



Taller de Ilustración Gráfica

Bloque Especializado

**Compilador:
L. A. V. Roció Romero Hernández**

Licenciatura en Diseño Gráfico

CONOCERSE ACEPTARSE AMARSE CUIDARSE SUPERARSE TRANSMITIR TRANSFORMAR

Índice

Índice	1
Introducción	2
Objetivo general	3
 Tema 1. Introducción	4
Objetivo de aprendizaje	4
Introducción	4
1.1 ¿Que es ilustrar? Tres puntos de vista	4
1.2 Observación, memoria y registro	5
1.3 Registro de impresiones y experiencias	6
1.4 Reconstrucción e interpretación	6
Conclusión	8
Bibliografía	9
 Tema 2. La ilustración y sus procesos creativos	10
Objetivo de aprendizaje	10
Introducción	10
2.1 Técnicas de visualización	10
2.2 El Proceso, propuesta de un modelo general para ilustrar un texto	
Corto	11
2.3 Espacio de trabajo para la ilustración	12
2.4 El estudio del ilustrador	13
Conclusión	16
Bibliografía	17
 Tema 3. Técnicas Gráficas para ilustración	18
Objetivo de aprendizaje	18
Introducción	18
3.1 Reconocimiento de técnicas básicas. Técnicas secas	18
3.2 Grafito y pastel: Propuesta y práctica	19
3.3 Pastel graso: Búsqueda y experimentación	25
3.4 Ilustración en técnicas secas reproducción y contexto	30
3.5 Pluma y tinta	31
3.6 Scratch	35
Conclusión	38
Bibliografía	39

Introducción

Todos hemos crecido junto con la ilustración. Las ilustraciones tienen las claves de mundos que existen en nuestra imaginación y cuya descripción no sería posible sin ella. Desde que éramos niños los libros ilustrados, los cómics, los anuncios, carteles, etc., nos nutrieron de actitudes e información y también nos ayudaron a desarrollar nuestros sentidos visuales.

La fuerza de la ilustración, y el número casi infinito de formas en que puede usarse, ha hecho que no desapareciera o fuera relegada a medida que las técnicas fotográficas y digitales han ido creciendo. Lo cálido y humano de la ilustración es la cualidad especial que por encima de otra cosa, le asegura que siempre formará parte de las herramientas del Diseñador Gráfico.

Enumerar las técnicas que se pueden encontrar en la ilustración a lo largo del siglo XX es casi como hacer un recorrido por los materiales utilizados en el arte de la pintura durante este mismo periodo de tiempo, sobre todo si observamos los trabajos de los ilustradores a partir de los años setenta, periodo en el que encontramos continuas referencias estéticas análogas y, consecuentemente técnicas similares o incluso idénticas en una y otra manifestaciones artísticas.

Encontramos diversas maneras de expresarnos dentro del campo de la ilustración, diversas técnicas que nos brindan un sinfín de posibilidades, materiales como la pluma, la tinta, el pastel y el grafito, son solo algunos de todo el amplio mundo de elementos que conforman el trabajo del ilustrador.

Objetivo general

Al término del curso el estudiante conocerá las técnicas y procesos gráficos tradicionales para ilustrar con un sentido de búsqueda y experimentación.

Tema 1. Introducción

Subtemas

- 1.1 ¿Qué es ilustrar?
- 1.2 Observación, memoria y registro
- 1.3 Registro de impresiones y experiencias
- 1.4 Reconstrucción e interpretación

Objetivo de Aprendizaje

Al término del tema el alumno identificará los elementos, el registro, la reconstrucción y la interpretación para el proceso de ilustrar.

Introducción

No hay mejor manera de abordar un trabajo que tener una clara comprensión de lo que se espera que uno haga ¿Para que se ilustra?, Hay que comprender que la función primaria de la ilustración es la de realizar la interpretación gráfica de una idea. La idea que se quiere interpretar debe ser cuidadosamente visualizada. De esta manera es posible dar visos de realidad a una idea totalmente abstracta.

El principio de toda ilustración, es en realidad un proceso mental, realizado por alguien, un autor, un argumentista o el mismo diseñador. Se transmite a él una imagen mental, o bien, él mismo la suscita. Con su conocimiento de la forma, la luz, el color, la perspectiva, etc, habrá que realizar la interpretación.

1.1¿Qué es ilustrar? Tres puntos de vista

La función del ilustrador es captar la imagen o crearla y darle vida llevando a cabo la idea. El ilustrador se subordina a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica.

El campo de la ilustración puede dividirse en tres amplias zonas. La primera clase de ilustraciones la que narra la historia completa sin necesidad de título, texto ni inscripción alguna que sirva de guía. Las portadas de revistas y las sobrecubiertas de libros son ejemplos de este tipo de ilustración.

La segunda es la que ilustra un título, o que visualiza un slogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro, por lo tanto su función consiste

en dar mayor fuerza al mensaje. La narración y la ilustración trabajan conjuntamente. A este grupo pertenecen las ilustraciones de con texto corto, letreros, tarjetas de propaganda , anuncios y revistas.

La tercera clase de ilustración es aquella en la que la narración contada por el cuadro en sí es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad, intrigar al lector, para que este encuentre la respuesta en el texto que la acompaña. Muchos anuncios obedecen a este plan, para asegurar la lectura del texto, ya que si la historia estuviera expresada completamente en ilustración sería posible que se omitiera leer el texto.

1.2 Observación, memoria y registro

La observación es el método clásico de investigación, además es la manera básica por medio de la cual obtenemos información acerca del mundo que nos rodea.

En este sentido, la observación es de suma importancia no sólo para la ilustración sino para todo el Diseño Gráfico, sin ella es imposible manejar un lenguaje visual ni mucho menos crear imágenes.

Para ilustrar, la observación se ubica como primer paso, es necesaria para configurar nuestras imágenes, la composición, el tema y el color están regidos bajo ésta, por ejemplo sabemos que el color está sujeto a leyes naturales que rigen el tono, la luz y la sombra, sin la observación sería imposible saberlo y aplicarlo. **La observación es la clave para comprender.**

La memoria es la capacidad que permite retener y recordar, mediante procesos asociativos, inconscientes, sensaciones, impresiones, ideas y conceptos previamente experimentados, así como toda la información que se ha aprendido conscientemente.

La memoria es el segundo paso, después de la observación dentro de la ilustración. Nos permite retener lo que ya hemos observado del mundo que nos rodea, nos conecta con otras imágenes y nos hace crear otras a través de lo que ya hemos visto o vivido anteriormente. **GUARDA LO OBSERVADO.**

El registro es entonces el tercer paso, observamos, guardamos en la memoria y registramos; registrar es dejar huella palpable de los procesos ya mencionados, es dejar físicamente, con un material determinado la imagen. Para esto es recomendable llevar con nosotros una libreta de apuntes o bocetos, que se ocupará cada vez que se quiera dejar las impresiones de lo observado en el

momento mismo en que ocurren o poner lo registrado en la memoria de lo que ya observamos o experimentamos.

1.3 Registro de impresiones y experiencias

Un ilustrador, no solo puede controlar el tiempo, sino también centrar el tema, seleccionando algunas de las características del paisaje y descartando otras, o trasladar los acontecimientos de un día a un solo dibujo, usando los apuntes o simplemente su memoria.

No hay duda que la concepción de un tema es más importante que cualquier otra cosa, por ello vale la pena dedicar un tiempo considerable a los bocetos hasta estar seguro de que se tiene una buena distribución, amén de una buena dramatización del tema. Si pueden mostrar las caras de los personajes, es mucho mejor porque facilita el trabajo posterior, hay que tratar de entretrejer las áreas de luz, medios tonos y sombras, de manera que la ilustración quede equilibrada y bien enfocada.

La mejor manera clásica de registrar impresiones y experiencias es por medio del boceto, utilizando las diferentes técnicas para ello, línea, mancha, gesto y composición, pero un medio también adecuado es la cámara fotográfica que nos permite captar situaciones de manera instantánea y fiel de lo que está ocurriendo en el momento, la cámara mecánica o digital es buena herramienta para lograr registros, que después se seleccionaran para empezar la ilustración.

También podemos hacer uso de recortes, artículos de periódicos o revistas, noticias, etc, que permiten recordar las experiencias e impresiones o crear nuevas situaciones.

1.4 Reconstrucción e interpretación

Una de las razones para usar la ilustración se produce cuando la reproducción es muy importante. En los periódicos, por ejemplo, las imágenes predominantes son fotografías en semitonos que, según la calidad del papel prensa, pueden quedar muy grises, Las ilustraciones se preparan a menudo para obtener un contraste visual; un dibujo a pluma en blanco y negro constituye una aseveración gráfica como no puede serlo una fotografía más.

Existe también la oportunidad de usar el collage e incorporar objetos representativos, como por ejemplo, boletos de autobús, paquetes de cigarrillos o periódicos.

Lo que nos ayuda a reconstruir e interpretar nuestras imágenes y conocimientos es formularnos un cuestionario sobre el o los temas a tratar en nuestra ilustración:

- ¿Cuál es la naturaleza de nuestro tema?
- ¿Tiene un estado de ánimo?
- ¿Debe hacerse en color o blanco y negro?
- ¿Es un interior o exterior, de día o de noche?
- ¿Iluminación difusa, brillante, oscura, tenebrosa, etc?
- ¿Es posible contar la historia en más de una manera? ¿De qué modos?
- La situación, ¿depende de las expresiones faciales?
- ¿Qué figura es la más importante?
- ¿Cuál es la idea dominante de nuestra ilustración?

Conclusión

El papel de la Ilustración es de suma importancia para el Diseño Gráfico, la ilustración nos da referencia de nuestra propia vida, de todo lo que vemos y observamos y de nuestras impresiones y experiencias del mundo que nos rodea y de nuestras propias vivencias. La ilustración siempre formará parte de nuestra vida.

El Ilustrador, por su parte, es un creador innato, con capacidad de observación y memorización, pero además con la innegable posibilidad de reconstruir e interpretar la imagen, es en este sentido, a través de cierto proceso y el manejo de un lenguaje visual amplio, un creador de imágenes creativas con un lenguaje propio.

Bibliografía

- Colyer, Martín. Cómo encargar ilustraciones. Gustavo Gili. Barcelona. 1994
- Durán, J. El cerebro poliédrico. Bromera Ed. Barcelona. 1997
- Loomis, Andrew. Ilustración creativa. Librería Hachette, S.A. Argentina
- Slade, Catharine. Enciclopedia de técnicas de ilustración. Acanto. Barcelona. 1998

Tema 2. La ilustración y sus procesos creativos

Subtemas

- 2.1 Técnicas de Visualización
- 2.2 El Proceso, propuesta de un modelo para ilustrar un texto corto
- 2.3 Un espacio de trabajo para la ilustración
- 2.4 El estudio del ilustrador.

Objetivo de Aprendizaje

Al término del tema el estudiante ubicará las posibilidades técnicas de visualización para la ilustración de un texto así como reconocerá el espacio de trabajo del ilustrador.

Introducción

Los ilustradores pueden poner énfasis donde quieran, usando color o medias tintas para contrastar las áreas y guiar al lector a lo largo de los diferentes procesos. Pueden diseccionar, capa a capa, para mostrar cómo funcionan las cosas, tanto si se trata del cuerpo humano como de un submarino nuclear.

Los ilustradores pueden dibujar hacia atrás en el tiempo, hasta la edad de piedra, o hacia delante, en el futuro, para dar vida a lo que ven en su imaginación. Para las ilustraciones no existen límites prácticos, sólo los impuestos por la imaginación del ilustrador.

También es preciso contar con un buen lugar para trabajar, para dar rienda suelta a la imaginación, a los procesos, a la experimentación y a la creación.

2.1 Técnicas de visualización

La visualización es el proceso de construir una imagen concreta partiendo de una abstracta. Primero debemos procurar entrar en posesión de todos los hechos, y después embellecerlos y completarlos con nuestra propia imaginación.

Primero que nada debemos establecer a cual de los grupos de ilustración nos vamos a enfocar (recordemos el capítulo primero), después hay que delimitar muy bien el fin y el propósito de lo que vamos a hacer. Discernamos cuál es el estado de ánimo, cuál la atmósfera que emanará de nuestro tema. ¿Es un tema alegre?

¿Debe expresar acción, violencia, actividad, vitalidad? ¿O debe ser tranquilizador, reposado, consolador o quizá sombrío? Nuestras decisiones subsiguientes dependerán en mucho de la determinación o delimitación que hagamos de la idea central. Se debe leer y comprender la historia antes de empezar a ensayar. También hay que descubrir cómo son los personajes, los accesorios generales y la ropa en general.

Cabe aquí preguntarse ¿Cuál es la mejor manera de narrar la historia: mediante el ambiente y los personajes, o mediante los gestos y la expresión facial en un enfoque de primer plano, con poco fondo? Generalmente para la ilustración los personajes vienen primero y luego el escenario, esto sin descartar la otra posibilidad: el escenario y luego los personajes.

Se puede empezar a trabajar a partir de pequeños bocetos de imágenes ya establecidas o representando las ideas que se nos ocurran. Un procedimiento sencillo y práctico para visualizar un tema es planear lógicamente el escenario y la acción de las figuras, vistos desde cualquier ángulo.

2.2 El Proceso; propuesta de un modelo general para ilustrar un texto corto

Antes de proceder a ilustrar un texto es conveniente tener en cuenta ciertos puntos:

- El original debe poseer una amplia gama de valores, ya que durante la reproducción se pueden perder sutiles gradaciones de color.
- Hay que tener en cuenta dónde se situará la letra en la ilustración y elaborar el boceto de acuerdo con esto.
- Cuando una imagen se reduce, su apariencia mejora, así que es preferible que la ilustración original sea de mayores dimensiones que la obra terminada impresa.
- Algunos colores sufren alteraciones cuando se imprimen, sobre todos los amarillos, por lo que es mejor que sean brillantes.

Una vez que se dispone de todo el material de referencia, conviene dibujar un croquis en un cuaderno para hacer bocetos a fin de elaborar la composición de nuestra ilustración. Cuando menos detallados y más sueltos sean mejor, ya que después se pueden pulir calcando el dibujo en otras hojas de papel para hacer bocetos. Este es un método extremadamente útil, dado que permite obtener el diseño definitivo sin que se pierda la fuerza del primer boceto.

En un proyecto no hay ningún elemento aislado: el significado del texto, su colocación, el tipo de letra y la ilustración, todos estos elementos se apoyan entre sí y trabajan conjuntamente. Tienen que usarse de forma que interaccionen y comuniquen, interesen, enseñen o incluso conmuevan al lector o al espectador.

Hay que comprobar que la idea funciona, que hemos escogido la vía correcta para tratar el tema y que el impacto del conjunto será el que imaginamos y proponemos.

El grado de contenido de cada boceto varía para cada trabajo. Cuando la ilustración deba tener texto, se requerirá un boceto bien detallado. Si el color es vitalmente importante para el proyecto y juega un papel predominante, será importante que el boceto sea a color.

A veces el boceto deberá ser elaborado hasta formar la base de la ilustración final. El dibujo se irá cambiando o perfeccionando de acuerdo a las mismas exigencias del proyecto y a las posibilidades con que contemos.

2.3 Un espacio de trabajo para la ilustración

Todo ilustrador necesita de un espacio de trabajo que le permita realizar su trabajo de una manera agradable y amena, que lo invite precisamente a trabajar, a disponerse a ilustrar.

Muchas personas se plantean la instalación de un estudio como espacio de trabajo, de modo similar a como los fotógrafos adquieren sus materiales y equipo. Por lo general adquieren un equipo extenso y muy caro que supera en mucho sus necesidades reales y sus conocimientos técnicos. Una cámara cara no hace mejor a un fotógrafo, así mismo una cámara sencilla en manos de un buen fotógrafo puede producir resultados de la máxima calidad.

No es necesario gastar enormes sumas de dinero para montar un espacio de trabajo para realizar trabajos excelentes de ilustración.

El primer requisito, que no es necesariamente el más obvio, es una habitación, esto es esencialmente nuestro espacio para trabajar, preferentemente que no se utilice para otros fines. De ser posible se debe escoger una habitación con buena luz natural, para esto lo mejor es una ventana orientada hacia el norte, ya que de esta forma se evitará la luz directa del sol que cambia de intensidad y dirección en el transcurso del día. Los ojos no pueden adaptarse a una situación en la que en un momento la intensa luz del sol cae directamente sobre el trabajo, y al minuto una nube cubre el sol y es casi imposible lo que se tiene delante, además de que la luz directa del sol afecta a algunos materiales y a nuestro propio trabajo. La luz

del norte proporciona una iluminación filtrada, reflejada y casi constante. Para esto lo mejor sería un tragaluz en el techo.

Por supuesto en varios momentos se necesitará luz artificial y para esto la iluminación general de nuestro espacio funcionaría con unos tubos fluorescentes, que iluminan uniformemente espacios más amplios, pero el inconveniente es que la luz artificial altera los colores.

También es importante que nuestro espacio cuente con alguno otro con fuentes de agua como un lavadero, un lavabo, y en general cualquiera donde se puedan lavar algunos materiales de trabajo.

2.4 El estudio del ilustrador

El estudio debe ser necesariamente un espacio grande, con demasiada luz, ventilado y ordenado, donde los objetos de uso frecuente se hallen a la mano.

Pero no solo el espacio de trabajo es importante para ilustrar o mejor dicho, se necesitan de otros componentes para conformar lo que llamamos el nuestro estudio.

Por supuesto, lo más importante después de conseguir una habitación, es un buen tablero de dibujo o restirador, que representa una buena inversión ya que con él se va a trabajar durante todo el tiempo. Para conseguir trabajos de total precisión hay que tener la garantía de que la superficie de trabajo es perfectamente cuadrada por todas partes. Si no puede permitirse un tablero que cuente con sistema mecánico hay que asegurarse de que tiene una regla bien colocada en el lado izquierdo, que ofrece un buen recorrido para la escuadra en T.

El tablero puede ser una unidad individual o ir colocado sobre la superficie de una mesa. Si es del primer tipo, hay que comprobar que la base se encuentre bien sólida. La altura y el ángulo del tablero deben ser graduables. Si por el contrario se utiliza una mesa como apoyo para el tablero, ésta ha de ser resistente y estable. En cualquier caso es casi imposible trabajar sobre una superficie poco sólida.

Para disponer de una fuente cercana de luz se pueden emplear flexos que se sujetan a la mesa o el tablero de dibujo con una abrazadera. Los buenos flexos pueden ir también adosados sobre una base pesada, o colgarse en la pared, justo en lugar que se requiera para trabajar. Algunas lámparas ajustables tienen bombillas fluorescentes, otras una combinación de luz fluorescente e incandescente. Este último tipo es más adecuado para el trabajo en color que la luz incandescente pura.

Lo ideal, aunque no esencial es contar con una silla giratoria. También es de gran ayuda que la altura de la silla sea graduable, de forma que se pueda colocar en la mejor posición para cada tipo de trabajo, En términos generales, la altura debe ser aquella que nos permita mirar el trabajo desde arriba y no desde un ángulo plano.

Una caja o mesa de luz puede ser de gran utilidad en trabajos de visualización ya que ahorran tiempo a la hora de calcar imágenes de ilustraciones y fotografías, y proporcionan una mayor precisión en los pequeños detalles. También son muy útiles para ver diapositivas a color y negativos.

También necesitará un lugar para cortar, recortar y montar los trabajos, de modo que se deje espacio para una plantilla de diagramador.

Un corcho en la pared ayudará a comprobar el aspecto del trabajo en posición vertical y desde cierta distancia.

Ya que se tiene el mobiliario básico, hay que actuar de manera similar al adquirir los materiales.

He aquí una lista de materiales útiles para complementar el equipo básico para el estudio del ilustrador:

- Lápices negros suaves B y duros H de diferentes numeraciones
- Lápices azules para dibujo
- Lápices de colores
- Portaminas
- Regla de plástico transparente de 300 ó 450 mm. (30 ó 45 cm.)
- Regla de acero
- Escuadra en T
- Cartabón de 300 (30 cm.)
- Escuadra de ángulo variable
- Compás
- Plantilla para curvas
- Estilógrafos de diferentes numeraciones
- Un par de tijeras afiladas
- Un escalpelo y una cuchilla
- Borrador de plástico
- Goma de modelar
- Cinta adhesiva
- Cinta mágica
- Cinta aislante
- Tinta china negra
- Tinta china de diferentes colores
- Plumillas y puntillas de diferentes grosores

- Carboncillos
- Conté de colores
- Una selección de pinturas como gouache, pastel, acuarelas, etc.
- Una brocha ancha
- Pinceles de diferentes medidas: finos, medianos y anchos.

Desde luego cada ilustrador tendrá a la mano revistas, libros, anuncios, textos, recortes y demás materiales que le ayuden en el desarrollo de su actividad creadora dentro del campo de la ilustración.

Conclusión

Para proceder a lustrar es necesario contar con ciertas técnicas de visualización, a que tipo de ilustración nos vamos a referir, cuales son nuestras necesidades y cuales las que requiere el proyecto; contamos entonces con los procesos que nos permiten propiamente dicho: ilustrar, ya sea textos, catálogos, cuentos, revistas, anuncios, carteles, etc. Por ello tendremos que tener totalmente definido nuestro objetivo.

Siendo nuestro trabajo lo más importante, es necesario también, contar con un espacio de trabajo que nos permita desarrollar nuestra creatividad dentro del concepto, la formalidad y la técnica: elementos que conforman al diseñador gráfico dentro de los diferentes campos de acción.

Bibliografía

- Colyer, Martín. Cómo encargar ilustraciones. Gustavo Gili. Barcelona, 1994
- Laing, John. Rhijannon Saunders, Davies. Materiales gráficos y técnicas. Tursen Hermann Blune. 1996
- Loomis, Andrew .Ilustración Creadora. Librería Hachette. Argentina
- Slade, Catharine. Enciclopedia de Técnicas de ilustración. Acanto. Barcelona. 1998

Otras fuentes

- Server2. southlink.com.ar/rap/observacion.htm

Tema 3. Técnicas gráficas para Ilustración

Subtemas

- 3.1 Reconocimiento de técnicas básicas. Técnicas secas
- 3.2 Grafito y Pastel: propuesta y práctica
- 3.3 Pastel Graso: búsqueda y experimentación
- 3.4 Ilustración en técnicas secas reproducción y contexto
- 3.5 Pluma y tinta
- 3.6 Scratch

Objetivo de Aprendizaje

Al término del tema el estudiante reconocerá las técnicas básicas para ilustrar así como procederá a su aplicación a través de la búsqueda y la experimentación logrando realizar sus propias ilustraciones dentro de su vida estudiantil y profesional.

Introducción

Enumerar las técnicas que se pueden encontrar en la ilustración a lo largo del siglo XX es casi como hacer un recorrido por los materiales utilizados en el arte de la pintura durante este mismo período de tiempo, sobre todo si observamos los trabajos de ilustradores a partir de los años setenta, periodo en el que encontramos continuas referencias estéticas, análogas, y consecuentemente, técnicas similares o incluso idénticas en una y otra manifestaciones artísticas.

Grandes artistas como Matisse, Dalí, Chagall, Fujita, De Chirico, Braque, y hasta cineastas como Fellini, entre otros, Así como exponentes especializados como Sir Arthur Rackham, Harol Foster, Sequelles, Ronald Shirley, Disney, Giger, Steadman, entre otros, han sido dibujantes e ilustradores y han utilizado las más diversas posibilidades técnicas que nos brinda el material: lápiz, pastel, tinta, etc.

3.1 Reconocimiento de técnicas básicas. Técnicas secas

Dentro de las técnicas básicas y dentro de los procedimientos secos, quizá, los más sencillos sean los lápices y las pinturas de colores en madera, pero existe una gran variedad de medios para conseguir resultados concretos, el grafito, el pastel seco y el pastel graso, la pluma y la tinta son algunos de las técnicas secas que nos permiten desempeñar nuestro trabajo como ilustradores.

Existen muchos ilustradores que han realizado sus trabajos solo con lápiz negro, aunque la mayoría simultanee esta técnica con otras.

La mayor característica de las técnicas secas es el uso de un solo material o pigmento que lo conforma, son materiales de aplicación directa, esto es que no necesitan de algún aglutinante ó medio para que tiñan o penetren en nuestra superficie de papel, cartón, etc.

3.2 Grafito y Pastel: propuesta y práctica

La historia del lápiz se remonta a 1564, cuando se descubrió en Borrowdale Inglaterra un yacimiento de grafito puro. Estas minas aprovisionaron a toda Europa hasta el siglo XIX.

El grado de dureza del grafito se indica en dos formas. El grado B para los lápices o barras blandas, generalmente el 9B es el más blando (suave), y el H para los lápices o barras más duras, aquí generalmente el 10H es el de mayor grado de dureza. Este sistema sirve de guía a la hora de elegir el instrumento más apropiado para un trabajo en particular. Por lo general los grafitos más blandos, así como el pastel, deben utilizarse sobre un papel que posea un grano suficiente para recoger y retener las partículas de grafito que se desprendan de éstos, mientras que las superficies más lisas como la cartulina son más adecuadas para grafitos duros.

Hay dos tipos de grafito. El lápiz y la barra que se encuentra en diferentes grosores y calidades. Aunque se puede utilizar cualquier papel es conveniente aplicar un fijador a las obras realizadas.

Con grafito se pueden obtener resultados inmediatos, se puede trazar, bocetar, y obtener resultados a base de línea o mancha. Se distribuyen en lo posible las masas, obteniendo calidades de blancos y una gama bastante amplia de grises casi hasta obtener el negro.





Los pasteles son ideales para realizar obras expresivas y llenas de vida. Con ellos se consiguen desde colores muy saturados hasta tonos delicados de dibujos texturados, lo que permite al ilustrador crear imágenes impactantes.

El pastel es el medio más asociado a menudo con ilustraciones suaves e irreales, el pastel puede, de hecho, usarse de formas muy distintas. Sus colores profundos y puros son al mismo tiempo ricos e impuros. No es un medio para pequeños detalles: nos encontramos que la mayoría de los ilustradores que usan los pasteles producen ilustraciones de gran tamaño.

Hay dos tipos de pasteles, los pasteles secos y los pasteles al óleo o grasos, las técnicas que se emplean en ambos son parecidas.

En el mercado se halla disponible una gran variedad de pasteles secos, desde las barras circulares hasta las barras rectangulares y todos se venden en una amplia gama de colores.

Cualquier tipo de papel sirve para pintar con pasteles, aunque existe un papel especial que se vende en diferentes tonos y que posee una cara rugosa y otra fina. Existen tres tipos de pasteles secos. En primer lugar, los pasteles blandos, que poseen una alta proporción de pigmento en relación con el aglutinante y, por tanto, una rica textura y colores brillantes. Con todo presentan el inconveniente de romperse con facilidad dada su textura quebradiza. En segundo lugar los pasteles duros, que son más resistentes por que poseen más aglutinante. Por último los lápices de pastel, que están recubiertos de madera y que son más limpios y fáciles de usar y de transportar, aunque los resultados que se consiguen con ellos son diferentes. Es conveniente tener cuidado con la zona donde se va a trabajar, ya que los pasteles ensucian demasiado.

Los colores se mezclan con los dedos, con un pincel, un difumino o mediante mezclas ópticas, y se pueden modificar acentuando su tono o creando áreas de punteado y se emplean papeles de colores para producir medios tonos, papel blanco para crear efectos de luz y sombras leves, y papel sepia o negro para crear zonas más oscuras.

La delicada naturaleza de los pasteles secos los hace ideales para crear ilustraciones decorativas e impresionistas mezclando combinando los colores. Una vez que se ha terminado la obra, es imprescindible fijar los colores al papel con un fijador a fin de que no se emborren.

Propuesta y práctica

Se crea el fondo de color amarillo frotando horizontalmente un pastel sobre un papel para pasteles texturado de color crema. A continuación, se difumina el color suavemente con las yemas de los dedos. Hay que retirar el exceso de pigmento.



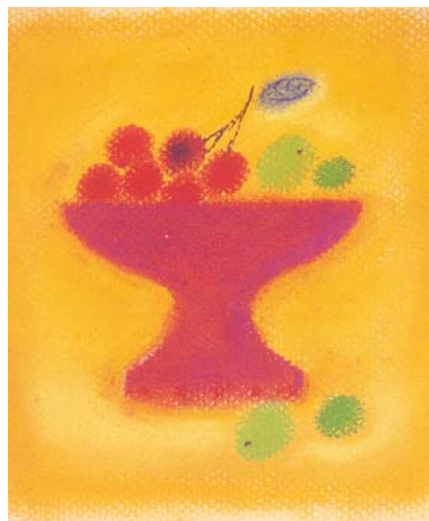
Se aplican los colores más oscuros encima del fondo. La textura del papel quiebra los trazos de pastel y se crea entonces una mezcla visual.



Ahora se suavizan los trazos realizados con pastel frotando con el dedo. Lo que, además sirve para mezclar los colores. Como los pasteles ensucian, si se prefiere se puede utilizar un difumino.



A medida que se van añadiendo más detalles, se hacen más apreciables las cualidades de los clariones, acentuadas por la textura del papel, y de este modo se matiza todavía más el dibujo.



Los colores pueden mezclarse para producir una amplia gama de tono. En el ejemplo se ha dado más fuerza al color del fondo añadiendo un amarillo claro que enmarca la imagen, como en el ejemplo anterior.

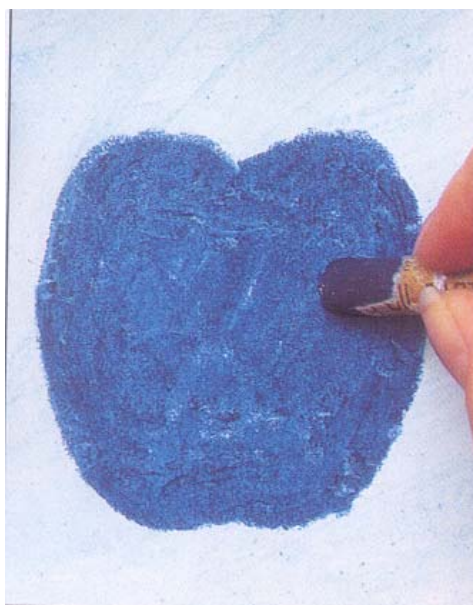
3.3 Pastel graso: Búsqueda y experimentación

Una de las técnicas de mezclar pasteles grasos consiste en tejer los trazos de color, es decir en tramar líneas paralelas cortas y largas. Otra manera de mezclar este medio es superponer capas de colores diferentes. En ambas técnicas, se puede hacer que aparezca después el color de base raspando los colores de encima. Si se desea combinar pastel con otro medio de pintura, sirve de gran ayuda aplicar trementina con un pincel a la obra realizada con pasteles.

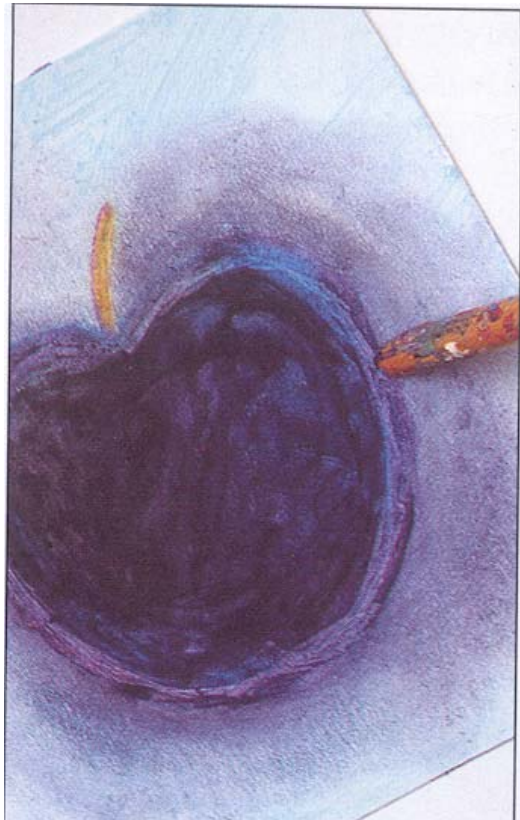
Los pasteles grasos, igual que los secos, se aplican de muchas maneras; muy suavemente, dejando que se aprecie el papel, o ejerciendo más presión y depositando más pigmento. Los colores pueden superponerse y después mezclarse con el dedo o un difumino, o bien pueden tramarse, es decir, enlazar los trazos. La diferencia entre los pasteles grasos y secos radica en su textura. Los grasos son cerosos y los secos poseen una consistencia parecida a la tiza. Los pasteles grasos, dada su textura cerosa, se pueden aplicar en capas densas y pulirse y rasparse a fin de crear una dimensión lineal. También pueden mezclarse o alterarse con disolvente.

Pulir y raspar

En el ejemplo se aplican capas de pigmento y se crea así un área de color saturado e intenso. Se puede acentuar el color creado con pasteles frotando suavemente con una herramienta que sirva para pulir o, en su defecto, con la uña.



Una vez que se ha creado y pulido el color, se añaden detalles lineales raspando el pigmento con un estilete o la punta del mango de un pincel, de este modo se muestra el fondo de color más claro.



Se raspa el pastel del perfil de los contornos de la manzana, que se han realizado mediante líneas tramadas.



Mezclar pasteles grasos con disolventes

Los pasteles grasos de textura densa, son solubles a la trementina y al aguarrás y pueden aplicarse aguadas transparentes añadiendo disolvente. Las técnicas son varias; una de ellas consiste en mojar el papel con trementina, aguarrás o aceite antes de pintar, y otra es humedecer con disolvente el dibujo ya realizado.

El papel rugoso es el más adecuado para ésta técnica. Se dibuja el perfil realizando trazos gruesos de varios colores.



Se moja un pañuelo de papel en trementina o aguarrás, que se usa para mezclar y extender los colores de la imagen realizando pequeños trazos circulares.



Una vez que se ha secado el disolvente, se aplican otros trazos de pastel. Si se hace cuando el papel todavía está húmedo, los colores se mezclan y las líneas quedan borrosas, particularidad que se puede aprovechar si se desea crear un efecto especial.



Se pueden realizar más mezclas con los colores con los dedos o con papel de cocina humedecido con disolvente y así ir construyendo paulatinamente la imagen. En los detalles es preferible utilizar una bola de algodón humedecida en trementina.



Esta técnica sirve para crear multitud de efectos, como por ejemplo dar a la obra perspectiva o una sensación de distancia, o bien conferir a la imagen cualidades de ciertos fenómenos ambientales como la neblina o la bruma.



3.4 Ilustración en técnicas secas reproducción y contexto

Dentro de la ilustración encontramos diversas técnicas, con las que podemos trabajar y variar de acuerdo a nuestras propias demandas. Así podemos encontrar a las denominadas técnicas puras, que son aquellas en las que encontramos un solo material o pigmento; o mixtas, en las que encontramos mezclados o yuxtapuestos diversos materiales, además de las recientes técnicas informáticas o digitales realizadas directamente en soportes electrónicos.

A las primeras que hemos denominado puras, y que utilizan un solo componente, podríamos agruparlas en dos bloques: un primer bloque en donde se encuentran los materiales de aplicación directa, denominados también procedimientos secos, como el lápiz, el grafito, los colores de madera, el carboncillo, la sanguina, el pastel, las barras de pastel-óleo, las ceras, el lápiz conté, el bolígrafo y los rotuladores. En el segundo de los bloques se encuentran las técnicas que utilizan un disolvente líquido más o menos fluido, orgánico o no, y que se aplican a través de un instrumento, ya sean pinceles, brochas, algodón, esponja, plumilla o spray, las más conocidas son la acuarela, la tinta, el óleo, el acrílico y el gouache.

En las denominadas técnicas mixtas encontramos todos los materiales enumerados anteriormente, mezclados o yuxtapuestos, además del collage y la fotografía.

3.5 Pluma y tinta

Si ojeamos un montón de libros de ilustración escogidos al azar comprobaremos cuán a menudo los ilustradores se han servido del dibujo realizado con líneas. Un ilustrador puede crear su propio estilo con líneas expresivas, pero describir una forma tridimensional con líneas es algo que requiere de mucha práctica.

Uno de los estilos más tradicionales de ilustración; la pluma y la tinta nunca pasan de moda y los ilustradores consiguen hacerla apropiada para cada nueva generación. La calidad del dibujo es crucial: este es un medio en el que un mal trabajo se hace realmente evidente.

Para el dibujo basta con tener plumillas y manguillos o un portaplumas que tenga un orificio para plumas de dibujo grandes y finas, una selección de plumas, tinta china y papel de dibujo y de algodón. Probando con los diversos tipos, debe hallarse antes del trabajo de dibujo propiamente dicho una pluma que se adapte a la propia mano y al fin para el que se emplea. Quien quiera dibujar con firmeza y rapidez utilizará plumas que discurren sin esfuerzo por el papel y cuyas líneas pueden ensancharse fácilmente con una mayor presión. Si se prefieren las formas de representación sutiles se elegirán plumas de dibujo finas y duras, que tienen que ser conducidas cuidadosamente sobre el papel, por que la punta se clava con facilidad y la tinta china salpica. Pero en sí, una sola plumilla da diferentes tipos de grosores.

Si se trabaja con la adecuada precaución, pueden conseguirse muy buenos resultados incluso sobre cartón rugoso. Para el trabajo resultan apropiados todos los colores líquidos o fluidificados, tales como la tinta china, tinta normal, colores de acuarela, colores de esmaltado, etc.

Se puede acuarelear el trabajo previamente hecho con pluma, pero se requiere de una tinta que no se descomponga con la aplicación ulterior del color de acuarela, por ejemplo la tinta china. Esta tarda algún tiempo en volverse resistente al agua, que puede ser de 24 hora, así que para mayor seguridad deberá hacerse una prueba.

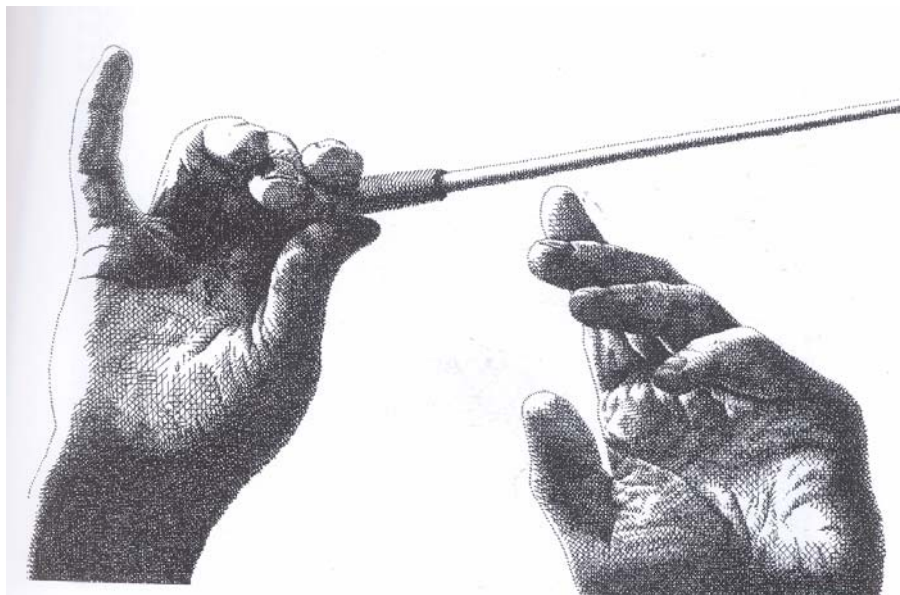
Otras tintas chinas negras, pero no resistentes al agua, son la tinta negra y la tinta especial para Isograp.

Muchos ilustradores prefieren tonos pardos como el sepia a la tinta china negra. Pero si sobre el dibujo a tinta debe pasarse acto seguido color de acuarela, el contraste entre el color y el dibujo resulta más armónico como consecuencia del efecto de las líneas marrones, el conjunto es más suave que si se hubiera pasado tinta china negra.

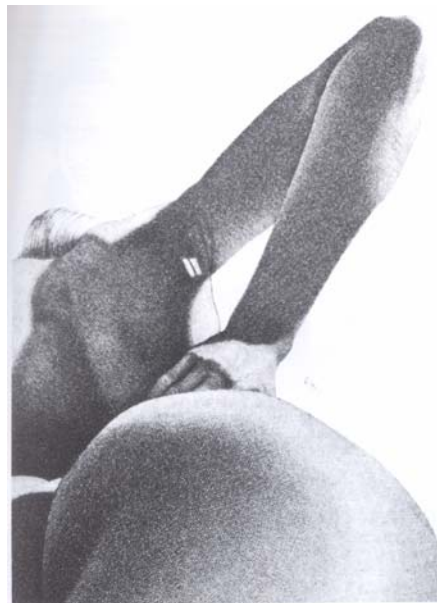
Quizá lo más importante dentro de un trabajo de pluma y tinta sea precisamente la línea, para esto hace falta una aplicación limpia y eficaz y saber los tipos de rayado.

Los rayados son líneas paralelas trazadas con regla o a pulso. Con los rayados se representan grises y cuanto más próximas se encuentren las líneas, tanto más intenso será el tono de gris, hasta que en el límite, aparezca como negro integral o, si se utiliza otro color, como tono pleno. Los oscuros se logran por consiguiente con la aproximación recíproca de las líneas, pero también cruzándolas (lo que se llama un rayado cruzado) o aumentando su espesor. Lo último resulta más difícil de lograr, más consecuente es el rayado cruzado con líneas de igual grosor.

El principio del dibujo a pluma es la creación de tonos mediante combinación del blanco y el papel y el oscuro de la línea. Es como una cortina de alambre puesta sobre una ventana, cuanto más grueso el alambre y más apretada la malla. Más se oscurece. Un valor es producido por la cantidad de blanco que queda visible. Se puede hacer una escala de valores con la misma pluma. Hay que seguir la forma de los rasgos de la pluma.







También se puede utilizar otra técnica con pluma y tinta: el punteado; se suele emplear para crear zonas de tonos suaves con puntos y tiene alguna similitud con la fotografía en blanco y negro; cuanto más condensados están los puntos más oscuro es el tono.

En esta técnica se emplean tanto plumas como rotuladores y se producen gradaciones de tonos muy sutiles y se puede crear una amplia gama de grises controlando con precisión la densidad de los puntos y obtener de este modo efectos de luz donde no se han aplicado puntos.

3.6 Scratch

Dentro de las técnicas de Scratch, encontramos de manera profesional el Scratch board, que es literalmente “cartulina para raspar”, es una técnica de ilustración gráfica, de construcción de significados visuales susceptible de aplicarse a los procesos de reproducción e impresión directos. Esta técnica, como el nombre lo indica, consiste básicamente en raspar con distintas herramientas sobre un cartón especial compuesto de una base de yeso y recubierta con tinta negra para obtener líneas blancas sobre un fondo negro, es decir dibujando en negativo a diferencia de las técnicas de ilustración con tinta china, donde se realizan los diseños en positivo: líneas negras sobre fondo blanco. El scratch board es una técnica de ilustración esgrafiada, tanto por su proceso de ejecución (raspar, rayar, esgrafiar, grabar) como por los resultados y efectos gráficos que se obtienen (líneas blancas sobre fondo negro, gamas tonales por grises ópticos, efectos de esgrafiado y raspado, etc.) el scratch está estrechamente ligado a las técnicas tradicionales de huecograbado y de xilografía.

En este caso el soporte tradicional es un cartón rígido scratch board de diferentes tamaños que se vende en dos presentaciones, el cubierto con yeso o estuco, a su vez recubierta con una película de tinta china negra, pero tiene un costo muy elevado y presenta también la desventaja de que los errores no pueden ser corregidos a la hora de realizar un diseño y es sumamente frágil. Pero se puede utilizar un soporte alternativo por un material usado en la industria para fabricar empaques: La lámina de estireno de color blanco.

Otra técnica dentro del scratch es que sobre un cartoncillo tipo ilustración, por ejemplo, se ilumine con crayolas de manera muy libre y se aplique una capa de tinta china negra después, también se procede a esgrafiar o raspar.

Como técnica de ilustración el scratch resulta altamente eficaz. Otra manera bastante interesante para usarlo es utilizar los pasteles, sirve de gran ayuda ablandar los pasteles calentándolos un poco.

Primero se crea un fondo de varios valores aplicando colores claros. Es mejor el papel rugoso ya que, al tener que aplicarse una capa densa a fin de que hasta las partes más hundidas queden impregnadas de pinturas, cuando se raspa la superficie lo que aparece es esta capa y no el papel.



Se cubre por completo este fondo con capas de pastel más oscuro. Es conveniente quitar el papel que envuelve el pastel para que no raye el pigmento.



Para que el fondo de color aparezca en la superficie, se raspa el dibujo con el extremo del mango de un pincel u otro utensilio puntiagudo. El grosor de las líneas dependerá del instrumento que se utilice.



Conclusión

Los ilustradores hoy en día se expresan en los medios más variados, y su trabajo incluye una gran variedad de estilos. Cuando más exhaustivo sea nuestro conocimiento no solo teórico sino práctico, de la gama de técnicas usadas para los ilustradores, más conoceremos qué es lo que se puede hacer, cómo puede ser trasladado hasta la forma impresa final y qué es lo que funcionará bien con la ilustración en términos de tipografía y maquetado.

Entre más tengamos un sentido de búsqueda y experimentación en los diferentes materiales, aplicaciones y técnicas, más posibilidades tendremos para crear; las diferentes técnicas gráficas para la ilustración son un gran abanico de posibilidades que nos permite ampliar nuestros medios de expresión.

Bibliografía

- Colyer, Martín. Cómo encargar ilustraciones. Gustavo Gili. Barcelona. 1994
- Becerra, Gonzálo. Gómez Morin, Mauricio. Ilustración en Scrath, técnicas y materiales. UAM. México. 1991
- Laing, John. Rhijannon Saunders, Davies. Materiales gráficos y técnicas. Tursen Hermann Blume. 1996
- Loomis, Andrew. Ilustración creativa. Hachette. Argentina
- Günter Magnus, Hugo. Manual para dibujantes e ilustradores. Gustavo Gili. Barcelona. 1992
- Slade, Catharine. Enciclopedia de técnicas de ilustración. Acanto. Barcelona. 1998

Otras fuentes

- <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/tecnicas.htm>
- www.telefonicactehile.c/fundacion/arte_cultura/material_apoyo/material_magicc-complementario.htm