



Javier Juaristi Guerra

Javier Juaristi Guerra

Actividad 3: Dibujar para explicar

Taller de dibujo

Aula 6

Universitat Oberta de Catalunya

Grado en diseño y creación digital

Curso 2019-2020

Contenido

- 4 Dibujando historias
- 6 Games Without Frontiers
- 16 Frontera
- 24 Bibliografía, enlaces de interés, recursos y créditos

Dibujando historias

- ¿Te hago un croquis? - Es una frase bastante chulesca, pero muy típica en España, que usamos cuando parece que nuestro interlocutor no termina de entender lo que le decimos.

Dibujar para entender y dibujar para explicar. Parecen las dos caras de una misma moneda lo que me deja en una posición complicada en este ejercicio para no repetirme con aquello de una imagen vale más que mil palabras.

Para hablar de explicar mediante el dibujo, podríamos empezar contemplando como el cómic, mediante el dibujo, complementa una historia dotándola de fuerza narrativa más allá de las palabras. Incluso las propias palabras, mediante el uso de tipografías, definen el carácter del dialogo. Una fuente exagerada y deformada en una onomatopeya, transmite ese ¡Ough! con intensidad dolorosa más allá de la que conseguimos con una Times New Roman. El mismo color, o su ausencia en un cómic, ya nos define un estilo, un ambiente, una época... nos introduce en la historia antes de comenzar.

La diagramación, es otra forma de aplicación práctica del dibujo a la narrativa. Desde los diagramas de flujo, donde simples formas geométricas nos permiten visualizar el viaje del pensamiento lógico a través de un problema complejo para hallar su solución, hasta los mapas mentales que nos permiten aglutinar mediante texto e imágenes un conjunto de ideas que nos trasladan hasta otras nuevas que no habíamos sido capaces de vislumbrar antes de ver la representación del escenario de ideas que bullían en nuestra cabeza.

De la ilustración, objeto del primer dibujo de este ejercicio, Escarpit (1988) dice que “[...] es un lenguaje y, lo que es más, un lenguaje narrativo.” Esta definición separa la ilustración del simple dibujo artístico que se realiza por mero placer visual o expresivo.

John Vernon-Lord lo expresa de la siguiente manera: “La ilustración [...] interpreta y complementa un texto o

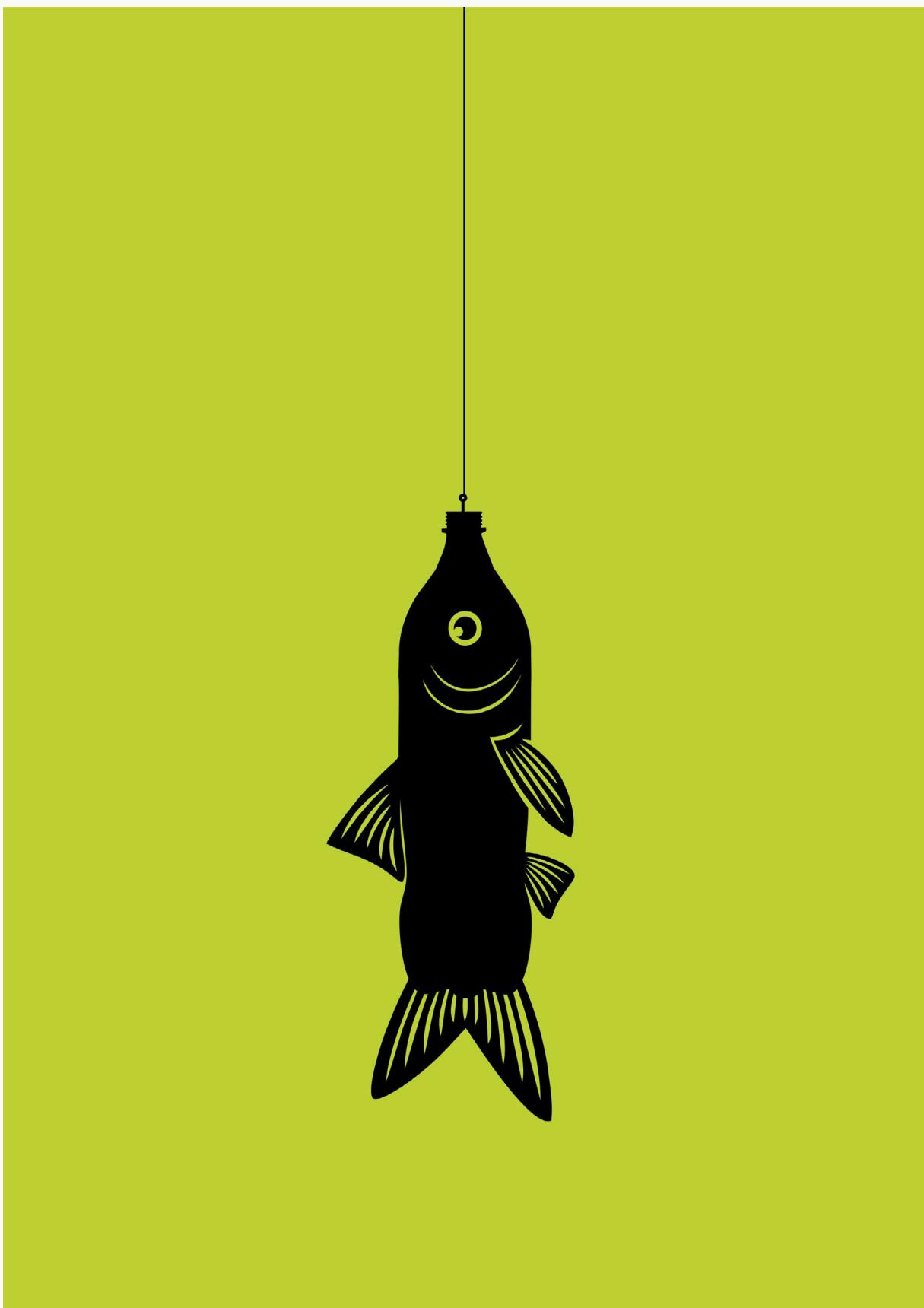
clarifica visualmente las cosas que no se dejan expresar con palabras. [...] pueden explicar el significado mediante esquemas o diagramas o exponer conceptos imposibles de comprender mediante una manera convencional.”

Para Vernon-Lord, ilustración sería cualquier dibujo que explique algo, y aunque su perspectiva educativa está fuertemente orientada a la ilustración infantil tal y como se ve en el texto de Teresa Durán, “Ilustración, Comunicación, Aprendizaje”, las definiciones son igualmente válidas para cualquier ilustración.

El caligrama era una de las opciones a utilizar en el segundo dibujo del ejercicio. Se trata de otro tipo de ilustración a medio camino entre el texto literario y el dibujo, donde un poema se escribe dibujando una figura relacionada con el poema. También se menciona el caligrama como poema visual, aunque creo que el poema visual está más cerca del dibujo o el diseño mientras que el caligrama está más cerca de la literatura.

La poesía visual es sin duda una ilustración, sin embargo su nivel de abstracción es mayor que otro tipo de ilustraciones. Cuenta algo, pero hace uso de la metáfora, la comparación, la hipérbole... los mismos recursos que la poesía literaria usa para transmitir una emoción, un sentimiento, dejar una pregunta en el aire o trasladar una reflexión, pero sin apoyarse únicamente en el texto literario como haría un caligrama.

Para el segundo dibujo del ejercicio me he decantado por la poesía visual, descartando el caligrama y haciendo énfasis en la diferencia conceptual que encuentro entre ambos tipos de ilustración. Aunque a fuerza de ser sincero, en mi poema visual, el texto, sin ser una poesía, tiene mucho peso en el dibujo.



▲ Este dibujo lo realicé hace una semana como portada para la tercera PEC de la asignatura de ética sobre la justificación ambiental del diseño. Lo he traído aquí porque creo que encaja en el concepto de poesía visual.

**GAME
WITHOUT
FRONT**

**ES
SOUT
TIERS**

Materiales

Para los bocetos he utilizado los lápices acuareables de Bruyzeel, el bloc DIN A4 de Canson y las reglas y gomas que ya he usado en actividades anteriores, además he hecho uso del software Corel Draw para simular los acabados de la ilustración antes de llevarlos a cabo.

En el caso de la ilustración final me he limitado a usar el portaminas de 0,5 mm dureza HB de Faber-Castel para el trazado inicial, el rotulador negro Multimark 1525 Faber-Castel para repasar los contornos, y dos rotuladores de alcohol, de colores rojo y negro, ABT PRO de Tombow que compré ex profeso para el ejercicio. ^{Fig.1}

Como soporte elegí el bloc Moulin du Roy de Canson, con hojas de 30x40 cm de 300 g/m² y 100 % algodón para acuarela. Usar este papel quizás no fue una buena elección por lo absorbente del mismo, pero dada mi inexperiencia prefería que absorbiese bastante antes que traspasar la tinta ya que no disponía de un papel estucado más adecuado para rotuladores.



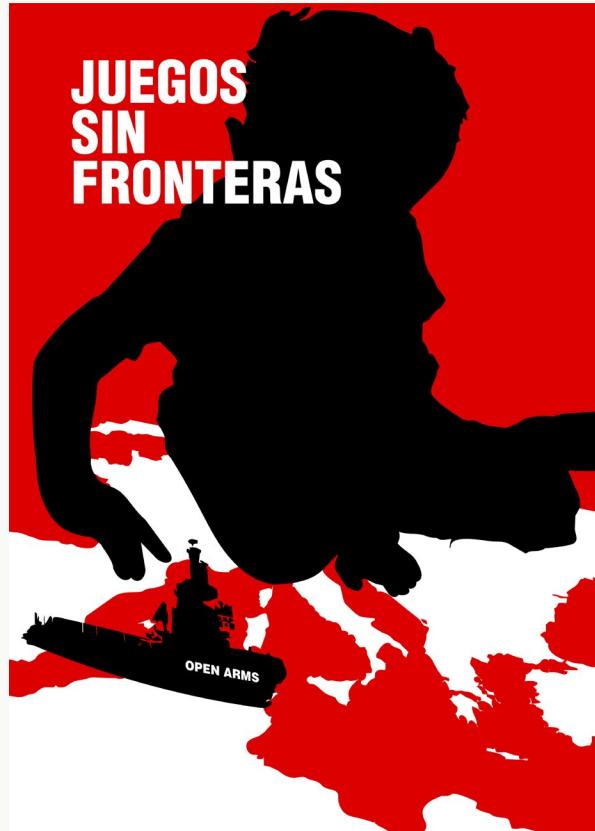
1. Nunca había usado rotuladores profesionales y la verdad es que la diferencia con los Carioca de toda la vida es más que notable.

Concepción

La verdad es que antes de leer los textos y escuchar el tema, cuando vi el título de la canción me vino a la cabeza una imagen, así que corrí al ordenador y la dibujé con Corel Draw. No me iba a servir para este ejercicio, pero me gustó el resultado. ^{Fig.2}

Pasado el empuje inicial, pasé a las lecturas y a ver y escuchar el tema de 1980 de Peter Gabriel, Games Without Frontiers. Después, antes de empezar con el diagrama, investigué un poco sobre la canción, su significado y su marco temporal.

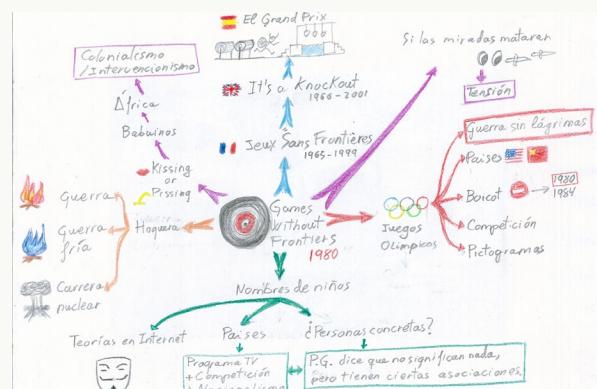
Encontré varias teorías en Internet respecto al significado de la letra. El propio Peter Gabriel dijo en una entrevista que en realidad los nombres de los niños no significan nada en si mismos, aunque podía haber ciertas asociaciones con ellos, con lo que la cosa queda bastante abierta.



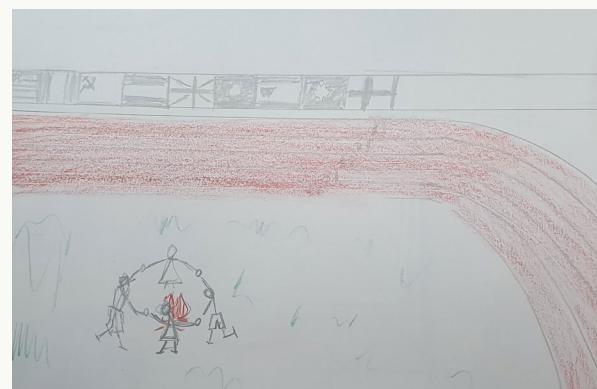
2. Fue una idea precipitada, pero me gustó el resultado.

En mi diagrama Fig.3 traté de plasmar esa ideas y los primeros bocetos iban muy dirigidos por ellas: unos niños jugando al corro Fig.4 en un estadio olímpico, un soldado Fig.5 saltando una valla de atletismo pero con el aspecto de una valla fronteriza mientras huye de una explosión nuclear... todo era extremadamente básico y obvio.

Viendo el vídeo me llamó la atención unas imágenes en las que en una mesa donde están los niños vestidos de gala y discutiendo como si de manda-



3. En el diagrama representé los conceptos que había encontrado.



4. Las primeras ideas eran muy básicas y las descarté enseguida.



5. Estas ideas no me llevaban a ningún sitio.

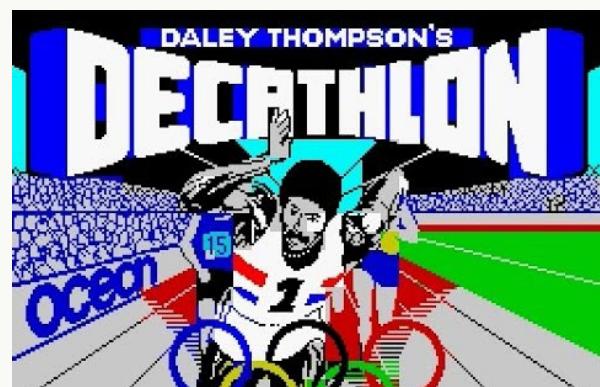
tarios se tratase, se ve una "pantalla" en la que se proyectan imágenes de atletas y desfiles. Fig.6 Esto junto a lo experimental del vídeo, muy propio de 1980, me recordó las máquinas recreativas tipo cocktail Fig.7 de esa época, que eran una mesa con la pantalla en el centro para jugar sentado, y videojuegos deportivos muy populares de esos años como Hyper Olympics, Summer Games o Daley Thomson's Decathlon Fig.8, videojuego con el nombre del británico que se convirtió precisamente en los Juegos Olímpicos de Moscú de 1980,



6. En el vídeo se ve a los niños sentados en una mesa con pantalla.



7. Máquina arcade de Centipede tipo cocktail.



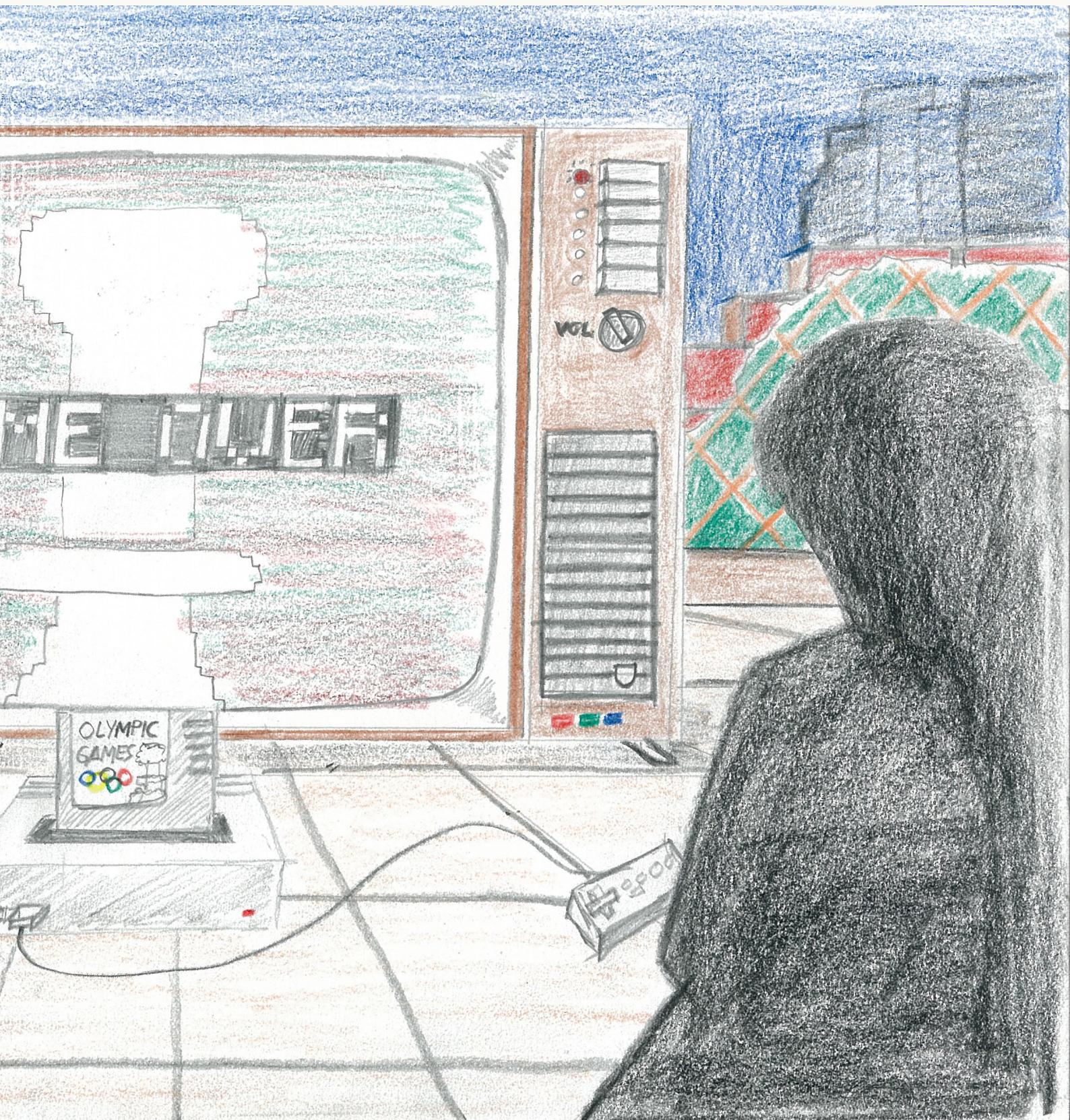
8. Pantalla de carga de Daley Thomson's Decathlon en Spectrum.

en el mejor decatleta del mundo, por delante de los soviéticos Yuri Kutsenko y Sergei Zhelanov. Su oro olímpico quedó marcado por el boicot de alemanes y americanos, que habían ganado 8 de los últimos 10 Juegos Olímpicos.

Todo esto terminó en el boceto final (imagen a la derecha) donde podemos ver la silueta de unos niños frente a un televisor de los 80 y una videoconsola que recuerda esa época. En la pantalla se ve la palabra GAME OVER, y aunque en el cartucho de la consola se lee Olympic Games, en la pantalla se ve una explosión nuclear, símbolo del terror existente desde el comienzo de la guerra fría a una guerra nuclear.

Mirando el boceto vemos que aunque en apariencia es una escena normal, unos niños que están jugando a la videoconsola, en realidad la escena no está bien. Detrás del televisor la pared está destruida, se ve el exterior con un árbol sin hojas, puede que quemado, y una ciudad apagada. Es una escena anómala, como el propio videoclip.

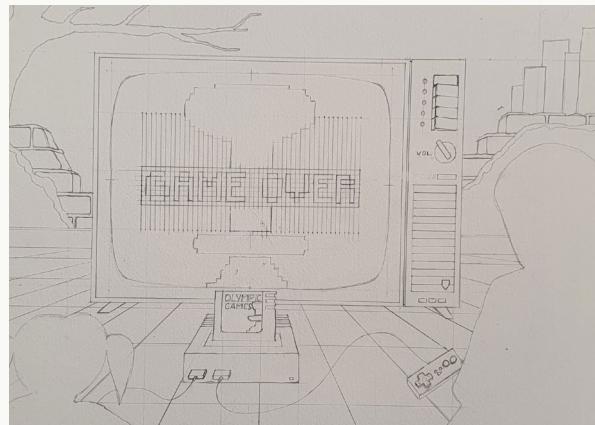




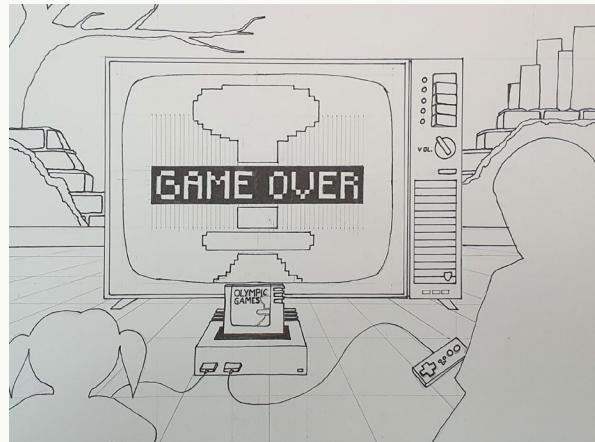
Proceso

El problema con mi boceto era que usé bastantes colores y que el ejercicio limitaba el uso del mismo a un máximo de tres colores. Además se indicaba que su uso debía ser para darle intencionalidad y yo lo había usado simplemente para darle color.

Para encontrar una solución comencé a trabajar con el lápiz la ilustración final. Tracé una cuadrícula y trasladé el diseño comenzando por ubicar el televisor y las figuras de los niños. Seguí con las paredes derruidas, el árbol y la ciudad, para terminar con la consola y la pantalla de GAME OVER, que eran las piezas más complicadas.



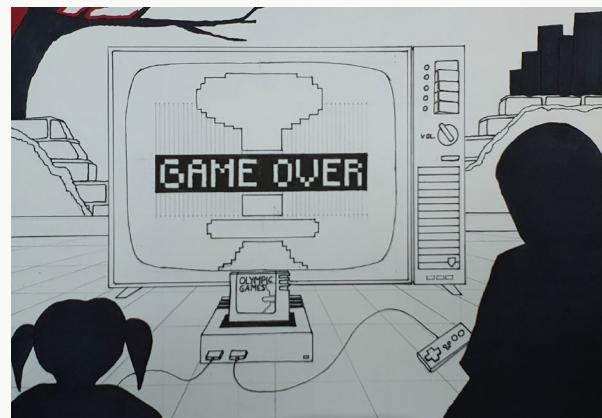
El siguiente paso fue perfilarlo con el rotulador negro y después pasarlo al Corel. Solo rellené de negro la mancha de GAME OVER usando un rotulador de tinta china. Aun no tenía claro si pondría la pantalla en negro como en el boceto o le daría color.



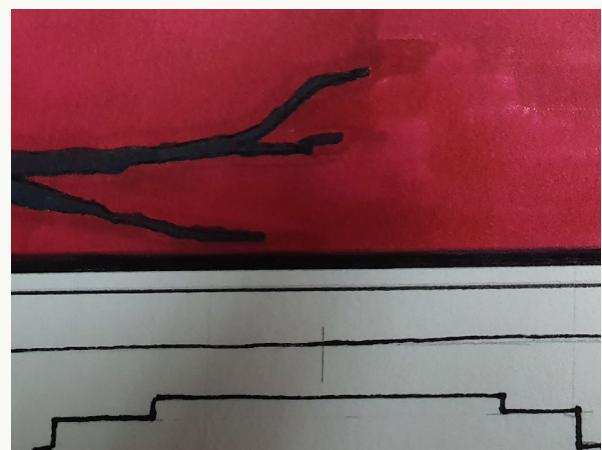
Hice un trazado rápido en Corel Draw y probé unas cuantas cosas, aunque tenía bastante claro lo que quería hacer. Quería acentuar la anomalía de la escena usando el color rojo tanto en el cielo como en la pantalla de GAME OVER. La combinación de rojo y negro es fuerte, pasional, energética y violenta, lo que contrasta con la escena tranquila que se ve. Aquí ya decidí que la pantalla iría en rojo en vez de negro. El resto iría en blanco excepto las figuras del árbol quemado y la ciudad apagada, que están en la luz roja del exterior, y los niños que están en el contraluz del televisor. También decidí remarcar el televisor y la consola como elementos activos de la ilustración.



Con las ideas ya claras comencé a rellenar de negro las figuras con el rotulador de alcohol. El resultado era bastante bueno y con la punta biselada trabajaba más rápido que con la punta pincel del rotulador de tinta china con el que rellene GAME OVER.

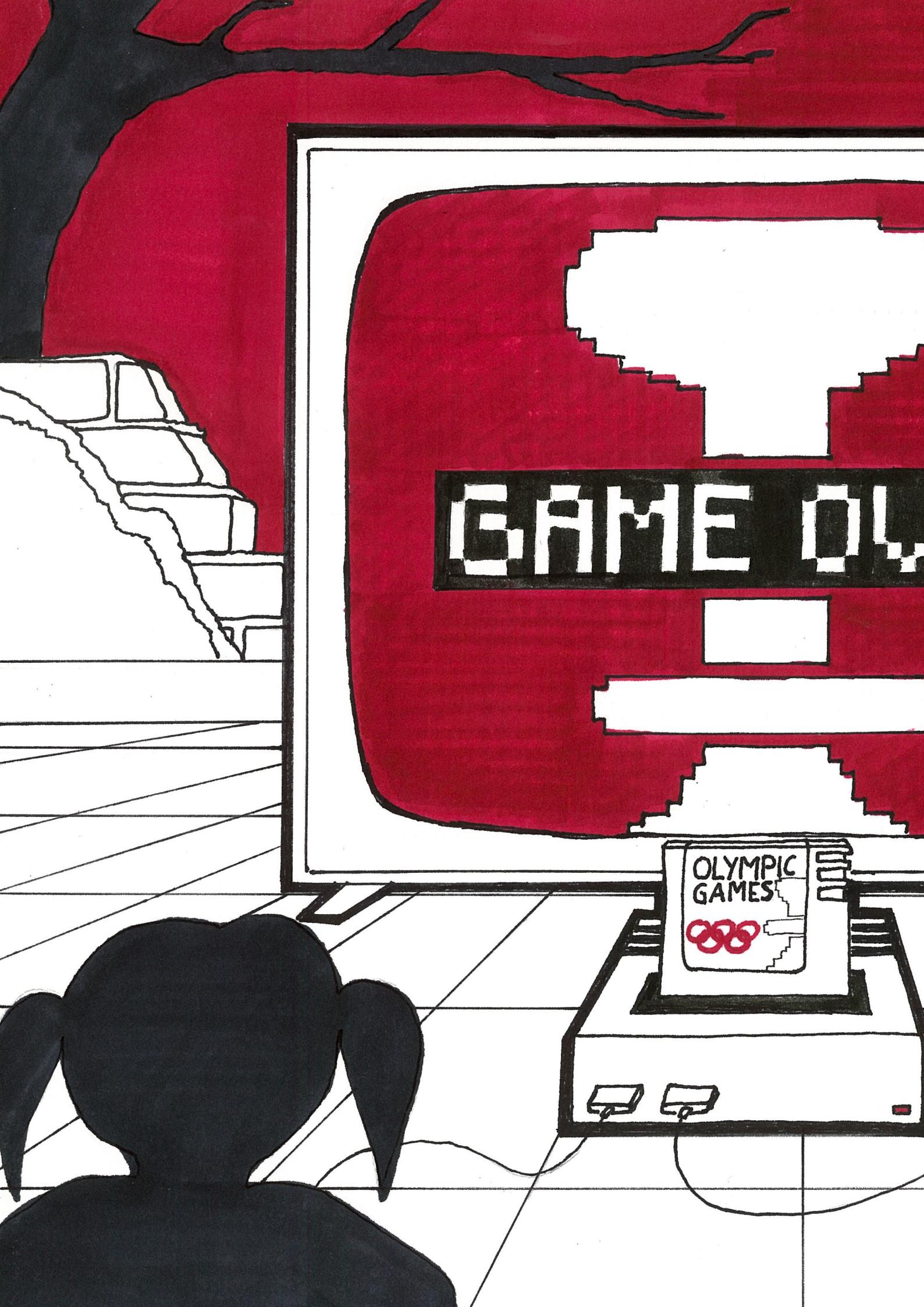


Al rotulador rojo le tenía más miedo. Había hecho pruebas en un papel estucado y quedaba genial, pero no tenía cartulina estucada, así que no sabía como iba a quedar en el papel para acuarela. La verdad es que aunque el trazo se nota, lo cierto es que quedó mucho mejor que si hubiera utilizado unos rotuladores escolares o lápices de colores.



Con paciencia y muchas pasadas fui consiguiendo lo que iba buscando. En este punto tan solo quedaba dibujar el enlosado del suelo para aumentar la sensación de perspectiva, pintar la pantalla de rojo y los aros olímpicos. Para los aros practiqué varias veces con la punta de pincel del rotulador tratando de hacerlo lo más suave posible para no hacer un manchón de tinta. El resultado final se puede ver en la página siguiente.

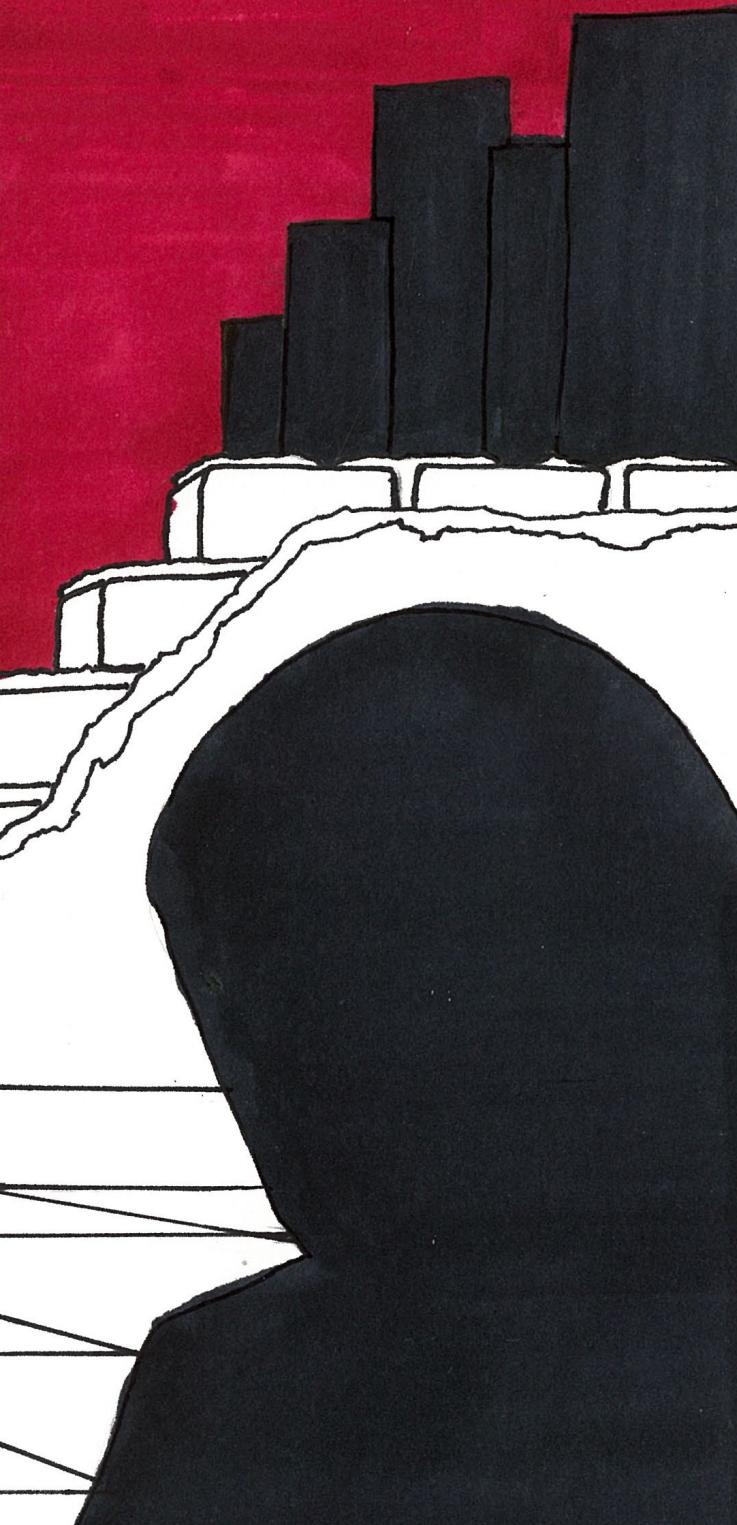
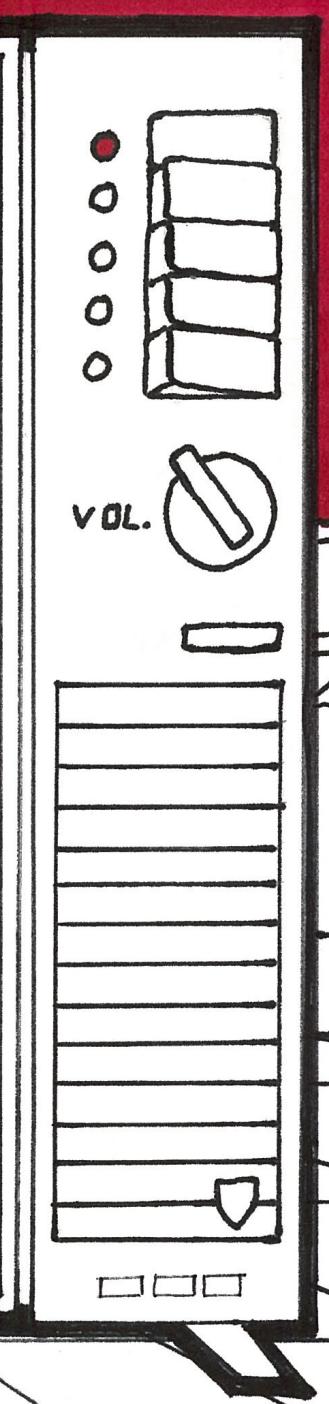
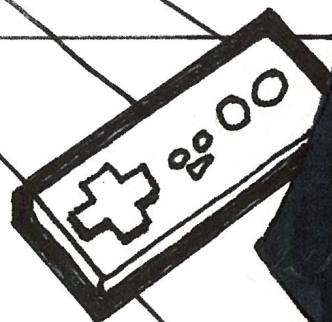
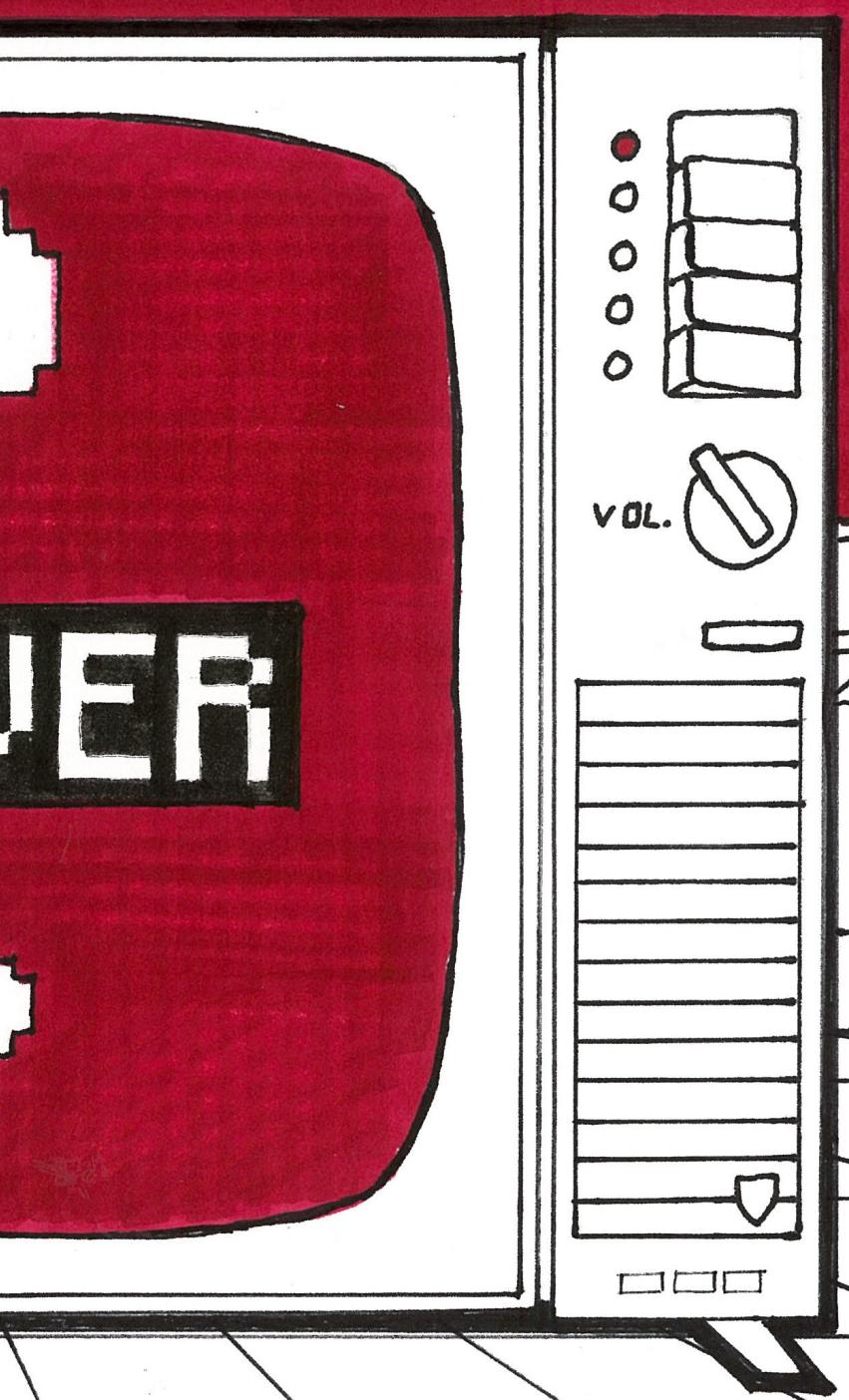




GAME OVER

OLYMPIC
GAMES





TRON
TRON
RA

Materiales

Para los bocetos he utilizado los mismos materiales que para el boceto de la ilustración. Nada que añadir pues.

En el caso del dibujo final, después del cambio que hice debido a las restricciones del ejercicio (lo explicaré más adelante), tan solo he utilizado un lápiz acuarelable blanco de Bruynzeel sobre una cartulina negra corriente en formato DIN A4.^{Fig.1}



1. A parte del collage, lápiz blanco y cartulina negra es lo único que he utilizado en el dibujo final.

Concepción

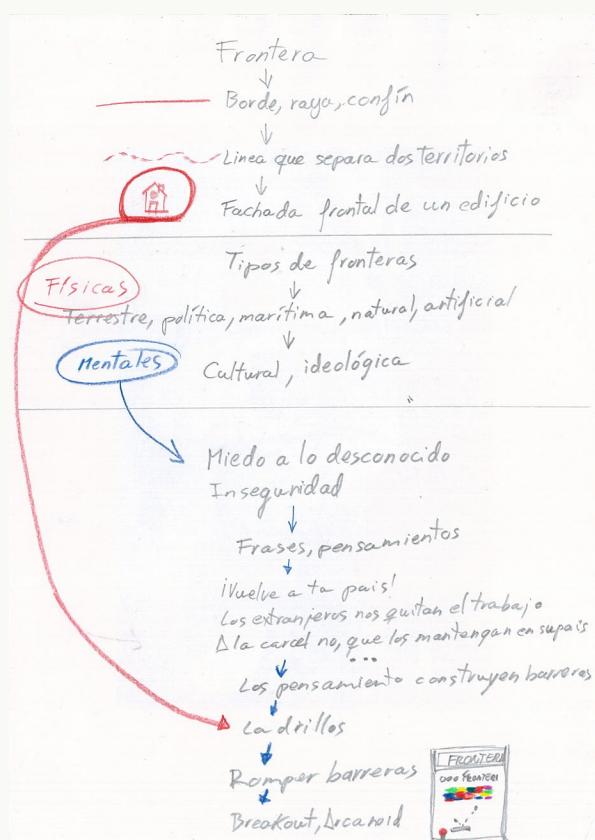
La concepción fue más sencilla que para la ilustración. Aunque empecé con el poema visual antes que con la ilustración puede que el haber oído ya la canción de Peter Gabriel me colocase en la onda de los ochenta.

Esta vez el proceso fue muy directo^{Fig.2}, una vez leídas las definiciones de frontera y su clasificación, en cuanto lo escribí en el diagrama remarqué la diferencia entre fronteras físicas y las mentales.

La idea que las fronteras mentales construyen las fronteras físicas me llevó de vuelta a la definición de frontera como frontal de un edificio y de ahí a los ladrillos... romper barreras... romper ladrillos... y Arkanoid^{Fig.3} y Breakout se me aparecieron. Un tipo de videojuegos al que todos hemos jugado y que consiste en golpear una pelotita con un pad para que derribe los ladrillos de una pared. Creo que la primera vez que juegue a un videojuego de ese tipo fue en 1979, pero Arkanoid, ya en 1986, ha sido el que más me ha gustado.

También se me vino a la cabeza el tema de Pink Floyd, Another Brick in The Wall, de 1979, pero la idea ya había tomado forma. En la imagen de la derecha se puede ver el boceto que representa una máquina arcade con un juego llamado Frontera, escrito con un tipo de letra similar a la empleada por Arkanoid. En las instrucciones se puede leer "Try to break your mental frontiers" y en el frontal se ve una concertina, figuritas que huyen de un desierto amarillo y un dron militar vigilando.

En la pantalla se ve en lugar de ladrillos, una pared construida con frases xenófobas y discriminatorias que debemos romper.

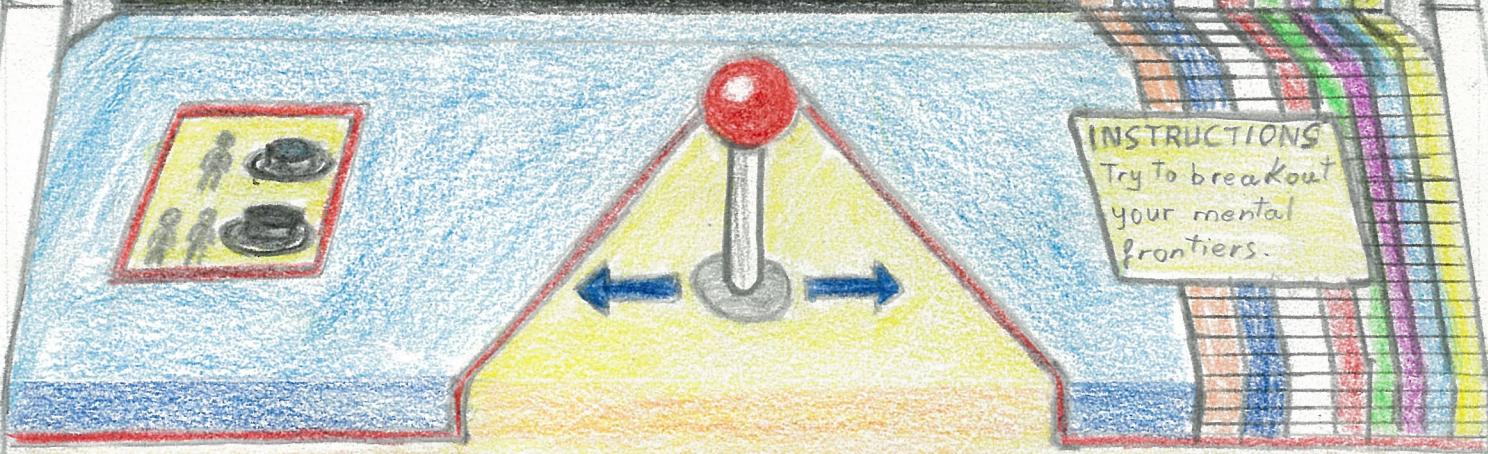
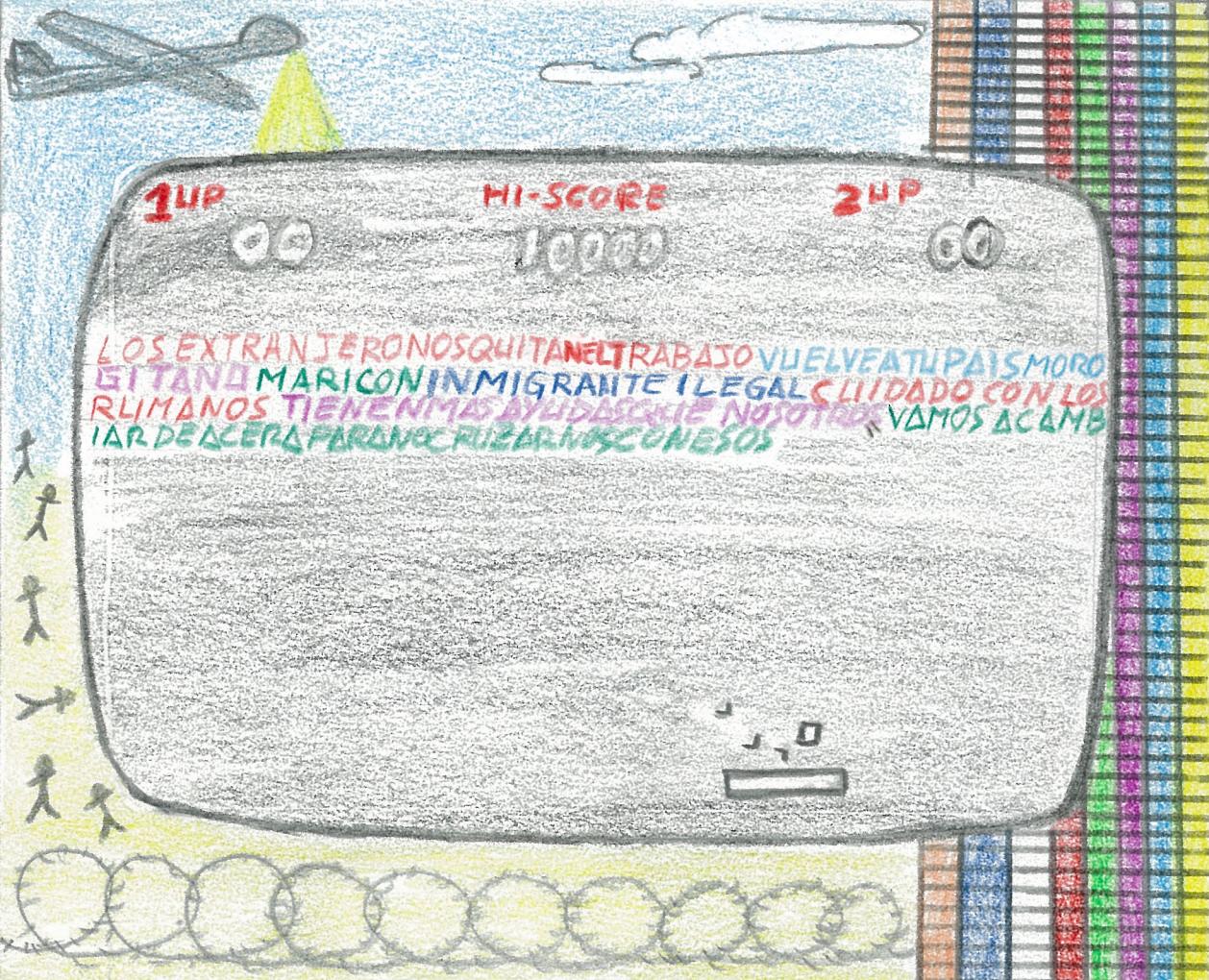


2. El proceso fue muy directo. Una idea me llevó a otra.



3. Arkanoid.

FRONTERA



INSERT
COIN

Proceso

Aquí volví a toparme con el enunciado: solo podía incorporar color mediante el collage. Hice unas cuantas pruebas en el Corel, pero el resultado prometía ser una catástrofe.

Así que como en realidad no estaba condicionado por la década de los ochenta para hacer el poema visual, decidí retroceder una década y preparé en Corel un boceto nuevo. Le di un aspecto de videojuego de los setenta e incorporé el puño cerrado de Rafa Nadal, con toda la fuerza que inspira cuando se da ánimos durante los partidos ¡Vamos Rafa!, y un joystick de la videoconsola Atari, un clásico de los setenta. ^{Fig.1}

El proceso en sí fue sencillo, aunque tedioso. Dibujar a lápiz esa tipografía pixelada fue muy complicado, sobre todo porque el lápiz perdía punta muy rápidamente y no me permitía mantener un trazo estable. ^{Fig.2}

El mapa del mundo no fue complicado, aunque antes hice un boceto en Corel para ver como podía quedar. ^{Fig.3}

Para dejar el menor número de marcas de lápiz en la cartulina, solo marqué la línea superior para limitar la altura de los caracteres. ^{Fig.4} Luego, con la regla sujetada, marcaba la base y con ayuda de una cuadrícula de un centímetro que preparé en Corel para ver en la pantalla ^{Fig.5}, fui guiándome para escribir los textos.

Igualmente no conseguí demasiada regularidad, sobre todo por lo rápidamente que perdía punta el lápiz. Los caracteres en minúsculas fueron los más complicados. ^{Fig.6}

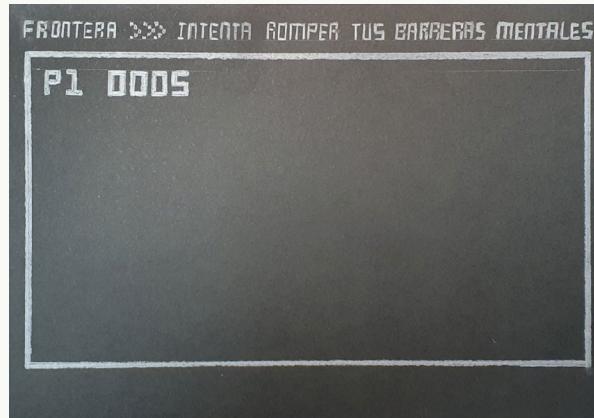
Finalmente llegó el momento de escribir las frases del muro. La primera línea no quedó demasiado regular, aunque ya iba cogiendo práctica. ^{Fig.7}

Cometí un error en la antepenúltima palabra ^{Fig.8}, fruto de las prisas por terminar (ya apenas veía), pero por suerte me había decantado por el lápiz blanco en lugar del rotulador de gel, que después de la mala experiencia en el ejercicio anterior, prefiero tenerlo lejos.

Y ya solo quedaba añadir el collage ^{Fig.9}. El resultado en la página siguiente.



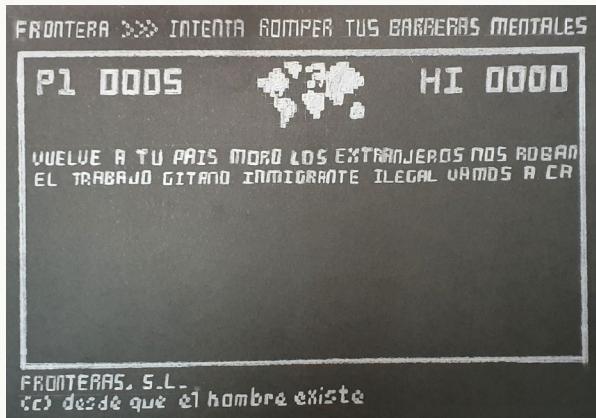
1. Boceto en Corel.



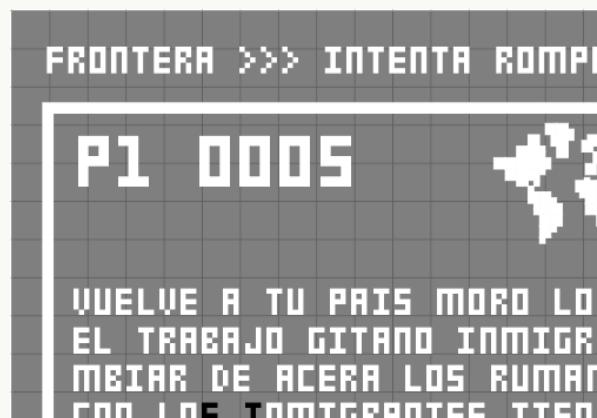
3. El mapa del mundo quedó mejor de lo que esperaba.



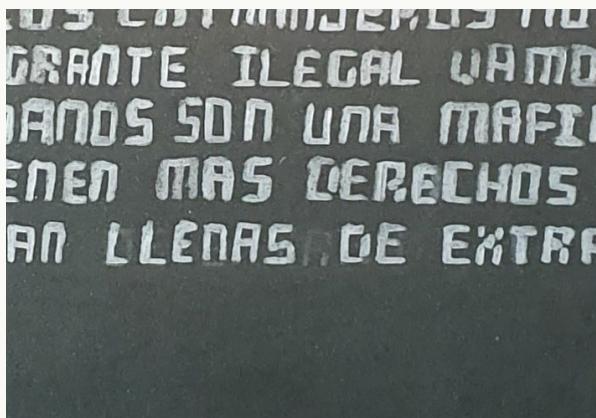
4. Solo marqué la línea superior.



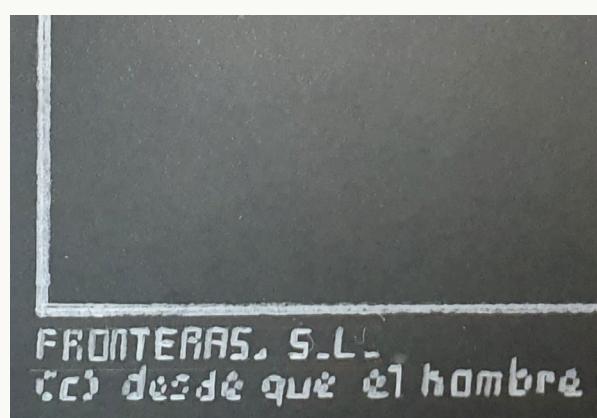
7. La primera línea del muro quedó bastante más irregular.



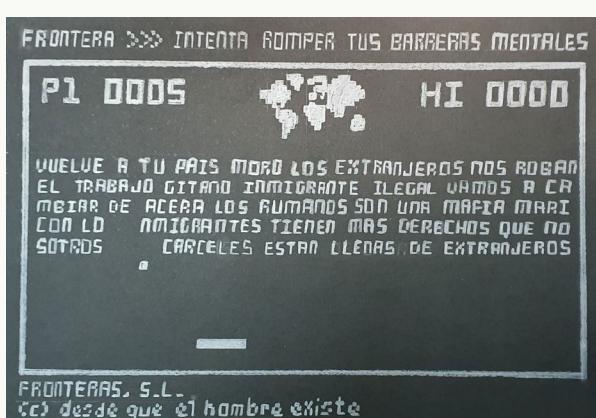
5. La cuadricula me sirvió de guía para componer los caracteres.



8. Por suerte usé lápiz y el error se nota poco.



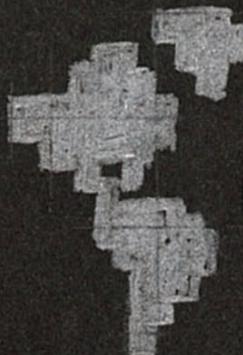
6. Las minúsculas me dieron más trabajo que las mayúsculas.



9. El pad, la pelota y listo para el collage.

FRONTERA 33 INTENTA ROMPER

P1. 0005

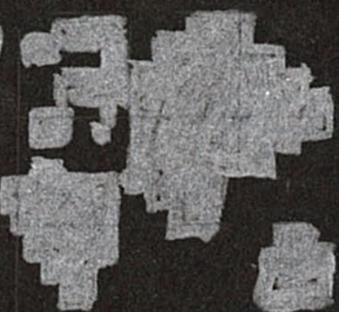


VUELVE A TU PAÍS MORO
EL TRABAJO GITANO INMIGRANTE
MEJOR DE ACERA LOS RUMORES
CON LOS INMIGRANTES TIENEN
SOTRDOS CARCELES ESTADOUNIDENSES



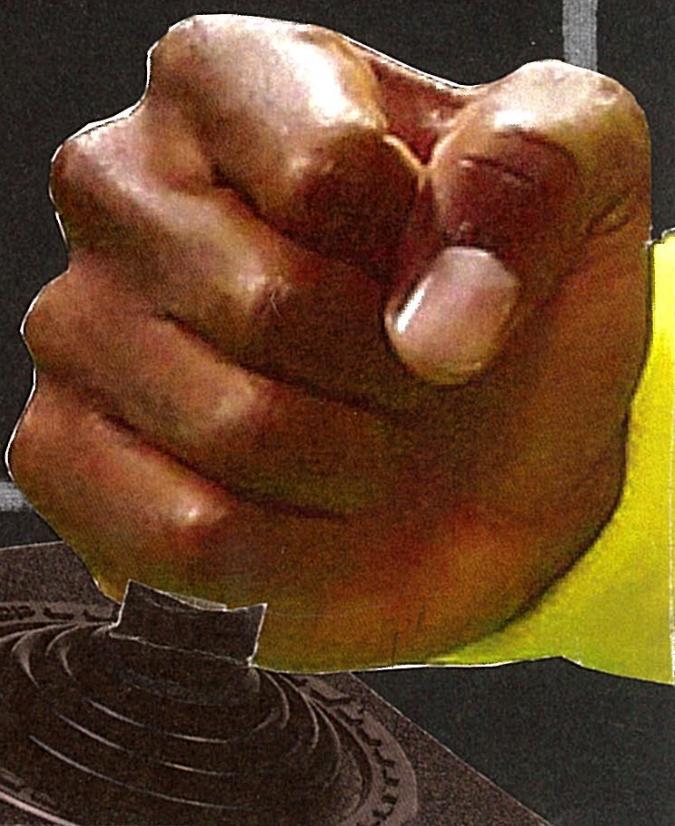
FRONTERAS, S.L.
((c) desde que el hombre e

PER TUS BARRERAS MENTALES



HI 0000

OS EXTRANJEROS NOS ROBAN
IRANTE ILEGAL VAMOS A CR
ANOS SON UNA MAFIA MARÍ
NEN MAS DERECHOS QUE NO
AN LLENAS DE EXTRANJEROS



xiste

Bibliografía

Ruiz, C. “**Un viaje por el dibujo**”. Barcelona. Universitat Oberta de Catalunya
<http://arts.recursos.uoc.edu/dibuix/es/>

Ching, F., Juroszek, S. (2012). “**Dibujo y proyecto (2a. ed.)**”. Barcelona. Gustavo Gili

Teresa Duran Armengol (2005). “**Ilustración, comunicación, aprendizaje**”. En Revista de Educación. N° extraordinario (pp.239-253)
<http://www.educacionyfp.gob.es/dam/jcr:07363017-fd4b-463d-969f-22e3bc90aeb6/re200518-pdf.pdf>

Recursos y enlaces de interés

Art Toolkit
<http://art-toolkit.recursos.uoc.edu/es/>

Conceptos y referentes de dibujo
<http://arts.recursos.uoc.edu/referents-dibuix/es/>

Los 12 Tipos de Fronteras y sus Características
<https://www.lifeder.com/tipos-de-fronteras/>

Games Without Frontiers
<https://petergabriel.com/release/games-without-frontiers/>

Games Without Frontiers (song)
[https://en.wikipedia.org/wiki/Games_Without_Frontiers_\(song\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Games_Without_Frontiers_(song))

Peter Gabriel, música para un mundo sin fronteras
<https://lecturassumergidas.com/2017/04/30/peter-gabriel-musica-pa-ra-un-mundo-sin-fronteras/>

Créditos

Autor: Javier Juaristi Guerra

Licencia: CC BY-NC-ND 4.0

Maquetación: Adobe InDesign CC 2020

Ilustraciones: Corel Draw 2019

Fotografía: Samsung Galaxy S10+

Escáner: Xerox Workcenter 7232

Javier Juaristi Guerra
Actividad 3: Dibujar para explicar
Taller de dibujo
Aula 6
Universitat Oberta de Catalunya
Grado en diseño y creación digital
Curso 2019-2020