



BENEMERITA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE PUEBLA



FACULTAD DE FILOSOFIA Y LETRAS

LA TRANSICIÓN DE LO ANÁLOGO A LO DIGITAL EN LOS PROCESOS
CREATIVOS DEL ILUSTRADOR ÁNGEL CHÁNEZ

TESIS

PARA OBTENER EL GRADO DE
MAESTRA EN ESTÉTICA Y ARTE

PRESENTA

ANA GABRIELA CARRERA HERNÁNDEZ

DIRECTOR DE TESIS:

DR. ALBERTO J. L. CARRILLO CANÁN

COMITÉ TUTORIAL:

DRA. MARÍA EMILIA ISMAEL SIMENTAL
DR. ALBERTO LÓPEZ CUENCA

PUEBLA, PUE. MAYO DEL 2018

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS, 5

INTRODUCCIÓN, 6

1. LA ILUSTRACIÓN: UN ACERCAMIENTO A SU PRÁCTICA DESDE LAS NOCIONES DE LO ANÁLOGO, LO DIGITAL Y DEL PROCESO CREATIVO EN EL SIGLO XXI, 12

1.1 La ilustración análoga y la ilustración digital, 12

1.2 La contribución de los medios análogos y digitales a la práctica de la ilustración, 16

1.3 La creatividad y el proceso creativo, 18

1.4 La ilustración contemporánea, 25

1.4.1 Opciones de mercado, 27

2. DE LO TÉCNICO A LO CULTURAL: CAMBIOS EN LOS MODELOS DE CREACIÓN, PENSAMIENTO Y REPRESENTACIÓN EN LA PRÁCTICA DE LA ILUSTRACIÓN, 33

2.1 La disyuntiva del lápiz en la discusión acerca de lo análogo y lo digital, 34

2.2 Una nueva generación de ilustradores, 40

2.3 La práctica de la ilustración en el ambiente de la cultura digital, 42

2.4 La World Wide Web como un modelo que reconfigura los modos de crear, pensar y representar, 45

3. PENSANDO LA NOCIÓN DE PROCESO CREATIVO DESDE UNA PERSPECTIVA TÉCNICA Y CULTURAL EN EL CASO DEL ILUSTRADOR ÁNGEL CHÁNEZ, 52

3.1 El proceso creativo análogo, 55

3.1.1 Asesino dormido, 55

- 3.1.2 Bitácora del Conejo Muerto, 57
- 3.1.3 Pintura en medio y gran formato, 60
- 3.2 Un primer salto hacia lo digital, 62
- 3.3 El salto definitivo hacia un proceso creativo mixto con herramientas análogas y digitales, 69
 - 3.3.1 Novela gráfica, 74
- 3.4 De la imagen-objeto a la imagen-proceso: los desplazamientos en la obra del Conejo Muerto 2010-2014, 79
 - 3.4.1 Intervención digital sobre fotografía, 80
 - 3.4.2 Art toy, 85
 - 3.4.3 La máscara, 88
 - 3.4.4 El performance en la obra de Ángel Chánez, 94
- 3.5 Análisis del proceso creativo de Ángel Chánez en términos de modos de trabajo, soportes materiales, estética y narrativa y transmisión de conocimientos, 102
 - 3.5.1 Modos de trabajo, 103
 - 3.5.1.1 Modos de trabajo con medios análogos, 103
 - 3.5.1.2 Modos de trabajo con medios digitales, 105
 - 3.5.2 Soportes materiales, 107
 - 3.5.2.1 Soportes materiales análogos, 107
 - 3.5.2.2 Soportes materiales digitales, 108
 - 3.5.3 Estética y narrativa, 112
 - 3.5.3.1 Estética y narrativa con medios análogos, 112
 - 3.5.3.2 Estética y narrativa con medios digitales, 115
 - 3.5.4 Transmisión de conocimientos, 120
 - 3.5.4.1 Transmisión de conocimientos antes de la incidencia de lo digital, 120
 - 3.5.4.2 Transmisión de conocimientos con la incidencia de lo digital, 121

CONCLUSIONES 126

BIBLIOGRAFÍA, 135

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quisiera agradeceré al Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT) por apoyar mis estudios de maestría durante los dos últimos años. Del mismo modo, se agradece a la Vicerrectoría de Investigación y Estudios de Posgrado por el apoyo otorgado para la conclusión de esta tesis dentro del Programa II. Investigación y Posgrado. Aseguramiento de la calidad en el Posgrado. Indicador establecido en el Plan de Desarrollo Institucional 2013-2017.”

Quisiera también dar gracias a mi familia por el apoyo y la mucha o poca paciencia que se requirió de su parte mientras hacía esta tesis y gracias mamá y Gus por el apoyo que sé que me brindarán el día de mi examen. A mis amigos y amigas por todos los ánimos, las bromas y el apoyo moral que todos sabemos eran necesarios para que termináramos nuestros proyectos.

A mis asesores, el Dr. Alberto Carrillo Canán, el Dr. Alberto López Cuenca y la Dra. Emilia Ismael Simental, por haberse tomado el tiempo de leer y corregir mi trabajo a lo largo de los dos años de maestría y también y por haber contribuido con sus valiosos comentarios y opiniones.

Finalmente, quiero agradecer a Ángel Chánez Santín por haberme permitido entrar a su casa estudio, por dedicarme su tiempo durante las entrevistas, y poner a mi disposición un abundante número de referencias visuales, mismas que fueron de gran ayuda y que presento en este trabajo de investigación.

INTRODUCCIÓN

Esta investigación tiene como principal propósito de estudio los procesos creativos en la práctica de la ilustración. La razón para estudiar este tema se debe a que mi formación en la licenciatura se vio influenciada por un énfasis en los procesos creativos para la realización de una obra, aunado a un interés particular por la gráfica, mismo que se vio intervenido por un acercamiento hacia textos que hablan de las modificaciones que se presentan en el arte con la inserción de las tecnologías digitales.¹ Razón por la que en esta investigación nos damos a la tarea de investigar cómo es que la digitalización transforma los procesos creativos en la gráfica. De este modo, la intención principal consistió en problematizar la noción de proceso creativo visto como el resultado de los intereses y modos de trabajo específicos de un ilustrador en particular. Los conceptos de lo análogo y de lo digital como recursos para la elaboración de estos procesos sirvieron como base para determinar cómo es que se lleva a cabo la práctica de la ilustración hoy en día, pues es normal encontrar ilustradores que trabajan mediante la combinación de *medios análogos y digitales* para la creación de ilustraciones.

En concreto, la investigación que aquí se presenta tiene la finalidad de analizar los cambios que se presentan en los procesos creativos del ilustrador poblano Ángel Chánez con la introducción de los *medios digitales* en dichos procesos. De este modo, el desarrollo de esta tesis de investigación se fundamenta en unas preguntas centrales, mismas que nos ayudaron a darle sentido y forma a nuestros planteamientos. Dichas preguntas son las siguientes: ¿En qué cambia la obra y los procesos creativos de Chánez al implementar los *medios digitales*? ¿En qué consisten los procesos creativos de Chánez al momento de crear una ilustración? ¿Hasta qué punto usa los *medios análogos* y hasta qué punto usa los *medios digitales*? ¿A qué se debe que los ilustradores, aun en la era digital, recurren al dibujo análogo en las etapas iniciales del proceso creativo? De este modo, el planteamiento de esta pregunta nos permitió elaborar nuestra hipótesis de la siguiente manera: *el uso de los medios digitales significó un cambio en los procesos creativos de Ángel Chánez en términos de modos de trabajo, soportes materiales, estética y narrativa y transmisión de conocimientos*. En este sentido, el objetivo que persigue nuestra investigación es el de *determinar los cambios que*

¹ Consultar Lev Manovich, “El lenguaje de los nuevos medios”

se presentaron en los procesos creativos de Ángel Cháñez al momento de implementar a sus procesos creativos el uso de medios digitales.

Así pues, nos disponemos a presentar este trabajo de investigación a lo largo de tres capítulos. En el capítulo uno, mismo que se titula *La ilustración: un acercamiento a su práctica desde las nociones de lo digital, lo análogo y del proceso creativo en el siglo XXI*, se llevan a cabo algunas precisiones teóricas y metodológicas respecto a los *procesos creativos* de la ilustración de hoy en día, esto se hace con la ayuda de una revista documental de diseño y algunos autores expertos en el tema,² que exponen sus ideas sobre las etapas o pasos que deben conformar a un proceso creativo. La razón por la que presentaremos una metodología se debe a que esta guarda relación con el proceso creativo de Ángel Cháñez y nos ayudará a describir ciertos aspectos de su trabajo. Comenzamos haciendo una distinción entre la *ilustración análoga* y la *ilustración digital*, para después especificar cuáles son las aportaciones de cada medio en concreto a esta práctica, esto con el fin de demostrar cómo es que tanto un medio como otro pueden ser utilizados ventajosamente en el proceso creativo. Posteriormente, definimos en términos generales la noción de creatividad pues nos interesa precisar que esta es el resultado de un trabajo que requiere de la búsqueda de referencias, textuales o visuales, así como de su organización, esto con la finalidad de realizar conexiones entre una idea u otra y que aportaran nuevas perspectivas a las ilustraciones. Después describiremos la *metodología*, o etapas de las que se conforma un proceso creativo en la actualidad y lo hacemos de acuerdo a los autores mencionados en el pie de nota número dos. Posteriormente tocamos el tema de la *ilustración contemporánea* en donde contextualizamos el panorama actual en el que esta práctica se desenvuelve, este panorama actual, provee a los ilustradores de un amplio rango de *opciones de mercado*, mismas que describimos y ejemplificamos con el trabajo y opiniones de varios ilustradores al respecto de su proceso creativo y sobre cómo utilizan los *medios análogos* y digitales en el mismo. El motivo por el que nos enfocamos en las opciones de mercado se debe a que encontramos que Cháñez ha realizado ilustraciones para editoriales, por lo que consideramos oportuno describir brevemente en qué consisten cada una de estas opciones.

² Lawrence Zeegen, "Principios de ilustración" y "What is illustration?"; Ramón Ortega "Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo; Revista gráfica N° 4 "Creatividad ¿Todos somos creativos?"

Por otro lado, también buscamos establecer las bases del proceso creativo para que en capítulos posteriores podamos hacer uso del término de manera libre y así enfocarnos en los cambios que en estos procesos se han presentado con la inserción de las tecnologías, del mismo modo, nos servirá para que, en el capítulo tres, podamos describir y analizar ciertos aspectos de los procesos creativos de Chánez.

En el capítulo dos, titulado *De lo técnico a lo cultural: cambios en los modelos de creación, pensamiento y representación en la práctica de la ilustración*. Se contraponen dos posturas, una más tradicionalista³ que nos dice que la incidencia de las tecnologías digitales en los procesos creativos trae cambios meramente superficiales, es decir, que estos cambios se dan únicamente a *nivel técnico* en el sentido en que agilizan la producción haciéndola más rápida, o que el software de edición de imagen proporciona un margen más amplio para el error pues es posible revertir pasos en el tiempo sin dañar el trabajo ya hecho. En contraposición a esto, encontramos otros textos⁴ que nos indican lo contrario y que abogan por unos cambios más sustanciales o significativos en los procesos creativos, cambios que devienen del uso de las tecnologías digitales. Dichos textos refieren a modificaciones tales como las maneras en las que un ilustrador se relaciona con su entorno laboral, pues, de acuerdo con estos, las tecnologías digitales brindaron a los ilustradores un tipo de libertad que no poseían antes, esto es, libertad para decidir cómo y de qué maneras se presenta o modifica su trabajo al momento de su impresión; también estas tecnologías les permitieron volverse gestores de su propio trabajo, esto gracias al uso de correos electrónicos mismos que permiten estar en contacto con clientes o directores de arte; también al uso de plataformas digitales que permiten la inserción de nuevos agentes en el mercado, sin importar si son acreedores a un título profesional o no, También, es posible que un ilustrador tome distintos roles en las distintas etapas de un proyecto, es decir, este puede fungir tanto como director de arte o como diseñador gráfico, esto de acuerdo a Eva Figueras quien nos dice que el trabajo en red parte de la idea de que cada elemento, componente o agente involucrado tiene tanta importancia como cualquier otro. Y la consecuencia inmediata de esto, nos dice es “[l]a

³Nos referimos a las posturas de Oscar Kaplan y Carlos Riaño, en sus artículos “Dibujo analógico + dibujo digital” e “Ilustración para niñas y niños en formato multimedios: testimonio de un ilustrador”.

⁴ Nos referimos a los textos de Lawrence Zeegen “Principios de ilustración” y “Complete digital illustration”, Delgado e Isabel, “Un modelo estratégico para la enseñanza de la ilustración”. Eva Figueras, “La comunicación artística en la cultura digital” y Fossati y Gemetto, “Arte joven y cultura digital”

difusión de límites entre el profesional y el amateur”⁵, como consecuencia directa de la *cibercultura*. Lo que significa que, en la actualidad, “no es la autoridad la que confiere la posición académica o el estatus profesional (...) sino la recepción y la evolución de estas propuestas en la ciber comunidad.”⁶ Así mismo, encontramos otras posturas⁷ que nos indican que el uso de las tecnologías digitales conlleva cambios más significativos, en pocas palabras estos autores nos dicen que las tecnologías digitales traen como consecuencia cambios más sustanciales en las prácticas artísticas. En términos generales, diremos que los términos principales que rescatamos de estos textos son los de *liminalidad* de Herrera, *radicante* de Bourriaud y la transición de la *imagen-objeto* a la *imagen-proceso* de Alcalá, mismos que nos ayudan a detectar los cambios que ocurren en su obra, en el sentido en que esta realiza una trayectoria entre planos, soportes y prácticas, trayectoria que a su vez incrementa las posibilidades creativas del personaje.

Por último, en el tercer capítulo, Pensando la noción de proceso creativo desde una perspectiva técnica y cultural en el caso del ilustrador Ángel Chánez; abordamos el caso del ilustrador Ángel Chánez. En este capítulo hacemos un recorrido por el trabajo de este artista con la finalidad de mostrar de manera gradual como es que la incidencia de los *medios digitales* ocasionó cambios en los procesos creativos de Chánez, es decir, pretendemos mostrar cómo se da una transición desde un proceso creativo análogo a un proceso creativo mixto, es decir, que surge de la combinación de *medios análogos* y digitales. Por esta razón comenzaremos por describir aquellas obras que están hechas a partir de *medios análogos*, describiremos tanto los materiales, como las técnicas y los soportes utilizados para la realización de dichas obras; en segundo lugar, describiremos aquellas obras que están hechas a partir de la combinación de *medios análogos* y digitales, especificando los programas y las herramientas ahí utilizados. Es importante mencionar que Chánez trabaja principalmente a partir de la creación de personajes, por lo que en este trabajo de investigación seguiremos de cerca al desarrollo de un personaje en particular, este es, el Conejo Muerto. La razón de elegir a este personaje como protagonista de la obra y procesos creativos de Chánez, se debe a que,

⁵ E. Figueras, “La comunicación artística en la cultura digital” P. 74

⁶ Ídem.

⁷ Nos referimos al texto de José Alcalá “Gráfica después de la modernidad ¿Hacia una gráfica radicante?”, Álvaro Ricardo Herrera, “Reflexiones sobre una ruta performática entre diseño y arte” y al ensayo de Bourriaud “Radicante”

con él, Chanez lleva a cabo una serie de desplazamientos que se dan de un soporte a otro y de una práctica a otra. En particular nos interesa argumentar que estos desplazamientos son producto de la experimentación con los *medios digitales* (fotografía, video, intervención digital, etc.), mismos que sugieren una traducción, pues el hecho de tener, en principio, una ilustración representada sobre papel o tela que posteriormente es representada mediante el video o la tridimensión, sugiere que dicha ilustración debe pasar u obedecer a los principios de ese nuevo soporte o práctica. Es por esta razón que creemos que Cháñez detectó que era viable desplazar figuras o imágenes de un soporte a otro, cosa que lo llevó a modificar otros aspectos de su práctica artística, por ejemplo, el impartir clases o dar entrevistas y pláticas, etc. Así pues, en el capítulo tercero, nos disponemos a presentar los distintos formatos y prácticas en los que el Conejo Muerto ha sido representado. De igual modo, al final de este capítulo presentamos un análisis de la obra de Cháñez según los cambios que detectamos en su obra, este análisis lo presentamos de acuerdo a cuatro categorías, estas son, soportes materiales, modos de trabajo, narrativa y estética y transmisión de conocimientos; por esta última categoría nos referimos a los modos en que Cháñez lleva a cabo su práctica docente y a las maneras en las que usa las plataformas digitales para hacer difusión de su práctica artística. Este análisis lo llevaremos a cabo presentando un antes y un después de la incidencia de los *medios digitales* a su obra.

Para finalizar, argumentaremos que la principal contribución de esta tesis se encuentra en la conexión que hacemos entre algunos conceptos desarrollados en el segundo capítulo, dichos conceptos son los siguientes: *liminalidad*, *radicante* y *la transición de la imagen-objeto a la imagen proceso*, siendo el primero del autor Álvaro Ricardo Herrera en su texto “Reflexiones sobre una ruta performática entre arte y diseño”, *radicante* de Bourriaud y la transición de la *imagen-objeto* a la *imagen-proceso* de Alcalá. Al respecto aquí daremos una breve definición de los mismos, pero más adelante en los capítulos dos y tres desarrollaremos a estos conceptos y los utilizaremos para leer la obra de Cháñez pues nos permiten complejizar sobre la obra y los procesos del mismo. Dichos conceptos remiten a la idea de los trayectos y de los desplazamientos o al paso de un estado a otro, aspectos que también son observables en la obra de Cháñez en el momento en que decide llevar al Conejo Muerto a otras formas de representación (la tridimensión, el video, la fotografía etc.)

1. LA ILUSTRACIÓN: UN ACERCAMIENTO A SU PRÁCTICA DESDE LAS NOCIONES DE LO DIGITAL, LO ANÁLOGO Y DEL PROCESO CREATIVO EN EL SIGLO XXI

En este primer capítulo pretendemos desarrollar la idea del *proceso creativo* en la práctica de la *ilustración* mediante los conceptos de lo *digital* y de lo *análogo*. Dado que los procesos creativos en la ilustración contemporánea se conforman del uso de medios mixtos, es decir, de *medios análogos* y *medios digitales*, en primer lugar, desarrollaremos dichos conceptos para establecer de qué manera es usado uno u otro y cuáles son las ventajas que cada uno aporta a la práctica. En segundo lugar, presentaremos la concepción general que se tiene de la metodología a seguir en el *proceso creativo* de acuerdo a las ideas de varios autores expertos en el tema.⁸ La intención principal de hacer esto es presentar una perspectiva general de cómo es que trabajan los ilustradores hoy en día, además de usar a la metodología del proceso creativo como punto de inicio para, en el capítulo tres, determinar hasta qué punto esta metodología nos sirve para hablar de los procesos creativos de Ángel Chánez y hasta qué punto nos resulta insuficiente. En adición a esto, la noción de *proceso creativo* nos ayudará a sentar las bases para que en el segundo capítulo podamos hacer uso del término de manera libre y nos enfoquemos en los cambios que se han presentado en el mismo, así como en otros aspectos de la práctica de la ilustración, debido a la inserción de los *medios digitales* en los mismos.

1.1 La ilustración análoga y la ilustración digital

La ilustración tiene como objetivo la creación de imágenes, es una disciplina que requiere de la utilización de técnicas pictóricas, técnicas de grafito o de impresión y de medios materiales. Entre estas técnicas y materiales se encuentran principalmente el dibujo y el lápiz, y algunas otras técnicas como la acuarela, las tintas, el acrílico, el óleo, etc. También requiere de técnicas digitales mediante el uso de diversos software o programas de edición de imagen como *Photoshop* e *Illustrator* y de herramientas digitales como el escáner, o la tableta de diseño.

Una distinción más que consideramos necesario hacer es aquella que existe entre la *ilustración análoga* y la *ilustración digital*. Para empezar, la *ilustración análoga* requiere de un soporte físico, ya sea papel, madera o tela y del uso de técnicas manuales como el collage;

⁸ Dichos autores son los siguientes: Lawrence Zeegen, Ariana Ramírez y Lourdes Rueda, Ralph Holzenthal, Robert Sternberg, Eduard Punset, Ramón Ortega, Natalia Olmos y Hans Hoogerbrugge.

pictóricas como el aerógrafo, la acuarela, óleo, acrílico, tinta china; o de grafito como el lápiz y requiere sobre todo de un trabajo manual, es decir, de un dominio de las técnicas antes mencionadas y sobre todo del dibujo y de la perspectiva. Además, el tipo de técnica o técnicas que se usen en una ilustración depende del soporte que se utilice, pues existen algunos que no permiten la combinación de técnicas mixtas, pues el hacerlo provocaría que este se destruya o deteriore de algún modo. Por otra parte, dichos materiales pueden presentar un desgaste ya sea con el paso del tiempo o debido a las condiciones climáticas del lugar en el que una obra se encuentre, de esto también depende la calidad de los materiales, misma que puede identificarse según las distintas marcas, es decir, es posible diferenciar los resultados obtenidos al utilizar tinta china de la marca Pelikan y al utilizar tinta china de la marca Windsor&Newton, pues el brillo de la última es más notable y más duradero a lo largo de los años.

Otro aspecto que podríamos mencionar sobre la *ilustración análoga*, es que esta implica una serie de procedimientos que dan como resultado una imagen estable y única, además de que requiere de un tiempo mayor para su elaboración, pues hay algunas técnicas, principalmente pictóricas, como la acuarela o el óleo que son de secado lento, cosa que implica esperar a que el pigmento esté listo para continuar trabajando sobre el mismo y así no dañar los materiales y el trabajo ya realizado, aunque sí hay algunas etapas que son relativamente reversibles, como la etapa de dibujo, pues es posible utilizar una goma para borrar el grafito y empezar de nuevo. También, podríamos mencionar que una *ilustración análoga* puede ser considerada como ‘única’ porque existe como un objeto físico y palpable y, aunque se pueden producir copias digitales mediante el escáner, por ejemplo, aquella que es hecha a mano será tomada en cuenta como la original.

La *ilustración digital*, por su parte, al hacer uso de la computadora y otras herramientas digitales para la creación, permite la posibilidad de que todos los medios confluyan entre sí, gracias al principio de transcodificación de los nuevos medios, que a su vez es posible gracias al principio de representación numérica, ambos enlistados por Lev Manovich⁹. En otras palabras, los medios de los que puede valerse la ilustración, sean

⁹ El principio de transcodificación es enlistado por Lev Manovich en su libro “El lenguaje de los nuevos medios de comunicación”, y que dice que [...] la informatización convierte los medios en datos de la computadora que, según se mire, siguen presentando una organización estructural que tiene sentido para sus usuarios humanos: las imágenes muestran objetos reconocibles; los archivos de texto constan de frases gramaticales; [...] Pero

análogos o digitales, son compatibles gracias a que pueden ser digitalizados para ser manipulados por un mismo lenguaje mediante la computadora, por lo tanto, se puede decir que la principal característica de la *ilustración digital* es que estas tecnologías permiten la combinación de técnicas tanto análogas como digitales al momento de hacer una ilustración. Así como la reproducción de la misma en un número ilimitado de veces.

Con el software de edición de imagen, muchas de las técnicas análogas con las que ya contaba el ilustrador; como el bolígrafo, la tinta china, lápiz de grafito, lápiz de color, acuarela, acrílico, óleo; ahora están disponibles en dicho software para producir ilustraciones digitales. De acuerdo a algunos autores, como Lawrence Zeegen¹⁰ y Ralph Holzenthal,¹¹ existen dos tipos de imagen que pueden ser producidas por el software, 1) *la imagen en mapa de bits* y 2) *la imagen vectorizada*,¹² siendo la primera la que se puede obtener mediante el uso de programas de edición de imagen como *Photoshop*, *Illustrator*, *CorelDRAW* o *Inkscape*, entre otros. Con la *imagen vectorial* es posible trabajar a partir de gráficos que están formados a partir de curvas y líneas, definidos por fórmulas matemáticas¹³. Los elementos que se encuentran en el dibujo vectorial son los nodos y vectores, los primeros son una serie de puntos a partir de los cuales se forma un Vector, el segundo, es una serie de Nodos y curvas, los cuales definen al dibujo a partir de formas geométricas, la ventaja de trabajar con el dibujo vectorial es que la imagen no sufre una pérdida de resolución al ser ampliada, además de que presenta la posibilidad de “trazar fotografías”, por así decirlo. Un ejemplo claro sería, las ilustraciones poligonales, cuya creación depende tanto del uso de *Photoshop* como de *Illustrator*, pero para nuestros fines nos enfocaremos en describir el uso que se le da a *Illustrator*. Para realizar este tipo de imágenes, ha de prepararse la fotografía a utilizar en *Photoshop*, posteriormente, se utiliza *Illustrator* para trazar la imagen o, para

desde otro punto de vista, su estructura obedece ahora a las convenciones establecidas de la organización de los datos por una computadora. (P. 45) Por otro lado, el principio de representación numérica dice que “[t]odos los objetos de los nuevos medios, ya se creen partiendo de cero en la computadora o sufran una conversión a partir de fuentes analógicas, se componen de código digital. Son representaciones numéricas (...)” (Manovich, 2001, p. 27)

¹⁰ En “Principios de ilustración”

¹¹ En “Digital illustration for insects”

¹² Para ejemplificar qué con las imágenes vectoriales ir al siguiente link en Youtube:

https://www.youtube.com/watch?v=DtDzk_bZU-g

¹³ Esto es posible debido a la Representación numérica, primer principio de los nuevos medios que dice que “un objeto de los nuevos medios se vuelve programable a partir de manipulaciones matemáticas (algoritmos)” (L. Manovich, P. 28)

decirlo de manera más clara, para trazar formas poligonales utilizando la herramienta pluma o plumilla,¹⁴ la cual permite realizar trazos más exactos que en *Photoshop*, además de que es posible aplicar trazos de distintos grosores de línea y color, el resultado final adopta el aspecto de un dibujo realizado mediante pluma o tinta. Una vez trazadas dichas formas, se llevan a *Photoshop* para crear el efecto de color, es decir, el efecto que le dará la imagen el aspecto de pintura. Una ventaja de esto sería que el ilustrador puede evadir la etapa del dibujo o bocetaje pues, como ya mencionamos arriba, la pluma de *Illustrator* permite realizar trazados muy exactos.

Por su parte, *la imagen en mapa de bits* pertenece a aquellos programas de edición de imagen o software de edición de imagen y pintura digital como *Photoshop* o *Corel Painter*, los cuales tienen como unidad de medida principal a los píxeles. Un píxel es la unidad mínima de una imagen en mapa de bits, esto quiere decir que mientras más píxeles contenga una imagen, más calidad tendrá la misma. “En un monitor de computadora, cada píxel aparece como un pequeño cuadrado con un tamaño fijo, ubicación y color o valor de escala de grises; y puede ser editado individualmente.¹⁵” Así mismo, cada uno guarda la información de color de la parte de la imagen que ocupa, en otras palabras, a cada uno se le asigna un valor numérico, otra consecuencia de la representación numérica de los nuevos medios. La ventaja de este tipo de imagen es que estas pueden presentar graduaciones sutiles de sombras y colores por lo que se le puede dar mayor detalle a una ilustración. Los escáneres y las cámaras digitales crean también imágenes en mapa de bits, la desventaja es que al ampliarlas más de lo debido pierden nitidez y resolución. Las imágenes en mapa de bits dependen de esta última, “la resolución de la imagen producida depende del dispositivo de visualización (monitor de la computadora, impresora) y la resolución inherente de la imagen del mapa de bits. Una imagen mostrada o impresa por encima de su resolución definida se convierte en "pixelada."¹⁶ Cada ilustrador tiene habilidades distintas y una forma específica de trabajar, y de esto dependerá el tipo de software que elija para la creación de sus ilustraciones. Por ejemplo, la

¹⁴ Herramienta de dibujo que permite trazar los vectores y cuya funcionalidad es superior a la que ofrece Photoshop

¹⁵ Ralph Holzenthal, “Digital illustration of insects” P. 2

¹⁶ Ídem.

ilustradora Autumn Whitehurst¹⁷ utiliza tanto *Illustrator* como *Photoshop* y al respecto de cómo y en qué momento los usa, dice:

[I]o primero que hago es preparar mis bocetos con *Illustrator* porque me permite distorsionar los elementos hasta que encuentro cierta armonía. Para el trabajo de embellecimiento utilizo los pinceles de *Photoshop*, del mismo modo que un pintor emplearía sus brochas, aunque sí es cierto que la pintura digital requiere un tipo de precisión diferente a causa de la naturaleza del programa. Después utilizo referencias fotográficas para ayudarme a imaginar cómo la luz envuelve un cuerpo, pero el resto lo dejo en manos de mi imaginación y la mayor parte de mis esfuerzos se centran en hacer figuras de líneas largas y elegantes.¹⁸

Estas y muchas otras aplicaciones de edición, dibujo y pintura que están disponibles actualmente brindan al ilustrador una amplia variedad de herramientas para el trabajo en pantalla, por ejemplo, lápiz, plumas, pinceles, spray, degradados, filtros, colores, texto, opacidades que permiten un tipo de experimentación más amplia pues se elimina el riesgo de arruinar de algún modo el soporte sobre el que se trabaja, además de que es más fácil corregir o deshacer errores y, de igual modo se puede probar con una u otra técnica sin correr peligro de dañar el trabajo realizado previamente.¹⁹

1.2 La contribución de los medios digitales y análogos a la práctica de la ilustración

Lo anterior, significó una modificación para la práctica de la ilustración pues, según Zeegen, esta había comenzado a perder terreno con respecto de la fotografía.²⁰ Antes de que esta fuera inventada, la ilustración era el único medio con el que se contaba para generar imágenes e imprimirlas en libros, pero al llegar la fotografía, el prestigio con el que la ilustración contaba hasta ese momento comenzó a disminuir; fueron entonces las tecnologías digitales las que cambiaron la práctica de la ilustración no sólo en el sentido en que agilizan el trabajo haciéndolo más rápido; respondiendo así de una manera más eficiente a los cortos plazos de

¹⁷ <http://awhitehurst.tumblr.com/>

¹⁸ Entrevista a Autumn Whitehurst en “Principios de ilustración” de L. Zeegen, P. 62

¹⁹ De acuerdo con Holzenthal, “[e]l comando ‘deshacer’ en *illustrator* y la función ‘historial’ en *Photoshop* permiten al usuario realizar una copia de seguridad a través del tiempo para deshacer numerosas operaciones secuenciales”. P. 4

²⁰ Cfr. “What is illustration?” P. 46

tiempo que exigen las compañías y las editoriales para la entrega de un proyecto; sino que también se generaron cambios en los modos en que los ilustradores se relacionaban con sus clientes y en general en su ámbito laboral, con el surgimiento del internet, estos comenzaron a formar parte en la toma de decisiones para la publicación de sus trabajos, del mismo modo, les permitió que tomaran distintos roles dentro de las diferentes etapas de un proyecto, es decir, pueden fungir como diseñadores o directores de arte por ejemplo; y la razón, se debe a que el uso de internet por parte de millones de usuarios ha provocado un cambio de roles, pues ya no es la academia o las instituciones las que designan el estatus de lo que significa ser profesional, sino la aceptación o el rechazo que una determinada propuesta puede tener dentro de la ciber comunidad.

Otro aspecto importante a considerar que ha surgido del debate del uso de las tecnologías digitales, es aquel que pone en cuestionamiento el uso de las herramientas análogas para la creación de ilustraciones. Desde el punto de vista de los ilustradores, las herramientas análogas proveen aún algo que las tecnologías digitales no han podido proporcionar. En primer lugar, se ha encontrado que ellos abogan por la preservación de los mismos, sobre todo porque, como opina Stefan Sagmeister²¹, como consecuencia de la tecnología, se ha generado una ‘estandarización de la creatividad’, “[s]i todos usamos los mismos programas y software, parece evidente que nuestros productos o servicios serán, más o menos, parecidos.”²² Esto último también trae a colación un aspecto importante, la distinción entre ‘componedores’ y ‘creativos’. De acuerdo con la revista *graffica*, el excesivo uso del término *creatividad* por parte de las marcas y las empresas que se denominan así mismas como creativas, ha llevado a dicho término hasta su banalización, haciéndonos creer que todos somos o que todos podemos ser creativos. De este modo, las aplicaciones que estas marcas y empresas lanzan al público, transmiten la idea de que, de manera casi instantánea, se puede ser un ilustrador o diseñador o fotógrafo, esto es, que se puede crear una imagen sin ningún tipo de criterio o experiencia al respecto, de acuerdo con la revista, los usuarios de estas aplicaciones caerían en la categoría de componedores. Por esta razón, los ilustradores, los creativos, consideran que mantener y combinar el uso de técnicas y herramientas análogas en el *proceso creativo*, provee una ventaja pues el trabajo manual brinda la posibilidad de

²¹ Diseñador gráfico y tipógrafo asentado en Nueva York.

²² Revista gráfica N° 4, “El ritmo de la creatividad”, P. 27, en <https://graffica.info/tienda/producto/revista-graffica-no4/>

reflejar resultados originales o distintos a lo que se acostumbra a ver en el mercado, pues los detalles o errores que puede proporcionar el trabajo a mano son, desde su punto de vista, inigualables por las tecnologías digitales.

1.3 La creatividad y el proceso creativo

Lo anterior nos lleva a desarrollar el tema de la creatividad. En términos generales, diremos que la creatividad resulta esencial en el desarrollo de cualquier actividad artística. Es un recurso útil cuando se trata de desarrollar ideas o darle solución a un problema en específico. La concepción general que se tiene sobre la creatividad, según el Dr. Robert Sternberg²³ es aquella del individuo que, sin ningún tipo de control sobre su creatividad, ‘se le enciende la bombilla’, trayendo consigo una idea genial y creativa, como si esta no representara algún tipo de esfuerzo para el mismo y únicamente tuviera que sentarse a la espera de una idea inspiradora que le permita trabajar. De acuerdo con Sternberg, “la creatividad es una actitud ante la vida”²⁴, esto quiere decir que la creatividad nace a partir de un tipo de inteligencia denominada como inteligencia tácita, que requiere de la conciencia de los individuos sobre cómo manejar sus vidas con base en sus experiencias previas, es decir, “no se trata de tener la experiencia, sino de aprender de ella”²⁵ y, por supuesto, saber utilizarla.

De este modo, la *inspiración* es un aspecto que se debe tomar en cuenta si se quiere desarrollar un proyecto, pero no en un sentido pasivo/romántico, sino práctico,²⁶ para esto es indispensable la búsqueda de materiales de referencia en el exterior, recursos que se encuentran en la acción de buscar y recopilar en librerías, fotografiando objetos, situaciones y personas, anotando ideas. Estos elementos normalmente se archivan para recurrir a ellos posteriormente pues añaden una nueva perspectiva a los modos de trabajar. Por último,

²³ Profesor de Psicología y Educación en la universidad de Yale <http://www.robertjsternberg.com/investment-theory-of-creativity/>

²⁴ Robert Sternberg en una plática con el divulgador científico Eduard Punset para la Revista gràffica N°4, “Inteligencia creativa”, “Midiendo la inteligencia”, P. 17, en <https://graffica.info/tienda/producto/revista-graffica-no4/>

²⁵ Ídem.

²⁶ Con este argumento se desmiente la creencia de que la creatividad es un talento que poseen solo unos pocos privilegiados. “Ser creativo no es una capacidad exclusiva de unos pocos, puede aprenderse y entrenarse. Eso sí, es necesario ser constante y en ocasiones metódico para llevar a cabo los ejercicios creativos necesarios para el desarrollo de la creatividad.” (Revista gràffica N° 4, P. 37)

también encontramos que la interpretación²⁷ es un aspecto fundamental cuando de pensar creativamente se trata. La interpretación, deviene, en primer lugar, del concepto a desarrollar y, en segundo lugar, de los materiales de referencia recopilados con anterioridad y el uso que se les va a dar, a partir de estos, el ilustrador traduce esta información en una idea que posteriormente será representada en un boceto, mismo que será pulido para la posterior realización de una ilustración. Cabe mencionar que la interpretación es subjetiva y comprende la mayor parte del trabajo del ilustrador²⁸

A continuación, ahondaremos en el tema del *proceso creativo*. Aunque normalmente existen metodologías que dictan los pasos a seguir en un *proceso creativo*, este también se entiende como el resultado de la influencia del entorno de aquel que lo lleva a cabo, por lo que el *proceso creativo* entre un creador y otro puede variar. Por este motivo, aunque la metodología a continuación descrita pretende mostrar una pauta para la creación de ilustraciones, no pretendemos mostrarla como un modelo único o uniforme que dicte como y de qué maneras crear ilustraciones, pero si pretendemos usarlo como punto de inicio para más adelante, dictaminar hasta qué punto esta metodología nos sirve para hablar de los procesos creativos de Ángel Cháñez y hasta qué punto nos resulta insuficiente.

A lo largo de esta investigación, nos encontramos con que la mayoría de los textos referentes a nuestro tema, hablan del *proceso creativo* como uno que requiere de una metodología que, en principio, necesita de la investigación y de la habilidad para formalizar conceptos de manera visual, dichos textos están enfocados en la creación de ilustraciones que tienen un fin comunicativo y que normalmente están pensadas para presentarse sobre un soporte bidimensional, en empaque, un mural, un *poster*, espectacular o para el diseño de una prenda de ropa o calzado.²⁹ Por esta razón, presentamos las ideas de dos autores y de dos revistas con respecto de los pasos a seguir en un *proceso creativo* con la finalidad de presentar una perspectiva general de cómo trabajan la mayoría de los ilustradores hoy en día.

De acuerdo con Ramón Ortega³⁰, la ilustración “exige una metodología y pensamiento creativo que conlleve a la representación de conceptos y la creación de imágenes

²⁷ De acuerdo con el diccionario de la Real Academia Española, la interpretación consiste en “[c]oncebir, ordenar o expresar de un modo personal la realidad.

²⁸ Cfr. Lawrence Zeegen, “Principios de ilustración”, P. 172

²⁹ Faile, diseño de playeras, en <https://store.faile.net/collections/t-shirts>

³⁰ Autor del artículo “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”.

con una importante carga de significación y contundencia comunicativa.”³¹ De este modo, Lawrence Zeegen, nos dice que previo a la investigación, existe un *primer paso* al cual denomina como *brainstorming*, mismo que consiste en la presentación de las primeras ideas en forma de garabatos, y notas con el objetivo de examinar todas las opciones con las que se cuenta. En palabras de Zeegen, el *brainstorming* tiene como finalidad “crear un conjunto superior de ideas y pautas más claramente definidas”³² para establecer todas las posibles ideas y soluciones derivadas del tema. Respectivamente, la revista gráfica nos dice que esta es una técnica creativa que “permite desarrollar la creatividad dejando paso al subconsciente y a la intuición. Consiste en dibujar una serie de garabatos en una hoja pensando en el problema a solucionar, pero sin estar dispuesto a garabatear una idea concreta.”³³

Posterior a este primer paso, está la etapa de investigación y documentación, a este respecto, ambos autores, tanto Zeegen y Ortega, coinciden en que es necesario investigar sobre el tema o concepto a ilustrar, por un lado, Ortega nos dice que para ilustrar se necesita más que la elección de un método o técnica, es decir que estas no sólo deben de tener una buena apariencia, sino que “deben proporcionar información y conocimientos sobre el tema, idea o concepto que se ilustra.”³⁴ Por este motivo, ambos autores consideran que, en el segundo paso, se debe partir de la *investigación y de la documentación*, pues son ineludibles de la labor del ilustrador. Según Ortega, esta etapa consiste en “acopiar e interpretar información textual y gráfica sobre el tema, ideas y/o conceptos a ilustrar”³⁵ con la finalidad de proveer a las ilustraciones de un soporte conceptual, cognitivo y semántico. Como complemento a este segundo paso, Zeegen, en su libro “Principios de ilustración”, nos dice que es necesario obtener referencias de todo tipo, libros, fotografías, texturas, personajes, situaciones, entornos etc., pues cualquier elemento puede aportar a detonar una idea nueva, por eso también considera necesario organizar dichas referencias en un archivo para recurrir a ellos en determinado momento.

³¹ Ramón Ortega, “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, “Actas de diseño N° 17”, en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/publicaciones.php?id_publicacion=1

³² L. Zeegen, “Principios de ilustración”, P.111

³³ Revista gráfica N° 4, “Técnicas y consejos para el desarrollo de la creatividad”, P. 148, en <https://grafica.info/tienda/producto/revista-graffica-no4/>

³⁴ R. Ortega, Actas de diseño N° 17, “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, P. 246, en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/publicaciones.php?id_publicacion=1

³⁵ Ídem.

Un tercer paso a considerar es la *determinación de palabras clave*,³⁶ como Ortega lo llama, de acuerdo con Zeegen, en esta etapa ya se cuenta con toda la información posible sobre el tema, misma que arrojará conceptos creativos consistentes y que, a su vez, serán susceptibles de agruparse en categorías y de materializarse mediante “herramientas que doten elementos conceptuales y formales al ilustrador”³⁷ y que también le permitan identificar plenamente las opciones con las que cuenta, pues es en esta etapa donde se establecen conexiones entre palabras o imágenes que en principio, parecieran no tener alguna conexión. Ortega denomina a este ejercicio como *yuxtaposición de elementos*³⁸, que pueden ser tanto visuales como conceptuales y brindan la posibilidad de “conducir a una nueva idea o a direccionar una idea desde diversos enfoques.”³⁹ Por su parte, Lawrence Zeegen nos dice que este ejercicio se lleva a cabo mediante la elaboración de un *diccionario ideológico visual*⁴⁰ y se compone de la creación de métodos para la organización de la información y para la identificación de conceptos o ideas que en un principio parecían no tener relación. Del mismo modo, los diagramas las tablas, los gráficos, son algunas de las maneras de identificar y relacionar conceptos.⁴¹

Una vez que los conceptos han sido organizados y formalizados se inicia con el cuarto paso, que consiste en la *elaboración del boceto*⁴², mismos que se pueden elaborar mediante

³⁶ R. Ortega, Actas de diseño N° 17, Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, P. 246, en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/publicaciones.php?id_publicacion=1

³⁷ Ídem.

³⁸ “Charles S. Whiting desarrolló en 1958 una técnica que tiene como principal objetivo mezclar lo conocido con lo desconocido para forzar una nueva situación de la que surjan ideas novedosas. Ante el planteamiento del problema se pasa a una tormenta de ideas en lo que se proponen objetos al azar. Para cada uno de ellos se debe forzar una conexión con el problema principal y ver cómo podría solucionarse mediante el uso del objeto escogido.” (Revista *gràffica* N° 4, P 148)

³⁹ R. Ortega, Actas de diseño N° 17, Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, P. 246, en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/publicaciones.php?id_publicacion=1

⁴⁰ L. Zeegen, “Principios de ilustración”, diccionario ideológico visual, imagen 4.4, P. 102

⁴¹ De acuerdo con la revista *gràffica*, estas es una técnica “popularizada por Tony Buzan -presidente de Brain Foundation- está basada en el pensamiento irradiante. Consiste en la generación de ideas para problemas específicos, considerando la mayor de perspectivas posibles, mediante un mapa esquemático y radial. El problema principal se representa en el centro mediante una palabra o dibujo, y de él, se añaden de forma ramificada y a su alrededor los temas principales relacionados con el problema. De estos temas surgirán palabras clave, que a su vez generarán más ideas.” P. 147

⁴² Un caso que podría ayudarnos a ejemplificar esta etapa del proceso creativo es el del ilustrador Tim Vyner. La característica principal de su trabajo ha consistido en plasmar los acontecimientos deportivos de la última década, tal es el caso de los juegos olímpicos de Pekín. A Vyner se le pidió captar y documentar la atmósfera y la experiencia de dichos juegos. De acuerdo con Zeegen, para la realización de este encargo Vyner empleó un cuaderno de bocetos, en el que registraba figuras, acontecimientos e instantes concretos, además de una cámara para capturar detalles arquitectónicos. Todos estos elementos le permitieron capturar la atmósfera que se vivió

trazos simples y espontáneos o bien, pueden ser bocetos bastante desarrollados y detallados, esto dependerá del modo de trabajar del ilustrador o de las exigencias del cliente. Estos bocetos, según Ortega, conforman “el primer paso para la visualización del lenguaje escrito o los conceptos abstractos”⁴³, mismos que serán la base sobre la que se desarrollarán las ilustraciones a realizar. En este cuarto paso, se debe tomar en consideración que la idea o concepto que se busca transmitir no se revela de manera literal, por esta razón Ortega nos dice que el ilustrador debe recurrir a un lenguaje figurado que “aluda a metáforas, comparaciones, subordinaciones, coordinaciones, adiciones, personificaciones, etc. Se puede apelar a la utilización de imágenes que no representen cosas reales; es en esta instancia donde se evidencia el pensamiento creativo.”⁴⁴ Por último, Zeegen nos dice que algo que también resulta de utilidad es realizar una descripción del boceto, misma que deberá ser una redacción sencilla y concreta donde se explique la idea general y las posibles modificaciones que se llevarán a cabo en la ilustración final.

El quinto paso constituye un regreso al segundo arriba mencionado, pues todo el trabajo de investigación y documentación previo de la información será aquí de utilidad ya que se necesita de ‘elementos inspiradores para “derivar influencias y estéticas visuales que conduzcan a obtener ideas e inspiración para ilustrar.”⁴⁵ Cabe mencionar que, en esta etapa, el dibujo juega un papel importante como herramienta para el registro de las ideas. A lo largo de nuestra investigación hemos encontrado que el dibujo resulta una herramienta fundamental e ineludible para todo ilustrador, ya sea porque necesita registrar una idea, transmitirla o bien, para la práctica y mejora de sus habilidades dibujísticas. En esta etapa del proceso en específico, el dibujo sirve como una herramienta para la interpretación o traducción de las ideas y conceptos que se buscan desarrollar.

Enseguida viene la etapa en la que deben tomarse a consideración las técnicas y materiales o herramientas a utilizar, de acuerdo con Ortega, la aplicación de una técnica en específico puede ampliar las posibilidades comunicativas y semánticas de las imágenes, además de que una técnica en específico puede abrir “nuevas puertas y enfoques en la creación de

en Pekín al momento de las olimpiadas. (Cfr, L. Zeegen, en ob. Cit., P. 49) Para ver las ilustraciones ir al siguiente link: <http://reportager.uwe.ac.uk/projects15/olympic/index.htm>

⁴³ R. Ortega, “Actas de diseño N° 17” “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, P. 246, en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/publicaciones.php?id_publicacion=1

⁴⁴ Ídem.

⁴⁵ R. Ortega, “Actas de diseño N° 17”, “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, P. 247,

imágenes.”⁴⁶ En relación a esto, Zeegen nos dice que actualmente los ilustradores utilizan un amplio rango de materiales, técnicas y herramientas tanto digitales como análogos y, ya que cada uno ayuda a transmitir un mensaje diferente, es la tarea del ilustrador dictaminar cuales le proporcionan las facilidades necesarias de acuerdo a los resultados específicos que busca obtener. dentro de los materiales y herramientas básicos podríamos mencionar a la bitácora, en ella se registra todo tipo de referencias e ideas visuales o escritas, razón por la que es indispensable, para los ilustradores, llevar consigo y en todo momento una bitácora. Otra herramienta básica que podríamos mencionar aquí es el lápiz, dada la importancia del dibujo en el *proceso creativo*, el lápiz tiene la misma importancia que el dibujo, aunque bien, en lugar de lápiz podría ser un bolígrafo, un lápiz de color o un carboncillo, la idea es básicamente tener a la mano una herramienta que permita registrar bocetos e ideas en general.

Por otro lado, las herramientas digitales básicas abarcan un rango un poco más amplio. *La computadora*, sería la más esencial de todas pues sirve tanto para la comunicación como para la creación o edición de ilustraciones. *El escáner* hace posible que la computadora pueda leer y procesar imágenes u otros elementos tomados del exterior para la composición de una ilustración. Otra herramienta sería *la tableta digital*, que brinda la posibilidad de dibujar de una manera más o menos directa en la computadora mediante el lápiz que trae consigo, cuya punta, al ser presionada contra la tableta digital determinan en la pantalla de la computadora los movimientos o trazos que con este se hagan. Además, dicha tableta permite la simulación en el uso y aplicación de técnicas análogas como el dibujo y la pintura. Por último, podríamos mencionar a la cámara, pues su utilidad radica en el hecho de que permite registrar la realidad. Un objeto puede ser fotografiado desde distintos ángulos, permitiendo así que el ilustrador pueda observarlo de una mejor manera al momento de dibujarlo.

De igual modo, una fotografía puede ser uno de los componentes de una ilustración. Según Zeegen, algunos ilustradores crean imágenes a partir de collages que combinan el formato analógico y el digital, tal es el caso del ilustrador Miles Donovan, quien utiliza pintura en spray y fotografías en blanco y negro para crear composiciones, retratos o paisajes urbanos.⁴⁷ Por último, es necesario tener en cuenta el contexto y formato en el que una ilustración va a ser presentada, pues de esto también depende la elección de la técnica a utilizar. Por ejemplo,

⁴⁶ Ídem.

⁴⁷ Para revisar la obra de Donovan ir a la siguiente liga: <https://chloesfoundationblog.wordpress.com/2012/11/28/illustration-research-miles-donovan/>

el escritorio ilustrado por Billie Jean para Pentagram⁴⁸. En principio, el objetivo de este proyecto consistía en producir algo que transmitiera el aspecto y la sensación real de un cuaderno de bocetos, por esta razón, Billie Jean ilustró directamente sobre un escritorio utilizando nada más que un bolígrafo⁴⁹. Un ejemplo más sería el estampado “Yellow field”⁵⁰ de la ilustradora Petra Börner para la marca de ropa francesa Cacharel⁵¹. En este caso la técnica de Börner, que consiste en realizar ilustraciones de papel cortado que se originan de estudios de color y de diseños de patrones, no tuvo que ser modificado pues fue una impresora digital textil la que se encargó de incorporar las ilustraciones de Börner a los tejidos.

Para finalizar con este apartado, Ortega opina que el proceso de ilustración no termina con la presentación final de las imágenes, sino con la difusión y valoración de las mismas. De acuerdo a la opinión del Dr. Sternberg, el *proceso creativo* se divide en tres partes,

la primera es la generación de la idea. La segunda, el análisis de la idea, [...] y *la tercera etapa es la venta de esa idea*. Esta tercera parte es fundamental: es necesario saber que, cuando se tiene una idea creativa, los demás no van a aceptarla fácilmente. Es imprescindible convencer a los demás que esa idea es buena. Se trata de vender una idea como se vende cualquier cosa, con la diferencia -sustancial- de que el creador cree en lo que ha creado.⁵²

Por esta razón, Ortega y Zeegen creen que el internet es un buen mecanismo de promoción para darle visibilidad al trabajo de ilustración en un contexto más amplio porque “permite impactar y diferenciarse, además de gestionar y dinamizar el contenido del trabajo de ilustración. Es un mecanismo de comunicación masiva que conlleva a atender requerimientos del público, a motivar a clientes potenciales y contactar a otros ilustradores que retroalimenten las propuestas personales.”⁵³ De este modo, Zeegen opina que una de las formas más efectivas para promocionar y vender el trabajo de un ilustrador es la presencia

⁴⁸ Firma de diseño fundada en Londres en el año 1972.

⁴⁹ Para ver el escritorio “Back to school” de Billie Jean ir a la siguiente liga: <http://www.billiejean.co.uk/showbigimage.php?i=ballpoint.jpg&t=ballpoint%20point%20exhibition.%20pentagrem%20celebrating%2050%20years%20of%20the%20parker%20joter&b=0>

⁵⁰ Para ver el diseño del patrón: <http://www.hugoandmarie.com/work/yellow-fields/>

⁵¹ Para ver el diseño estampado en el textil <https://www.pinterest.co.uk/pin/235594624233865568/>

⁵² Revista gráfica N° 4, “Inteligencia creativa”, P. 14, en <https://graffica.info/tienda/producto/revista-graffica-no4/>

⁵³ R. Ortega, “Actas de diseño N° 17”, “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, P. 247

online, mediante portafolios, páginas web, blogs, *etsy shops*⁵⁴ o redes sociales. Siguiendo al Dr. Sternberg, este último aspecto también requiere de un pensamiento creativo, es decir, que el ilustrador desarrolle estrategias de difusión para sus mismas redes sociales, generando contenidos atractivos y de fácil acceso para los demás usuarios pues esto, no sólo puede generar ventas, sino también encargos. Este contexto en el que se desarrolla la ilustración, uno en el que se le permite ser un autogestor de su propio trabajo gracias a ciertas facilidades que brindan las tecnologías digitales, nos lleva a querer precisar el término de ilustración contemporánea, mismo que desarrollaremos en el siguiente apartado.

1.4 La ilustración contemporánea

El panorama de oportunidades profesionales con los que cuenta un ilustrador en las áreas del diseño, la edición y la publicidad ha sufrido un cambio significativo durante las últimas décadas. El papel que desempeña la comunicación gráfica en la vida diaria no ha sido nunca tan intenso, complejo y exigente como lo es actualmente en el siglo XXI.

A diferencia de las corrientes artistas gráficas como el dibujo o el grabado, la ilustración tiene la posibilidad de emplearse en el medio comercial y publicitario. Esto supone que el impacto de esta práctica ha sido significativo, no sólo dentro del arte o el diseño, sino también para la difusión de ideas políticas o de cualquier otro tipo, así como en distintos mercados, de ahí que exista la ilustración editorial, la ilustración de moda, la ilustración publicitaria, la industria discográfica e incluso, dándose casos en los que un ilustrador colabora con un estudio o desarrolla un proyecto personal.

Es en esta era en la que cada vez predomina más lo digital y que la comunicación visual se enfrenta a una dura competencia por ganarse la atención de las masas, razón por la que el público continuamente está en la mira, destinado a los veloces cambios de la reproductibilidad técnica⁵⁵. Todo momento y en todos lados somos asaltados con propaganda, revistas, *flyers*, además de estar sujetos a una amplia programación televisiva todo el día, todos los días del año.

⁵⁴ Etsy es una página que le permite a los usuarios crear sus propias tiendas para vender productos, ya sean creados por ellos mismos o que hayan adquirido en otra parte, la página admite tanto a compradores como a vendedores y brinda facilidad al momento de que un vendedor busque compradores para sus productos

⁵⁵ Cfr, Walter Benjamin, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”

En la crítica de Walter Benjamin, se nota un predominio por la idea del valor exhibitivo, y el rol que la ilustración juega está en el hecho de que el culto a las imágenes se hace observable de manera mercantil, es posible usar a la ilustración para favorecer, por ejemplo, el apoyo político de manera masiva debido a la alta capacidad exhibitiva de la reproducción técnica, cosa que podría conducir a las masas a ir en contra de sus propios ideales o intereses

Nos bombardean con promociones, anuncios y espacios publicitarios de todo tipo. Recibimos spam y mensajes de todas clases. La comunicación visual vive *online*, en la pantalla, y podemos descargarla y actualizarla. Nunca antes se nos había bombardeado tanto desde todos lados, nunca nos habíamos visto tan saturados de imágenes, convertidos insistentemente en objetivos de mercado y manipulados por los medios. Y solo nos tenemos a nosotros mismos para defendernos de esta situación mientras los medios alimentan la insaciable sed del público hambriento de conocimientos: exigimos lo último constantemente, lo más nuevo y lo mejor, devorando la información a un ritmo trepidante sin rendirnos ante la avalancha que hemos creado.⁵⁶

Pero no es hasta el siglo XX cuando lo que ahora se conoce como ilustración contemporánea comienza a emerger y a ganar importancia en el mercado, provocando que las empresas compitieran por destacar sus productos o, en el caso de una revista, sus publicaciones; pues estas comenzaron a entender que ostentar una ilustración que ofrezca un enfoque o una visión única puede aportar de manera significativa hacia la distinción o individualización, por así decirlo, de una marca, en un mercado que se encuentra superpoblado.

De acuerdo con Zeegen, Se considera como *ilustración contemporánea* a todas las manifestaciones de esta índole que comenzaron a surgir a partir la década de los sesenta, hasta la fecha. Los años sesenta se consideran parte del periodo momentáneo posterior a la segunda guerra mundial, dicho periodo abarca los años entre 1942 y 1960. A la generación de personas nacidas dentro de este periodo se les denomina con el término de *Baby boomers*, en países anglosajones como Estados Unidos, Canadá, Australia y Nueva Zelanda. Se cree que experimentaron un inusual crecimiento en las tasas de natalidad, fenómeno que comúnmente se denomina como *Baby boom*. La situación de la posguerra provocó cambios en la mentalidad de las personas, comenzaron a surgir todo tipo de movimientos juveniles que buscaban nuevas formas de expresión.

⁵⁶ L. Zeegen, "Principios de ilustración", P 57

Mientras los baby-boomers de la posguerra enfocaban la vida con un optimismo y un entusiasmo inéditos hasta entonces, el consumismo experimentó un aumento sin precedentes. Los adolescentes alcanzaban la mayoría de edad, surgían los movimientos juveniles y con ellos la necesidad de un lenguaje gráfico que los identificara, La psicodelia y el *Op Art* situaron a las artes visuales firmemente sobre el mapa. Era el inicio de una nueva época, la de la mentalidad de progreso, y las imágenes ilustradas ayudaron a definir su apariencia.⁵⁷

Pero durante el siglo XX comenzaban ya a formarse otros modos de producción que se alejan parcialmente de la crítica de Benjamin, esto es, la utilización de medios y herramientas digitales. Tal es el caso del software, el internet y otras herramientas digitales que favorece a la práctica de la ilustración en temas de creatividad y difusión.

Debido a esto, la ilustración presentó una modificación pues, como se ha mencionado al principio de este apartado, los distintos mercados comenzaron a interesarse por las propuestas innovadoras que presentaba la ilustración, cosa que abrió nuevas posibilidades de mercado para dicha práctica.

1.4.1 Opciones de mercado

Los habituales modos de trabajo en la ilustración abarcan gran parte del mercado, ya sea que un ilustrador decida trabajar como *freelancer*, trabajar para una empresa, con un agente, o para las industrias de la música, moda, de libro etc. Aunque la ilustración siempre ha estado ligada a la publicidad, la presencia del internet y de los *medios digitales* supuso un nuevo y mayor interés por la misma, razón por la que en la actualidad un ilustrador cuenta con distintas opciones de mercado; la ilustración editorial, la ilustración de moda, la ilustración publicitaria, la ilustración para la industria discográfica, incluso colaborar con un estudio de diseño o desarrollar un proyecto personal, mismas que describiremos a continuación

En primer lugar, está la *ilustración editorial*, que abarca el trabajo en periódicos y revistas; en este tipo de mercado un ilustrador puede recibir un flujo constante de trabajo, debido a que una editorial publica normalmente de manera mensual. Una de las ventajas que trajeron las tecnologías digitales a los ilustradores que trabajan para las editoriales es que normalmente estas trabajan con plazos de entrega mínimos, como en el caso de Darren Hopes, que explica su método de trabajo para la revista “Ilustración” N° 1, “yo utilizo mucho

⁵⁷ *Ibíd.*, P. 12

Photoshop, sobre todo con pinceles a medida que creo a partir de pinceles reales, para conseguir un estilo más natural. De esta manera puedo trabajar bastante rápido, sobre todo cuando el plazo de entrega es mínimo. Lo mejor de *Photoshop* y sus capas es que permiten hacer cambios y variaciones de color de una manera rápida y sencilla”.⁵⁸ En segundo lugar, está *la industria del libro*, que además se considera como el primer medio de trabajo de los ilustradores,

[I]a mayor transformación para los artistas implicó un cambio de roles en aquellos que los comisionaban. Con el nacimiento de la industria editorial en el siglo XIX, las editoriales reemplazaron a los patrones tradicionales de las artes, la iglesia y la corte, como principales empleadores de los artistas. Las publicaciones se convirtieron en un escaparate enormemente influyente para su trabajo, y la ilustración, un producto de la revolución industrial, se convirtió en un área de interés para los artistas.⁵⁹

Aun si en el pasado, la demanda con la que contaba la ilustración comenzó a disminuir debido a la invención de la cámara, en la actualidad es una de las áreas en donde esta práctica tiene mayor demanda, especialmente en la edición de libros infantiles⁶⁰, novelas de ciencia ficción o incluso, manuales técnicos.

Por otro lado, está *la ilustración de moda*. Trabajar en esta industria requiere que el ilustrador esté familiarizado con algunos aspectos básicos, por ejemplo, el vocabulario que normalmente se utiliza para referirse a la indumentaria, entre otros aspectos que le brindarán el bagaje necesario para crear interpretaciones adecuadas de acuerdo a las líneas y tendencias de las temporadas. Normalmente es en las revistas⁶¹ donde se publican este tipo de ilustraciones, aunque suele ser común que la industria recurra con mayor frecuencia a la fotografía, pues permite apreciar con más claridad las texturas, colores y diseños de las prendas de ropa. Del mismo modo, la ilustración también es utilizada para bocetar las ideas para nuevas colecciones y estas pueden ser realizadas por el mismo diseñador o bien, por un ilustrador. Por último, otra área de la moda donde el ilustrador puede ejercer su profesión es

⁵⁸ “Revista Ilustración N°1”, “Ilustración editorial”, P. 8.

⁵⁹ L. Zeegen, “What is illustration?”, “A brief history”, P. 16

⁶⁰ Ilustraciones de Sara Fanelli para “Pinocchio” de Carlo Collodi <http://www.sarafanelli.com/docs/books/01pinocchio/01.html>

⁶¹ Ilustraciones de Annelie Carlström para la revista *Fashion Tale* <http://www.anneliecarlstrom.se/Fashion-Tale>

en el diseño textil, como veíamos en el caso de la ilustradora Petra Börner, aquí los ilustradores se encargan del diseño de telas para ropa y para el diseño de interiorismo.

En cuanto a la *ilustración publicitaria*, esta presenta una gran ventaja a comparación de las otras, pues se trabaja con campañas publicitarias que tienen una gran cobertura, esto porque para la difusión de un determinado producto se utilizan carteles, vallas o laterales en los autobuses además de que se exhiben a nivel nacional o internacional pues su principal objetivo es “adentrarse junto con el producto en el subconsciente del público.”⁶² Además, según la opinión de Henry Obasi⁶³, ilustrar para el sector publicitario trae otros beneficios como una buena recompensa financiera y mayor credibilidad. En quinto lugar, tenemos a *la industria discográfica*, en este caso, la ilustración de la portada de un álbum busca transmitir la imagen del artista de una manera gráfica y el ilustrador también debe de estar al corriente con las tendencias que se dan dentro de la música. Jimmy Turrell y Steve Stacey⁶⁴ fueron los encargados de diseñar la portada para el álbum “Colors” del músico Beck. En este caso el título del álbum influyó directamente en su diseño y de toda la campaña del álbum. De acuerdo con Turrell, para el diseño decidieron emplear “formas orgánicas similares a las que se pueden encontrar en pintura, figuras geométricas simples y tipografía sencilla para crear imágenes que consiguieran transmitir la naturaleza melódica y optimista de este álbum”.⁶⁵

También existen los casos en los que un ilustrador llega a colaborar con un estudio o empresa de diseño o bien, con un diseñador gráfico en particular. Según Zeegen, las empresas o estudios de diseño gráfico independientes superan en número a las agencias publicitarias o editoriales, por lo que presentan una amplia fuente de trabajo, desde logotipos hasta carteles de teatro e incluso portadas para informes financieros.⁶⁶ Una de las ventajas de trabajar con un estudio es que ahí se producen relaciones más cercanas con los involucrados en el proyecto, hay más colaboración y las etapas de trabajo se dan a un ritmo más lento, a diferencia de las empresas de publicidad en dónde existen jerarquías, por lo que el ilustrador no siempre puede tener contacto con todos estos agentes, además de que los plazos para

⁶² L. Zeegen, “Principios de ilustración”, P. 73

⁶³ Ilustrador publicitario, quien hizo una campaña de prensa para la agencia Mother titulada “Goal” <https://www.joshuanava.biz/illustration/an-interview-with-henry-obasi.html>

⁶⁴ Jimmy Turrell, Artista gráfico y director de video y Steve Stacey, diseñador gráfico. Para ver el diseño de la portada del álbum ir al siguiente link <https://graffica.info/jimmy-turrell-colors-beck/>

⁶⁵ Natalia Olmos, “Jimmy Turrell ilustra un nuevo álbum de Beck que puedes personalizar tú mismo”, en graffica.info

⁶⁶ Cfr. L. Zeegen, “Principios de ilustración” P. 82

entregar un proyecto son mucho más cortos en comparación. O al menos eso piensa el artista gráfico Anthony Burrill, quien ha participado en varios proyectos colaborativos, uno de ellos sería con *Mr Jones Watches*⁶⁷ para el diseño de los relojes *A-OK!*⁶⁸ En donde sus diseños fueron transformados en un formato tridimensional.

Finalmente, es importante mencionar, como última categoría, *los proyectos personales*, mencionada por Zeegen en su libro “Principios de ilustración”.⁶⁹ Este tipo de proyectos, como su nombre lo dice, obedece a los intereses personales de cada ilustrador, ya sean narrativos, visuales, técnicos, etc., así como a la forma y los tiempos que este dicte para su proyecto. Aquí cabría recalcar de nuevo la importancia de la investigación y la documentación; los archivos de referencia también pueden resultar de mucha utilidad al momento de iniciar un nuevo proyecto. Del mismo modo, cabe mencionar las ventajas de desarrollar trabajos personales, pues permiten que el ilustrador genere rasgos distintivos en su trabajo, ya que muchas veces los encargos comerciales no les brindan total libertad creativa, pues las empresas normalmente tienen ideas muy precisas sobre lo que quieren obtener, pero, cabría mencionar que las ventajas de desarrollar proyectos comerciales, es que estos permiten que se genere distancia del trabajo propio para verlo desde un punto de vista más crítico.

Un caso a mencionar es el del ilustrador Hans Hoogerbrugge, quien en 2014 realizó un proyecto de esta índole, como respuesta a las consecuencias que redes sociales como Facebook y Twitter generaron en su página oficial. De acuerdo con Hoogerbrugge, en un inicio, recibía diariamente correos electrónicos de gente interesada en contratar sus servicios o colaborar de algún modo con él, esto debido a que habían visitado su página. Llegado el punto en el que sólo llegó a recibir un mínimo de respuestas por correo electrónico, decidió abrir una cuenta de Facebook y también en otras redes sociales, mismas que usaba para promocionar una tira cómica titulada “*Prostress series*”⁷⁰, estrategia que no sólo le dio resultado, sino que también; comenzó a usar con tanta frecuencia que incluso llegó a olvidar su página, pues, en su opinión, “ya nadie visita páginas web”.⁷¹ Fue así como, en una suerte

⁶⁷ Fabricantes de relojes con base en Londres

⁶⁸ Para ver el diseño de los relojes ir al siguiente link <https://www.itsnicethat.com/articles/anthony-burrill-mr-jones-sponsored-content-091216>

⁶⁹ L. Zeegen, “Principios de ilustración”, P. 58

⁷⁰ www.prostress.com

⁷¹ Cita extraída de <http://www.hoogerbrugge.com/2014/facebook-killed-my-website.html>

de manifiesto titulado “*Facebook killed my website*”⁷², anunció la muerte de su página y, a su vez, realizó el libro titulado “*Clumsiness, frustrations and awkwardness*”⁷³, que está disponible en formato digital para descargar de manera gratuita. También está disponible en formato físico o bien, en la forma de un USB personalizado por él mismo, estos dos últimos disponibles para compra. El libro contiene una breve biografía del ilustrador y un catálogo de obra y actividades que él mismo ha llevado a cabo a partir del año 2008. Esta última categoría también es importante pues Chánez trabaja principalmente sobre proyectos personales, pero sobre su obra, procesos creativos, y técnicas hablaremos más adelante en el capítulo tercero.

A modo de resumen, este capítulo nos introduce al tema de *la ilustración* para entenderlo en términos generales. Entendemos que esta práctica, al momento de crear ilustraciones tiene tres opciones, 1) la utilización de *medios análogos*, 2) la utilización de *medios digitales* y 3) la utilización de *medios mixtos*, es decir, de la utilización de *medios análogos* y digitales. Vimos que tanto uno como otro son indispensables para el *proceso creativo* pues cada uno aporta diferentes ventajas para las distintas etapas del *proceso creativo* y vimos también que este último es el resultado de una metodología que requiere de la investigación, la búsqueda de referencias, la formalización de conceptos y determinación de palabras clave, de la realización de bocetos, de la selección de las técnicas y los medios necesarios para crear una ilustración y de la utilización de plataformas digitales para la difusión de las ilustraciones con el fin de posicionarse dentro del mercado. Vemos pues que el *proceso creativo* es el resultado de un trabajo arduo y metódico que requiere tanto de conocimientos técnicos; es decir, de conocimientos de dibujo, de técnicas pictóricas principalmente; como también de conocimientos sobre la utilización de programas de edición de imagen; así mismo se requiere de habilidades para la investigación documental y de referencias externas, es decir, de una relación del ilustrador con su entorno; y también de habilidades para la difusión y autogestión del trabajo propio en plataformas digitales.

Las ideas aquí presentadas nos serán de utilidad en el siguiente capítulo pues hablaremos de los cambios que se detectan en los *procesos creativos* debido a la inserción de

⁷² <http://www.hoogerbrugge.com/2014/facebook-killed-my-website.html>

⁷³ Catálogo de obras y actividades desde el 2008 <http://www.hoogerbrugge.com/2014/CFA.html>

las *tecnologías digitales* a los mismos. Encontramos que estos cambios se dan en distintos niveles, que van desde los puramente técnicos hasta aquellos que muestran cambios profundos en los modos de hacer en la gráfica.

2. DE LO TÉCNICO A LO CULTURAL: CAMBIOS EN LOS MODELOS DE CREACIÓN, PENSAMIENTO Y REPRESENTACIÓN EN LA PRÁCTICA DE LA ILUSTRACIÓN

Respecto al tema del uso de las *herramientas digitales*⁷⁴ en los *procesos creativos* de la *ilustración*⁷⁵, muchas han sido las discusiones.⁷⁶ A lo largo de esta investigación, encontramos que hay tanto posturas a favor, como posturas en contra (al menos en cierto grado). Hay quienes consideran a las herramientas digitales sólo como una manera de ‘pasar en limpio’ el trabajo a mano alzada hecho previamente,⁷⁷ hay algunos otros que únicamente los usan como un medio de comunicación para enviar e-mails, crear portafolios etc., es decir, como algo que agiliza el trabajo hasta cierto punto, pero que no tiene mayor incidencia en

⁷⁴ Por herramientas digitales, nos referimos al uso de la computadora, la tableta de diseño, la cámara digital, el escáner, y el software de edición de imagen o cualquier otra herramienta de tipo digital que sirva para la creación de ilustraciones digitales.

⁷⁵ A este momento de la investigación, por ilustración, entenderemos a la “(...) creación de imágenes o piezas visuales con fines explícitos de comunicación (...)” (Rojas, P. 191)

⁷⁶ Un ejemplo de estas discusiones sería aquella sobre si abogar completamente por el uso de medios digitales o por el uso de medios análogos, siendo también parte de esta discusión hasta qué punto debe utilizarse un medio para comenzar a utilizar el otro.

⁷⁷ El arquitecto Oscar Kaplan presenta en su artículo “Dibujo analógico + dibujo digital” la opinión de diferentes arquitectos e investigadores respecto al uso de los medios digitales y efectivamente, entre ellos hay quienes ven a los medios digitales como una herramienta que sirve para pasar en limpio el trabajo a mano realizado previamente.

los modos de hacer ilustración.⁷⁸ Hay quienes opinan lo contrario y afirman que la *cultura digital*⁷⁹ “conlleva profundas transformaciones que hay que tener en consideración.”⁸⁰ Dichas transformaciones, se dan en la práctica artística, es decir, en los modos de hacer; por lo que es nuestra intención mostrar de manera gradual las diferentes posturas que encontramos al respecto de este tema, empezando desde los puntos de vista más técnicos, hasta aquellos que afirman que “estamos ante un cambio tecno-cultural que modifica las nociones de ‘arte’, de ‘ciencia’, de ‘técnica’, de ‘hombre’, de ‘espacio’, de ‘tiempo’, de ‘materia’, de ‘cuerpo’, de ‘realidad’, etc. abriéndolas a significaciones profundamente renovadas.”⁸¹ Así pues contrastaremos estas dos posturas; una más conservadora que nos dice que los cambios que se han presentado en los procesos creativos con la inserción de las tecnologías digitales son meramente superficiales o técnicos, es decir, que estas tecnologías han cambiado ciertos aspectos del *proceso creativo*, como por ejemplo, que agiliza los tiempos de trabajo, la facilidad para revertir acciones en el tiempo sin dañar el trabajo ya hecho o la variedad de opciones para realizar una ilustración, es decir, que el *proceso creativo* puede componerse de la utilización de medios mixtos en cualquier etapa del *proceso creativo* o simplemente de la utilización *medios digitales*. Por otro lado, presentaremos otras posturas que abogan por otro tipo de cambios en los procesos creativos, cambios más sustanciales que son consecuencia de la *cultura digital* de nuestro tiempo y que modifica los modos de hacer gráfica. Esto nos será de utilidad en el tercer capítulo pues señalaremos que evidentemente las tecnologías digitales han modificado los procesos creativos más allá de los aspectos meramente técnicos.

2.1 La disyuntiva del lápiz en la discusión acerca de lo análogo y lo digital

En el campo de los estudios sobre la incidencia de lo digital en los procesos creativos, se han observado tensiones en el debate académico. Para empezar, Oscar Kaplan, docente arquitecto de la Universidad de Palermo, sostiene que, dentro de las etapas de un proyecto de diseño, el dibujo aparece como una constante dentro de dichas etapas, pues es un medio de

⁷⁸ Al respecto, Zeegen en “Principios de ilustración” nos muestra los testimonios de diferentes ilustradores respecto a cómo introducen los medios digitales a sus procesos creativos.

⁷⁹ Entendida como la cultura que surge del uso de la computadora, otras herramientas digitales y de la navegación por internet.

⁸⁰ Eva Figueras, “La comunicación artística en la cultura digital”, P. 72

⁸¹ *Ibidem*, P. 76

comunicación utilizado, ya sea para la transmisión de ideas a terceros o para la retroalimentación personal y, en este sentido, nos dice que “cualquier técnica, instrumental o tecnología aplicada, serán simplemente un recurso de los que dispondrá el diseñador.”⁸²

Como ejemplo de las discusiones con respecto al uso de la computadora y el dibujo a mano alzada, Kaplan encuentra dos posturas antagónicas en una nota del diario *Clarín*, titulada “Crítica al mundo virtual”, una es del arquitecto Hernán Días Alonso quien afirma que “[e]l diseño analógico murió”⁸³. Por otro lado, el autor nos muestra la postura del arquitecto Raúl Lier, quien nos dice que “[h]asta ahora, el software no posibilita el diseño, sino que facilita y agiliza la documentación de una obra.”⁸⁴

En la opinión de Oscar Kaplan, estas posturas opuestas pueden deberse principalmente a la diferencia generacional, pues años atrás, el dibujo a mano alzada era “parte indisoluble del proceso de diseño” y, aun con la inserción digital, esta “quedaba relegada a la instancia de ‘pasar en limpio’, solo para el momento de realizarse una presentación.”⁸⁵ Pero actualmente, nos dice el autor, “como consecuencia de la permanente proliferación de la era digital, este proceso de diseño puede optarse como el resultado de una libre elección, ya que se dispone de los suficientes conocimientos técnicos y destrezas, que permiten una correcta toma de decisiones, según las posibilidades individuales.”⁸⁶

Pareciera que el dibujo a mano alzada sigue aportando algo al diseño que lo digital no puede. Al respecto, Kaplan nos muestra la opinión del profesor Álvaro Díaz, un especialista en informática aplicada al campo del diseño, quien valoriza el dibujo a mano alzada “como instrumento ineludible de la instancia inicial del proyecto, justo en el momento donde surgen las ideas.”⁸⁷ Dado que son estas ideas las que anteceden a los medios de representación, para Kaplan, lo que se ha suscitado, es más bien un cambio en la elección de los medios de representación, “los cuales son elegidos según las habilidades personales, los recursos disponibles y la etapa de diseño.”⁸⁸

⁸² Oscar Kaplan, “Dibujo analógico + dibujo digital”, P. 184

⁸³ Ídem.

⁸⁴ Ídem.

⁸⁵ Ídem.

⁸⁶ Ídem.

⁸⁷ Ídem.

⁸⁸ Ibidem, P. 185

En este sentido, Kaplan nos dice que los arquitectos Edgardo Minond y Julio Arroyo le adjudican una gran importancia al croquis o boceto. Según el primero, “[e]l croquis es el primer paso en el aprendizaje de la mayoría de las disciplinas artísticas, inclusive en la era de la representación digital, identificando al profesional, permitiéndole el desarrollo de los proyectos, con más rapidez que la computadora.”⁸⁹ Por su parte, el segundo concuerda con esto, refiriéndose al croquis como “el conciliador, con una manera ágil, de la idea con la imagen y del pensamiento con la expresión.”⁹⁰

Además, el autor nos dice que en un estudio realizado por el arquitecto Arroyo a un grupo de 150 estudiantes de arquitectura; respecto a la utilización de las herramientas y recursos de representación durante la etapa del proyecto, se demostró que “con disparidad entre cada alumno, la digitalización se hace presente.”⁹¹ Afirmando también que “la incorporación de la computadora a las diferentes etapas de diseño aumenta en sentido inverso al desarrollo de la idea, es decir, aumenta a medida que se avanza en el compromiso con el objeto en sí mismo, allí donde el pensamiento está más atado al razonamiento.”⁹² Observando también que “la incorporación de la computadora se demora hasta un momento en que la actividad de la ideación decae.”⁹³ Asimismo, Arroyo afirma que nos encontramos en una etapa de transición entre lo analógico y lo digital, por lo que se deberá trabajar “con uno y otro sin exclusiones ni sustituciones recíprocas.”⁹⁴

Finalmente, argumenta que “la abstracción del pensamiento creativo no es una actividad ni analógica ni digital”⁹⁵, esto quiere decir que la etapa en donde surgen y se desarrollan las ideas, es independiente de las herramientas análogas y digitales que se puedan utilizar una vez desarrollada una idea en concreto, o, en palabras del autor, “las posibilidades lúdicas del *proceso creativo* no se ven condicionadas por una técnica exclusiva, ya que a mayor conocimiento sobre éstas, se generan mayores posibilidades para su desarrollo.”⁹⁶

⁸⁹ Ídem.

⁹⁰ Ídem.

⁹¹ Ídem.

⁹² Ídem.

⁹³ Ídem.

⁹⁴ Ídem.

⁹⁵ Ídem. Por *actividad analógica*, nuestro autor se refiere al uso de herramientas análogas para la creación de un diseño. Por *actividad digital*, se refiere al uso de herramientas digitales para los mismos fines.

⁹⁶ Ídem.

Como podemos observar, tanto Kaplan, como los citados en su artículo, consideran las herramientas digitales como algo que agiliza el trabajo en ciertas etapas del *proceso creativo*, pero, siguen considerando a la creatividad y a los modos de crear, como algo independiente del uso de herramientas tanto análogas como digitales, es decir, que los primeros no se ven afectados de algún modo por el uso de los segundos. En adición a esto, detectamos una insistencia por preservar y otorgarle mayor importancia al uso de las herramientas análogas, sobre todo al ‘trabajo a mano alzada’ durante la etapa de bocetaje, de ahí que Kaplan diga que “[h]ay quienes asocian (...) al uso del ‘lápiz grueso’ como el provocador intuitivo, otorgándole a este el aspecto más creativo.”⁹⁷

En relación con lo anterior, encontramos aún más evidencias que nos indican el por qué los ilustradores contemporáneos siguen recurriendo al uso del lápiz y de otras herramientas análogas, aun cuando tienen a su disposición el uso de herramientas digitales las cuales no solo emulan a las técnicas manuales, sino que también ofrecen resultados más inmediatos. En el libro “Complete digital illustration”, el autor Lawrence Zeegen nos muestra las perspectivas y puntos de vista de distintos ilustradores y artistas contemporáneos al respecto del dibujo. Tal es el caso de la ilustradora Stina Persson quien afirma que “[d]ibujar del natural es necesario para entrenar la vista. Y de eso se trata: de tener un buen ojo.”⁹⁸ Julian Opie, por otro lado, afirma que sus dibujos “no tienen la intención de hacer una imagen agradable, o de ser obras terminadas en sí mismas, sino más bien una manera de pensar en papel en un lenguaje tan inmediato como la escritura.”⁹⁹ Por su parte, Marshall Arisman, ilustrador y profesor explica que “el dibujo es una actividad que demanda práctica para desarrollar todo su potencial.”¹⁰⁰ Además de que considera al dibujo como un proceso que puede “desbloquear todo el *proceso creativo* de un artista.”¹⁰¹ De acuerdo a lo anterior, el dibujo para un ilustrador, considerado como práctica y como un detonador del *proceso creativo*, provee una herramienta para el registro, la observación, el análisis, para la exploración, para la prueba y el error y como un método práctico para la representación rápida de las ideas.

⁹⁷ O. Kaplan, “Dibujo analógico + dibujo digital”, P. 184

⁹⁸ Stina Persson en entrevista con Zeegen, “Principios de ilustración”, P. 71

⁹⁹ L. Zeegen, “Complete digital illustration”, P. 89

¹⁰⁰ *Ibidem*, P. 90

¹⁰¹ *Ídem*.

El dibujo a mano alzada también sirve a modo de estrategia para un ilustrador que trabaja para el ámbito comercial y que busca destacar su trabajo entre los demás, como sucede con Corina Radcliffe, quien se refiere a su trabajo como esencialmente manual, siendo este modo de trabajar el que le permite desarrollar su estilo personal con más libertad, factor que le proporciona la ventaja de distinguirse y hacer su trabajo más reconocible. Una vez hecho esto, recurre a la computadora para convertir sus dibujos en “composiciones e imágenes más complejas”¹⁰² y, a su vez, aplicar el color de formas más variadas mediante el uso de gradientes y líneas que a mano, serían imposibles de lograr¹⁰³ “Siempre estoy dispuesta a mantener algunas de las irregularidades y mi propio estilo personal que surge cuando trabajo a mano, la computadora simplemente me da más opciones.”¹⁰⁴

En consideración a lo anterior, es posible reconocer, con un poco más de precisión, los cambios que se identifican en los procesos creativos de un ilustrador a *nivel técnico*. El ilustrador colombiano Carlos Riaño, quien se considera parte de la generación que, en los años noventa, vivió la transformación que trajo consigo la inserción de la computadora, en su caso, en el ámbito editorial. Así pues, comparte cual ha sido su experiencia al introducir los *medios digitales* a sus procesos creativos en un artículo de su autoría titulado “Ilustración para niñas y niños en formato multimedios: testimonio de un ilustrador”¹⁰⁵. Los cambios de los que Riaño hace mención se refieren a cuestiones tales como la facilidad que tiene al trabajar por capas en *Photoshop*; las cuales sirven para añadir texto, gráficos vectoriales, efectos de sombra o texturas a una imagen. El trabajo con capas se lleva a cabo en el panel de capas, en donde estas se agrupan, una de sus principales funciones consiste en realizar ediciones que no resulten destructivas a la imagen original o a las capas inferiores a esta, tal es el caso de las capas de ajuste, que, como su nombre lo dice, contienen ajustes de color o tonalidad que afectan a las capas inferiores, manteniendo así intactos los píxeles de la imagen original. También menciona el hecho de que se puede realizar un trabajo más limpio que en trabajo análogo pues hay un margen más amplio para el error y para revertir los cambios ya hechos. De acuerdo con Riaño, ilustrar en papel significa emplear una serie de etapas acumulativas, obteniendo como resultado una imagen estable y única; aun si hay algunas

¹⁰² Corina Radcliffe, “Complete digital illustration” P. 156

¹⁰³ Cfr. L. Zeegen, “Complete digital illustration” P. 156

¹⁰⁴ Ibidem, P. 58

¹⁰⁵ Carlos Riaño, “Ilustración para niñas y niños en formato multimedios: testimonio de un ilustrador”

etapas que son relativamente reversibles, como por ejemplo dibujar con lápiz, el cual le permite borrar y volver a empezar. En cambio, la computadora “permite elaborar tareas en paralelo, que son reversibles en el tiempo. Por ejemplo, puede desarrollar distintos elementos en forma separada, para luego ensamblarlos en una única ilustración.”¹⁰⁶ También nos dice que encuentra maneras más variadas al momento de trabajar en la etapa de bocetaje y una nueva manera de entender el color pues, de acuerdo con Riaño, el color varía al verlo en la pantalla y luego al verlo impreso. Del mismo modo, brindan posibilidades más variadas para crear texturas; de acuerdo con Riaño, en principio, la computadora permite simular cualquier textura real a través de las herramientas proporcionadas por el software destinadas a la creación gráfica y esto puede realizarse ya sea “desde el dibujo en la pantalla, o a partir de la combinación y el tratamiento de diversas imágenes obtenidas mediante fotografía digital o un escáner.”¹⁰⁷ Además, también nos dice que la “inestabilidad” de la estructura de la imagen le permite modificarla y replicarla cuantas veces se quiera, esto quiere decir que en cualquier momento se pueden realizar modificaciones a un fragmento de dicha estructura o a su totalidad. Y, finalmente, la memoria del proceso, la cual es una facilidad que ofrecen programas como *Photoshop*, es decir, si durante el proceso de creación de una ilustración se obtienen resultados satisfactorios, estos se graban en la memoria del programa y pueden ser recuperados en cualquier momento y, a su vez, son susceptibles de ser aplicados en trabajos posteriores y de manera indefinida, en otras palabras, se define como una cadena de acciones automatizada que se puede repetir indefinidamente en nuevas imágenes.

Este artículo demuestra los cambios que se producen al incorporar en los procesos creativos de una ilustración el uso de herramientas digitales. Riaño, a través de su propia experiencia nos habla de las diferencias entre trabajar directamente sobre papel y trabajar combinando herramientas análogas¹⁰⁸ y digitales o únicamente digitales. Por ejemplo, al ilustrar directamente sobre papel, Riaño describe su proceso de la siguiente manera:

Un proceso frecuente que sigo para realizar una ilustración sobre papel consiste en una etapa previa de bocetos, apuntes rápidos o dibujos más definidos en hojas sueltas o libretas. Luego paso “a limpio”

¹⁰⁶ Carlos Riaño, “Ilustración para niñas y niños en formato multimedia: testimonio de un ilustrador”, P. 134

¹⁰⁷ Ibidem, P. 132

¹⁰⁸ Por herramientas análogas, nos referimos al uso de herramientas tales como, el lápiz, el bolígrafo, la tinta china, el acrílico, el prisma color, en resumen, todas aquellas herramientas que requieran de un uso manual sobre algún soporte bidimensional como el papel.

estos dibujos sobre papel dúrex (resistente a las técnicas de agua como ecolines, acrílicos o acuarelas). Después entinto la línea de contorno con una plumilla para darle valor tonal. Finalmente aplico el color, el cual puede ser plano o con texturas a partir de técnicas mixtas.¹⁰⁹

Pero cuando hace uso del software para la creación gráfica, Riaño dice llevar a cabo el siguiente proceso:

Actualmente, cuando decido usar el computador para dibujar, encuentro tres opciones diferentes: la primera es hacer dibujos muy definidos por la línea de contorno sobre diversos tipos de papel, utilizando lápices, plumas caligráficas, plumillas, esferos micropuntas. Luego digitalizo la línea mediante un escáner y, de acuerdo con el resultado, la aprovecho tal como resulta o puedo vectorizarla para estilizarla un poco. La segunda, a partir de bocetos muy rápidos sobre papel, con ideas generales, no resueltas del todo, las digitalizo para continuar el proceso y finalizarlas. Y la tercera, puedo realizar dibujos enteramente en el computador, sin necesitar apuntes previos fuera de él.¹¹⁰

El trabajo y los testimonios de los autores hasta ahora recabados nos muestran que hay un sector que considera a las herramientas digitales y a su inserción en los procesos creativos como algo que, en términos técnicos, agiliza el trabajo, provee de opciones más variadas que con el sólo uso de las herramientas análogas, además de que los programas de edición de imagen proveen la posibilidad de revertir y repetir acciones gracias a la memoria del proceso que Riaño menciona; pero, al parecer, en todos los casos, consideran que lo digital no tiene mayor incidencia en los modos de pensamiento y de creación y que el valor de la práctica de la ilustración reside en el uso del lápiz y el dibujo a mano alzada, los cuales, de acuerdo con ellos, son indispensables en las etapas iniciales de un proyecto, como las etapas de registro o documentación o de bocetaje.

2.2 Una nueva generación de ilustradores

Aunque ya en el capítulo anterior, de acuerdo a los argumentos de Zeegen, Ortega y de algunos autores de la revista gráfica, hicimos un recuento de los pasos que conforman al *proceso creativo* en la ilustración, a continuación, retomaremos muy brevemente este tema desde el punto de vista del ilustrador Federico Jordán¹¹¹, la razón por la que retomamos este

¹⁰⁹ Ibidem, P. 130

¹¹⁰ Ídem.

¹¹¹ Ilustrador mexicano

tema en este segundo capítulo, es que él menciona un punto muy importante que tiene que ver con los modos en que un ilustrador se relaciona y actúa en su entorno laboral, relaciones que también se han visto modificadas por el advenimiento de la *cultura digital*; aspecto que dista de la metodología a seguir en un *proceso creativo*. Del mismo modo, se busca establecer una diferencia entre estos procesos creativos que están pensados para presentar una ilustración en el ámbito comercial y en medios impresos y/o en un soporte bidimensional; y entre aquellos procesos que se han desplazado a aquellos llevados a cabo en el arte contemporáneo, en dónde hay una transición de la *imagen-objeto* hacia la *imagen-proceso*.

Las opiniones y reflexiones en torno a cuáles son las etapas que deben conformar el *proceso creativo* de la ilustración son abundantes y coinciden en general. Estas se piensan principalmente desde un punto de vista pedagógico con el fin de preparar a los estudiantes para las formas de vida profesional en el ámbito comercial. Por supuesto, estas investigaciones están pensadas principalmente para los estudiantes de diseño que tienen interés en desarrollarse profesionalmente como ilustradores o directores de arte, y no necesariamente en el ámbito artístico, que es a donde se dirige nuestra investigación. Razón por la cual nos damos a la tarea de describir brevemente en que consiste un *proceso creativo* enfocado a este contexto y lo haremos presentando principalmente las ideas de Jordán, complementándolas con las ideas de dos artículos y un libro¹¹² con respecto a cómo se conforman dichos procesos, esto debido a que las ideas entre estos tres trabajos de investigación coinciden ampliamente.

Para empezar, Delgado e Isabel, autoras del artículo “Un modelo estratégico para la enseñanza de la ilustración”, recurren a las ideas de Federico Jordán, ilustrador mexicano, para definir dicha práctica, y nos dicen que la ilustración es una unidad entre tres categorías “que mantienen en sí mismas una relación definitoria.”¹¹³ De acuerdo con esto, la primera unidad se da en la relación entre la imagen y el texto, “de la cual se puede decir que es la categoría en la que el ilustrador se ocupa de la parte ‘inventiva’ del proceso de ilustrar”.¹¹⁴

¹¹² 1) Ramón Ortega, “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, 2) Carolina Rojas, “Ilustrados: Procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo” y 3) Lawrence Zeegen, “Principios de Ilustración”

¹¹³ Delgado e Isabel, “Un modelo estratégico para la enseñanza de la ilustración”, P. 59

¹¹⁴ Ídem.

La segunda unidad, nos dicen, se da “entre composición y página de texto, pues la ilustración establece una relación con los elementos de la página y contribuye en la identidad estética de la misma, buscando integrarse en una armonía compositiva.”¹¹⁵

Por último, “*la tercera unidad, se da entre el director de arte y el ilustrador, entendiéndola como una relación intelectual y creativa en la que se establecen las bases de la dimensión simbólica que ha de comunicarse a través de la ilustración.*”¹¹⁶ Esta relación normalmente se lleva a cabo mediante e-mails, llamadas telefónicas o reuniones, en donde el ilustrador presenta sus avances y/o dudas al director de arte, mismo que da su opinión y propone cambios al respecto, esto con el fin de que ambas partes comprendan cuales son las exigencias de determinado proyecto.

Al respecto no hay mucho más que decir sobre los procesos creativos en la ilustración dentro de este contexto, pero si es importante mencionar que, de acuerdo a Zeegen, antes de la revolución digital, los ilustradores no contaban con la misma libertad creativa, ni formaban parte de la toma de decisiones respecto a cómo su trabajo iba a ser presentado o modificado y normalmente era el diseñador gráfico el que tomaba estas decisiones junto con el director de arte.

La razón, se debe a que desde mediados y finales de los 80's y principios de los 90's; periodo al cual los ilustradores se refieren como la ‘*edad oscura*’ (*the dark ages*); las computadoras eran uso exclusivo de los diseñadores gráficos, ya fuese en la universidad o en el ámbito laboral. Por aquellos días, una computadora costaba alrededor de cinco mil dólares estadounidenses, esto significaba que únicamente las universidades o las empresas de diseño podían financiar equipos de cómputo, por lo que la ilustración, al ser una práctica solitaria o más independiente de las empresas, no sólo no permitía a los ilustradores financiar un equipo de cómputo, sino que estos, al estar acostumbrados a trabajar con técnicas manuales, si acaso se hacían de uno, aprender a usarlo consistía en todo un reto.¹¹⁷ Pero no fue hasta principios de la década de los 2000 cuando surge una nueva generación de ilustradores, “[s]e trataba de una generación muy joven, pero con un gran dominio de la tecnología, lo que les confirió confianza en sus capacidades y evitó que eligieran mantenerse en un segundo plano.”¹¹⁸

¹¹⁵ Delgado e Isabel, “Un modelo estratégico para la enseñanza de la ilustración”, P 59

¹¹⁶ Delgado e Isabel, “Un modelo estratégico para la enseñanza de la ilustración”, P. 59

¹¹⁷ Cfr. L. Zeegen, “Complete digital illustration” P. 9-10

¹¹⁸ L. Zeegen, “Principios de ilustración”, P. 20

2.3 *La práctica de la ilustración en el ambiente de la cultura digital*

La inmersión de las tecnologías digitales en la práctica de la ilustración no sólo provocó cambios en los procesos creativos, en el sentido en que estas ofrecen una multitud de posibilidades que ponen a su alcance la combinación de técnicas digitales y analógicas para la representación de una imagen, sino que también provocaron que los ilustradores tomaran el mando en lo que ellos producían y en cómo lo hacían. En otras palabras, dichas tecnologías ocasionaron cambios en los modos en los que un ilustrador se relaciona en su ámbito laboral, pues estos, al tener acceso a una computadora, a redes sociales y a una cuenta de correo electrónico, pudieron volverse *gestores de su propio trabajo*, hacer difusión en redes sociales, estar en contacto con clientes, directores de arte, agencias de ilustración etc. Del mismo modo, un ilustrador puede tomar el rol de diseñador o director de arte dentro de las distintas etapas de un proyecto y esto se debe principalmente a que, según Eva Figueras, autora de “La comunicación artística en la *cultura digital*”, una de las premisas de internet “es dar voz a todos”¹¹⁹, esto quiere decir que el trabajo en red parte de la idea de que cada elemento, componente o agente involucrado tiene tanta importancia como cualquier otro. La consecuencia inmediata de esto, nos dice es “[l]a difusión de límites entre el profesional y el amateur”¹²⁰, como consecuencia directa de la *cibercultura*. Lo anterior significa que, en la actualidad, “no es la autoridad la que confiere la posición académica o el estatus profesional (...) sino la recepción y la evolución de estas propuestas en la ciber-comunidad.”¹²¹

Ahondando un poco más en este tema, Figueras nos dice que la evolución de las prácticas culturales digitales tuvo su auge entre los años 1997-2008, periodo en el que las *prácticas culturales amateurs* se vieron incrementadas, y si bien algunas de estas han presentado una disminución significativa, “han aparecido nuevas formas de práctica amateur en música, escritura, artes plásticas y diseño gráfico. La emergencia de nuevas plataformas y la facilidad en la distribución de software han sido factores clave para potenciar (...) la participación en algunos lenguajes artísticos”¹²², pues estas plataformas permiten la creación de cuentas individuales y admiten propuestas sin importar si provienen de personas egresadas

¹¹⁹ E. Figueras, “La comunicación artística en la cultura digital”, P. 74

¹²⁰ Ídem.

¹²¹ Ídem.

¹²² E. Figueras, “La comunicación artística en la cultura digital”, P. 74

de alguna universidad o pertenecientes a alguna institución. Como evidencia de esto tenemos a las plataformas *DeviantArt*, *Linkedin* o *Instagram*, que presentan facilidad en la distribución, difusión y posicionamiento de nuevos agentes en el mercado, “rompiendo la autoridad, el poder prescriptivo de las industrias culturales y también cierta idea del canon.”¹²³ Esta generación de creadores trabaja a partir de nociones como creatividad colectiva, trabajo colaborativo y con la disposición de compartir su trabajo de manera abierta, como bien nos dicen Fossatti y Gemetto, autores del libro “Arte joven y cultura digital”,

[l]os nuevos creadores en la cultura digital son amateurs apasionados que (...) tienen disposición a trabajar juntos y a compartir su trabajo gratuitamente. Son capaces de trabajar en modelos de producción abierta y participativa. Cuentan con herramientas y tecnologías que los ayudan a trabajar colaborativamente y a extraer la riqueza de la creatividad colectiva.¹²⁴

Si bien las tecnologías digitales modificaron los modos en que los ilustradores se relacionan en el ámbito laboral con colegas, clientes y/o empresas; también se han presentado cambios en las maneras en las que se concibe una obra, es decir, normalmente los ilustradores ven al *proceso creativo* como una manera de crear y desarrollar los conceptos e ideas que una ilustración en particular deberá transmitir. Pero también, observamos que la ilustración se ha desplazado hacia otro tipo de prácticas, como las del arte contemporáneo, donde lo importante no es la técnica, ni la producción de imágenes, sino el desarrollo de las ideas, de conceptos y el discurso de la obra, más que la obra en sí misma, como bien nos señala Figueras:

la creación artística que se da en la cibercultura (...) lleva implícita nuevas formas de producir obras caracterizadas por constituir procesos y no resultados definitivos, y de aquí la dificultad en encerrar un sentido a aquello que no está delimitado ni en el espacio ni en el tiempo (el aura benjamiana). La existencia de estas obras es el resultado del proceso, de su experimentación. El proceso predomina sobre el objeto y el sujeto, importando no los contenidos estéticos, sino el trabajo desarrollado sobre las imágenes.¹²⁵

¹²³ Ídem.

¹²⁴ Fossatti y Gemetto, “Arte joven y cultura digital”, P. 25

¹²⁵ E. Figueras, “La comunicación en la cultura digital”, P. 75

Razón por la cual, José Ramon Alcalá, autor de “La condición de la imagen digital. Estudios iconográficos para su análisis y clasificación.”, nos dice que en lo que hoy conocemos por creación artística, se ha llevado a cabo una “*evolución desde la imagen-objeto: (...) hasta la imagen-proceso*”¹²⁶, lo que significa que “*las prácticas culturales [han dejado] de estar asociadas necesariamente a un soporte físico (como el papel) o a un espacio (como el teatro o el cine).*”¹²⁷ En otras palabras, una obra ya no requiere presentarse como una obra terminada o fija de una vez y para siempre en un soporte físico, pues la *imagen-proceso* es justamente eso, un proceso que está siempre en constante cambio y desarrollo, y el presentar una imagen en un soporte físico provocaría justamente lo contrario pues la obra se presentaría como algo terminado, fijo o inamovible. En cambio, estos nuevos procesos están vinculados al trabajo en red, es decir, al uso del internet y de la computadora, encontrándonos así con “un arte más efímero, difuso y fragmentado. Cuando la producción cultural ya no tiene forma de cadena lineal sino de red, por esta red circula todo tipo de contenidos generados por una multitud de usuarios.”¹²⁸ *Motivo por el que se considera a este entorno digital como un mecanismo que tiene la capacidad de eliminar fronteras entre distintas prácticas sean artísticas o no. Y que, en principio, parecían irrompibles.*

2.4 La World Wide Web como un modelo que reconfigura los modos de crear, pensar y representar

De acuerdo a lo anterior, a continuación, abordaremos aquellas transformaciones, producto de este entorno digital, que se dan a nivel de creación, pensamiento y de representación, especialmente en la gráfica, que es a donde la ilustración pertenece. Un primer punto de vista lo presenta Alcalá, quien, en su artículo, “Gráfica después de la posmodernidad ¿hacia una gráfica *radicante*?” nos habla de un nuevo tipo de gráfica, la *gráfica radicante*¹²⁹, misma que ha devaluado el sentido de la representación y que, según él, “ya no tendrá la piel de una

¹²⁶ José Ramón Alcalá, “La condición de la imagen digital. Estudios iconográficos para su análisis y clasificación.”, P. 134

¹²⁷ E. Figueras, “La comunicación en la cultura digital”, P. 76

¹²⁸ Fossati y Gemetto, “Arte joven y cultura digital”, P. 12

¹²⁹ Alcalá toma el término *radicante* del ensayo *Radicante* de Nicolas Bourriaud. De acuerdo con este último, este es un “(...) término que designa un organismo que hace crecer sus raíces a medida que avanza.” (Bourriaud, P. 22) *Ser radicante significa “(...) poner en escena, poner en marcha las propias raíces de los contextos y formatos heterogéneos, negarles la virtud de definir completamente nuestra identidad, traducir las ideas, transcodificar las imágenes, transplantar los comportamientos, intercambiar en vez de imponer.”* (Bourriaud, P. 22)

imagen (...) porque ésta ya no es relevante en términos creativos”¹³⁰. Razón por la que considera que nos encontramos en un nuevo escenario de las prácticas artísticas, mismo que debe ser denominado como *escenario radicante del arte y la cultura actual*.

En este escenario *radicante*, se han producido desplazamientos y desfases que han provocado un distanciamiento bastante significativo con respecto a la gráfica posmoderna¹³¹; por esta razón, el autor considera que es necesario establecer “una nueva hoja de ruta que marque las condiciones para la gráfica *radicante* actual.¹³²” La gráfica actual recurre a las formas en movimiento, “abandonando lo estático y lo espacial (...) [para utilizar] figuras tomadas del desplazamiento espacial, como son: la errancia, los trayectos o las expediciones.”¹³³ Además de que este tipo de gráfica aproxima a la realidad “como un conglomerado de superficies y territorios transitorios, potencialmente desplazables.”¹³⁴

Para ejemplificar a esta nueva gráfica, Alcalá menciona el trabajo de varios artistas, tal es el caso del artista latinoamericano BLU, cuyas prácticas son denominadas por el autor como *post-street-art* y “quien -animando *frame a frame* -, ha conseguido hacer evolucionar

¹³⁰ J. Alcalá, “Gráfica después de la posmodernidad ¿Hacia una gráfica radicante?, P 32.

¹³¹ De acuerdo con Alcalá, la gráfica posmoderna es puramente icónica, esto porque, según él, la cultura digital imperante de hace apenas una década, “(...) había convertido al grabado en esa leve y vaga estampa, múltiple, plena de una movilidad que aprovechaba los espacios virtuales y telemáticos para mostrarse desde dentro de la pantalla, y que era roturada mediante la exactitud y precisión de ese lápiz matemático que es el haz de luz de los dispositivos electrónicos que la producen, ahora, con la inauguración de la época radicante, esa gráfica dará un paso más hacia su errancia y hacia su precariedad.” (Alcalá, P. 303)

¹³² J. Alcalá, “Gráfica después de la posmodernidad ¿Hacia una gráfica radicante?, P 303. “Término que Alcalá concibe tomando como referencia las consideraciones de Bourriaud en su ensayo *Radicante*. Dice hacer una transferencia directa de las ideas de este último para el arte en general hasta el campo de la gráfica actual. A diferencia de la gráfica posmoderna, en la gráfica actual, la radicante, se diluye toda apariencia, “(...) es memoria en tiempo real, tiempo espacializado que va a vincular los diferentes episodios de una trayectoria.” (Alcalá, P. 304)

¹³³ Ídem. Cita de Nicolás Bourriaud utilizada por Alcalá. En cuanto a los términos de *errancia*, *trayectos* y *expediciones*, Bourriaud dice que son característicos de la cultura contemporánea y “(...) el inmigrado, el exiliado, el turista, el errante urbano son las figuras dominantes (...)” (Bourriaud, P. 56) de la misma. En específico, la *errancia* representa una interrogación política de la ciudad. “Es escritura en marcha, y critica lo urbano considerado como matriz de los guiones en que nos movemos. Fundamenta una estética del desplazamiento.” (Bourriaud, P. 115) Por su parte, el *trayecto*, “(...) tiene su inicio en un haz de trayectos que pertenecen a una sociología de nuestro ambiente visual: la globalización, la banalización del turismo, también la irrupción de la pantalla de ordenador en la vida cotidiana, que se puede fechar en los años 80 pero que se aceleró desde el principio de los años 90 con la explosión de la red internet. *Con la práctica del websurfing y de la lectura por links, la red generó prácticas específicas, que repercuten en los modos de representación y de pensamiento. Este modo de importancia absoluta de lo visual se caracteriza por la presencia simultánea de superficies heterogéneas, que el usuario relaciona entre ellas por un plan de navegación o una exploración aleatoria. La marcha mental que propone esta herramienta, entre una multitud de links, de carpetas dispuestas en la superficie de la pantalla u ocultas bajo interfaces, banners y pop-ups, introduce una manera cinética de elaborar objetos, y que bien podría fundamentar la escritura visual de nuestra época: la composición por trayecto.*” (Bourriaud, P. 132)

¹³⁴ Ídem.

el postgrafiti de tipo *site-specific* hasta el de *time-specific*.¹³⁵ Y al respecto, Alcalá menciona un video en específico de BLU titulado Muto, del año 2008 (<https://www.youtube.com/watch?v=uuGaqLT-gO4>). En dicho video observamos una animación elaborada sobre paredes, edificios y otro tipo de superficies con pintura. Al inicio del video vemos un ladrillo, que está pintado sobre una barda también de ladrillos. En el video, la animación *frame a frame* nos permite observar como este cae de su sitio, desplazándose hacia abajo y, al momento que cae, la animación deja ver el rastro que este deja de pintura; pues el *stop motion* exige hacer y re hacer dicha figura para poder capturar con la cámara los distintos momentos de su caída y así unificar cada toma en un video. Por Street art entendemos a aquel arte visual creado para ser visto en locaciones públicas, edificios, estaciones del metro; y que normalmente es realizado con técnicas pictóricas. Ahora, en este video vemos exactamente eso, con la excepción de que las figuras o formas elaboradas en las distintas superficies, sólo pueden ser apreciadas en el formato de video precisamente por el efecto de movimiento o desplazamiento que es creado gracias a los cientos de fotografías tomadas de las pinturas en los muros que permitieron realizar la animación en formato digital, de ahí que Alcalá diga que este artista haya conseguido hacer evolucionar al postgrafiti de *site-specific* a *time-specific*.

Un segundo ejemplo en la lectura que se define como gráfica-topológica, sería el “programa de acciones Samsung LED”, desarrollado por el BAA STUDIO (<https://www.youtube.com/watch?v=D2FX9rviEhw>). Ahí, los integrantes llevaron a cabo su trabajo en las colinas de Gales utilizando un considerable número de ovejas, luces de led y una cámara con la intención de crear un display de led gigante. Con la ayuda de perros y hombres ovejeros, las ovejas, que a su vez llevan las luces de led en el lomo, forman con sus movimientos diversas figuras que son registradas en video y fotografía.

¹³⁵ Ídem. De acuerdo con Bourriaud, “(...) el mayor hecho estético de nuestro tiempo reside en el cruce de las propiedades respectivas del espacio y del tiempo, que transforma a este último en un territorio (...) tangible (...). Por estos nuevos modos de especialización del tiempo, el arte contemporáneo produce formas aptas para captar esa experiencia del mundo, a través de prácticas que podríamos calificar de *time-specific*, como respuesta al arte *site-specific* de los años 60, y por la introducción, en la composición de las obras, de figuras tomadas del desplazamiento espacial (errancia, trayectos, expediciones). El arte de hoy parece negociar la creación de nuevas formas de espacio al recurrir a una geometría de la traducción: topología. *Esta rama de las matemáticas se dedica menos a la cantidad que a la calidad de los espacios, al protocolo de su paso de un estado a otro. Remite así al movimiento, al dinamismo de las formas, y designa a la realidad como un conglomerado de superficies y territorios, potencialmente desplazables.* (Bourriaud, P. 89)

Con respecto a lo anterior, Alcalá cita a Bourriaud quien nos dice que la topografía ha sido utilizada de manera muy frecuente por los artistas de hoy, y “define un lugar pictórico orientado hacia los desplazamientos reales en la vida cotidiana (...). El caminar constituye un texto¹³⁶ en sí, que la obra de arte traduce en el idioma de la topología.”¹³⁷ En este sentido, el acto de caminar y de desplazarse, en el arte, se convierte en un performance, como ya bien lo veíamos en los ejemplos arriba mencionados, y en dónde observamos un acercamiento entre la gráfica y el performance. Por lo que resulta importante hablar de cómo es que dos prácticas que en principio parecen no tener relación, pueden tener puntos de encuentro, dando como resultado nuevas propuestas o nuevos modos de hacer arte o de hacer gráfica¹³⁸. A este respecto, Álvaro Herrera nos presenta su opinión en su artículo “Reflexiones sobre una ruta performática entre diseño y arte”, en donde trata de reflexionar sobre “las múltiples relaciones entre tiempo, espacio, objetos y cuerpos involucrados en esas dos disciplinas.”¹³⁹ Los argumentos que Herrera nos da sobre los *performance studies* (PS) se centran en las posibilidades que estos presentan para el encuentro de una gran variedad de acciones humanas; ya sean cotidianas, rituales o se encuentren dentro de las artes del performance.

En su texto, Herrera nos introduce al concepto de *liminalidad*, concepto que, según él, es importante para “entender cómo es que se construyen los paradigmas del performance y la formación de la disciplina de sus estudios.”¹⁴⁰ Acerca de este concepto, el autor nos dice que “hace referencia a lo que se encuentra en dos estados. El limen es el mismo umbral, ese espacio por medio del cual es necesario cruzar para cambiar de un afuera a un adentro o viceversa.”¹⁴¹ Un ejemplo de esto, nos dice, son las sociedades que se configuran mediante

¹³⁶ Se trata de “(...) construir vínculos significantes en el texto infinito de la cultura mundial. (...) [D]e producir itinerarios en el paisaje de los signos que asumen su estatuto de *semionautas*, inventores de recorridos dentro del paisaje cultural, nómadas recolectores de signos.” (Bourriaud, P. 43)

¹³⁷ Nicolas Bourriaud, “Radicante” P. 141. Bourriaud nos dice que la topología “[e]s una rama de la geometría en la que no se mide nada, no se comparan cantidades. En cambio, se establecen variantes cualitativas de una figura, por ejemplo, deformándola, como cuando se dobla una hoja de papel (...)”. (Bourriaud, P. 133) En otro fragmento del texto, Bourriaud señala que “(...) La forma de la obra expresa un recorrido, un trayecto, más que un espacio o un tiempo fijo. La puesta en forma pasa aquí más bien por la composición de un punto de fuga, e incluso un programa de traducción, que por la elaboración de un plano o de un volumen: dejamos el campo de la geometría euclidiana por el de la topología.” (Bourriaud, P. 133)

¹³⁸ A este punto, es importante recalcar que, como bien veíamos en el capítulo primero, la yuxtaposición de elementos como parte del proceso creativo sigue vigente, debido a las posibilidades que este ejercicio presenta para pensar en nuevas rutas o nuevas formas para la creación.

¹³⁹ Álvaro Ricardo Herrera, “Reflexiones sobre una ruta performática entre diseño y arte”, P. 213

¹⁴⁰ Ídem.

¹⁴¹ Ídem.

rituales en donde ya sea a un individuo o a la colectividad entera, *se les permite pasar de un estado a otro*, tal es el caso de las fiestas de 15 años o los sacramentos de la religión católica. Así mismo, en otro fragmento del texto, Herrera recurre a Jon Mckenzie, autor de ‘What is performance studies’, quien dice que

Los estudios del performance son ‘inter’ -En el medio. Ellos son intergenéricos, interdisciplinares, interculturales- y por lo tanto inherentemente inestables. Los estudios del performance resisten o rechazan la definición. Como disciplina, los PS no pueden ser mapeados efectivamente porque ellos transgreden las fronteras, ellos van a donde no se espera que estén¹⁴²

Tomando en cuenta lo anterior, diríamos que es esa característica inestable del performance que transgrede fronteras, lo que le permite presentarse como un campo amplio donde pueden congeniar una gran variedad de prácticas y, al mismo tiempo, permite desmontar preconcepciones entre una y otra con la finalidad de que ambas “(...) se entiendan en su campo expandido actual.”¹⁴³

A este punto, ya es posible advertir que; a diferencia de los primeros apartados, en donde observábamos que sobre todo predominaban los puntos de vista en donde únicamente se considera que los cambios que trae el uso de herramientas digitales y del internet se dan a un *nivel técnico*, en el sentido en que estos agilizan la comunicación y el trabajo haciéndolo más rápido; *el uso de herramientas digitales y del internet traen consigo no sólo cambios a nivel técnico, sino también cambios a nivel cultural pues se reconfiguran los modos de pensar y de hacer en el arte. La World Wide Web trae consigo un tipo de navegación no jerárquica y en red y “parte de la base de que cada objeto tiene tanta importancia como cualquier otro, y de que todo está, o puede estar, conectado con todo lo demás.”*¹⁴⁴ Esto quiere decir que organiza los datos de una manera concreta, privilegiando unos “determinados modelos del mundo y del ser humano.”¹⁴⁵ Modelos que, como dijimos, han reconfigurado otras maneras de pensar y hacer arte.

Para resumir este capítulo, diremos que las tecnologías digitales han presentado cambios de manera gradual en los procesos creativos (a *nivel técnico*); en las relaciones

¹⁴² Ídem.

¹⁴³ Ibidem, P. 212

¹⁴⁴ L. Manovich, “The lenguaje of new media” P. 60

¹⁴⁵ Cfr, L. Manovich, P. 60

laborales de los ilustradores, pues dichas tecnologías permitieron que estos se volvieran gestores de su propio trabajo; pero también, detectamos que se generan cambios en los procesos creativos en el sentido en que se modifican los modos de hacer y representar, por lo que es nuestra labor señalar que efectivamente hay cambios más sustanciales que van más allá de los puntos de vista más conservadores que sólo consideran a los cambios que se dan a *nivel técnico*. Para esto tomamos como ideas más relevantes de este capítulo a los términos *liminalidad*, *radicante*, y la transición que se da de la *imagen-objeto* a la *imagen-proceso*, mismos que nos ayudaran a detectar lo que ocurre con los procesos creativos de Ángel Chánez una vez que introduce el uso de las tecnologías digitales a los mismos.

El término *radicante* pertenece a Bourriaud, mismo que nos dice que ser *radicante* significa “poner en escena, poner en marcha las propias raíces de los contextos y formatos heterogéneos, negarles la virtud de definir completamente nuestra identidad, traducir las ideas, transcodificar las imágenes, transplantar los comportamientos, intercambiar en vez de imponer.”¹⁴⁶ Lo que esta cita nos indica, es que el arte *radicante* se caracteriza principalmente por los desplazamientos o trayectos, es decir, por el paso de algo de un estado a otro, siendo esto último característico de la topología, misma que “[r]emite (...) al movimiento, al dinamismo de las formas”;¹⁴⁷ en otras palabras, Bourriaud nos dice que “se establecen variantes cualitativas de una figura, por ejemplo, deformándola, como cuando se dobla una hoja de papel”.¹⁴⁸ Justamente esto es lo que detectamos en los procesos creativos de Chánez, un desplazamiento de un soporte a otro y de una práctica a otra; pasando así de un *proceso creativo* relativamente fijo a un *proceso creativo* de traducción en dónde Chánez, mediante la utilización de un solo personaje, pasa de utilizar soportes bidimensionales como medios para la representación, a realizar performance con el mismo.

En este sentido, el término de *liminalidad* también resulta clave para poder hablar de lo que ocurre en la obra de Chánez pues como nos dice Herrera, es un concepto importante para entender cómo es que se construyen los paradigmas del performance. De acuerdo con el autor, el limen es el umbral, un espacio que permite pasar de un estado a otro, razón por la cual, herrera cita a Jon Mckenzie quien dice que “[l]os estudios del performance son inter - En el medio. Ellos son intergenéricos, interdisciplinarios, interculturales- y por lo tanto

¹⁴⁶ N. Bourriaud, “Radicante”, P. 22

¹⁴⁷¹⁴⁷ Ibidem, P. 89

¹⁴⁸ Ibidem, P. 133

inherentemente inestables”,¹⁴⁹ siendo esta característica inestable lo que le permite al performance transgredir fronteras y presentarse como un campo amplio donde pueden congeniar una gran variedad de prácticas.

Por último, la transición de la *imagen-objeto* a la *imagen-proceso* es relevante para los fines de esta investigación pues es una transición que nos indica que “las prácticas culturales [han dejado] de estar asociadas necesariamente a un soporte físico (como el papel) o a un espacio (como el teatro o el cine).”¹⁵⁰ Es decir que la obra de arte deja de presentarse como una obra fija e inamovible para pasar a ser un proceso que está en constante cambio y modificación.

De este modo, a partir del análisis de sus procesos creativos y modos de trabajo, mostraremos cómo la obra del ilustrador y artista poblano Ángel Cháñez ha presentado un desplazamiento de soportes materiales bidimensionales hacia el performance, mismo que involucra el desarrollo, creación y ejecución de personajes que se desenvuelven dentro de la cotidianidad y ámbito profesional del artista. Partiendo de los procesos convencionales de la ilustración para el desarrollo y creación de ilustraciones y personajes, Cháñez desplazó dichos procesos hacia formatos y prácticas heterogéneas enriqueciendo las posibilidades creativas de su obra, en específico de uno de sus personajes, el Conejo Muerto, pero de este personaje y de sus procesos creativos hablaremos en el siguiente capítulo.

¹⁴⁹ A. Herrera, “Reflexiones sobre una ruta performática entre diseño y arte”, P. 123

¹⁵⁰ E. Figueras, “La comunicación artística en la cultura digital”, P. 76

3. *PENSANDO LA NOCIÓN DE PROCESO CREATIVO DESDE UNA PERSPECTIVA TÉCNICA Y CULTURAL EN EL CASO DEL ILUSTRADOR ÁNGEL CHÁNEZ*

Según vimos en capítulos anteriores, la ilustración es una práctica que se ha visto modificada con el pasar de los años debido a la inserción de los *medios digitales* en la misma, y vimos también cómo dichas modificaciones se han dado no sólo a un *nivel técnico*, sino que también, se han modificado las formas como los ilustradores se relacionan con su entorno creando así nuevos modos de pensar, crear y gestionar su propia práctica. Por este motivo, en este capítulo abordamos algunos aspectos de la obra y procesos creativos del artista plástico Ángel Chánez con la finalidad de observar cuáles han sido los cambios que ahí se han presentado. Esto fue posible a partir del trabajo de campo obtenido de las entrevistas realizadas al artista, documentación de su obra mediante fotografías y una visita a su casa estudio; cosa que nos permitió observar de cerca como es que él trabaja. Por este motivo, abordaremos este capítulo a partir del testimonio de Chánez sobre su obra y procesos creativos, por un lado, y por otro, aplicaremos los conceptos abordados en los dos capítulos anteriores, así como nuestro criterio para describir y analizar a los mismos.

Por lo tanto, a continuación, mencionaremos cuáles son los términos e ideas más relevantes de los dos capítulos anteriores, mismos que nos permitirán hablar de los procesos y los cambios en la obra de Chánez con la inserción de las tecnologías digitales a sus procesos creativos. Los dos capítulos anteriores tuvieron un acercamiento teórico y metodológico de donde tomamos un conjunto de ideas importantes que nos servirán como base para interpretar el trabajo de Ángel Chánez; dichas ideas son las siguientes. 1) el *proceso creativo* como una metodología sistematizada que marca una pauta para realizar ilustraciones contundentes que

tienen como fin comunicar una idea de cualquier índole o vender un producto 2) El uso de *medios análogos y medios digitales* como parte indisoluble del *proceso creativo*, pues cada uno cuenta con cualidades diferentes, mismas que brindan la posibilidad de experimentar unos con otros y que además aportan variedad y riqueza a los procesos creativos. 3) La idea de que, con el uso de las plataformas digitales, los ilustradores pudieron volverse *gestores de su propio trabajo*, es decir que en la actualidad los ilustradores pueden hacer difusión de su propio trabajo, contactar con clientes y empresas para conseguir encargos, posicionarse en el mercado y vender su obra, colaborar con otros ilustradores o artistas e incluso adquirir nuevos conocimientos. Del mismo modo, un ilustrador puede adoptar el rol de diseñador o de director de arte dentro de las distintas etapas de un proyecto. 4) El término *radicante* de Bourriaud, que como ya mencionamos al final del segundo capítulo, nos sirve a modo de guía para interpretar el trabajo de Cháñez pues este nos introduce a la idea de los desplazamientos, de los traslados en el arte actual, a la idea de transplantar las ideas con la finalidad de enriquecerlas. 5) El término *liminalidad* de Herrera, el cual hace referencia al paso de un estado a otro, aspecto que podemos identificar en los procesos creativos de Cháñez al momento de traducir un personaje de un soporte a otro o de una práctica a otra. Tal es el caso del Conejo Muerto de Cháñez, personaje que originalmente estaba pensado para presentarse en un soporte bidimensional, posteriormente se desplazó a un soporte tridimensional y, después, al performance. 6) La transición de la *imagen-objeto* a la *imagen-proceso*, transición que nos indica que las prácticas artísticas ya no requieren presentarse como una obra fija o en un soporte físico como el papel, pues lo que cuenta es el proceso y que esta se encuentre en constante cambio y desarrollo, lo importante aquí es el desarrollo de las ideas y del discurso de la obra más que la obra en sí misma. En otras palabras, la *imagen-proceso* se caracteriza por “construir procesos y no resultados definitivos”¹⁵¹ y que “[l]a existencia de estas obras es el resultado del proceso, de su experimentación.”¹⁵² En este sentido, lo que haremos será presentar un recorrido por su trabajo y obras más relevantes, en especial las relacionadas con el Conejo Muerto, esto con la finalidad de demostrar como a partir de las ideas extrañas de los capítulos anteriores, es posible leer de una manera más compleja los procesos creativos de Cháñez.

¹⁵¹ E. Figueras, “La comunicación artística en la cultura digital”, P. 75

¹⁵² Ídem.

Entonces la estructura de este capítulo se presenta de la siguiente manera: primero, presentaremos de manera muy breve la trayectoria de Cháñez, después, describiremos algunas de sus obras con la finalidad de trazar la transición de la misma desde un *proceso creativo análogo* a un *proceso creativo mixto (análogo y digital)*. Posterior a esta descripción, pasaremos al análisis de su obra y de las modificaciones que en esta se han presentado con la introducción de los *medios digitales* a la misma. Esto lo haremos a partir de un *modelo de categorización* que consiste en cuatro aspectos importantes, mismos que hemos elaborado a partir de los cambios que ahí observamos. Así pues, dicho modelo consta de cuatro categorías, la *primera* categoría tiene que ver con los cambios que detectamos en cuanto al uso de *soportes materiales*, la *segunda* categoría se da en función de los *modos de trabajo*. La *tercera*, respecto a los cambios que se dan en la *estética y narrativa* de sus personajes, es decir, buscamos detectar cambios tanto en la apariencia de los personajes, como en los modos y los medios (análogos o digitales) a los que recurre para narrar una determinada historia con dichos personajes. Por último, la *cuarta* categoría, corresponde a los cambios que detectamos en cuanto a la *transmisión de conocimientos*, en otras palabras, detectamos que se han generado cambios en las maneras en las que imparte clases y en las formas en las que transmite su conocimiento acerca de la ilustración, ya sea en pláticas, conferencias, mediante plataformas digitales o en el aula de clases.

La razón por la que aquí se propone este modelo de categorización, se debe a que, durante nuestra investigación, nos encontramos con que las metodologías del *proceso creativo* y las maneras de catalogar los distintos tipos de ilustraciones de acuerdo al mercado en el que se enfocan; resultan insuficientes para categorizar los cambios que en la obra y procesos creativos de Cháñez identificamos. Con esto, no estamos diciendo que dichos cambios no se puedan encontrar o que no se hayan dado en otros casos o en otras prácticas artísticas, sino que, más bien, nos vemos en la necesidad de generar la terminología adecuada, así como la agrupación de la misma para poder sistematizar y hablar de la obra de Ángel Cháñez.

Ángel Cháñez es un Artista Plástico nacido en la ciudad de Puebla el 26 de abril de 1974. Es egresado de la Escuela nacional de pintura, grabado y escultura en La Esmeralda en el año 2006, su práctica artística se caracteriza principalmente por la creación de personajes, mismos que ha representado en distintos formatos, géneros y prácticas como la pintura, la

ilustración, el cómic, la animación, el *art toy*, la música, el performance, etc. Además de que ha fungido como docente en las materias de creatividad, diseño y cine en distintas universidades como Cinema, UNARTE, Universitario Bauhaus, entre otras.

Su formación universitaria se basó principalmente en el uso de técnicas análogas pictóricas, pero fue en el año 2007, una vez que ya había egresado de la universidad, cuando Cháñez introdujo el uso de *medios digitales* a su obra, mediante la utilización de una tableta Wacom y un equipo de cómputo.

Si bien, durante los últimos 11 años no ha dejado de utilizar los *medios digitales*, encontramos un periodo en particular cuando se presentó una mayor actividad en el uso de los mismos, así como una mayor producción y un mayor número de propuestas como resultado de su trabajo con dichos medios. Este periodo corresponde a los años 2010 y 2011 y, aunque en años posteriores realizó propuestas interesantes, mismas a las que también haremos referencia, identificaremos a este corto periodo como aquél en el que hubo mayor actividad y en la que se tuvo una relación más cercana con lo digital. Pero existe otra razón por la que también consideramos que este periodo presentó una actividad constante, esto se debió a la elaboración de una máscara, por parte de Cháñez, para disfrazarse como el Conejo Muerto, uno de sus personajes. Esta máscara le permitió desplazar su labor como ilustrador hacia otros formatos, digitales y tridimensionales y, hacia otras prácticas que entran en relación con el performance. Así pues, es nuestro trabajo describir y analizar qué, cómo, cuándo y dónde tuvieron lugar estas manifestaciones.

3.1 El proceso creativo análogo

Como ya mencionamos anteriormente, en esta primera parte del capítulo describiremos en qué consiste un *proceso creativo* análogo y, en qué consiste un *proceso creativo* digital en la obra de Cháñez. Así pues, en este primer apartado, comenzaremos con la descripción de las obras y/o actividades laborales que corresponden a este tipo de *proceso creativo*.

3.1.1 Asesino dormido (2006)

Como primer ejemplo de las obras que ha producido mediante técnicas y herramientas análogas, mencionaremos la serie “Asesino dormido” del año 2006. En términos descriptivos, diremos que esta serie está compuesta de más de 30 retratos, siendo uno de estos su propio autorretrato, y que es el resultado de haber impartido un taller de cómic en el tutelar de menores para varones “San Fernando”, mismo que tuvo una duración de seis meses. Una vez terminado el taller, Cháñez se dio a la tarea de elaborar una serie de retratos que hizo de memoria de sus alumnos del tutelar, mediante técnicas pictóricas mixtas.

El soporte material que le permitió combinar técnicas pictóricas fue la cartulina sulfatada, que se caracteriza por ser un material flexible y al mismo tiempo resistente y rígido, esto debido a que está pensado principalmente para la fabricación de empaques para productos de consumo. El atractivo que este material tiene para Cháñez es que soporta la aplicación de una cantidad de técnicas, además de que es un material libre de ácido, característica indispensable para que las obras no sufran de deterioro con el paso del tiempo, pues factores como el clima o la luz puede afectar la composición química de los materiales utilizados para determinada obra. Por esta razón, es importante que el papel sea libre de ácido, es decir, que su acidez sea neutra evitando así que el deterioro de una obra se dé demasiado rápido.

Del mismo modo, otro factor importante para la preservación de una obra es la calidad de los materiales pictóricos, que muchas veces está determinado por la marca que lo comercializa, por ejemplo, las tintas Sumi, que son tintas que se usan principalmente para la caligrafía, nos dice Cháñez “tienen un brillo y una textura que no te da la marca Pelikan”¹⁵³, que es más comercial. Así pues, de esto dependerá que el color o brillo de determinado material se conserve con el paso del tiempo. Algunas de las técnicas que utilizó para la elaboración de esta serie fueron el aerosol, la tinta china, acrílico y lápiz de cera, y es posible observar en algunos de los retratos como algunos materiales conservan su brillo y como, en otros casos, la calidad del color ha disminuido. Finalmente, cabe mencionar que no hubo una etapa previa de bocetaje o exploración conceptual dentro de su *proceso creativo* y, más bien, trabajo directamente sobre el material con la intención de experimentar con él.

Otro aspecto que nos parece importante mencionar sobre esta serie es la estética de los personajes. Debido a que sus alumnos del tutelar están ahí por un acto delictivo, la apariencia de los rostros ahí representados es la de personajes oscuros, nocturnos, en

¹⁵³ Cita extraída de la entrevista realizada a Cháñez el día 21 de julio del año 2017

sufrimiento, solitarios o aislados, que remiten a algún vagabundo o a algún criminal. Consideramos que esto es importante pues más adelante veremos que esta es una característica que permanece en la mayoría de los personajes de Chánez aun cuando ya introduce el uso de los *medios digitales* a sus procesos creativos.



Ilustración 1 de la serie Asesino dormido

3.1.2 Bitácora del Conejo Muerto (2012)

Esta obra se conforma de un libro viejo intervenido manualmente mediante la utilización de técnicas gráficas y pictóricas, como el grabado y la tinta china. El proceso fue principalmente exploratorio y no tuvo fines narrativos, es decir, que en ningún momento tuvo la pretensión de mezclar las historias del libro con sus propias ilustraciones, ni que sus ilustraciones se adaptaran a la narrativa del libro, aunque sí observamos un propósito por apropiarse e invadir el libro. Algo que también detectamos, es que en algunos casos el Conejo Muerto parece formar parte de las ilustraciones que son propias del libro (aun si no forman parte de la narrativa). Es posible detectar un uso de transparencias u opacidades con los materiales pictóricos para lograr el efecto de que dicho personaje es parte del paisaje o la escena, cosa que nos recuerda al trabajo en capas realizado en *Photoshop*, pues existe en la imagen un

trabajo de superposición de los elementos, pero con la diferencia de que en *Photoshop*, las capas cumplen una función muy específica, esta es, realizar ediciones no destructivas sobre la imagen que se trabaja, el caso en este ejemplo es distinto, pues una vez realizados los cambios a la misma, esta permanece fija y sin la posibilidad de volver a su estado anterior, a menos no sin presentar daños irreversibles.

Si nos fijamos en la tercera imagen del libro, vemos al Conejo observando a una niña, mismo que parece estar detrás de unas ramas, las cuales, a su vez, son parte de la imagen original del libro. Entonces, creemos que para dar el efecto de que el personaje está detrás de las ramas se requirió de un proceso de observación que le permitiera a Chánez ubicar los distintos planos de profundidad de la imagen para así decidir en qué plano ubicar a su personaje, en este caso el Conejo parece estar ubicado en un segundo plano, de esta manera, fue como Chánez decidió ubicar a su personaje detrás de las dos ramas más cercanas al primer plano.



Ilustración 2 Portada del libro intervenido "Bitácora del Conejo Muerto"



Ilustración 3 Ilustraciones intervenidas, "Bitácora de Conejo Muerto"



Ilustración 4 Ilustraciones intervenidas, "Bitácora de Conejo Muerto"

3.1.3 Pintura en medio y gran formato

Finalmente, presentamos otros ejemplos en el que se muestra la afinidad de artista por el uso de las técnicas mixtas. El soporte aquí utilizado es madera comprimida y, en cuanto a los materiales pictóricos se utilizó aerosol, acrílico y esmalte negro y blanco para darle unos toques de brillo a la pintura. En este ejemplo observamos que la pintura es un díptico en el cual los protagonistas son el Conejo Muerto y una figura femenina frente a él.



Ilustración 5 Pintura diptica del Conejo Muerto

Como segundo ejemplo tenemos otra pintura en formato medio titulada *Self portrait* del año 2012. Si bien para la realización de esta pintura se utilizaron las mismas técnicas utilizadas en la pintura arriba mencionada, quisiéramos mencionar que esta pintura viene acompañada con un marco reciclado que además está customizado¹⁵⁴ con plastilina epóxica y pintura color dorado. La plastilina la usó para moldear las figuras que en el marco se encuentran, por

¹⁵⁴ *Customizar* es un verbo que no forma parte del diccionario de la Real Academia (RAE) pero que, sin embargo, tiene un uso bastante frecuente en nuestra lengua. Se trata de una adaptación del término inglés *customize*, que refiere a modificar algo de acuerdo a las preferencias personales. Referencia extraída de <https://definicion.de/customizar/>

ejemplo, las medias lunas en las esquinas, los conejos en los centros de cada lado del marco y lo que parece ser gusanos en todo el rededor del mismo. Nos interesa enfatizar esta descripción del marco, para retomar algunos aspectos mencionados en los dos capítulos anteriores, en dónde se hacía énfasis en el valor del trabajo manual o análogo que los creativos le adjudican. Uno de estos comentarios corresponde a Stefan Sagmeister quien opina que el uso de las mismas tecnologías y programas por parte de un gran número de personas; tiene como consecuencia que todos obtengan resultados muy parecidos. Como solución a esto Corina Radcliffe opina que las irregularidades que presenta el trabajar de manera manual le permiten distinguirse y que su trabajo sea reconocible de entre el resto. Como podemos observar, justamente en esto reside el valor de lo análogo dentro de los procesos creativos de un ilustrador, en desarrollar aquellas características que harán que su trabajo sea más atractivo y salga de los estándares que a veces imponen el uso de programas y *medios digitales*.



Ilustración 6 Pintura del Conejo Muerto Self portrait

3.2 Un primer salto hacia lo digital

En este apartado describiremos una anécdota de Chánez en la que detectamos un primer salto hacia el uso de los *medios digitales* pero dicho salto tiene que ver con la manera en que él comenzó a relacionarse en el ámbito profesional. Esto es importante pues, como vimos en el segundo capítulo, fueron los *medios digitales*, como la computadora, el correo electrónico y plataformas como *Etsy* o *Instagram* los que modificaron los modos en que un ilustrador se relaciona con su ámbito laboral y se inserta en el mercado.

No mucho tiempo después de haber impartido el taller de cómic en el tutelar de menores, consiguió un trabajo para una editorial, la cual lleva el nombre de SM ediciones, misma que se encarga de producir libros de texto para todos los niveles educativos, desde preescolar hasta bachiller. En palabras de Chánez: “fue mi primer encuentro con una editorial de manera profesional”.¹⁵⁵ Según él, fue debido al taller de cómic y a este trabajo con la editorial que comenzó a entender su profesión como ilustrador. En primer lugar, en ambos trabajos le pidieron un cambio en su imagen, cortarse el cabello, quitarse las perforaciones, cubrir sus tatuajes y usar ropa un poco más formal. Este cambio de apariencia era necesario para poder acceder a otros círculos laborales distintos a los que se encontraba, es decir, antes de estos dos trabajos, Ángel había realizado encargos para sus amigos, por ejemplo, los *posters* de una banda, mismos que eran meramente informales por lo que no le exigían una apariencia determinada para realizar dichos encargos. En segundo lugar, el trabajo con la editorial requirió de su parte la creación de un correo electrónico también de carácter formal, pues también ahí observó el beneficio de transmitir una imagen más profesional para atraer a futuros clientes y así, poder recibir futuros encargos y mantenerse en contacto con dichos clientes, pues hasta ese entonces, sus correos hacían alusión a temas lúdicos o al alcohol, por lo que creó un correo electrónico con su nombre ‘Ángel Chánez’, exclusivamente para los encargos que pudiera recibir por parte de una institución, además es prudente mencionar que la ilustración editorial es el área en donde Ángel se ha desenvuelto de manera comercial. Por supuesto fue aquí donde aprendió a trabajar con una *deadline* y a cobrar de acuerdo al tipo y número de ilustraciones que creaba.

¹⁵⁵ Cita extraída de la entrevista realizada a Chánez el día 11 de julio del año 2017.

De acuerdo con el testimonio de Cháñez, estos primeros acercamientos con una institución y una editorial, proporcionaron a Cháñez una noción de orden, rigor y disciplina para sus proyectos personales¹⁵⁶. El resultado de esta nueva perspectiva fue la organización de una gran cantidad de dibujos que había acumulado en cajas a lo largo de toda su carrera universitaria. Lo que hizo fue comprar unas carpetas de folios para poder dividir dichos dibujos por sus parecidos o temáticas, categorías que iban desde lo ingenuo, hasta lo violento o lo sexual. En palabras de Cháñez, este ejercicio le permitió entender que, como creador, “puede desplazarse por un montón de estilos y formas de representación”¹⁵⁷. Fue así como decidió nombrar dichas categorías con el fin de poder identificarlas fácilmente. De dicha clasificación surgió una serie de personajes, uno por cada tema que identificó en su obra.

Los personajes en cuestión son 5, 1) el Rey Mico, 2) el Conejo Muerto, 3) el Capitán Tsunami, 4) el Conejo pepito y 5) Lady Saddish. Cada personaje, le provee distintos modos de acercarse a determinado sector, por ejemplo, con el primero, el rey mico, hace ilustración infantil, con este nombre, busca autonombrarse como “el rey de los monos o de los garabatos”, pues normalmente a los caricaturistas se les denomina como *moneros*. En palabras de Cháñez,

“para toda la estrategia grafica visual estética que tiene que ver con la cultura infantil o público juvenil, uso al Rey Mico con sus formas, sus colores pasteles, colores en plasta. No toco temas violentos, ni de sexo. Entro en la contemplación de que va dirigido a un público infantil. Cuando me invitan a hacer ilustración para jóvenes ocupo al Rey Mico como firma y utilizo toda esta estrategia grafica conceptual para poder estar enfocado en un tipo de público.”¹⁵⁸

El segundo personaje, el Conejo Muerto, tiene una temática muy oscura, es un personaje que cumple con las características de un ser vagabundo y solitario que habita y recorre los espacios urbanos nocturnos. Este personaje le ha permitido desplazarse hacia otras prácticas como la música, el video, el cómic, la animación (el *stop motion* en específico) y el performance. De esto hablaremos con más detalle en los apartados siguientes. Cabe

¹⁵⁶ Cfr. Entrevista del día 11 de julio del año 2017

¹⁵⁷ Ídem.

¹⁵⁸ Cita extraída de la entrevista realizada a Cháñez el día 11 de julio del año 2017.



MONERUS ~ VULGARIS*

mencionar que, para la creación de este personaje, Chánez se inspiró en Hellboy, un personaje de una historieta de cómic. Las principales características tomadas de Hellboy para la creación del Conejo Muerto fueron la gabardina, la pistola y el hecho de que ambos son seres solitarios que viven, por así decirlo, ocultos en la oscuridad.



Ilustración 8 Intervención digital sobre fotografía "Búsqueda"

En tercer lugar, está el Capitán Tsunami, mismo que ha utilizado para llevar a cabo su labor como docente. Este personaje le ha sido de utilidad para presentarse antes sus alumnos con dos motivos, 1) ser un guía que les ayude a entender como desenvolverse profesionalmente en las artes, es su objetivo motivar a sus alumnos para que, desde sus primeros años de formación, entiendan la importancia de gestionar sus propias exposiciones y proyectos, así como la importancia de generar un curriculum o una formación inicial para el momento en que terminen la carrera; y 2) como una estrategia pedagógica para llamar la atención de los mismos pues al asistir a sus clases, este se personifica como el Capitán Tsunami y lo hace principalmente a partir de la utilización de una máscara con la cara de dicho personaje,

además de que ha llegado a teñirse el cabello de color azul, tal como lo porta su personaje.

En cuarto lugar, mencionaremos al Conejo Pepito. Este personaje es utilizado por el artista como un medio para hacer crítica social, para hablar de aquello que le molesta, y lo hace principalmente mediante el cómic haciendo uso del humor negro. Sus principales temas, por lo tanto, tienen que ver con el ambiente en el que se desenvuelve, la ciudad, la educación, las instituciones, por mencionar algunos



Ilus



Ilustración 10 Comic del Conejo Pepito

Por último, tenemos a Lady Saddish. Este personaje está asociado a la cultura *bondage*¹⁵⁹. Con Lady Saddish, Cháñez nos dice que busca explorar su lado femenino, en sus propias palabras: “con Lady Saddish estoy explorando todo aquello que como mujer quizás me hubiera gustado ser, hacer o decir”¹⁶⁰

¹⁵⁹ La práctica de atar, obligar o someter consensualmente a una pareja sexual para la estimulación erótica.

¹⁶⁰ Cita extraída de la entrevista realizada a Cháñez el día 11 de julio del año 2017.



Ilustración 11 Ilustración de Lady Saddish

3.3 El salto hacia un proceso creativo mixto con herramientas análogas y digitales

La mención de sus personajes es importante pues nos permite identificar el siguiente y, tal vez más importante, salto hacia lo digital, pues Chánez decide darle uso a esta primera catalogación de temáticas y personajes, y lo hace a partir de la selección de un personaje en particular, esto con la intención de experimentar por vez primera con su tableta Wacom y el software que venía incluido con esta, el cual era *Corel Painter*¹⁶¹, con la intención de ver que le podían aportar dichas herramientas. El personaje en cuestión es el del Conejo Muerto, sólo que, para ese entonces, el personaje aun no tenía el desarrollo visual y conceptual con el que cuenta actualmente. En calidad de boceto, el Conejo presentaba una idea muy vaga de un asesino, debido a que estaba representado con una pistola, pero no fue hasta que Chánez adquirió una tableta Wacom que empezó a desarrollar este personaje. El fin primero de seleccionar a este personaje para representarlo con *medios digitales* fue más que nada el de explorar y experimentar con estas nuevas herramientas. Después de pasar por esta fase exploratoria, en la que ya se había familiarizado con dichas herramientas, decidió desarrollar al personaje de manera conceptual.

¹⁶¹ Este programa está pensado principalmente para dibujantes y artistas interesados en desarrollar técnicas muy plásticas en medios digitales, pues está provisto de herramientas tales como el aerosol, el carboncillo, el acrílico, el óleo etc.

En primer lugar, tomó como referencia el mito del conejo en la luna, mismo que cuenta la historia de un Conejo que se sacrifica para que un dios, que había adoptado forma humana, no muriera de hambre; en segundo, le resultó atractiva la forma del Conejo en sí, pues, según él, presenta muchas facilidades de exploración desde el punto de vista gráfico. Normalmente se le atribuyen las cualidades de ser una figura que causa ternura y, lo que le pareció interesante; fue darles un giro a estas cualidades y volver al Conejo un personaje oscuro, perverso y melancólico. Como referencia, toma a la historieta de “los conejos suicidas”¹⁶² de Andy Riley y de los conejos en la animación clásica como Roger Rabbit y Bugs Bunny. La última característica que le resultó interesante fue la idea de la fertilidad, tomada del logo de *Playboy*, misma que se le adjudica con frecuencia a los conejos. En este caso, lo fértil significaría adoptar una variedad de ideas y de formas de representación con la intención de que el personaje se expandiera a una variedad de prácticas¹⁶³.

De acuerdo a lo que vimos en el primer capítulo sobre las fases del *proceso creativo*, a este punto, Cháñez ya había desarrollado un tipo de *brainstorming* a base de bocetos, ya había realizado un trabajo de investigación y de documentación sobre distintas referencias que se tienen en torno a la figura del conejo en la mitología, en la animación clásica y en la cultura popular. Así mismo, ya había determinado algunas palabras clave para la creación del personaje, pues tanto de la leyenda del conejo, como de las historietas de los conejos suicidas, ya buscaba vincular al Conejo con la muerte.

Fue así como, en el año 2007, se dio a la tarea de realizar una serie de bocetos sobre este personaje, primero de manera análoga, en esta etapa lo que hizo fue desarrollar una serie de bocetos ya más elaborados que los que tenía en un principio, mediante la utilización del plumón como herramienta de dibujo y utilizó un bloc de papel marquilla, mismo que incluye hojas de papel de china entre cada hoja de marquilla. Entonces lo que hizo fue utilizar ambos tipos de papel para que se pudieran apreciar transparencia de 3 o 4 niveles, para posteriormente escanearlos y así; poder explorar la tableta digital porque era una herramienta totalmente desconocida para él. Como resultado de esta exploración con las herramientas digitales, Cháñez nos dice que lo que le atrajo de *Corel Painter* fue que este puede simular texturas de diferentes herramientas de dibujo, como, por ejemplo, pasteles, marcadores o

¹⁶² Para ver fragmentos del libro ir al siguiente link: <https://www.theguardian.com/books/gallery/2007/oct/18/bunny.suicides>

¹⁶³ Anécdota extraída de la entrevista realizada el 11 de julio del año 2017.

carboncillo. En adición a esto, diremos que, a estas alturas de su trabajo, la intervención digital es bastante sutil y sólo está presente ciertas partes de los dibujos. En las siguientes imágenes, podemos observar un antes y un después de estos bocetos, en la ilustración 13, vemos una imagen del boceto a mano, trabajado con las transparencias de las hojas de papel de china y, en la ilustración 14, el boceto ya con un retoque digital mediante la tableta Wacom y las herramientas de *Corel Painter*. A este punto, Cháñez se encontraría en la etapa de *elaboración del boceto*, misma que describimos en el capítulo uno y que consiste en la visualización de las palabras clave y conceptos y que además son la base sobre la cual se desarrollarán las ilustraciones a realizar. Cabe mencionar que a este punto los *medios digitales* únicamente presentan cambios a *nivel técnico* en la obra de Cháñez, esto de acuerdo a lo visto en el capítulo dos; en dónde autores como Kaplan y Riaño nos dicen que las herramientas digitales únicamente agilizan el trabajo en ciertas etapas del *proceso creativo*; por ejemplo, el acto de escanear un boceto permite estilizar la línea del mismo mediante la utilización de vectores; o que se puede realizar un trabajo más limpio pues hay un margen más amplio para el error y para revertir los cambios ya hechos



Ilustración 12 Boceto hecho a mano



Ilustración 13 Boceto intervenido por herramientas digitales

Fue en esta etapa donde Chánez toma otras referencias del cómic para continuar con el desarrollo de su personaje. Aquí podemos observar una similitud con el quinto paso descrito en el capítulo uno, que nos dice que constituye un regreso al segundo paso, que consiste de la consulta del archivo de referencia, mismo que servirá para “derivar influencias estéticas y visuales”¹⁶⁴ Dichas referencias son del cómic y del cine expresionista alemán, tomando del cómic a la figura de Hellboy y del cine a Nosferatu, ambos representados como personajes marginados o vampíricos. En esta etapa del proceso, Chánez aún no tenía la intención de narrar nada con el personaje o de adjudicarle una historia, pues estos primeros ejercicios que vemos, son aun parte de la etapa de exploración del personaje para descubrir cuales eran las opciones visuales y técnicas que mejor podían funcionar para el personaje. No fue hasta un momento posterior en este proceso, entre el 2007 y el 2008, cuando encontramos otros ejercicios con el Conejo en donde la intervención digital es ya muy obvia. En las ilustraciones siguientes, podemos ver que estas herramientas le permitieron obtener mejores resultados al experimentar con la iluminación, y con la herramienta que emula a la técnica del pastel, mismas que le permitieron otorgarle un aire fantasmal al Conejo. Aquí podemos distinguir que se está llevando a cabo la etapa del *proceso creativo* en la que debe determinarse las técnicas, materiales o herramientas a utilizar pues, la aplicación de una de estas en específico puede ampliar las posibilidades comunicativas de las ilustraciones, por lo que es normal que

¹⁶⁴ R. Ortega, “Actas de diseño N° 17”, “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, P. 247, en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/publicaciones.php?id_publicacion=1

los ilustradores utilicen un amplio rango de materiales, técnicas y herramientas digitales y análogas.

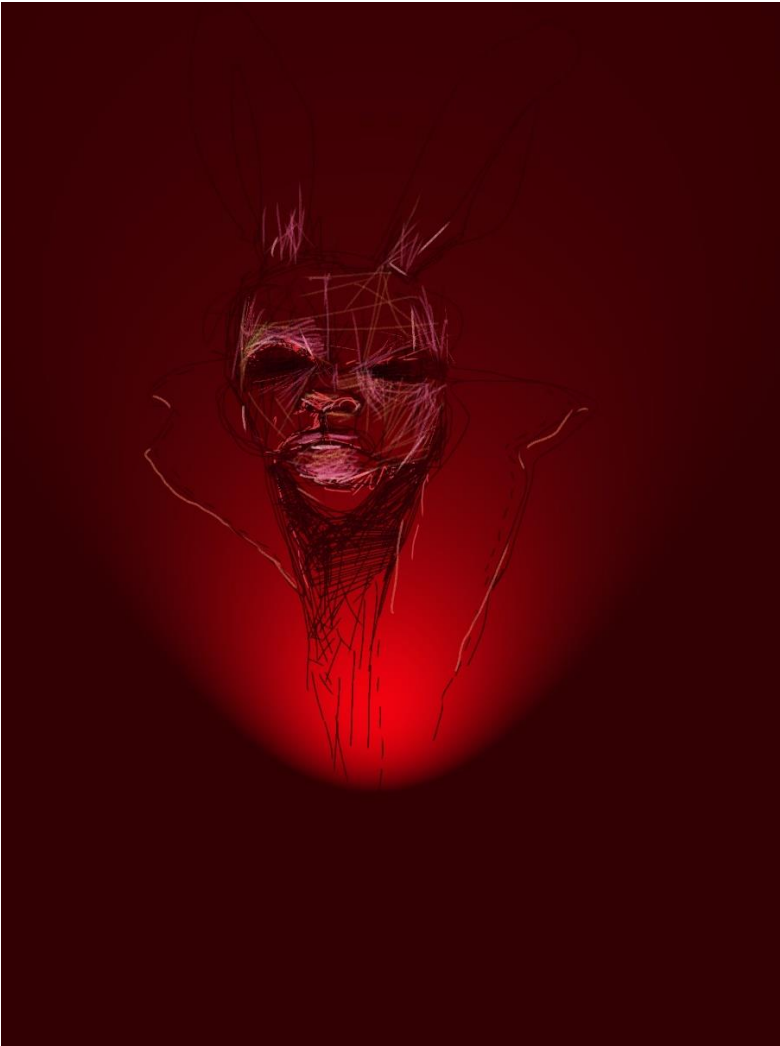


Ilustración 14 Ilustración digital del Conejo Muerto

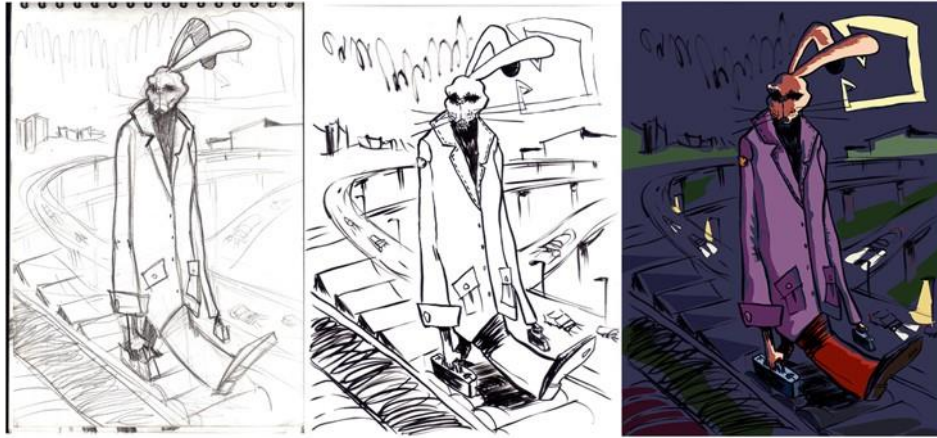


Ilustración 15 Ilustración digital del Conejo Muerto

3.3.1 Novela gráfica

A partir de estos primeros ejercicios, Cháñez comienza a pensar en la narrativa del personaje y es cuando lleva a cabo la primera novela gráfica del Conejo. Al respecto de los procesos llevados a cabo para realizar una novela gráfica o una ilustración en general, nos dice que siempre han sido los mismos con la excepción de que ahora los efectos de color y de luz los aplica con *medios digitales*, resultando así en un *proceso creativo mixto*. En sus bitácoras dibuja de manera lineal los componentes de la novela, después, entinta con tinta china y, posterior a esto, escanea los bocetos y, con la tableta y *Corel Painter* trabaja con capas de color y de iluminación.

PROCESO



LAPIZ

TINTA CHINA

COLOR DIGITAL

Ilustración 16 Ejemplo de proceso creativo de Chánez con medios análogos y digitales

Un primer intento de pensar al Conejo Muerto desde la narrativa gráfica lo vemos en la novela titulada “*Congratulations madame, the rabbit is dead*”, donde Chánez trata de dar una justificación del por qué el Conejo es un Conejo Muerto. Esta novela nos cuenta la historia de un hombre que es atropellado por un auto y que posteriormente es llevado al hospital herido e inconsciente. Durante su estancia ahí, una enfermera toma un Conejo de peluche que le pertenecía a una niña, también internada en el hospital y recién fallecida, ella coloca el peluche en el rostro del hombre con la intención de cubrirlo y no ver sus heridas. A la mañana siguiente, el hombre ya tiene al conejo de peluche pegado a la cara debido a la sangre seca de sus heridas y, al verse en el espejo, se percata de que su rostro es mitad conejo y mitad humano y de este modo él toma conciencia de ser un conejo y, una vez pasado esto, el hombre cae al piso y al parecer fallece, pero con la conciencia de ser un conejo.¹⁶⁵

Ángel es consciente de que esta historia no está bien articulada o elaborada pero aun así la usa como registro y antecedente de los primeros intentos recurrir a la novela gráfica y de explorar las herramientas digitales. En estas primeras novelas también podemos apreciar que aún no tenía un conocimiento amplio de cómo usar los programas, pues el autor no usó capas al momento de aplicar el color, por lo que las escenas lucen bastante planas.

¹⁶⁵ Extraído de la entrevista realizada el día 21 de julio del año 2017

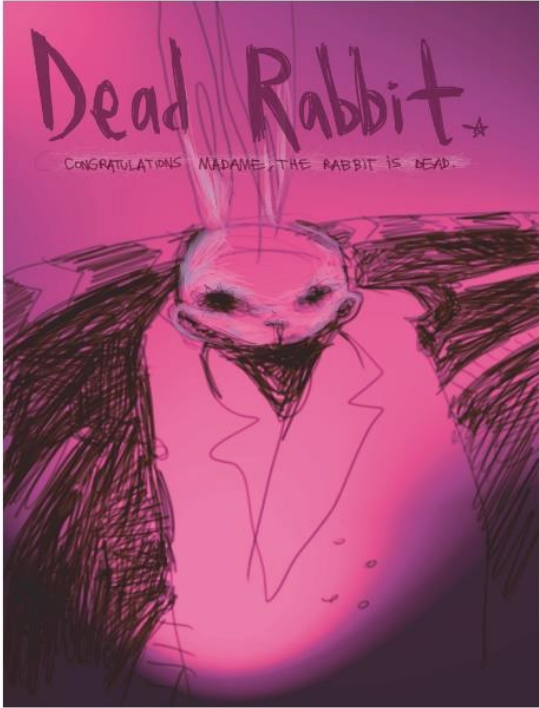


Ilustración 17 Portada de la novela gráfica Congratulations madame the rabbit is dead



Ilustración 18 Fragmento de la novela gráfica Congratulations madame the rabbit is dead



Ilustración 19 Fragmento de la novela gráfica *Congratulations madame the rabbit is dead*

Posteriormente desarrolla otra novela gráfica titulada *Recall*, en la que ya se nota un uso más consciente de las herramientas digitales, además de que podemos observar al personaje ya muy bien definido conceptualmente. Se encuentran elementos que, hasta la fecha, ya son reconocibles en el personaje. Por ejemplo, la forma de las manos del Conejo, que son un guiño a las manos del autor, el color de las uñas y la forma de los ojos.



Ilustración 20 Fragmento de la novela gráfica Recall



Ilustración 21 Fragmento de la novela gráfica Recall

3.4 De la imagen-objeto a la imagen-proceso: los desplazamientos en la obra del Conejo Muerto 2010-2011

En este apartado, hablaremos de las distintas prácticas, soportes o formatos por los que Cháñez se ha desplazado mediante la utilización de su personaje el Conejo Muerto y también del Capitán Tsunami. Como mencionamos al principio de este capítulo, fue durante los años 2010 y 2011 que encontramos que Cháñez tuvo un acercamiento más notable con las herramientas y *medios digitales*, al menos en lo que al uso del Conejo Muerto respecta. Además, según la información obtenida de las entrevistas y de la recolección y documentación de su obra, este es uno de los periodos en los que más producción se registra. Pero de igual modo, haremos referencia a obras producidas en años posteriores a este periodo.

De esta manera, al final de este capítulo podremos señalar como es que los conceptos más relevantes en el capítulo dos nos permiten hablar de los desplazamientos que se dan en la obra y procesos de Ángel Cháñez. Dichos conceptos son los de *liminalidad*, *radicante* y la transición de la *imagen-objeto* a la *imagen-proceso*. Así que, en primer lugar, daremos un recorrido por los desplazamientos que ha experimentado su obra y procesos y al finalizar haremos las conexiones necesarias entre estos y los conceptos aquí mencionados.

3.4.1 Intervención digital sobre fotografía (2010)

La intervención digital fotográfica es otra de las técnicas con las que Cháñez ha podido experimentar como consecuencia del uso de las herramientas digitales, misma que ha practicado desde el año 2010. Esta técnica básicamente consiste en dibujar o superponer otros elementos sobre la superficie de una fotografía digital con la intención de que dicha intervención forme parte de los escenarios de la fotografía. En el caso de las intervenciones de Cháñez, sus escenarios tienen que ver con aquellos lugares que podemos encontrar en cualquier parte del mundo, lugares en común como los aeropuertos, los estacionamientos, terrenos baldíos, fábricas, mismos que, según Cháñez, son idóneos para el Conejo Muerto. Dentro de esta categoría encontramos dos series, una corresponde a fotografías tomadas por él mismo y la otra serie es el resultado de la colaboración con la artista visual Claudia Castelán, mejor conocida como *Chispilla Tronik*. Las primeras dos fotos corresponden a la

serie de Cháñez y la tercera y la cuarta corresponden a la serie que se hizo en colaboración con la artista.



Ilustración 22 Airport intervención digital sobre fotografía



Ilustración 23 Carro vago, Intervención digital sobre fotografía"



Ilustración 24 Intervención digital sobre fotografía. Fotografías de Claudia Castelán



Ilustración 25 Intervención digital sobre fotografía. Fotografías de Claudia Castelán

3.4.2 Art toy (2010)

También en el año 2010, Cháñez elabora un *puppet* del Conejo Muerto. Dicha elaboración implicó un desplazamiento hacia el uso de soportes tridimensionales o escultóricos. Para la creación de este muñeco, Ángel utilizó únicamente materiales reciclados: Un muñeco ‘Max Steel’, fragmentos de diferentes armas de juguete, una caja metálica de dulces, cartón corrugado y plástico para la construcción de un escenario etc. El proceso comienza con la modificación del cuerpo del Max Steel con plastilina epóxica y con la adaptación de las orejas hechas con alambre y esponja. Era importante mantener la articulación de las extremidades, por lo que hubo zonas en las que no se aplicó plastilina, del mismo modo, era importante modificar el cuerpo para que se viera menos atlético, entonces eliminó los músculos del abdomen y extremidades y las hizo más anchas. Y, por supuesto, la cara, que tenía que ser la de un conejo.



Ilustración 26 Proceso de elaboración del *puppet* del Conejo Muerto

Del mismo modo, se hizo una búsqueda conceptual de los elementos que acompañarían al *puppet*, esto lo hizo mediante una “hoja de giro”. Este es un método de trabajo que se usa dentro de la animación y el cómic. En esta hoja lo que se hace es dibujar los aspectos más

característicos del personaje para ver cómo funcionan, en este caso, la cabeza, los zapatos, el cuerpo, la ropa, las manos y los globos de dialogo.

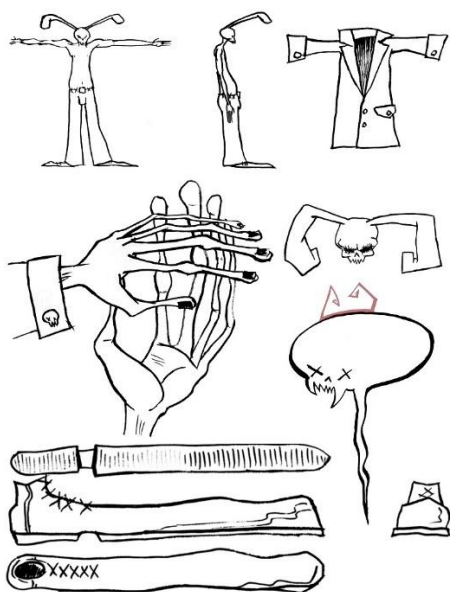


Ilustración 27 Hoja de giro para el Conejo Muerto

La elaboración del *puppet* del conejo permitió que Chánez experimentara con la animación¹⁶⁶, misma que llevó a cabo mediante la utilización de dibujos, en su mayoría, a lápiz y mediante la utilización del *puppet*. Se realizó también un escenario hecho de cartón donde colocó algunos de sus dibujos y pintó otros elementos como la luna que se ve al fondo. El video en cuestión dura únicamente cinco segundos, según Ángel, la intención era simplemente ocupar al personaje para experimentar con dos nuevos soportes, el tridimensional y el video, además de querer crear algo con el *puppet* una vez terminado.

¹⁶⁶ Entendemos a la animación como aquel proceso que logra dar movimiento objetos o dibujos animados debido a la secuencia de fotografías o dibujos que al estar ordenadas un tras de otra logran dar la impresión de movimiento. Para ver el video en cuestión ir al siguiente link <http://darkosfera.blogspot.mx/2014/04/stealingdeadrabbits2-muneco-enchulado-y.html>



Ilustración 28 puppet del Conejo Muerto

Otro ejemplo que podríamos mencionar dentro de la categoría de *Art toy*; es aquel que se dio como resultado de una colaboración entre Cháñez y el escultor Antonio Pimentel. Siendo este último el que se acercó a él para pedirle le permitiera hacer algo con su personaje, el

Conejo Muerto. El resultado; fue una máscara y un *puppet* articulado, ambos hechos de cerámica, pensando que con este se podría hacer un *stop motion*¹⁶⁷, mismo que fue realizado por la artista Mariana Jiménez en el año 2012. La versión del conejo de Pimentel tiene un enfoque distinto al de Chánez. El Conejo de Chánez tiene un perfil urbano, se le asocia con terrenos baldíos o abandonados y normalmente se le representa con una cara melancólica u oscura. El conejo de Pimentel tiene un perfil orgánico, es un conejo que pertenece al bosque y porta colores tierra. Sus accesorios son un dominó y una zanahoria, mientras que los del Conejo de Ángel, son un arma, un maletín y en ocasiones, un cigarro.



Ilustración 29 Puppet de cerámica del Conejo Muerto versión del escultor Antonio Pimentel

¹⁶⁷Para el video ir al siguiente link:
<https://www.dropbox.com/s/trbib2tok7bunnf/StopMotion%20por%20Mariana%20Jim%C3%A9nez.VOB?dl=0>



Ilustración 30 Máscara de cerámica del Conejo Muerto, versión del escultor Antonio Pimentel

3.4.3 La máscara (2010)

Debido a que el *puppet* le había proporcionado una nueva manera de visualizar al personaje, Cháñez decidió hacer una máscara con la intención de llevar al Conejo a otras formas de representación. Para su elaboración, Cháñez compra una máscara de festival, misma que utilizó como estructura para comenzar a trabajar una propia. Una vez terminada la máscara, decide ponérsela con la intención de probar si era útil en el sentido en que le proporcionara comodidad y una buena visión del entorno. Además de que, con la misma intención de disfrazarse del Conejo, se puso un abrigo customizado por él mismo y se pintó las uñas de negro. Más tarde, se da cuenta de que el uso de la máscara le presentaba un amplio rango de posibilidades, por ejemplo, una herramienta para la narrativa de sus novelas, para la experimentación con medios y herramientas digitales como la fotografía y el video y para generar un alter ego, mismo que usaría para presentarse en pláticas, exposiciones, entrevistas y en presentaciones musicales con un DJ.



Ilustración 31 Cuatro distintas versiones de la máscara del Conejo Muerto. De izquierda a derecha tenemos a la 1) versión de Pimentel, 2) primera máscara del Conejo, 3) tercera máscara del Conejo y 4) la versión más reciente de la máscara

Respecto de la posibilidad que le presentó la máscara como herramienta para la narrativa gráfica, diremos que esto surge de los recorridos que Chánez realizaba por la ciudad usando la máscara y de las experiencias que estos recorridos le dejaban. Como ejemplo, pondremos aquella primera vez en que Chánez salió disfrazado como el Conejo. En dicho recorrido, Chánez experimentó una serie de sucesos, por ejemplo, que fue abordado por dos mujeres, con pinta de prostitutas, que lo asaltaron quitándole aquello que guardaba en las bolsas de su saco, esto debido a que la máscara sólo le permitía ver aquello que tenía delante de él y no lo que tenía a los lados. De esta experiencia, Chánez realiza la novela gráfica titulada *Brujas* misma que es parte de la colaboración con Siddartha (2011), un físico matemático que se interesó por el personaje, razón por la que juntos escribieron una novela titulada *La sombra del cinismo*, que se conforma de 12 capítulos, la mitad de ellos escrita por Chánez y la otra mitad por Siddartha, y lo hacen con la finalidad de que Chánez pudiera interpretarla gráficamente. Debido a la profesión de Siddartha, la historia incluye temas sobre hoyos negros, fórmulas matemáticas y otros más relacionados con la física.



Ilustración 32 Fragmento de la novela gráfica *Brujas*



Ilustración 33 Fragmento de la novela gráfica Brujas

Otro de los capítulos con los que Cháñez hizo una novela gráfica; se titula “Flashes”, en esta novela podemos observar una combinación tanto de *medios análogos* como digitales, además de que *aquí es posible advertir otra manera de usar la máscara del Conejo, pues esta le permite fotografiarse como el Conejo y utilizar estas fotografías como componentes de la novela, estas fotografías a su vez son intervenidas con medios digitales, tal es el caso de la portada de dicha novela.* Para su elaboración, Cháñez se caracterizó como el Conejo, se fotografió utilizando una técnica de barrido y, posterior a esto, editó la fotografía de manera digital con el fin de modificar el escenario de acuerdo a la temática o narrativa de personaje. Cabría mencionar que, en este momento de su producción artística, Ángel ya tiene un mejor manejo de la tableta digital y de *Corel Painter*, por lo que su trabajo se observa más detallado y estilizado.



Ilustración 34 Portada de la novela gráfica Flashes



Ilustración 35 Fragmento de la novela gráfica *Flashes*

Otro caso similar, en el que Cháñez hace uso de la máscara y de los *medios digitales*, es el de la colaboración que llevó a cabo con el fotógrafo Leonardo Flores (2010.2011). La idea era que ambos salieran a la calle, Leonardo con su cámara y Ángel con la máscara de Pimentel y la de su autoría, esto con el motivo de realizar una sesión de fotos del Conejo Muerto deambulando por la calle y otro tipo de espacios urbanos. Posteriormente Cháñez editaría digitalmente las fotografías. *Aquí podemos observar cómo una herramienta digital como la*

cámara permite jugar con la narrativa del personaje pues esta permite generar ciertos efectos sobre la imagen dándole al Conejo ese aspecto fantasmal que lo caracteriza.



Ilustración 36 De la serie fotográfica realizada en colaboración con el fotógrafo Leonardo Flores. Edición de Ángel Chénez



Ilustración 37 De la serie fotográfica realizada en colaboración con el fotógrafo Leonardo Flores. Edición de Ángel Cháñez

3.4.4 El performance en la obra de Ángel Cháñez

Por último, también identificamos desplazamientos hacia otro tipo de formatos digitales, mismos que son ocasionados por el uso de la máscara. Dichos desplazamientos se dan hacia la música, en donde el artista comenzó a componer canciones y a presentarse frente a un público para cantarlas, esto, en compañía del DJ Eylliu (2010-2014). Del mismo modo, también identificamos otros modos de ejecutar al Conejo Muerto pues encontramos que Ángel Cháñez ha hecho apariciones en espacios públicos tales como exposiciones propias, entrevistas y pláticas sobre su propia práctica como artista, ya sea en escuelas, talleres o en galerías. En este sentido, creemos que este modo de ejecutar al Conejo por parte de Cháñez, se convierte en un performance. Como consecuencia de esto, Cháñez también creó a otro personaje con el fin de orientarlo a su práctica como docente, este personaje es el Capitán Tsunami y es utilizado principalmente en el aula de clases o en exposiciones que gestiona junto con sus alumnos, con la finalidad de establecer otras dinámicas con ellos, dinámicas

distintas a las que normalmente se tienen entre un profesor y su alumnado, pero sobre este personaje hablaremos más adelante en este mismo apartado.

En lo que respecta a la música, Cháñez nos cuenta que todo inició de manera muy espontánea en una fiesta en la que el DJ Eyliu se presentaba y, en determinado momento, este le dio el micrófono para que empezara a cantar de manera improvisada, pues el género musical del DJ, *drum and Bass*¹⁶⁸, permite la improvisación de las letras que acompañan a la música, mismas que normalmente hablan de las experiencias cotidianas. En el caso de Cháñez, comenzó a cantar con la frase “*I have to pay the rent*”, repitiéndola varias veces, después añadió otras frases como “*No money, no cash*” o la cifra que tenía que pagar y algunas otras frases relacionadas con la fiesta.¹⁶⁹

Cabe mencionar que con la máscara también realizó un video en conjunto con alumnos de la Universidad Iberoamericana (2012)¹⁷⁰ Es un video con una duración de dos minutos con veintiocho segundos, según Cháñez, el video es una especie de introducción para el personaje. Lo que dicho video nos muestra es un recorrido del Conejo Muerto por la ciudad¹⁷¹. En una primera toma, vemos a los pies del Conejo avanzando a través de un puente de la ciudad, hasta que en cierto momento la cámara nos indica que alguien lo intercepta, entonces el Conejo se detiene, saca su bitácora y comienza a anotar algo en ella para después arrancar algunas hojas de la misma, acto seguido el Conejo mira hacia la cámara y dice la frase “*take this little crazy rabbit with you*” y, a continuación, retoma su camino hasta que se aleja de la cámara. De acuerdo con Cháñez, “la idea era mostrar un día en la vida del Conejo”¹⁷²

¹⁶⁸ El *drum and bass* es un género de música electrónica que normalmente combina diferentes muestras de una variada gama de diferentes géneros musicales y, en ocasiones, muestras de diálogo y efectos de películas y de programas de televisión.

¹⁶⁹ Anécdota extraída de la entrevista realizada el día 11 de julio del 2017.

¹⁷⁰ Para ver el video ir al siguiente link: <http://darkosfera.blogspot.mx/2015/02/take-this-little-crazy-rabbit-with-you.html>

¹⁷¹ De acuerdo con André Lemos “[s]e puede ver el recorrido por el espacio urbano como una narrativa y como una forma específica de ‘escritura y lectura’ del espacio urbano. Utilizar dispositivos que permiten la lectura y recorridos diferenciados por las ciudades es una forma de lidiar con el espacio y el tiempo, una forma particular de narrativa.” A. Lemos, “realidad aumentada. Narrativa y medios de georreferencia”, “Mobile 2.0 Reflexión y experimentación en torno a los medios locativos en el arte contemporáneo en México”, P. 96

¹⁷² Cita extraída de la entrevista realizada el día 21 de julio del año 2017.



Ilustración 38 Presentación en Profética -Casa de lectura, 2011



Ilustración 39 Pláticas a estudiantes en Secundaria Matutina del Centro Escolar Manuel Espinosa Yglesias, junio 2017



Ilustración 40 Presentación del primer número del fanzine "Horror Vacui", en colaboración con "La insoladora ediciones", en Luciérnaga Taller, marzo 2017



Ilustración 41 Exposición en Luciérnaga taller, marzo 2017

Chávez también usa los *medios digitales* para la difusión de su obra. Cuenta con tres blogs, uno se titula “La darkosfera”¹⁷³ en donde sube archivos digitales, principalmente relacionados con el Conejo Muerto, pero también, en ocasiones vemos a otros personajes como a Lady Saddish. En otro de sus blogs titulado “Demonios en su tinta”¹⁷⁴, Chávez se encarga de publicar la obra de varios artistas gráficos, mismos a los que les hace entrevistas relacionadas a los procesos creativos y sobre lo que implica hacer una carrera en el arte, principalmente, lo hace con la intención de apoyar al a difusión de su obra. El tercero se titula “Conejo pepito guarro”¹⁷⁵, en este blog hace difusión de las tiras cómicas de su personaje el Conejo Pepito en las que principalmente se dedica a hacer crítica social. También hace uso de redes sociales como Facebook e Instagram en donde, además de subir archivos digitales de su obra, observamos que también comparte con sus contactos (entre ellos alumnos y ex alumnos) eventos como exposiciones, conferencias, presentaciones de libros y, por supuesto, eventos relacionados con su propia producción artística.

¹⁷³ <http://darkosfera.blogspot.mx/>

¹⁷⁴ <http://demoniosensutinta.blogspot.mx/>

¹⁷⁵ <http://conejopepitoguarro.blogspot.mx/>



Canijo Conejo

martes a las 19:24 · 🌐



VIERNES 27 DE ABRIL
11:00AM ESTÁN TOOOOODOS
INVITADÍSIMOS A UNA NUEVA
PRESENTEICHON
DE LA ANTOLOGÍA DE CÓMIC "HECHO EN
PUEBLA"
NOS ACOMPAÑARÁN DOS SUPER... [Ver más](#)



👍❤️ 48

4 comentarios

Ilustración 42 Publicación en Facebook sobre la presentación de la Antología de cómic "Hecho en Puebla"

Así mismo, Cháñez comenzó a usar al Conejo para presentarse entrevistas y pláticas o en exposiciones propias en donde se mostraba la obra del Conejo. También comenzó a impartir talleres artísticos en escuelas a nivel primaria, secundaria, prepa y licenciatura. Estas experiencias le dieron a Cháñez la idea de crear otro personaje, que ya mencionamos anteriormente, este es el Capitán Tsunami (2013) y con este, también se dio a la tarea de realizar una máscara. El personaje está pensado principalmente para impartir clases. El capitán es una estrategia pedagógica de Cháñez, es la metáfora de un guía y tiene la finalidad de llamar la atención de sus alumnos y también de llevar a cabo dinámicas que los ayuden (a él y a sus alumnos) a entender su profesión fuera de la escuela, es decir, el interés primario de Ángel, es hacer que sus alumnos entiendan la importancia de realizarse como profesionales desde el mismo momento en que se entra a una institución universitaria. Razón

por la que se ve a sí mismo como un guía y de que haya decidido que el personaje idóneo para llevar a cabo esta tarea sería un Capitán.

“Siempre les digo a los chicos que navegamos sobre el pantanoso mundo del arte, (...). Siempre les digo que somos una embarcación simbólica, soy el guía, mis alumnos son todos los marineros, los bucaneros, algunos llegan a salvo, algunos deciden abortar misiones, se regresan en sus lanchitas y, los que llegamos a la orilla tratamos de entender que el arte si es lo nuestro. (...) También confronto mucho la parte de la identidad o la búsqueda. Entonces Capitán Tsunami me ha gustado para ello y a su vez en este encuentro he podido motivar a los chicos a que hagan exposiciones. Entonces [el personaje] está vinculado a la docencia y a la gestión porque me interesa que desde temprano [mis alumnos] crean que realmente son profesionales, pues no tienes que titularte para ser artista (...)”¹⁷⁶.



Ilustración 43 Ángel Chénez caracterizado como el Capitán Tsunami

¹⁷⁶ Cita extraída de la entrevista realizada el día 21 de julio del año 2017.



Ilustración 44 "Ejercicio cartográfico" Exposición colectiva de artistas, diseñadores y estudiantes de arte con el Capitán Tsunami, en Codex gigas, 2011

En la obra de Chánez, es posible advertir el uso de referencias y vivencias personales, cosa que nos muestra como lo cotidiano siempre ha sido una de las principales estrategias para las diferentes narrativas¹⁷⁷ que usa para representar al Conejo Muerto. Encontramos que dichas narrativas se dan tanto en formatos técnicos como mediáticos: formatos bidimensionales (con la novela gráfica, el comic o la ilustración digital ya sea sobre papel, madera o cartulina), formatos tridimensionales (con el *puppet* y la máscara) formatos digitales como la fotografía y la intervención digital de la misma mediante la tableta de diseño y *Corel Painter*, el video (con *stop motion*), archivo de audio digital y, por último también habría que mencionar a las

¹⁷⁷ Por diferentes narrativas queremos decir que la narrativa no sólo está presente en la literatura y que es posible hacer narrativas desde otras perspectivas y desde cualquier forma mediática. En palabras de André Lemos, "Se puede identificar la narrativa no sólo en los textos literarios, sino en cualquier soporte técnico o mediático." A. Lemos, "realidad aumentada. Narrativa y medios de georreferencia", en *Mobile 2.0. Reflexión y experimentación en torno a los medios locativos en el arte contemporáneo en México*. P. 94

plataformas digitales, como blogs y redes sociales, las cuales permiten que todas las formas de narrativa arriba mencionadas confluyan en un solo espacio para ser presentadas y/o difundidas. Visto de este modo, es posible identificar que, la obra de Cháñez, en más de un caso, ha dejado de estar asociada al uso de soportes físicos como el papel (imagen-objeto) y más bien se detecta que sus obras, en específico las del Conejo Muerto, han dejado de presentarse como obras terminadas o fijas pues observamos una evolución hacia la *imagen-proceso*, la cual se da a través de los distintos desplazamientos que su obra ha tenido hacia otras prácticas, mismas que le han permitido enriquecer sus posibilidades creativas.

3.5 Análisis del proceso creativo de Ángel Cháñez en términos de modos de trabajo, soportes materiales, estética y narrativa y transmisión de conocimientos

Todos los ejemplos mencionados anteriormente nos permiten comprender los cambios que se han dado en la obra de Ángel Cháñez con la introducción de los *medios digitales* en sus procesos creativos. Detectamos que dichos procesos han presentado cambios en términos de *soportes materiales, modos de trabajo, estética y narrativa* de sus personajes y en la *transmisión de conocimientos* con respecto a su práctica artística. Así pues, nos disponemos a analizar su obra de acuerdo a dichos términos tanto en sus procesos creativos con *medios análogos*, como en sus procesos creativos con *medios digitales* y para esto, retomaremos algunas de las imágenes previamente mostradas de la obra de Cháñez para hacer más fácil su visualización al lector.

Además, es el hecho de que Cháñez no haya dado el giro completo hacia lo digital, lo que nos permite ver con mayor claridad cambios y transformaciones en su *proceso creativo* pues trabaja tanto con *medios análogos* como con *medios digitales* de manera mixta. Más aún, creemos que el análisis que estamos por presentar nos permitirá dilucidar el por qué tanto los *medios análogos* como los digitales no pueden cubrir en su totalidad las demandas dentro del *proceso creativo*, en otras palabras, pretendemos aclarar hasta qué punto llega el uso de un medio en particular y en qué punto interviene el otro. Comenzaremos por analizar la obra de Cháñez en términos de modos de trabajo, término que corresponde a la categoría de cambios a *nivel técnico*, del cual ya hablamos en el capítulo dos de esta tesis.

3.5.1 Modos de trabajo

3.5.1.1 Modos de trabajo con medios análogos

En cuanto a los modos de trabajo análogos de Chánez, mencionaremos dos de sus obras, una anécdota sobre el tipo de encargos que recibía y una descripción en términos de tiempos y gastos con *medios análogos*. En primer lugar, tenemos la serie “Asesino dormido” (2006). Como mencionamos al principio de este capítulo, esta serie está elaborada a partir de la combinación de distintas técnicas pictóricas, algunas de mayor calidad que otras, y de un soporte material resistente a todas estas. El modo de trabajar de Chánez para la elaboración de esta serie consistió más que nada en un ejercicio de memoria para retratar a sus alumnos y de un ejercicio de experimentación con los materiales, razón por la que no hubo un proceso previo en el que se realizara una etapa previa de bocetos, de documentación o algún otro tipo de desarrollo conceptual. Su objetivo había sido pintar aquello que había observado y vivido y plasmarlo con medios pictóricos.



Ilustración 45 De la serie *Asesino dormido*

Como segundo ejemplo tomaremos la “Bitácora del Conejo Muerto” (2012). La bitácora está hecha a partir de la utilización de un libro viejo, mismo que fue intervenido con técnicas gráficas como el grabado, y pictóricas como la tinta china. Aquí, el modo de trabajar del autor también fue exploratorio y no persiguió fines narrativos, pero es posible observar una intención por apropiarse de las ilustraciones del libro, es decir, observamos que el artista buscó integrar al personaje a las escenas ilustradas del libro para hacerlo parecer parte de las

mismas mediante la aplicación de transparencias. Tanto en el caso de “Asesino dormido” como en el caso de la “Bitácora del Conejo Muerto”, no existe posibilidad de mejorar o modificar algún aspecto o la totalidad de las mismas con *medios análogos* sin arriesgarse a estropearlas, del mismo modo, tenemos a factores climáticos y temporales los cuales ponen en riesgo la calidad de dichas obras.



Ilustración 46 Ilustraciones intervenidas, "Bitácora de Conejo Muerto"

En tercer lugar, describiremos brevemente como es que se conforma el *proceso creativo* de Cháñez en términos de tiempo. En primer lugar, hay que recalcar que, desde hace más de diez años, Cháñez ha recurrido al uso de *medios análogos* y digitales, es decir mixtos, para la producción de una ilustración. Por lo que al momento de llevar a cabo su *proceso creativo* Cháñez cuenta con dos opciones: 1) trabajar con medios mixtos y 2) trabajar únicamente con *medios digitales*. La elección de una u otra, según él, depende del tipo de proyecto que se encuentre realizando. En un ejemplo que nos pone sobre un proyecto reciente para la realización de un calendario de mujeres *pin-ups*, mismo que se encuentra realizando en colaboración con un ilustrador, nos dice que está llevando a cabo un *proceso creativo* en el que desarrolla aspectos tanto conceptuales como técnicos. La primera etapa, que consiste en la elaboración de bocetos y en el desarrollo conceptual, mismo que le toma aproximadamente un mes. Posteriormente selecciona y entinta estos bocetos con tinta china mediante la utilización de una caja de luz para poder calcar los bocetos a lápiz en una hoja de papel de algodón, proceso que le toma aproximadamente de 1 a 2 horas por dibujo y una vez

entintados, los escanea. En total, esto le toma aproximadamente tres días. Por último procede a utilizar *medios digitales* para la aplicación del color.

Ahora, en lo que respecta a la anécdota, se trata de aquella en la que nos cuenta cómo era su aspecto antes de trabajar para el tutelar de menores y para la editorial SM ediciones. El tema de su aspecto es importante pues nos revela información importante sobre los círculos sociales y laborales por los que transitaba. Previo a estos dos trabajos, Cháñez tenía un aspecto un tanto desaliñado, por lo que fue un requisito para trabajar en la editorial y en el tutelar pulir su imagen con el fin de acceder a este tipo de empleos. Previo a dichos empleos, Ángel sólo realizaba trabajos amateurs, por así decirlo, pues diseñaba carteles o ilustraciones para sus amigos o conocidos. En este punto de su profesión aun no abordaba el uso de los *medios digitales* de ningún tipo, por lo que el acceder a trabajos más oficiales, por decirlo de algún modo, le permitió entender su profesión desde otra perspectiva, una en la que era necesario formalizar ciertos aspectos como su imagen. Sobre como esta anécdota está relacionada con el uso de los *medios digitales* lo veremos a continuación en los modos de trabajo con *medios digitales*.

3.5.1.2 Modos de trabajo con medios digitales

En lo que respecta de sus modos de trabajo con *medios digitales*, continuaremos con el análisis de la anécdota referente al trabajo de Cháñez con SM ediciones, también analizaremos un ejemplo en donde hace uso de un *proceso creativo* mixto y también describiremos, en términos de tiempos de trabajo, lo que le toma realizar una ilustración utilizando únicamente *medios digitales*.

Continuando con la anécdota anterior, en donde vimos que formalizar ciertos aspectos de su trabajo y de su imagen le dieron a Cháñez la posibilidad de acceder a otro tipo de trabajos que se distanciaban de aquellos que realizaba para sus amigos; aquí hablaremos de cómo su trabajo en la editorial SM ediciones le brindó una perspectiva distinta, una que tiene que ver con tomar su trabajo de manera seria y, al mismo tiempo presentar una imagen profesional. Esta perspectiva en cuestión se manifestó cuando, en la editorial, le dijeron que era conveniente crear una cuenta de correo electrónico en la que apareciera sólo su nombre - Ángel Cháñez-, las razones, creemos, se debe a que esto les permitiría a futuros clientes

identificarlo de manera más fácil y también adjudicarle una imagen más profesional a su trabajo. De este modo, este conformaría un primer paso hacia el uso de los medios digitales para la comunicación entre él y sus clientes.

En segundo lugar, tenemos como ejemplo los primeros bocetos que Chánez realizó del Conejo para trabajarlos con *medios digitales* (2007). El proceso que a continuación describiremos lo ha realizado desde ese entonces y se llevó a cabo de la siguiente manera: en primer lugar, recurrió al plumón como herramienta de dibujo usando papel marquilla y papel china, este último le sirvió para trabajar con transparencias, mismas que ayudan a dar un efecto de profundidad sobre el boceto. Posterior a esto, escaneó los bocetos para poder trabajarlos en *Corel Painter*, en donde fue capaz de otorgarle una mejor definición y acabado a sus dibujos. Aunque, previo al escaneo de sus dibujos, Chánez entinta sus bocetos con tinta china para que en *Corel Painter* sólo aplique color y efectos de iluminación. Este ejemplo corresponde a un *proceso creativo* mixto y, según Chánez, en términos generales, le toma aproximadamente 3 o 4 días, aunque los tiempos también varían dependiendo del detalle y de la cantidad de ilustraciones que tenga que realizar, estos tiempos, según él, están pensados para una serie de aproximadamente seis ilustraciones en tamaño carta cada uno. Cabe mencionar que aquí no estamos contando el tiempo que le toma realizar el trabajo conceptual de un personaje.



Ilustración 47 Boceto del Conejo Muerto hecho a mano



Ilustración 48 Boceto del Conejo Muerto intervenido por herramientas digitales

Por otro lado, cuando se trata de trabajar únicamente con *medios digitales*, en términos de tiempo, Cháñez nos dice que este trabajo se reduce prácticamente a la mitad, tomándole entre 1 y 2 días para la elaboración de una serie de seis ilustraciones y, aproximadamente entre 3 y 5 horas por cada una, llegando a realizar 3 ilustraciones por día. Un ejemplo en donde sólo trabaja con *medios digitales* sería su serie de fotografías intervenidas digitalmente, en donde mediante la utilización de fotografías de lugares como estacionamientos, aeropuertos o terrenos baldíos, dibuja al Conejo con la intención e integrarlo a esos paisajes mediante la utilización de la tableta de diseño y el programa *Corel Painter*.

3.5.2 Soportes materiales

3.5.2.1 Soportes materiales análogos

Con los soportes materiales análogos, detectamos que, primer lugar, se dio un desplazamiento en el uso de soportes bidimensionales a soportes tridimensionales. Por lo que en este apartado daremos ejemplos en el uso de un soporte y otro comenzando con los bidimensionales. Como primer ejemplo, tenemos una pintura del Conejo Muerto titulada “*Self portrait*”. En esta pintura se utilizó como soporte principal un marco entelado, además de que el marco es en sí, parte de la pintura pues esta customizado con plastilina epóxica para realizar los detalles de las figuras de la luna, los conejos y los gusanos alrededor del mismo.



Ilustración 49 Pintura del Conejo Muerto Self portrait

En cuanto al uso de soportes tridimensionales tomaremos dos ejemplos, uno es el del *puppet* del Conejo Muerto y otro es el de la máscara del mismo personaje y la del Capitán Tsunami. Con el *puppet*, Chánez utilizó como estructura a un muñeco Max Steel, plastilina epóxica para moldear el cuerpo y, para las orejas, alambre y esponja. Para las máscaras, Chánez utilizó como estructura a máscaras de carnaval, plastilina epóxica, esponja y alambre para las orejas (en el caso del Conejo) y una banda elástica en el caso de ambas para poder sujetarla a su rostro.

3.5.2.2 Soportes digitales

Este primer desplazamiento a soportes tridimensionales, ocasionó un segundo desplazamiento hacia el uso de soportes o formatos digitales pues el *puppet*, al ser una figura articulada, le permitía a Chánez colocarlo en distintas posiciones, característica esencial para realizar *stop motion*, pues para la elaboración de uno es necesario tomar fotografías

registrando el movimiento cuadro por cuadro del *puppet*. De este modo, Cháñez desplazó su obra al formato de video digital. Por su parte, la máscara del Conejo le permitió un desplazamiento hacia una variedad de formatos digitales, en primer lugar, tenemos a la serie fotográfica que realizó en colaboración con el fotógrafo Leonardo Flores, donde observamos al Conejo transitando por distintos lugares del paisaje urbano. Del mismo modo, este desplazamiento también es observable en las series de intervención fotográfica con *medios digitales*, en este caso, a partir de la utilización de fotografías de paisajes urbanos como aeropuertos, puentes, calles, etc. Cháñez interviene dichas fotos con *Corel Painter* y la tableta de diseño para integrar al Conejo a dichos paisajes. Finalmente, un último desplazamiento se da hacia el ámbito musical, en dónde, mediante la personificación del Conejo Muerto por parte de Cháñez, este se presentaba ante un público para cantar canciones que él compuso de manera improvisada, esto lo hacía en compañía del DJ Eyliu. Este último ejemplo, además de utilizar a los archivos de audio como un tipo de soporte digital, también se desliza hacia el performance, de los cuales, hablaremos con mayor profundidad en la categoría de transmisión de conocimientos.



Ilustración 50 Video en stop motion del Conejo Muerto

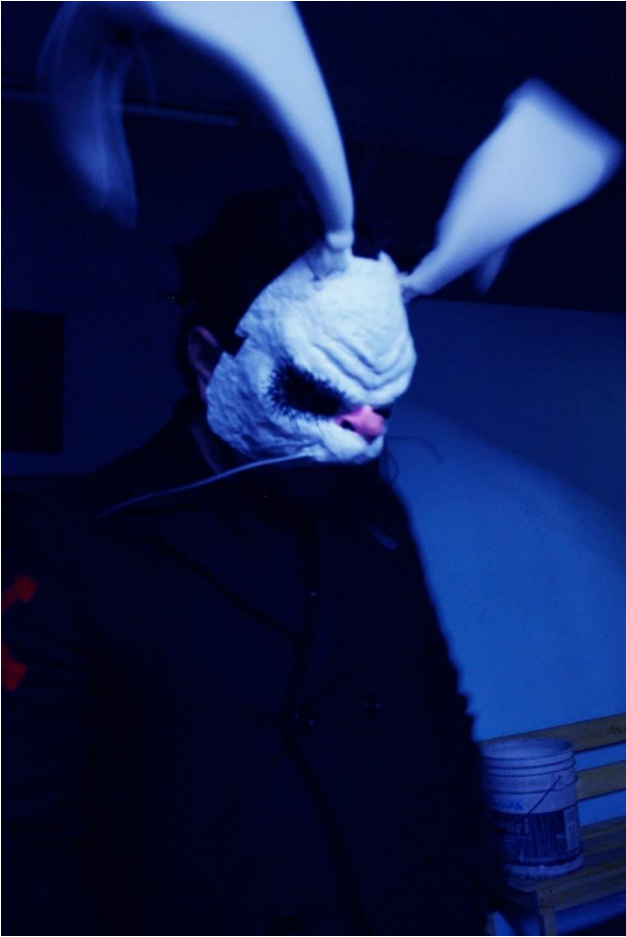


Ilustración 51 De la serie fotográfica realizada en colaboración con el fotógrafo Leonardo Flores. Edición de Ángel Chánez

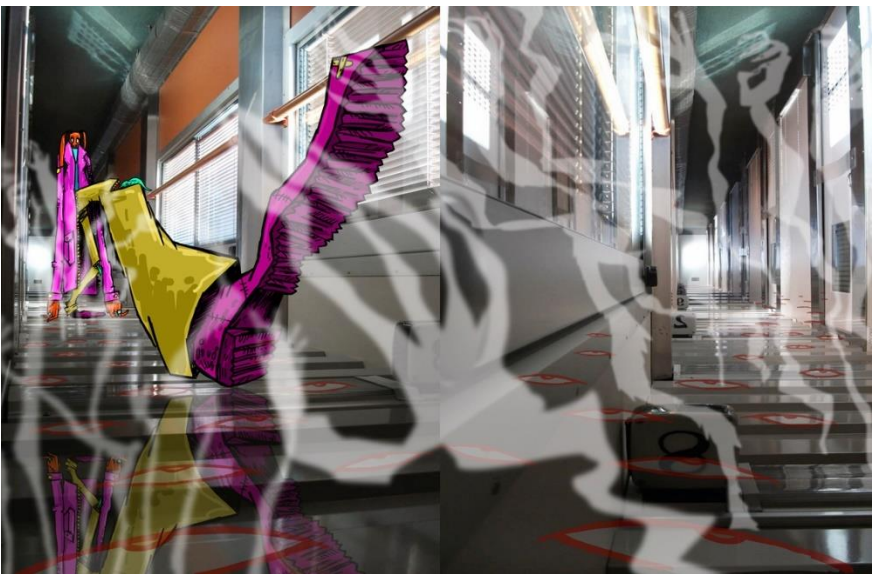


Ilustración 52 "Train" Intervención digital sobre fotografía



Ilustración 53 El Conejo Muerto en presentación por el primer aniversario de la Revista Flint, 2011

3.5.3 Estética y narrativa

3.5.3.1 Estética y narrativa con medios análogos

En este apartado comenzaremos por el análisis de la estética del Conejo Muerto con la utilización de *medios análogos* y también del análisis de la narrativa del mismo también con *medios análogos*. Posteriormente esto se repetirá cuando hablemos de estética y narrativa con *medios digitales*.

La estética del Conejo Muerto, como ya vimos, es observable en una variedad de formatos análogos. En este caso mencionaremos tres ejemplos. El primero es uno de los bocetos del Conejo, del año 2008 realizado en una bitácora destinada a la creación de personajes. En dicho boceto podemos observar ciertos elementos del personaje como las cuencas vacías de los ojos, la gabardina y lo que parece ser un guiño a una pistola en su mano izquierda, además de los trazos a su alrededor nos indican que está rodeado por la oscuridad. Estos tres elementos son constantes en la narrativa del Conejo hasta la fecha, aunque, en sí, este boceto aun no nos indica que exista un contenido o que se esté contando una historia.

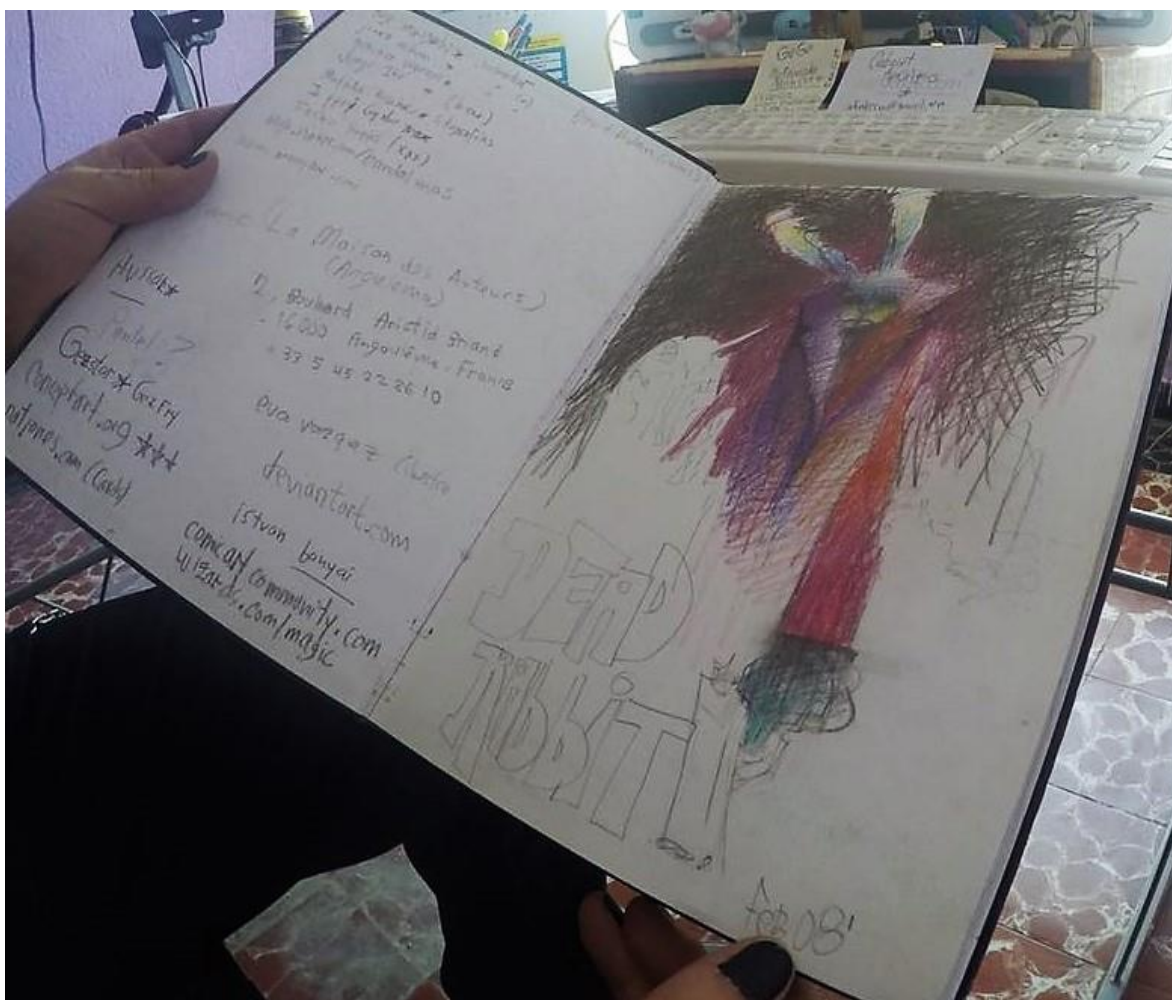


Ilustración 54 Boceto análogo del Conejo Muerto del año 2008

En segundo lugar, tenemos a un cómic del Conejo hecho a mano y sobre papel. En este ejemplo podemos observar elementos similares a los del boceto antes mencionado, las cuencas vacías de los ojos, las cuales indican ceguera, la gabardina y algunos otros elementos,

como, por ejemplo, la cuarta viñeta de la segunda hoja en donde podemos observar una especie de demonios, mismos que se asocian con la oscuridad y el inframundo. Además, es posible detectar que ya se está contando una historia debido a la disposición de las viñetas a lo largo de las hojas, mismas que pretenden distinguir entre una escena y otra.



Ilustración 55 Novela gráfica hecha con medios análogos

Por último, mostraremos a un poster en donde Chánez muestra a todos los personajes que ha elaborado. El Conejo Muerto aparece en el extremo izquierdo del póster y podemos observar que el personaje sigue siendo el mismo en esencia pues ahí notamos los mismos elementos que en los dos ejemplos anteriores a excepción de una ligera variante, esta es que el Conejo ahora está rodeado de flamas de fuego las cuales provienen del inframundo, pero, en sí, la idea sigue siendo la misma, la de un personaje rodeado por demonios y por la oscuridad.



Ilustración 56 Poster con los personajes de Chánez hecho con medios análogos

3.5.3.2 Estética y narrativa con medios digitales

En esta sección analizaremos 4 ejemplos, el video de *stop motion* del *puppet* del Conejo Muerto, la portada de la novela gráfica “Flashes”, las presentaciones de Chánez como el Conejo Muerto con el DJ Eyliu y, por último, e video que realizó junto con los alumnos de la universidad Iberoamericana. En el primer ejemplo, tenemos como protagonista a los dos *puppets* del Conejo, cuya estética, en esencia sigue siendo la misma pues observamos los mismos elementos que ya bien mencionamos en el apartado anterior, la gabardina, el rostro, la ceguera de los ojos y la pistola en uno de los *puppets*.



Ilustración 57 Puppet del Conejo Muerto



Ilustración 58 Puppet del Conejo Muerto



Ilustración 59 "La familia oscura" puppets y máscara del Conejo Muerto

En cuanto a la narrativa del *stop motion*, aun si Cháñez dice que no tuvo la intención de contar una historia, sí podemos observar que, la combinación de los *puppets*, el escenario, la iluminación, la cámara utilizada para la captura de las fotografías, así como el uso del software adecuado para editar estas fotografías y el uso de la computadora, nos permiten identificar ciertos elementos que normalmente se encuentran en una narrativa, por ejemplo, un tema, pues al observar el escenario notamos elementos como el cielo nocturno, la luna, y edificios que este hacen referencia al paisaje urbano nocturno; también, vemos al Conejo Muerto, que es el personaje principal y está presentado en dos versiones distintas; así mismo, tenemos al tiempo de duración del video, el cual es de cinco segundos, por último, aunque no existe un como tal una trama, la secuencia de fotos nos muestra al Conejo realizando una acción, es decir, lo vemos apuntar hacia la cámara con su pistola y después, vemos como el escenario se oscurece para ocultar al Conejo y después, vemos al segundo *puppet* realizar unos movimientos con sus manos mientras mira hacia la cámara. Esta sucesión de hechos más la combinación de herramientas digitales (fotografía, imágenes, cámara, software, y computadora) permiten realizar un tipo de narración que no es posible, por ejemplo, en las novelas gráficas que vimos anteriormente, además de que este video tiene la posibilidad de presentarse y difundirse mediante el uso de plataformas digitales, en este caso, el video puede encontrarse en el blog darkosfera.blogspot.mx.

Como segundo ejemplo tenemos a la novela gráfica “Flashes”, misma que está compuesta de fragmentos fotográficos, de dibujo análogo y pintura digital. La portada, por ejemplo, se realizó con la utilización de la cámara para que así el mismo pudiera fotografiarse caracterizado como el Conejo Muerto, esto lo hizo con un efecto de barrido para dar la impresión de que estamos viendo a un ser fantasmal, mismo que es posible mediante la utilización de la cámara, posterior a esto, Chánez intervino la fotografía utilizando *Corel Painter* y la tableta de diseño para dibujar sobre ella la sombra del Conejo detrás de su propia figura, modificando así el escenario de acuerdo a la estética del personaje. En lo que a la narrativa respecta, diremos que es la máscara la que le permite otros modos de ejecutar a su personaje en la novela gráfica, además de que le permite otros modos de introducir su obra a los *medios digitales*. Con la novela gráfica análoga, no puede más que recurrir al dibujo a mano para realizar las distintas viñetas que integraran una novela, mismas que se encargan de presentar secuencias de imágenes con el fin de contar una historia, pero con los *medios digitales* es posible combinar fragmentos mediáticos, en este caso de imágenes y dibujo digital o incluso también dibujos realizados a mano que después fueron digitalizados.



Ilustración 60 Portada de la novela gráfica "Flashes"

Por último, mencionaremos a las presentaciones musicales que Cháñez hizo personificado como el Conejo y en compañía del Dj Eyliu. A este punto, la estética del Conejo pudo haber variado ligeramente en algunos aspectos, por ejemplo, si en las novelas gráficas solemos ver un rostro más cadavérico del Conejo, en el caso de las máscaras, notamos un aspecto más lozano pues en ellas, las mejillas del Conejo son más prominentes, pero, de igual modo, predominan la forma de los ojos los cuales indican ceguera u obscuridad, además de que el uso del saco sigue presente. Pero recientemente elaboró otra máscara en donde el rostro del Conejo ya presenta cambios notables. En esta ha desaparecido la nariz, además de que ya no hay señales de ceguera en los ojos y el rostro parece estar ensombrecido en otras partes. Por lo demás el saco sigue siendo el mismo.

Ahora, la narrativa que se lleva a cabo en este caso es posible gracias a los archivos de audio, mismos que son usados para las mezclas del DJ y, por supuesto, las letras que son de la autoría de Cháñez, cuya temática se centra en la experiencias cotidianas y modo de vida del artista. Por ejemplo, las frases “*I have to pay the rent*” y “*no money, no cash*”, nos brindan información sobre su modo de vida, por ejemplo, podríamos inferir que su sueldo no es suficiente para pagar la renta de su departamento o bien, que no tiene trabajo, de este modo se da otra forma de narrar historias a partir del personaje. Como ya habíamos dicho, es posible detectar la intención de llevar a cabo un performance, dado que se presenta ante un público en lugar donde normalmente se llevan a cabo eventos culturales, tal es el caso de Profética y el Centro cultural creciente, que era un espacio independiente en donde se llevaban a cabo exposiciones, pláticas o conferencias. Además de que, en el escenario, Cháñez entra en personaje y lo vemos realizar gestos propios de un conejo.

3.5.4 Transmisión de conocimientos

En este apartado, entenderemos al término transmisión de conocimientos, como los distintos modos que se han manifestado en la práctica artística de Cháñez de transmitir sus propios conocimientos con respecto de su práctica, por ejemplo, mediante la utilización de plataformas digitales o en el aula de clases, en talleres o entrevistas. El rol que tienen los *medios digitales* en la transmisión de conocimientos está ligado a una experimentación que se produce justamente con la intersección de los *medios digitales*, esta experimentación le

permitió detectar que puede desplazar figuras de un plano a otro, razón por la cual creemos que fue esta experimentación lo que lo llevó a otros lugares, en este caso a realizar performance dentro del aula o en exposiciones, pláticas o entrevistas caracterizado como sus personajes el Capitán Tsunami y el Conejo Muerto

3.5.4.1 Transmisión de conocimientos antes de la incidencia de lo digital

Aquí haremos mención de dos anécdotas que nos cuenta Chánez. Una se trata de un momento en el que se encontraba presentando avances sobre su proyecto del Conejo Muerto ante el FONCA. Mientras Chánez exponía sobre su obra, otros artistas ahí reunidos la presenciaban, entre estos artistas se encontraba el escultor Antonio Pimentel y, al conocer al Conejo Muerto y lo que Chánez hacía con él, decidió pedirle autorización para que lo dejara realizar su versión del Conejo Muerto, el resultado fue la elaboración de una máscara y de un *puppet* articulado, ambos de cerámica. La segunda anécdota es aquella que ya habíamos mencionado sobre su trabajo en el tutelar de menores en donde impartió un taller de comic a los adolescentes de dicho tutelar. El punto aquí es que, antes del uso de plataformas y de *medios digitales*, estas eran las maneras a las que recurría Chánez para hablar y hacer difusión sobre su práctica artística y para aplicar sus conocimientos adquiridos en otros contextos, pero, a continuación, veremos como con la utilización de *medios digitales* estas maneras de impartir o transmitir conocimientos, cambian.

3.5.4.2 Transmisión de conocimientos con la incidencia de lo digital

Con la introducción de los *medios digitales* a los procesos creativos de Chánez, detectamos una serie de cambios en sus modos de transmitir y difundir su obra y los conocimientos sobre su práctica artística. Así pues, encontramos que desde el año 2013 crea su primer blog, este es, darkosfera.blogspot.mx y, a partir de ahí comienza a hacer uso de otras plataformas digitales como Instagram. Dichas plataformas las utiliza para hacer difusión de su trabajo ya sea porque sube imágenes de sus obras o porque hace difusión sobre exposiciones, pláticas o entrevistas de las que tomará parte.

Un ejemplo sería una publicación de su autoría titulada “Hecho en Puebla”, *Antología de cómic* que tiene como fin documentar sobre el tema de la gráfica en Puebla a partir de la presentación de portafolios de artistas gráficos poblanos y no poblanos pero que residen en la ciudad, esto con el fin de compilar y hacer visible la obra de estos artistas locales. En esta antología, además es posible encontrar artículos escritos por periodistas, caricaturistas, ilustradores e incluso del coordinador de la Comicteca de la biblioteca central universitaria de la BUAP. Así pues, como la difusión de este libro, Chánez recurrió al uso de redes sociales para dar a conocer las fechas en las que la antología estaría disponible para su venta, así como los lugares en los que se harían las presentaciones de la misma. Además, encontramos que en otras ocasiones ha hecho apariciones en presentaciones, pláticas, entrevistas o talleres caracterizado como el Conejo Muerto. Del mismo modo ha utilizado a la máscara del Capitán Tsunami para llevar a cabo su labor como docente. En dicha labor, es posible detectar elementos del performance,¹⁷⁸ debido a que las dinámicas que el docente genera con sus alumnos, pues entre otras cosas, Chánez busca llamar la atención de sus alumnos al caracterizarse como el capitán, además de que también involucran agentes externos a la institución académica. Por ejemplo, una de las dinámicas que Chánez genera con sus alumnos es la de la autogestión, misma que empieza por la tarea de cada alumno de asignarse un *nickname*, con el que será llamado en el aula y en actividades externas a ella pero que están relacionadas con la clase. Esta dinámica se hace con la finalidad de que los alumnos piensen en formas de darse a conocer ante un público. En segundo lugar, en grupo, se ocupan de gestionar exposiciones colectivas en donde presentan y firman sus obras con el *nickname* que se asignaron en clase. Así pues, este sería un caso de cómo, posterior a la incidencia de lo digital en su obra, se modifican las maneras en las que este transmite sus conocimientos.

¹⁷⁸ De acuerdo con Álvaro R. Herrera, en el performance es necesario considerar los tres paradigmas del performance que propone Jon Mckenzie en su libro “Perform or else. From discipline to performance”, los cuales son la eficacia del performance cultural, la eficiencia del performance organizacional y la efectividad del performance tecnológico. En el caso de la práctica de Chánez, esta cae en la categoría de lo organizacional, misma que nos dice que “[e]l proceso pedagógico tiene un alto componente performativo, no solo por el rol que se espera del docente, sino por la participación de múltiples personas en él”, en “Reflexiones sobre una ruta performática entre diseño y arte”, P. 213



Ilustración 61 "Ejercicio cartográfico" Exposición colectiva artista, diseñadores, y estudiantes de arte con el Capitán Tsunami, en Codex gigas, 2011

A modo de resumen, diremos que en los procesos de Cháñez, no sólo observamos el uso de los *medios digitales* para la reproducción de una obra, esto es, el escaneo de una obra para volverla archivo digital, sino que también vemos un reemplazo de ciertas herramientas y técnicas análogas por otras digitales, esto mediante la utilización del software que le permite emular técnicas de dibujo y pintura, modificando así sus tiempos de trabajo, haciéndolos más rápidos. Así mismo, dentro de los distintos desplazamientos que se han dado en sus procesos de una práctica a otra o de un formato a otro; detectamos que estos corresponden a un *proceso creativo* de traducción (traducción de un formato a otro o de una práctica a otra) por el que atraviesa el Conejo Muerto. Por consiguiente, para poder hablar de esta transición, retomaremos las definiciones que se dieron en el capítulo dos.

Respecto al concepto de *liminalidad*, la idea más relevante que este nos aporta es aquella que nos dice que hace referencia a un umbral, *al paso de un estado a otro*, es decir, al desplazamiento o trayecto de algo hacia otro estado, en este sentido, el término *radicante*

se asemeja al primero pues Bourriaud nos dice que ser *radicante* significa “poner en marcha las propias raíces de los contextos y formatos heterogéneos, [...] traducir las ideas, transcodificar las imágenes, transplantar los comportamientos, intercambiar en vez de imponer.”¹⁷⁹ Ambos casos nos remiten a la idea de los traslados, si aplicamos esto a la obra y procesos de Chánez, podemos ver como en esta es posible detectar traslados o desplazamientos de un soporte a otro, por ejemplo, al principio de este capítulo, vimos como el Conejo en un inicio es desarrollado sobre soportes bidimensionales, papel marquilla, madera o tela, después da un paso hacia la utilización de soportes digitales, es decir, en vez de utilizar papel o tela como soporte físico, Chánez recurre a la pantalla de la computadora como nuevo soporte para realizar sus obras, posterior a esto, vemos un tercer desplazamiento hacia el uso de soportes tridimensionales, tal es el caso de la elaboración del *puppet* del Conejo Muerto y de la máscara del mismo personaje, ambos permiten a Chánez realizar otros desplazamientos, en el caso del *puppet*, Chánez realiza un video de *stop motion* con el mismo, en el caso de la máscara, esta le permite caracterizarse como su personaje y así fotografiarse para posteriormente usar dichas fotografías como componentes de sus novelas gráficas, o bien, grabarse para realizar videos. Por último, es la máscara la que le permite dar un último desplazamiento hacia el performance, pues con ella, desde el año 2010 ha asistido a pláticas, entrevistas, conferencias o exposiciones caracterizado como el Conejo Muerto y durante un corto periodo que comprendió del 2010 al 2014, Chánez realizó presentaciones musicales en compañía del Dj Eyliu, en donde este último se encargaba de la musicalización y Chánez de la composición de las letras para cantarlas frente al público. También, crea una máscara de otro de sus personajes, el Capitán Tsunami, mismo que también le permite hacer performance, pero en la práctica de la docencia pues también se caracteriza como el Capitán para presentarse antes sus alumnos. Por último, recurriremos al último concepto que hace referencia a la transición de la *imagen-objeto* a la *imagen-proceso*, transición que es observable en los procesos creativos y la obra de Chánez pues vemos como el Conejo Muerto es representado en un inicio sobre soportes bidimensionales, mismos que aluden a la representación de una imagen fija e inamovible (imagen-objeto), posteriormente vemos como dicho personaje es desplazado hacia soportes digitales, a soportes tridimensionales y,

¹⁷⁹ N. Bourriaud, “Radicante”, P. 22

finalmente, hacia el performance. De esta manera, vemos como el *proceso creativo* de Cháñez se transforma (imagen-proceso).

Si bien antes de la incidencia de los *medios digitales* su proceso era muy parecido a la metodología descrita en el capítulo uno, misma que alude a un proceso fijo y sistematizado; ahora es posible detectar una transición hacia un proceso de traducción, traducción de un formato a otro o de una práctica a otra, de acuerdo con Bourriaud estas nuevas formas de crear en el arte devienen de la práctica del web surfing y de la lectura por links; según el autor,

*“la red generó prácticas específicas, que repercuten en los modos de representación y de pensamiento. Este modo de importancia absoluta de lo visual se caracteriza por la presencia simultánea de superficies heterogéneas, que el usuario relaciona entre ellas por un plan de navegación o una exploración aleatoria. La marcha mental que propone esta herramienta, entre una multitud de links, de carpetas dispuestas en la superficie de la pantalla u ocultas bajo interfaces, banners y pop-ups, **introduce una manera cinética de elaborar objetos**, y que bien podría fundamentar la escritura visual de nuestra época: la composición por trayecto.”¹⁸⁰*

En este sentido, lo cinético remite al movimiento y eso es justo lo que vemos en la obra de Cháñez. De este modo, es como Ángel Cháñez pone en marcha, por así decirlo, su *proceso creativo*, hacia la utilización de formatos y practicas heterogéneas, mismas que impiden la categorización o la definición tanto de su personaje como de su práctica artística y permitiéndole también adaptarse al ambiente en el que se desarrolla. Finalmente, diremos que estos saltos entre formatos y practicas a su vez han enriquecido la obra de Cháñez pues cada uno ha aportado algo nuevo, impidiendo así el estancamiento del personaje y de sus posibilidades creativas.

¹⁸⁰ N. Bourriaud, “Radicante”, P. 132

CONCLUSIONES

En el trabajo de investigación aquí presentado desarrollamos una serie de conceptos que nos permitieron interpretar el trabajo de Ángel Chánez, mismos que desarrollaremos a continuación. En un primer capítulo, explicamos, según las metodologías expuestas por Zeegen y Ortega, que el *proceso creativo* se compone de una serie de etapas que tienen como objetivo la generación de ideas y la aplicación de la creatividad en torno a un problema a resolver, es decir, que esta metodología implica un tipo de pensamiento creativo que conlleve a la generación de ideas, a su análisis y a su representación, es decir, a la creación de imágenes, mismas que deberán tener la contundencia necesaria para comunicar las ideas y conceptos requeridos. En específico, esta metodología nos muestra cómo es que el *proceso creativo* se conforma del uso de *medios análogos* como el lápiz, el papel o técnicas pictóricas como el acrílico o la acuarela; y de *medios digitales*, como la computadora el escáner, la tableta de diseño y del uso de software de edición de imagen, mismos que permiten la combinación y edición de ambos. Además, estos autores mencionan el uso de internet como un mecanismo para la promoción del trabajo de ilustración, pues, según Ortega, permite gestionarlo en el sentido en que se requiere de atender las peticiones del público, motivar a

clientes potenciales, mantener contacto con directores de arte respecto a un encargo en específico y contactar a otros ilustradores con el fin de retroalimentar las propuestas personales.

Por otra parte, nos dimos a la tarea de describir las *opciones de mercado* en las que un ilustrador puede insertarse. Como ya habíamos mencionado, la razón de hacer esto se debe a que encontramos que Chánez ha trabajado para editoriales, por lo que consideramos conveniente presentar un panorama general de dichas opciones, además de que nos dimos a la tarea de ejemplificar estas descripciones con el trabajo de algunos ilustradores, mismos que nos muestran distintos aspectos que es posible encontrar en la metodología que en esta tesis se describe, tal es el caso del ilustrador Darren Hopes quien cuenta cómo es que la utilización del software de edición de imagen le permite un modo de trabajo más rápido, aspecto que es de gran importancia en la ilustración editorial pues normalmente los plazos de entrega son mínimos. De acuerdo con Hopes, “[l]o mejor de *Photoshop* y sus capas es que permiten hacer cambios y variaciones de color de una manera rápida y sencilla”.¹⁸¹ También, tenemos al caso de los ilustradores Jimmy Turrel y Steve Stacey, quienes fueron los encargados de diseñar la portada del álbum *Colors* del músico Beck. De acuerdo con Turrel, para el diseño decidieron emplear “formas orgánicas similares a las que se pueden encontrar en pintura, figuras geométricas simples y tipografía sencilla para crear imágenes que consiguieran transmitir la naturaleza melódica y optimista de este álbum”.¹⁸² Lo que esta cita nos indica es que se llevó a cabo un proceso de desarrollo y análisis de ideas y conceptos, mismos que se utilizaron para la campaña del álbum; cosa que nos indica que se llevó a cabo una *investigación documentación del tema* y la *determinación de palabras clave*, siendo ambos pertenecientes a la segunda y tercera etapa descrita en la metodología del proceso creativo. Por último, otro de los casos que mencionamos es el del ilustrador Miles Donovan quien trabaja a partir de la combinación de *medios digitales* y análogos; aspecto que, según Zeegen, es muy común encontrar en los ilustradores de hoy en día; esto lo hace mediante la utilización de fotografías en blanco y negro y la aplicación pintura en spray, misma que aplica en diferentes secciones de las fotografías, por lo que su principal estrategia de creación es la de collages que combinan el formato analógico y digital.

¹⁸¹ “Ilustración editorial”, “Revista ilustración N° 1”, P. 8

¹⁸² Natalia Olmos, “Jimmy Turrel ilustra un nuevo álbum de Beck que puedes personalizar tú mismo”, en graffica.info

Por tanto, este capítulo nos permite definir al *proceso creativo* como un conjunto de etapas y estrategias que permiten el desarrollo, el análisis y la creación de ilustraciones mediante la combinación de *medios análogos* y *digitales*, mismos que serán seleccionados de acuerdo a los objetivos y capacidades individuales de cada ilustrador y, por supuesto, de acuerdo al mensaje o idea que cada ilustración busca transmitir. La definición de este concepto es relevante porque nos permitió ver como los *medios digitales* proporcionaron a Chánez las herramientas adecuadas para representar a sus personajes. Como ya bien mencionamos, después de haber experimentado con las herramientas que le proporcionaba *CorelPainter*, se dio cuenta que estas le permitían darle a su personaje el Conejo Muerto esa presencia fantasmal que lo caracteriza, del mismo modo, fue posible detectar que dentro de su proceso creativo, Chánez también lleva a cabo un desarrollo de ideas y conceptos mediante la investigación de referencias documentales y referencias externas, esto es observable cuando describimos las referencias a los conejos en la mitología, la animación clásica y de la cultura popular, mismas que le sirvieron de inspiración para crear al Conejo Muerto. Del mismo modo. También detectamos que para la creación de ilustraciones Chánez lleva a cabo un proceso mixto similar al de otros ilustradores pues comienza realizando bocetos a lápiz en una bitácora, posteriormente entinta y después digitaliza para agregar efectos de color y de iluminación en *CorelPainter*. Respondiendo así a la pregunta de investigación planteada respecto al uso de los medios análogos y digitales en los procesos de Chánez, esta es, ¿Hasta qué punto Chánez usa lo análogo y hasta qué punto usa lo digital? Como podemos ver el uso de *medios análogos* se remite al inicio de la elaboración de una ilustración y, posteriormente intervienen los *medios análogos* para aplicar color e iluminación a la misma.

En el segundo capítulo, argumentamos que, dentro de las discusiones sobre el uso de los *medios digitales* en los procesos creativos, encontramos dos posturas, una que considera a las herramientas digitales sólo como un medio que les permite pasar el trabajo en limpio, agilizarlo en términos de tiempo o como algo que les facilita la comunicación mediante e-mails, en otras palabras, que los *medios digitales* únicamente modifican a los procesos creativos a un *nivel técnico*. Dentro de esta categoría, se le da una mayor importancia al dibujo a mano alzada, tal es el caso de la postura de Kaplan quien asocia al uso del lápiz “como el provocador intuitivo”¹⁸³ pues, según él, a este se le otorga el aspecto más creativo,

¹⁸³ O. Kaplan, “Dibujo analógico + dibujo digital”, P. 184

es el uso del lápiz y la elaboración de bocetos los que permiten despertar la creatividad; además de que considera al pensamiento creativo como una actividad independiente de los medios que se utilicen. Pero Kaplan no es el único que piensa así, cosa que nos llevó a plantearnos la siguiente pregunta: ¿A qué se debe que los ilustradores, aun en la era digital, recurren al dibujo análogo en las etapas iniciales del proceso creativo? Así pues, durante nuestra investigación, encontramos el testimonio de algunos ilustradores que nos indican por qué siguen recurriendo al uso del lápiz y de otras herramientas análogas, aun cuando tienen a su disposición el uso de herramientas digitales, mismas que pueden emular a las análogas y ofrecer resultados más inmediatos. Como primer ejemplo, tenemos al caso de la ilustradora Stina Persson quien afirma que “[d]ibujar del natural es necesario para entrenar la vista. Y de eso se trata: de tener un buen ojo.”¹⁸⁴ El ilustrador Julian Opie, por otro lado, afirma que sus dibujos “no tienen la intención de hacer una imagen agradable, o de ser obras terminadas en sí mismas, sino más bien una manera de pensar en papel en un lenguaje tan inmediato como la escritura.”¹⁸⁵ Además de que considera al dibujo como un proceso que puede “desbloquear todo el *proceso creativo* de un artista.”¹⁸⁶ De acuerdo a estos testimonios podemos concluir que el dibujo sigue teniendo relevancia en el proceso creativo porque sirve como una herramienta inmediata para el registro en bitácoras, como una herramienta para el desarrollo de ideas visuales y de las habilidades para la observación, pues de ahí vienen las habilidades del dibujo, del saber observar; también es útil para practicar la prueba y el error y, por lo tanto, como un detonador del proceso creativo.

Si bien también detectamos en la obra de Chánez cambios a *nivel técnico*; por otro lado, tenemos a esta otra postura que nos dice que el uso de las tecnologías digitales conlleva profundas transformaciones, mismas que se dan en los procesos creativos, pero no en un sentido técnico, sino en el sentido en que se transforma completamente la noción de proceso creativo y, por lo tanto, las formas de representación. Dicha postura, a la que ya nos referimos en el capítulo dos, corresponde a los autores José Alcalá, Eva Figueras, Nicolas Bourriaud y Álvaro Herrera. Por lo que nuestra intención consiste en demostrar a partir de la postura de dichos autores, que efectivamente la digitalización significó un replanteamiento en los procesos creativos de la gráfica. Por ello, de este capítulo se desprenden tres ideas clave que

¹⁸⁴ Stina Persson en entrevista con Zeegen, “Principios de ilustración”, P. 71

¹⁸⁵ L. Zeegen, “Complete digital illustration”, P. 89

¹⁸⁶ Ídem.

nos permiten hablar de los cambios que detectamos en la obra de Chánez como consecuencia de la digitalización.

La primera idea es aquella que alude a la transición de la *imagen-objeto* a la *imagen-proceso*, cosa que, según Alcalá, nos indica que “*las prácticas culturales [han dejado] de estar asociadas necesariamente a un soporte físico (como el papel) o a un espacio (como el teatro o el cine).*”¹⁸⁷ Esta idea nos ayuda a detectar como el proceso de Chánez sufre una transición, es decir, su proceso pasa de ser uno que arroja ilustraciones o resultados concretos sobre soportes estáticos como el papel, a ser un proceso creativo en el que un mismo personaje, es traducido a diferentes planos, es decir, a diferentes soportes y/o prácticas, con la finalidad de experimentar con estas nuevas posibilidades y, a su vez, buscar nuevas formas de representación; mismas que enriquecen las posibilidades creativas del personaje, como bien nos dice Figueras;

la creación artística que se da en la cibercultura (...) lleva implícita nuevas formas de producir obras caracterizadas por constituir procesos y no resultados definitivos, y de aquí la dificultad en encerrar un sentido a aquello que no está delimitado ni en el espacio ni en el tiempo (el aura benjamiana). La existencia de estas obras es el resultado del proceso, de su experimentación. El proceso predomina sobre el objeto y el sujeto, importando no los contenidos estéticos, sino el trabajo desarrollado sobre las imágenes”¹⁸⁸

Precisamente esta idea de la traducción de un plano a otro nos lleva a hacer una conexión con el concepto de *liminalidad* de Herrera, mismo que nos dice que el limen hace referencia al umbral, a ese “espacio por medio del cual es necesario cruzar para cambiar de un afuera a un adentro o viceversa.”¹⁸⁹ En otras palabras, alude al paso de un estado a otro, aspecto que es observable en la obra de Chánez en el momento en que decide llevar al Conejo Muerto a otras formas de representación como es el caso de la máscara o del *stop motion*, cosa que supone una traducción pues el uso de un material en específico exige ciertos requerimientos o ciertas formas de proceder para poder trabajar en él, por ejemplo, dibujar al Conejo Muerto sobre papel implica la utilización de una herramienta de dibujo, por ejemplo, el lápiz y dichos materiales exigen una manera específica de trabajar pues se requieren conocimientos en técnicas de dibujo, por lo que cambiar a la utilización de medios escultóricos, en el caso de

¹⁸⁷ E. Figueras, “La comunicación en la cultura digital”, P. 76

¹⁸⁸ E. Figueras, “La comunicación en la cultura digital”, P. 75

¹⁸⁹ Ídem.

la máscara por ejemplo, implica una traducción en los modos de crear y representar al personaje pues en este caso se requieren de conocimientos sobre modelado y tridimensión, esto debido a la utilización de plastilina epóxica y una estructura para la realización del puppet y la máscara del Conejo Muerto.

Podemos dar cuenta de la consecuencia inmediata de esto mediante el término *radicante* acuñado por Bourriaud, mismo que guarda relación con los dos términos descritos anteriormente. Este término, que bien ya definimos en el capítulo dos y aplicamos en el capítulo tres, nos permite entender cómo es que los trayectos que realiza la obra de Chánez obedecen a la práctica del websurfing, es decir, que el uso de la computadora y del internet, introduce cambios en los modos de representación y de pensamiento. En otras palabras, el tipo de navegación que propone el websurfing es un tipo de navegación no jerarquizada por lo que el usuario puede navegar entre links de manera aleatoria y, según Bourriaud, esto “introduce una manera cinética de elaborar objetos” en la que se “establecen variantes cualitativas de una figura, por ejemplo, deformándola, como cuando se dobla una hoja de papel”.¹⁹⁰ Del mismo modo, con el Conejo Muerto, se establecieron variantes cualitativas al utilizar distintos soportes para su representación, papel, plastilina epóxica, formato de video digital; y al recurrir al performance como otro manera de ejecutar al Conejo.

En el tercer capítulo, nos enfocamos en trazar un recorrido por el trabajo de Chánez en donde pretendemos mostrar de manera gradual como es que la introducción de los *medios digitales* fue produciendo cambios en su obra, primero en aspectos meramente técnicos; por ejemplo, el hecho de que con la utilización de *medios digitales* sus tiempos de trabajo se redujeron a la mitad o que le fue posible combinar *medios análogos* y digitales en sus novelas gráficas; y luego en aspectos más sustanciales que, como dijimos, responden al uso del internet, mismo que repercute en los modelos de pensamiento y de representación, provocando así cambios a *nivel cultural* pues la cultura se entiende como el “[c]onjunto de modos de vida y costumbres [...] en una época o grupo social”¹⁹¹ y dado que es el internet el que está reconfigurando estos modos de vida, resulta lógico pensar que estas reconfiguraciones afectan también a las prácticas artísticas.

¹⁹⁰ N. Bourriaud, “Radicante”, P. 133

¹⁹¹ Definición de la real academia española

Finalmente, nos detenemos a hacer un análisis de los cambios en el proceso creativo de Chánez en términos de modos de trabajo, soportes materiales, estética y narrativa y transmisión de conocimientos, presentando cada categoría con un antes y un después de la incidencia de los *medios digitales* a su obra, esto con la finalidad de observar cambios y distinciones entre el uso de un medio y otro.

Así pues, respecto al primer término, *modos de trabajo*, detectamos que con los *medios análogos* su obra se presenta como un producto fijo e inamovible, esto es, que una vez realizada resulta prácticamente imposible corregir errores o revertir pasos de alguna manera, al menos no sin el riesgo de dañar a la misma. Pero con los *medios digitales*, Chánez tiene la posibilidad de revertir pasos en el tiempo y de modificar aspectos como el color y la iluminación gracias al trabajo por capas que puede llevarse a cabo en el software de edición de imagen; además de que sus tiempos de trabajo se ven reducidos a la mitad.

En cuanto a los *soportes materiales*, detectamos que con los soportes digitales Chánez tiene a su alcance posibilidades más variadas para experimentar, pues hace uso del formato de video digital, de la fotografía, de la intervención digital y del formato de archivo de audio para interpretar canciones, en cambio, son los soportes materiales análogos, encontramos que Chánez utiliza papel, madera o tela como soportes bidimensionales y a la plastilina epóxica como soporte tridimensional.

Respecto a la *estética y narrativa*, en este caso hablaremos primero de la estética, misma que no parece verse modificada con la inserción de los *medios digitales*, pues vemos que el Conejo Muerto, es representado con las mismas características tanto en papel, como en escultura o video. Sin embargo, la narrativa si se ve modificada, encontramos que cada formato que utiliza le proporciona un tipo distinto de narrativa, por ejemplo, con el stop motion, Chánez puede establecer una secuencia de fotos con la ayuda de herramientas digitales como la cámara, la computadora y el software de edición de video, mismas que le permitirán mostrar una serie de acciones de un modo que con los *medios análogos* no es posible. Del mismo modo, podemos mencionar a las presentaciones musicales que Chánez llevaba a cabo en compañía del Dj Eyliu. La narrativa que aquí se lleva a cabo es posible a causa de los archivos de audio, mismos que son usados para las mezclas del DJ, esto le permite acompañar las letras de sus canciones, cuya temática se centra en las experiencias cotidianas y modo de vida del artista. En cambio, la narrativa que se da con los *medios*

análogos, en el caso de la novela gráfica, se ve limitada por el uso de un soporte plano y la división del mismo en viñetas para diferenciar entre escenas.

Finalmente, en cuanto a la transmisión de conocimientos, notamos que Chánez pasó de transmitir sus conocimientos en presentaciones o en el aula de clases a utilizar plataformas digitales como blogs o redes sociales, mismas que le permiten hacer difusión de su trabajo artístico, también notamos que gestiona un blog titulado *Demonios en su tinta* en el cual presenta la obra de artistas emergentes y, a su vez, presenta entrevistas que el mismo les realiza. Pero también notamos otros cambios en sus maneras de impartir conocimientos en el aula de clases, como ya mencionamos en el capítulo tres, el rol que aquí tienen los *medios digitales* se relaciona con el hecho de que estos le permitieron expandir su obra mediante la experimentación, aspecto que le permitió darse cuenta que es posible desplazar su obra hacia otros formatos o prácticas, por este motivo, comenzó a usar a su personaje el Capitán Tsunami para caracterizarse como este y así impartir clases y generar otras dinámicas con sus alumnos dentro y fuera del aula, tal es el caso de la exposición titulada *1er ejercicio cartográfico* del año 2011, en donde como el Capitán Tsunami, se da a la tarea de convocar a una exposición colectiva conformada por estudiantes de arte; artistas, ilustradores, diseñadores emergentes o consolidados. La dinámica para la exposición consistió en “diseñar una brújula que permite a cada involucrado girar de manera aleatoria la aguja, misma que le indicará la coordenada conceptual con la que podrá desarrollar su idea”¹⁹² Como ya mencionamos en el capítulo tres, el Capitán Tsunami alude a la metáfora de un guía, metáfora que tiene relación con su práctica docente, de este modo, podemos ver como en el ejercicio cartográfico esa metáfora sigue presente al elegir a una brújula como dispositivo para generar la dinámica de la exposición.

Finalmente diremos que este análisis nos permitió observar de una manera sistematizada los cambios y distinciones que se dan en la obra de Chánez entre el uso de un medio y otro, además de que estos cambios reiteran como es que su proceso creativo sufre una transformación a un proceso creativo de traducción que le permite explorar y experimentar con una variedad de medios, materiales y prácticas,¹⁹³ esto también es

¹⁹² Cita extraída de la ilustración # 60

¹⁹³ Bourriaud nos dice que justamente de esto se trata el arte radicante, de poner transplantar, traducir, transcódicar las ideas, intercambiarlas en lugar de imponerlas (Cfr. Bourriaud, P. 22)

observable en la exposición colectiva que arriba mencionamos, pues la intención de esta consistió en “mostrar distintas direcciones de un mismo punto cardinal”.¹⁹⁴

estrategia artística

Se ha diseñado una brújula que permite a cada involucrado girar de manera aleatoria la aguja, misma que le indicará la coordenada conceptual con la que podrá desarrollar su idea. La ventaja de este proyecto, es que no sólo te podrás referir a tu coordenada de manera geográfica, sino que además podrás construir tu obra de manera conceptual, y simbólica de lo que represente para ti ese punto cardinal seleccionado.

Este proyecto tiene la necesidad de conjuntar miradas de diversas generaciones: artistas consolidados, jóvenes talentos, creadores en constante búsqueda, diseñadores gráficos, escritores, filósofos, arquitectos, moneros, escultores, músicos, etc. con la intención de mostrar distintas direcciones de un mismo punto cardinal, sugerir que los sistemas personales de orientación en nuestra sociedad, a veces nos permiten coincidir en un punto de ubicación determinado, y sugerir que a final de cuentas todos los individuos somos exploradores innatos y que nos encanta descubrir nuevos recursos expresivos, somos conquistadores de ideas, intérpretes de estrategias imaginarias, piratas de barcos fantasmas llenos de información.

la brújula
por Samantha Telespino



1er Ejercicio Cartográfico 2011 Codex Gigas



Proyecto "Ejercicio Carto-Gráfico" Muestra Colectiva de Dibujo

Misión

Soy docente de dibujo en las carreras de arquitectura, diseño gráfico y artes plásticas, en los 5 años que llevo impartiendo clases, he detectado una gran sensibilidad creativa en los alumnos, misma que deseo aprovechar, fomentar y exhibir en una muestra colectiva de dibujo que integre alumnos de distintas generaciones de las carreras antes mencionadas. Como parte de una forma lúdica de creación, he creado un personaje llamado "Capitán Tsunami" que es la representación de un pirata contemporáneo con rasgos de hacker, que navega en un barco fantasma con una cantidad de información visual que le permite tener una tripulación tan diversa, tan dispar, tan distinta entre sí, asimétrica, desigual pero con el mismo interés en navegar sin rumbo fijo.

Justificación

Una vez convocada a la comunidad estudiantil, me di a la tarea de invitar a otros personajes clave que van a enriquecer el proyecto: ilustradores profesionales, docentes en arte y pintura, escritores e historiadores de arte, con la finalidad de fortalecer lazos entre generaciones, fomentar la crítica al respecto de los proyectos presentados, pero sobre todo motivar al alumnado a seguir creando, a exhibir su trabajo en espacio adecuados y a comprometerse en un proyecto colectivo de calidad.

Objetivo General

Reflexionar sobre las diversas configuraciones que posee el dibujo contemporáneo

Objetivos Específicos

Lograr una muestra de dibujo que permita conjuntar múltiples miradas de las cartografías simbólicas de creación, entender que un mismo temacoordeada puede resolverse de manera distinta, enfrentar de manera positiva a distintas generaciones de carreras diferentes de universidades ajenas.



Ilustración 62 cartel para la exposición 1er ejercicio cartográfico en Codex Gigas, 2011

¹⁹⁴ Cita extraída de la ilustración # 60

BIBLIOGRAFÍA CITADA

Alcalá, José, Gráfica después de la modernidad ¿Hacia una gráfica radicante?, en “Puntos pixeles y pulgadas. Fragmentos para el discurso de la gráfica en México”, México D.F., Centro multimedia, 2012, P.301-309.

Alcalá, José, “La condición de la imagen digital. Estudios iconográficos para su análisis y clasificación”, castilla-La Mancha, universidad de Castilla-La Mancha, 2014.

Benjamin, Walter, “La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica”, México, D.F., Editorial Itaca, 2003.

Bourriaud, Nicolas, “Radicante”, Argentina, Adriana Hidalgo editora, 2009

Delgado e Isabel, “Actas de diseño 19”, “Un modelo estratégico para la enseñanza de la ilustración”, Buenos Aires, Argentina, Universidad de Palermo, 2015, en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=541,

Figueras, Eva, “Actas de diseño 23”, “La comunicación artística en la cultura digital”, Buenos Aires Argentina, Universidad de Palermo, 2017, en http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=651,

Fossatti y Gemetto, “Arte joven y cultura digital”, Ártica, Centro Cultural 2.0, 2011

Herrera, Álvaro, “Actas de diseño 16”, Reflexiones sobre una ruta performática entre diseño y arte”, Buenos Aires, Argentina, Universidad de Palermo, 2013, en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=478, (30 de marzo del 2018).

Hoogerbrugge, Hans, “Facebook killed my website”, en: <http://www.hoogerbrugge.com/2014/facebook-killed-my-website.html>, (último día de acceso: 18 de abril del 2018).

Holzenthal, Ralph, “Digital illustrations of insects” en: <https://academic.oup.com/ae/article-abstract/54/4/218/2474926>, (último acceso 21 de abril del 2018).

Juan, Alicia, “Ignasi Monreal ilustra la nueva campaña de Gucci”, en: <https://graffica.info/ignasi-monreal/> (último día de acceso: 11 de abril del 2018)

Kaplan, Oscar, “Experiencias y propuestas en la construcción del estilo pedagógico en diseño y comunicación”, “Dibujo análogo + dibujo digital”, Buenos Aires, Argentina, Universidad de Palermo, 2007, en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/10_libro.pdf,

Lemos, André, “Mobile 2.0 Reflexión y experimentación en torno a los medios locativos en el arte contemporáneo en México”, “Realidad aumentada. Narrativa y medios de georreferencia”, México, D.F., Centro multimedia, 2013, P. 85-100.

Manovich, Lev, “The language of new media”, Cambridge, Massachusetts, The MIT press, 2001

Olmos, Natalia, “Jimmy Turrel ilustra un nuevo álbum de Beck que puedes personalizar tú mismo”, en: <https://graffica.info/jimmy-turrell-colors-beck/>, (último día de acceso: 15 de abril del 2018)

Ortega, Ramón, “Actas de diseño 17”, “Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo”, Buenos Aires, Argentina, Universidad de Palermo, 2014 en: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_publicacion.php?id_libro=485 (último acceso 16 de abril del 2018)

Ramírez y Rueda, “La ilustración”, “Ilustraciones a mano”, en: https://issuu.com/arianaramirez1/docs/la_ilustracion, (último acceso 20 de abril del 2018)

Revista gràffica N° 4, “Creatividad. ¿Todos somos creativos?”, en: <https://graffica.info/tienda/producto/revista-graffica-no4/>, (último acceso 17 de marzo del 2018)

Revista ilustración, “Ilustración editorial”, en: <https://issuu.com/isabel816/docs/revista:ilustracion>, (último acceso 19 de marzo del 2018)

Riaño, Carlos, “Arte en los noventa”, “ilustración para niñas y niños en formato multimedios. Testimonio de un ilustrador”, Colombia, Universidad nacional de Colombia, 2004

Rojas, Carolina, “Ilustrados: procesos creativos y estrategias desde la réplica hasta lo espontáneo”, Bogotá, Colombia, Pontificia Universidad javeriana, 2015

Zeegen, Lawrence, “Complete digital illustration”, Suiza, Ed. Roto visión S.A., 2010

Zeegen, Lawrence, “Principios de ilustración”, Barcelona, 2da edición, Gustavo Gili, 2013

Zeegen, Lawrence, “What is illustration?”, Suiza, Roto Vision S.A., 2009