

Mtra. María De Jesús Gómez Cruz

Directora de la División de Ciencias y Artes
para el Diseño, UAM Xochimilco

INFORME FINAL DE SERVICIO SOCIAL

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA METROPOLITANA
UNIDAD XOCHIMILCO**

Nombre del proyecto:

**“IMAGEN, TECNOLOGÍA Y REALIDAD: PRUEBA DE UN MODELO
DE ELABORACIÓN DE IMÁGENES”**

Clave: **XCAD000153**

Responsable: **Dra. Diana Guzmán López**

Fecha de inicio: **04 de noviembre de 2012**

Fecha de Término **04 de noviembre de 2013**

Alvaro Israel Isidro Ramírez matrícula: **92252009**
Licenciatura: Diseño de la Comunicación Gráfica
División de Ciencias y Artes para el Diseño

Tel: **5764 4636**

Cel: **55 2668 9413**

israel.isidro@hotmail.com

1. INTRODUCCIÓN

En los límites de lo análogo y lo digital, se puede establecer mezclas entre una y otra, manteniendo la parte manual del ilustrador enriquecida con las posibilidades que ofrece el mundo digital.

Cuando se usan las dos formas de ilustración, pueden resolverse en muchos aspectos las limitaciones de ambas, como el mezclar técnicas sobre una superficie.

Es importante destacar, que en las ilustraciones análogas se permite el uso de una sola técnica o la mezcla de varias siempre y cuando lo permitan, pero esto es limitado por el soporte o superficie escogida, y por la cualidad que tengan los pigmentos a mezclarse.

Ahora bien, sí la ilustración análoga, depende de las capacidades manuales del ilustrador; la digital depende del conocimiento del programa y de las especificaciones técnicas. En la ilustración digital, la simulación y la mezcla de técnicas es infinita, siempre y cuando la computadora tenga una buena capacidad para soportar esta imagen.

Aún así hay debates entre los apasionados de las herramientas digitales y los defensores de la ilustración a mano alzada, pero, ambas forman parte irrenunciable de los diferentes tipos de ilustración.

Lo que resulta indiscutible, es que la abstracción del pensamiento creativo, aplicada al proceso de diseño, no es una actividad ni analógica ni digital. Las herramientas que estas generan para su expresión y comunicación pueden complementarse indiscriminadamente. Incluso las posibilidades lúdicas del proceso creativo no se ven condicionadas por una técnica exclusiva, ya que a mayor conocimiento sobre estas, se generan mayores posibilidades para su desarrollo.

2. OBJETIVO GENERAL

- Aplicar las técnicas de ilustración como la lápiz de color, grafito, carboncillo y otros, para la representación de imágenes digitales de forma análoga.
- Elaborar una serie de ilustraciones que más tarde formarán parte de un libro.

3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aplicar estas técnicas de forma tal que se logre la real reproducción de texturas, formas, colores y contrastes en cada una de las ilustraciones
- Adquirir conocimientos de técnicas y aplicaciones en ilustración analoga para la representacion realista de una ilustración digital

4. METODOLOGÍA UTILIZADA

Se empleó una herramienta digital en donde la textura, los colores, las composiciones abstractas y la luz fueron utilizados para la fabricación de imágenes que más tarde serían representadas de forma análoga con la intención de hacer único lo múltiple.

En estas imágenes se recrearon procesos, significados y composición artística que fueron creados de forma digital por Diana y Jorge Morquecho. Del manejo adecuado y eficaz de cada técnica de ilustración análoga depende la belleza, armonía y sentido de la narración en cada imagen.

Photoshop es el programa de retoque fotográfico y pintura más popular dentro del diseño gráfico y la creación de gráficos por computadora. Hace uso de los píxeles para la creación de imágenes, sus potentes herramientas para la creación de formas así como sus herramientas de selección y pintura, lo hacen perfecto para este ejercicio.

El dibujo es la piedra angular de las artes visuales; la herramienta más utilizada es el lápiz, los lápices de colores y pasteles, El papel que se emplee también influye en la calidad y textura de la ilustración

Abordando de una manera filosófica, el ilustrador tiene la capacidad de expresar sentimientos directos, reflejará en su trabajo su estado de ánimo y de sentir, su sensibilidad le dará un sentido más humano a la obra.

Así la ilustración evoluciona como una necesidad de expresión, no tan fría, inflexible y tajante como lo es la digital.

5. ACTIVIDADES REALIZADAS

- Integrando técnica, composición, originalidad y calidad se creó la reproducción análoga de cada imagen.
- En cada ilustración me proporcionaron los elementos técnicos, conceptuales y estéticos para la correcta aplicación de la técnica de ilustración y así poder crear la correcta expresión artísticas.
- Usé los conocimientos técnicos, artísticos y tecnologías que los maestros Diana y Jorge Morquecho me ofrecieron
- Realice ilustraciones análogas en pliego completo de papel corsican.

6. OBJETIVOS Y METAS ALCANZADAS

A través de la estética, se analizan de forma clara la técnica y procedimientos que se utilizan para conservar la estética de la imagen original, creando exactas reproducciones análogas con apariencia fotográfica.

De esta manera, se establece un diálogo entre ambos medios para generar sentidos estéticos y expresivos. Que al estar conjugados, amplían y expanden las prácticas de las artes visuales contemporáneas.

7. RESULTADOS Y CONCLUSIONES

- Las imágenes producidas mediante las nuevas tecnologías deben analizarse con procedimientos interdisciplinarios porque las metodologías existentes pueden ser insuficientes.
- La computadora no es una herramienta que nos solucione los problemas técnicos y conceptuales de la ilustración, ni tampoco trabaja sola. Nosotros somos la mente creativa de donde nace la idea.
- En la Ilustración digital, no todo es siempre digital. La Ilustración digital se combina muchas veces con la Ilustración tradicional o análoga, para llegar a resultados muy personales y estilos únicos.
- Los conocimientos en técnicas tradicionales son muy valiosos para planificar y plantear la ilustración digital.

8. BIBLIOGRAFÍA

Andrew Hall

2011 **Ilustración**, Barcelona, Blume

Héctor Demian Arriola

2007 **Manual Interactivo de Técnicas de Ilustración Digital**, Guatemala
Universidad de San Carlos de Guatemala

Oscar Kaplan Frost

2007 **Dibujo analógico + Dibujo digital**, Argentina, Reflexión Académica
en Diseño y Comunicación N° VIII Universidad de Palermo