherlock Holmes'". Un Periodista nel Bolsillo. In <http://www.unperiodistaenelbolsillo.com/iban-barrenetxea-y-la-liga-de-los-pelirrojos-no-quiero-dibujar-un-sherlock-holmes-tengo-que-intentar-buscar-al-personaje-hasta-encontrar-al-unico-y-verdadero-sherlock-holmes/>
- JACKSON, A., COATS, K. & MCGILLIS, R. (EDS.): *The Gothic in Children's Literature: Haunting the Borders*, London, Routledge, Taylor & Francis Group, 2008
- KESSOUS, A.: "Nostalgia, Autobiographical Memories and Brand Strategy: Marketing to the Post World-War I Generation", *Journal of Brand Strategy*, vol. 3, nr. 2, London, Henry Stewart Publications LLP, 2014, pp. 148-154
- LYONS, M.: "New Readers in the 19th Century: Women, Children, Workers". In CAVALLIO, G. & CHARTIER, R. (Eds.), *A History of Reading in the West*, Oxford, Polity Press, 1999, pp. 313-343.
- MITCHELL, K.: *History and Cultural Memory in Neo-Victorian Fiction*, London, Palgrave Macmillan, 2010
- SEKERES, D. C.: "The Market Child and Branded Fiction: A Synergism of Children's Literature, Consumer Culture, and New Literacies", *Reading Research Quarterly*, 44(4), New Jersey, Wiley-Blackwell, 2009, pp. 339-414
- SILVA, H. S. M. S.: *Glocalness: Identidade e Memória no Design Português Contemporâneo*, Porto, Escola Superior de Artes e Design, 2010
- VASCONCELOS, H.: *A Infância É Um Território Desconhecido*, Lisboa, Quetzal Editores, 2009.
- "WINDOWS INTO ILLUSTRATION: CHRIS RIDELL" *Books for Keeps*, no. 209, November 2014, pp. 6—7

in the children's books public. But how does the wizard boy with the scarred forehead fit in Victorian and Neo-Victorian fiction?

Harry Potter, as argued by Vasconcelos (2009) is a Victorian-like boy in a school structured according to Victorian principles, Hogwarts, even though living in our very own contemporary technological world, but, more to the point, Harry Potter's fiction has many of the elements that marked the nineteenth-century Gothic. Its success allowed for a revival of this literary style in the late twentieth century and early twenty-first century. Thus, Gothic inspired series such as Lemony Snicket A Series of Unfortunate Events (1999), illustrated by Bret Helquist, and Holy Black The Spiderwick Chronicles (2003), illustrated by Tony DiTerlizzi, quickly ensued. The first years of the twenty-first century saw the début of adult fiction writers in children's literature of Gothic influence, such as Neil Gaiman, with *Coraline*, in 2002, and *The Graveyard Book*, in 2008, and Chris Priestley with the series *Tales of Terror*. The change in sensibilities and our perception of childhood lead, also, to the republishing of Edgar Allan Poe's tales for a younger public in 2010, by Soleil, with illustrations by Benjamin Lacombe (Fig. 3).

In illustrating such fiction, authors such as Ridell and DiTerlizzi, say their main references and inspiration comes from some of the most famous illustrators of the Victorian period. Both created hatched and cross-hatched illustrations, like some of their Victorian counterparts, in their own graphic language. Interviewed for the periodical *Books for Keeps* in November, 2014, on his most recent work – *The Sleeper and the Spindle*, written by Gaiman, Chris Ridell said, "I have always loved detailed black and white illustrations. The works of John Tenniel, Gustave Doré, Aubrey Beardsley and William Heath Robinson, have all been influences – *Alice's Adventures in Wonderland*, *Don Quixote*, *Salome*, and *Midsummer Night's Dream*, respectively. [...] William Morris frontispiece illustrations were an influence." (Fig. 4)

We must stress that, even though influenced by Victorian illustrators and Gothic imagery, today's illustrators do not seek to mimic them: they take those influences and make them their own, changing them into their own graphic language. Also, illustrators are men and women of their time. And times have changed: we, and subsequently, our children are not afraid of the horror. We find candid depictions of children in the face of danger only for the effect of parody or pastiche, like in the works by Edward Gorey. Contemporary children's Gothic provides the child-hero with tools to defeat their enemies, and, sometimes, the child-hero is actually responsible for the evil that comes into her life. In that same pace, illustration no longer shies away from showing all the horror and to create unease in the reader. Children today, are far from the helpless and innocent depiction of Victorian times, and everybody knows they love to experience fear or the pretence of fear.

In the early years of our twenty-first century, there was a new found interest for the detective stories, also a popular genre in the Vic-

Leonor Hungria

BA in linguistics, postgraduate student in illustration and animation, instituto politécnico do cávado e do ave.

Paula Tavares

Artista, profesora e investigadora. Doctora en Bellas Artes, con la tesis "Las complejas relaciones entre el arte y la política en la cultura occidental. El arte político como contradicción institucional." Sus intereses de investigación son las artes plásticas y diseño, específicamente el dibujo, la ilustración y la animación. Participa en exposiciones y eventos desde los años noventa (<http://www.anamnese.pt/?projeto=az>). Profesora en el Instituto Politécnico de Cávado y Ave donde es Directora del Departamento de Diseño y Directora del Segundo Ciclo en Ilustración y Animación (<http://www.ipca.pt/>). Es General Chair de la Conferencia Internacional en Ilustración y Animación, CONFIA (<http://www.confia.ipca.pt/>).

Ana Catarina Silva

Profesora, Investigadora e Doctora en Información y Comunicación en las Plataformas Digitales. Es Profesora en el Instituto Politécnico de Cávado y Ave donde fue coordinadora del grupo interdisciplinar de diseño de comunicación entre los años 2012 y 2014. En 2014 fue *Organization Chair* de la conferencia internacional 5.º Encuentro de Tipografía. (<http://web.ipca.pt/5et/5etes.html>). Actualmente es tutora de varios proyectos fronterizos entre la edición híbrida, la edición independiente y la ilustración.

torian period, especially the character Sherlock Holmes, created by Sir Arthur Conan Doyle in 1887. The intrepid detective also found a place in juvenile literature with the series *Sherlock, Lupin & I* (2011), a project by Piedomenico Baccalarío with illustrations meant to recreate a certain Victorian style by Iacopo Bruno, and, more recently, in 2013, *La Liga de Los Pelirrojos*, illustrated by Iban Barrenetxea. Barrenetxea, in an interview for the web-site *Un Periodista Nel Bolsillo*, stated that he concerned with recreating the reality of the Victorian era in his graphic language: "Tuve que tomar algunas decisiones 'comprometidas'. Intento mantener al máximo la veracidad de las historias en cuanto a ambientación, vestuario, etc."

We can not discuss the subjects of Neo-Victorian fiction and illustration without a reference to Steampunk and some Fantasy Illustration that either recreates the Victorian fairy illustration or closely follows the works of acclaimed artists of that era. As for Steampunk, although this genre has mostly expression in BD, both the republishing of Victorian adventure novels and early science fiction, for instance, and the recent penchant for dystopia may provide good opportunities for illustrators in this genre.

As we have seen, Neo-Victorian illustration is as complex as the Victorian period in which it is inspired. Some say that it derives from the joy of the process, when referring to hatching and cross-hatching illustrations. It has also been pointed out that Neo-Victorian style is used for pastiche and parody – affect and effect. However true these notions are, we can argue that Neo-Victorian illustration is much more than just an imitation of Victorian style, it is, as referred, a reinterpretation and a recreation of that visual style and, albeit identifiable, new. It is a fruit of our nostalgia for that period and certainly of the impact Victorian artists had in reshaping illustration.

5. Some final thoughts

From all the above, we can say that there is a niche for Neo-Victorian illustration, fiction, and book design. Neo-Victorian illustration has been treading some familiar paths so far: the etching and cross-etching typical of nineteenth century engraving are greatly followed, we have many artists working with pen and ink and creating engraving-like designs, others work in watercolour or other media and include Victorian motifs – both these options mean to resemble the illustration of the period. However, there have been some new approaches to the Victorian period, such as the "old-photograph" approach, as discussed above, in which illustrations are made so that they resemble the sepia or grey tones found late nineteenth century and early 1900s photographs, thus creating the illusion of being somehow real; and the more realistic depiction of the Victorian era itself, allying old clichés and individual graphic language, as we have seen in Iban Barrenetxea's illustrations for *La Liga de Los Pelirrojos*. As the digital media find their way into Neo-Victorian illustration, we may expect more of a mix of the old and the new.

Pintores ilustradores. Un punto de mira

Painters Illustrators. A Spotlight

Raquel Aguilar Alonso

Interpretar el mundo de la ilustración, en la actualidad, puede convertirse en una tarea ardua y difícil cuando buscamos una tendencia común que lo caracterice. Advertimos que no toda opción es válida y que, en consecuencia, la cuestión es distinguir las ilustraciones ejemplares de nuestra época. La reflexión sobre la noción de estilo y vanguardia nos dará algunas de las pistas para discernir entre obras modernas y productos de mercado. Por último, el estudio de algunos pintores ilustradores nos ayudará a reconocer las cualidades artísticas y condiciones que convergen en una ilustración que podamos identificar como actual.

Palabras clave: ilustración, pintura, estilo, vanguardia, modernidad

Key words: illustration, painting, style, art, modernity.

Understanding illustration today can become an arduous task when looking for a common defining characteristic. We note that not all options are valid, so we need to differentiate the representative illustrations of our time. To reflect on style and avant-garde concepts will provide us some hints to discern between modern artwork and market products. Finally, studying some illustrators painters will help us to recognize the artistic traits and conditions that come together in a contemporary illustration.

Cuando pensamos en el mundo de la Ilustración, en la actualidad, una gran cantidad de imágenes acompañadas de preguntas se suceden unas tras otras. Nuestro presente está plagado de imágenes y nunca tanto como ahora el lenguaje de lo visual ha inundado de tal modo nuestras vidas.

Desde que hace unos años se instaurara el sistema operativo *Windows* en nuestros ordenadores hasta los móviles y tabletas táctiles que hoy en día manejamos, muchas cosas han cambiado. Empezamos pensando en internet, en los navegadores y buscadores, sobre todo, de imágenes, y cómo en un solo clic un concepto puede darnos millones de entradas. En las redes sociales, sea *Facebook* o *Twitter*, entre otras muchas, en las que compartimos miles de mensajes en forma de imágenes y fotografías.

También está el ingente y variopinto mundo de los *blogs*. Y como no, *WhatspApp*, que definitivamente ha sustituido el lenguaje oral y escrito por el de los símbolos. Es decir, por imágenes con mensajes que con absoluta inmediatez asaltan nuestros móviles. Un ejemplo es el fenómeno de los emoticonos, que no solo transmiten mensajes sino sensaciones y emociones.

La lista es interminable. Miles de aplicaciones y de páginas web con varias características en común. Lo visual es el vehículo de comunicación más directo, la capacidad para reproducir imágenes roza la infinitud y no existe ninguna condición para el uso de las mismas. Sumidos en la era tecnológica, vivimos en un maremágnum de imágenes, la oferta es más amplia que nunca y el acceso a ella, muy fácil.

Ahora bien, la cuestión de cómo impacta esto en nosotros, cómo interpretamos toda esta información o cómo la seleccionamos, suscita varias preguntas: No sabemos si asistimos a un crecimiento de nuestra cultura visual o, por el contrario, a un deterioro de nuestra mirada.

En este sentido, pensemos, por ejemplo, en aquellos amantes de la fotografía, buenos capturadores del instante y cuidadosos de los encuadres que han visto decaer en picado la calidad de sus fotografías tras la implantación de cámaras en sus teléfonos móviles. O en los niños que prácticamente no saben pasar las páginas de un cuento, llegando a deslizar el índice por alguno de sus extremos del mismo modo que harían en cualquier dispositivo con pantalla táctil, ante la frustración de que ahí nada se mueve, y de que tendrán que pasar página, en el sentido literal de la palabra, si desean obtener un nuevo estímulo.

En este contexto, las ilustraciones pueden confundirse con todo tipo de imágenes, lo que nos lleva a preguntarnos, qué lugar ocupan hoy en día las ilustraciones entre otros fenómenos de carácter visual que coexisten junto a ellas y cuáles son las manifestaciones que convenimos en llamar así. También, qué tendencia es la que podría describir el quehacer de los ilustradores actuales.

A lo largo de la bibliografía especializada encontramos algunas definiciones sobre el concepto de Ilustración como, por ejemplo, la que propone Julius Wiedemann¹, en un catálogo de ilustradores actuales de reciente publicación donde destaca la diferencia entre arte e ilustración en relación a su capacidad de ofrecer un mensaje. Según el autor, la ilustración sería aquella que transmite un mensaje mientras que el arte sería el mensaje

1 *100 Illustrators*, a cargo de STEVEN HELLER Y JULIUS WIEDEMANN, Köln, Taschen, 2013. P.7.

mismo. Cuestión que nos introduce a algunas de las claves interpretativas del concepto pero que al mismo tiempo simplifica en exceso el tema, sobre todo, porque obvia el sentido artístico que las ilustraciones pueden tener.

Desde nuestro punto de vista, entendemos que las ilustraciones se caracterizan por contar una historia o transmitir un mensaje, sea a través de una imagen o una sucesión de varias, y por su forma, es decir, la composición, el color, el dibujo, las manchas, las texturas o la técnica que poseen. También, la relación que mantienen o integran con otras manifestaciones visuales, sean artísticas o no, como la fotografía, la animación, los videojuegos y la pintura.

Características que pueden ayudarnos a pensar en algunos ilustradores actuales, por ejemplo, en Rébecca Dautremer, ilustradora francesa muy afamada en la actualidad y con gran capacidad narrativa. Cada una de sus ilustraciones nos cuenta una historia, representan lo que ocurre en el cuento y acompañan con detalle los textos. Su técnica utiliza el clarooscuro y el color, en consecuencia, sus ilustraciones poseen volumen y espacio. Nos introduce en un mundo particular, original, se trate del cuento de *Pulgarcito* o de *Alicia en el país de las maravillas*. O lo que es lo mismo, sus ilustraciones al mismo tiempo que narran, poseen una entidad formal propia que nos permite reconocer su autoría. Algo que tiene mucho que ver con las categorías formales que contienen.

El Roto, es un claro ejemplo de ilustrador de viñetas con un lenguaje formal original que le permite comunicar un mensaje de manera intensa, explícita y directa. De hecho, muchas veces, basta una de sus imágenes para transmitir una idea compleja sin necesidad de recurrir a ningún pie de foto. Sus líneas y manchas de tinta negra describen fuertes contrastes con el blanco del papel, con pocas transiciones, a veces, con contrapuntos de color. La capacidad para sintetizar la figuración obviando todo detalle que desvíe la atención del mensaje principal que transmite le confiere una gran singularidad. El mensaje se diluye en la forma, lo que lo convierte en un gran viñetista de nuestro tiempo.

Sin embargo, Michael Kutsche, muy conocido por sus trabajos relacionados con la industria del cine, como los realizados junto al director Tim Barton, es un caso bien distinto, no tanto por los medios en los que se expresa, sino por la manera en la que transmite los mensajes. Para empezar, es un creador de personajes más que de ideas y sus creaciones exigen una narración. Su forma, próxima a la fotografía o a la pintura hiperrealista es, ante todo, descriptiva. Un caso que podemos comparar con el de Owen Smith, quien también ilustra utilizando un lenguaje que toma las características más superficiales de algunos movimientos de la historia de la pintura. Tal y como el mismo reconoce: "Mis ilustraciones reflejan mi interés por la pintura figurativa de 1900 a 1950. Tiendo a exagerar las proporciones y enfatizar el volumen y el movimiento."²

En este sentido, nuestra cultura visual aboca de un modo u otro en el mundo de las ilustraciones. Éstas beben de la pintura, de la fotografía, del cine... Hacen uso de su lenguaje e imitan sus rasgos. Tal y como escribe Zina Saunders³ en la introducción del volumen de Claire Dalquié sobre la

ilustración actual: "Es más que evidente que estamos aprendiendo a hablar en otras lenguas y el pastiche de las traducciones está enriqueciendo y animando las conversaciones." También, afirma que "Este creciente flujo de intercambio de imágenes emocionantes, estrafalarias y muy personales busca su sitio en cualquier zona comercial y cultural del mundo."

Da la impresión de que todo cabe. Algo que nosotros no estamos dispuestos a reconocer.

Para empezar, porque los estilos abarcan periodos temporales más amplios. Pensemos, por ejemplo, en el ciclo del Renacimiento y el Barroco, por citar una dualidad de estilos ejemplar.

Especular en la posibilidad de que, en la actualidad, estuviéramos frente al nacimiento de un nuevo estilo, cuando ni siquiera podemos reconocer rasgos coincidentes que persistan en el tiempo, resulta inverosímil, sobre todo, por la indeterminación del terreno en el que nos situamos y la carencia de perspectiva histórica que poseemos.

Además, no podemos olvidar que los estilos son expresión de una época, que cada tiempo trae un arte distinto y que la capacidad de ver es propia de un momento histórico determinado, o en palabras de Wölfflin, se debe a los diferentes "estratos ópticos"⁴ de la historia artística, con su propia evolución a través del tiempo. Con lo que un retorno a estilos pasados supuestamente diversos parte de planteamientos falaces y, en el caso de producirse, solo podría hacerlo de forma trivial.

Ahora bien, con esto no obviamos la naturaleza cíclica de los estilos y sus periodos, es decir, la capacidad de cada época para asimilar e integrar soluciones anteriores, como explica Worringer: "La historia evolutiva del arte es redonda como el universo y no existe polo que no tenga su antipolo,"⁵ sino que la distinguimos de lo que supondría reproducir solo en una obra la mera apariencia de estilos del pasado.

De este modo, ya no se trataría tanto de reconocer una posible tendencia en la actualidad, cómo en preguntarse qué manifestaciones son ejemplares de nuestra época y cuales adoptan solo los rasgos superficiales de otras. O lo que es lo mismo, distinguir entre las obras que siguen el curso de la tradición, en el sentido de que son capaces de integrarla aportando soluciones nuevas en su tiempo, y las que adoptan una especie de receta, toman rasgos de aquí y allá, y crean un producto apto para el consumo.

Greenberg⁶, en 1939, señalaba como la revolución industrial y la subsiguiente alfabetización universal había dado lugar a la creación de un nuevo producto destinado a las masas ajenas a la cultura genuina, el *Kitsch*, en oposición a la vanguardia, portadora de los valores culturales. Como el mismo autor explicaba, el *Kitsch* utiliza como materia simulacros degradados y academicistas de cultura genuina, es decir, toma prestados de la tradición cultural procedimientos, trucos, estratagemas, rutinas y temas. Hoy día, tras el crecimiento exponencial que se ha producido en el ámbito del consumo, podemos intuir la dimensión que ha adquirido el atributo. Y no solo eso, sino que la capacidad de reproducción técnica que caracteriza la industrialización, comparada con el inmenso y creciente mundo de las nuevas tecnologías actuales,

2 100 Illustrators, op.cit.

3 CLAIRE DALQUIÉ, CLAIRE, *Ilustración, hoy. Nuevas tendencias en ilustración de vanguardia*, Barcelona, Index Book, S. L., 2010.

4 WÖLFFLIN, HEINRICH, *Conceptos fundamentales de la Historia del Arte*, Madrid, Espasa Calpe, 2002. P. 28.

5 WORRINGER, WILHELM, *Abstracción y naturaleza*, México, Fondo de Cultura Económica, 2008. P. 211.

6 GREENBERG, CLEMENT, *La pintura moderna y otros ensayos*, Madrid, Ediciones Siruela, 2006. PP. 30-34.

magnifican el concepto. A este respecto, resulta claro traer a colación a Walter Benjamin⁷, quien señalaba en el mismo año, cómo la técnica reproductiva desvinculaba las obras de la tradición y podía actualizarlas al llegar al receptor en cualquier contexto donde se hallase.

Por lo demás, puede resultar esclarecedor señalar que el *Kitsch* fomenta un consumo de fácil digestión apto para todos ya que su interpretación no requiere esfuerzo. Se basa en fórmulas aprendidas a lo largo de la historia, es decir, en ciertas maneras academicistas. En la actualidad, el poderoso impacto del mundo de lo virtual unido a la búsqueda cada vez mayor de la impresión de realidad, nos lega imágenes en las que la lectura estética es casi inexistente. Los criterios para interpretar las imágenes son otros, como la calidad del detalle, la impresión de realidad o el poder del efecto. De hecho, no es casual el desplazamiento que han sufrido las películas de dibujos animados por las de animación en las grandes factorías de la industria cinematográfica o la apuesta de los videojuegos actuales más aclamados, como *Assasins Creed* o *Call of Duty*, entre otros, por gráficos cada vez más próximos a la realidad virtual, muy valorados por el sector, como lo demuestran las publicaciones que recopilan los bocetos de los departamentos artísticos de sus respectivas industrias⁸.

De esta manera, el concepto de *Kitsch*, parece identificarse con muchas de las manifestaciones que ahora podríamos denominar postmodernas. Lo cual resulta coherente cuando pensamos en el carácter antitético que posee respecto a la vanguardia. Es decir, si el concepto de *Kitsch* se definió en origen por oposición a la vanguardia, con el tiempo, ambas ideas evolucionaron en sentidos distintos. La vanguardia cristalizó en una concepción nueva de entender el arte, la modernidad, cuyos fundamentos venían fraguándose desde el siglo anterior, mientras el *Kitsch* siempre se mantuvo al margen de dichos movimientos siendo dependiente de la ideología dominante.

La vanguardia y la modernidad enraízan con la tradición, bien sea a partir de una concepción rupturista, en la primera, o integradora en la segunda. Ambas poseen su origen en la cultura genuina, lo que les permite avanzar y profundizar en un sentido histórico. La vanguardia, por su carácter doctrinal se basa en juicios, mientras la modernidad, una vez asimilados estos principios y ajena a las convenciones queda adscrita al ámbito de la subjetividad, lo que, claro está, no la exime de poseer un carácter universal. En el gráfico (Fig. 1) ordenamos las anteriores relaciones unificando bajo la idea de "materiales,"⁹ en el sentido de Adorno, todos aquellos factores que emanan de una concepción histórica de la cultura. Del mismo modo, que el tránsito de éstos a la obra, lo denominamos mimesis, con un significado distinto del que solo lo identifica con la interpretación imitativa de la naturaleza. En este contexto, el *Kitsch*, tiene lugar a partir de la presión que ejercen los órganos de poder sobre la cultura genuina y entra en sintonía con los predicados de la ideología y el mercado.

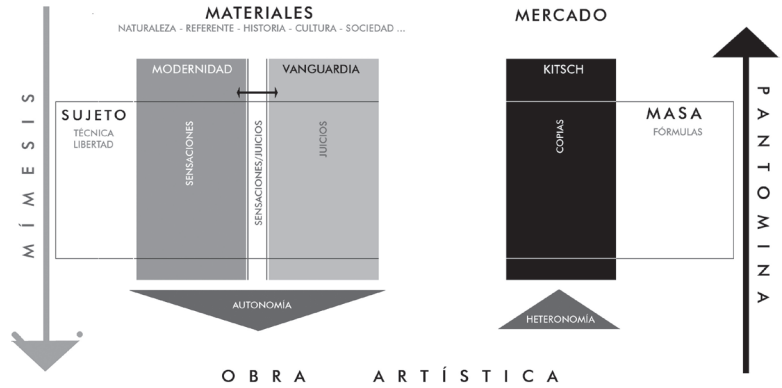
En consecuencia, podemos interpretar que las ilustraciones que incorporen los valores de la modernidad están en condiciones de caracte-

7 BENJAMIN, WALTER, "La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica," en *Sobre la fotografía*, Valencia, PRE-TEXTOS, 2007. PP. 95-97-

8 Recientemente se ha publicado *The art of Assassin's Creed Unity* con más de 300 imágenes de la última entrega de *Assassin's Creed*. En *Hobby Consolas*. Número 285. P. 112.

9 ADORNO, THEODOR W., *Teoría estética*, Barcelona, Ediciones Orbis, 1983. P. 197.

Fig. 1. Modernidad, Vanguardia y Kitsch. Raquel Aguilar, 2015.



rizar nuestro tiempo, aún en este momento no definen una tendencia en común. Como Tàpies explica: “El creador –que sin saberlo ni pretenderlo se halla en los orígenes de tantas modas- huye por instinto de ellas, de su gregarismo. Es más, como dijo Herbert Read, las artes auténticas se ven comprometidas en un combate heroico contra la mediocridad y los valores de las masas –los impuestos artificialmente, claro está-, que son en realidad todo lo que está de moda o que quiere ponerse de moda.”¹⁰ En efecto, no se trata de distinguir un estilo, ni tampoco la ejemplaridad de ciertas ilustraciones, sino de discriminar entre obras y productos de mercado. Siendo la primera la portadora de los valores de la cultura y la segunda, fruto de la sociedad de consumo (Fig. 2).

Desde esta perspectiva, la obra de ciertos pintores, figuras reconocidas de la modernidad, que también desarrollaron ampliamente el campo de la ilustración puede ofrecernos algunas claves para profundizar en el carácter las ilustraciones actuales por los lazos que tienden entre ambas disciplinas y su adscripción a un momento histórico concreto.

Como podemos leer en una monografía dedicada a las ilustraciones de Rufino Tamayo, pintor mejicano del siglo XX, sus ilustraciones casi siempre tuvieron carácter de pequeñas obras de caballete a pesar de que fueron creadas para embellecer, interpretar y, en muchas ocasiones, para enriquecer el sentido de obras escritas¹¹. Punto de vista que nos remite al carácter propio de las ilustraciones y que nos permite situar la cualidad descriptiva de sus obras al inicio de la creación artística y no como finalidad. Es decir, la voluntad narrativa parece ser el pretexto que permite iniciar un proceso creativo, cuyo final culmina en la obra y no en el mensaje. En el mismo texto, Juan Carlos Pereda, añade: “Con sus ilustraciones Tamayo no sólo enriquece relatos o poemas, sino que partiendo de los mismos genera una nueva visión que dialoga con el texto. Más allá de una competencia entre imagen y palabra, sus dibujos, pinturas y grabados agregan otra dimensión. Estas ilustraciones no son crónica ni narración, sino jeroglíficos que significan, concentran y profundizan la esencia de los textos.”¹²

De la misma manera, Antonio Saura (1930-1998), uno de los pintores más relevantes de la modernidad en España que pronto asumió

10 TÀPIES, ANTONI, *El arte contra la estética*, Barcelona, Editorial Planeta-De Agostini, S. A., 1986. PP. 110-111.

11 *Tamayo ilustrador*, a cargo de la Fundación Olga y Rufino (textos de: Raquel Tíbal, Juan Carlos Pereda y Nuria Rico). México, Biblioteca de Ilustradores Mexicanos (BIM), RM, 2002. PP. 16.

12 *Tamayo ilustrador*, op. cit. P. 17.



Fig. 2. Obra y producto. Raquel Aguilar, 2015.

Fig. 3. Valores formales y narración. Raquel Aguilar, 2015.

los principios del informalismo europeo y el expresionismo abstracto, dedicó gran parte de su tiempo a la obra gráfica y a la ilustración. Cuando observamos sus ilustraciones, advertimos, ante todo, el vínculo que mantienen con su pintura. También, que la autonomía que adquieren sus recursos plásticos no niega su capacidad narrativa. Ilustre la obra de Miguel de Cervantes o la de Georges Orwell, la calidad y consistencia de sus creaciones es equiparable a la de sus pinturas.

Si retrocedemos un poco en el tiempo, y nos situamos en los inicios del siglo XX es necesario tener en cuenta, o al menos citar, un hecho tan destacado como especial, el del libro ruso de vanguardia¹³, creado por pintores y poetas futuristas. Significa un contrapunto necesario a lo que venimos tratando hasta ahora por su función doctrinaria, su base científica y teórica. En él los principios formales del constructivismo son el tema mismo de las ilustraciones y al mismo tiempo, el origen que motiva la creación de dichas publicaciones.

Una mirada distinta precisan las creaciones anteriores a las vanguardias, en las que no se han definido los predicados de la modernidad. Si volvemos la vista al siglo XIX, reparamos, en Toulouse-Lautrec (1864-1901) y Honoré Daumier (1808-1879). El primero, ligado al impresionismo, se desenvuelve a nivel gráfico en el mundo de la cartelería. Las pinceladas de sus cuadros dan paso a las tintas planas y los textos componen la imagen junto a las manchas de color. La función publicitaria y descriptiva de los contenidos junto a la pérdida de la técnica que caracteriza su pintura y la identifica con un momento histórico particular convierte estas obras en una especie de subproductos de su obra pictórica. A diferencia, Honoré Daumier, parece mantener una relación inversa entre su obra gráfica y la pintura. Sus ilustraciones o viñetas, ricas en el uso de la línea propia de la técnica de la litografía son muy descriptivas y ricas en detalle. Lo que de algún modo, trasciende a su pintura, en la que reconocemos una tendencia muy marcada hacia la caracterización de personajes y transmisión de ideas.

De este modo, podemos pensar en dos ejes distintos sobre los que vertebrar las cualidades de las ilustraciones junto a su adscripción al momento histórico actual. Uno, su carácter propio, es decir, la singularidad con la que integran la narración y la forma respecto a otras manifestaciones visuales, y, dos, su capacidad para incorporar la tradición y aportar soluciones nuevas en un tiempo particular.

13 *El libro ruso de vanguardia 1910-1934*, catálogo de la exposición (New York, The Museum of Modern Art y Madrid, Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, 12 de febrero al 5 de mayo de 2003) al cuidado de MARGIT ROWEL, DEBORAH WYE (otros textos de Jared Ash, Nina Gurianova, Gerald Janecek). New York, Madrid, 2003.

14 *Tamayo ilustrador*, *op.cit.* P. 12.
15 GREENBERG, CLEMENT, *op.cit.* P. 26.

Raquel Aguilar Alonso

Doctora en Bellas Artes, 2014.
Departamento de Pintura. Universitat
Politécnica de València.

CURRÍCULUM: Raquel Aguilar
(Valencia, 1980), es doctora en Bellas
Artes (UPV 2014). Centra sus inves-
tigaciones en el ámbito de la pintura.
Realiza exposiciones, se interesa por
el mundo del diseño, maqueta libros
y carteles. Da conferencias, escribe
artículos e imparte talleres de plásti-
ca. En la actualidad, desarrolla nuevos
proyectos pictóricos a partir de los
valores de la modernidad.

Bibliografía

- ADORNO, THEODOR W., *Teoría
estética*, Barcelona, Ediciones
Orbis, 1983.
- BENJAMIN, WALTER, *Sobre la foto-
grafía*, Valencia, PRE-TEXTOS, 2007.
- BÜRGER, P. *Teoría de la vanguardia*,
Barcelona, Ediciones Península,
1987. Prólogo de Helio Piñón "Perfi-
les encontrados."
- CLAIRE DALQUIÉ, CLAIRE, *ILus-
tración, hoy. Nuevas tendencias en
ilustración de vanguardia*, Barcelo-
na, Index Book, S. L., 2010.
- GREENBERG, CLEMENT, *La pintura
moderna y otros ensayos*, Madrid,
Ediciones Siruela, 2006.
- TÀPIES, ANTONI, *El arte contra la
estética*, Barcelona, Editorial Plane-
ta-De Agostini, S. A., 1986.
- WÖRRINGER, WILHELM, *Abstrac-
ción y naturaleza*, México, Fondo de
Cultura Económica, 2008.
- WÖLFFLIN, HEINRICH, *Conceptos
fundamentales de la Historia del
Arte*, Madrid, Espasa Calpe, 2002.
- catálogos**
- *El libro ruso de vanguardia 1910-
1934*, catálogo de la exposición
(New York, The Museum of Modern
Art y Madrid, Museo Nacional
Centro de Arte Reina Sofía, 12 de
febrero al 5 de mayo de 2003) al
cuidado de Margit Rowel, Deborah
Wye (otros textos de Jared Ash,
Nina Gurianova, Gerald Janecek).
New York, Madrid, 2003.
- *Tamayo ilustrador*, a cargo de la Fun-
dación Olga y Rufino (textos de: Raquel
Tibal, Juan Carlos Pereda y Nuria Rico).
México, Biblioteca de Ilustradores
Mexicanos (BIM), RM, 2002.
- *100 Illustrators*, a cargo de Steven
Heller y Julius Wiedemann, Köln,
Taschen, 2013.

Por un lado, cabe matizar la relación entre la forma y la narración, ya que bajo nuestra perspectiva, ambas ideas no son equiparables al no poseer el mismo peso específico: mientras la consistencia formal de una obra es determinante, la narratividad, no lo es. (Fig. 3). Tal y como explicaba el mismo Tamayo "El tratamiento no descriptivo de un tema ofrece no solo mayores posibilidades de desarrollo plástico, sino también mayor posibilidad de expresión. No es cierto que los símbolos del arte no descriptivo no se entiendan; lo que ocurre es que se necesita acostumbrar a los ojos a ver esos símbolos."¹⁴

En este sentido, si la pintura de vanguardia convirtió el proceso de pintar en el tema de sus obras, las ilustraciones pudieron realizar una operación semejante integrando en su forma los rasgos descriptivos del tema. Si tal y como señalaba Greenberg, en la pintura y la literatura, se trataba de imitar los procesos mismos de imitar,¹⁵ en las ilustraciones había que convertir los rasgos descriptivos del tema en el contenido de la obra a través de su traducción en enunciados formales. Es más, mientras la pintura moderna tuvo el tema como pretexto y encontró en los procesos de mimesis una especie de limitación para no caer en lo arbitrario o accidental, la ilustración moderna pudo incorporar el tema como un principio sin adoptar soluciones representacionales.

Por otro lado, entendemos que la combinación de estilos es una característica inherente a la sociedad de consumo que ha venido creciendo gracias a las nuevas tecnologías y a la capacidad de reproducción masiva que se les desprende. Las ilustraciones que se mueven en este ámbito toman fórmulas aprendidas de otras disciplinas en aras de su eficacia, imitan sus efectos, los descontextualizan y se reproducen mecánicamente. De este modo, ninguna manifestación que tome estilos del pasado puede representar nuestro tiempo. El estilo es propio de cada época, no puede desligarse de su contexto, y mucho menos pretender que se reactive en otro nuevo.

Los pintores ilustradores modernos enraízan sin duda con la historia artística. Aportan su originalidad y su relación genuina con la concepción del arte: su historicidad. Lo que supone un garante de calidad para sus ilustraciones y nos permite adscribirlas a un tiempo particular.

En consecuencia, una ilustración preserva su entidad si en su concepción se encuentra interiorizada la historia artística que le precede, situándose en un presente consciente y comprometido con la cultura. Cualquier otro camino que lleve a la creación de una obra y que se fundamente en la reproducción de estilos juega en un fuera de tiempo y posee como único objetivo entregarse a la distribución comercial.

La historia de la Ilustración sigue el mismo curso que el de las otras artes, es decir, la mirada que nos permite interpretar una ilustración, no dista tanto de la que nos aproxima a otras obras. Los pintores que la han incorporado en su trayectoria, nos han ayudado a entenderlo.

Si el tema es solo el pretexto necesario de la obra pictórica, la disolución de la narración en la forma de una ilustración es uno de sus principios. Su autonomía formal, lejos de menoscabar su carácter narrativo, la vertebra y la dota de su propia historicidad.

Recuperación de la estética modernista en la ilustración contemporánea y su vinculación con el diseño de moda

Recovery of Modernist Aesthetics in Contemporary Illustration and its Relationship with Fashion Design

Yulia Iskakova

Vivimos en una era tecnológica, en un momento en que la tecnología se está desarrollando a un ritmo vertiginoso. Cada día, muchos nuevos descubrimientos se hacen en todos los campos de la ciencia y el arte. Pensamos que hemos ido muy por delante en comparación con el siglo pasado. Pero no es así porque estamos viendo las tendencias similares en el diseño de moda e ilustración que marcó la frontera entre siglos XIX y XX, la era de Modernismo en el Arte. También, como entonces, vemos la necesidad de buscar la inspiración en la naturaleza, flores, mariposas e insectos. Así, literalmente, estamos viendo un auge en la popularidad corrientes inspiradas en la Naturaleza en todas las ramas del diseño y del arte. El objetivo principal de este comunicado es pretender encontrar y analizar los vínculos entre la época del Modernismo y las tendencias actuales en el conjunto de la fotografía, la ilustración el y diseño de moda.

We live in a technological era, at a time when technology is developing at a breakneck pace. Every day many new discoveries are made in all fields of science and art. We think that we have gone far ahead compared with the past century. People tend to believe it. But as they say, everything new is well forgotten old. It is surprising that in spite of the tech boom, we are seeing similar trends in fashion design and illustration in particular, that marked the last century, the era of modernity. Also, as then, we see the need for people to seek inspiration in nature, flowers, butterflies, insects. Currently we are seeing these trends in all branches of design and art. In this work we will be analyzing this interconnection on examples of works of illustrators, photographer and fashion designers.

Palabras clave: Ilustración, Modernismo, Diseño de moda, Naturaleza y Arte, Fuentes de inspiración
Key words: Illustration, Modern Style, Fashion Design, Nature in Art, Sources of inspiration

Comparación de épocas

¿Vivimos un modernismo del siglo XXI?

El diseño de moda, la ilustración y el arte contemporáneo están viviendo un renacer de tendencias parecidas a las que marcaron la frontera entre los siglos XIX y XX: la era del Modernismo en el Arte.

También, como entonces, vemos un contraste entre el boom del desarrollo tecnológico y las corrientes ecológicas de acercamiento a la naturaleza: el «eco arte», el "eco fashion", el "eco diseño", el "slow fashion"... todos tienen en común un interés protector hacia la naturaleza y el planeta tanto desde el punto de vista de la de la producción industrial como del consumo.

"El arte ambiental o arte ecológico (ecoarte) ha evolucionado desde los movimientos del "earth-art" y el "land-art" de los años 60 y principios de los 70, y se ha visto muy influido por la obra de Joseph Beuys y sus acciones medioambientales "en defensa de la naturaleza" definidas por él mismo como esculturas sociales. El arte ecológico ahora proporciona un contexto para la educación ambiental, y se logra mano a mano con las comunidades. Los Ecoartistas tratan de acceder y convertirse en defensores de las comunidades, trabajando como co-alumnos y también como co-creadores. Su trabajo es colaborativo y da apoyo tanto al ecosistema natural como al social".

En el diseño de moda de estas corrientes se utilizan materiales reciclables: ropa hecha con papel de periódico o con materiales de plástico como vasos, cubiertos, botellas, creando nuevas obras muy vanguardistas ("newspaper couture" o "recycled fashion" o "paper dress," "moda sostenible"(Fig.1)).

También se presta mucha atención al proceso de elaboración de la prenda para que respete al máximo a la naturaleza utilizando fibras y tintes naturales sin química.

Por otra parte podemos observar las tendencias en el arte y el diseño de Moda donde la naturaleza se utiliza como fuente de inspiración para mostrar la belleza del mundo que nos rodea. De hecho, el producto de la moda se convierte en muchas ocasiones en una obra de arte por sí misma: hay esculturas y prendas de vestir hechas con materiales como hierbas, flores, ramas y raíces de árboles

El precedente

La Revolución Industrial, proceso histórico que se gesta en Inglaterra a fines del siglo XVIII y comienzos del XIX, marca el comienzo de la fabricación en serie y tiene como punto de referencia la Gran Exposición Internacional de Londres de 1851 que era la primera exposición donde presentaron los productos industriales.

De estos ejemplares expuestos se hizo una profunda crítica en su época que denunciaban la falta de calidad y de adecuación al uso de estos productos industriales.

La no aceptación de la mecanización en el arte se expresó en una nueva corriente basada en las ideas estéticas de John Ruskin (historiador y crítico de Arte) y William Morris (artesano, impresor, diseñador, escritor,

poeta, activista y político), que presentó el ideal del arte medieval. Este último, junto con artistas del movimiento prerrafaelista, trató de descubrir la belleza del trabajo artesanal que se desarrollaba en talleres frente a la producción que se llevaba a cabo en las nuevas zonas industriales.

A raíz de este movimiento, en 1880 en los trabajos de varios artistas se empieza a desarrollar un estilo totalmente nuevo con nuevas líneas estilísticas que llevarán al nacimiento de la corriente artística llamada "Modernismo" en España, también conocida como "Art Nouveau" en Francia, "Jugendstil" en Alemania, "Sezession" en Austria, "Modern Style" en Inglaterra, "Style sapin" en Suiza, "Nieuwe Kunst" en los Países Bajos, "Liberty o Floreale" en Italia, "Tiffany" en Estados Unidos y "Modern" en Rusia.

En los distintos países comienzan a surgir asociaciones artísticas que trabajan en un nuevo estilo: "Arts and Crafts" en Londres (1888) gobernadas por William Morris; la Glasgow School gobernada por Charles Rennie Mackintosh; "La Secesión de Viena" (Vereinigung Bildender Künstler Österreich)(1903) en Austria gobernada por Gustav Klimt; "L'École de Nancy" en Francia; "Mir iskusstva" (Mundo del Arte) (1890) en Rusia.

La época del Modernismo es el principio del diseño y de la profesión de diseñador tal y como la conocemos ahora.

Así, a finales del XIX y principios del siglo XX, el desarrollo de la tecnología (la litografía, la fotografía) y el nuevo estilo de arte (moderno) llevó a la realización de nuevos medios de expresión en el cartel artístico, por un lado, y la aparición de revistas de arte necesarias para la promoción del Arte Nuevo, por el otro.

La necesidad de nuevos medios de comunicación e impresión en la segunda mitad del siglo XIX ha obligado a las impresoras a mejorar la tecnología y prestar atención al diseño de los productos. Por ejemplo, en París, el tipógrafo Jules Chéret fue uno de los primeros en darse cuenta de las posibilidades de la impresión litográfica a cuatro colores para los carteles artísticos. Esta tecnología obligó a los artistas a hacer trabajos muy decorativos y gráficos trabajando con las manchas de colores y contornos muy afilados, creando un lenguaje de ilustración totalmente nuevo (Henri de Toulouse-Lautrec, Alfonse Mucha y otros.)

El diseño gráfico se erige como una actividad artística independiente a partir de su funcionalidad del sistema de signos y la estética. El término "diseño gráfico" lo utilizó por primera vez el diseñador estadounidense William E. Dvidzhings en 1922.

Ejemplos evidentes de este nuevo estilo de comunicación y diseño los podemos encontrar en las revistas: "The Studio", "Revue Blanshet", "Jugend", "Mir Iskusstva", "Die Form", "Equilibrio", "The Golden Fleece", etc., donde tanto forma como contenido crearon un producto único en el ámbito de los medios de comunicación.

Mitología y simbolismo del Modernismo

La época del Modernismo encontraba inspiración en las formas de la naturaleza. Sus valores filosóficos y estéticos eran la ruptura con la

tradición, la innovación permanente, y la búsqueda de nuevos estilos en el Arte y nuevos valores en la vida.

En definitiva, una nueva plataforma ideológica, una revolución espiritual una nueva conciencia y una nueva concepción de la vida. En sus fundamentos encontramos la psicología introspectiva de Bergson y Lossky; la fenomenología de Husserl, el psicoanálisis de Sigmund Freud y Carl Jung; el existencialismo de Kierkegaard, Heidegger, Karl Jaspers, Berdyaev y otros.

Y además, a raíz de estos cambios radicales el Modernismo empieza a florecer no solamente en la pintura, escultura y arquitectura, sino también en las artes aplicadas o decorativas, en las artes gráficas y en el diseño de mobiliario, forja, joyería, cristalería, cerámica, lámparas y todo tipo de objetos de la vida cotidiana, incluido el mobiliario urbano y el diseño de moda.

Una característica común para el Modernismo europeo es la idealización y la estilización del patrimonio medieval. El interés en lo fantástico como una manifestación del pensamiento mitológico, se convirtió en un rasgo característico de la época.

La feminidad en el Modernismo

En un lugar especial en la iconografía de la época encontramos la belleza y la imagen femenina.

La Feminidad se elevó a la altura de un principio sagrado de la vida. Hadas, diosas, princesas... en las obras de artistas e ilustradores surge toda una lista de títulos poéticos que hacen hincapié en la imagen femenina.

Así, el joyero francés René Lalique glorificó a la naturaleza en la joyería, extendiendo su repertorio para incluir aspectos nuevos no tan convencionales (como libélulas y hierbas) inspirados en sus encuentros con el arte japonés.

El Modernismo tenía interés hacia las flores y trataba a cada una de ellas como personajes individuales. Las favoritas de los artistas fueron sin duda orquídeas, tulipanes, lirios y iris. En 1856, el pintor francés, grabador y ceramista F. Brakmon vio por primera vez la xilografía japonesa de color de K. Hokusai en la tienda en París. Muy pronto estas xilografías extraordinarias inspiraron a muchos artistas franceses.

Uno de los más significativos de la época en esta temática fue Alfonse Mucha, pintor y artista decorativo checo. Se hizo famoso después de hacer su primer cartel litográfico para la actriz Sarah Bernhardt y su Théâtre de la Renaissance en 1894.

Durante de los siguientes años se hizo muy popular como autor de etiquetas de champán, galletas y otros productos de consumo, y como diseñador de joyas, interiores, y objetos de artes aplicadas como alfombras o cortinas.

Los periódicos parisinos escribieron sobre un nuevo fenómeno: «La mujer de Mucha» que se reproducía por miles de copias en los carteles, postales, las cartas de juego etc. Los gabinetes y las salas de los mejores restaurantes, así como los tocadores de las damas se adornaban

con calendarios y grabados del maestro. Sus series gráficas "Estaciones", "Flores", "Árboles", "Estrellas", y "Piedras preciosas" siguen siendo replicadas en carteles hasta la actualidad.

El centro de composición de los trabajos de Alfonse Mucha son las mujeres jóvenes y hermosas rodeadas de flores como una imagen simbólica de las fuerzas de la naturaleza. Hay una comparación de las mujeres con la belleza de las flores. La mujer como una expresión de la vida, como el inicio y la continuación de una nueva era y un símbolo de la belleza. En 1898 Mucha creó una serie especial de pinturas llamada "Flores" que incluía lirios, claveles y rosas.

En nuestro tiempo sigue la influencia de las mujeres de Alfonso Mucha, como podemos ver en la serie de fotografías de la británica Kirsty Mitchell llamada "Wonderland" inspirada en los recuerdos infantiles de los cuentos que le leía su madre. En estas fotografías revivimos imágenes de la era Modernista en la que la heroína es la mujer vestida con ropa y sombreros tejidos con flores y hojas. Este proyecto ganó el Premio Internacional de Fotografía en 2014 y fue publicado en numerosos periódicos y revistas.

Algo similar podemos observar en los modelos de Alexander McQueen de la Primavera/Verano 2007. Posiblemente el diseño de vestidos en las fotografías de Kirsty Mitchell se parecen tanto a vestidos de Alexander McQueen porque ella también estudió diseño de moda y trabajó en casa de Alexander McQueen.

Otro autor de la época del modernismo es Gustav Klimt que representa la Secesión Vienesa. Las composiciones dinámicas de sus trabajos contraponen el juego de los fondos decorativos con la belleza pintoresca de la imagen medio desnuda de la mujer. En las obras de Klimt la mujer es símbolo de erotismo.

El contraste de los fondos coloridos con la belleza del cuerpo la podemos ver en los trabajos del fotógrafo Zhang Jingna para la colección primavera/verano 2015 de Phuong My y Gucci Resort 2013 donde vemos a la mujer rodeada de flores.

La mujer rodeada de flores es un tema muy popular en las campañas de diversas marcas de ropa.

Por ejemplo la marca Stella McCartney en su colección para la Primavera/Verano de 2012 es un excelente ejemplo de la mezcla de épocas con el fondo floral de color y el modelo en blanco y negro combinando lo modernista con lo contemporáneo.

Otro artista de la época del Modernismo es el ruso León Bakst (pintor, ilustrador de libros y decorador teatral) una de las figuras más prominentes de "Mir Iskusstva" ("Mundo del Arte", el modernismo de Rusia). Sus trabajos se exponen por primera vez en 1998 dentro de la "exposición de artistas rusos" organizada por Diaghilev. Desde 1907 Bakst vivió en París y trabajó en escenografías que fueron una verdadera revolución. El hizo los decorados para las tragedias griegas y en 1908 entró en la historia como el autor de la escenografía y el vestuario para los Ballets Rusos de Sergei Diaghilev: "Cleopatra" en 1909,

Bibliografía

- C. RYDER, *Material Culture: Social Change, Culture, Fashion and Textiles in Europe*, In Woodhead Publishing Series in Textiles, edited by Rose Sinclair, Woodhead Publishing, 2015, Pages 563-603, Textiles and Fashion, ISBN 9781845699314
- EUGENIE BIRD, DAVID DOWNTON, DAVID ELLWAND, *Fairie-ality: The Fashion Collection from the House of Ellwand*, Candlewick; First Edition edition (November 1, 2002), 130 pages ISBN 978-0763614133
- Eskilson Stephen J. *Graphic Design A History*. Second edition. London, 2012.
- GONTAR, CYBELE. "Art Nouveau." In Heilbrunn Timeline of Art History. New York: The Metropolitan Museum of Art, 2000-. http://www.metmuseum.org/toah/hd/artnr/hd_artn.htm (October 2006)
- SHOE FLEUR: A Footwear Fantasy September, Michel Tcherevkoff, Ferruccio Ferragamo, Welcome Books; Slip edition (September 4, 2007), ISBN-10: 1599620367
- PHILIP COOKE, The resilience of sustainability, creativity and social justice from the arts & crafts movement to modern day "eco-painting", City, Culture and Society, Available online 2 April 2015, ISSN 1877-9166
- RAICU, L., D. MARIN, AND C. RADULESCU. "DESIGN SOURCES AND ARTISTIC TRENDS." *University "Politehnica" of Bucharest Scientific Bulletin, Series D: Mechanical Engineering* 68.4 (2006): 51-80.
- SANJUKTA POOKULANGARA, ARLESA SHEPHERD, *Slow fashion movement: Understanding consumer perceptions. An exploratory study*, *Journal of Retailing and Consumer Services*, Volume 20, Issue 2, March 2013, Pages 200-206
- TORRENT, ROSALÍA y MARÍN, JOAN M. *Historia del diseño industrial*, Madrid, Cátedra 2009, Madrid.

Enlaces

- Alexander McQueen Spring/Summer 2007. <http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2007/ready-to-wear/alexander-mcqueen>. fecha de consulta 05.04.2015
- BIZUU. <http://www.bizuu.pl>
- <http://www.zeberka.pl/art/bizuu-kolekcja-wiosna-lato-2013-foto-21958>

"Scheherazade" en 1910 "Carnaval" en 1910, "Narciso" 1911 "Dafnis y Cloe" 1912.

En sus ilustraciones Bakst utiliza composiciones muy dinámicas con telas florales.

Una de las fuentes de formación del nuevo diseño de moda en esta época era el teatro que al mismo tiempo se convirtió en inspiración y en un medio de propaganda. En este área Bakst fue un referente clave.

El mismo dinamismo de composición y el juego de las telas estampadas lo podemos encontrar en la campaña de diciembre de 2007 para Vogue Italia del fotógrafo Steven Meisel.

La imagen de la mujer como hada de flores

La era del cambio de siglos que conocemos como Modernismo estuvo marcada por una inusual atención al folclore por parte de todo tipo de artistas. En la literatura rusa y europea esta tendencia se refleja en la popularidad de las leyendas y los cuentos de hadas que se extiende a las obras teatrales y musicales..

Las imágenes de las hadas y los elfos proliferan en la época del modernismo, especialmente en las joyas. Los joyeros de esta época nos dejaron un patrimonio de piezas impresionantes con imágenes míticas de mujeres-hadas, mujeres- libélulas, mujeres mariposas... Encontramos ejemplos maravillosos en los trabajos de René Lalique joyero francés y uno de los representantes más destacados del Art Nouveau; en los trabajos de Luis Masriera joyero español de Cataluña que tenía un estilo muy personal basado en las influencias de René Lalique; Henri Vever y otros.

Como una continuación de este mundo mágico podemos citar las obras del escritor-ilustrador Ernst Kreidolf (1863–1956) de la época del modernismo de Bern.

Durante varios años vivió en un pequeño pueblo, entre la naturaleza alpina, donde creó un mundo mágico fabuloso y lo pobló de flores humanizadas, mariposas, escarabajos y otros insectos ... Todos estas fantásticas metamorfosis las encarnó en ilustraciones de acuarela dentro del estilo Art Nouveau. En 1898 publicó su primer libro de cuentos de hadas. El escritor y artista habló a los niños acerca de un mundo mágico de hadas mágico oculto al ojo humano, donde el dolor y la alegría tenían un sentido así como las cuestiones morales.

La Imagen de hadas de flores aparece ante nosotros en las postales « Flower Girls 1890» de Liebig Trade Company y de Margaret Dulk de Gibson Art Company, 1915 Similares imágenes encontramos en la actualidad en fotógrafos como el vietnamita Duong Quoc Dinh. En sus obras vemos fabulosas imágenes de las mujeres como criaturas míticas, como flores que crecen en la selva.

Pero las imágenes de hadas de flores más conocidas son las de la ilustradora inglesa Cicely Mary Barker que hizo una enorme contribución al desarrollo de esta corriente en sus ocho libros ilustrados, el primero de los cuales se publicó en 1923. (Fig. 15.) La reproducción de estas imágenes en libros y postales continua siendo numerosa hoy en día.

fecha de consulta 06.03.2015
Barkova, Elfos en las joyas de art nouveau. <http://mith.ru/treasury/modern/sylf.htm>. fecha de consulta 02.06.2015

BAKST LEÓN. Visual Art Enciclopedia <http://www.wikiart.org/ru/leon-bakst/narcisse-1911-1>. fecha de consulta 02.06.2015
CICELY MARY BARKER. <http://www.flowerfairies.com/>
<https://www.youtube.com/watch?v=KlF0-ty3elc>
<http://www.ortakales.com/illustrators/barker.html>

fecha de consulta 05.04.2015
CHANEL, FUTURISTIC FLOWERS FOR CHANEL COUTURE

<http://www.elle.co.za/futuristic-flowers-chanel-couture/>
fecha de consulta 05.04.2015
DOLCE & GABBANA Spring 2014 Botanical Lookbook
<http://www.swide.com/photo-gallery/look-of-the-day-spring-summer-2014-dolce-and-gabbana-photo-gallery/2014/01/20/22-24>
<http://dustyburrito.blogspot.com.es/2014/04/dolce-gabbana-spring-2014-botanical.html>

fecha de consulta 05.04.2015
Duong Quoc Dinh
<https://500px.com/DuongQuocDinh>
fecha de consulta 05.04.2015
Ernst Kreidolf

<http://www.kreidolf.ch/de/>
<http://50watts.com/The-Dream-Garden>
http://forum.vgd.ru/614/36665/270.htm?IB2XPnewforum_=15816b73kr-f7970c0p15m2ljin7. fecha de consulta 02.06.2015

ELLWAND HARDCOVER. <http://www.fairie-ality.com>. fecha de consulta 05.04.2015

FRANZ GRABE, FLOWER COUTURE http://www.franzgrabe.co.za/flower_mannequins.html#bottom. fecha de consulta 02.06.2015

GRACE CIAO <http://www.graceciao.com/>
<https://graceillustrates.wordpress.com/> fecha de consulta 05.04.2015
GUCCI RESORT 2013. <http://www.vogue.com/fashion-week/862637/gucci-resort-2013/> fecha de consulta 05.03.2015

KIRSTY MITCHELL. <http://licc.us/en/zoom.php?eid=2-16923-14>
<http://kirstymitchellphotography.com/2015/01/16/wonderland-wins-second-award-publi->

Por otra parte tenemos que señalar que en las ilustraciones de Cicely vemos no solamente ilustraciones sino también los diseños de vestidos fabulosos. También tenemos que destacar que este detalle es un vínculo directo con el diseño de moda. La moda siempre era reflejo de la sociedad. Por el vestido se podrían deducir muchas cosas como la clase social, el gusto personal y la pertenencia al país y la nacionalidad. Por todo esto la ilustradora antes de hacer su trabajo tenía que imaginar qué vestido podría tener un hada y además cómo eran las hadas de las distintas flores. Cada una de ellas tenía un vestido inspirado en la formas y colores de la misma flor. Desde este punto de vista podemos concluir que este libro no era solamente un abecedario de hadas de flores sino el abecedario del aprendizaje del diseño de moda.

En la siguiente serie de ejemplos de campañas de marcas de Moda vemos una interesante combinación de fotografías sobre fondo de las ilustraciones artísticas de gran tamaño.

Hay una combinación de la ilustración y de la moda con la fotografía donde el centro de la composición es la mujer frágil que parece un Hada paseando entre flores. La misma inspiración que en las ilustraciones de Cicely Mary Barker.

Podemos observar más ejemplos en las fotografías de la colección de Red Valentín 2014 de la Nueva York fashion show, en la campaña de BIZUU de Primavera/Verano 2013, y en Dolce & Gabbana

Primavera/Verano 2014. En la campaña de Dolce & Gabbana, vemos lirios y iris, unas de las flores favoritas de la época del modernismo.

En gran medida el interés en el tema de las flores y las mariposas e insectos en la época del Modernismo había surgido también por causa del interés en la cultura asiática y especialmente la cultura japonesa donde este simbolismo ocupa un papel dominante en el arte y la filosofía. Actualmente estamos viendo la técnica que combina los pétalos de flores y hojas de plantas con el dibujo artístico, justo en los trabajos de los ilustradores de Singapur y Malasia.

En las ilustraciones de moda de Grace Ciao, de Singapur, los diseños de los vestidos nos recuerdan las hadas de flores del Modernismo con una diferencia y es que para la creación de los mismos se habían utilizados hojas y pétalos de flores.

Lim Lizmy Zhi Wei, también de Singapur, y Tang Chiew Ling de Malasia, hacen collages combinando plantas vivas con el dibujo artístico. Estos objetos de la naturaleza, pétalos de flores y hojas complementados por la línea artística y combinados crean interesantes ilustraciones de moda.

Otro ejemplo de combinación del diseño, la fotografía y la ilustración lo podemos ver en en el libro "Fairie Ality-Fashion Collection from the House of Ellwand Hardcover" del fotógrafo Ellwand Hardcover, donde vemos unas asombrosas composiciones del herbolario, pétalos de flores secas y plumas de aves que se nos presentan en forma de vestidos para de hadas y elfos.

En las fotografías de Michel Tchetchkoff en su proyecto "Shoe Fleur," el autor crea los accesorios para hadas: zapatos y bolsos fantásticos dise-

shed-vogue-international-press/
<http://vimeo.com/115575289>. fecha de consulta 06.03.2015

LIM LIZMY ZHI WEI. <http://love-limzy.blogspot.com.es/p/about.html>
<http://alternopolis.com/talento-instagramero-lim-zhi-wei/>

MICHEL TCHEREVKOFF. <http://www.tcherevkoff.com/>
<http://www.shoefleur.com/>

fecha de consulta 06.03.2015

MARGARET DULK. <https://postcardmuseum.wordpress.com/2011/02/24/dulk-flower-birthday-girls/>
<https://www.cardcow.com/205713/birthday-greeting-flowers-plants-fantasy/> fecha de consulta 06.03.2015

TANG CHEW LING. <https://www.behance.net/tangchiewling>
<https://www.behance.net/gallery/25408403/Phuong-My-Spring-Summer-2015>. fecha de consulta 06.03.2015

Ruta Europea del Modernismo
<http://www.artnouveau.eu/es/index.php>. fecha de consulta 06.03.2015

STELLA MCCARTNEY Campaign for Spring/Summer 2012
<http://www.magnifiermag.com/2012/02/07/stella-mccartney-campaign-for-spring-summer-2012/>

fecha de consulta 06.03.2015

SASSA BJÖRG, diseñadora de la India
<http://eccoeco.blogspot.com.es/2011/09/indie-designer-mila-ateva-of-sassa.html>. fecha de consulta 06.05.2015

Valentino, Red Valentine 2014.
<http://fashionstep.ee/2013/09/red-valentino-2014/>

<http://www.vogue.co.uk/fashion/spring-summer-2014/ready-to-wear/red-valentino>. fecha de consulta 06.03.2015

Zhang Jingna. <http://www.zhang-jingna.com>
 fecha de consulta 06.03.2015

ñados a partir de pétalos de flores y hojas de plantas vivas. Como autor describe su proyecto: "Shoe Fleur es acerca de los pensamientos e ideas que proceden de un lugar imposible de encontrar en mi mente donde los colores, formas y fantasías se convierten en imágenes ..."

La estética, los colores, y la estructura de las flores y de la naturaleza influyen incluso al diseño de los desfiles de moda aparte del diseño de los vestidos.

Por ejemplo, en el desfile de moda de Chanel de la Primavera 2015, el 28 de enero en Paris Grand Palais, destacó el tema floral de toda colección. Al principio del desfile crecieron por toda la sala flores y plantas robóticas. Como dice el diseñador, este mundo futurista lo vió en sueños y lo tuvo que recrear para este desfile. Es algo romántico, mágico, mítico, un mundo fantástico de hadas donde las mismas modelos parecen hadas de flores en sus vestidos no menos fantásticos que la escenografía del desfile.

Las flores en el diseño de moda es un tema muy popular a lo largo de la historia y en la actualidad. Cada día más podemos observar nuevos diseños magníficos inspirados por naturaleza. ¿Qué es esto? Las mismas tendencias que en el modernismo, llevar nuestros pensamientos y la imaginación a los orígenes del ser humano, hacia nuestra Tierra, nuestra Madre, nuestra Mujer mas bella.

Analizando y comparando dos épocas hemos visto las tendencias florales del Modernismo en las ilustraciones y en el diseño de moda actuales.

Tenemos que aprender ver el mundo mágico de la naturaleza que nos rodea para descubrir que la creación y la imaginación no tienen límites. Tenemos que abrir nuestros ojos, mentes y corazones para encontrar en las cosas que a primera vista parecen simples unas fuentes inagotables de Inspiración.

Y lo que nos puede ayudar muchísimo en este viaje es una mirada hacia atrás, a la experiencia, la vida, los pensamientos y las magníficas creaciones de artistas de tiempos pasados.

Julia Iskakova

Especialista en diseño, arte y diseño de moda. Actualmente está desarrollando su propio proyecto empresarial de desarrollo de aplicaciones móviles educativas. Estudios: Doctorado de la Facultat de Belles Arts de la UPV. 2014-2015 Máster en creación de negocios digitales IMBS -Internet & Mobile Business School 2011-2012 Máster en Producción Artística, Universitat Politècnica de València 1997-2002 Licenciada en Diseño de Moda por la Universidad de Arte e Industria, San-Petersburgo, Rusia.

Área temática 3 //
Thinking About

Antropomorfismo en la ilustración gráfica

Antropomorphism in Graphic Illustration

**Luiz Claudio Gonçalves
Gomes**

En este trabajo abordamos la tendencia antropomórfica en la ilustración. La popularidad de las ilustraciones hechas para marcas es incontestable. Muchas de nuestras historias favoritas son antropomórficas, pasando por fábulas que se convierten moralmente convincentes por existir cuervos, ratones y raposas como personajes. Cuando se empezaron a producir las historietas y los dibujos animados, las formas animales han sido un material frecuente de expresión gráfica. Concluimos que el proceso de antropomorfización y la neotenia son los dos principales instrumentos para el éxito en la construcción del personaje gráfico.

Palabras clave: Ilustración, personajes, antropomorfismo, zoomorfismo.

Key words: Illustration, characters, anthropomorphism, zoomorphism.

In this paper we address the anthropomorphic tendency in the illustration. The popularity of illustrations made for brands is incontestable. Many of our favorite stories are anthropomorphic, through fables that become morally compelling because there are crows, mice and foxes as characters. From when you started producing comics and cartoons, animal forms have been frequent material of graphic expression. We conclude that the process of anthropomorphism and neoteny are the two main tools for success in building the graphic character.

1. Introducción

En el presente trabajo trataremos de la tendencia antropomórfica en la ilustración, intentando contar sobre su presencia y su estado latente en la comunicación gráfica. Se considera que la base del mito es el antropomorfismo, la proyección de lo subjetivo sobre la naturaleza y que lo sobrenatural y los espíritus son reflejo de los hombres que se dejan aterrorizar por la naturaleza y las diversas figuras míticas pueden reducirse todas al sujeto.

Para Stephen Brown¹ a lo largo de la historia, la humanidad ha tenido una relación de amor y odio con los animales salvajes. Por un lado, tememos y detestamos los fuertes predadores, especialmente aquellos que destruyen nuestras plantaciones y matan a nuestro ganado. Por otro, envidiamos y admiramos su velocidad y su gracia, nos adornamos con sus pieles y los idolatramos como deidades totémicas que simbolizan nuestras tribus, nuestros equipos, nuestros territorios.

Las imágenes de los simios, por ejemplo, se ubican en una zona fronteriza entre las imágenes de animales antropomórficos y las imágenes de hombres zoomórficos. Desde la época en que se empezaron a producir las historietas y los dibujos animados, las formas animales han sido un material frecuente de expresión gráfica. Por cierto, a este movimiento mediático se le atribuye el uso generalizado de la expresión “animales antropomorfos” para expresar una clase conocida de personajes ilustrados.

Muchas de nuestras historias favoritas son antropomórficas, pasando por fábulas que se convierten moralmente convincentes por existir cuervos, ratones y raposas como personajes. En este aspecto, nuestra imaginación atraviesa la frontera entre humanos u otros animales, donde se configura una clara distinción entre ambos.

Por otro lado, la popularidad de las ilustraciones de animales hechas para marcas es incontestable. Un recorrido por la sección de cereales matinales de cualquier gran superficie es un verdadero andar por la selva, un safari encantado, donde se aprecia un jardín zoológico en la promoción visual repleto de tucanes, monos, elefantes, lince y tigres, con aspectos humanizados, que luchan para llamar la atención del consumidor.

Si por un lado al hombre le fascina el animal salvaje y los monstruos, por otro lado le encantan los dulces rasgos infantiles. Ciertos atributos presentes en los bebés, los llamados “esquemas de aspectos infantiles”, serían capaces de desencadenar respuestas emocionales de afecto y cuidado en los adultos. Los bebés humanos presentan un conjunto de características particulares. Estos atributos hacen que la anatomía de los bebés sea vista de modo atractiva por los humanos.

2. El encanto por el monstruo

En la Edad Media el “bestiario” se constituye en uno de los temas alegóricos fundamentales, y por medio de su lectura es posible imaginar y reconstituir las relaciones que el hombre medieval mantenía con la

1 BROWN, STEPHEN. “Where the wild brands are: some thoughts on anthropomorphic marketing”. *The Marketing Review*. Vol. 10, University of Ulster, UK, N° 3, 2010, pp. 209-224.

naturaleza, del mismo modo es posible ubicar su posición en el esquema general de las cosas creadas. Junto a esta zoología simbólica debe situarse también aquel remedio imaginario, e igualmente a los bestiaros, la base de su credibilidad y amplia aceptación surgía de combinar algunas observaciones empíricas con propósitos morales y religiosos y todo eso, en el marco de una harta y abundante “imaginiería”².

En este trabajo solemos llamar a los personajes totémicos no humanos de *monstruos*. ¿Y por qué monstruos? Los monstruos transformados a veces en ositos de peluche, los niños los abrazan para poder ajustar sus fantasías. Muchos ya son dulces mascotas entrañables o audaces isotipos corporativos.

Es importante aclarar que en el presente trabajo, por su naturaleza, nos alejamos del monstruo en la categoría estética de lo grotesco, y aquí el recorte es más bien para ejemplificar una actitud estética contemporánea. Pero May³ sugiere que el monstruo de la comunicación gráfica cumple con las características de un mito. Los mitos nos confieren nuestro sentido de la identidad propia al enseñarnos un lugar en la sociedad. Explican los diversos escalones, modelos, estereotipos y tipos de grupos sociales, justificando nuestras actitudes a través de la diferenciación de roles.

Según nuestro modo de ver, el encantamiento monstruoso es algo que se impone por sí: remite para una insoportable atracción derivada de la existencia (y de la representación) de una extravagancia. En cualquier caso, para no profundizar ni poco ni mucho, el régimen subyacente a la existencia de los monstruos es el del exceso de presencia. Esta superabundancia se refleja en la propia iconografía. La imagen del monstruo como que nos encadena por comunicarnos un exceso de ser y, en esta medida, “manifiesta mayor realidad del objeto, más pormenores, más contenido que una imagen vulgar”⁴.

2 NAUGHTON, VIRGINIA. *Bestiario medieval*. Buenos Aires: Quadrata, 2005, p.18.

3 MAY, ROLLO. *La necesidad del mito*. México: Paidós, 1992.

4 GIL, J.. *Monstros*. Lisboa: Quetzal Editores, 1994, p. 82.

5 MITCHELL, R. W., THOMPSON, N. S. y MILES, H. L. *Anthropomorphism, Anecdotes, and Animals*, State University of New York Press: Albany, 1997; DASTON, L. y MITTMAN, G. *Thinking with Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*, Columbia University Press: New York, 2005.

6 BLEAKLEY, A. *The Animalizing Imagination: Totemism, Textuality and Ecocriticism*, Macmillan: Basingstoke, 2000.

7 BAKER, S. *Picturing the Beast: Animals, Identity, and Representation*, University of Illinois Press: Urbana, 2001.

8 KENNEDY, J. S. *The New Anthropomorphism*, Cambridge University Press: New York, 1992.

3. Antropomorfismo

Antropomorfismo es el acto de conceder a animales y cosas características humanas, un hábito universal, antiguo e inextirpable⁵. Desde las pinturas en las cavernas del hombre neolítico, pasando por los dioses y diosas de la Grecia Antigua, por medio de las fábulas de Esopo, de Apuleyo, de Anderson y de Adams, hasta las historietas y animación, la humanidad nunca ha dudado en antropomorfizar⁶. Los tótems de los nativos estadounidenses, los signos del zodiaco chino, las constelaciones del cielo, y las mascotas musculosas adoptadas por equipos y universidades son testimonios de la omnipresencia del antropomorfismo, del mismo modo lo son nuestras interacciones cotidianas con los animales, los nombres cariñosos que damos a los coches, barcos y ordenadores, etc., y las colecciones *kitsch* con forma de bichos que llenan nuestros hogares⁷.

Si nosotros, la gran masa, somos personificados de todo –no es de menos que nos llamen de *rebaño* –lo mismo no se puede decir de nuestra elite científica⁸. Se exhorta a estudiosos de las ciencias de la naturaleza a evitar antropomorfismos a cualquier costo ya que esto no pasa de un “engaño cualificado”, un “fallo intelectual”, un significativo

para el “pensamiento mediocre”⁹. Sin embargo, como las irremediables anotaciones sobre antropomorfismo, hechas por todos desde Charles Darwin (“emociones animales”) hasta Richard Dawkins (“gen egoísta”), ampliamente demostraron, que erradicarlo es más fácil en teoría que en la práctica¹⁰.

No es necesario decir que el tamaño y la persistencia del antropomorfismo generaron mucha discusión académica. El tema fue objeto de estudio por biólogos, sociólogos, economistas, antropólogos, críticos literarios, investigadores del consumo, por citar algunos (Daston y Mitman, 2005; Dotson y Hyatt 2008; Fournier 1998; Kiesler 2006; Levy 1999; Stern 1988). Numerosos términos relacionados con aspectos del antropomorfismo fueron creados: “animismo”, “reificación”, “personificación”, “antropocentrismo”, “antroponegación”, y “falacia patética”. Distintas explicaciones del fenómeno fueron presentadas¹¹. Para algunos estudiosos, es un trazo evolutivo, asociado a la niñez en general y a la “niñez” cazadora-recolectora de la especie humana en particular. Para otros, es una forma de satisfacción de un deseo, en la medida que la humanidad da sentido a lo desconocido y a ambientes extraños presumiendo que el mundo humano y el no-humano son similares. Es decir, es nuestra la tendencia de ver ovejas en las nubes, hombres en la superficie de la luna, el rostro de Jesús en manchas aleatorias, y terribles seres en las sombras nocturnas.

Hay defensores de una perspectiva psicológica evolutiva, que sostienen que esto es una compulsión primordial que ayuda a los humanos a identificar predadores potenciales, que muchas veces son difíciles de visualizar en la selva. Vemos osos en las piedras y confundimos árboles con tigres porque es de nuestro interés. Si nos equivocamos nos sentimos idiotas, y por el contrario puede significar nuestra supervivencia cuando de hecho están ahí¹².

Independiente de cual sea la razón para la inclinación antropomórfica humana, ella está en todo lugar, no hay como dudarla. Si hay alguna duda, basta decir que la antropomorfización crece en intensidad en vez de disminuir¹³. La preocupación general con el derecho de los animales y con las especies amenazadas, junto con los recientes avances en etología cognitiva – es decir, los intentos de evaluar el estado mental de los mamíferos –, instigaron un nuevo aprecio por la inteligencia, por las emociones, por la consciencia y por el bienestar de los animales¹⁴. Cuando un perro pone la cola entre las patas es de consenso suponer que el bicho está “avergonzado”. Sin embargo, también estamos de acuerdo en presumir que el perro no siente nada parecido con vergüenza, pero no hay como garantizarlo¹⁵. Además, como las personas están cada vez más desligadas de la naturaleza por causa de la urbanización, de la industrialización y de la intermediación digital, los animales salvajes parecen todavía más distorsionados en el inconsciente colectivo¹⁶. La tan enaltecida infantilización de la sociedad de consumo también lleva a la antropomanía¹⁷, ya que la infancia es el período de la concepción animista “de que el sol, la luna y el viento están vivos”¹⁸.

9 CRIST, E. *Images of Animals: Anthropomorphism and Animal Mind*, Temple University Press: Philadelphia, 1999.

10 HENNINGER-VOSS, M. J. *Animals in Human Histories: The Mirror of Nature and Culture*, University of Rochester Press: Rochester, 2002.

11 HIRSCHMAN, ELIZABETH. “Consumers and their companion animals”, *Journal of Consumer Research*, Vol. 20, (March), 1994. pp. 616-632.

12 GUTHRIE, S. *Faces in the Clouds: A New Theory of Religion*, Oxford University Press: Oxford, 1995.

13 McFARLAND, D. *Guilty Robots, Happy Dogs: The Question of Alien Minds*, Oxford University Press: Oxford, 2008.

14 Ibidem.

15 SOBER, E. “Comparative psychology meets evolutionary biology: Morgan’s canon and cladistics parsimony”. En DATSON, LORRAINE Y MITMAN, GREGG (eds.), *Thinking With Animals: New Perspectives on Anthropomorphism*, Columbia University Press: New York, 2005. pp. 85-99.

16 BERGER, J. *Why Look At Animals?*, Penguin: London, 2009.

17 BARBER, B. R. *Consumed: How Markets Corrupt Children, Infantilize Adults, and Swallow Citizens Whole*, Norton: New York, 2007.

18 GUTHRIE, S. *op. cit.* p. 215.

El hecho es que la presencia de los animales parece ser algo inherente al propio hombre en sus relatos, en las compilaciones de su saber y hasta para una afirmación del hombre como una especie distinta, cercada por un saber, marca que parece conferir a la humanidad un grado de superioridad sobre las demás especies.

En su libro, Fernández-Armesto escribe que muchas de nuestras historias favoritas son antropomórficas, pasando por fábulas que se convierten moralmente convincentes por existir cuervos, ratones y raposas como personajes. En este aspecto, nuestra imaginación atraviesa la frontera entre humanos y otros animales, donde se configura una clara distinción entre ambos. Sin embargo, Fernández-Armesto indaga:

“Pero hay otra frontera distinta, difícil de negociar, entre el antropomorfismo y el zoomorfismo. Cuando ponemos palabras humanas en la boca de seres no humanos y emociones humanas en el en el sentir animal ¿qué está siendo desfigurado? ¿La naturaleza humana, o la naturaleza de los animales que invocamos como vehículos para nuestras historias y nuestro escepticismo con relación a nosotros mismos?” (2007, p. 17-18)

4. Antropomorfismo versus zoomorfismo

En el universo de las historietas y los dibujos animados los animales y sus formas han sido siempre exploradas gráficamente. A este movimiento mediático se le atribuye al uso generalizado de la expresión “animales antropomorfos” para expresar una clase conocida de personajes ilustrados. Pero si tenemos en cuenta la importancia de la conducta y costumbres de cualquier criatura para ser reconocida a lo largo de la historia de la cultura, entendemos que sería más oportuno hablar de “humanos zoomorfos”, personajes claramente reconocidos más por su personalidad que por su curioso disfraz de animal¹⁹.

Un ejemplo que caracteriza al animal antropomorfo es el licántropo, como cuando vemos al gato Garfield presentado como humano, de pie, forzado en las dos patas traseras y con aspecto animaloide. El ratón Mickey es un intérprete adulto de las artes escénicas que ha desarrollado su competencia tanto para el drama como para la comedia, al mismo tiempo que su representación gráfica ha evolucionado al margen de su mínima condición ratonera. El personaje de Disney mantiene una relación de dueño con su mascota Pluto, como si fuera el ratón el hombre y Pluto su auténtica caricatura de perro fiel. Hay veces que Pluto se convierte en humano antropomorfo en algunos episodios donde actúa como protagonista. Resulta que el gran compañero de Mickey es Goofy, también un perro, pero completamente diferente de Pluto, pues zoomorfo es un hombre, mientras que la caricatura de Pluto es antropomorfizada, pues es un perro.

El *hombrecillo* Mickey se ha transformado física y comportamentalmente a lo largo de sus casi 90 años. Es solo mirar los primeros dibujos y ver evidentes cambios gráficos y las primeras aventuras muestran un personaje malicioso, caprichoso y violento que, poco a poco, cambió su temperamento a la vez que modificó su imagen. Todo

19 FERNÁNDEZ ALBORÉS, MANUEL ÁNGEL. *El animal invisible. La imagen de los animales en los medios de difusión cultural*. Barcelona: Universidad de Barcelona, Departamento de Imagen y Diseño, 2000.

este cambio sirvió para agradar al público y, mientras su imagen se remozaba, su carácter maduraba.

5. Marcas antropomorfizadas

La predilección humana por animales humanizados no se hace menos evidente en la comunicación comercial. Muchos personajes no-humanos ya son dulces mascotas entrañables o audaces isotipos corporativos y para Hinde y Barden (1985) se han asemejado cada vez más al esquema de los bebés, cambiando el hocico y miembros alargados típicos de un oso adulto por un hocico corto y miembros gorditos²⁰, como ahora los diseñan las industrias de juguetes. Puede ser que hoy quien los mire, ya domesticados, no comprenda su insustituible función cultural y, tal vez, tampoco entienda la emergencia de los nuevos miemos. Como señala Lafuente y Valverde (2000, p. 22) a los monstruos “no solo se producen como elementos de desecho, sino que también se coleccionan, se enseñan, se guardan, se compran y se venden”.

Es verdad que también lo monstruoso camina entre nuestra expresión visual llamando la atención todo el tiempo, no sólo para dar un mensaje de temor, sino un guiño de seducción con lo complicado y maravilloso de su potencia visual y formas tan distintas. Según nuestro modo de ver, la imagen del monstruo se ha colado en los mensajes gráficos, ocupando desde antaño un lugar muy colorido y simpático. Lo monstruoso se expresa en el diseño corporativo a través de las mascotas gráficas o imagotipos. De este modo, a la marca se le confiere una identidad a través de su mascota antropomorfizada —o símbolo gráfico—, separándola y diferenciándola de otras marcas que prometen más o menos lo mismo.

En su investigación Brown (2010) señaló que cuando se trata de elegir una mascota, perros, gatos y conejitos son más estimados que culebras, zarigüeyas y pulpos. Como es posible imaginar las sanguijuelas y los escarabajos peloteros son rechazados. Su base de datos²¹ reveló que la popularidad de los animales está directamente relacionada a la distancia o acercamiento fisiológico y psicológico de la condición humana. Concluyó que las criaturas y personajes gráficos más populares son los que se basan en el modelo morfológico humano. El autor ratifica lo que escribió Guthrie (1995, p. 129) respecto al tema: “Nosotros somos humanos. Sabemos mucho sobre nosotros mismos. Y muchas veces damos sentido a las demás cosas viéndolas como humanas también”. Sin sorpresas, identificó que, en segundo lugar en la preferencia, se encontraban los personajes inspirados en los animales domesticados²². No le sorprendió que animales salvajes sean menos populares, aunque cree que pueda ser hecha la distinción entre grandes criaturas carnívoras²³ y herbívoros menores²⁴. Aún son menos populares las criaturas acuáticas y anfibias. Sin embargo, delfines, caballos-marinos, ballenas, tortugas y lagartos son excepciones de la regla. Es indispensable decir que los insectos son los últimos de la lista, aunque mariposas, mariquitas, orugas, luciérnagas, arañas,

20 Nos referimos a los mecanismos de la neotenia y pedomorfismo desarrollados por LORENZ (1971). *Studies in human and animal behavior*. Vol 2, London: Methuen & Co.

21 El autor montó una base de datos con 1.151 personajes de marca seleccionados en sitios web, antologías de marketing, libros de diseño gráfico, visitas a empresas y museos de marcas. Brown considera que la base es suficientemente amplia para tener una idea de dinastía de marcas, aunque el conjunto de datos esté lejos de ser completo.

22 Hello Kitty, Morris the Cat, Nipper, perro de NMV, Cheeka, pug de Vodaphone, Elsie, la vaca de Borden, gallinas de Bon Ami, Le Coq Sportif, pato de Aflac, carnero de Dodge, poni de Calvin Klein, toro de Merrill Lynch, abejas listas de Burt.

23 Tony the Tiger, cocodrilo de Lacoste, pantera de Airness y el león de MGM.
24 Conejito de Duracell (con un cierto parecido al de Energizer) y Play Boy, los castores do Monster.com y de Bell Canada, ciervos de Glenfidich y Deere, las raposas de Firefox y de Fox Head, y los koalas de Quantas y Cushelle.

caracoles y escorpiones poseen simpatizantes, del mismo modo que las frutas, vegetales y plantas²⁵.

Antropomorfización y neotenia

Los “esquemas de aspectos infantiles”, atributos presentes en los bebés, pueden ser capaces de desencadenar respuestas emocionales de afecto y cuidado en los adultos. Ojos grandes en relación al rostro y de implantación baja, cabeza redondeada y proporcionalmente grande, frente protuberante y grande en relación al rostro, mentón ahondado, nariz pequeña, mejillas más redondeadas y salientes, cuerpo relativamente pequeño, miembros cortos y gorditos son atributos que hacen que la anatomía de los bebés sea vista de modo muy atractiva por los adultos.

Estos “esquemas” se describen por el paleontólogo Stephen Jay Gould en un curioso ensayo titulado *Homenaje biológico a Mickey Mouse*. En él, Gould se detiene en la observación de los cambios gráficos que ha sufrido el personaje en su larga historia terrena. Nos envía a las reflexiones de uno de los primeros estudiosos que buscó comprender los mecanismos que desencadenan las respuestas afables a los bebés, el etólogo austriaco Konrad Lorenz. Él propuso que ciertos atributos presentes en los bebés, los llamados “esquemas de aspectos infantiles” o “esquemas de bebés”, serían capaces de desencadenar respuestas emocionales de afecto y cuidado en los adultos²⁶.

El famoso ratón de Walt Disney al completar 50 años fue homenajeado por el científico Stephen Jay Gould, que escribió el referido ensayo abordando las alteraciones de su dibujo a lo largo de los años. Gould (1994) mostró que Mickey se volvió más obediente y sus rasgos ganaron un toque infantil, con ojos mayores, cabeza proporcionalmente mayor y miembros más gruesos. Lo que llama la atención es que Mickey, a pesar de ser un adulto, permanece representado como eternamente joven. Esta manutención de las características juveniles, comportamentales o anatómicas, durante la infancia hasta la vida adulta de un animal se acordó nombrarla *neotenia*.

La naturaleza neoténica²⁷ de la humanidad, presente en la preferencia por el cuidado intensivo de las crías, se manifiesta en la preferencia innata por las crías de mamíferos o adultos que puedan recordar dichos rasgos neoténicos. Algunos estudios²⁸ han mostrado la relación entre los rasgos del esquema de bebé y los mayores niveles de percepción de ternura, jovialidad, atracción, preferencia o atención, lo que confirma experimentalmente la teoría de Lorenz. Los bebés que presentan rostros más semejantes al patrón infantil (naturalmente o experimentalmente manipulados), por ejemplo, son también percibidos como más tiernos. Además, para Alley²⁹ la alteración de solamente un rasgo específico es capaz de afectar la percepción de los bebés. Manipulaciones en dibujos de niños mostraron que cuanto más el formato de la cabeza seguía el esquema infantil, más los dibujos eran juzgados como entrañables.

En su reciente estudio, Glocker (2009) mostró que rostros de bebés altamente infantilizados no solo fueron juzgados como más mo-

25 Mr. Peanut, Miss Chiquita Banana, Californian Raisins, Tom Tomato.

26 LORENZ, K. *Studies in human and animal behavior*. Vol 2, London: Methuen & Co., 1971.

27 Este fenómeno indica la inhibición del desarrollo fisiológico natural en el ser humano, para conservar por más tiempo una apariencia juvenil. En la representación gráfica de personajes se ha utilizado del principio de desarrollo embrionario, con la evolución primero del extremo correspondiente a la cabeza, que crece más rápidamente en el útero que el extremo correspondiente a los pies.

28 GLOCKER, MELANIE; LANGLEBEN, D. D.; RUPAREL, K.; LOUGHEAD, J. W.; GUR, R. C. y SACHSER, N. “Baby schema in infant faces induces cuteness perception and motivation for caretaking in adults”. *Ethology*, 115 (3), 2009. pp. 257-263, además de HILDEBRANDT, KATHERINE y FITZGERALD, H. E. “Facial feature determinants of perceived infant attractiveness”. *Infant Behavior and Development*, 2(4), 1979. pp. 329-339.

29 ALLEY, THOMAS. “Head shape and the perception of cuteness”. *Developmental Psychology*, 17(5), 1981. pp. 650-654.

nos, sino también recibieron fuerte motivación para el cuidado siendo comparados a rostros poco infantilizados.

Consideraciones finales

Concluimos que el proceso de antropomorfización y la neotenia son los dos principales instrumentos para el éxito en la construcción del personaje gráfico. Los sentimientos de conflicto entre extrañamiento y miedo, pasión y repulsa convergen para la creación fantástica de los mitos y los personajes no-humanos que dan vida y sobrevida a las historias y marcas de comunicación visual. De igual modo, estos sentimientos tocan al público infantil y al público adulto, en otro tiempo también infantil.

Por otra parte, pero no menos importante para los ilustradores y diseñadores de comunicación, el mito nos enfrenta al incognoscible misterio de la creación del universo, de la ciencia, de la inspiración poética y, por supuesto, artística. Nos hace frente al misterio de cara al acto creativo, y eso nos fascina.

Bibliografía

- DOTSON, MICHAEL y HYATT, EVA. "Understanding dog-human companionship", *Journal of Business Research*, Vol. 61, No. 5, 2008, pp. 457-466.
- FERNÁNDEZ-ARMESTO, FELIPE. *Então você pensa que é humano? Uma breve história da humanidade*. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- FOURNIER, SUSAN. "Consumers and their brands: developing relationship theory in consumer research", *Journal of Consumer Research*, Vol. 24, No. 4, 1998. pp. 343-373.
- GOULD, STEPHEN JAY. *El pulgar del panda: reflexiones sobre historia natural y evolución*. Barcelona: Crítica, 1994.
- HINDE, ROBERT y BARDEN, LES. "The evolution of the teddy bear". *Animal Behaviour*, 33 (4), 1985, pp. 1371-1373.
- KIESLER, T. "Anthropomorphism and consumer behaviour". En PESCHMANN, C. y PRICE, L. L. (eds.) *Advances in Consumer Research*, Vol. 33, Association for Consumer Research: Duluth, 2006. p. 149.
- LAFUENTE, A. y VALVERDE, N. "¿Qué se puede hacer con los monstruos?". En ANTONIO LAFUENTE y JAVIER MOSCOSO (eds.). *Monstruos y seres imaginarios*, Madrid: Biblioteca Nacional de Madrid / Doce Calles, 2000, pp. 15-37.
- LEVY, S. J. "Dreams, fairy tales, animals, and cars". En ROOK, DENNIS (ed.), *Brands, Consumers, Symbols, and Research*: Sidney J. Levy on Marketing, Sage: Thousand Oaks, 1999. pp. 530-543.
- STERN, BARBARA. "Medieval allegory: roots of advertising strategy for the mass market", *Journal of Marketing*, Vol. 52 (July), 1988. pp. 84-94.

Luiz Claudio Gonçalves Gomes

Licenciado en Diseño Gráfico por la Universidad Federal de Rio de Janeiro, Maestría en Educación por la Universidad Federal Fluminense. Posee Diploma de Estudios Avanzados en Diseño por la Universidad de Barcelona. Es coordinador del Núcleo de Investigación en Artes, Diseño y Comunicación del Instituto Federal Fluminense donde también es coordinador de imagen institucional y profesor de Diseño Gráfico.

El valor de la imagen en la adaptación de cuentos clásicos. Vigencia, valores e impacto en el imaginario colectivo

The Value of the Image in Adapting Classic Fairytales.
Validity, values and impact in the collective imagination

Vicente Perpiñá Giner

Para buscar las raíces de los cuentos de hadas debemos indagar en el proceso histórico de los mismos. Estudiar su valor axiológico, narrativo, contextual y el proceso de codificación. Investigación que nos llevará a su sustento en las leyendas y mitos más antiguos basados el afán humano de explicar la realidad y servirse de los recursos retóricos del lenguaje y la comunicación, que habla asimismo de nuestra evolución como colectivo.

Palabras clave: Cuento, Ficción, Lenguaje, Axiología, Ilustración

Key words: Tale, Fiction, Language, Axiological, Illustration

If we want to find the roots of the fairy tales, we should delve into their historical process. We should study all their axiological, narrative and context values, and also their encoding process. Inquiry that will lead us to their livelihood in legends and ancient myths based in human desire to explain reality and the rhetorical use of language and communication, which also speaks of our evolution as a collective.

«La madera de que está tallado Pinocho es la humanidad misma»

Benedetto Croce, escritor italiano.

Érase una vez... Introducción

Si mencionamos a Pinocho o Caperucita, inmediatamente nos figuraremos una imagen mental de ellos. Incluso casi automáticamente surgirá en nosotros la conciencia en forma de Pepito Grillo que nos advertirá de los peligros morales de la mentira, o el miedo a adentrarnos en el bosque en el que habita el Lobo Feroz. Son personajes protagonistas de cuentos tradicionales, historias que nuestros padres nos han contado alguna vez, que hemos leído en libros, visto en el cine, etc. Casi podríamos afirmar que nos han acompañado desde que tenemos uso de razón a los nacidos en el siglo XX. Más concretamente podríamos decir que llevan incrustados en el imaginario colectivo de la sociedad occidental desde hace unos cientos de años, pero esta afirmación tampoco sería categórica, porque aún se puede ir más atrás en el tiempo para encontrar su raíz. ¿A qué se debe? ¿Quién le ha contado estas historias a quienes nos las cuentan a nosotros? ¿Quiénes los han puesto ahí?

Es aquí donde surge la pregunta, si se quiere, más esencial: ¿De dónde vienen los cuentos?

Será manido e incluso osado hablar de un bisonte garabateado en la pared de una caverna por un hombre primitivo, pero es una imagen indispensable para hacer comprensible el punto de partida del viaje que queremos relatar, que no es sino un cuento más, quizá el más largo de todos.

Para indagar sobre la historia del relato popular debemos trasladarnos antes del nacimiento de la literatura, quizá antes de la aparición de la escritura codificada, a cuando un dibujo simple con un palo sobre la arena nos permitía comunicarnos. Pues como se aventuró a dilucidar Vladimir Propp en *Las raíces históricas del cuento*¹, éstos son una extensión de mitos más antiguos. Constructos primitivos que nacieron con nosotros, como especie, desde que aprendimos a comunicarnos y organizarnos, y al tiempo que avanza nuestra historia, avanzan con nosotros transformándose, generando y rechazando creencias, siendo usados en muchas ocasiones para explicar a través de un código lo que nos resulta inexplicable.

Del mismo modo que se construyeron textos que fundamentaron las religiones o los códigos morales se codificaron estas historias, los cuentos. Varios autores son los responsables de esta empresa. Destacaremos a Charles Perrault o los Hermanos Grimm, en su vocación de recolectores de leyendas o a otros como Hans Christian Andersen que más allá de partir de la tradición popular, comenzaron a crear sus propias historias vinculadas con su propia experiencia.

Ahora bien, como la sociedad, dichas narraciones han sufrido un proceso histórico y evolutivo, en cuanto al qué contar, el cómo contarlo y el para qué y quién contarlo. En un principio fueron ideados como relatos para cualquier tipo de público, pero desde su factor pedagógico y

1 PROPP, VLADIMIR: *Las raíces históricas del cuento*, Madrid, Fundamentos, 2008.

sujetos a adaptaciones contextuales, se han dirigido a un público infantil, siendo éste un factor determinante. No son meros embustes para entretener a los niños y también (porque tan importante es el destinatario como quien elabora y hace uso del medio), sino concepciones retóricas del mundo circundante, sujetas y deudoras a partes iguales de la experiencia, la realidad, la razón y la imaginación del ser humano.

En el artículo *El lado oscuro de los cuentos de los Hermanos Grimm*², el Dr. Miguel Salmerón Infante dice:

«Puede ser que (...) cualquier pueblo y cualquiera de los sujetos que lo componen en relación con el sujeto colectivo, no sea tan sano, ni tan encomiable como quiere verse a sí mismo. (...) Probablemente no ignoraban esto los Grimm cuando en el prólogo a *Las leyendas alemanas*, diferenciaban la leyenda y el cuento, haciendo, eso sí, una distinción previa de ambos con respecto a la historia. Parafraseando a Aristóteles podríamos decir que la historia es lo que pasó y el cuento y la leyenda lo que puede pasar. E incluso cuento y leyenda discurren en un ámbito de lo que puede pasar, de lo posible, exclusivamente sostenido por lo ficticio, pues tanto en leyenda como en cuento se mezcla lo verosímil e inverosímil. Por otra parte, cuento y leyenda tienen destinatarios diferentes. Mientras que el pueblo cree (y ha de creer) en la verdad de las leyendas, los niños creen en la verdad de los cuentos.»³

Si bien no podemos otorgarles un origen certero sí podemos saber que fueron recopilados, es decir transcritos, adaptados, consuetudinarios si se quiere, mediante la comunicación de boca en boca y el paso del tiempo. Retuvieron su esencia o quizá la transformaron en una suerte de mutación indiscriminada sujeta al contexto en que nacieron o se desarrollaron. Hasta que una serie de autores, a partir de estos relatos primitivos procesados por la condición humana usaron la palabra escrita, en tanto que conjunto de signos gráficos para codificarlos. Este mero proceso de codificación, ya transforma a los cuentos en ficciones que, sirviéndose de las posibilidades que éstas ofrecen, se constituyen en productos para conocer, estructurar y comunicar valores axiológicos humanos.

Tratamos, en este comunicado, de analizar el papel y el impacto social de la ilustración como lenguaje en la adaptación literaria. Desde las primeras imágenes que se usaron para acercar los relatos al público, a los encargos para ediciones de los mismos o a las producciones de cine de animación, las técnicas utilizadas y el proceso histórico que sufren, sujetos a su morfología.

Así pues también podemos aventurarnos a decir que los relatos populares retoman mitos antiguos, que quizá nos han acompañado siempre hasta incluso antes de que tuviésemos codificado el lenguaje escrito. Ya era entonces cuando gráficamente lo representábamos en las lúgubres paredes de una caverna.

Haremos a continuación un estudio pormenorizado de una serie de autores, relatos, personajes y recursos de representación. Escogidos todos ellos por afinidad personal y por creerlos convenientes para servir de ejemplo a pequeña escala de la importancia de la realidad, del arte literario y el gráfico en el proceso histórico del desarrollo del cuento.

2 SALMERÓN INFANTE, MIGUEL: "El lado oscuro de los cuentos de los Hermanos Grimm." *Herejía y belleza*, 1 (2012), pp.8-21.
3 *Ibidem*, p.10.

Las adaptaciones literarias. Un punto de inflexión en la historia.

La tradición oral del acervo popular occidental, incluso las líneas invisibles que unen comunidades ajenas, como pueblos lejanos sin contacto aparente entre sí, poseen mitos similares tanto en su morfología como en su necesidad. La necesidad de tratar de explicar lo que no se comprende para comprenderlo, sirviéndose de aquello que conocemos, derivar en la metaforización, en el uso de elementos de la naturaleza, animales, símiles codificados de nosotros mismos para tanto distanciarnos como acercarnos al relato.

Ya en la tradición medieval se recopilan cuentos de hadas, como en los *Cuentos de Canterbury* de Geoffrey Chaucer, así como la figura del trovador relataba cuentos y leyendas, quizá más vinculados a pequeñas comunidades o a su propia persona. Más tarde siguió la tradición literaria de coleccionar cuentos en las tradiciones italiana o china, pero dónde más popular se hizo fue en Francia entre las clases más altas.

Destacaremos como ilustre emprendedor de esta recopilación y codificación literaria a Charles Perrault (París, 1628-1703), a quien se le atribuye la primera escritura de cuentos tan reconocidos como Caperucita Roja o El Gato con Botas y que adecuó a su forma actual las versiones de La Bella Durmiente y Cenicienta. Todos ellos recopilados en *Les Contes de ma mère l'Oye (Los cuentos de mamá oca)*. Si bien su trabajo fue el de reescribir y moderar la crudeza de ciertas versiones orales que dejaba patente su nuevo hábitat, la forma escrita.

Los hermanos de origen alemán Jacob Grimm (Hanau, 1785 - Berlín, 1863) y Wilhelm Grimm (24 de febrero de 1786, Hanau, 1786 - Berlín, 1859) fueron reconocidos tanto por su *Diccionario alemán*, la *Gramática Alemana*, las *Leyendas alemanas*, la *Mitología alemana* como por *Cuentos de la infancia y del hogar*. Trataron de mantener en su recopilación de los cuentos orales la trama, los personajes y el estilo. Aunque con tal de popularizarse y asegurar grandes ventas realizarían adaptaciones posteriores más "aceptables" para la sociedad del momento. Beligerantes respecto al origen y la pureza de los cuentos, descartando aquellos derivados de las recopilaciones hechas por ejemplo por Perrault, salvo el caso de La Bella durmiente, figura (Brunilda) que según Jakob Grimm pertenecía al folclore alemán. Este hecho promulgó la necesidad, entre ciertos folcloristas coetáneos, de conservar la forma auténtica y no "contaminada" por el medio literario. Pero es imposible, como bien hemos explicado hallar la raíz primigenia exacta de los cuentos, pues ya el mero trasvase oral permitía a cada cuentacuentos alterar la historia según su propio interés.

Así pues, Roman Gubern, en *Máscaras de la ficción*⁴ nos advierte:

«Pero aquellos signos gráficos, convertidos en atributos, son el resultado de la construcción mental previa de un autor, que el lector hace también suya en el curso de la lectura, pues el sistema simbólico del texto desemboca en el logomorfismo que otorga vida imaginaria al personaje, al hacer que el lector proyecte un haz de motivaciones psicológicas coherentes sobre su constructo literario. (...) el personaje como entidad imaginaria, a veces tan sólida y espesa como el mármol y capaz de transmutarse incluso en ocasiones en un verdadero delirio colectivo, pues es lo que suscita las identificaciones y proyecciones de sus lectores.»⁵

4 GUBERN, ROMÁN: *Máscaras de la ficción*, Barcelona, Anagrama, 2002.

5 *Ibidem*, p. 9.

Es el autor quien propone y dispone estos constructos, tan fantásticos como verosímiles, al colectivo, exponiéndolos a través de los medios de difusión, y son los receptores de este mensaje quienes sin darse cuenta adoptan y conviven con las peripecias, desdichas, triunfos y aventuras que viven sus personajes, que se erigen en mitos aferrándose al tejido del imaginario del colectivo social. Siendo ficciones proyectadas en la realidad y por lo tanto funcionales como reflejo de la misma para el uso que el individuo haga de ellas, siendo una suerte de conciencia sujeta al contexto que habita.

El papel de la ilustración.

El cuento es un claro ejemplo de guía moral, de conducta y de entretenimiento, tanto el relato escrito como en el relato contado con imágenes.

Como bien apuntábamos anteriormente, uno de los códigos en tanto en cuanto que lenguaje de difusión de los cuentos, es el gráfico. La ilustración juega un papel fundamental en la historia y la morfología de dichas narraciones populares, siendo no tan sólo un acompañamiento, sino una estrategia de adaptación deliberada, que dota de un nuevo aspecto, que acerca y hace legible de otro modo su función y cometido, y que nos ha proporcionado los arquetipos del imaginario colectivo a los que hacer referencia. Siendo un medio indispensable para su difusión, desde la imagen estática a la imagen-movimiento, un método de permanencia, de vigencia en constante revisión, en una suerte de esencia mutable de aquel cometido por y para el que nacieron. Mostrar, como ya se hacía en las cavernas, de forma visual al mito. Poner en imagen, golpear a la vista y a la psique, sin necesidad de hacer trabajar a nuestra imaginación, tener delante de nosotros una imagen que nos inspire distintas sensaciones, un reportaje gráfico de lo agradable, lo fantástico, lo bello o lo tenebroso.

Estas estrategias de representación y comunicación han sido cada vez más, y más capaces, desde la era industrial hasta nuestros días de la era de la velocidad y globalización, hasta poder, fruto del bombardeo indiscriminado a través de los medios, llegar al máximo público, traspasar fronteras, barreras físicas y geográficas e incluso culturales, contaminándose y acentuando lo cambiante de su esencia, aunque suene incongruente.

Destacaremos a Gustave Doré (Estrasburgo, Francia 1832 – París, Francia, 1883), artista polifacético, pero reconocido grabador e ilustrador. Figura esencial en la construcción gráfica de mitos. De estilo realista, no exento de caricaturizar o exagerar la morfología del personaje para adecuarlo tanto a un contexto como a la acción que realiza y que economiza trazos tanto como los requiere en otros momentos según qué contar. Debemos realzar su figura de documentalista y reportero gráfico en obras junto a Charles Davillier como *Viaje por España*, su Quijote o sus obras que mostraron la parte más pobre y triste de Londres, con las que se cebó la crítica al no hacer una alegoría de las bondades de la

ciudad, que lo muestra como un captador de realidades, lo que hace que veamos verosimilitud en su representación de personajes.

Como bien hemos dicho antes, el cuento se ha dirigido generalmente a un público infantil, así pues, al tiempo que la sociedad cambia, también lo hace la visión de qué estímulos y qué códigos está dispuesto a recibir y asimilar un niño. De tal manera, del mismo modo que el lenguaje escrito requiere de una adaptación respecto a las capacidades del infante, a la par la evolución gráfica de los relatos para niños adopta también otro carácter. Del realismo de las primeras ilustraciones a la sencillez, la dulzura y el antropomorfismo. Economía de línea sujeta al contexto pero también a los requerimientos técnicos dada la dificultad de técnicas como el cine de animación, pero también con una intención de integrar y empatizar con el personaje, que se torna en ocasiones más bien un pobre tarugo que una feroz y voraz bestia.

Tomaremos como ejemplo al Lobo Feroz de Caperucita. La representación salvaje de un miedo, de lo desconocido, una figura retórica de contraposición a la seguridad, lo que se nos escapa, lo que no podemos controlar y se abalanza sobre nosotros. Fijémonos en la versión disfrazado de abuelita que grabó Doré para la edición de 1883 de los cuentos de Perrault (fig. 1) y la versión animada de Merhen Okoku para la Toei Animation japonesa de 1995 (fig.2).



fig. 1



fig. 2

El Barón de Münchhausen. Un ejemplo de la evolución morfológica, histórica y de representación del mito a pequeña escala.

Personaje fantástico, intrépido aventurero abanderado de la fantasía, con casaca roja, sombrero de campaña con pluma, de soberana nariz, atractivo bigote, espada y rocín. Quien en el final de la adaptación cinematográfica de sus aventuras por Terry Gilliam en 1988, guiando al pueblo blandiendo la espada de la imaginación solicitaba abrir las puertas de la ciudad para ver que el asedio del Gran Turco había cesado, que la fantasía abandonada de la razón y sus contingentes maravillas habían logrado vencer a una guerra liderada por la razón, premisa que aparentemente puede ser descabellada, pero más extraño puede sonar que un conflicto destructivo atienda a la virtud de coherencia del ser humano. Quizá deberíamos colarnos a través de la portalada, entre piernas, encajes y enaguas, a la altura de un gato curioso, e ir en contra del caudal del río de gente para transportarnos al inicio de esta historia, el punto de partida del mito y quizá lo más asombroso de todo, que existió de verdad.

Karl Friedrich Hieronymus, barón von Münchhausen (1720-1797) fue paje del duque de Brunswick-Luneburgo Antonio Ulrico II, con quien viajó a Rusia y en principio fue nombrado corneta de la caballería. Más tarde ascendió a teniente participando en dos enfrentamientos contra el Imperio Otomano en 1740 y 1741, año en el que Antonio-Ulrico, ya generalísimo fue encarcelado. Permaneció en el ejército ruso, del que fue nombrado capitán en 1750. Tras retirarse, residió con su esposa Jacobine Von Dunten en Bodenwerder, siendo un honorable y reputado hombre de negocios. A partir de la década de 1780, empezó a crecer su fama de embustero y cuentacuentos, por los exagerados relatos sobre sus experiencias en las campañas militares que ofrecía a sus invitados, acompañado siempre, dicen las malas lenguas, con una copa de vino. Tras el fallecimiento de su esposa en 1790, Münchhausen contrajo matrimonio una vez más en 1794 con Bernadine von Brunn, pero éste fue tortuoso y terminó en un sonado divorcio. Pese a que von Brunn tuvo una hija en 1795, no fue reconocida oficialmente como hija del barón, y éste murió sin descendencia natural en 1797.

En psicología, el Síndrome de Munchausen es aquél en el que el paciente finge padecer los síntomas de diversas enfermedades para recibir la atención de los demás.

Más controvertido aún que su propia vida es el proceso de adaptación literario de sus aventuras.

El personaje real tenía fama de relatar sus hazañas más allá de los preceptos reales, pero no podemos atestiguar qué hay de cierto en lo que contó ni tan siquiera en el hecho de que lo contara. Nos encontramos ante un perfecto ejemplo a pequeña escala del proceso histórico que puede sufrir la forja de un mito. Desde un punto de partida de la hipotética exageración en pos de entretener a sus espectadores, hasta

6 SÁENZ, MIGUEL: "Prólogo". En: BÜRGER, GÖTTFRID AUGUST:

Las aventuras del Barón de Münchhausen, Madrid, Alianza, 2003.

7 *Ibidem*, pp. 8-9.

8 *Ibidem*, p. 9.

9 *Ibidem*, p. 11.

la adaptación literaria de dichas historias, pasadas por el filtro creativo y de ficción que aporta un autor ajeno a ellas, y las consiguientes reinterpretaciones gráficas, cinematográficas, teatrales, etc., hasta el calado en nuestro imaginario erigido en esa guisa de fantasma permanentemente presente, patrón ejemplar de nuestra conducta.

Suele atribuirse la autoría de la versión escrita a Rudolf Erich Raspé, persona que merecería artículo aparte. En 1785 traduce del alemán al inglés e introduce nuevas historias a la octava parte del *Vade Mecum für lustige Leute*, de August Mylius de 1781, configurando lo que sería *Baron Münchhausen's Narrative of his Marvellous Travels and Campaigns in Russia*, a la que en 1786 se le añadieron las aventuras marinas y que fue el texto que alimentó la más popular de las versiones, la de Gottfried August Bürger. Miguel Sáenz en el prólogo de la versión española del libro editada por Alianza en 1982⁶ nos dice:

«Sea como fuere, corresponde a Gottfried August Bürger (1747-1794) la gloria de haber dado al Münchhausen (aunque también anónimamente) su forma más perfecta y definitiva. Bürger tradujo a Raspé (como tradujo el Macbeth) por razones puramente crematísticas, y hasta después de su muerte no se descubrió su paternidad. Pero, aunque él mismo se considerase sólo un traductor y adaptador, consiguió elaborar ese algo indefinible que es un libro auténticamente popular.»⁷

Y sigue:

«Muchas de las mejores historias del libro (la cabalgada sobre la bala de cañón, la caza de patos con tocino, la coleta salvadora, el brazo golpeador) son tuyas, pero, sobre todo, supo dar al Münchhausen —con una traducción “que no se aferraba temerosamente a las palabras” — un lenguaje vivo, directo y enormemente expresivo.»⁸

Así pues, nos encontramos ante que la adaptación “definitiva” es la traducción y adaptación de una primera traducción de una adaptación de un rumor, aunque suene enrevesado.

Ahondando en la adaptación plástica, debemos incidir en la gran cantidad de obra gráfica derivada de las aventuras del barón, desde las versiones de los británicos Thomas Rowlandson (1756-1827) y George Cruikshank (1792-1878), pero debemos rendirnos una vez más ante Gustave Doré, de quien Sáenz nos dice:

«Sin embargo, todas me parecen inferiores a los espléndidos grabados de Doré (sobre la traducción hecha en 1853 por Théophile Gautier): habiéndolos visto alguna vez, resulta casi imposible imaginarse a Münchhausen de otro modo.»⁹

El personaje traspasará las páginas de papel para introducirse en el celuloide de la mano de, primero, los pioneros del cine Emile Cohl en *Les Aventures du Baron du Crac* (ca. 1908), y Georges Méliés en *Les Hallucinations du baron de Münchhausen* (1911) a modo de cortometraje mudo, a quien ya habían influido las aventuras del barón para su célebre *Le Voyage dans la Lune* (1902). La descomunal, más por su despliegue técnico de los estudios alemanes UFA, *Münchhausen* de Hans Albers y escrita por Joseph von Baky (1943). Mención aparte



fig. 3



fig. 4



fig. 5



fig. 6

Figuras 3, 4, 5 y 6. Estudio de la evolución de la figura del Barón de Münchhausen a partir del único retrato que se conserva, la caricaturización de Doré, la versión animada de 1979 y la caracterización de John Neville para la película de 1988. Vicente Perpiñá Giner. 2015.

merecen las encomiables y maravillosas adaptaciones del cine de animación experimental mezclando imagen real del checo Karel Zeman, *El barón fantástico (Baron Prášil)* (1961) o el cortometraje de animación con muñecos *Las aventuras del Barón de Münchhausen*, dirigido por Anatóliy Karánovich (1967). Destacando también la ya mencionada relectura cinematográfica de Terry Gilliam de los años 80, entre otras.

A continuación, hacemos acopio de un estudio de cuatro de las distintas versiones del personaje. En la figura 1, observamos una interpretación del retrato en uniforme de coracero ruso del auténtico barón. En la figura 2, nos encontramos ante un estudio de la caricatura elaborada por Doré, que dotará al igual que hizo Bürger en la literatura de ese toque especial y definitorio por el que siempre recordaremos al personaje, siendo ésta la versión a la que cualquier adaptación posterior deberá sentirse deudora. Vemos como el ilustrador francés hizo gala de la economía de trazo tornando la imagen más bien en una caracterización paródica, estilo con el que acometerá la mayoría de los grabados que ilustran el libro, ágiles, sencillos, que parecen estar en movimiento y que se adecuan a las escenas que se pretende relatar. En otras planchas hará gala de su estilo más realista y elaborado. La caracterización que se buscó para la producción animada de Jean Image (1979) (fig. 3), es claramente deudora de la impronta de Doré, nótese en la coleta, en el gesto y la morfología de la nariz en conjunción con la mandíbula y que como antes hemos matizado, recurre a la simplificación gráfica por tratarse de una película para niños y por las necesidades técnicas de la animación. Otro claro ejemplo de esta influencia es la caracterización del actor John Neville para la adaptación cinematográfica de 1988 (fig. 4).

Hemos visto con Münchhausen cómo se forja un mito, desde que parte de una entidad real, de lo que se le atribuye a ésta por el colectivo social que lo circunda, convirtiéndolo primero en una leyenda a pequeña escala, cómo trasciende y se transforma adaptándose a diversos medios y se reconvierte en una figura de ficción de referencia en la mente colectiva.



Figuras 7, 8 y 9. Estudio de tres versiones diferenciadas de Pinocho. Según Enrico Mazzanti, la factoría de Walt Disney y la película de Imagen real de 1996. Vicente Perpiñá Giner, 2015.

Pinocho. Otro cuentista ilustre.

Podremos establecer un perfecto símil con la figura creada por el periodista satírico y escritor Carlo Collodi (Carlo Lorenzini, Florencia, 1826 -1890) para su célebre obra *Las aventuras de Pinocho* (*Le avventure di Pinocchio. Storia di un burattino*) publicado de forma seriada entre 1881 y 1883 en la publicación periódica dirigida a la infancia *Giornali per i bambini*, y basado, retomando nuestra premisa, en una antigua leyenda toscana. Justo un mes después de su finalización periódica, aparecerá recopilado en un volumen ilustrado por Enrico Mazzanti, cuya aproximación al personaje descrito por Collodi representa a un espigado títere, de estructura sencilla (fig. 7). Más repercusión tuvo incluso la versión gráfica de Attilio Musino para la edición de 1911.

Evidentemente Pinocho tenía las trazas para convertirse rápidamente en un arquetipo mítico complejo y polivalente.

Es inevitable ver en el texto original una voluntad moral y pedagógica al respecto de la indisciplina del protagonista, en ocasiones narración deudora de la picaresca y en otras, cuento de hadas. Todo ello apoyado en la barrera moral que supone mentir, representado por el símbolo de que al hacerlo nos crezca la nariz, es decir, que se haga evidente en quien nos observa por los gestos involuntarios que podemos llegar a mostrar sin darnos cuenta.

Los embustes, en tanto que cuentos, sientan una base comparativa entre Pinocho y Münchhausen y evidencian la lucha de la razón contra la fantasía y la mentira y la transgresión de la virtud como actos humanos.

Por otro lado, está la otra fundamentación de la novela, el que un objeto inanimado sea dotado de vida. Recurso que se ha utilizado en numerosos relatos, incluso en el Génesis del Antiguo Testamento, en el que el hombre cobra vida a partir de un pedazo de barro. E incluso podríamos fundamentarlo en el concepto del homúnculo de la cultura alquímica que proviene de épocas más primitivas, representando el afán del hombre como creador, padre, figura que representa Geppeto al tallar al títere, y las ansias de comprender y explicar la creación. La

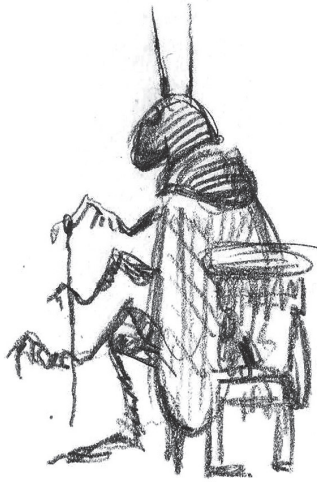


fig. 10



fig. 11

Figuras 10 y 11. Estudio de El Grillo Parlante, según Mazzanti y según Kimball. Vicente Perpiñá Giner. 2015.

función de madre la cumple el Hada de cabellos Turquesa. Aunque Pinocho la conoce cuando aún es pequeña, al no envejecer éste, más tarde cumplirá el papel de progenitora y más, al convertirlo durante su sueño en un niño de verdad.

Reconocemos a Pinocho como a una marioneta de madera dotada de vida al que le crece la nariz al mentir, pero si buscamos mentalmente una imagen, sin duda, a la gran mayoría, nos sobrevendrá el candoroso diseño de la factoría Walt Disney (fig. 8) de 1940. Sin embargo, aunque no fue ésta la primera representación gráfica que se nos ofreció, sí fue la de mayor calado, dado el poder de divulgación de la cinematografía sumado al de una gran empresa y las miles de reproducciones y adaptaciones de la misma bajo el mismo sello en una gran variedad de productos derivados. Esta adaptación tiene una serie de diferencias sustanciales respecto a la original, y son las que hemos acogido en nuestra memoria global. Geppeto juega aún más el papel de padre, y podemos establecer un nexo religioso, al rezar éste por la noche para que su creación sea un niño de verdad, por obra del Hada, aquí llamada Azul. Al igual que Münchhausen y sus criados en sus aventuras marinas, Pinocho y Geppeto son engullidos por una enorme ballena, cuyo interior podemos entender como una posible representación del purgatorio, y tras la estancia en el mismo y su coqueteo con la muerte se erigirá resurrecto y convertido en una persona real. Al igual que el barón alemán pudo vencer al Gran Turco tras salir con fuerzas renovadas del estómago de un gran pez con la ayuda de un poco de rapé espolvoreado y un estornudo acuático de tamañas dimensiones.

Vicente Perpiñá Giner

En 2009 se licencia en Bellas Artes en la Universitat Politècnica de València, dónde se especializará en el cine de animación, y seguirá cursando sus estudios de posgrado. En 2011 termina el Máster de Producción Artística, tras el cual obtiene la Beca DKV Grand Tour que le concede la oportunidad de disfrutar una estancia en la ciudad de Nueva York.

Es Profesor de Secundaria por la Universitat de València. Ha editado fanzines y colaborado en distintas publicaciones gráficas.

Actualmente cursa el Programa de Doctorado en Arte: Producción e investigación, en el cual realiza el estudio del proceso histórico y morfológico que sufren los cuentos populares hasta transformarse en películas animadas y su influencia en el imaginario colectivo.

Su obra ha sido expuesta en Valencia, Barcelona, Málaga, La Coruña y Gdansk (Polonia).

Otro personaje que cobró una importancia fundamental, sobre todo a partir de la adaptación animada de Walt Disney fue Pepito Grillo (Jiminy Cricket en su versión original anglosajona), quien representaba la conciencia de la que carecía el muñeco, y era a la vez su superego. De El Grillo Parlante que cabe en una silla en la versión de Collodi y Mazzanti (fig. 10) y sirve de guía en los momentos en que Pinocho trata de transgredir ciertos comportamientos morales, al agradable grillo antropomórfico, de aspecto prácticamente humano, simpático y burgués, que genera mayor empatía con el espectador. Diseñado éste por Ward Kimball para los estudios Disney (fig.11). Aquí podemos observar de forma evidente el cambio de realidad entre la sociedad de finales del siglo XIX y mediados del XX, tanto en la concepción del personaje, como en la función de su apariencia estética.

Muchas adaptaciones han ido surgiendo, sobre todo, en el medio cinematográfico, como la premiada película de imagen real *Pinocchio* de 1971 dirigida por Luigi Comencini e interpretada por Nino Manfredi en el papel de Geppeto y Gina Lollobrigida como el Hada Azul en la que el muñeco cobra vida la primera noche de su existencia dotando de mayor realismo a la cinta; la coproducción entre Alemania, Inglaterra y Francia *Pinocho, la leyenda (The Adventures of Pinocchio)* de 1996, también de imagen real y con Martin Landau como Geppeto, en la que Pinocho (fig. 9) y el grillo eran muñecos animatrónicos; o la reconstrucción que se hace del mito en Inteligencia Artificial (A.I., 2001) dirigida por Steven Spielberg, de la que Stanley Kubrick sentó las bases antes de fallecer, y que podemos tomar como un cuento maravilloso situado en un futuro no muy lejano, en la que vemos como la robótica ha llegado a poder crear un niño capaz de tener sentimientos. Mostrando así, la problemática entre los avances científicos y la progresión moral como especie.

Colorín colorado... A modo de conclusión.

Retomamos a Román Gubern haciendo referencia a la longevidad de los mitos:

«Las protofantasías perduran a lo largo de los siglos bajo diferentes ropajes, que los acomodan a su tiempo, y se entremezclan a veces con otras.»¹⁰

Para poder concluir que, la longitud y extensión de estos constructos va más allá del contexto en el que fueron creados, incluso trascendiendo y adaptándose a distintas culturas, siendo construcciones folclóricas no sólo de un pueblo concreto sino de un colectivo mayor. Se generan versiones, sujetas a su tiempo y lugar, al medio o soporte o a su desarrollo previsiblemente longevo. Así los mitos pueden transgredirse, cambiarse y retorcerse pero no se pueden trascender. Parten y desembocan en ejemplos de realidad para que los medios de codificación sujetos a nuestros sentidos y al lenguaje hagan que ellos viajen con nosotros y nos acompañen.

Bibliografía

BÜRGER, GÖTTFRIED AUGUST: *Las aventuras del Barón de Münchhausen*, Madrid, Alianza, 2003.
 DAVILLIER CHARLES; DORÉ, GUSTAVO: *Viaje por España.1*, Madrid, Grech, 1988.
 GUBERN, ROMÁN: *Máscaras de la ficción*, Barcelona, Anagrama, 2002.
 PERRAULT, CHARLES: *Contes de Perrault*, París, Hachette, 1993.
 PROPP, VLADIMIR: *Las raíces históricas del cuento*, Madrid, Fundamentos, 2008.
 SALMERÓN INFANTE, MIGUEL: "El lado oscuro de los cuentos de los Hermanos Grimm". *Herejía y belleza*, 1, 2012.

La ilustración en la industria discográfica norteamericana de los años cincuenta

Illustration in the North American Record Industry in the 50's

Claudia Torán

Viajemos a los años cuarenta, Norteamérica, tocadiscos, Jazz... ilustración. Un análisis del *cover* del disco, el arte de la portada en el formato vinilo. Tales diseños resultaron formar parte del objeto mismo, convirtiéndose éste en un lienzo abierto a la creatividad de diseñadores y artistas plásticos de diversas índoles.

Encontramos en el tema numerosos aspectos bien ligados al Universo de la ilustración; desde el *packaging* del objeto en sí, cuyo formato y características fue sufriendo variaciones acorde a necesidades socioculturales y tecnológicas; hasta las propias imágenes generadas. Buceando por el tiempo, comprobamos cómo fue en las décadas de los años cuarenta y cincuenta donde mayor repercusión tuvo la imagen ilustrada en el contexto musical, dando lugar a nuevas formas estilísticas y una amplia iconografía generada en su mayoría por la labor del dibujante. En definitiva, podríamos considerar tal etapa el punto de partida de la aplicación de la ilustración al disco, con nombres clave como Alex Steinweiss, Jim Flora o David Stone Martin, encabezando una larga lista de artistas cuya misión se basó en ilustrar el Swing, el Jazz y aquellas nuevas formas de hacer música que agitaron la cultura norteamericana desde la vieja Nueva Orleans.

Let's go back to the 40's, North America, record players, Jazz... illustration. An album cover's analysis, the cover's art in vinyl format. Such designs were part of the object itself, turning it into an open canvas for the creativity of designers and artists. There are some aspects in this subject that are well linked to the world of illustration; from the object's packaging, whose format and characteristics suffered changes according to sociocultural and technological needs, to the generated images, in which we can focus in some aspects like the processes and the techniques used, the typography or the final arts. Traveling back in time, we discover how the image had greater impact on the musical context during the 40's and 50's, leading to some new stylistic forms and to a wide iconography generated for the most part by the work of the artist. In conclusion, we could consider this period as the starting point for the illustration of covers, with outstanding names like Alex Steinweiss, Jim Flora or David Stone Martin heading a long list of artists whose mission was based on illustrating Swing, Jazz and those new ways of making music that stirred up Northamerica's culture from the old New Orleans.

Palabras clave: Ilustración, Disco, Diseño, Norteamérica, 40's.

Key words: Illustration, Record, Design, Northamerica, 40's.

1. El origen de la música ilustrada: Alex Steinweiss y la pionera Columbia

En un mundo donde la comunicación artística y los estímulos visuales nos invaden, nos resulta prácticamente imposible pensar en un producto tan masivo como puede ser la música vacío de contenido gráfico. Una conjunción entre sonido e imagen que asumimos ligada entre sí, capaz de condicionarnos como consumidores, así como capaz de generar un desarrollo estético que hemos ido comprobando a lo largo de la historia de la imagen aplicada al disco.

Comenzaremos pues, remontándonos al inicio de aquellas propuestas artísticas que fueron desarrolladas a través de la ilustración, tratando de contextualizar su origen, con el objeto de analizar los aspectos más relevantes de su desarrollo.

Encontramos el nacimiento de tales propuestas en la discográfica Columbia Records, la cual se remonta a la década de 1880; tratándose del sello discográfico más longevo y en vigencia. Una compañía que resultó ser pionera en muchos avances relacionados con la elaboración de sus grabaciones, siéndolo también en el campo del diseño gráfico, ya que fue allí donde surgieron las primeras portadas de discos ilustradas; una auténtica revolución que supuso una nueva forma de ver, vender y entender la música. Lo cual nos lleva a plantearnos cuáles fueron los objetivos o impulsos que llevarían a idear el giro estético del producto, así como sus posteriores características y repercusiones.

El culpable de tal acontecimiento fue un joven llamado Alex Steinweis. De padre polaco y madre letona, Steinweis se crió en Brooklyn (Nueva York).

Una vez graduado ingresó en Parson School of Design, donde comenzó a interesarse por el Modernismo y las Vanguardias Europeas, así mismo conocería al cartelista alemán Lucian Bernhard y al vienés Joseph Binder; influencias clave que, tal y como veremos más adelante, marcarían las pautas visuales de aquellos primeros covers ilustrados.

Tras haber realizado algunos encargos gráficos y tras su paso por el ejército durante la Segunda Guerra Mundial, donde estuvo realizando cartelería y propaganda militar, le llegó la noticia de que Columbia Records precisaba un director de arte; siendo finalmente contratado por William Paley, el fundador de la discográfica.

Cabe mencionar que Columbia no pasaba por su mejor momento económico y parte de la plantilla se mantenía reticente debido a la corta edad y experiencia de Steinweiss, de 22 años. Sin embargo Paley vislumbró algo que le provocó un interés especial por el joven, a quien convirtió en el primer director de arte de Columbia, en el año 1939.

Una decisión basada en una completa confianza depositada en el joven artista, fruto tal vez de aquella actitud empresarial que comenzaba a valorar el aporte estético como vía para la comercialización de un producto.

Alex, el único empleado que se dedicaba con exclusividad a campañas publicitarias, contó con un despacho propio, con mesa de dibujo, un aerógrafo y materiales básicos.

Su trabajo inicial se basó en la creación de carteles, catálogos y reclamos publicitarios; labores que el joven realizaba con la implicación y el empeño que le caracterizaban. No obstante, existía un asunto descuidado que Steinweiss consideraba de vital importancia: las cubiertas de los discos.

"La forma en la que se vendían aquellos álbumes era ridícula. Las cubiertas eran simplemente de color marrón, beige o verde. Pensé ¿quién demonios va a comprar esta cosa? Nada te empuja a ello, no tiene atractivo [...] Así que les dije que me gustaría comenzar a diseñar covers!"¹

Comprobamos como en efecto tal objeto suplía sus necesidades funcionales, quedando las de carácter estético en un segundo plano. Así mismo, tal y como ha ocurrido a lo largo de la historia del diseño gráfico y la ilustración aplicada a producto con fines comerciales, el creador en cuestión debía valorar las necesidades del usuario; unas necesidades en este caso estéticas que debían quedar resueltas con la finalidad de dar lugar a un objeto cuidado y en consecuencia incentivar un mayor consumo del mismo.

Pasando a analizar las características formales del producto, cabe señalar que por aquel entonces los discos se comercializaban envueltos en fundas de cartón o papel estraza, agujereadas en el centro para mostrar la etiqueta con el nombre del artista estampado. En suma, su breve duración (5 minutos de música por cara) hizo que los álbumes a menudo se pusieran en venta de tres en tres o de cuatro en cuatro, unidos en esta ocasión por un lomo de cartón. Un envoltorio austero y rudo, cuya vigencia Steinweiss no podía comprender.

"Consideraba que aquello no era manera de envolver algo tan hermoso como la música. Me imaginaba carteles a color que combinaran con el espíritu de cada disco en lugar de aquellas bolsas-lámpida de papel o cartón!"²

Fue entonces cuando propuso reemplazar tal envoltorio por una imagen atractiva, algo con lo que ubicar la gráfica a la altura de la pieza musical contenida, con el objetivo de seducir al comprador, generando un cambio estético que sirviera de premisa a la pieza musical.

Pasando a continuación a analizar el desarrollo de tal idea, cabe remontarnos al año 1940, cuando Alex Steinweiss decidió diseñar la portada del disco *Smash Song Hits* de Richard Rodgers y la Imperial Orchestra, el cual rodaba a 78rpm.

Para llevar a cabo tal proyecto, contó con la ayuda de un fotógrafo de la discográfica, con quien se desplazó al Teatro Imperial de Nueva York, logrando que el director cambiase durante unas horas las letras de la marquesina, donde se escribió el título del disco, el nombre del artista y la compañía.

A partir de las fotografías tomadas, Steinweiss trabajó gráficamente la imagen, logrando una composición con la que rompió todos los moldes y estereotipos anteriores; un fotomontaje sobre fondo negro rodeado por una insinuación de disco a base de círculos concéntricos rojos.

El diseño supuso toda una revolución social, no únicamente por su carácter innovador, si no además por tratarse de la primera portada

1 STEVEN HELLER. "Reputations: Alex Steinweiss", *Eye Magazine* no. 76 vol. 19.

2 STEVEN HELLER. "Reputations: Alex Steinweiss", *Eye Magazine* no. 76 vol. 19.

de disco ilustrada; lo cual causó un revuelo que se vio reflejado en el disparo de las ventas, superadas en un 800%.

Tal acontecimiento, nos hace pensar en la capacidad convincente de la imagen, la valoración de tal incentivo adherido al producto y su capacidad de atracción, con su consecuente impulso consumista.

Un suplemento estético que había resultado ser valorado por una sociedad que estaba cambiando; una sociedad que valoraba el grado de exclusividad y modernidad que era capaz de aportar la imagen ilustrada.

Comprobamos pues como lo que Stenweiss había ideado fue el comienzo de una nueva forma de arte y una nueva forma de vender discos que cambió para siempre el rumbo de la industria musical, generando un infinito de posibilidades gráficas que enriquecerían la identidad de tal producto.

Una nueva forma de comunicación visual con unas pautas propias que tal y como iremos analizando con posterioridad, irían generando una progresiva iconografía; dando lugar a una identidad común, presente incluso en la metodología empleada y las técnicas y procesos gráficos de desarrollo.

Fue desde ese instante cuando las portadas ilustradas comenzaron a sustituir aquellos viejos sobres, y la revolución de los álbumes ilustrados pronto se extendería por otros sellos norteamericanos.

Alex Steinweiss continuó elaborando diseños para Columbia Records durante los años cuarenta y logró hacer historia de nuevo en 1948, cuando el vinilo sustituyó a la laca y se estandarizó el formato de los discos de 33 revoluciones por minuto.

Se dice que Steinweiss fue el primero en llamar al soporte *Long Play* (LP, larga duración), así como el pionero en diseñar un *packaging* específico para el producto, basado en una cubierta elaborada con cartón fino impreso, lo que comúnmente conocemos como disco de vinilo y que pronto se convertiría en el estándar de la industria.

Un envoltorio innovador que resultaba imprescindible para una forma de arte innovadora. Y es que, el desarrollo gráfico de tales diseños, precisaba un soporte específico, que respondiera a sus nuevas características formales y morales; resultantes de la idea de lograr una conjunción equitativa entre la música y el arte gráfico. Un arte que, tal y como podemos comprobar a través del trabajo de Steinweiss, quien desarrolló su estilo a base de trazos estilizados y juegos tipográficos, iba respondiendo a unas características que nos hacen pensar en la cartelería europea de los años treinta, con recursos de artistas como Cassandre, Jean Carlo y Paul Colin, o las influencias propias del Art Deco.

Una serie de similitudes que en el caso de Steinweiss, podemos vislumbrar en la utilización de colores puros generando saturados contrastes en composiciones donde combinar la geometría de la esfera y el cubo con la ilustración manual. Un dinamismo logrado a base de cromados con aerógrafo y juegos de curvas y diagonales, que irían evolucionando hasta unas propuestas cada vez más sintéticas y cercanas a la abstracción, con evidentes influencias de artistas como Kandinsky, Mondrian o Paul Klee.

Debemos tener en cuenta que el arte abstracto comenzaba a convertirse en una tendencia a la orden del día, progresivamente valorada por la sociedad y vinculada a la modernidad y al sentido de la libre expresión; una vía gráfica que encajaba a la perfección con la representación de una forma de arte tan sensorial como lo es la música.

Continuando con el análisis de la evolución de tal producto, es preciso hacer mención de otra figura clave en el desarrollo estético de aquellos primeros discos lanzados por Columbia: el polifacético Neil Fujita. Un artista vanguardista de descendencia japonesa que fue contratado por la compañía en el año 1948, con el objetivo de formar un departamento de diseño y continuar con el desarrollo del legado de Steinweiss. La consolidación del tal departamento resultaba imprescindible para hacer frente a las innovadoras propuestas que estaba comercializando Blue Note, una discográfica especializada en el Jazz, que con el talento del fotógrafo Francis Wolff y algunos diseñadores como Paul Bacon o Reid Miles había apostado por un estilo gráfico vanguardista y atrevido mediante la utilización de otros procesos artísticos como la fotografía, que daría lugar a la histórica disputa existente entre la imagen ilustrada y la fotográfica. Una vinculación debatida, que también agitaría la industria del disco, tal y como desarrollaremos con posterioridad; y que, en suma, generaría entre ambas discográficas una competencia de tipo comercial.

Neil Fujita supo convertir los discos en auténticas obras de arte contemporáneo. "Una síntesis de los principios de la Bauhaus y la sensibilidad japonesa", proclamaría el diseñador Milton Glaser.

Y es que Fujita, quería lograr que la cubierta del disco contara la música que el objeto ocultaba en su interior, ya que entendía el Jazz como una forma de abstracción que expresaba a través de pinturas surrealistas a base de colores vibrantes y formas geométricas, influenciadas por el arte de Vanguardia de emblemáticos artistas como Pablo Picasso, George Braque, Joan Miró o Paul Klee; lo cual dio lugar al desarrollo de auténticas obras maestras en el ámbito gráfico de la industria musical, tales como el *Time Out* de Dave Brubeck o *Ah Um* de Charles Mingus.

Neil Fujita, convertido en director de arte a mediados de los años cincuenta, también trabajó el diseño a través de juegos tipográficos y tintas planas, así como el fotomontaje; de nuevo recursos tomados de la escuela de la Bauhaus. Un ejemplo de ello sería la emblemática portada que realizó para *The Jazz Messengers*; una deconstrucción de formas con las que fundir la geometría irregular con fotografías en blanco y negro, aportando dinamismo y frescura, a través de la utilización del color naranja.

Comprobamos pues cómo progresivamente evolucionaría la funcionalidad de tal producto, otorgándole un doble valor en forma de reclamo artístico.

Y es que el consumidor ya no compraba únicamente un producto meramente musical, sino que contaba con el incentivo de poder gozar de una pieza artística en forma de ilustración o incluso pintura, esta vez aplicadas a un nuevo formato. Una nueva democratización de la obra

artística, tal y como había ocurrido con la cartelería, que en suma era contenedora de una grabación musical.

Además de desarrollar su particular estilo, Neil Fujita trató de nutrir la personalidad gráfica de Columbia contando con diseñadores y fotógrafos independientes, tales como William Claxton, Burt Goldblatt, Richard Avedon, Ben Shahn o Tom Allen; logrando desarrollar propuestas atrevidas y generar tendencia en este universo del *cover* ilustrado que tan velozmente se extendía por las compañías discográficas.

Una nueva vía de creación que supuso el punto de encuentro de artistas plásticos de diversos ámbitos de desarrollo, que encontrarían en la portada de disco un nuevo formato para la expresión gráfica y una nueva posibilidad comunicativa, en un soporte específico para el producto.

Como podemos comprobar, el perfil de aquellos diseñadores gráficos, resultaba ser de carácter multidisciplinar, ya que combinaban recursos de diversas áreas de la expresión artística; lo cual podríamos entender como una premisa favorable que daría lugar a tal amplitud de planteamientos y recursos estéticos.

Entre los artistas que pasaron por la pionera Columbia, cabe hacer especial mención de los diseños propuestos por Ben Shahn, quien fue considerado un avanzado a su tiempo y una influencia para artistas que dedicarían su carrera a la ilustración.

Una personalidad desbordante que resaltó por su arte reivindicativo y su vinculación a la temática social, a través de un estilo puro de trazo expresionista, que supo encajar a la perfección en las cubiertas de discos, pese a no tratarse de su mayor área de desarrollo.

Podemos pues comprobar cómo el producto, tal y como ocurre en la actualidad, no contaba con límites conceptuales; cabiendo la posibilidad de introducir contenidos de un modo más o menos directo, en los que reivindicar o sacar a la luz problemática de carácter social, aprovechando tal medio como un nuevo formato de transmisión de información o crítica.

Por otra parte, de nuevo encontrando especial expresividad en sus creaciones, resulta igualmente curioso el trabajo realizado por Tom Allen, un ilustrador formado en el Instituto de Arte de Chicago, que se diferenció por su personal visión del Jazz, el Country y el Western, y su afición por los retratos de músicos y sorprendentes recursos gráficos a partir de una limitada paleta de color y un gesto pictórico; un artista con quien Neil Fujita tuvo especial trato y admiración, y a quien recurrió para cuantiosos encargos de Jazz.

En definitiva, fueron numerosos los artistas que enriquecieron la imagen de Columbia Records desde aquella reveladora idea de Alex Steinweiss; artistas que supieron entender las necesidades del consumidor, poniendo su talento a disposición de la cubierta del disco y entre los que con posterioridad también encontraríamos a grandes como Milton Glaser y sus sinuosas siluetas de músicos generadas con tintas planas; o Saul Bass, cuya personalidad incomparable marcó a base de rotundidad compositiva y colores sólidos la gráfica de las bandas sonoras del cine negro.

2. La libertad creativa y el universo delirante de Jim Flora

La invención e incorporación en el mercado de aquel nuevo formato comunicativo a disposición de ilustradores y artistas plásticos, nos conduce a plantearnos una búsqueda de características que fueran definiendo u homogeneizando de forma progresiva el amplio abanico de posibilidades consecuentes de la novedad artística que supuso la invención del disco ilustrado.

Un origen que estuvo marcado, tal y como hemos señalado con anterioridad, por la existencia de un cúmulo de artistas, con influencias bien cercanas a las Vanguardias europeas y los principios de la Bauhaus, pero sin puntos delimitantes que nos lleven a pensar en un estilo común y definitivo.

Pasaré pues a analizar a continuación tal libertad creativa, a través de la figura cuya personalidad gráfica resulto más innovadora y extrema: el inconfundible Jim Flora.

Con el objetivo de acercarnos al estudio de su arte y la consecuente extracción de conclusiones relacionadas con la libertad común a otros ilustradores. Considero relevante comenzar con una breve contextualización del artista, la cual nos dará algunas de las pistas claves para el desarrollo de su personalidad estilística.

Jim Flora, nacido en Ohio en 1914, fue becado durante su juventud para estudiar arquitectura en la Boston Architectural League; un traslado a una gran ciudad donde poder multiplicar sus estímulos culturales y su aprendizaje gráfico, a base de galerías y bibliotecas que supondrían para el joven una aproximación al arte de grandes maestros e influyentes piezas fundamentales en el desarrollo de su trabajo como Paul Klee, Joan Miró, Pablo Picasso, Carlos Mérida o Alexander Calder, descubriendo a su vez la magia del arte precolombino primitivo y la maestría de algunos de los más reconocidos artistas murales mexicanos, tales como José Clemente Orozco o Diego Rivera.

Comprobamos de inicio, una amplitud en las fuentes referenciales del artista, quien incorporó a las Vanguardias europeas el arte mural y primitivo que bien resultarían convertirse en influencias directas de su posterior estilo.

La Gran Depresión y sus consecuentes dificultades económicas y laborales, le obligarían a abandonar los estudios de arquitectura, dando un giro a su vida que le llevó a estudiar arte en la Art Academy tras su regreso a Cincinnati; donde conoció al muralista y profesor de composición Karl Zimmerman, con quien realizó sus primeros murales comerciales, así como a su mano derecha Robert Lowry, con quien creó la revista *Little Man Press*, una publicación literaria en la cual Flora comenzaría a desarrollar su ingenio, tallando tipografías en madera y explotando la inconfundible gracia tan propia de sus ilustraciones.

Años después, convencido de que su trabajo encajaría en Columbia Records y sería capaz de dar un soplo de aire fresco e innovación a las carátulas de discos, envió su portfolio a uno de los responsables de Columbia en Nueva York: el reconocido Alex Steinweiss.

Jim Flora pronto comenzó a trabajar en la discográfica, corría el año 1942, y era el momento de sumar su caótico estilo al diseño de portadas

y atreverse con nuevas propuestas arriesgadas de ilustración con el fin de seguir aumentando las ventas y el atractivo de aquel producto.

Al contrario que Steinweiss, gran aficionado a la música clásica, cabe señalar que Jim Flora sentía una atracción especial por aquellos frenéticos ritmos de Jazz que estaban sacudiendo la cultura norteamericana, lo cual otorgaba una gran convicción a sus propuestas creativas.

Era un gran coleccionista y amante del Jazz y el Swing, admirador de grandes como Louis Armstrong o Benny Goodman.

“El jazz para mí...” admitió Flora “si no hay diversión, no quiero oírlo...supongo que lo llevo en el alma. Amo la improvisación del jazz y amo sinceramente a la gente que domina sus instrumentos y es capaz de hacer lo que quiera con ellos”³

Una espontaneidad que veríamos reflejada en cada una de sus creaciones y cada uno de sus trazos derrochantes de frescura; lo cual lleva a cuestionarnos el grado de influencia que pudieron tener tan revolucionarios géneros musicales en el modo de creación de la obra, tanto técnica como formalmente, o referente al contenido.

Debemos comprender que tales artistas se encontraban en una situación novedosa de admiración y éxtasis al escuchar tales piezas musicales y al enfrentarse a aquellos encargos sin fronteras; lo cual tal vez fuera una de las causas por las cuales Flora desarrollaría durante su paso por Columbia una labor creativa que lo convertiría en uno de los máximos referentes de la historia de la Ilustración, gozando de una libertad creativa prácticamente absoluta.

“La gente de hoy en día no podría hacer lo que hicimos entonces. Hay mucho cuento a propósito de las portadas de discos y de cómo deberían hacerse. Todo el mundo opina. En aquella época, casi todo lo que hacíamos era aceptado”⁴

Una confianza plena que vemos reflejada en la continua ruptura de estereotipos; permitiendo incluso la omisión de informaciones relevantes como el nombre del músico o el propio título del disco.

Transgresiones tan arriesgadas como reveladoras, que ya desde su origen fueron capaces de ir abriendo caminos de creatividad en el ámbito del diseño gráfico aplicado al disco.

Resulta sorprendente comprobar cómo la única premisa por la que los artistas se regían era la ilustración, la gráfica. Únicamente importaba la imagen, la expresión artística, la belleza de tal objeto; la cual debía reflejar esa explosión de ritmos salvajes y toda la diversión y emociones que era capaz de transmitir la música.

Una libertad que, podemos afirmar, se convirtió en uno de los puntos característicos de un nuevo arte en proceso de construcción, con un desarrollo de popularidad que resultó abrumador, y cuya velocidad de expansión aún no había encontrado el momento de contemplar ningún tipo de normas o estereotipos afianzados.

Se trataba de un arte aplicado que resultaba completamente nuevo en una industria que prefirió otorgarle toda responsabilidad estética a los diseñadores y artistas gráficos, volcando en ellos, tal y como

3 *Interview with Jim Flora*, Irwin Chusid. Rowayton, CT, 1998.

4 *The unedited 1990 interview*, Angelynn Grant. 1990.

hemos señalado con anterioridad, una confianza casi plena que dejaría el empaquetado de la música en manos del arte plástico.

Pasando a continuación a centrarnos en las características formales de tan relevante ilustrador, cabe señalar que encontramos en Flora una iconografía a base de caos y rupturas de las leyes de la física, la espacialidad y el orden, rompiendo con todo convencionalismo a base de *horror vacui*, personajes estrafalarios, deformaciones casi post-cubistas, instrumentos imposibles, formas geométricas, dinamismo, tensión y sarcasmo.

Unas ilustraciones tan escalofrantes como absurdas, tan cálidas como diabólicas, e incluso eróticas. Una fiesta de colores, con abusos de piernas y brazos, o ausencias de ojos, creando seres y composiciones extravagantes, que podríamos considerar como punto de partida de una sociedad que estaba desarrollando nuevas formas de música que requerían su especial representación gráfica.

Tratando pues de comprender la influencia que el Jazz tuvo en el desarrollo de éste tipo de propuestas, podemos vislumbrar de qué modo tal género quedaba marcado por la innovadora ruptura de leyes, incesantes cambios rítmicos, espontaneidad e improvisación.

Un música en la cual numerosos artistas encontrarían su fuente de inspiración y la versión sonora de su personal iconografía.

Así vemos como Jim Flora encontró en Columbia un lugar donde amar el Jazz, permitiéndole expresar su universo creativo y liberar sus ideas a base de trazos y colores, además de asistir a algunas sesiones de grabación y recibir discos de sus admirados músicos antes incluso de que salieran a la venta.

Flora fue ascendiendo en la compañía, y tras el abandono de Steinweiss tomó su cargo, aumentando responsabilidades como posterior gerente de publicidad y gerente de promoción y ventas; unas responsabilidades que fueron sustituyendo el tiempo de creación por el de gestión de estrategias empresariales, lo cual le llevaría a abandonar Columbia Records y trasladarse a México con su familia.

A su regreso a Estados Unidos, la industria discográfica había sufrido muchos cambios; una repentina expansión de ritmos juveniles que alborotaban las masas a base de un nuevo sonido fresco y popular que se hacía llamar Rock&Roll.

Tal fenómeno irrumpió también en el diseño gráfico y perjudicó especialmente a la ilustración; la cual fue sustituyéndose por la fotografía y los demandados retratos de ídolos adolescentes.

Comprobamos una vez más, de qué modo el desarrollo de la sociedad había sido el responsable de los cambios en el territorio artístico, suponiendo una necesaria variación de criterios estéticos y reclamos publicitarios.

El arte gráfico a disposición del consumidor llevaría al artista comercial a replantear su ámbito creativo y la libertad a él adherida.

En el caso de Flora, no abandonó el mundo discográfico y continuó realizando algunos diseños cuando Bob Jones, director de arte del sello RCA Victor, decidió contar con él, de nuevo como ilustrador de *covers*.

Pese al éxito abanderado por Elvis Presley, considerado como absoluto icono del Rock&Roll, Jim Flora supo adaptarse a las nuevas necesidades estéticas, mantenerse al margen de tal *boom* y continuar su trayecto profesional, dando lugar a algunos de sus más relevantes trabajos, como el *Mambo for cats*, las portadas realizadas para Charlie Barnet y Benny Goodman, *The panic is on* de Nick Travis Quintet o *Courts the count* de Shorty Rogers.

Jim Flora fue pues una prolífica figura clave en el desarrollo de la ilustración aplicada al diseño gráfico, un embriagante talento que podríamos considerar como la perfecta representación de aquella libertad creativa que invadió las industria discográfica a principios de los años cincuenta; la cual a pesar de la llegada del Rock&Roll y la progresiva popularidad de la fotografía, supo mantener el formato del disco ilustrado, logrando algunos de los más creativos e influyentes trabajos.

Unas obras en las cuales la efervescencia de la música Jazz sirvió de precedente para su desarrollo estético; siendo además el objetivo primordial de la mayor parte de ilustradores, la ardua tarea de lograr transmitir a través de una única imagen, las cualidades sensitivas que eran capaces de explotar aquellos pentagramas musicales.

Unos ritmos acelerados que bien conjugaban con la fuerza estilística de Jim Flora, quien odiaba lo "estático" y tal y como expresó en alguna ocasión, lo único que quería era "crear un pedacito de emoción"⁵.

3. Legado y técnica de David Stone Martin

Continuando con el análisis de la variedad gráfica que tuvo cabida en la creación de tales álbumes ilustrados, cabe resaltar con convicción el legado del ilustrador David Stone Martin, a quien podríamos considerar como uno de los máximos exponentes del *cover* ilustrado.

Un artista que tanto conceptual como técnicamente contó con un estilo muy propio que en ámbito discográfico se ha convertido en la definición de la atmósfera de los años cincuenta.

Nacido en Chicago, cuna del Blues y la creación musical, David Stone Martin se graduó en la escuela de arte, trasladándose posteriormente a Nueva York, donde comenzaría a desarrollarse como artista plástico. Una personalidad bien vinculada al Jazz que le llevo a relacionarse con numerosos músicos que seducidos por su arte le encargaron de primera mano la ilustración de sus álbumes, como el caso del pianista Mary Lou Williams para quien realizó su primer diseño.

Dentro de su prolífica carrera, es preciso hacer mención de su paso por las discográficas Granz, Norgran y Cleff, ya que se tratan de los sellos en los que realizó sus más reconocidos y valorados trabajos. Unas propuestas que nos conducen a hacer balance al respecto de un estilo que logró convertirse en el más representativo de la música Jazz, a través de una gráfica con predilección por el retrato, y la cual reconoció estar influenciada por la línea expresiva de Ben Shahn; donde sin embargo optó por otorgar una mayor sensibilidad con una sutileza metodológica, que bien definía los aspectos propios de tal género musical.

⁵ Interview with Jim Flora, Irwin Chusid. Rowayton, CT, 1998.

El ilustrador, quien diseñó más de 400 discos, se ha convertido pues en un clásico esencial de la música ilustrada, cuyas propuestas navegan por el expresionismo, lograda a través de una transgresión, a base de contrastes y rotundidad colorista, generada a menudo a partir de una limitada paleta de color, con frecuencia limitada a una única gama.

Una técnica de líneas líquidas que fluyen derrochando elegancia y frescura a base de un trazo de pincel con recursos vanguardistas y rupturas compositivas, integradas con una tipografía de carácter manual.

Una clásica cuya sensibilidad y estilizada estética supondría una auténtica revolución estilística en la gráfica del álbum ilustrado.

4. Blue Note Records: identidad de jazz

Paralelamente al desarrollo de la ilustración en la Industria del disco, fueron surgiendo otras propuestas artísticas que igualmente revolucionarían la plástica del producto, tales como la utilización de la fotografía o la aplicación de juegos tipográficos con un mayor grado de racionalidad.

Unos diseños sofisticados y vanguardistas que encontraron su foco de desarrollo en la discográfica Blue Note, fundada en 1939 por Alfred Lion, y considerada una de las compañías más aventajadas e innovadoras en el ámbito del diseño gráfico, así como una discográfica especializada en aquel género efervescente que dio un giro a la sociedad norteamericana: el Jazz.

Nos cuestionamos pues, de qué modo se comportaría la fotografía en tal producto, siendo conscientes de unos evidentes cambios metodológicos y expresivos que enriquecerían y en ocasiones se complementarían con las anteriores portadas ilustradas. Un repaso por los principales artistas que pasaron por esta transgresora discográfica con el objeto de descifrar los componentes característicos de sus propuestas gráficas, con un mayor valor otorgado al orden y al minimalismo.

Cabe comenzar resaltando el trabajo de Francis Wolff, posiblemente el máximo exponente de la fotografía jazzística.

De carácter Vanguardista, el alemán Wolff se caracterizó por sus rotundas fotografías con las que supo retratar la cotidianidad de los músicos de Blue Note; mostrando su lado más humano a través de una técnica impecable en la que predominan los contrastes, los juegos lumínicos y esa atmósfera mística y noctámbula tan propia de los clubs de Jazz.

Unas fotografías que llegarían a empatizar con las necesidades de un público más adulto, que encontraba en el Jazz un modo de esparcimiento sofisticado.

Se trató pues Francis Wolff de un fotógrafo vinculado a las propuestas de diseñadores gráficos con los que realizaba trabajos colaborativos, que obtuvieron como resultado la creación de sobrias y elegantes cubiertas de disco con una sensibilidad que apostaba por la crudeza de un realismo palpable y puro.

Uno de los diseñadores con los que Wolff trabajó fue Paul Bacon, quien en suma se trató del primer diseñador de la compañía. Neoyor-

quino y amante del Jazz, Paul comenzó su afición a temprana edad, cuando en 1935 escuchó por primera vez a Benny Goodman en la radio. Pronto iría descubriendo a Artie Shaw, Bix Beiderbecke, Louis Armstrong o Bessie Smith y junto a su hermano formaría parte de un "Hot club" en Newark; un grupo de adolescentes que se juntaban para escuchar y charlar sobre Jazz, y en el cual Paul Bacon comenzó a desarrollar sus primeras ilustraciones para la revista "Jazz Notes".

Tras ingresar en la marina y formar parte del estudio de diseño Zamboni Associates en Manhattan, Bacon comenzó a realizar sus primeros encargos para Blue Note, entre los que se encontraban covers de Sidney Bechet, Meade Lux Lewis, Edmond Hall, Charlie Christian o Albert Ammons; para los cuales explotó su ingenio gráfico con expresivos dibujos realizados a mano a partir de una limitada paleta reducida a dos tonos.

Paul Bacon, quien posteriormente pasaría a ser director de arte de Riverside Records, se convirtió en una de las piezas fundamentales en el desarrollo de la identidad de Blue Note y fue uno de aquellos ilustradores, anteriormente mencionados, cuya sensibilidad por el Jazz enriquecería su modo de transmitir plásticamente la magia y frescura del género.

Formalmente, vemos como a través de sus más de 200 discos ilustrados, Bacon fue derramando una tenaz personalidad mediante el uso de tipografías e ilustraciones de carácter manual, cuyo dinamismo era capaz de generar movimiento a base de líneas curvas y formas sinuosas irrumpiendo en sus retratos de tipo realista.

Verificamos a través de las propuestas de Blue Note, como en efecto la ilustración supo mantener su hueco en la industria discográfica y compaginarse de un modo magistral con la racionalidad del diseño gráfico o los aportes fotográficos, cada vez más frecuentes en esta conjunción generada a partir de la imagen ilustrada.

Así mismo, Paul Bacon quiso contar para los proyectos de la compañía con su amigo John Hermansader, fundador del "Hot Club" de Newark al que Bacon perteneció.

Hermansader, quien había estudiado diseño en la New Bauhaus de Chicago, estableció su propia empresa de diseño en Nueva York y trabajó como *freelance* para la discográfica, tratándose del principal embajador de las pautas de la Bauhaus, lo cual dio lugar a algunos de los más clásicos diseños de los primeros LPs de 10" que el sello comenzó a comercializar en 1951; entre los que podemos encontrar los clásicos de Miles Davis, Jay Jay Johnson o The Amazing Bud Powell, donde progresivamente la fotografía comenzó a cobrar protagonismo, regida por leyes de composición e integración del valor geométrico. [Fig.8]

Michael Cuscuna, productor de discos en Blue Note afirmó que

"Lo que John Hermansader y Paul Bacon realmente hicieron fue evocar la sensación de la música. Utilizaron de todo, desde diseños de la Bauhaus hasta recursos que eran realmente de otro mundo... Cuando la gente piensa en Blue Note piensa en las fotografías de Francis Wolff y los diseños de Reid Miles. Pero John Hermansader sentó las bases del camino por el que ellos consiguieron ir".

Bibliografía

- BACON, Paul; GRAND, Stanley; O'Neal, Hank. *The graphic art of Paul Bacon*. Wilkes-Barre, Pa: Sorboni Art Gallery, 1999.
- CHUSID, Irwin; ECONOMON, Barbara. *The high fidelity art of Jim Flora*. Seattle: Fantagraphics Books, 2013.
- CHUSID, Irwin and ECONOMON, Barbara. *The curiously sinister art of Jim Flora*. Seattle: Fantagraphics Books, 2007.
- CHUSID, Irwin. *The mischievous art of Jim Flora*. Seattle: Fantagraphics Books, 2004.
- COLLINGHAM, Glynne, CROMEY, Felix and MARSH, Graham. *Blue Note, The Album Cover Art*. New York: Chronicle Books, 2002.
- COOK, Richard. *Blue Note Records: The Biography*. Boston: Justin, Charles & Co, 2003
- DIGGS, Frank and LEWINE, Harris (introduction by Paul Bacon). *Black Beauty, White Heat, a Pictorial History of Classis Jazz, 1929-1950*.
- FUJITA, Neil. *Aim for a Job in Graphic Design/Art*. New York: Richards Rosen Press, 1968.
- H.FALK, Peter, M.LEWIS, Audrey and ROESSLER, Veronika. *Who was who in American art, 1564-1975: 400 years of artists in America*. Madison, CT: Sound View Press, 1999.
- MORSE, John. *Ben Shahn*. New York: Praeger Publishers Inc, 1972.
- PRESCOTT, Kenneth. *The Complete Graphic Works of Ben Shahn*. New York: Quadrangle, 1973.
- STEVEN, Heller, STEINWEISS, Alex and REAGAN, Kevin and. *Alex Steinweiss. The Inventor of the Modern Album Cover*. Taschen, 2011. Catálogo Jazz Gráfico. *Diseño y fotografía en el disco de jazz*. 1940-1968. IVAM. Valencia, España, 1999.
- Recursos web**
www.aiga.org
www.alexsteinweiss.com
www.allaboutjazz.com
www.birkajazz.com
www.bluenote.net
www.columbiarecords.com
www.dazeddigital.com
www.dazeddigital.com
www.designishistory.com
www.eyemagazine.com
www.jazzwax.com
www.jimflora.com
www.jpcoverlover.com
www.miltonglaser.com
www.vinylrevival.com
www.visual.gi

Al finalizar Hermansader su carrera con Blue Note, fue contratado en la compañía Reid Miles, quien se encargaría de desarrollar los diseños de las primeras grabaciones en 12".

Sus propuestas lograron revolucionar de nuevo el arte plástico del Jazz y convertirse en icónicas obras del diseño gráfico aplicado al disco.

Cabe señalar que la ilustración quedó presente en numerosos de sus diseños, para los cuales apostó por artistas como Phil Hays, Paula Donohue o un joven Andy Warhol, de retratos lineales y espontáneos trazos a tinta.

Resultando sin embargo ser los más populares, los fotomontajes que realizó a partir de las fotografías de su compañero Francis Wolff, con el que se complementó técnicamente y desarrolló gran parte de sus obras; incluyendo más adelante sus propias fotografías, hasta finalmente obviar las mismas y trabajar con tintas planas, color y formas tipográficas, a partir de una interesante disposición de elementos.

De nuevo podemos comprobar un camino hacia la abstracción que siguiendo el rumbo marcado por las tendencias artísticas quedaba reflejado en la gráfica del disco.

Un legado de diseños de elegancia vanguardista que convirtieron a Miles en un artista infinitamente evocador e innovador, representativo de un tipo de arte más cercano a la abstracción, donde también podríamos ubicar las rotundas pinturas de Martin Craig, o las propuestas Gil Mellé, otro de los artistas que formó parte del revolucionario equipo de Blue Records.

Gil Mellé, fue un alma libre, tocaba el saxo y exponía sus pinturas y esculturas en la ciudad de Nueva York, cuando conoció a Alfred Lion, con quien realizó varias grabaciones en su discográfica Blue Note, donde pronto también comenzaría a trabajar como diseñador gráfico.

El arte experimental de Mellé, quien posteriormente continuaría su carrera en Prestige Records, quedó reflejado en numerosos discos de colores vibrantes, donde combinaba fotografía, ilustración y tipografía con una personalidad tan espontánea e irracional como la del propio Jazz.

5. Conclusiones

Para finalizar, cabe realizar una recopilación de datos con los que hemos podido vislumbrar ciertas hipótesis que hemos ido planteando a lo largo de la investigación; una serie de conclusiones que nos es posible extraer a partir de un análisis de tipo documental que nos ha servido para contextualizar la incorporación de la imagen ilustrada al disco.

Primeramente, comprobamos cómo en efecto la idea de Alex Steinweiss dio lugar a un nuevo formato comunicativo para ilustradores y creadores plásticos que encontraron en la cubierta del disco un espacio donde poder generar piezas de arte, que sirvieran de premisa a las grabaciones en el producto contenidas.

Unos géneros musicales igualmente novedosos e inspiradores para unos artistas que encontrarían en el Jazz una serie de valores basados en la espontaneidad y el juego creativo, que conceptual y gráficamente veríamos reflejados en aquellos diseños que no tardaron en contar con un *packaging* propio acorde a sus necesidades de carácter técnico y moral.

Claudia Torán

Actualmente cursa los estudios de Doctorado, es licenciada en Bellas Artes y especializada a través del Máster de Diseño e Ilustración de la Universidad Politécnica de Valencia. Ejerce como Comisaria artística en Espacio Inestable (Valencia) y se propone dedicar su carrera a la ilustración y la investigación de la misma en el terreno musical.

Afrontamos de qué modo la imagen aplicada al álbum contó con importantes repercusiones sociales, ya que no únicamente supuso un aumento desproporcionado en los balances de ventas, sino que en suma trajo consigo una nueva concepción y percepción de la música. Una nueva forma de ver, vender y entender la música; la cual por vez primera, estaba siendo filtrada por la creación gráfica, quedando el contenedor de la misma en manos de artistas exponentes de las últimas tendencias.

Una idea revolucionaria, fruto de la labor del ilustrador comercial y el diseñador gráfico, cuyo cometido siempre se ha basado en examinar las necesidades del consumidor con el objeto de lograr un producto atractivo, innovador y consecuentemente eficaz.

Comprobamos cómo el diseño del disco supuso pues un giro perceptivo en el terreno sociológico, patente en la veloz aceptación y popularidad generada por el objeto en cuestión, que de nuevo nos lleva a plantearnos la importancia del valor estético; un enfoque casi platónico que otorga valor al goce como fin último del espectador frente a la obra.

Y es que, en relación a la propia estética del producto, hemos podido analizar cómo las influencias de los artistas plásticos implicados en tales diseños, han sido fruto de unas fuentes referenciales similares, basadas en el arte europeo y las características definitorias de las Vanguardias, así como la cartelería de los años 30, el Art Deco o los valores compositivos de la escuela de la Bauhaus. Influencias perceptibles que bien lograrían generar un amplio abanico de posibilidades gráficas, debido también a la libertad creativa aceptada en los encargos, la cual dio lugar a una libre expresión, donde tanto la pintura como la fotografía o la tipografía supieron convivir con la imagen ilustrada; complementándose entre sí en propuestas transgresoras a nivel compositivo y comercial que lograron convertirse en auténticas obras de arte, con posterior repercusión en el terreno de la ilustración aplicada a producto y el diseño gráfico.

Una calidad artística que serviría como aliciente al producto en un periodo en el que el arte se encontraba en plena efervescencia transformadora y rupturista, en la cual la abstracción se abría paso en una población de entre guerras y cambios culturales que marcarían el inicio de una sociedad moderna.

Así mismo, hemos podido comprobar de qué modo la transformación y el desarrollo cultural, presente en el desarrollo de nuevos géneros musicales como el Rocanrol, supusieron un cambio de valores y una transformación metodológica, donde la fotografía comenzó a cobrar protagonismo. Una transformación de valores a la cual los ilustradores supieron responder y adaptarse, a base de una mayor experimentación técnica.

Entendemos pues el inicio del *cover* ilustrado como el nacimiento de un nuevo medio para la creación artística; una etapa que supuso una influyente revolución plástica no únicamente en el terreno de la música y el diseño gráfico sino también en la propia Historia de la ilustración.

La educación artística como elemento clave en el proceso de aprendizaje en la escuela

Art Education as a Key Element during the Learning Process in Elementary School

Da Hee Park Kim

¿Es la educación artística clave en el proceso de aprendizaje? Ante esta pregunta es probable que una mayoría responda negativamente, pese a su innegable papel tanto en la expresión y canalización de emociones, como en el desarrollo cultural de los estudiantes a través de actividades como jugar, crear o compartir.

¿Podemos considerar el tándem educación/arte como una vía importante de motivación y aprendizaje activo durante la etapa preescolar?

Este artículo pretende defender la educación artística como recurso esencial en la educación infantil, ayudándose de análisis y comparativas entre las estrategias utilizadas habitualmente en aulas españolas. Además de otros modelos y propuestas de destacados profesores y artistas.

Is art education key during the learning process? When this question is being asked, a majority would have negative response, even though is undeniable role in expression and canalisation of emotions, as well as in the cultural development of the students through different activities such as playing, creating and sharing. Is it possible to consider the education/art tandem as an important source of motivation and active learning during preschool?

This article pretends to support art education as an essential resource in preschool education, relying on analyses and comparisons between several strategies used in Spanish art schools. As well as several methods used by remarkable artists and lecturers.

Palabras clave: Educación artística, aprender, jugar, crear, metodologías activas

Key words: Art education, learn, play, create, active methodologies

¿Es clave la educación artística en el proceso de aprendizaje? Ante esta pregunta es probable que una mayoría responda negativamente, alegando que la educación pedagógica es la clave del aprendizaje. La RAE define la educación como "la acción y efecto de educar"¹, mientras que el arte es la "manifestación de la actividad humana mediante la cual se expresa una visión personal y desinteresada que interpreta lo real o imaginado con recursos plásticos, lingüístico o sonoros"². Parece innegable que la educación artística ayuda al sujeto a canalizar sus emociones a través de la expresión artística, contribuyendo por tanto al desarrollo cultural de los seres humanos.

El arte siempre ha sido una acción activa, con un rol potencialmente imprescindible en la educación de nuestros infantes. El dibujo, la pintura o las piezas de construcción constituyen un desarrollo complejo en el que el niño agrupa variedad de componentes de su experiencia para formar un todo con un nuevo significado. En el proceso de seleccionar, interpretar y reformar esos componentes, el niño nos da algo más que un dibujo o una escultura, nos aporta una parte de sí mismo en ese instante: cómo piensa, cómo siente y cómo ve.

La educación formal tiene un papel extraordinario, fundamentalmente cuando analizamos el hecho de que el período de escolarización -desde los seis hasta los dieciséis, ya que en el caso de los preescolares (5años) no es obligatorio dentro del ámbito español- se les exige, por razones legales, a permanecer diez años dentro de las instituciones académicas. El cumplimiento de este derecho posibilita al joven establecer su lugar en la sociedad como miembro e individuo útil y bien adaptado. Desde determinados puntos de vista, la educación cumple con este cometido. Podemos observar claramente hoy, en la actualidad, muchos progresos materiales. No obstante, se abren ciertas cuestiones sobre nuestra capacidad de educar más allá de la producción y consumo de objetos. ¿Nuestros sistemas de educación han tenido realmente en cuenta los valores humanos?, o ¿nos hemos centrado únicamente en el beneficio material, dejando de lado los valores de la sociedad moderna, residentes en su bien máspreciado, el grupo?

Hoy en día nuestro sistema de educación da mucha importancia al adecuado aprendizaje de información referida a hechos. En gran medida, el aprobado y no aprobado de un examen o pasar un curso, para el próximo, o incluso permanecer en la escuela, dependen del dominio o de la memorización de ciertos fragmentos de información que ya conoce el maestro. De este modo, la función de la enseñanza parecería reducirse a formar gente capaz de coleccionar partes de información y repetirla a una señal dada. Una vez que el estudiante ha conseguido cierta competencia para proporcionar los fragmentos de información adecuados en las circunstancias oportunas, se le considera como aprobado para graduarse en esa escuela. Lo más fastidioso de esta situación es que esa capacidad para repetir información puede tener muy poca relación con aquel concepto de miembro útil y bien adaptado que suponíamos estar formando.

1 Diccionario de la Real Academia Española, RAE. Fuente: <http://www.rae.es> [Consulta el 02 de abril 2015].

2 *Ibidem*

No intentamos dar la impresión de que por el sencillo hecho de desarrollar un buen programa de creación artística en la escuela se salve a la humanidad; no obstante los valores que son significativos en un programa de educación artística son los mismos que pueden ser elementales en el desarrollo de una nueva imagen, una nueva filosofía y también de una organización totalmente nueva de nuestro sistema educacional. Montessori reconoce que "la aptitud para aprender, implica no solamente capacidad intelectual, sino también factores sociales, emocionales, perceptivos, físicos y psicológicos"³. Asimismo, el aprendizaje es un desarrollo o evolución muy complejo; por lo que probablemente no exista una única forma de enseñanza. Nuestra preferencia a desarrollar la capacidad de repetir trozos de información puede estar acentuando indebidamente un factor del desarrollo humano, aquel que actualmente se evalúa por medio de los test de inteligencia. La inteligencia, tal como ahora medimos, no engloba todo el amplio rango de aptitudes intelectuales que son imprescindibles, mejor dicho necesarias, para la supervivencia de la humanidad. La capacidad de cuestionar, de hallar respuestas, de descubrir orden y formas, de volver a pensar, reestructurar y buscar nuevas relaciones, son cualidades que frecuentemente no se enseñan en la actualidad.

En resumen, el arte establece una forma o medio por el que todas las personas en el mundo puedan expresarse sana y libremente. Tiene mucho valor ya que sin él, la vida y lo que la constituye no serían lo mismo. La percepción en la que un niño aprecia el vuelo de las mariposas, es arte. Para los más pequeños, el arte es de vital importancia, es un medio de expresión del pensamiento. Cada niño ve el mundo de forma distinta y, a medida que se va desarrollando como persona, su forma de expresión se va transformando. "Se ha demostrado científicamente que el estudio de las bellas artes, desde edad temprana, cultiva en el ser humano una sensibilidad que lo lleva a desarrollar una ética muy sólida en su vida adulta"⁴.

Ningún argumento más poderoso y convincente que ver el torrente de actividad creativa que los niños despliegan cuando les ofrecemos un espacio en el que puedan desarrollarse artísticamente. Todas las artes (las que nombramos anteriormente, como el dibujo, la literatura, la música, etc.) pertenecen a cada uno de los individuos que permiten crear libremente un mundo a partir de su propia interpretación. Los niños comprenden y expresan el mundo de otro modo. Todos los grandes pedagogos del siglo pasado como Dewey, Claparède, Montessori, Decroly, entre otros, insistieron en la necesidad de recuperar al alumno como protagonista de su propio aprendizaje. Para aprender hay que "hacer", ensayar, probar sin miedo a equivocarse. El arte, la pintura, la música o la danza formaban parte de esta expresión espontánea de los niños, base de su aprendizaje en la llamada "escuela activa". La enseñanza tradicional reduce al aprendiz a un sujeto pasivo que se limita a repetir lo ya sabido por el profesor. También influye el tiempo y el espacio ya que "todas las artes tienen una común limitación; están sujetas a las lindes trazadas por nuestras

3 MONTESSORI, M: *The Montessori Method*, New York: Frederic A, Stokes Company, 1912, pp. 29.

4 Cat.exp: *La importancia del arte en la educación*, España, Universal. Fuente:<http://www.eluniversal.com.co/suplementos/viernes/la-importancia-del-arte-en-la-educacion-87023?iframe=true&width=90%25&height=90%25> [Consulta el 10 de agosto de 2012].

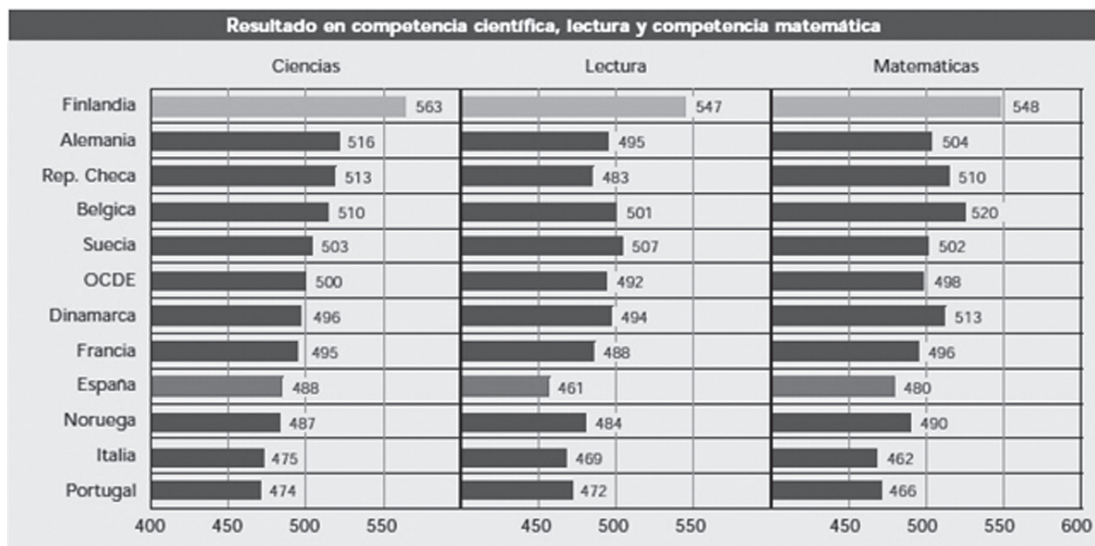


Fig. 1. Los países están ordenados por la puntuación en Ciencias. OCDE: PISA. 2006.

comunes experiencias sensoriales humanas y terrenas del tiempo y el espacio"⁵. Los niños conocen del mundo: objeto y circunstancia, ya que están compartiendo el mismo espacio y tiempo.

Desgraciadamente, durante la etapa de la crisis, la polémica sobre los recortes en el presupuesto educación han salido a la palestra. Por un lado el gobierno y los gobiernos regionales claman que tienen que recortar en algo, aunque la ciudadanía considera que es fundamental una buena educación y solicita, por este motivo, que se recorte en otras partes teniendo como ejemplos cargos de confianza y sueldos de políticos. ¿Se podrán cambiar algunas leyes educativas en España para mejorar el resultado?

En cambio en Finlandia poseen un sistema educativo totalmente diferente al nuestro, ellos integran a la vez en sus clases actividades artísticas, para potenciar el aprendizaje. Junto con el juego, durante esos descansos repartidos durante el día. Podemos verlo en este vídeo sobre la educación en Finlandia, grabada del programa "59 segundos" de RTVE. En este país reconocen que el mayor recurso son las personas, de ahí que invierten más del 6% del PIB en su formación durante toda su vida. Una educación para ser mujeres y hombres honestos y competentes, para dominar varios idiomas, para abrirse al mundo, para emplear sus medios de forma sostenible, y para compartir y colaborar. Según comentarios en el vídeo, esta educación finlandesa valora más las formas y la humanidad del docente que los contenidos a impartir. Al final, los resultados son excelentes, como demuestra el informe PISA (es un estudio internacional sobre el estado de la educación en distintos países) situándola en primeros puestos en cualquier medida internacional, mientras que España está por debajo. (Fig. 1)

Puesto que la educación en Finlandia es objetivamente la mejor en los términos que el estudio PISA demuestra. ¿Por qué Finlandia tiene la

5 GRAVES, ROBERTS., & WILSON, JOHN: *El credo artístico*, Madrid, Norte y sur, 1966, pp. 131.

mejor educación de Europa?, tras hacernos esta pregunta, me propuse indagamos algo más sobre el sistema escolar de Finlandia:

1. No existen exámenes de alto nivel, solamente una selectividad. Y hasta 5º no hay calificaciones numéricas. Así no se busca fomentar la competitividad entre alumnos ni las comparaciones. Aunque Ken Robinson comenta: "No estoy en contra de los exámenes, pero sí de convertirlos en el centro del sistema educativo y a las notas en su única finalidad. (...) Si no estás preparado para equivocarte, nunca acertarás, sólo copiarás. No serás original"⁶.

1. En las etapas de los primeros seis años de primaria los infantes tienen en todas o en la mayor parte de las asignaturas el mismo docente, que vela por la causa de que ningún alumno quede fuera.

2. Finlandia está volcada con los colegios públicos, la educación gratuita desde preescolar hasta la universidad incluye las clases, el comedor y hasta material escolar. Asigna del 11 al 12% de los presupuestos del estado y los ayuntamientos a subvencionar este tipo de educación. Por ese motivo existen pocos colegios privados. "Para un país con pocos recursos naturales más allá de la madera, han convertido a sus habitantes en sus recurso natural y debe ser igual para todos"⁷.

3. La jornada escolar suele empezar sobre las 8:00 de la mañana hasta las 3:00 de la tarde, con paréntesis para almuerzo a las 12:00 hasta media hora. Tienen 45 minutos de clase y luego 15 minutos de descanso en el patio. Y así los niños están relajados y atentos. Porque tiene que estar 45 minutos concentrados y 15 minutos de libertad. En total, imparten 608 horas lectivas en primaria, frente a las 875 horas de España.

4. Los profesores más preparados están en la etapa primaria. Para enseñar ellos requieren más de un 9 sobre 10 en sus promedios de bachillerato e incluso una gran dosis de sensibilidad social. Los postulantes a profesores tienen que pasar por una entrevista que valora su capacidad de comunicación, empatía, lectura; además, una demostración de aptitudes artísticas, matemáticas y aptitudes tecnológicas. Es una de las pruebas más duras de todo el país.

5. Al iniciar el curso los niños se someten a pruebas periódicas desde preescolar. Los alumnos que presenten algunos problemas pasan a clases especializadas con 5 niños por aula y profesores especializados. Es por un tiempo determinado, porque en el momento en el que mejora, pasan a la clase habitual, integrada por 20 alumnos. Esto también pasa en los países nórdicos.

Es un país en el que los colegios establecen presupuestos modestos, desarrollan su propio currículum, investigan y establecen nuevas tecnologías, no poseen una brecha en cuanto a logros y en el que no se deja ningún alumno excluidos o atrás.

Como puede verse la dirección es totalmente opuesta al sistema escolar español. Como consecuencia, el resultado final es impactante, en el que España tiene un 30% de abandono escolar y cada año más, en cambio en Finlandia tienen 0,2%. A lo mejor algunas personas después de leer sobre el sistema de Finlandia no estarán de acuerdo con todo. Si

6 AMIGUET, LLUÍS: "La creatividad se aprende igual que se aprende a leer", España, *La vanguardia*. Fuente:<http://www.lavanguardia.com/lacontra/20101103/54063818455/la-creatividad-se-aprende-igual-que-se-aprende-a-leer.html> [Consulta el 17 de marzo de 2015].

7 HERNÁNDEZ, SANTIAGO: *Educación en Finlandia: Historia y características del sistema*, España, Big in Finland, Fuente:<http://www.biginfinland.com/educacion-en-finlandia/> [Consulta el 22 de Septiembre de 2013].

yo cuento mi experiencia sobre del de Corea, seguramente estarán de acuerdo con el sistema escolar de Finlandia. Corea del Sur ha conseguido un gran desarrollo económico y tecnológico en las últimas décadas. Es una sociedad cada vez más competitiva y eso se refleja, entre otros aspectos, en un sistema que prioriza la disciplina y un esfuerzo largo y prolongado ante todo. Para saber más, podemos ver el documental Corea del Sur: prohibido fracasar, del programa Informe Semanal de RTVE⁸, que cuenta, cómo nueve de cada diez estudiantes del Corea del Sur terminan sus clases entorno a las diez de la noche, de día van al colegio y por la tarde acuden a las academias privadas, después de hacer los deberes. "Apenas tienen cuatro o cinco hora para dormir. Los informes señalan que son los estudiantes mejor preparados del mundo"⁹. Pero desgraciadamente, en la época de exámenes aumenta el número de suicidios por la presión por obtener las mejores notas. Tras las consecuencias a partir del 2012 el gobierno de Corea del Sur ha decidido cambiar el sistema escolar. Tras esta comparación, no decimos que no haya que como ocurre en el sistema educativo finlandés, no hay que esforzarse para trabajar, sino que hay otros métodos mejores. Al comparar el sistema educativo finlandés, el objetivo del nivel preescolar es fortalecer las aptitudes de aprendizaje de los niños. En la práctica se les enseñan nuevos conocimientos y capacidades a través del juego, estimulando sus capacidades y adaptándose a los problemas en el aprendizaje. Como objeto de estudio el aprendizaje de juegos y bases teóricas en las que apoya nuestro análisis, se puede observar con claridad la educación infantil se podría mejorar bastante en nuestro país.

El arte, en todas sus expresiones, es fundamental en el desarrollo infantil. El niño dinámico, en proceso de desarrollo y de transformación, toma cada vez una posición más activa en la enseñanza. La educación artística fomenta el incremento de la capacidad de acción, la experiencia, la redefinición y la estabilidad que son imprescindibles en una sociedad llena de cambios, y que además enseña a los niños a ser más abiertos y tolerantes, al permitir que éstos se expresen de forma libre y creativa. Promover el trabajo individual y colectivo incrementa la seguridad en sí mismo y aumenta el rendimiento académico en general.

En la educación artística participa el trinomio: jugar + crear + compartir, como en Finlandia, lo que pone de manifiesto que la riqueza de habilidades que posibilita el juego lo convierte en un extraordinario elemento para el aprendizaje y la comunicación. Según lo expuesto ¿no parece lógico que en la etapa escolar el tándem educación/arte conforme una herramienta idónea para motivar a los infantes y fomentar el aprendizaje activo dentro y fuera del aula? La respuesta parece evidente pero ¿Habrà un método de educación artística que pueda mejorar nuestro sistema escolar?

A partir de una comparativa con otros sistemas escolares con el de Finlandia, en cuanto a las metodologías que se emplean en las aulas (espacio, tiempo, jerarquías dentro del aula...), observamos que podemos mejorar ciertos aspectos. En este artículo, planteamos que a través de la educación

8 *Corea del Sur: prohibido fracasar*, España, Informe semanal, RTVE emitido el 21/07/2012. Fuente: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/informe-semanal/informe-semanal-corea-del-sur-prohibido-fracasar/1487175/>

9 *Ibidem*

Fig. 2. Rodaje de la película "La importancia de llamarse Applewhite". César Bona. 2010



artística podemos introducir algunos de estos cambios, como recurso capaz de modificar la actividad y capacidad de aprendizaje en la educación escolar, lo que lo convierte en una herramienta clave para el aprendizaje bajo una apariencia de juego o experiencia colectiva. Autores como Ken Robinson, a nivel internacional, o María Acaso en España, apuestan con fuerza por estos nuevos modelos educativos en los que se trata de "recuperar el placer como el eje de la educación" ¹⁰ y donde el arte, la ilustración, la animación, el diseño y la creatividad tienen mucho que decir.

Para ilustrar el potencial de la educación artística en las aulas con algunos ejemplos, presentaremos tres iniciativas que han llevado a cabo proyectos de éxito, y que se enmarcan en estos nuevos modelos educativos:

Tocar el cajón o *La importancia de llamarse Applewhite*: Cesar Bona (Nominado al Global Teacher Prize)

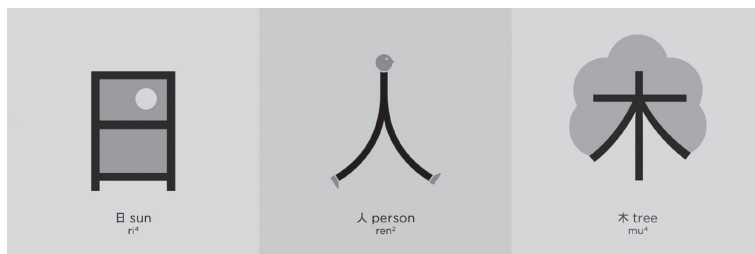
César Bona es un maestro al estilo de Robin Williams en la película *El club de los poetas muertos*, un profesor cuyo objetivo era preparar para la vida a un conjunto de perdidos universitarios. Ha sido nominado al Global Teacher Prize, un premio que reconoce la labor de un maestro extraordinario, innovador y comprometido, que ha tenido un impacto inspirador en sus alumnos y en su comunidad. Su primer trabajo público fue en el Colegio Fernando el Católico, en Zaragoza. Dicho centro se ubica en un lugar conflictivo, con alumnos de diversas nacionalidades, e incluso niños de diez años que no sabían leer. Ante esto Bona pensó que un buen modo de aprendizaje para los pequeños era escribir una obra de teatro que ellos luego representaran. Y el resultado fue positivo, además lo más importante es que aprendieron sin esfuerzo, pasándolo bien. En un aula había un chico, que tocaba muy bien el cajón, y Bona le pidió que le enseñara a tocar, y así fue:

Para él, soy maestro, pero no lo sé todo, ellos también nos pueden enseñar a nosotros y al dar ese paso es muy interesante porque te permite conocer lo que les gusta. Cada niño es un universo, con sus inquietudes y el lugar donde se encuentran también marca. Todos tienen sus motivaciones, por eso primero hay que conocer a los pequeños, pues la misión del maestro es mucho más que meter datos en la cabeza, es ver qué se le puede ofrecer a esos niños.¹¹

10 ACASO, MARÍA: "Pedagogía sexy: Recuperemos el placer como el eje de la educación", España. Fuente: <http://www.mariaacaso.es/pedagogia-sexy-recuperemos-el-placer-como-el-eje-de-la-educacion/> [Consulta el 05 de Mayo de 2015].

11 RODRÍGUEZ, ANA: *César Bona, un español que aspira a convertirse en el mejor maestro del mundo gracias a su compromiso de educar en valores*, España, Buenas noticias. Fuente: <http://ebuenasnoticias.com/2015/01/02/cesar-bona-un-zaragozano-que-aspira-a-convertirse-en-el-mejor-maestro-del-mundo-gracias-a-su-compromiso-de-educar-en-valores/> [Consulta el 15 de Enero de 2015].

Fig. 3. Diferentes tipos de las palabras por medios de ilustraciones. Shaolan. 2013



¿Qué debe ponerse al alcance de los escolares? Además, Gil Almeijeiras manifiesta la misma idea, “de llevarlo a las aulas, de ponerlo al alcance de los escolares, de darle difusión mediática y cultural para que sea descrito, analizado y estudiado, ya que forma parte, no sólo del entorno inmediato, sino de la propia vida”¹². Su segundo trabajo público fue en Bureta, con 230 habitantes, donde impartió clases durante dos años. Había únicamente seis niños de edades diferentes, de entre 4 a 12. Debido a la gran diferencia de edades, César Buona decidió hacer una película de cine mudo, que fue todo un éxito, titulada *La importancia de llamarse Applewhite*¹³ (Fig. 2). Buona determinó que los protagonistas fueran dos de sus seis alumnos, dos pequeños que no se hablaban porque sus familias estaban enfrentadas. De esta manera consiguió que hablaran entre ellos y que acabaran llevándose bien.

SahoLan Husueh (Diseñadora y autora de *Chineasy*)

ShaoLan, nacida en Taiwán y que ahora vive en Londres, es una empresaria y escritora. “Empezó a escribir y memorizar los caracteres chinos a los cinco años. Gracias a su padre, que trabajaba como calígrafo en Taipei, se lo tomó en principio como un divertido juego”¹⁴.

Como todo el mundo sabe, el idioma chino ha sido considerado como el idioma principal más complicado de aprender, en gran parte debido a la mayor cantidad y complejidad de sus caracteres. En el primer momento cuando ShaoLan comenzó a enseñar a sus hijos, británicos de nacimiento, se dio cuenta de lo complicado que los caracteres chinos son de aprender para un angloparlante. Fue muy complicado enseñarles. Tras decidir coger un año sabático de ser una inversionista de capital de riesgo en Londres, creó su propio método para hacer más fácil y divertido enseñarles a leer chino, al que llamó *Chineasy*.

El objetivo de *Chineasy* es ayudar a que la gente aprenda a leer chino fácilmente a través del reconocimiento de caracteres mediante ilustraciones sencillas, realizadas por la ilustradora Noma Bar. A su vez el método *Chineasy* tiene un gran poder mágico, pues al aprender un pequeño conjunto de bloques de construcción, los estudiantes pueden construir, formar compuestos que pueden a su vez combinar para crear diversas palabras nuevas (Fig. 3) y frases (Fig. 4). Tras dominar unas cuantas series de bloques de construcción, su aprendizaje se incrementa a un nivel completamente nuevo. Con muy poco esfuerzo, la gente es capaz de leer diversidad de frases en chino y obtener una compren-

12 GIL AMEJEIRAS, M.T: *Apreciación artística y educación*, España, Boletín de educación de las artes visuales, 1995, pp. 5.

13 *La importancia de llamarse Applewhite*: <https://vimeo.com/11001134>.

14 FRESNEDA, CARLOS: *La inventora del “chino fácil”*, España, El mundo, Fuente:<http://www.el-mundo.es/internacional/2014/04/30/536103fde2704ef54d8b457d.html> [Consulta el 30 de abril de 2014].



Fig. 4. Combinar para crear diversas palabras a una frase por medios de ilustraciones. Shaolan. 2013.

sión más profunda de las influencias históricas y culturales detrás del vocabulario. “Estoy demostrando la belleza de esta profunda y antigua cultura con una interpretación moderna a través de un diseño moderno y elegante”¹⁵. Aunque existen decenas de miles de caracteres chinos, únicamente unos pocos cientos son realmente imprescindibles para entender la literatura china elemental.

Su metodología de difusión, además de a través de un libro, dispone incluso de un juego de varias tarjetas con los caracteres y con una web en la que, además de ver las ilustraciones, podemos escuchar su pronunciación. Además contamos con una serie de vídeos que facilitan el aprendizaje y un apartado donde se incluyen aspectos de la cultura china. El método también cuenta con difusión en redes sociales como Facebook, Instagram, Pinterest, Twitter, Youtube. Cuyo trabajo conduce al disfrute y fascinación, al aprendizaje a través de la experiencia.

Sensacional y Puck cinema caravana: Carles Porta (co-autor)

Carles Porta es un Ilustrador, diseñador gráfico, animador y artista plástico que, ha desarrollado numerosos proyectos, entre ellos *Sensacional* y el proyecto *Puck Cinema caravana*, junto a Toni Tomás (autor de *Tombs Creatius*).

Carles un día pensó que sería magnífico crear un espacio donde poder presentar cortometrajes de animación, a los cuales es difícil tener acceso a través de los medios tradicionales de difusión, y así nació *Puck cinema caravana*. Dicho espacio de proyección consiste en una caravana o roulotte (Fig. 5 y 6), decorada tanto en su interior como exterior por Porta, y con capacidad para 7 personas. Por este motivo el lema que acompaña a la caravana es: *The Smallest Cinema on Earth*. El objetivo de la *Puck Cinema Caravana*, según sus autores, es “despertar la pasión por el cine de animación. O simplemente, recuperar la experiencia del cine de una forma particular. Y disfrutar un instante de una pequeña gran obra audiovisual”¹⁶.

Carles Porta ha trabajado también para espectáculos de teatro infantil como *Sensacional* (Fig. 7). *Sensacional* es un espectáculo audiovisual dedicado a infantes de 18 meses hasta 3 años, que participan activamente en la coreografía de las variadas imágenes proyectadas cenitalmente

15 ALYN GRIFFITHS: ALYN GRIFFITHS: *Chineasy illustrated characters designed to make learning Chinese easy*, New York, 14 de abril de 2014, pp.9.

16 TOMÁS, TONI: *Puck Cinema Caravana*, España, Tombs Creatius: Companyia d'arts de carrer, Fuente:<http://www.tombscreatus.com/puck-cinema-caravana-3/?lang=es> [Consulta el 02 de Febrero de 2014].



Fig. 5. Exterior de la caravana de Puck Cinema. Carles Porta. 2015.



Fig. 6. Interior de la caravana de Puck Cinema. Carles Porta. 2015.

en el escenario, con una duración de 15 minutos y con la participación de un máximo de 20 infantes por sesión. Los infantes van vestidos con una camiseta blanca, como si fuera un lienzo sobre el que se proyectan formas, flores y animales. Esto les despierta mucho interés y les empuja a moverse. Los infantes y sus sombras emergen como un movimiento coreográfico que es al mismo tiempo totalmente espontáneo, un método profundo creado para producir emociones complejas. En un pequeño espacio en el que mueven las diferentes figuras, estableciendo la ilusión de que los cuerpos y las imágenes planas ocupan la misma dimensión. Los niños y niñas se guían por la fuerza de las imágenes, por el juego que éstas producen y por su sugerente banda sonora, que les lleva a experimentar, a través del juego, un mundo de variados colores, formas y sonido.

Estos tres ejemplos muestran directamente cómo beneficia la integración de las artes (cine, dibujo, música, ilustración) en el aprendizaje y en el desarrollo de habilidades imprescindibles para el mundo del trabajo y la sociedad.

Conclusiones

A modo de conclusión, podemos afirmar que las enseñanzas artísticas, vinculadas a metodologías activas en el aula, permiten que el alumno adquiera competencias específicas aplicables al resto de asignaturas y su desarrollo como persona. Competencias como: colaboración, experimentación, participación activa, ilusión/placer/ juego.

Una vez llegados a este punto, deberíamos reflexionar acerca de nuestro sistema educativo, que desgraciadamente, no está exento de defectos. Se debería renovar desde el dinero destinado a la educación, hasta los métodos de aprendizaje utilizados. Sencillamente no debemos olvidar que el futuro son los niños, y que recibiendo una adecuada educación moverán el universo. La educación artística puede aportar muchos beneficios elementales. El arte nos brinda un medio para conocernos, para acercarnos a nuestra propia cultura e identidad. Las actividades artísticas aumentan la percepción del entorno y, al mismo tiempo, producen en el alumno una flexibilidad de pensamiento para poder interpretar el universo que le rodea. Hay que tener en cuenta que, por medio de las diferentes modalidades artísticas, los niños son

Fig. 7. Espacio de Sensaciones audiovisuales. Carles Porta. 2014.



capaces de desarrollar la imaginación, la sensibilidad, la expresión, la creatividad, la percepción, el sentido del ritmo y del espacio, etc. No debemos olvidar que estos elementos tienen un peso fundamental, ya que aportan al alumno seguridad y autonomía, aspectos esenciales para nuestra vida cotidiana. La educación artística está compuesta por saber pensar y aprender, saber comunicar, saber hacer, saber relacionar. Por otro lado, *el hacer* alude a la práctica, es decir, el proceso a través del cual se aprende a hacer la obra. Entretanto, *el saber* alude a la apreciación estética. *El ser* implica todas estas habilidades incluyendo la sensibilidad, el sentido crítico y la creatividad que se tienen en cuenta al crear una obra artística. Todos ellos son elementos fundamentales en el desarrollo intelectual del ser humano. La educación artística consigue impulsar las habilidades cognitivas y posibilita al individuo expresarse, comunicar a los demás a través de un lenguaje diferente y dar a conocer su obra plástica. Además el arte recurre a nuestro lado más sensible. Gracias a la educación artística, cada uno produce emociones, percibe, identifica y expresa sus planteamientos por medio de su manifestación creadora. A la vez se crea y produce, lo cual le lleva a tener una serie de emociones y de satisfacción propia al producir un nuevo fruto en forma de obra. Este modelo de educación concentra la atención y la cooperación de los niños, y supone, como en los ejemplos vistos, un punto de encuentro de niños, maestros y padres. Los propios niños se implican en lo que quieren producir y se concentran en sus metas para conseguir la obra planteada. Asimismo como se puede observar en el proyecto de César Bona, gran parte de las actividades artísticas deben de hacerse por grupos y esto significa que los infantes aprenden a trabajar en equipo con más facilidad. Ofrecen la conveniencia de explorar en nuestra imaginación y, a su vez, la capacidad de manejarse mejor en diferentes ámbitos sociales.

Además gracias a la actividad artística se desarrolla especialmente la creatividad, algo de gran importancia, ya que la sociedad de hoy en

Da Hee Park Kim

Tengo el título de Ingeniería Técnica en Diseño Industrial y el Máster Oficial en Producción Artística. En este artículo se recoge parte de la investigación que estoy desarrollando para mi tesis doctoral, bajo el lema central "aprender jugando". El objetivo principal es analizar los principales factores implícitos en la educación infantil, con la intención de proponer un modelo de participación activa a través de la educación artística, para motivar y fomentar el aprendizaje entre los alumnos en la etapa preescolar.

día, con las constantes transformaciones de realidad y contexto, pide a las personas capacidad de resolución flexible frente a distintas circunstancias, por lo que es imprescindible desarrollar capacidades de pensamiento e intervención concretos relacionadas estrechamente con la creatividad. Uno de los especialistas en creatividad, autor de "*Do Schools Kill Creativity?*"¹⁷, Ken Robinson, realizó una conferencia en el TED, recalcando cómo la imprevisibilidad del futuro hace difícil, por medio de la educación establecida, el formar a los niños y jóvenes para desenvolverse en un universo que no podemos siquiera vislumbrar y, menos aún, entender. En esta misma exposición, Robinson destaca la extraordinaria evidencia de las declaraciones de la creatividad humana en una variedad inimaginable de campos y actividades, su importancia, y la capacidad de innovación que los niños tienen, siendo concretamente el desarrollo de la creatividad y de la innovación las claves para la preparación de los jóvenes de cara al futuro.

Bibliografía

- AGUILAR, M: *Manual de la maestra preescolar*, Barcelona, Océano, 2007.
- ALYN GRIFFITHS: *Alyn Griffiths. Chinese illustrated characters designed to make learning Chinese easy*, New York, revista de *Dezeen*, 2014.
- ALCALDE, C: *Desarrollo afectivo social de los niños menores de 6 años*, Universidad de Cádiz, 2008.
- AMIGUET, LLUÍS: "La creatividad se aprende igual que se aprende a leer", España, *La Vanguardia*, Fuente: <http://www.lavanguardia.com/lacontra/20101103/54063818455/la-creatividad-se-aprende-igual-que-se-aprende-a-leer.html> [Consulta el 17 de marzo de 2015].
- BONA CÉSAR: *La importancia de llamarse Applewhite*. Vimeo emitido hace 5 años: <https://vimeo.com/11001134>.
- BARCIA MORENO, MANUEL: "La creatividad en los alumnos de educación infantil. Incidencia del contexto familiar", *Revista de Creatividad y sociedad*, N °9, pp.43-52.
- FRESNEDA, CARLOS: "La inventora del 'chino fácil'", España, *El mundo*. Fuente: <http://www.elmundo.es/inter-nacional/2014/04/30/536103fde2704ef-54d8b457d.html> [Consulta el 30 de abril de 2014].
- GIL AMEIJERAS, M.T: "Apreciación artística y educación"; España, *Boletín de educación de las artes visuales*, 1995.
- GRAVES, ROBERTS., & WILSON, JOHN: *El credo artístico*, Madrid, Norte y sur, 1966.
- HERNÁNDEZ, SANTIAGO: *Educación en Finlandia: Historia y características del sistema*, España, Big in Finland, Fuente: <http://www.biginfinland.com/educacion-en-finlandia/> [Consulta el 22 de Septiembre de 2013].
- HURLOCK, E: *Desarrollo del niño*, México, McGraw-Hill, 1988.
- KEN, ROBISON: *Do Schools Kill Creativity?*, Conferencia de TED, 2016.
- MONTESSORI, M: *The Montessori Method*, New York, Frederic A, Stokes Company, 1912.
- PIAGET, JEAN: *Play, dreams, and imitation in childhood*, New York, Norton, 1951.
- READ, HERBERT: *Educación por el arte*, Buenos Aires, Paidós, 1995.
- RODRÍGUEZ, ANA: *César Bona, un español que aspira a convertirse en el mejor maestro del mundo gracias a su compromiso de educar en valores*, España, Buenas noticias. Fuente: <http://ebuenasnoticias.com/2015/01/02/cesar-bona-un-zaragozano-que-aspira-a-convertirse-en-el-mejor-maestro-del-mundo-gracias-a-su-compromiso-de-educar-en-valores/> [Consulta el 15 de Enero de 2015].
- TELEDIARIO DE RTVE: *Aumento de suicidios en Corea del Sur por el nivel de exigencia de los estudiantes*, España, Fuente: <http://www.rtve.es/alacarta/videos/telediario/aumento-suicidios-corea-del-sur-nivel-exigencia-estudiantes/1486964/> [Consulta el 22 de Julio de 2012].
- TOMÀS, TONI: *Puck Cinema Caravana*, España, Tombs Creatius: Companyia d'arts de carrer. Fuente: <http://www.tombscreatiu.com/puck-cinema-caravana-3/?lang=es> [Consulta el 02 de Febrero de 2014].
- Cat. exp: *La importancia del arte en la educación*, España, Universal. Fuente: <http://www.eluniversal.com.co/suplementos/viernes/la-importancia-del-arte-en-la-educacion-87023?iframe=true&width=90%25&height=90%25> [Consulta el 10 de agosto de 2012].

Área temática 4 //
Moving Illustration

Animando la ilustración e ilustrando el mundo en movimiento a través de *visual literacy*

Bringing Life To Illustration & Illustrating The World
In Movement Through Visual Literacy

Inma Carpe
M. Susana García Rams

Arthur Brisbane, editor de *The New York Times*, aconsejó hacer uso de la imagen ya que vale más que mil palabras, Fig. 1. Su apreciación extrapolada al contexto del cine de animación nos hace cuestionar a cuántas palabras equivaldrían los cientos de fotogramas que contiene una animación. La ilustración y la animación son expresiones visuales complejas y ricas en matices, donde el espectador personaliza o encarna estados de ánimo y pensamiento de gran valor en la apreciación del arte y el ámbito educativo, desde el cual enfocamos este artículo. Queremos revalorizar cómo la alfabetización visual proporciona en la actualidad, unos fuertes vínculos entre animación e ilustración, por los que se construyen y convergen hacia una narración de historias interactivas, disipando sus fronteras gracias a los nuevos softwares y plataformas digitales. El lenguaje visual de la imagen, fija o en movimiento, nos enseña a ver, a sentir y a re-pensar la realidad, jugando con representaciones cargadas de mensajes y emociones. Gracias a los emergentes Cross-Media, Transmedia y Multiplataforma; junto a libros, juegos y aplicaciones digitales donde, no resulta tan diferente: Ilustrar el mundo animado, como animar el mundo que ilustramos.

“If a picture is worth a thousand words” as Arthur Brisbane, journalist of the New York Times said in 1911, Fig.1 How many words would equal the hundreds of frames contained in an animation? Illustration and animation are complex visual expressions, rich in nuances, which have strong links that increasingly intermingle thanks to new technologies and applications that the transmedia world allows. Through visual literacy, with still on moving images, we learn to see, to feel and re-think by playing with images, full of emotions. Thanks to the emerging CrossMedia, Transmedia and Multiplatform; together with books, video games and digital applications; where, it’s doesn’t seem so different: Illustrating the animated world as animating the world that we illustrate.

Palabras clave: Percepción visual, ilustración, animación, alfabetización visual, educación.

Key words: Visual perception, animation, illustration, visual literacy, education.

Introducción

Desde los principios de la Humanidad el hombre ha dejado constancia de la expresión visual de conceptos y emociones a través de la narración, mucho antes de la invención de la imprenta de Gutenberg o la aparición de plataformas y medios digitales que tanto han divulgado la ilustración y animación.

Partiendo de las pinturas rupestres mesolíticas y neolíticas, pasando por el Arte Mesopotámico, *Estandarte de Ur* S. XXVI a.C. o en el Egipto antiguo, *Libro de Los Muertos*, S. XV a.C., esta necesidad de contar historias visualmente continuó en la Alta y Baja Edad Media: en los códices iluminados o libros ilustrados, para acompañar a los textos. *El libro de Kells*, *El Génesis de Viena* o *La Divina Comedia* de Dante S. XIV, ejemplifican entre otras obras, un gran legado de narraciones ilustradas que contenían un secuenciado temporal implícito, que se correspondería con el actual guión gráfico, conocido en animación como *storyboard*.

Dicha apreciación de la división espacio-temporal es notoria en diversas pinturas como en La Bóveda de la *Capilla Sixtina* (Miguel Ángel, 1512), generando distintas lecturas para cada cuadro y a su vez, un sentido de lienzo como página e historia conjunta, semejante al uso de la narración e ilustración, en los cómics o novelas gráficas actuales, tales como *Persepolis* (Marjane Satrapi, 2000) o *Arrugas* (Paco Roca, 2007), ambas llevadas a la gran pantalla como películas de animación. Esta transición del formato ilustrado fijo al de acción animada, constituye el objeto de estudio del presente artículo en el que apreciamos y exponemos la alfabetización visual como nexo de unión y raíz de los aspectos comunes que hacen posible su combinación e interrelación en la actualidad.

Los avances tecnológicos han permitido el empleo de la imagen fija y animada para transmitir información visual, constituyendo las bases de la alfabetización visual, una disciplina de la que nacen y de la cual han ido evolucionando hasta nuestros días, con matices propios según el campo de aplicación: como veremos más adelante en relación al contexto educativo y a la comunicación audiovisual. Los cuales trataremos en un primer apartado del artículo junto a las aportaciones que destacamos sobre la percepción visual de Rudolf Arnheim, para el entendimiento y la lectura de imágenes.

Una vez establecidas las bases comunes sobre las que se construyen las imágenes, revisaremos en el siguiente apartado las principales similitudes y diferencias entre algunos artistas nacionales e internacionales que trabajan ambos lenguajes o migran de uno a otro: de la ilustración a la animación. De los españoles: Carlos Porta, imagen del Festival de animación Animac (Lleida) desde 1999, que ha sabido otorgar una seña de identidad al evento en el estilo de imagen y animación. Isidro Ferrer, Premio Nacional de Ilustración y Paula Sanz Caballero, ilustradora de moda que empieza a experimentar, con otro estilo e intención, en el uso de imágenes animadas. Sendos



Fig. 1. La alegría de un niño austriaco tras recibir unos zapatos nuevos durante la Segunda Guerra Mundial

Fig. 2. Ilustración de *La Pequeña ardilla: cuento ilustrado y animado*. 2011



artistas son ejemplos cercanos que nos ayudarán a entender la lógica e interés por las que la ilustración está siendo cada vez más presente en la imagen animada y viceversa.

Tras la selección de autores continuaremos en la última sección de nuestro artículo, con una breve mirada a qué nuevas plataformas digitales facilitan la fusión de la animación e ilustración en el mercado digital. Como cierre, las conclusiones de este recorrido multidisciplinar, en las que planteamos cuestiones sobre nuevas formas de comunicación visual interactiva.

1. Alfabetización visual “Visual literacy” y percepción visual, el poder de leer y comprender imágenes.

En el Animated Learning Lab, centro de enseñanza y producción de animación en Dinamarca, entendemos que la imagen en movimiento une la mente con el cuerpo a través del pensamiento y la percepción sensorial. Nuestro cerebro vendría a ser la cámara que edita la realidad que percibimos en secuencias temporales, mientras que nuestra mente sería el director la que dota de significado basándose en la información extraída por los sentidos. La animación puede ser la expresión artística de unión de la percepción del mundo externo en movimiento, con el mundo interno de la interpretación personal, plasmada en ilustraciones, gráficos, juegos y películas, combinando a la vez ciencia y artes.

Para ello, en primer lugar, es importante entender la manera en que percibimos, tan estudiada por el psicólogo y filósofo Rudolf Arnheim (1904-2007) quien aplicó la Gestalt a las artes visuales. En su obra *Pensamiento visual* (1986) proclama que todo razonamiento proviene de la observación, sin existir separación entre ambas, al igual que no se debiera separar y menospreciar la percepción de la realidad del mundo físico o real. En segundo lugar, cómo respondemos ante esos estímulos externos para crear un significado de la información visual recibida, corresponde al campo de visual literacy. El cual nos instruye en leer imágenes, de tal modo, que podamos comunicarnos y decodificar los mensajes que se transmiten, tanto en un formato fijo como en movimiento.

“La percepción visual dio a los filósofos en pos de la permanencia la prueba del *arjé*, sustancia del mundo por debajo de la variabilidad de las cosas materiales, “que

Fig. 3. Visual literacy comic. George McBean.



padece los cambios y es el origen del que surgen las cosas particulares y el lugar al que vuelven luego". La percepción igualmente, ofreció la prueba visible de que todas las cosas se encuentran en un flujo de constante modificación. No se hubiera llegado a ninguna de estas concepciones si los sentidos no fueran lo suficientemente inteligentes como para obtener lo duradero de lo cambiante y percibir lo inmóvil como una fase de la movilidad."¹

La definición de Visual literacy aún sigue siendo controvertida entre profesionales del mundo audiovisual y lingüístico. El término se atribuyó a John Debes, fundador de la Asociación Internacional de Visual Literacy en 1969. Fig. 3. Desde nuestra perspectiva educativa y creativa, corroboramos las palabras del ilustrador escocés George Mcbean: "visual literacy es lo que entendemos de las imágenes y en este caso, lo que aprendemos de ellas."²

UNIFEC, desde 1984, ha integrado el trabajo de animadores e ilustradores como George Mcbean, *Oxford Human Rights Festival* (2015) reconociendo su valor educativo en visual literacy para preservar los derechos de los niños, haciéndoles llegar mensajes de salud y derecho a la educación en países en vías de desarrollo. G. Mcbean concibe que el éxito de la comunicación visual está influenciada por el bagaje cultural, puesto que los individuos aportarán su propio entendimiento de la imagen, dependiendo a la vez de su nivel educativo y exposición a los medios de comunicación.

Al igual que UNICEF, encontramos otras organizaciones en áreas de la educación y el cine como vehículo de alfabetización visual, como son: la National Film Board de Canada; festivales de cine como Docu-Perú y en el campo terapéutico, la UPV en colaboración con la Fundación Terapia de Reencuentro y la UNAM, con el *Proyecto Escucharte*, The Animation Therapy en Reino Unido; el hospital Marina Salud de Dénia o el centro de Alzheimer del Hospital de Murcia, con su trabajo *Memorias en silencio*. Todos ellos ejemplifican unos objetivos en común: el uso de las artes para aprender a comunicarnos, educarnos en visual literacy para fomentar la calidad de vida: conocer el mundo a través del arte fijo y en movimiento para encontrar el lugar que uno merece en esta vida.

1 ARNHEIM, RUDOLF. *El pensamiento visual*. Paidós Estética, Barcelona. 1986. P 66

2 MCBEAN GEORGE, *Animation and Visual Literacy*. Vitor Animations Festival. 22-December- 2012.

En la observación de ilustraciones y películas podemos aprender visual literacy, discutiendo con expertos preparados, aspectos técnicos y formales de composición: color, forma, línea, textura, ritmo interno, transiciones, ángulo de cámara etc. La diseñadora Donis A. Dondis (1924-1984) a este respecto en 1973 publicó *La sintaxis de la imagen* (*A primer of visual literacy*), que se convirtió en referencia bibliográfica fundamental del campo de la alfabetización visual.

“La alfabetidad visual significa una mayor inteligencia visual. Por ello constituye una de las preocupaciones prácticas del educador. Una mayor inteligencia visual implica una comprensión más fácil de todos los significados que asumen las formas visuales. Las decisiones visuales predominan en gran parte de nuestros escrutinios y de nuestras identificaciones, incluso en la lectura. La importancia de este hecho tan simple se ha menospreciado durante demasiado tiempo. La inteligencia visual incrementa el efecto de la inteligencia humana, ensancha el espíritu creativo. Y esto no sólo es una necesidad sino también, por fortuna, una promesa de enriquecimiento humano para el futuro.”³

2. Artistas ilustradores que animan, animadores que ilustran

Como hemos visto visual literacy hace posible que podamos usar un mismo lenguaje entre la animación y la ilustración, pasando de un medio a otro de manera lógica y sin desorden. Sin embargo no podemos olvidar que cada disciplina posee sus particularidades pese a emplear los mismos elementos y principios de creación. Así pues, vemos ilustradores y directores de animación como Dylan White, quien encuentra el ritmo o *timing* junto al diseño, como habilidades específicas que un ilustrador ha de expandir si desea adentrarse en la animación.⁴

Continuaremos a lo largo de esta sección con algunos ilustradores, nacionales e internacionales, provenientes de diversos campos como: la moda, la prensa, el diseño gráfico o la ilustración comercial; para continuar contrastando sus experiencias e interés por la magia de la imagen en movimiento. Por este procedimiento nos acercaremos a comprender qué puntos consideramos comparten con la animación y en qué otros difieren.

El pionero de la animación, ilustrador y dibujante de tiras cómicas, Winsor McCay (1869-1934), experimentó en sus creaciones tanto de imagen fija como en movimiento con el secuenciado de las acciones, los movimientos de cámara, el uso de dibujos/fotogramas clave (*key-frames* en el argot animado) y los ciclos de animación; llegando a producir *Gertie the Dinosaur* (1914) cuya primera proyección fue una puesta en escena interactuando con la audiencia. Es considerada como la primera película animada cuyo personaje poseía una personalidad, que influenciaría a los futuros animadores y estudios de producción como: el de los hermanos Fleisher o Walt Disney, todos ellos excelentes dibujantes e innovadores en la forma de dar el salto desde la imagen dibujada al dibujo animado. Fue en la compañía Disney donde se forjó una gran ilustradora, Mary Blair, quien caracterizó las producciones de la década de los 50, tales como *Alicia en el País de las Maravillas*

3 DONDIS. A. D. *La sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili. 1992. p.117

4 DYLAN WHITE. Creative Blog, <http://ruralidyll.tumblr.com> (consultado 7-Marzo-2014).

(1951) Fig.6, *Peter Pan* (1953) o *La Cenicienta* (1950). Mary Blair marcó un gran estilo que aún sigue influenciando a muchos artistas noveles y animadores, por la sencillez y armonía de sus formas, un exquisito tratamiento del color y sus composiciones dinámicas, en las que la viveza de sus personajes era notoria.

Estos mundos de color y fantasía que nos muestran los trabajos de arte, de concepto e ilustraciones de artistas como Mary Blair influyen considerablemente a su vez en la animación, ya que el poder mismo de cada imagen, de la personalidad de sus creaciones, invitan a los espectadores a una reflexión, a una inmersión en un particular universo imaginario. Esta es la gran premisa compartida de estas dos artes desde el mismo momento de la creación. Tadahiro Uesugi, posee al igual que Mary Blair, una gran sensibilidad en el tratamiento de la luz y color que le llevaron a trabajar e influir en el estilo de la película *Coraline* (Lai-ka, 2009). Uesugi concibe mentalmente las imágenes en movimiento, otro factor y punto de conexión entre ilustración y animación. Podríamos considerarla como una habilidad que muchos creativos poseen, lo cual facilita la transición de trabajar la ilustración como imágenes secuenciales que deben poseer una continuidad.

En el ámbito nacional, Carles Porta e Isidro Ferrer son dos creativos multidisciplinares, versátiles y con una identidad sin embargo poderosa y reconocible en sus trabajos. Ambos han trabajado la imagen fija como diseñadores e ilustradores, al igual que en movimiento.

Carles Porta Ilustrador, animador, innovador y educador es un verdadero alfabetizador visual. Sus estudios gráficos son notables. Forma, dibujo, color y tipografía en movimiento. Ha dado un estilo propio y reconocible a la estética de cada edición del Animac en todo el proyecto visual, incluidos sus *openings* animados. Sus personajes formas en movimiento, cambiantes, ayudados de la música la luz y el color, han constituido una atmosférica experiencia de grafismo audiovisual pleno de sensaciones en teatro para los más pequeños. Aparte de sus películas de animación propiamente dichos como *Francesc lo Valent*, a su opera prima (2001) y vidas ejemplares en 2008. Es su Puck Cinema Caravana el ejemplo más especial y significativo de su labor como potenciador del visual literacy.

Puck enseña películas de animación de esas que no se acostumbran a ver por la tele. Selecciona películas de todas partes del mundo buscando entre el inagotable fondo artístico que ha producido el género a lo largo del tiempo. El menú es variado pero selecto. Está dedicado especialmente al espíritu. El objetivo es despertar la pasión por el cine de animación. O simplemente, recuperar la experiencia del cine de una forma particular. Y disfrutar un instante de una pequeña gran obra audiovisual.⁵

Con un estilo propio está también Isidro Ferrer, poderosamente versátil: diseñador, ilustrador, animador, poeta visual como también le llaman, pero sobretodo y con todo un contador de historias con cada imagen. Entre sus inspiraciones la animación de los maestros checos: "Las animaciones de Europa del Este tenían una expresión vanguardista

5 Fragmento de la presentación online de la Puck Cinema Caravana http://www.tombscreatus.com/doc/puck_esp.pdf

muy clara, un contenido social muy importante, también, en algunos casos, pedagógico, pero con una maestría impresionante, en las que se cuidaba todo, desde lo musical, al color, a la forma...⁶ Isidro Ferrer siempre tiene en cuenta no solo el mensaje, sino cómo se realiza y cómo se transmite. La exposición interactiva con realidad aumentada, animación 3D, 2D, vídeo y otros contenidos multimedia, *Pensar con las manos*, junto a Pep Carrió, es un claro ejemplo de un proyecto innovador de hibridación de lenguajes y de cómo las nuevas tecnologías pueden fundirse con el mundo sensible e imaginativo de la obra artística física y tradicional e interactuar de otro modo con el espectador.⁷

Paco Roca genial dibujante de cómics o Paula Sanz Caballero, gran ilustradora de moda, han inspirado por su estilo y obra, han inspirado largometrajes de temas de actualidad como el Alzheimer, *Arrugas* (2012) o cortos animados como *La Aguja* (2008).

La idea de contar o transmitir un mensaje es el principal sustento de la creación de ilustraciones y películas animadas cargadas de ironías, denuncias o incluso percepciones personales de una misma realidad. En ilustración, las animaciones suelen ser más sencillas, muy gráficas y en ocasiones algo rígidas o limitadas, si se observan las producciones anteriormente mencionadas. Apreciación que en el mundo animado se hace más visible al trabajar las leyes físicas de peso, gravedad y transformación junto a otros aspectos que desarrolló la compañía Disney bajo los 12 principios de la animación: *The Illusion of Life* (1981). La animación también puede realizarse con fotogramas clave dando la sensación de tosquedad o cierta rigidez que puede funcionar, según el propósito y estilo del proyecto. Artistas gráficas como Becky Bolton y Louise Chappel forman la compañía Good Wives and Warriors, cuyo estilo ha sido llevado a campañas publicitarias como las de Adidas, Swatch o MTV. Ambas ven en la animación una nueva dimensión donde experimentar con la ilustración e instalaciones para exposiciones.⁸

Resumiendo la información descrita, es obvio que los nuevos avances tecnológicos e Internet, están ayudando a experimentar una transición de la ilustración al mundo animado más fácil y económica. Pero aspectos como el diseño de personajes, el estudio del movimiento, los 12 principios de la animación, y la observación, son habilidades que un ilustrador ha de poner en práctica; de igual modo que un animador puede economizar el detalle en la animación, en el tratamiento plástico de una ilustración, tendrá que derivar su atención a los detalles, acabados y considerar el tratado de la tipografía junto a la imagen.

Son cada vez más los ilustradores que exploran sus límites a través de la animación, ya que encuentran un terreno donde ampliar, expandir y jugar con lo imposible. Ante todo es comunicación visual a través de los sentidos.

3. El mundo de las Aplicaciones, Plataformas de interacción y fusión de la ilustración animada.

En esta última sección queremos exponer una serie de ejemplos de plataformas y formatos digitales, que han favorecido la combina-

6 Coincidiendo con Designblok, la Semana del Diseño y la Moda de Praga, Isidro Ferrer, Premio Nacional de Diseño en España en 2002, inauguró en la capital checa una muestra de sus mejores carteles e ilustraciones hechos durante los últimos cinco años. ISIDRO FERRER: "Los dibujos animados checoslovacos nos educaron visualmente". Radio Praha. Traducción Daniel Ordoñez (15-10-2014 16:02) <http://www.radio.cz/es/rubrica/cultura/isidro-ferrer-los-dibujos-animados-chechoslovacos-nos-educaron-visualmente>

7 Desarrollado por UNIT, EDICIÓN EXPERIMENTAL, un colectivo formado por investigadores de la Facultat de Belles Arts y l'Escola Tècnica Superior de Enginyeria Informàtica de la Universitat Politècnica de València y cuenta con la colaboración de la empresa de comunicación gráfica La Imprenta CG. Se inauguró en la Sala de exposiciones de la Facultat de BBAA, UPV en 2013.

8 Website: <http://www.goodwivesandwarriors.co.uk/>

ción híbrida de distintos medios de comunicación y disciplinas artísticas, creando un universo de infinitas posibilidades experimentales.

En la actualidad con el uso de Internet, los medios de comunicación tradicional como la prensa, televisión y los libros impresos se han digitalizado y han incorporado de manera más asidua animaciones e ilustraciones para atraer a nuevos lectores y consumidores, desde los emoticonos a los anuncios publicitarios. Motivos por los que remarcamos la importancia de aprender visual literacy para un entendimiento y uso correcto de la información.

Las antiguas cartas de papel y tarjetas de felicitación se han transformado en los emails y tarjetas digitales donde se animan ilustraciones. Son un buen ejemplo de esto las tarjetas interactivas desarrolladas por compañías como Blue Mountain, o Hallmark: tarjetas especiales de realidad aumentada. Empresas como Cuentosinteractivos.org, divulgan relatos de ilustraciones y sencillas animaciones para el público infantil. La plataforma LIM ofrece la posibilidad de crear un libro interactivo con fines pedagógicos, compartirlos y descargarlos gratuitamente.

El mercado actual abarca desde cómics, por ejemplo, *Murat* (Motiv, 2014), a cuentos infantiles o novelas gráficas, como *Elige tu propia Aventura*, que aparecieron a finales de los 80 y que aún se pueden encontrar en la web original en inglés *Choose your own Adventure*. El uso del movimiento en todos estos formatos enriquece la experiencia visual del lector.

En el campo de los videojuegos y apps, reside la gran mina de oro donde explorar todas las posibilidades del mundo interactivo. En Animated Learning Lab desarrollamos una filosofía de aprendizaje basada en el juego de Lev Vygotsky (1896-1934). Incorporamos la utilización de apps de dibujo y animación en talleres animados, en los que jugando aprendemos de un modo natural y más efectivo; tal y como sucede cuando somos niños.

Detrás de todos estos formatos, nuevos softwares como *Draco*, de Autodesk Research, estudian la posibilidad de animar ilustraciones, respondiendo a la demanda de creativos que pueden animar texturas visuales. Otro ejemplo muy rico donde se unen lo lúdico, educativo, la ilustración y animación, son los *puzzles-games Amphora*, del estudio indio Moondrop.

A lo largo de este recorrido vemos como las formas artísticas emergen de una necesidad de transmitir información, por medio de pinturas en las paredes, un lienzo, un comic o una película animada. Todas convergen hacia el juego, la interactividad y fusión de formatos, creando nuevas soluciones y alternativas de comunicación visual.

4. Resultados y conclusiones

Tanto la animación como la ilustración son medios que se complementan y conjuntamente constituyen una herramienta de aprendizaje de gran fuerza visual, motivación y eficacia para profe-

sores y alumnos. Las demandas de usuarios en el mercado digital han producido nuevas formas de aprendizaje, como la enseñanza electrónica (*E-learning*).

Las ilustraciones, estáticas o desarrolladas en secuencias como el cómic o novela gráfica, constituyen un medio para desarrollar la imaginación y memoria autobiográfica, convirtiéndose en grandes legados culturales e históricos.

La animación ofrece otra lectura de la ilustración, produciendo por el espectador el movimiento que en un principio, es realizado por éste, al imaginar visualmente las acciones representadas en ese instante secuenciado en el papel.

Para adaptar ilustraciones a producciones audiovisuales y viceversa, han de considerarse los aspectos formales y técnicos específicos de cada medio para una correcta integración.

El uso de animación e ilustración conjuntamente, para ser más eficaces deben entremezclar sus peculiaridades y a la vez poder transgredir sus propias limitaciones aumentando con ello el número de posibilidades a explorar. Ofrecen una gran alternativa en la enseñanza tradicional para incorporar visual literacy en la actualidad, la cual es indispensable para un entendimiento correcto de la información, así como su expresión.

Animación e Ilustración son herramientas formativas y lúdicas de uso terapéutico y divulgativo. Todo ello unido a los avances tecnológicos constituyen germen de nuevas plataformas denominadas CrossMedia, Transmedia, cuya visión holística integra no solo diversas formas artísticas, si no a los espectadores, situándonos ante una nueva manera de concebir la comunicación y aprendizaje visual.

Los resultados enunciados y conclusiones expuestas nos llevan a finalizar nuestro artículo, por un lado: con un llamamiento a los educadores y creativos para promover e investigar qué aspectos sociales y comunicativos mejoran con la aplicación de la narrativa visual en diversos ámbitos laborales. Por el otro, a promover la integración de visual literacy a temprana edad en instituciones educativas, para el desarrollo de una mente crítica preparada para recibir y descartar información, cuando ésta no sea de utilidad.

Con todo, consideramos que si hacemos buen uso de los nuevos avances y adquirimos mayor conciencia en cómo percibimos y comunicamos información, podremos crear un entorno más placentero y tolerante. Animando el pensamiento de ilustraciones, e ilustrando los estados del "ánima", enriqueceremos nuestra vida social e intelectual, despertando con nuevos ojos con los que observar el mundo.

Notas y agradecimientos

Este artículo ha contado con la colaboración de Hanne Pedersen, directora del Animated Learning Lab, George Mc Bean, Paula Sanz Caballero y Alina Constatin con su trabajo de campo y experiencias personales.

Inma Carpe

Licenciada en Bellas Artes, Máster en producción audiovisual. Animadora y profesora de cine del Animated Learning LAB-The Animation Workshop/VIA University College, Dinamarca.

Artista de desarrollo visual, animadora y profesora autónoma, especializada en preproducción y educación. Amplia experiencia en cortos animados y desarrollo visual para diversas editoriales y estudios de animación así como escuelas en Europa y Estados Unidos. Asistente de producción de festivales de cine como Hollyshorts, LALIFF .

M. Susana García Rams

Artista, Dr. en BBAA y Especialista Profesional en Docencia Universitaria por la Universidad Politécnica de Valencia, docente en animación desde 1999 en Grado y Máster. Directora del Máster de Arteterapia, miembro del Máster de Animación y del Grupo de investigación: Animación Arte e Industria y del IDECART. Ha participado en diversos Seminarios, Jornadas y Congresos sobre Arte, Animación, Arteterapia, Cooperación Internacional e Innovación Docente. Participación en Festivales de animación, expuesto obra personal, comisariado exposiciones, y escrito capítulos de libros y artículos de investigación en revistas especializadas.

Bibliografía

- BAMFORD, ANNE: "The Visual Literacy White Paper". Art and Design University of Technology Sydney. [on line] [http://www-images.adobe.com/content/dam/Adobe/en/education/pdfs/visual-literacy-wp.pdf](http://www.images.adobe.com/content/dam/Adobe/en/education/pdfs/visual-literacy-wp.pdf)
- BEDFORD, AURORA. (2014): "Animation for Attention and Comprehension". *Nielsen Norman group journal*. [on line] <http://www.nngroup.com/articles/animation-usability/>
- BORDWELL, DAVID: "Historical poetic of cinema". *Georgia State, Literary Studies* N.3.1989. PDF. [online] http://www.davidbordwell.net/articles/Bordwell_Cinematic%20Text_no3_1989_369.pdf
- BOUCH, JOE. (2009): "A picture is worth a thousand words". *BJP sych. Advances*. DOI: 10.1192/apt.15.2.81 [on line] <http://apt.rpspsych.org/content/15/2/81.full-text.pdf+html>
- CARTOONS FOR CHILDRENS RIGHTS. [on line] <http://www.unicef.org/crcartoons/>
- CABALLERO, SANZ. PAULA. [on line] http://paulasanzcaballero.com/?page_id=122
- DESOWITZ, BILL. (2009). "Tadahiro Uesugi Talks Coraline Design". *AWN*. [on line] <http://www.awn.com/animationworld/tadahiro-uesugi-talks-coraline-design>
- DONIS. A. DONDIS. (1973). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona. Gustavo Gili .
- GAL, RAZAR; HENDLER, TALMA: "Forking Cinematic Paths to the Self. Neurocinematically Informed Model of Empathy in Motion Pictures". *Research Gate* website. https://www.researchgate.net/profile/Gal_Raz2
- MAINE, SAMMY. (2014): "Is this interactive comic the future of the industry?". *Creative Bloq*. [on line] <http://www.creativebloq.com/comics/interactive-comic-future-industry-61412052>
- MC BEAN, GEORGE. [on line] <http://georgemcbean.com/>
- GONZÁLEZ BLASCO, PABLO; MORETO, GRAZIELA: "Teaching Empathy through Movies: Reaching Learners' Affective Domain in Medical Education". *Journal of Education and Learning*; Vol. 1, Canada, No. 1; June, 2012.
- LIBROS INTERACTIVOS MULTIMEDIA. [on line] <http://www.educalim.com/cinico.htm>
- MILLER, GREG. (2014): "Cinematic Cuts Exploit How Your Brain Edits What You See". *Wired Scence*. [on line] <http://www.wired.com/2014/09/cinema-science-film-cuts/>
- MURCH, WALTER. (). *In the blink of an eye*. 2nd Edition. US. Silman James Pr. 2001. 148 p. ISBN-10: 1879505622
- PRATT, J., RADULESCU, P.GUO: "It's Alive! Animate motion captures visual attention". *Psychological Science*, R.M., & Abrams, R.A. 21 (2010), 1724-1730.
- P. CHIN, NANCY: "Teaching Critical Reflection Through Narrative Storytelling". *Michigan Journal of Community Service Learning*. University of Rochester Medical Center, US. Summer 2004, pp. 57-63.
- REDOLAR, RIPOLL. DIEGO. (2014): "Neurociencia Cognitiva". *Editorial médica Panamericana*. 855 p. EAN: 9788498354089
- RUBAIT, HABIB. KAZI; CHEVALIER, FANNY; GROSSMAN, TOVI; SHENGONG, ZHAO; FITZMAURICE, GEORGE. (2014): "Draco: Bringing Life to Illustrations with Kinetic Textures". *Autodesk Research*. [on line] <http://www.autodeskresearch.com/pdf/draco.pdf>
- STEWART, CRAIG. (2014): "Making the move from illustration to animation". *Creative Bloq*. [on line] <http://www.creativebloq.com/animation/making-move-illustration-animation-3147503>
- VANHEMERT, KYLE. (2013): "10 Awesomely Tasteful Animated GIFs". *Wired*. [on line] <http://www.wired.com/2013/09/the-rise-of-subtle-tasteful-and-commissioned-animated-gif-illustrations/>

Videos

- Dartmouth. (2010). TEDxDartmouth-Brian Kennedy: "Visual Literacy: Why We Need It!" [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=OeFlEpds5Is>
- Edutopia. (2012). "George Lucas on Teaching Visual Literacy and Communications" [on line] https://www.youtube.com/watch?v=GwDXIA_6usl
- Edutopia. (2012). "Martin Scorsese on the Importance of Visual Literacy". [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=l90ZluYvHic>
- National Geographic Nederland-Belgie. (2013). Augmented Reality op Rotterdam Centraal-National-Geographic. [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=5QDB7CDD5aA>
- Pole 3D. (2008). "La Aguja". [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=aNI0BxfdhpQ>
- Yeah Films. (2011). A128: "A Documentary About Illustration". [on line] <https://www.youtube.com/watch?v=xMGez4DTBU>

Consideraciones para el diseño de apps para bebés

Design Considerations in Apps for Babies

Miriam Morante
Nuria Rodríguez
María Costa

En los últimos años ha habido una explosión de aplicaciones (Apps) enfocadas al público infantil. A pesar de ser un target muy vulnerable, no existe documentación específica para que los desarrolladores creen Apps apropiadas para bebés. Ante tal necesidad, llevamos a cabo una investigación desde el punto de vista de la pedagogía, la psicología infantil y el diseño, para crear una guía con recomendaciones para el desarrollo de Aplicaciones para bebés. Las recomendaciones de diseño abarcan una amplia gama de información, desde formatos y estéticas adecuadas a cada etapa evolutiva, hasta el contenido lúdico, educativo e interactivo apropiado para los pequeños.

In recent years there has been an explosion of applications targeted at children, even babies. Despite being a very vulnerable target, there is no specific documentation for developers to create Apps appropriate for babies. For this reason, we conducted an investigation from the point of view of pedagogy, child psychology and design, to create a guide with recommendations for the development of applications for babies. The recommendations for designing Apps for babies cover a wide range of information from formats and aesthetics to appropriate recreational, educational and interactive content related to each stage of the baby's development.

Palabras clave: Aplicaciones, bebés, diseño, juego, tecnología, pantallas.

Key words: Apps, babies, design, play, technology, screens.

1. Introducción

Los datos muestran que el acceso a los dispositivos móviles está aumentando rápidamente entre familias¹. Los adultos usan constantemente aplicaciones en varios dispositivos para diferentes áreas de sus vidas, y cuando se convierten en padres siguen utilizándolas. Nuestro estudio muestra que una cantidad muy elevada de los padres en España están fascinados por la tecnología y la innovación, y son muy receptivos a jugar con ellas con sus hijos, incluso cuando son bebés. Los dispositivos móviles son una interfaz con la que interactúan día a día con sus hijos para temas relacionados con su salud, su seguridad, su aprendizaje y su entretenimiento².

Existe gran controversia ante el uso de estas nuevas tecnologías con niños. Mientras diversas asociaciones de pediatría recomiendan evitar totalmente su uso con niños muy pequeños, otros expertos indican que el "determinismo tecnológico", es decir, pensar que una forma de tecnología es en general dañina, es una idea demasiado simplista. A falta de estudios, aún no podemos concluir si su impacto en bebés es positivo o negativo y en qué aspectos puede serlo.

Nuestra investigación parte de la idea de que una App puede ser beneficiosa o perjudicial dependiendo en gran medida del diseño, la propuesta de juego y el uso que se haga de ella. No obstante, por el momento no existen teorías unificadas sobre las características pedagógicas, lúdicas y de diseño que han de tener las Apps para dirigirse a bebés. Por ello, muchas de las aplicaciones existentes se basan en los principios de diseño de contenidos y productos tradicionales. Esto da lugar a versiones de Apps con enfoques que no tienen en cuenta las peculiaridades únicas de juego que se pueden potenciar a través de tecnologías móviles. En muchas ocasiones se traslada directamente a las pantallas de dispositivos móviles lo que se ha diseñado para pantallas grandes o para otros soportes. Los desarrolladores necesitan entender lo que es diferencial en los dispositivos móviles para diseñar aplicaciones que aprovechen sus atributos particulares³. Es necesario empezar a elaborar teorías y modelos específicos que permitan guiar en el desarrollo de Apps para niños pequeños aprovechando la potencialidad de la unicidad de los dispositivos y del público al que se dirigen.

El objetivo general de nuestro estudio ha sido promover y ampliar la investigación científica centrada en el uso y desarrollo de aplicaciones para las familias con bebés. Además de perseguir ampliar y crear documentación específica para universidades, centros de formación, desarrolladores y la industria para mejorar el diseño de aplicaciones para niños menores de 24 meses.

Por ello hemos llevado a cabo un análisis de las propiedades y características que deben tener las Aplicaciones móviles para bebés, investigación que ha generado una serie de recomendaciones. Algunos de los puntos más relevantes se presentan en el presente artículo.

1 RIDEOUT, V. (2013). *Zero to Eight: Children's media use in America*. Common Sense Media.

2 COSTA, M.; BUSÓ, P.; MORANTE, M.; BLANCO, P. (2014) *Tendencias en Puericultura 2014-2015*. Perfiles de padres. AEI de la Infancia.

3 SHULER, C. (2009) *Pockets of potential. Using mobile technologies to promote children's learning*. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

2. Metodología

Para desarrollar la presente investigación se ha analizado el comportamiento de los niños menores de dos años en su juego con Apps. Teniendo en consideración los datos obtenidos, se ha aplicado y traducido al diseño de aplicaciones móviles la información disponible sobre estéticas, formatos, orientación y distribución de elementos adecuados para el desarrollo de juegos digitales infantiles.

Los datos se apoyan en una primera fase de la investigación, llevada a cabo en 2014, en la que se realizó un estudio con 110 padres españoles con niños de 0 a 2 años, tras el que se analizaron las características de las 44 Apps que estaban siendo usadas por las familias.

Concretamente, la metodología utilizada para determinar las capacidades de los bebés en el uso de Apps y dispositivos móviles ha sido la siguiente:

- Estudio observacional: observación en profundidad de 33 casos de bebés en diferentes estadios evolutivos, mientras usaban Apps. Análisis de videos hechos por padres en el entorno natural del niño.
- Estudio longitudinal: seguimiento de un caso desde el nacimiento hasta los 24 meses. Análisis de los cambios en sus capacidades y patrones de juego con dispositivos móviles.

3. Consideraciones para el diseño interactivo

Lo primero que se ha de tener en cuenta para desarrollar Apps es entender quién es el usuario y cómo las puede usar. Es imprescindible plantearse lo más específicamente posible la edad a la que irá dirigida la aplicación. Un niño de tres meses es totalmente distinto a un niño de doce meses y estas diferencias son fundamentales a la hora de generar Apps que se adecuen a las posibilidades físicas y cognitivas del pequeño. Cuanto más adecuada sea la App a la edad del niño, mejores posibilidades tendrá ésta de atraer a bebés y adultos, y menos efectos negativos podrá tener en el desarrollo del pequeño. Nuestra investigación ha aportado datos específicos por edades para poder tener un mejor conocimiento de las principales formas y posibilidades de los bebés de interactuar con dispositivos móviles.

3.1. El bebé y la evolución de sus capacidades de interacción con Apps

Durante los primeros meses de vida, los padres son los protagonistas absolutos del mecanismo de aprendizaje, modulando las actividades. Son ellos quienes preparan las aplicaciones, colocan y sostienen el soporte móvil y al bebé de una forma específica. En esta etapa ellos son quienes realmente manejan las aplicaciones, pero también existe una interacción bebé-dispositivo puesto que éstos reciben algún tipo de estímulo que puede generar en ellos una respuesta.

En el primer mes o dos de vida, el niño no intenta tocar el dispositivo. Permanece en el lugar donde se le ha dejado, simplemente

estando. Puede escuchar y visualizar pasivamente lo que sucede en el dispositivo. Aunque realmente no se fija en la pantalla, ni centra la vista en ella más de unos pocos segundos.

Alrededor del tercer mes, en brazos de sus padres, puede tener interés en alcanzar y tocar la pantalla, pero sin ningún control ni precisión en sus movimientos. Toca por azar en cualquier zona de la pantalla con toda la mano abierta o con el puño. Aún tardará varios meses en controlar los movimientos de sus manos. Solo se centra brevemente en lo que hay en la pantalla, se distrae y mira otras cosas con facilidad. Puede que se ponga el dispositivo en la boca. Con las tabletas, al tener mayor superficie, tienen más posibilidad de tocar algo por azar que con los teléfonos inteligentes.

Hacia el sexto mes el pequeño arrastra con los dedos la pantalla de un lado a otro cambiando la "página," pero sin ningún control real sobre lo que está haciendo. Parece interesado en la mecánica de cambiar la imagen de la pantalla con el movimiento de sus manos pero no se fija en el contenido a no ser que un adulto tome el control y se pare a explicarle.

Hacia el séptimo mes aún toca la pantalla con todos los dedos, la golpea. Pero ya coge bien el dispositivo. Le interesa y lo analiza girándolo y mirándolo detenidamente desde varias perspectivas (sobre todo los smartphones). Puede golpearlo o tirarlo bruscamente.

Entre el décimo mes y el primer año de vida empieza a poder imitar y reproducir mejor algunas acciones que ve o que se le muestran. Por ejemplo, desbloquear la pantalla. En esta fase y en los próximos meses disfruta apretando botones. Si la App tiene un botón de Home, le da constantemente. Ya puede prestar más atención a lo que se muestra en la pantalla durante un periodo mayor de tiempo. Coge el dispositivo con una mano y toca la pantalla con la otra, lo que puede ser problemático cuando la mano que coge el dispositivo evita que funcione el App.

A partir del año, muestra confusión entre lo que puede hacer con las pantallas y la vida real: toca los libros como si pudiera pasar las páginas arrastrando los dedos, le da a una imagen con el dedo esperando que pase algo, etc. Puede tocar la pantalla con un dedo o con toda la mano. Ya no da a la pantalla sólo por azar, toca donde sabe que pasará algo, o hace la acción de pasar páginas con intención. Le interesa manipular, salir y entrar de Apps, mover la pantalla, etc. Sigue cambiando constantemente de App. Encuentra nuevas formas de usar los dispositivos que ni siquiera los padres conocían. También experimenta tocar la pantalla con los pies y otros utensilios.

Hacia los quince o dieciséis meses coge el dedo del adulto y lo guía hasta donde quiere que éste haga lo que él no ha conseguido hacer. Sabe que hay un botón de encender y apagar. Entiende que hay que subir y bajar el volumen para que funcione. Y muestra preferencia e interés por el dispositivo móvil frente a otros juguetes.

Más allá de los dieciocho meses el pequeño sabe cuando la App ha de ir en vertical u horizontal. Muchas veces sigue entrando y saliendo de una App a otra, pero, gracias a su evolución cognitiva empieza a

prestar atención durante más tiempo a una App específica. Puede arrastrar formas y llevarlas a un lugar concreto si el recorrido es corto y sencillo. Cerca de los dos años ya sabe como manejarse bien en el entorno gráfico; como entrar y salir de las Apps, dónde buscarlas, etc. No obstante, muestra confusión cuando maneja libros y otros juguetes. Por ejemplo, espera obtener resultados al arrastrar o tocar una imagen con el dedo. Es de gran relevancia para el niño en esta fase que pueda experimentar cómo funcionan los juguetes y productos físicos antes de jugar con los digitales. Previamente a jugar con puzzles-app debería manejar bien los puzzles reales. Es una etapa en la que se intensifican las rabietas si se le quita el dispositivo. Los padres tienen que poder darle al niño otras opciones que les entretengan igualmente y para ello han de haber podido tener una gran variedad de experiencias con otras tipologías de juego y actividades.

Estos datos generales ayudan a entender mejor las habilidades de los niños frente a las pantallas móviles, pero es importante recalcar que las posibilidades manipulativas de un niño con Apps dependen de diversos factores por lo que puede variar ampliamente, sobretodo en niños tan pequeños. Uno de esos factores es el contacto previo que haya tenido cada pequeño con Apps. No es lo mismo un bebé de 9 meses que nunca ha tocado un móvil anteriormente, que el que ha estado algunos meses ya experimentando sus posibilidades.

3.2. Acciones concretas que los niños pueden realizar

Para diseñar correctamente un juego digital para bebés, y en general para cualquier público objetivo, es necesario entender las acciones que van a poder realizar. Estas consideraciones ayudan a que el pequeño pueda divertirse y evitar la frustración ante la imposibilidad de hacer algo. Exponemos seguidamente algunas de las acciones que se pueden implementar en el diseño de Apps para menores de dos años, y aquellas que se deberían evitar.

3.2.1. Acciones que los niños podrían realizar.

Tap/ golpear. Es la forma más intuitiva y natural para el niño de interactuar con la pantalla y por lo tanto es la acción en la que deberían basarse la mayoría de juegos cuyo target sean bebés.

Multi-touch. Los niños ponen múltiples dedos a la vez en la pantalla involuntariamente y con limitada destreza, lo que no ha de resultar un problema sino que se ha de tener en consideración como parte del juego. Es más recomendable que los juegos no requieran de respuestas correctas (como un toque en el lugar correcto), sino que se basen en procesos de acción-reacción simplemente con tocar la pantalla de cualquier forma, sin mucha precisión.

Mover el dedo o la mano por la pantalla. Una acción simple que requerirá de una reacción sonora o visual. Se ha de tener en cuenta que a veces no levantan los dedos, por lo que la acción debería estar programada para empezar cuando tocan no cuando levantan el dedo.

A partir de los 12-18 meses, dependiendo de la experiencia previa que haya tenido el niño con Apps podrá también arrastrar una imagen de un sitio a otro, aunque no suelen entender donde se ha de soltar el objeto hasta que tienen al menos cerca de 2 años. Se ha de considerar que suelen tener dificultad en mantener el dedo tocando una imagen con la continuidad necesaria para arrastrarla el tiempo requerido. Por lo tanto el recorrido debería ser sencillo, cercano y directo y sin mucha exactitud. Por ejemplo, permitir arrastrar hacia los bordes de la pantalla, siendo este el objetivo del juego.

La interacción planteada para los bebés más pequeños no debería requerir mucha exactitud. Las Aplicaciones no han de ser muy sensibles al lugar donde toca para que pase una acción concreta. El área estipulada para que el niño toque y se genere una acción ha de ser amplia y los elementos interactivos han de estar bien separados entre sí. Todo ello con el objetivo de dar bastante margen de error y evitar la frustración. La destreza requerida no debe ser muy grande y el resultado debe producirle una satisfacción inmediata, para que el niño vea que su acción vale la pena. Cuando el bebé vaya creciendo se puede restringir más el área, por ejemplo cambiando el nivel de dificultad. Lo que puede resultar interesante para fomentar su motricidad fina.

Es importante que las acciones que se generen obtengan un feedback inmediato, para que el niño entienda bien que ha pasado algo debido a su acción. Los pequeños tienden a darle a la pantalla demasiado fuerte, demasiado tiempo, demasiadas veces seguidas muchas veces hasta que ven que su acción ha sido registrada. Por lo que se ha de programar la App de forma que se genere una respuesta visual y sonora al tocar y no al levantar el dedo⁴.

Una acción que en principio no requiere de mucha exactitud es la de cambiar páginas. A los niños pequeños, según nuestras observaciones, les interesa y atrae la mecánica de pasar páginas, que se convierte en sí para ellos en acción lúdica. Por lo tanto, se pueden generar opciones de juegos que se basen simplemente en permitir el movimiento de cambiar de izquierda a derecha o viceversa las imágenes que aparecen en pantalla. También en cada pantalla o página se puede añadir algún tipo de acción lúdica adicional pero de características simples.

Un problema detectado en el juego es cuando se permiten hacer varias acciones en la misma pantalla. Por ejemplo, si hay un personaje al que se le ha de tocar para que reaccione, es mejor que no tenga en la misma pantalla otras posibilidades como repetir lo que se le dice. Las funciones han de estar separadas para que el niño se centre en una acción lúdica que se le plantea, evitando así generar confusiones.

Por otro lado, es importante que el juego no requiera de scrolling o desplazamiento vertical para poder acceder a contenidos que hay por debajo de los que se ve en la pantalla. Esta acción es conceptualmente difícil para los niños. El desplazamiento horizontal es más intuitivo.

La tecnología actual permite además de interactuar con las imágenes de la pantalla, crear acciones cuando los niños mueven el dispositi-

4 SesameWorkshop (2012) *Best Practices: Designing Touch Tablet Experiences for Preschoolers*

tivo, lo que permite una interacción más "real". Podría ser interesante generar propuestas de juego que respondan al movimiento del dispositivo (tilt & shake), lo que representa actualmente en el mercado una minoría de aplicaciones. No obstante debido al peso de las tabletas esta funcionalidad es difícil para ser controlada por los niños en dicho dispositivo. Para dispositivos como pueden ser los teléfonos inteligentes, esta funcionalidad es más manejable. Por lo que se recomendaría su aplicación principalmente para dispositivos pequeños⁵.

3.2.2. *Acciones a evitar*

Deslizar les resulta complicado. Si el juego requiere del uso de un botón que se ha de deslizar de un lado a otro, por ejemplo para limpiar la pantalla tras realizar garabatos, sería recomendable que existieran fuertes indicaciones visuales que marcaran explícitamente el recorrido y el punto final. Solamente los niños más mayores (dentro del rango del estudio) podrán realizar dicha acción.

Algunas acciones comunes en algunos tipos de Apps que también resultan demasiado difíciles para los niños menores de dos años y se deberían evitar son el pinch o pellizcar para cambiar por ejemplo el tamaño de objetos, el flick o fling que se basa en pinchar en el objeto para lanzarlo virtualmente con el movimiento del dedo y el double tap/doble golpe ya que los niños esperan un feedback inmediato por lo que no van a entender que se requiera un segundo toque.

3.3. Tipologías de Apps y características interactivas recomendadas

En el proceso de diseño de Apps se deben explotar las propiedades interactivas que los diferencian de otros soportes, evitando crear traducciones directas de las propuestas tradicionales llevadas al plano digital. Por ello, se han investigado las propuestas interactivas que aprovecharían las características que brindan los dispositivos móviles para generar Apps diferenciales aptas para su uso con bebés.

3.3.1. *Apps Reactivas, Manipulativas o Constructivas*

Las investigadoras australianas Kate Highfield y Kristy Kate Goodwin de la Universidad de Macquarie, han propuesto un sistema de evaluación de aplicaciones educativas para aprender matemáticas que las divide en tres categorías: instructivas, manipulativas o constructivas⁶. Siguiendo su enfoque generamos una clasificación ligeramente diferente para nuestra investigación, clasificando las aplicaciones en reactivas, manipulativas o instructivas.

El diseño de apps reactivas permite a los usuarios interactuar libremente sin objetivos marcados o soluciones correctas. El tiempo para jugar puede variar ampliamente dependiendo de las circunstancias y la madurez del niño. Son juegos que requieren acciones aleatorias simples (pulsar en cualquier lugar en la pantalla, mover el dispositivo al azar) para obtener diferentes reacciones (algo que aparece en la pantalla, cambio de colores, formas, música, sonidos, etc). Las apps

5 SesameWorkshop (2012) *Best Practices: Designing Touch Tablet Experiences for Preschoolers*
6 HIGHFIELD, K.; GOODWIN, K. (2013) *Apps for Mathematics Learning: A Review of "Educational" Apps from the iTunes App Store*. 6th annual conference of the Mathematics Education Research Group of Australasia

manipulativas son las que permiten manipular elementos, facilitando un descubrimiento guiado y una experimentación en un contexto predeterminado. Las apps instructivas tienen elementos de ejercicio y práctica. Contienen tareas predeterminadas en las que se requiere una respuesta homogénea por parte del usuario.

La tipología de interacción que sería más adecuada para toda la etapa de cero a dos años sería la reactiva. Poco a poco, cerca del año se podría presentar al pequeño alguna App de propiedades manipulativas, aunque el bebé no podrá realmente controlar bien hasta que pasen unos meses. El pequeño podrá empezar a interactuar con Apps instructivas cerca de dos años, pero de nuevo le costará realizar las acciones requeridas y necesitará de práctica durante un tiempo.

3.3.2. Apps personalizables

Una característica relevante a la hora de generar Apps para niños pequeños es que permitan en un amplio sentido de la palabra, personalizar el juego. No todos los niños son iguales ni tienen las mismas capacidades ni intereses. Un potencial positivo de los juegos para dispositivos móviles es que pueden presentar opciones de diferenciación que permitan la individualización del juego⁷.

Personalizar el contenido con información del entorno real:

- Fotos y vídeos: permitir la incorporación de fotografías de familiares y conocidos, objetos, sonidos de su entorno real para que formen parte del juego. U ofertar una amplia gama de variantes de imágenes para facilitar la elección de opciones similares a la realidad del niño. Existen otras opciones creativas de registrar el entorno en la pantalla como por ejemplo que la App detecte la forma del objeto colocado encima de la pantalla para que ésta sea añadida a la propuesta lúdica.
- Palabras y frases cortas que el niño escucha en su día a día, reforzando así con la repetición a través del mundo físico y digital el aprendizaje. Por ejemplo nombre y datos específicos del niño. Con mensajes específicos según el momento del día: vamos a dormir, a comer! O respuestas personalizadas según qué preguntas se formulen. Por ejemplo los padres de un niño al que llaman "principito" de forma cariñosa en casa preguntan: "Vamos a dormir?" y la App contesta "Si!!! Buenas noches Principito".

Los niños aprenden mejor cuando una persona interactúa con ellos directamente⁸. Al personalizar las aplicaciones se permite al niño y al adulto jugar digitalmente aprendiendo sobre las cosas que experimentan en su entorno real cercano. Las Apps se han de desarrollar con la idea de crear herramientas que faciliten al adulto hablar y repetir palabras sobre lo que viven en su día a día. Si un niño puede alinear su aprendizaje con situaciones reales, escenarios y entornos cercanos, puede recordar conceptos básicos y vocabulario más fácilmente⁹.

7 SHULER, C. (2009) *Pockets of potential. Using mobile technologies to promote children's learning*, The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

8 HISH-PASEK, K. (2013) *Too Young for children? The Kristin Anderson Moore Lecture Series*. Child Trends Organization.

Personalizar el contenido combinando digital con real:

- Incorporar información del entorno real en el juego digital. Los sistemas de posicionamiento global (GPS) en los dispositivos móviles permiten mejorar una nueva forma de interacción con el entorno, combinando la información virtual con las experiencias en el mundo real⁹.
- Incorporar en el juego, objetos que el pequeño tiene a su alrededor. Existen tecnologías que permiten que la interacción con cualquier objeto pueda ser reflejada en la pantalla con algún tipo de acción. Por ejemplo al mover su peluche preferido se genera una imagen del recorrido o un sonido según la intensidad y el tipo de movimiento.

3.3.3. Apps que fomenten la interacción social

Las aplicaciones y los dispositivos móviles deberían pensarse para que proporcionen a los padres nuevas herramientas que generen propuestas para experimentar desarrollando diversas interacciones verbales y gestuales con sus hijos¹⁰, como por ejemplo proponerles temas de conversación o presentarles ideas para generar juegos de gestos, de tocarse, abrazarse, etc. Muchos padres no tienen formación en temas lúdicos o educativos y muchas veces sienten que les faltan conocimientos sobre actividades para hacer con sus bebés.

Según el psicólogo Mateo Killingsworth especialista en formas de crianza de las familias actuales, vivimos en una realidad en la que los padres priorizan pasar su tiempo con otras personas antes que con sus hijos¹¹. Esto muestra la necesidad de crear propuestas que ayuden a los padres a divertirse junto con sus pequeños. Y para ello es muy importante diseñar teniendo en cuenta a los padres, generando apps que también aludan a sus intereses, para que jueguen con gusto con sus pequeños. Rosemarie t. Truglio, vice presidenta de educación e investigación de sesame workshop indica que no desarrollan contenidos solo para el niño, los especialistas en barrio sesamo crean contenidos que incluyen en la experiencia a los padres. Diseñan por tanto en dos niveles para conseguir la co-participación de niños y adultos.

Por otro lado, es relevante construir actividades que requieran una participación activa no pasiva por parte del infante¹². La participación, sobre todo antes del año, se traduce en permitir al niño realizar acciones por azar que generen una respuesta en el dispositivo.

3.3.3. Apps que fomenten la interacción con el entorno y con objetos físicos

Otra característica ya anteriormente debatida es la importancia de presentar opciones que permitan el juego digital combinado con el juego físico. Es fundamental proporcionar un ambiente rico en experiencias sensoriales que permitan la exploración con objetos físicos. Los juegos digitales tienen muchas restricciones en éste aspecto, especialmente

9 GEE, J.P. (2008) *Getting over the slump: Innovation strategies to promote children's learning*. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.

10 GUERNSEY, L. (2013) *Too Young for children? The Kristin Anderson Moore Lecture Series*. Child Trends Organization.

11 SENIOR, J. (2014) *All joy no fun. The paradox of modern parenthood*. Harper Collins Publishers.

12 HISH-PASEK, K. (2013) *Too Young for children? The Kristin Anderson Moore Lecture Series*. Child Trends Organization.

en edades tan tempranas. Es adecuado generar propuestas de juegos en los que se combine el juego de Apps que requieran de la interacción con juguetes específicos u objetos del entorno real del niño.

4. Consideraciones estéticas y de formato

4.1. Colores e imágenes

Durante los tres primeros meses de edad se puede ejercitar la visión del bebé mostrándole objetos con contrastes fuertes: blancos y negros, blancos y rojos, blancos o amarillos pálidos con rojo intenso, etc. Al bebé le llamarán la atención sobre todo estos estímulos contrastados, prestándoles más atención. A partir del cuarto mes ya pueden distinguir entre distintas tonalidades de rojos y amarillos. Los colores pasteles no les llaman la atención¹³.

En esta fase son estímulos visuales adecuados para los bebés imágenes lineales simples como cuadrados, círculos y triángulos, ojos de buey o espirales (más hacia los 3 meses), un tablero de ajedrez o rayas paralelas anchas, todo de un color sobre un fondo de color muy diferente y contrastado. Teniendo en cuenta que prefieren el rostro humano a cualquier otra imagen, también es una buena opción mostrar imágenes de caras muy esquemáticas en los primeros meses, para pasar a mostrar caras de personas, sobretodo familiares¹⁴.

Al principio los movimientos que el bebé seguirá con más facilidad serán los horizontales, después los verticales y finalmente podrá prestar atención a los movimientos circulares. Durante el primer mes de vida, el bebé ya empieza a seguir con la vista el recorrido de objetos con movimiento, por lo tanto, para potenciar el desarrollo de esta habilidad, se pueden proponer juegos de seguimiento ocular. Se le puede mostrar un objeto o imagen moviéndose de arriba abajo o de un lado a otro, sabiendo que al principio sólo podrá seguir objetos grandes moviéndose despacio y durante una trayectoria corta para poco a poco ir siguiendo mejor objetos pequeños que se muevan más deprisa.

Si hay que elegir un color que llame más la atención de los pequeños es el rojo, no se sabe bien porqué pero los recién nacidos fijan más la mirada en ese color. A partir del cuarto mes también muestran preferencia por el azul.

Según la guía para padres de Juegos y juguetes que publica anualmente AIJU (Instituto Tecnológico de Productos Infantiles y Ocio), existen diferentes formas de estimular la visión de bebé como por ejemplo proporcionándole imágenes (fotos de bebés o de familiares conocidos) e ilustraciones diversas, al principio, como se ha dicho, de colores muy contrastados. Se les puede mostrar objetos que estén a su vista y luego hacerle ver que siguen ahí (con lo que aprenderá la noción de "permanencia de objeto"). Además, para favorecer la acomodación visual es importante mostrarle objetos que se acercan y se alejan. También ayuda a la atención temprana ir nombrándole objetos a la vez que se le muestran, o utilizar objetos con luces suaves para despertar su curiosidad visual¹⁵.

13 SEARS, W. (2013). *The baby book*. Little, Brown and Company
14 SHELOV, S.P. (2001). *Your baby's first year*. American Academy of Pediatrics, Ediciones Medici
15 YOST, P. (2007). *Science of Babies*, National Geographic
16 PULASKI, M. A. (1989) *El desarrollo de la mente infantil según Piaget*. Ediciones Paidós
17 SesameWorkshop (2012) *Best Practices: Designing Touch Tablet Experiences for Preschoolers*

Fuentes

- COSTA, M.; BUSÓ, P.; MORANTE, M.; BLANCO, P. (2014) *Tendencias en Puericultura 2014-2015. Perfiles de padres*. AEI de la Infancia.
- GEE, J.P. (2008) *Getting over the slump: Innovation strategies to promote children's learning*. The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- GOODWIN, K.; HIGHFIELD, K. (2012). *iTeach and iLearn-An examination of "educational" apps*. Early Education and Technology for Children Conference.
- GUERNSEY, L. (2007). *Screen Time: How electronic media -from baby videos to educational software-affects your young child*. USA: Basic Books.
- GUERNSEY, L. (2013) *Too Young for children? The Kristin Anderson Moore Lecture Series*. Child Trends Organization.
- HIGHFIELD, K.; GOODWIN, K. (2013) *Apps for Mathematics Learning: A Review of "Educational" Apps from the iTunes App Store*. 6th annual conference of the Mathematics Education Research Group of Australasia
- HISH-PASEK, K. (2013) *Too Young for children? The Kristin Anderson Moore Lecture Series*. Child Trends Organization.
- PULASKI, M. A. (1989) *El desarrollo de la mente infantil según Piaget*. Ediciones Paidós
- RIDEOUT, V. (2013). *Zero to Eight: Children's media use in America*. Common Sense Media.
- SEARS, W. (2013). *The baby book*. Little, Brown and Company
- SENIOR, J. (2014) *All joy no fun. The paradox of modern parenthood*. Harper Collins Publishers.
- SESAMEWORKSHOP (2012) *Best Practices: Designing Touch Tablet Experiences for Preschoolers*
- SHELOV, S.P. (2001). *Your baby's first year*. American Academy of Pediatrics, Ediciones Medici
- SHULER, C. (2009) *Pockets of potential. Using mobile technologies to promote children's learning*, The Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop.
- YOST, P. (2007). *Science of Babies*, National Geographic

Ya a los cuatro o cinco meses los bebés observan figuras de objetos familiares mientras se los nombra; pelota, camión, etc.¹⁶. Se puede así empezar a estimular el lenguaje mediante Apps que tengan imágenes de dibujos sencillos o fotografías. Una opción sería que en la App se pudieran añadir imágenes de objetos y juguetes que el niño tiene a su alrededor, es decir que el adulto realizara fotografías por ejemplo de a familia, de su propio coche, etc., y estas pudieran insertarse en la aplicación.

Se ha de tener en consideración que en un primer lugar los pequeños entenderán mejor las fotografías, a continuación las imágenes ilustradas con carácter realista y poco a poco las ilustraciones más abstractas. Aún así se puede mostrar ilustraciones desde el nacimiento, ya que son interesantes desde el punto de vista de aportar estímulos visuales que favorezcan la apreciación de diversas estéticas.

Otra propiedad de las imágenes que ha considerarse es que hay que tener cuidado con los flashes que pueden deslumbrar y afectar al bebé por su menor capacidad de adaptación de la pupila. Una de las Apps más usadas por los padres con bebés entrevistados, My baby Firework, genera unos destellos muy impactantes, que pueden no ser adecuados para los ojos de los pequeños.

4.2. Disposición de elementos en la pantalla: botones e iconos

Al resaltar elementos interactivos, como botones e iconos se facilita al niño dirigir su atención. Este recurso es relevante con niños más mayores, pero durante los primeros meses se debería evitar colocar en la pantalla botones con funciones específicas más allá de las necesarias para el juego en esa pantalla. Los pequeños no tienen control sobre dónde tocan, si aprietan un botón será por azar y este les llevará a un resultado diferente al esperado. En esta etapa si el juego contiene botones con funciones como el Home, hay que intentar que no resalten visualmente para que no atraigan al niño, que suele darle constantemente.

Sin embargo, cerca del año de vida, les encanta apretar botones por lo que son interesantes los juegos cuyo objetivo es precisamente dar a botones (al azar por el placer de generar reacciones sonoras o visuales), pero aún sin funciones específicas.

Cerca del año y medio empiezan a entender mejor que cada botón responde a una función específica por lo que se podría comenzar a distinguir visualmente elementos como botones (usando para estos elementos diferente color, contraste, grosor de línea o estética que la del resto de la imagen que aparece en pantalla)¹⁷.

Para llamar la atención y explicar visualmente qué elementos son interactivos, estos se deberían resaltar. Podrían usarse recursos que los hagan destacar, como rodearlos de un borde de color contrastado. Por el contrario, los objetos que no son interactivos no deberían parecerlo. Y si existiera un botón sólo para padres no debería llamar la atención de los niños.

Los pequeños tienden a coger el dispositivo de forma que sus dedos tocan parte de la pantalla o incluso en algunas posiciones descan-

Miriam Morante

Especialista en el mundo del diseño para niños como diseñadora, investigadora y profesora. Cuenta con experiencia en varias empresas y universidades de EEUU, y ha trabajado más de siete años en el Instituto Tecnológico de Producto Infantil y Ocio. Ha coordinado diversos proyectos como el Observatorio de Tendencias Infantiles y el Concurso Internacional de Diseño de Juguetes. Además de gestionar y colaborar en la formación de diseñadores a través de diplomas y masters especializados.

Nuria Rodríguez

Artista y docente. Profesora Titular en la Universidad Politécnica de Valencia. Directora de Unit experimental, grupo investigador multidisciplinar especializado en Realidad aumentada aplicada a eventos culturales. Doctora en Bellas Artes y titulada en Diseño Industrial por la Escuela Superior de Diseño de Valencia. Directora del Master en Diseño e Ilustración (UPV). Como artista su labor se centra en la práctica de la pintura, ha realizado varias exposiciones individuales como *Historia natural [tomo XXIII]* en 2015, *El desorden de las cosas* en 2014 y *Album, atlas, cuadernos de notas* en 2010.

María Costa

Doctora en Filosofía y Ciencias de la Educación por la Universidad de Valencia y es directora del departamento de consumo infantil y ocio de AIJU desde 1992. Tiene una larga carrera profesional en diversas áreas de especialización: niños e infancia, diseño para todos, consumidores, productos educativos, juegos, nuevas tecnologías, etc. Ha coordinado y gestionado proyectos científico-técnicos tanto regionales, nacionales como europeos, y es consultora de empresas de productos infantiles, asociaciones industriales y otras organizaciones a nivel nacional e internacional.

san sus muñecas en los bordes inferiores de ésta. Ello imposibilita a veces el juego y crea “accidentes” si los botones y elementos a tocar están en esas zonas. Por ello, es mejor colocar los elementos, botones o iconos en la parte de arriba de la pantalla.

4.3. Orientación de la App

Durante los primeros meses el niño no es quien coge el dispositivo, los adultos o niños mayores que interactúan con él son los que le colocan correctamente la orientación de la App. Por lo tanto, no tiene mucha relevancia la orientación (vertical u horizontal) del juego.

Cuando el niño empieza la interacción manipulativa y táctil, la App debería ser igual indistintamente de la orientación en la que se coja el dispositivo. Por ello, las propuestas de juego más adecuadas son las que no presentan orientación específica. Un buen ejemplo de App en estas líneas es Touch the Ladybug, juego en el que una mariquita se va moviendo por la pantalla en cualquier dirección y el niño ha de tocarla para que sus alas se abran.

Los niños de alrededor de año y medio cogen cada dispositivo en la posición más común. Por lo tanto, para desarrollar Apps para bebés es importante que se puedan jugar con la tableta de forma horizontal y el móvil en vertical. No obstante, el pequeño irá poco a poco entendiendo la orientación de las imágenes especialmente si se le muestran imágenes conocidas: caras, animales/mascotas, etc., y podrá cambiar a la orientación correcta, sobretodo cerca de los dos años de vida.

Conclusiones

Cada vez existen más aplicaciones para bebés accesibles en el mercado. Y los padres están usándolas con sus pequeños. Pero los bebés son muy vulnerables en esta etapa de su vida a los impactos y experiencias que les rodean. Por ello, cobra gran importancia diseñar bien las aplicaciones que van a ser utilizadas por bebés, para no causar daños o efectos nocivos y aprovechar sus posibles efectos positivos.

Otros productos infantiles, como los juguetes, han acompañado a la humanidad durante toda su historia. Estos objetos han sido ampliamente estudiados y existe multitud de documentación para que los diseñadores y creadores de estos productos puedan desarrollarlos de la forma más adecuada posible.

Ante la falta de documentación específica, la presente investigación facilita una serie de recomendaciones que sirven de apoyo para mejorar el desarrollo de Apps para bebés. Con nuestra aportación ampliamos el conocimiento científico sobre la materia, aportando datos relevantes no sólo para diseñadores sino en general para la industria, así como para centros de formación y universidades.

La animación en las ilustraciones infantiles del cuento digital interactivo. Del cortometraje al libro ilustrado.

Animation in the Illustrations for Children in the Interactive Digital Story. From the Short Film to the Illustrated Book

Adriana Navarro Álvarez
(aka Adriana Baradri)

Con el avance de las nuevas tecnologías y el precedente de los libros *pop up*, las narraciones infantiles amplían sus horizontes gráficos, expresivos y estéticos a través de diferentes medios y dispositivos. Analizaremos la utilización de la animación y la interacción con el usuario en los nuevos formatos de lectura infantil donde, cada vez más frecuentemente, la ilustración y el texto exploran las posibilidades narrativas de las imágenes en movimiento. Para ello, utilizaremos como caso de estudio *Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore*, (William Joyce, 2011) una producción transmedia derivada del cortometraje animado ganador del Oscar en 2012.

With the advancement of new technologies, and the precedent of pop-up books, children's stories extend its graphics, expressive and aesthetic horizons through different means and devices. This article discusses the use of animation and its interaction with the user in the new formats of children's reading where, increasingly often, illustration and text explore the narrative possibilities of moving images. To do this, I will use as a case study *The Fantastic Flying Books of Mr Morris Lessmore* which is a part of a transmedia production derived from the film version of the animated short film which won the Oscar in 2012.

Palabras clave: Animación, Ilustración, Cuento, Interactividad, Experiencia visual

Key words: Animation, Illustration, Book, Interactivity, Visual experience

1. Introducción

El presente artículo trata sobre la animación en el cuento ilustrado digital, en concreto aquella que utiliza el soporte digital como medio de visualización y la interactividad del lector/usuario como principal eje y motor de la acción narrativa. A través del análisis del proyecto transmedia *Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore*, presentaremos e introduciremos algunos aspectos sobre la imagen animada en el campo de la ilustración contemporánea: la animación interactiva en la era de las aplicaciones digitales. Veremos las principales características, objetivos, usos y recursos de un medio expresivo en constante evolución artística y tecnológica, cada vez más híbrido e interrelacionado, donde los límites entre lo que considerábamos ilustración y animación se difuminan.

Actualmente, cada vez viene siendo más frecuente encontrar libros ilustrados en formato digital debido a la proliferación y el desarrollo de nuevos dispositivos móviles, tales como tablets, teléfonos inteligentes de última generación y ordenadores portátiles. Los nuevos cuentos ilustrados digitales destinados a un público infantil conviven hoy en día con los libros tradicionales en formato papel. Sin embargo, atento a las nuevas tendencias tecnológicas, el mercado editorial traza nuevas estrategias comerciales para aportar un plus de contenido en los productos digitales que marque la diferencia con respecto a los de formato físico.

Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore, es un excelente caso de estudio acerca de cómo un mismo concepto puede tener múltiples variantes narrativas y gráficas. Este ejemplo tan significativo tenía por objeto el reanimar el interés por la lectura en un mundo donde la cultura visual domina las esferas del entretenimiento de masas, a la vez que adopta y asimila otros lenguajes propios del campo audiovisual, concretamente, el de la animación.

Como veremos después, en esta obra transmedia, el componente interactivo es esencial para poder entender el nuevo uso de la animación como medio expresivo que ayuda a comunicar de manera más efectiva algunas imágenes ilustradas en el cuento infantil, donde el componente audiovisual adquiere una gran relevancia para la comprensión de la narración, sobre todo para el público que aún no sabe leer, y por tanto, no comprende el lenguaje escrito.

Finalmente, la utilización de la animación como medio artístico que convive y comparte espacio y formato con las imágenes ilustradas digitales interactivas tiene un doble propósito: en primer lugar, ayudar a la comprensión lectora del lector infantil; a través de la animación podemos subrayar aquellas acciones o claves narrativas otorgándoles una dimensión visual más completa. En segundo lugar, mediante la animación podemos ofrecer variantes infinitas del mismo producto editorial, brindando a los consumidores diferentes propuestas narrativas que ampliarán, por un lado, el deseo de adquirir los diferentes productos derivados de una propuesta original, obteniendo una experiencia lectora completa, y por otro, desarrollar el campo de la experimentación artística

e innovación tecnológica implicada en los diversos complementos y contenidos en las aplicaciones interactivas de libros digitales.

2. Precedentes: el libro de imágenes como experiencia

Tradicionalmente, la animación comercial se ha venido utilizando en la industria del cine, televisión, videojuegos y publicidad. Siendo un medio popular de masas que siempre ha sabido amoldarse a las modas y a las exigencias del público, retoma ahora aquello que fue en sus orígenes: juegos de divertimento de percepción visual, formadas por secuencias de imágenes ilustradas que, según la velocidad que el usuario le otorgase, conseguía dar sensación de movimiento a las mismas.

Si bien los cuentos digitales interactivos son insignia de la ilustración contemporánea, la presencia de las imágenes en los libros destinados al lector infantil poseen una larga tradición que se remonta a al siglo XVI con *Orbis Pictus* de Comenius publicado en 1658.

Los antecedentes de los libros digitales interactivos son los llamados libros pop-up y libros interactivos, los eslabones entre el libro ilustrado tradicional y los nuevos materiales digitales. Veamos a continuación en qué consisten cada uno de ellos. En primer lugar, Los libros pop-up son aquellos que contienen figuras tridimensionales en papel. Son libros con estructuras y mecanismos que poseen efectos de movimiento y profundidad en las imágenes, pudiendo desplegarse y plegarse nuevamente. En segundo lugar, los libros interactivos requieren de la interacción manual del lector para poder mostrar toda la información. Tienen mecanismos que permiten secuenciar la aparición del contenido en una misma página y la posibilidad de profundizar hasta varios niveles o de crear sorpresas o intriga. También suelen tener elementos que se separan del libro para poder “jugar” con ellos sobre el libro o fuera de él. Algunos ejemplos de elementos o mecanismos de los libros interactivos son: pegatinas o adhesivos, solapas, lengüetas interactivas o elementos pop-up. La evolución de los libros pop up y los libros interactivos, así como el desarrollo de las nuevas tecnologías, han dado lugar a la aparición de los libros interactivos digitales. Aunque en ellos aparezcan ilustraciones que indistintamente pueden aparecer en el formato papel, éste incorpora una serie de elementos interactivos y multimedia que lo convierten en un libro enriquecido, a saber:

- Música de fondo, efectos de sonido y cuñas de audio.
- Vídeo digital interactivo, integrado a pantalla completa
- Diapositivas interactivas
- Botones e hipervínculos
- Interacción avanzada del usuario
- Lectura en voz alta y pauta de textos
- Animaciones e infografías

Las propuestas actuales de animación interactiva, esto es, la producida por mediación del usuario, proponen básicamente tres maneras de actuación: la animación que se acciona por la presión de un botón digital, la animación que se activa automáticamente sin mediación del

usuario (como si se tratase de una micro-película) y aquélla que, si bien se trata de efectos especiales, (como pasar las páginas del libro, los desplegables del menú) hacen uso de recursos expresivos de la animación.

La animación integrada dentro del contexto del libro ilustrado, permite incorporar nuevos elementos que convierten la lectura en un espacio donde el lector tenga la capacidad de intervenir e interactuar con elementos en la escena, generando nuevas lecturas, y, por tanto, nuevas experiencias que le hagan sumergirse en la historia y conectar con los personajes.

Los libros digitales interactivos se pueden visualizar indistintamente en varios dispositivos como en el ordenador, smartphones y tablets, siendo éstos últimos los formatos idóneos para su visualización. En cuanto a sus propuestas estéticas, éstas dialogan con otras esferas de nuestra cultura contemporánea, como los medios audiovisuales, siendo concretamente la animación un medio que facilita grandes posibilidades plásticas en lo que se refiere a su integración en la ilustración.

Como ya veníamos adelantando anteriormente, en este artículo nos proponemos investigar y explorar el papel de la animación como recurso expresivo desarrollado en los libros ilustrados digitales interactivos, a través del análisis del proyecto transmedia *Los Fantásticos Libros Voladores del señor Morris Lessmore*. La investigación se basa en el análisis de las diferentes posibilidades narrativas y gráficas y formatos de esta obra, en la que se presenta una historia ilustrada y animada con actividades y juegos lúdicos, en la que se pretende que el lector infantil intervenga activamente, realizando los juegos y demás actividades incluidas en la aplicación, tornándose él también creador, al producir una interacción con el objeto. Con ello se pretende que al jugar, el lector adquiera varias competencias y aptitudes en el área de la lectura, la escritura, la música y el collage, entre otras.

En la era digital en la que nos encontramos, todo tipo de información nos llega a través de textos, gráficos, símbolos, imágenes e ilustraciones, a través de multitud de soportes como libros, películas, publicidad, pósters y un largo etcétera. La animación ayudará a entender el lenguaje visual y ampliará el ratio de destinatario concreto, añadiendo más claridad en la comunicación y el conjunto de información.

3. Del cortometraje a sus productos derivados: álbum ilustrado y aplicaciones interactivas

Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore es un proyecto transmedia realizado por William Joyce, compuesto por un cortometraje de animación, un libro ilustrado, una aplicación del libro digital interactivo y una aplicación de realidad aumentada.

Lo que marca la diferencia de *Los fantásticos libros voladores del Señor Morris Lessmore* con respecto a otros libros cuyas historias han inspirado películas, es que fue precisamente el cortometraje de animación lo que supuso el inicio y el arranque del libro ilustrado. El principal rasgo

distintivo entre ambos formatos es que el libro contiene una historia que se puede leer, mientras que en el cortometraje el movimiento animado es el que da vida a la historia, ya que carece de diálogos. Una historia tan poderosa y memorable que fue distinguida con el Oscar al mejor cortometraje el año 2012.

Veamos a continuación de qué trata este relato. El tema principal alrededor del cual gira la trama es el amor por los libros y las historias, protagonizada por Morris Lessmore, que vive en la Nueva Orleans de los años cincuenta. Un día, mientras estaba en el balcón de un hotel escribiendo un libro, es arrastrado por un huracán que lo lleva, junto a su libro, e incluso a toda la ciudad, a un mundo en blanco y negro. Al llegar al lugar, descubre que las páginas del libro que estaba escribiendo se encuentran en blanco. Mientras recorre los alrededores, Morris ve un grupo de libros voladores, los cuales son guiados por una joven. A diferencia del entorno en blanco y negro, tanto la joven como sus libros tienen colores. Morris intenta hacer volar su libro del mismo modo, pero sin éxito. Tras esto, uno de los libros del grupo (en cuyo interior tiene una ilustración de *Humpty Dumpty*) se dirige en dirección a Morris y le hace señales para que lo siga.

El libro lo guía hasta una biblioteca multicolor, que se encuentra repleta de libros voladores. Morris decide vivir en ella, donde se encarga de cuidar a los libros. Un buen día, mientras está remendando un ejemplar viejo y moribundo, *De la Tierra a la Luna*, Morris comienza a leerlo, lo que le otorga una mayor vitalidad al libro. Tras esto, el hombre decide volver a escribir su libro. Con el pasar del tiempo, Morris comienza a regalar libros a los habitantes de los alrededores, que adquieren color al ser leídos.

El hombre, ya anciano, termina de escribir su libro, y decide irse del lugar que durante muchos años había sido su hogar. En la entrada de la misma, un grupo de libros comienza a volar a su alrededor, lo que rejuvenece a Morris. Finalmente, se va volando del lugar junto a aquellos textos, al igual que lo hiciera aquella joven con los globos voladores muchos años atrás. Los libros que permanecen en la biblioteca están apenados por su partida, pero pronto recuperan el ánimo al descubrir que el libro en el que Morris estuvo escribiendo durante toda su vida permanece junto a ellos. Tras esto, aparece una niña en blanco y negro, que se vuelve de color cuando el libro de Morris se posa sobre su brazo. La niña se sienta en la entrada y comienza a leer el libro en compañía de los demás ejemplares de la biblioteca. La historia finaliza mostrando una fotografía de Morris, colgada junto a las de otras personas que vivieron en la biblioteca, incluida la joven que vio el primer día que llegó a aquel lugar.

Curiosamente, durante todo el relato, la nostalgia por la imagen y la palabra impresa llaman la atención cuando la propia naturaleza del producto, a excepción del álbum ilustrado, es que no poseen soporte físico alguno. Como veremos seguidamente, cada versión de esta historia, protagonizada por Mr Lessmore, contiene una serie de aspectos que ha-

cen cada historia única y novedosa en sí misma. Sin embargo, vivenciar el conjunto en su totalidad ofrece un prisma poliédrico en el que se ven reflejadas interesantes variantes partiendo de la misma narración y de los mismos personajes. Aunque cada producto derivado podría funcionar a nivel independiente, para la comprensión y disfrute de este relato, funcionando en paralelo, no es así en el caso de la aplicación de la realidad aumentada, una perpendicular narrativa que necesita del álbum ilustrado para proyectar sobre sus páginas ilustradas las animaciones y demás elementos interactivos.

El proceso creativo de cada producto que conforma el universo animado de *Los Fantásticos Libros Voladores de Mr Morris Lessmore*, se basa prácticamente en el mismo concepto estético y narrativo, pero con algunos elementos diferenciadores, otorgándoles a cada uno de ellos su propia singularidad y autonomía visual (y táctil). Con una estética antigua o *vintage*¹, las ilustraciones de esta obra y la narración “huelen” a papel y el componente táctil de los libros se adivina al darle la vuelta a cada página para encontrarse con una sorpresa interactiva.

En primer lugar, el cortometraje de animación está realizado en tres técnicas diferentes: 3D, 2D y Stop Motion. Los escenarios y algunos *props* se construyeron físicamente en miniatura a escala 1/20, mientras que los diseños y la animación de los personajes están realizados en 3D, exceptuando uno de los personajes principales que fue tratado en animación tradicional 2D (*Humpty Dumpty*). La idea original era que el cortometraje tuviera una duración máxima de siete minutos, pero los artistas se dieron cuenta de que no podían reducirlo a menos de 15 minutos sin “perder todo su impacto emocional”. La combinación de varias técnicas de animación fue una de las claves de un cortometraje que apostaba por la originalidad y el ensamblaje de diferentes lenguajes y recursos expresivos, ya que para los autores pensar en términos de animación por ordenador les parecía demasiado limitado por el tipo de historia que querían contar.

En lo que respecta al álbum de imágenes, la combinación de técnicas mixtas también están presente: acuarela, gouache, tinta y retoque digital conforman el diseño y el color de las imágenes en la versión ilustrada, determinando claramente la multidisciplinaridad en cuanto al uso de técnicas artísticas empleadas, condición necesaria para abordar la práctica de la ilustración en el siglo XXI.

Veamos ahora las que conciernen a las aplicaciones digitales. En estas aplicaciones, el cortometraje y el libro interactivo digital se unen para rendir homenaje al libro ilustrado tradicional, al libro de papel, que paradójicamente rodeado de tecnología se vuelve cada vez más indispensable. Los creadores de esta historia invitan a sus lectores a expandir aún más la experiencia lectora y acompañar a Morris Lessmore en sus aventuras gracias a una aplicación para el Ipad. La interactividad, la banda sonora y los juegos relacionados son algunos de los pilares sobre los que se sustenta el atractivo de este medio. El libro digital interactivo, se apropia de ciertos pasajes o escenas del corto-

1 Adicionalmente, dentro de la línea transmedia y también de la estética retromoderna (que en algún caso nos lleva también a las poéticas *steampunk*), es posible que al lector le interesen los siguientes cortometrajes de animación: *The Mysterious Geographic Explorations of Jasper Morello*, *Mdme. Tutli-Putli* y *The Tale of How*.

metraje de animación y las combina o entrelaza con otras escenas de imágenes digitales bidimensionales y/o tridimensionales, junto con música, efectos sonoros, voz en off y la posibilidad de integración de textos en varios idiomas. Estas imágenes, de formato panorámico, adoptan la factura del lenguaje cinematográfico con las bandas negras en la parte superior e inferior.

Por último, en el caso de la aplicación de realidad aumentada, las imágenes generadas por ordenador y las imágenes bidimensionales dispuestas en falso 3D, mediante la superposición de diversas capas, brindan a las imágenes una mayor profundidad de campo, si los comparamos con su homónimo, el libro ilustrado. Al visualizar el libro ilustrado a través de la cámara de la tablet, ésta reajusta las imágenes que captura a través del visor y superpone su versión digital encima de las páginas ilustradas, cubriendo, dependiendo de la escena, total o parcialmente la ilustración en formato físico. En estos términos, cada una de estas propuestas animadas y/o ilustradas utilizan y combinan el lenguaje gráfico propio de la ilustración y el movimiento de los personajes y de la cámara, pertenecientes al lenguaje audiovisual, dando lugar a un nuevo concepto de entretenimiento y producto mercantil, que necesitan de la intervención del lector, para que la historia avance en un sentido basado en la experiencia activa del consumidor de imágenes.

4. Conclusiones. El libro digital ilustrado: pasos hacia nuevos paradigmas

En una sociedad cada vez más tecnificada y tecnológica desde finales del siglo XX hasta nuestros días, se inicia una demanda de producción de libros para el entretenimiento, destinado al público infantil, a saber: álbumes ilustrados, pop-ups, cuentos ilustrados y libros interactivos, entre otros. En la actualidad, la literatura dirigida al público infantil se va adaptando a las vicisitudes de las nuevas tecnologías, encaminada hacia exploración del lenguaje que está presente en nuestro día a día: el audiovisual. La confluencia de este lenguaje irrumpe en las imágenes del libro ilustrado, adaptándose a las necesidades de un público que cada vez demanda ser más entretenido por la pantalla.

Sin embargo, la coexistencia de libros ilustrados en papel y libros digitales interactivos contenidos en diferentes formas y medios, no son mutuamente excluyentes, sino que pueden complementarse entre sí, incluso sin perder su singularidad y especificidad. El gran potencial gráfico desarrollado en nuevos dispositivos así como las diferentes variantes narrativas, ofrecen una visión más amplia de nuevos espacios a la ficción al redefinir las estrategias del *storytelling*.

El caso de estudio que hemos analizado en este artículo, *Los fantásticos libros voladores de Mr. Morris Lessmore* no es sólo una expresión de veneración nostálgica de la palabra/imagen impresa, sino también un análisis sagaz del futuro de la literatura y la ficción, así como una confrontación hábil de opciones de visualización y de los lenguajes específicos de diferentes medios. *Los libros voladores del Sr. Morris Lessmore*

Adriana Navarro Álvarez
(aka Adriana Baradri)

Doctoranda en Arte: Producción e Investigación, Máster en Producción Artística y Máster en Animación por la Universitat Politècnica de València

Su ópera prima *Via Tango* fue nominada a los Premios Goya 2014 a Mejor Cortometraje de Animación, y seleccionada en más de un centenar de festivales nacionales e internacionales. Ha formado parte del equipo del Festival Hollyshorts (Hollywood, Los Ángeles). Y distribuido cortometrajes de animación valencianos desde CulturArts IVAC (Instituto Valenciano del Audiovisual y la Cinematografía)

es una carta de amor a la imaginación, la literatura y el mundo de las historias y sus posibilidades de representación, con la propia historia y la conjugación con los diferentes medios de comunicación.

El poder de la imagen en movimiento como apoyo educativo a través de dispositivos creados para el entretenimiento y gracias a lenguajes como el cómic, el cine o la publicidad posibilitan distintos niveles de lectura. El libro ilustrado interactivo permite al joven lector una apreciación más completa porque aborda hasta cuatro lenguajes: verbal, visual y auditivo, e incluso la experiencia táctil, creando estímulos que en conjunto narran una historia. Una historia que cuenta cómo los libros cobran vida a través de la animación y las imágenes ilustradas, mediante la utilización del lenguaje cinematográfico. Una nueva experiencia narrativa que no obstante vuelve la mirada a los clásicos, reviviendo las películas mudas y los musicales de M-G-M technicolor. *Los fantásticos libros voladores de Mr. Morris Lessmore* retrata una estética vintage contemporánea, anticuada y vanguardista al mismo tiempo, dotando una perspectiva a la obra basada en nuevas visiones de la naturaleza humana y la sociedad. Es una declaración de amor a la singularidad, la materialidad y la vitalidad de los libros que sólo por la realización en diferentes medios (como una película, app i-Pad, y libro de imágenes) gana en profundidad y complejidad. A través de los minijuegos de la aplicación interactiva se incita al lector a desarrollar la destreza manual y motora, a mejorar su sensibilidad estética y su sentido crítico al explorar la imagen ilustrada en movimiento.

Ahora bien, el uso de herramientas multimedia online, aún tienen mucho que decir, y dejar el poder sustentador de las imágenes a los ilustradores es clave para la incitación de la lectura a edades tempranas, encontrándose aún los libros digitales interactivos en los albores de su desarrollo gráfico y tecnológico.

Bibliografía

BANJOUR, C E CARRANZA, M.: "Abrir el juego en la literatura infantil y juvenil". *Revista imaginaria*, n.0158, 6 de julio de 2003, <http://www.imaginaria.com.ar/15/8/abrir-el-juego.html>
BECK, JERRY (13 de febrero de 2012). «Oscar Focus: Joyce & Oldenburg Talk "Morris Lessmore"». *Cartoon Brew* (en inglés). Consultado el 27 de febrero de 2012. <http://www.cartoonbrew.com/cgi/oscar-focus-morris-lessmore-56327.html>
<http://www.cartoonbrew.com/cgi/oscar-focus-morris-lessmore-56327.html>
<http://www.cartoonbrew.com/cgi/oscar-focus-morris-lessmore-56327.html>
BURLINGHAM, C.: *Picturing Childhood: The Evolution of the Illustrated Children's Book*. University of California, California (1997)

FIGUREIDO, S.: *Animação Interativa*. Instituto Politécnico de Viseu, Portugal. 2012
GALDINO VIEIRA, A.: *Literatura e Linguagens Híbridas: uma análise do livro "A invenção de Hugo Cabret"* III CIELLI Coloquio de Estudos Linguísticos e Literários. Universidade Estadual de Maringá.
GONZÁLEZ, L.: *Modernos álbumes ilustrados: Tampoco leer y aprender a leer son lo que fueron* (2000) <https://www.aceprensa.com/articulos/modernos-lbumes-ilustrados/>
<https://www.aceprensa.com/articulos/modernos-lbumes-ilustrados/>
<https://www.aceprensa.com/articulos/modernos-lbumes-ilustrados/>
MADUREIRA, S.: *A animação como suporte para interacção com o espaço físico*. Instituto Politécnico do Cávado e Ave, Barcelos, Portugal. 2012

RODRÍGUEZ, C.: O álbum narrativo para a infância: os segredos de um encontro de linguagens. Congreso Internacional Lectura. Habana: comité Cubano del IBBY (2009)
SALGADO, D.: *Contributos para a compreensão das imagens (da imagem fixa à imagem movimento) enquanto mediações entre os indivíduos e a realidade*. Instituto Politécnico do Cávado e Ave, Barcelos, Portugal. 2015
VVAA. *A experiência do livro ilustrado interativo para a infância*. Confia 2012
VVAA. *A construção da narrativa visual e sua articulação com outras narrativas no álbum infantil ilustrado*. Instituto Politécnico do Cávado e Ave, Barcelos, Portugal. 2015

Enchufados pero desconectados: opiniones de profesionales que producen y usan materiales didácticos ilustrados

Linked but not Connected: Opinions of Professionals that Produce and Use Illustrated Teaching Materials

Victoria Paz Vidal
Nuria Rodríguez

Las nuevas tecnologías están influyendo fuertemente en los cambios que está viviendo la enseñanza actual, y con ello también la comunicación visual en el aula. Para la mejora de los nuevos materiales didácticos ilustrados es esencial que escuchemos la opinión de quienes participan en su proceso de producción y de quienes las utilizan día a día, pues la interactividad y conexión que tanto valoramos de las TIC también son necesarias para el trabajo en equipo de distintos profesionales.

Palabras clave: Materiales didácticos, Ilustración didáctica, Nuevas tecnologías, Procesos de producción, TIC
Key words: Teaching materials, Didactic illustration, New technologies, Production process, ICT

New technologies are strongly influencing the changes that the current teaching is experiencing, and therefore also the visual communication in the classroom. To improve new illustrated teaching materials its essential that we hear the views of those involved in its production process and those who use it every day, because the interactivity and connection, that we value so much in ICT, are also needed to develop good work in a different professional team.

1. Introducción

Los materiales didácticos son un elemento que refleja las grandes transformaciones que está viviendo la educación actual, aquí en España, pero también en diferentes partes de nuestra aldea global. Ya hace décadas se viene advirtiendo que las nuevas tecnologías modificarán las aulas, que las nuevas posibilidades multimedia de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) harán más efectiva la enseñanza, que pasaremos de una pedagogía basada en la palabra a una educación que aproveche diversos lenguajes, especialmente el visual que es tan importante en la sociedad actual. Pero a estas alturas vemos que no bastaba con comprar nuevos aparatos, que una comunicación visual en el aula no consiste en de aumentar la cantidad de imágenes en los libros, que un cambio efectivo de los recursos visuales para el aula requiere de un trabajo integrado de todos los participantes en su proceso de producción y uso.

Este artículo pretende exponer la necesidad de que los distintos actores que participan en la producción de los materiales didácticos visuales, así como también los maestros que los utilizan, estén adecuadamente comunicados y trabajen en conjunto para producir mejores recursos. Resulta irónico que en esta época en que las nuevas tecnologías nos prometen una conectividad nunca antes vista, todavía nos encontremos con los mismos problemas de comunicación de siempre, o que incluso (como algunos maestros argumentan) las TIC estén fomentando en los niños un trabajo más individualista, alejándolos del que está sentado a su lado. Por ello titulamos el artículo: Enchufados pero desconectados. Esto no significa que acusemos a las TIC de ser necesariamente alientantes, sino que al parecer nosotros no estamos siendo capaces de utilizar su potencial de conectividad en muchos casos, lo cual seguramente es algo que podemos trabajar y se puede superar.

Nos interesa centrarnos en el aspecto visual de los materiales didácticos y en esto los ilustradores tienen gran importancia. Tradicionalmente la función de los dibujantes era reproducir imágenes estereotipadas para "adornar" los libros de texto, o en el mejor de los casos para describir la estructura de una planta, una máquina, etc. Hoy entendemos que el ilustrador es un profesional de la comunicación visual y que la imagen es un lenguaje con el que se puede construir conocimiento, como también expresar, narrar, criticar, sugerir, etc. También la misma neurociencia y los estudios de psicología cognitiva ya nos demuestran el valor de la imagen en el aprendizaje, pues nos ayuda a construir modelos mentales para la teoría (Otero, 2000: 51) o también porque la imagen nos conecta con las emociones, y las emociones indican al cerebro lo que es importante y debe dejar registrado (Merlo Flores, 2002: 3), potenciando aprendizajes más efectivos. De modo que el ilustrador, como también el diseñador, hoy se deberían entender como profesionales expertos en un área esencial para la construcción de conocimiento y aprendizajes efectivos: la comunicación visual.

Por otra parte, la labor de quien produce las imágenes también se ha vuelto más compleja con la llegada de las nuevas tecnologías como soporte de los materiales didácticos. Estas nuevas herramientas implican nuevas formas de comunicar, otras formas de leer, nuevas dimensiones para la imagen y cambios en los procesos de producción. Estas tecnologías demandan así un trabajo interdisciplinar en el equipo de trabajo, en el cual además se suma el programador, los expertos en usabilidad, los animadores, etc.

Creemos que una de las rutas a seguir es estudiar la opinión de los diferentes profesionales e identificar también los puntos en que parecen haber problemas de comunicación entre ellos. Por esto hicimos un estudio preliminar que nos ayudara a trazar las primeras conjeturas para aprender de este tema desde la experiencia real de las personas implicadas en los procesos de producción y uso de los materiales didácticos visuales. Hemos consultado a editores, expertos pedagogos, ilustradores y maestros, que desde su perspectiva del trabajo del día a día nos han compartido su visión sobre temas como la imagen didáctica, la irrupción de las nuevas tecnologías, la cuestionada supervivencia del formato impreso, el rol del ilustrador o sobre lo que podría ocurrir en los próximos años. La muestra es reducida por lo cual no podemos sacar conclusiones generales, pero creemos que resulta enriquecedor conocer la opinión de este grupo de personas y analizar la coincidencia de sus observaciones en ciertos temas. Además constituye un primer paso para futuras investigaciones que desarrollen temas más puntuales con muestras mayores.

2. Metodología

Durante el año 2013 invitamos a una serie de profesionales relacionados a la producción o al uso de los materiales didácticos a realizar un cuestionario de quince preguntas por correo electrónico. Intentamos invitar a sujetos de lugares distintos para obtener observaciones diversas o reconocer problemáticas que se repiten independiente a la zona geográfica. Nos respondieron cuatro maestros, tres expertos pedagogos, cuatro ilustradores y tres editores, provenientes de Cataluña, Comunidad Valenciana, Madrid, Asturias, o de otros países como Chile y Venezuela. La muestra es reducida pues el objetivo de la entrevista no es alcanzar conclusiones generales, sino reflexiones novedosas o tendencias en los diferentes grupos de profesionales que nos den indicios para futuras investigaciones las cuales sí requerirán muestras robustas y cuestionarios más específicos. Kvale (2012) señala que realizar entrevistas cualitativas a muchos sujetos podría saturar de información y que basta con una muestra de 15 +-10, y es nuestro caso, pues las preguntas eran abiertas y permitían respuestas muy diversas.

Los cuestionarios estaban basados en las preguntas de la investigación que eran las siguientes:

¿Qué opinión se tiene sobre las imágenes ilustradas como recurso didáctico? ¿Qué tipos de materiales didácticos ilustrados se usan actualmente?

- ¿Qué materiales ilustrados digitales se están utilizando?
- ¿Cómo funcionan esos materiales digitales en clases? ¿Cuán eficaces son?
- ¿Cuáles son las ventajas y desventajas más evidentes de cada uno en las situaciones de enseñanza-aprendizaje?
- ¿Cuál es la percepción sobre el futuro de ambos soportes?
- ¿Existe algún riesgo que debemos considerar?
- ¿Qué papel puede jugar el ilustrador para mejorar la calidad de los materiales ilustrados en las aulas de primaria?

Aunque las preguntas del cuestionario apuntaban a estas cuestiones, eran planteadas de otro modo, adaptadas a cada grupo profesional para hacerlo más adecuado a su especialidad. Resultaron quince preguntas para cada grupo, estructuradas en tres partes temáticas: Ilustración didáctica, Digital versus impreso y Futuro.

Quando nos reenviaron los cuestionarios contestados revisamos la información obtenida basándonos en lo recomendado por Hernández Sampieri (2002: 559) para el análisis cualitativo de datos que permite incluso obtener alguna información cuantitativa. El proceso que desarrollamos fue: Revisar el material y anotar las primeras observaciones, codificar los datos (clasificar en tablas con categorías), interpretar datos de la codificación y también del texto original (para rescatar reflexiones concretas y confirmar la información que expresan los datos de la codificación), y finalmente explicar y construir teoría a partir del material.

La codificación del material se hizo considerando los conceptos recurrentes a los que aludían las respuestas de los cuestionarios. Se hicieron tablas que correspondían, aunque no exactamente, a las preguntas de la investigación, pues se priorizó por los temas más relevantes que obtuvieron respuestas más significativas (como la tabla "¿Por qué es importante la imagen didáctica?" o "¿Cuál es el rol del ilustrador?"), ya que hubiera sido inútil analizar cuestiones que no habían obtenido información suficiente para procesar. Además cabe señalar que en algunos casos las tablas no incluyen a los cuatro grupos de profesionales, pues algunos asuntos específicos se omitieron en los cuestionarios de los grupos que por su especialidad no les correspondía, como por ejemplo cuestiones de los procesos de producción a los maestros.

En cada tabla, que en total fueron 10, se establecieron una serie de categorías que representan ideas que mencionaron los entrevistados. De modo que verticalmente tenemos la lista de los entrevistados, y horizontalmente la serie de categorías creadas. Cada categoría se estableció con el criterio de que fuera un concepto que se repitiera en la respuesta de varios entrevistados. Es muy importante puntualizar que al tratarse generalmente de preguntas bastante abiertas y no de un cuestionario con alternativas, el hecho de que la casilla de una categoría no sea marcada no significa necesariamente que el

entrevistado no esté de acuerdo con el concepto de esa categoría, sino que no fue mencionada directamente en sus respuestas. Esto es fundamental en el análisis de los datos, pues una categoría que fue mencionada por varios entrevistados implica que frente a una pregunta abierta varias personas contestaron independientemente respuestas similares, lo cual resulta una coincidencia significativa y nos ofrece información interesante para analizar. Aunque también existen algunos casos en que las preguntas eran más directas (por ejemplo “¿Cree que convivirán ambos formatos en el futuro?”), dando como resultado la coincidencia de varias respuestas similares, en estos casos señalamos que las preguntas eran directas y lo consideramos en el análisis.

Revisamos los datos obtenidos de la codificación, indicamos las categorías con más coincidencias en general y luego comparamos las reiteraciones de categorías según profesión, intentando encontrar información significativa entre estas relaciones, por ejemplo cuando una categoría indicaba una preocupación por un tema desde los productores del material y resultaba algo totalmente omitido por los maestros.

Finalmente volvimos al material escrito por los entrevistados, para confirmar la información que nos sugerían los datos codificados, además recogimos determinadas frases que ayudan a representar algunas reflexiones interesantes.

3. Resultados

A continuación revisaremos los resultados según la estructura temática del cuestionario, dividido en Imagen didáctica, Digital versus impreso y Futuro. En cada parte comentaremos las tablas que les corresponden así como también otras observaciones obtenidas de las respuestas.

Parte 1: IMAGEN DIDÁCTICA

En esta sección del cuestionario se preguntó entre otras cosas sobre la relevancia de la imagen didáctica, la gran mayoría mencionaba que sí eran relevantes. Por la naturaleza de esta pregunta más concreta no ha sido necesario hacer una tabla.

Tabla 1: ¿Por qué es importante la imagen didáctica?

Esta pregunta no estaba presente en el cuestionario de los especialistas pedagogos, pues se les preguntó directamente si las imágenes didácticas actuales les parecían “adecuadas”. Sus repuestas fueron: Poco adecuadas, Adecuadas pero mejorables, Hay de todo malas y buenas. [Fig. 1]

Categorías más reiteradas por todos los profesionales:

- Ayuda a explicar y fijar conceptos: 7 de 11 entrevistados (de aquí en adelante “7/11”)
- Llamam la atención y hacen más atractivo el material (5/11)
- Complementa el texto (4/11)

| ¿Por qué es importante la imagen didáctica? | Ayuda a fijar y explicar conceptos | Complementa al texto | Estimula la imaginación y las lecturas plurisignificantes | Llaman la atención. Hacen más atractivo el material | Es un lenguaje universal y directo | Es lúdico | Ayuda a la memorización |
|---|------------------------------------|----------------------|---|---|------------------------------------|-----------|-------------------------|
| Editor B1 | ● | | | ● | | ● | |
| Editor B2 | | ● | | | | | |
| Editor IT | | | ● | ● | ● | | |
| Ilustrador RB | ● | | ● | | ● | | ● |
| Ilustrador JB | ● | | | | ● | ● | |
| Ilustrador MT | ● | | | | | | |
| Ilustrador LA | ● | ● | | ● | | | |
| Maestro EL | | | | ● | | | ● |
| Maestro BE | | ● | | ● | | | |
| Maestro JV | ● | | | | | | |
| Maestro TA | ● | ● | | | | | |

Fig. 1. Tabla 1

- Es un lenguaje universal y directo (3/11)

Recurrentes por profesión:

-Editores: Llaman la atención y hacen atractivo el material (2/3)

-Ilustradores: Ayuda a explicar y fijar conceptos (4/4); Es un lenguaje universal y directo (2/4)

-Maestros: Ayuda a fijar y explicar conceptos (2/4); Complementa el texto (2/4) ; Llaman la atención (2/4)

Los datos que ofrece esta tabla podrían indicar que las categorías recurrentes en cada profesión tienen relación con su función e intereses: los editores buscan ofrecer materiales más atractivos; los ilustradores se centran en las capacidades intrínsecas de la imagen; y los maestros comentan características relacionadas a lo funcional de una clase. Esto, aunque en cierta medida es normal, podría indicar una tendencia demasiado marcada a basar los argumentos sólo en la experiencia cercana, es decir, que por ejemplo los expertos pedagogos sólo se basan en la teoría, los maestros en su experiencia en el aula, los ilustradores en sus estudios visuales, etc. Una situación así podría representar un impedimento para un exitoso uso de la imagen en el aula en toda su potencialidad.

Más allá de la tabla, en un análisis de las respuestas de los ilustradores, observamos que en cuanto a la función de la imagen, estos profesionales parecen estar muy conscientes del poder comunicativo de la imagen, y manifiestan frustración al ver que muchas veces sólo se utilizan para adornar y alegrar el material. Uno de los ilustradores entrevistados comenta : “Los plazos de entrega son cortos, los presupuestos también. Los editores tratan las imágenes como si fueran

| Diferencia con la fotografía | La fotografía es para mostrar la realidad | A ilustración apela a la imaginación | La ilustración sirve más para la narrativa | La ilustración expresa la visión del ilustrador | La ilustración puede adecuarse a los objetivos del aprendizaje | La ilustración aporta estética |
|------------------------------|---|--------------------------------------|--|---|--|--------------------------------|
| Experto AZ | | | | | | |
| Experto MR | | | ● | | | |
| Experto JD | | | | | ● | |
| Editor B1 | ● | ● | ● | ● | | ● |
| Editor B2 | ● | | | ● | | |
| Editor IT | ● | ● | | | | |

Fig. 2. Tabla 3

textos descriptivos (aquí dibujar una clase de niños de 6 años) (dibujar un niño comiendo una manzana) y en general tratan las ilustraciones como adorno, relleno o floritura simpática, y los ilustradores trabajamos con esa despreocupación sumisa que nos transmiten”

Tabla 2: Críticas a la imagen didáctica actual

En este caso no hay comentarios específicos muy recurrentes, por lo cual se hace innecesario compartir la tabla. Pero en general se perciben diferentes disconformidades con las imágenes actuales de los recursos didácticos: se perciben como poco adecuadas o mejorables, que no se adaptan a estos tiempos, que sólo se usan como apoyo al texto o que en el problema está en que no se valora la imagen como mensaje didáctico.

Tabla 3: Diferencia con la fotografía

En esta tabla sólo pudimos recabar información de las respuestas de los expertos pedagogos y los editores, pues a los demás no les preguntamos sobre la diferencia entre ilustración y fotografía, ya que tiene una implicancia más del proceso de producción. El objetivo de insertar el tema de la fotografía era para precisar las peculiaridades de la ilustración como imagen didáctica. [Fig. 2]

Analizando los resultados, lo más relevante son las opiniones recurrentes de los editores que coinciden bastante en 3 categorías: La fotografía es para mostrar la realidad (3/3); la ilustración apela a la imaginación (2/3); la ilustración expresa la visión del ilustrador (2/3). Además son ítems que no fueron señalados por ningún experto pedagogo a quienes se le preguntó lo mismo. Para ser preguntas abiertas resulta una coincidencia interesante a pesar de los reducido de la muestra.

Tabla 4: Ilustración en el aula

Esta tabla obtiene información de una pregunta que sólo se les hace a los maestros evidentemente por que son quienes tienen la experiencia directa en el aula.

| Rol del ilustrador | Saber de didáctica y educación | Comunicar | Documentarse | Adaptarse a la edad | Cuidar que sea políticamente correcto | Aportar imaginación | Adaptarse a la cultura y contexto | Conocer los objetivos del material | Hacer imagen atractiva |
|--------------------|--------------------------------|-----------|--------------|---------------------|---------------------------------------|---------------------|-----------------------------------|------------------------------------|------------------------|
| Experto AZ | ● | ● | | | | | | ● | ● |
| Experto MR | | | | ● | | | | ● | |
| Experto JD | ● | | | | | | | ● | |
| Editor B1 | | | ● | ● | ● | ● | | | |
| Editor B2 | | | ● | ● | ● | | | ● | |
| Editor IT | ● | | | | | | | ● | |
| Ilustrador RB | ● | ● | ● | ● | | | ● | ● | |
| Ilustrador JB | | ● | | | | ● | | ● | |
| Ilustrador MT | ● | ● | | | | | | ● | |
| Ilustrador LA | | | | | | | ● | ● | ● |
| Maestro EL | | | | | | | | | |
| Maestro BE | | | | | | | | | |
| Maestro JV | | | | | | | | | |
| Maestro TA | ● | | ● | ● | | ● | | ● | ● |

Fig. 3. Tabla 5

La mayoría señala explícitamente que las preferencias de los niños es por los personajes de dibujos animados u otro conocido de TV o cómic (3/4). También hay coincidencias en que la mayoría de las imágenes usadas en el aula proviene de revistas educativas o Internet (2/4). Otros comentarios fueron que los niños prefieren imágenes divertidas y fantásticas o que las ilustraciones favorecen la comprensión lectora. Además se comentó que existe una importante diferencia entre los materiales utilizados en las escuelas de distinta capacidad económica, mencionando que los centros con más recursos tienen acceso a materiales visuales digitales o impresos de mayor calidad.

Tabla 5: Rol del ilustrador [Fig. 3]

Categorías más marcadas:

- Conocer los objetivos del material (10/14)
- Saber de didáctica y educación (6/14)
- Adaptarse a la edad (5/14)

Otras categorías con reiteración:

- Comunicar (4/14)
- Documentarse (4/14)
- Aportar imaginación (3/14)
- Saber hacer imagen atractiva (3/14)

Recurrentes por profesión:

Expertos: Los tres coinciden en Conocer los objetivos del material (3/3)

Editores: dos de tres coinciden en las categorías: Conocer los objetivos del material; Documentarse; Adaptarse a la edad; Cuidar que sea políticamente correcto.

Ilustradores: Conocer los objetivos (4/4); Comunicar (3/4); Saber de didáctica (2/4); Adaptarse a la cultura y el contexto (2/4)

Maestros: No hay datos relevantes que destacar.

Los datos de la tabla muestran la coincidencia entre los profesionales relacionados al proceso de producción sobre la importancia de que el ilustrador conozca los objetivos del material. De hecho las cinco categorías más recurrentes tienen relación con que el ilustrador se adapte al breafing del recurso didáctico. Esto nos demuestra de que al parecer existe conciencia sobre la importancia de la integración del ilustrador en el proceso de producción del material, y que seguramente el problema puede relacionarse más a cómo se practica esa integración, la información que se le da y los espacios de intervención que se le confieren.

En la revisión de las respuestas también podemos leer que un ilustrador que ha trabajado en la producción de material digital dice: "Un factor relevante en esta cuestión es que el cliente confíe en la profesionalidad del ilustrador y se deje orientar por sus observaciones, ya que algunos clientes entorpecen dicha función en detrimento de su criterio, a veces subjetivo." Reclamando de algún modo que la capacidad de comunicación visual del ilustrador debe ser valorada, y no sólo utilizarlo para reproducir descripciones de imágenes inventadas por personas inexpertas en comunicación visual.

Sobre el aspecto visual de los materiales didácticos ilustrados una maestra que también investiga sobre temas pedagógicos comenta:

"En lo digital e impreso, creo que la creatividad y el dejar que haya mayor imaginación por parte del usuario es clave. Dejar de lado esas típicas imágenes que son casi un cliché de la realidad". Luego sobre los ilustradores comenta: "deberían estar más presentes en los objetivos para los que se utilizarán (sus imágenes). Educadores e ilustradores deberían trabajar en conjunto"

Parte 2: DIGITAL VERSUS IMPRESO

Tabla 6: Opinión sobre el material didáctico digital actual [Fig. 4]

Categorías más marcadas:

- Es más atractiva para los nativos digitales (9/14)
- Excelente, mejora la enseñanza (7/14)
- Favorece por sus posibilidades visuales (4/14)
- Se introdujo precipitadamente (4/14)

Otras categorías recurrentes:

- Da igual los formatos lo importante es lo educativo (3/14)
- Hay que combinarlos con materiales tradicionales (3/14)
- Se digitalizan materiales impresos (3/14)

Recurrentes por profesión:

Expertos: Excelente, mejora la enseñanza (2/3)

Editores: Es más atractiva para los nativos digitales (3/3); Excelente,

| Material didáctico digital actual | Excelente, mejora la enseñanza | Da igual los formatos, lo importante es lo educativo | Favorece por sus posibilidades visuales | Es necesario para estar actualizado | Es más atractiva para los nativos digitales | Hay que combinarlos con mat. tradicionales | Se digitalizan materiales impresos | Se han introducido precipitadamente |
|-----------------------------------|--------------------------------|--|---|-------------------------------------|---|--|------------------------------------|-------------------------------------|
| Experto AZ | ● | | ● | | ● | | | |
| Experto MR | | | | | | ● | | |
| Experto JD | ● | | | | | | | ● |
| Editor B1 | ● | | ● | | ● | | ● | ● |
| Editor B2 | | ● | | | ● | | | |
| Editor IT | ● | | ● | ● | ● | | | ● |
| Ilustrador RB | | ● | | | | ● | ● | ● |
| Ilustrador JB | | | | | | | | |
| Ilustrador MT | | ● | | | | | ● | |
| Ilustrador LA | ● | | | | ● | | | |
| Maestro EL | | | | ● | ● | ● | | |
| Maestro BE | ● | | | | ● | | | |
| Maestro JV | ● | | ● | | ● | | | |
| Maestro TA | | | | | ● | | | |

Fig. 4. Tabla 6

mejora la enseñanza (2/3); Favorece por sus posibilidades visuales (2/3); Se han introducido precipitadamente (2/3)
 Ilustradores: Da igual los formatos, lo importante es lo educativo (2/4); Se digitalizan los materiales impresos (2/4) [en general opiniones críticas]
 Maestros: Es más atractiva para los nativos digitales (4/4); Excelente, mejoran la enseñanza (2/4)
 Lo atractivo de las TIC para los nativos digitales es especialmente valorada por quienes tiene más contacto con las demandas del aula, los editores y los maestros, todos ellos comentaron sobre esto. Mientras que los ilustradores o expertos casi no lo comentaron.
 Desde el sector de la producción (editores e ilustradores) además de también comentar sobre lo atractivo de las TIC y que en principio mejorarían la enseñanza, coinciden en varios comentarios críticos sobre los materiales digitales actuales: como que "se han introducido precipitadamente (3/7); que "da igual los formatos, lo importante es lo educativo" (3/7); o que en muchos casos sólo "se digitalizan los materiales impresos". Entre los maestros y expertos también hay críticas, pero no coinciden tanto en categorías como en los grupos que comentamos.
 Revisando las respuestas directamente, observamos que la integración de las TIC en la escuela se identifica muchas veces como un proceso con-

flictivo, pues según algunos maestros, editores y expertos pedagogos (de España), fueron introducidas precipitadamente (incluso mencionan que por motivos políticos electoralistas), sin preparar todo lo necesario para su correcto funcionamiento, lo que luego se agravó con la crisis económica, con lo que muchas iniciativas se congelaron. Lo más delicado es quizás que falta formación en nuevas metodologías pedagógicas para el uso de esas nuevas tecnologías, a lo que podríamos sumar la capacitación para la comunicación visual que las NNTT proponen.

Un asunto llamativo fue el comentario de algunos ilustradores que decían percibir que las editoriales estaban confundidas con el rumbo que tomaría la industria, y que por ello tomaban medidas sin tener muy claro para qué. Por ejemplo un ilustrador nos decía que le habían pedido ceder derechos de ilustraciones hechas para material impreso para ser usadas eventualmente en recursos digitales, pero sin un proyecto real de concretarlo. Esto se relaciona a la percepción que recogemos en la tabla sobre la introducción precipitada de las TIC, lo que ha empujado a las editoriales a sacar material digital, aunque fueran PDF de libro de texto digitalizado.

Tabla 7: Particularidades en la producción de materiales digitales

No hay casi coincidencias en este tema, los expertos pedagogos y maestros casi no tenían opinión al respecto. Lo único a apuntar es que tres de cuatro ilustradores y un editor (el que trabajaba específicamente con TIC) puntualizaron que en la producción para materiales digitales los ilustradores debían seguir unas condiciones técnicas especiales, adecuarse al formato. Pero entre todos los entrevistados, sólo un ilustrador mencionó explícitamente que en estos casos el trabajo de producción es diferente.

Tabla 8: Ventajas y desventajas de los materiales digitales [Fig. 5]

Categorías más marcadas:

Ventajas

- Posibilidades visuales (8/14)
- Son más atractivas y motivadoras (6/14)
- Adecuado para los nativos digitales (5/14)
- Es interactiva (5/14)
- Facilitan aprendizaje (3/14)
- Es más flexible (3/14)

Desventajas

- Desconcentración (5/14)
- Alienante (4/14)

Recurrentes por profesión:

Expertos: No hay coincidencias

Editores: Adecuado para nativos digitales (3/3); Son más atractivas y motivadoras (2/3); Posibilidades visuales (2/3); Desconcentración (2/3).

Ilustradores: Es interactiva (2/4); Posibilidades visuales (2/4)

Maestros [Hay más coincidencias]: En las ventajas mencionan que Son más atractivas y motivadoras (3/4); Posibilidades visuales (3/4); Es

| ¿Por qué es importante la imagen didáctica? | Ayuda a fijar y explicar conceptos | Complementa al texto | Estimula la imaginación y las lecturas plurisignificantes | Llaman la atención. Hacen más atractivo el material | Es un lenguaje universal y directo | Es lúdico | Ayuda a la memorización |
|---|------------------------------------|----------------------|---|---|------------------------------------|-----------|-------------------------|
| Editor B1 | ● | | | ● | | ● | |
| Editor B2 | | ● | | | | | |
| Editor IT | | | ● | ● | ● | | |
| Ilustrador RB | ● | | ● | | ● | | ● |
| Ilustrador JB | ● | | | | ● | ● | |
| Ilustrador MT | ● | | | | | | |
| Ilustrador LA | ● | ● | | ● | | | |
| Maestro EL | | | | ● | | | ● |
| Maestro BE | | ● | | ● | | | |
| Maestro JV | ● | | | | | | |
| Maestro TA | ● | ● | | | | | |

Fig. 5. Ventajas y Desventajas de los materiales digitales.

interactiva (2/4). En las ventajas todas coinciden al comentar que son alienantes (4/4); también dicen que hace más difícil controlar la actividad (2/4); y que afecta causando desconcentración (2/4).

Es interesante para nuestro estudio que el comentario más recurrente en general y distribuido en todas las profesiones sea sobre las posibilidades visuales de los materiales digitales en una pregunta abierta sobre las ventajas y desventajas de estos recursos. También es cierto que la entrevista estaba enfocada en este tema y los entrevistados sabían nuestro interés por el aspecto visual. Por lo cual, podríamos restarle un poco de importancia que sea la ventaja más comentada. Sin embargo ello no quita totalmente significancia a que la mayoría reconozca ese valor y sea consciente de él, especialmente en los maestros, pues tres de los cuatro educadores lo mencionaron.

Otro dato especialmente llamativo, es que sólo con la pregunta general sobre las ventajas y desventajas de los materiales didácticos o la pregunta de los efectos perjudiciales de las TIC, todos los maestros mencionaron su preocupación por la alienación que esto causaba en los menores. Igual de llamativo resulta que nadie de otra profesión comentara sobre este tema, evidenciando (a pesar de lo reducido de la muestra) una de las distancias existentes entre los distintos planos de producción y uso de los materiales didácticos, al confrontar un 100% de un grupo, contra el 0% de todos los demás.

Otro dato destacable es que los tres editores entrevistados mencionaron que los materiales digitales tenían como ventaja el ser adecuados para nativos digitales, considerando que 2 de ellos son de editoriales tradicionales que producen material impreso. De todas formas todos hacen variadas críticas con respecto a este tipo de material, especialmente su uso actual más que por el carácter intrínseco de lo digital. Se menciona por ejemplo en otra tabla que fueron introducidos precipitadamente por la administración (dos de tres editores, incluyendo quien trabaja con materiales digitales).

Tabla 9: Ventajas y desventajas de los materiales impresos

Categoría más marcada:

- Estimulación sensorial y psicomotriz (5/14)
- Mayor concentración (5/14)
- Facilita trabajo grupal (3/14)

Otras reiteraciones:

- Representa nuestra tradición cultural (2/14)
- Sabemos usarlos (2/14)
- Tienen un coste alto (2/4)

Algunas de las ventajas más mencionadas apuntan a características intrínsecas del material impreso, como la estimulación sensorial o que representan nuestra tradición cultural. Mientras que otras ventajas sólo superan a lo digital por circunstancias actuales, por ejemplo que los materiales impresos faciliten el trabajo grupal pues los recursos digitales tienden a ser individualistas. Esto podría cambiar si las TIC comienzan a diseñarse para fomentar el trabajo en grupo, y lo mismo en otros casos. Sin embargo resulta interesante considerar que existen ciertas ventajas, que por intrínsecas de lo impreso, no podrán ser reemplazadas por lo digital.

PARTE 3: FUTURO

Tabla 10: ¿Cómo será el futuro de los materiales didácticos?

Categorías más marcadas:

- Ambos soportes convivirán (pregunta directa) (doce: sí, uno: quizás, uno: abstención)
- El rol del ilustrador será más relevante y/o complejo (10/14)
- Todos deberemos adaptarnos (9/14)
- El formato digital será dominante (6/14)

Es interesante que ante la pregunta sobre si el ilustrador podría tener otro tipo de participación en el proceso, haya una importante coincidencia en la categoría "el rol del ilustrador será más relevante y/o complejo" (diez de catorce). Como vemos la pregunta no es directa ("En el futuro, en cuanto al rol del ilustrador ¿Piensa que seguirá participando de igual manera en la producción, o podría tener otro tipo de participación?"), sin embargo la gran mayoría expresa explícitamente

te que el ilustrador podría desempeñar un papel importante en los materiales didácticos que vendrán, con una labor más compleja frente a los desafíos que hoy se plantean a los materiales en el aula. Además todos los editores e ilustradores coinciden en este punto. Un editor que trabaja en materiales digitales contestó:

“El ilustrador participará más en el proceso. En un mundo digital el ilustrador tiene un peso específico mucho mayor que el texto. Nuevos campos donde el ilustrador podrá explorar serán la infografía dinámica y la animación.”

De los datos sobre el futuro lo más destacable es que nueve de catorce entrevistados hablan explícitamente de que “todos deberemos adaptarnos” cuando esto no lo mencionaba directamente ninguna pregunta. Lo cual evidencia que en todos los ámbitos laborales se ha ido marcando el discurso que estamos en constantes y rápidos cambios y tal vez lo más seguro es que pase lo que pase nos enfrentaremos a la adaptación de una realidad cambiante.

4. Conclusiones

- Sobre la imagen didáctica

En la primera parte de la entrevista pudimos encontrarnos con distintas visiones sobre la imagen didáctica, aunque con ciertas opiniones compartidas especialmente dentro de cada grupo profesional. Aunque una muestra tan pequeña no puede indicar una tendencia, en base a las reflexiones hechas especialmente por los ilustradores y ciertas diferencias por grupos expresadas en la codificación de las respuestas, nos preocupa que la visión de la imagen didáctica sea distinta entre los expertos pedagogos, quienes editan el material, los productores de imágenes y quienes finalmente las utilizan. Los testimonios de algunos ilustradores o maestros expresan su frustración porque la imagen no es utilizada en su potencial didáctico, y que aun persisten los usos tradicionales limitados a adornar o reproducir imágenes estereotipadas que únicamente sirven para acompañar al texto. Pero esto difícilmente cambiará si los ilustradores y diseñadores no participan más activamente en la producción o los maestros no se abandonan la idea de que “tienen que tener imágenes para acompañar el contenido escrito”. De continuar con ese uso limitado de la imagen la introducción de nuevas tecnologías tendría muy poco que aportar a la comunicación visual en el aula con fines didácticos.

Un ejemplo de este modo anticuado de entender los mensajes visuales está reflejado en los comentarios de los editores sobre la fotografía y la ilustración. Pues parecen sostener las mismas ideas tradicionales de que la fotografía sólo puede ser utilizada para mostrar la realidad (omitiendo la necesidad crucial de que se enseñe a los niños a ser críticos con todo tipo de recursos visuales, y que lo que sale en la televisión o lo que nos muestra una foto podría estar manipulado o mostrar una perspectiva limitada de la realidad). O también la idea preconcebida de que la ilustración (idea que también apoyan ilustradores en sus respues-

tas) sirve básicamente para aportar el elemento lúdico de la imaginación, excluyendo la gran cantidad de ilustración didáctica descriptiva, explicativa o simulaciones interactivas que requiere la enseñanza.

Otro punto que nos parece interesante a destacar son los comentarios de los maestros sobre la amplia preferencia de los menores por imágenes que muestren a sus personajes favoritos de dibujos animados o películas. En base a estos podemos reflexionar por una parte, que es sabido que los niños tienen una relación muy fuerte de identificación con la imagen, como lo muestran los estudios de Merlo Flores (2000) sobre el uso cotidiano de la televisión por parte de los niños, y que podemos usar esto a favor de la enseñanza e incluso del desarrollo emocional de los menores aprovechando la identificación para que conecten con las materias y para que se vean representados en personajes positivos o personajes que los ayuden a explorar sus emociones, opiniones, etc. Pero por otro lado también puede ser un punto preocupante que esta predilección por personajes conocidos conduzca a la escuela al uso excesivo de "estereotipos figurativos" que tanto critica la experta Lazotti Fontana (1983), que limiten la diversidad del imaginario infantil o que fomenten sin quererlo modelos poco favorecedores para los menores (por ejemplo las niñas exclusivamente princesas). Pero no se trata de erradicar estas imágenes estereotipadas del aula cuando abundan en los hogares de los menores, sino que abordarlas con una visión más crítica y poder ofrecer alternativas a ese imaginario limitado.

- Sobre el rol del ilustrador

Así como los materiales didácticos visuales están cambiando es un hecho que el rol del ilustrador también lo hace. Para ello es necesario una transformación en los procesos de producción que deben introducir de modo más activo a quienes producen el lenguaje visual, y también es responsabilidad de estos ilustradores y diseñadores dominar conocimientos de didáctica o en muchos casos saber trabajar con las nuevas tecnologías. En la tabla 5 pudimos observar que hay un acuerdo generalizado entre los diferentes profesionales sobre las capacidades con que debe contar el ilustrador, priorizando especialmente el adecuarse a las exigencias del material (conocer sus objetivos, saber de didáctica, adaptarse a la edad, documentarse, etc.). Pero lamentablemente recogimos menos alusiones de los demás profesionales sobre la necesidad de que los ilustradores trabajen más activamente en los equipos de producción. Una maestra nos indicó, creemos que acertadamente, que los educadores e ilustradores deberían trabajar en conjunto. Esta afirmación incluso nos permitiría ir más allá y preguntarnos si sería posible que algún día los comunicadores visuales no sólo trabajen para encargos editoriales, sino que las escuelas puedan contar con estos expertos para que sus maestros trabajen cotidianamente mano a mano asesorados por estos profesionales de la imagen para responder a sus necesidades más específicas.

Más adelante en el cuestionario vemos que los entrevistados están mayoritariamente de acuerdo con que en el futuro el rol del ilustrados

será más relevante o más complejo, especialmente por el carácter marcadamente visual de las TIC que parece dominarán el futuro.

- Sobre lo digital

En los resultados vemos que se reconoce que los menores se ven atraídos por las nuevas tecnologías, pero debemos comentar sobre este punto que en muchos estudios sobre las TIC podría haber una distorsión si no se considera que las tecnologías históricamente pasan por etapas en que resultan primero novedosas para luego ser naturalizadas y finalmente percibirse como normales, tal como indica Tapscott en *Grow Up Digital* (2008). De modo que pensar que en las próximas décadas los materiales digitales serán atractivos sólo por ser digitales, cuando para los jóvenes de ese contexto un dispositivo digital sea tan novedoso como para nosotros una nevera, resulta engañoso. Por tanto, es importante considerar esa posible caducidad de la novedad en los análisis de las TIC.

Otra cuestión que también tiene relación con ser conscientes de que lo que analizamos hoy sufrirá transformaciones con los años, es la valoración de las ventajas de los materiales analógicos. Muchas veces las ventajas que se comentan sobre los recursos impresos tienen relación con que superan a los digitales en ciertos aspectos que considerándolo bien, podrían cambiar con el tiempo. Como sucede en las respuestas de nuestro estudio donde se comentan ventajas como que facilita el trabajo grupal, cuando las TIC podrían lograr ese fin si fueran diseñadas adecuadamente. Sin embargo también hay que destacar que existen algunas características en los formatos impresos que son intrínsecas a ellos, y que por tanto son ventajas que se mantendrán en el tiempo y un buen motivo para que nunca sean reemplazados del todo por los recursos digitales, como son la estimulación sensorial y psicomotriz que permite el contacto directo, o el valor de trabajar con un dispositivo que representa una cultura milenaria.

En cuanto a los materiales digitales también observamos que muchas críticas no son intrínsecas al formato en sí, sino al uso actual que se hace de ellas. Vimos en los resultados que se reiteró la observación de que se han introducido a las escuelas precipitadamente por las autoridades sin que los maestros tuvieran la preparación ni las editoriales alcanzaran a desarrollar detenidamente materiales adecuados, lo cual no extraña demasiado en un contexto social que por años ha identificado las nuevas tecnologías como símbolo de progreso en educación por sí mismo, sin detenerse demasiado en su verdadera efectividad didáctica o en la importancia de su utilización. En este mismo sentido, tampoco sorprende que algunos ilustradores dijeran que las editoriales parecían no tener muy claro que tipo de material realizarían en un futuro cercano, y les pedían ceder derechos de ilustraciones (creadas para recursos impresos) para formatos digitales "por si acaso", o que (como nos cuentas editores), hubieran editoriales que terminaran digitalizando libros de texto impreso en PDF para abastecer la demanda digital.

Victoria Vidal

Licenciada en arte con la especialidad de Expresión gráfica por la Universidad de Playa Ancha Valparaíso (Chile). Obtuvo la prestigiosa beca de especialización de estudios en el extranjero, otorgado por su país, "Becas Chile 2008", lo que le permitió estudiar el Máster en Producción Artística en 2010 y realizar el Diploma Universitario en Ilustración gráfica, ambos de la UPV. Recientemente ha obtenido el título de Doctora en Bellas Artes por la Universitat Politècnica de València con la tesis *Digital Versus Impreso: El rumbo del material didáctico ilustrado en las aulas de primaria*. En la actualidad reside en Chile, donde trabaja como investigadora e ilustradora.

Nuria Rodríguez

Artista y docente. Profesora Titular en la Universidad Politécnica de Valencia. Directora de Unit experimental, grupo investigador multidisciplinar especializado en Realidad aumentada aplicada a eventos culturales. Doctora en Bellas Artes y titulada en Diseño Industrial por la Escuela Superior de Diseño de Valencia. Directora del Master en Diseño e Ilustración (UPV). Como artista su labor se centra en la práctica de la pintura, ha realizado varias exposiciones individuales como *Historia natural [tomo XXIII]* en 2015, *El desorden de las cosas* en 2014 y *Álbum, atlas, cuadernos de notas* en 2010.

Un dato llamativo es que todos los maestros manifestaron su preocupación por la alienación que ellos ven que las nuevas tecnologías provocan en sus aulas. Este hecho pone en cuestión un principio fundamental de las TIC, que se presentan como unas facilitadoras de la comunicación humana y nos permite decir que lamentablemente en ocasiones estamos muy "enchufados" pero poco "conectados", como pregona el título del artículo. A favor de los recursos digitales, podemos decir que su uso individualista podría ser fácilmente revertido si nos proponemos diseñar más materiales de nueva generación que apunten a que los alumnos trabajen en equipo, lo cual es además una capacidad indispensable en la sociedad actual. En este sentido, desde el ámbito de lo visual un tema de reflexión interesante podría ser el desafío de que los productores de imagen comenzáramos a plantearnos cómo construir mensajes visuales para lecturas en grupo. Algo que es más normalizado para quienes hacen animación.

Por otra parte, según los resultados vimos que esta observación fue señalada explícitamente por el 100% de los profesores, pero ningún otro profesional mencionó algo al respecto de la alienación de los menores en el uso de las TIC. Es decir, una preocupación que parece fundamental en quienes viven cotidianamente el uso de los materiales digitales, no pareciera ser un problema relevante para quienes lo producen. Esto nos hace pensar en una segunda alienación, pero esta vez en los procesos de trabajo. Incluso cuando sabemos que los expertos pedagogos y los editores están muy preocupados por conocer las necesidades del aula, los resultados tan marcados podrían reflejar que en muchos aspectos los diferentes grupos de profesionales no están suficientemente conectados, aunque las tecnología nos otorgue más herramientas que nunca para estar comunicados.

Un último dato nos ayudará a terminar la conclusión. Se trata de que la mayoría de los entrevistados expresó su convicción de que lo más seguro del futuro es que muchas cosas cambiarían y que todos los actores debíamos adaptarnos a lo que se presentara. Conformes con este planteamiento queremos enfatizar que las transformaciones de los materiales didácticos requerirán cambios en los procesos de producción, en los planteamientos, en cómo entendemos la escuela, la comunicación visual, etc. Pero también un cambio en cómo trabajamos estos desafíos, pues es indispensables que los profesionales que queremos mejores materiales visuales en las aulas trabajemos en equipo, demos espacio a las especialidades de los expertos en cada campo y aprendamos a escuchar.

Bibliografía

HERNÁNDEZ SAMPIERI, ROBERTO; FERNÁNDEZ COLLADO, CARLOS; BAPTISTA LUCIO, PILAR. (2002): *Metodología de la investigación*. México DF: Mc Graw Hill.
KVALE, STEINAR. (2011): *Las entrevistas en la Investigación cualitativa*. Madrid: Ediciones Morata.

LAZOTTI FONTANA, LUCIA. (1983): *Comunicación visual y escuela. Aspectos pedagógicos del Lenguaje visual*. Barcelona: Gustavo Gili.
MERLO FLORES, TATIANA. (2000): *El impacto social de la imagen*. Buenos Aires: EDUCA
TAPSCOTT, Don. (2008): *Grow Up Digital*. Nueva York: Mc Graw Hill.

