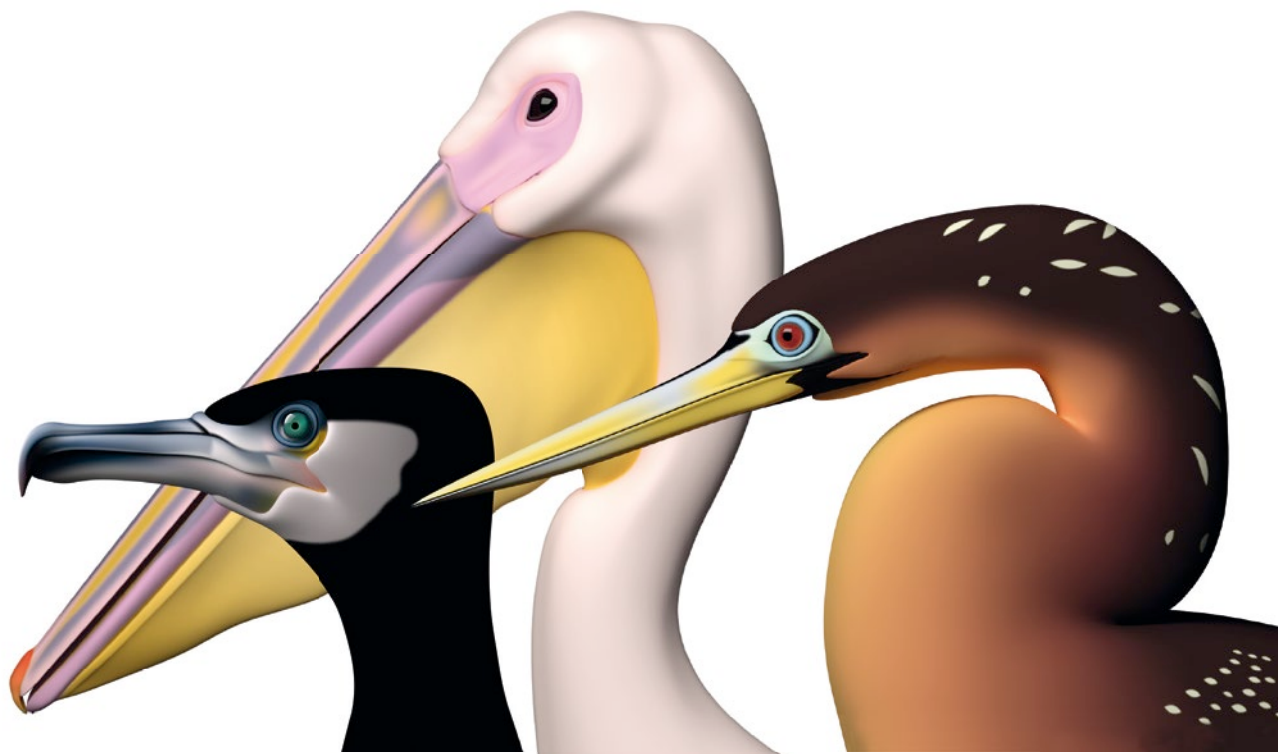




Ser ilustrador

100 maneras de dibujar un pájaro
o cómo desarrollar tu profesión

FELIX SCHEINBERGER





www.ggili.com — www.ggili.com.mx



Ser ilustrador

100 maneras de dibujar un pájaro
o cómo desarrollar tu profesión

FELIX SCHEINBERGER

www.ggili.com

¿Un pájaro?

Prólogo

i Alguna vez has tenido el deseo de ser otra persona? ¿Te has imaginado siendo la guapa de clase, una estrella del pop o cualquier otra persona? ¿Has deseado ser algún personaje histórico?, ¿un animal?, ¿un pájaro?

Esta pregunta tiene que ver con la identidad y es nada más y nada menos que uno de los grandes interrogantes de la humanidad: tenemos una vida y, al parecer, solo una. Es una verdad innegable: “No podemos salirnos de nuestra piel”. Ahora bien: ¡nuestra imaginación sí puede! De hecho, tal vez eso explique que tengamos una mente tan ingeniosa y creativa: la imaginación se presenta como una solución al dilema de tener que vivir una única vida a pesar de disponer de miles de millones de posibilidades.

Este libro trata de una de las ramas de la imaginación aplicada: la ilustración.

Illustrare proviene del latín y significa ‘iluminar’. Al ilustrar uno no solo refleja la realidad, sino que crea algo nuevo, ofrece al mundo una visión novedosa y personal. Una ilustración es capaz de explicar o de ejemplificar, de complementar, de transmitir, de profundizar. Puede desarrollar aspectos artísticos o de contenido, o simplemente ser bonita. Las ilustraciones son tan diferentes como sus creadores.

Este libro no solo trata de la ilustración, sino que también contiene ilustraciones —muchas—, obra de diferentes ilustradores y realizadas con las técnicas y estilos más diversos. Imágenes que, a pesar de su variedad, podemos comparar entre sí por una razón muy sencilla: todas representan el mismo motivo, un pájaro. Más de 170 colegas han puesto sus imágenes a nuestra disposición para “iluminar” el universo de la ilustración.

Mi inmenso agradecimiento a todos ellos, pues sus ilustraciones son las que dan vida a este libro.

La elección del motivo de las ilustraciones recayó en la palabra “pájaro”, pues todos sabemos lo que son los pájaros y a todos nos resultan familiares. La palabra *pájaro* evoca innumerables imágenes: desde loros coloridos a patos cojos o poderosas águilas; desde un halcón veloz como un rayo a un ave más oscura, como el cuervo que augura mala suerte. Un pájaro puede ser un sabio búho o una gallina tontorróna, un descarado gorrión o el ave fénix que renace de sus propias cenizas. Ya lo verás: el pájaro es un motivo increíblemente variado, y de ahí que sea tan apropiado para acompañar el tema de la ilustración en este libro.

Durante los últimos años, la ilustración se ha convertido en un importante campo dentro del diseño. La ilustración mola.



No obstante, la ilustración sigue siendo una de las artes más “modestas”, lo cual tiene que ver con el propio medio —los cómics, los libros y los cuadros son, por su naturaleza, soportes más bien silenciosos—, pero también con la naturaleza de sus autores, de los ilustradores.

Los dibujantes somos gente extraña. La mayor parte de nosotros nos encerramos en nuestro particular mundo visual y desde ahí creamos nuestra magia. Nos encanta la ilustración, y desde hace mucho tiempo. De hecho, bastantes ilustradores saben desde siempre que quieren dedicarse a hacer dibujos o cómics, que quieren dedicarse a la ilustración. Mientras nuestros compañeros de colegio no decían ni pío cuando se les preguntaba sobre qué carrera querían estudiar, la mayoría de nosotros teníamos claro desde pequeños que queríamos narrar el mundo con imágenes. Y, sin embargo, también somos muchos, y especialmente los más jóvenes están perdidos en lo que se refiere a la cuestión de “¿cómo trabajar de ilustrador y llegar a fin de mes?”.

Como vademécum de la ilustración, este libro aspira a arrojar luz sobre la oscuridad, ser útil y responder a tantas de tus dudas como sea posible.

Entre otras cosas, en el libro se analizan las condiciones de la profesión de ilustrador, el espinoso tema del dinero y la cuestión de las características que debería reunir el lugar de trabajo. Además, se abordan interrogantes del tipo:

¿cómo conseguir trabajo?, ¿cómo negociar bien?, ¿qué precio es razonable cobrar por nuestras ilustraciones? o ¿cómo afrontar el día a día? También se aclaran términos y conceptos como los derechos de autor, las entidades de gestión colectiva de estos derechos o los fondos de previsión social para artistas y, además, se presentan y examinan una gran variedad de técnicas.

Por supuesto, soy consciente de que en un manual sobre “cómo hacer ilustraciones y vivir de ello” es imposible dar *una única* respuesta a un tema tan complejo, y tampoco *todas las preguntas* encontrarán espacio en este libro. Sin embargo, creo que el hecho de no poder hacer algo de forma completa y definitiva no es razón para no dar, al menos, el primer paso.

En este sentido, espero que este libro te ayude a lograr que tu vida cotidiana como ilustrador sea más sencilla. Todos somos diferentes, y cosas que nos resultan difíciles a algunos son fáciles para otros. No obstante, hay ciertas experiencias esenciales que todos compartimos. Así que empecemos con lo esencial.

Atentamente,

FELIX SCHEINBERGER

¿Cómo convertirse en ilustrador?

- El miedo a la página en blanco **10**
- El talento **12**
- Ilustrar significa decidir **14**
- Cómo vemos lo que vemos **18**
- Lo concreto y lo abstracto **20**
- Todos somos artistas **22**
- Las ideas **27**
- La magia del hacer **32**
- En busca de nuestro propio estilo **34**
- ¿Sobre gustos no hay nada escrito? **38**
- Lo malo es lo nuevo bueno **42**
- Quien algo quiere, algo le cuesta **44**
- Googlear **46**
- Las imágenes mienten **50**
- Un poco de variedad **52**
- El alma de los bocetos **54**
- Los colores predominantes **58**
- Encuadres y perspectivas **60**

Técnicas de ilustración

- El lápiz **64**
- Lápices de colores **68**
- Sanguina, carboncillo, tiza **72**
- Los pasteles **76**
- La tinta **79**
- Bolígrafos, rotuladores de punta fina y demás **87**
- Rotuladores y marcadores **92**
- Las acuarelas **96**
- El *gouache* y la témpera **100**
- Pintura al óleo **104**
- Pinturas acrílicas **108**
- La xilografía **113**
- El *collage* **118**
- Ordenadores y diseño generativo **122**
- Photoshop **125**
- Illustrator **130**

Sobrevivir como ilustrador

- Fetichismo por los materiales **134**
- El lugar de trabajo y el estudio **136**
- El momento de presentar tu trabajo **140**
- Visión para los negocios **143**
- Concursos, proyectos propios y pruebas **145**
- La competencia **147**
- El trabajo en equipo **151**
- Problemas de comunicación **154**
- Estrategias de negociación **156**
- El tiempo es oro **160**
- Nuestro precio **164**
- ¿Cuánto cuesta una ilustración? **168**
- Productividad y gestión del tiempo **171**
- Sin aliento **174**
- Otros ingresos **178**
- ¿Cómo conseguir clientes? **181**
- Consejos sobre el portafolio **185**
- Portfolios digitales **189**
- Agentes y representantes **192**
- Archivos de ilustración **199**
- Proyectos propios **205**
- Trabajos para comer y doble identidad **208**
- ¡Aquí estoy! **210**
- ¿Te arrepientes alguna vez de no haberte metido de aprendiz en un banco? **215**
- ¡Mil gracias a todos! **217**
- Índice de los ilustradores **218**
- Página de créditos **220**
- Sobre el autor **222**





A painting of a path leading through a dense forest. The path is a bright yellow-green color, curving from the bottom left towards the right. The forest is composed of tall, thin trees and large, spiky plants, rendered in various shades of green and blue. The overall style is painterly and somewhat abstract.

¿Cómo convertirse en ilustrador?

El miedo a la página en blanco

Bueno, en cualquier caso, no estoy perdido,
sé que estoy en algún lugar de Alaska.

EL PATO DONALD, *FROZEN GOLD*, 1944

¿Conoces esta sensación? Estás sentado ante tu mesa de trabajo frente a un cuaderno, un sacapuntas y algunos lápices de colores... ¡Pronto surgirá una fabulosa ilustración! Sacas punta rápidamente a todos los lápices y ¡allá vamos! Todo está listo. Los lápices están afilados, ahora a pensar un poquito y luego... Por cierto: ¿no sería todo más agradable con una taza de té? Así que te preparas un té... Ahora sí que sí... Pero, espera... tal vez sea mejor fregar los platos antes... y llamar a tu novia o novio. Revisas los emails. Echas un vistazo a Facebook. Duermes una siesta, etc., etc., etc. ¿Te resulta familiar esta situación?

Este fenómeno se llama "miedo a la página en blanco" y siempre ha estado ahí. Los artistas, los diseñadores gráficos, los escritores y los profesionales de otras mil disciplinas creativas han sufrido este síndrome durante generaciones. Probablemente, hace 17.000 años, en las cuevas de Lascaux ya existiera el miedo a la pared en blanco. Es un auténtico enigma: ¿por qué a veces complicamos tanto las cosas en lugar de ponernos simplemente "manos a la obra" con ligereza y libertad?

En realidad, el famoso miedo a la página en blanco no es más que el miedo al fracaso, a cometer errores.

Es el miedo a no estar a la altura de las exigencias, propias o ajenas; a que quizás "no te salga nada". Sea como fuere, no cabe duda de que ese miedo ancestral es razón suficiente para examinar con más detenimiento el fenómeno del "error". Como todos sabemos, cuando trabajamos frente a la pantalla del ordenador disponemos de una manera muy sencilla de abordar los errores: presionar "manzana + Z".



Sí, un método fantásticamente simple. La mala noticia, sin embargo, es que en el mundo real eso solo funciona con los píxeles, no con los pinceles. Los errores en el mundo real tienen una marcada tendencia a persistir.

Y, no solo eso, al presionar *deshacer* en el ordenador dejamos escapar una ventaja importante de los errores: la incontestable sabiduría popular de que podemos *aprender* de ellos. Cuando nos enfadamos al cometer un error y no lo anulamos con un mero chasquido de los dedos, el error permanece en nuestra memoria. No enfadarse significa olvidar, significa repetir el error.

Si no nos enfadamos por haber cometido un error, lo cometeremos otra vez.

Además, los fallos tienen una cualidad muy interesante: el potencial creativo que encierran.

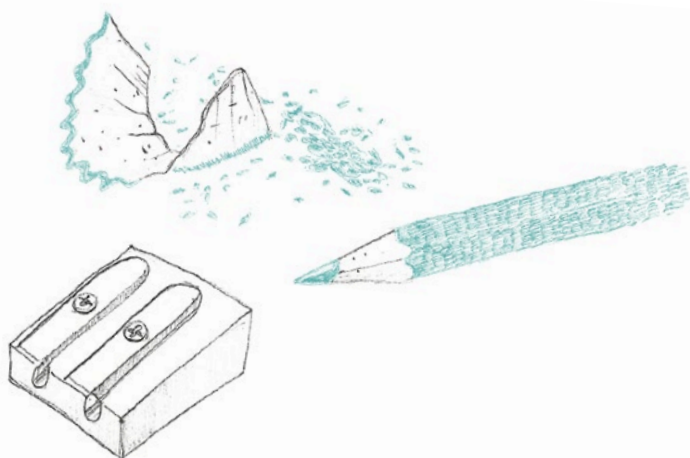
Si solo nos dedicamos a producir lo que ya sabemos hacer bien, desperdiciamos la oportunidad de descubrir nuevos territorios. Y, sin embargo, los procesos creativos se alimentan precisamente de lo imprevisto, de lo incontrolable; en una palabra: de los errores. A veces es

justo la mancha fortuita de café o ese trazo que nos sale mal los que nos sugiere nuevas ideas y nos acaba llevando a realizar mejores dibujos. El miedo a la página en blanco es, por tanto, innecesario desde dos puntos de vista: por un lado, porque los errores son algo normal y todo el mundo los comete, cuando es principiante y también cuando es profesional; y por otro, porque, contra lo que pudiera parecer, a veces los errores nos hacen avanzar.

Por tanto, mi consejo es que te permitas tener miedo a la página en blanco, de igual modo que un actor tiene pánico escénico. Esos sentimientos son una realidad de la vida y también los veteranos tenemos que luchar contra ellos una y otra vez.

Lánzate al ruedo y actúa;
si cometes errores, pues, ya
puestos, comete unos cuantos.

El error más grande es no empezar. Ya lo verás: tus ilustraciones te sorprenderán de manera agradable y de algunos errores especialmente logrados te sentirás orgulloso.



El talento

El talento significa energía y tenacidad. Nada más.

HEINRICH SCHLIEMANN

i Te acuerdas de la clase de gimnasia? Esos extraños rituales que se repetían semanalmente y que estaban pensados para demostrar que unos nunca podrían subir por la cuerda y que otros tenían un modo fácil de compensar sus malas notas en inglés. En clase de gimnasia solo tenían éxito quienes ya eran capaces de hacer los ejercicios antes de la clase, mientras que la mayoría de los hijos de teleadictos anquilosados, tan pronto acababa la clase, desterraban de su vida para siempre las bolsas con el equipo de gimnasia.

En el ámbito de la ilustración encontramos personas que han tenido con el dibujo exactamente la misma experiencia que otros han tenido con los deportes. Ciertamente es que aquí no se trata de habilidades o incapacidades físicas, sino del supuesto “talento”; sin embargo, como en el deporte, en el campo del dibujo y la ilustración parece persistir el prejuicio de que buena parte de nuestro talento es innato, y, por supuesto, junto con esa idea aparece la conclusión inversa: es decir, que a dibujar —si ya se ha descubierto la falta de talento innato— tampoco se puede aprender. De esta forma, ante un talento entregado por Dios que la competencia sí posee, uno no tiene ninguna posibilidad. El resultado es que bastantes aficionados al dibujo acaban tirando la toalla, y los lápices, para siempre.

Por eso, permíteme reflexionar un poco más a fondo sobre la cuestión del talento:

Dibujar es una de las primeras técnicas culturales que aprendemos de niños. Mucho antes de saber escribir o contar, todos hemos tenido nuestras primeras experiencias con unas ceras y un papel. Y no solo eso: todos nos lo hemos pasado bien con ello. Cuando ahora, con la distancia de los años, contemplamos nuestras primeras obras, a menudo nos sorprende con qué tranquilidad y alegría utilizábamos el medio: un sol, una gallina, una casa; una mamá, un papá, un niño... Por lo que parece, y según la interpretación tradicional, ¡teníamos un talento innato para el dibujo! Y sin embargo, ¿por qué no nos hemos convertido todos en maestros de la pintura? ¿Por qué el planeta no está poblado por hordas de ilustradores?

En el mundo de la ilustración, la mayoría de las carreras fracasan por las ideas preconcebidas sobre lo que es una carrera en ilustración y sobre la supuesta falta de talento.

Parte del problema tiene que ver con las expectativas que suelen estar asociadas al hecho de dibujar, al hecho de que detrás del niño que dibuja suele haber un adulto diciendo: “¡Uy, qué bien te ha salido, cariño!”.



Este elogio, al que más adelante se unirá el destructivo “Oye, aquí ni se te ocurra pintar esos garabatos tuyos”, cobra una extraña vida propia en relación con nuestras carreras y pasa a ser un ente independiente. La alegría de ser elogiado se convierte en un fin en sí mismo y va sustituyendo poco a poco a la alegría de pintar algo por el mero gusto de hacerlo. Por eso, casi todos los niños llegan a una fase en la que empiezan a calcar y quieren dibujar las cosas “como son en realidad”. Dibujar —y, con ello, la comunicación y la creatividad— se transforma en un vehículo para obtener reconocimiento, y al revés, el temor a no ser capaces de satisfacer las expectativas de los demás, conduce al bloqueo de la propia creatividad. Como consecuencia, dejamos muy pronto de hacer dibujos porque sí y, en vez de eso, empezamos a pintar para nuestros presuntos críticos o admiradores. Después nos hacemos mayores, nuestras aspiraciones respecto a nuestras habilidades artísticas crecen y se encuentran ante ciertos límites y, por otro lado, el elogio de nuestros padres deja de resultar tan satisfactorio como antes. A continuación, como estudiantes de primer año en la facultad constatamos enseguida que la competencia no se ha dormido en los laureles.

Los humanos somos seres dotados de la capacidad de aprender. Cuando venimos al mundo, lo único que sabemos hacer es comer, dormir y digerir. Todo lo demás, desde tocar el piano, hacer mermelada o yudo, tenemos que aprenderlo. Sospecho que lo que comúnmente llamamos “talento” significa sobre todo “estimulación temprana”. Por supuesto, a los niños con dotes musicales las lecciones de música les resultan mucho más fáciles, pero eso se debe, sobre todo, a que han tenido un contacto temprano con la música. Sin embargo, el hecho de que lleguen a ser unos músicos excepcionales y de éxito tendrá que ver con factores como la diligencia, el esfuerzo, la aplicación, cuánto se diviertan trabajando y la riqueza de sus ideas.

Cuando pienso en mi época de estudiante y comparo las previsiones que hicimos entonces sobre nuestras futuras carreras con la realidad laboral de mis antiguos compañeros de clase, puedo afirmar que de ningún modo es posible reconocer al caballo ganador en la salida. Numerosos “talentos” a los que se les predecía un gran futuro se han embarcado más adelante en proyectos que nada tienen que ver con nuestro campo, y, al revés, muchos estudiantes supuestamente “flojos” han encontrado más tarde su camino en el mundo de la ilustración. Según mi experiencia, el esfuerzo personal es el factor determinante. Si eres perezoso, tu “talento” no te va a ayudar a superar tu pereza. Lo que uno no puede aprender es la pasión por el dibujo. Sin embargo, si conservamos el gusto por el dibujo, se activará en nosotros un automatismo positivo.

Si nos gusta dibujar, lo haremos a menudo, y si lo hacemos a menudo, lo haremos bien.

En mi opinión, el término *talento* está terriblemente sobrevalorado. La pasión por la ilustración es mucho más poderosa que el talento.



die
Krähe

cuervo



die
Ente
pato



die
Nachtigall
ruiseñor

Ilustrar significa decidir

Si tiene forma de sandía,
pesa como una sandía
y sabe a sandía,
probablemente sea una sandía.

PROVERBIO JUDÍO

En el fondo, que ilustrar significa tener que tomar decisiones es una gran verdad, pero, por desgracia, ahí reside también su gran dificultad. Con cada trazo que dibujas en una hoja, con cada píxel que agregas a un diseño en tu ordenador, estás tomando una decisión. Estás avanzando en la respuesta a la pregunta: ¿qué quieres crear?

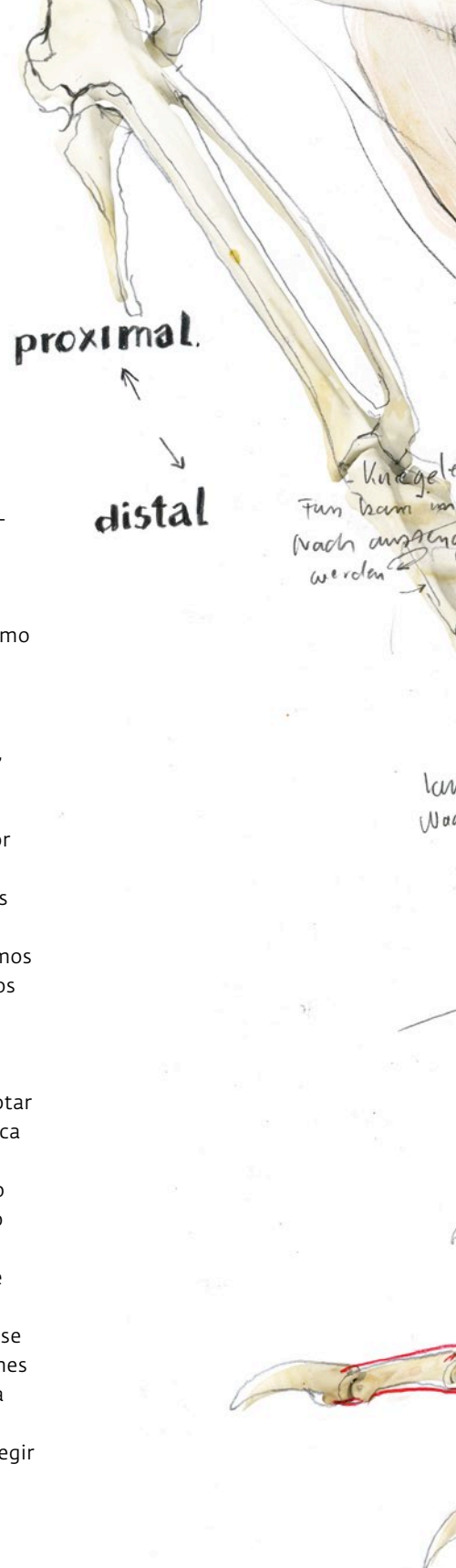
¿Qué es lo que quieres contar?

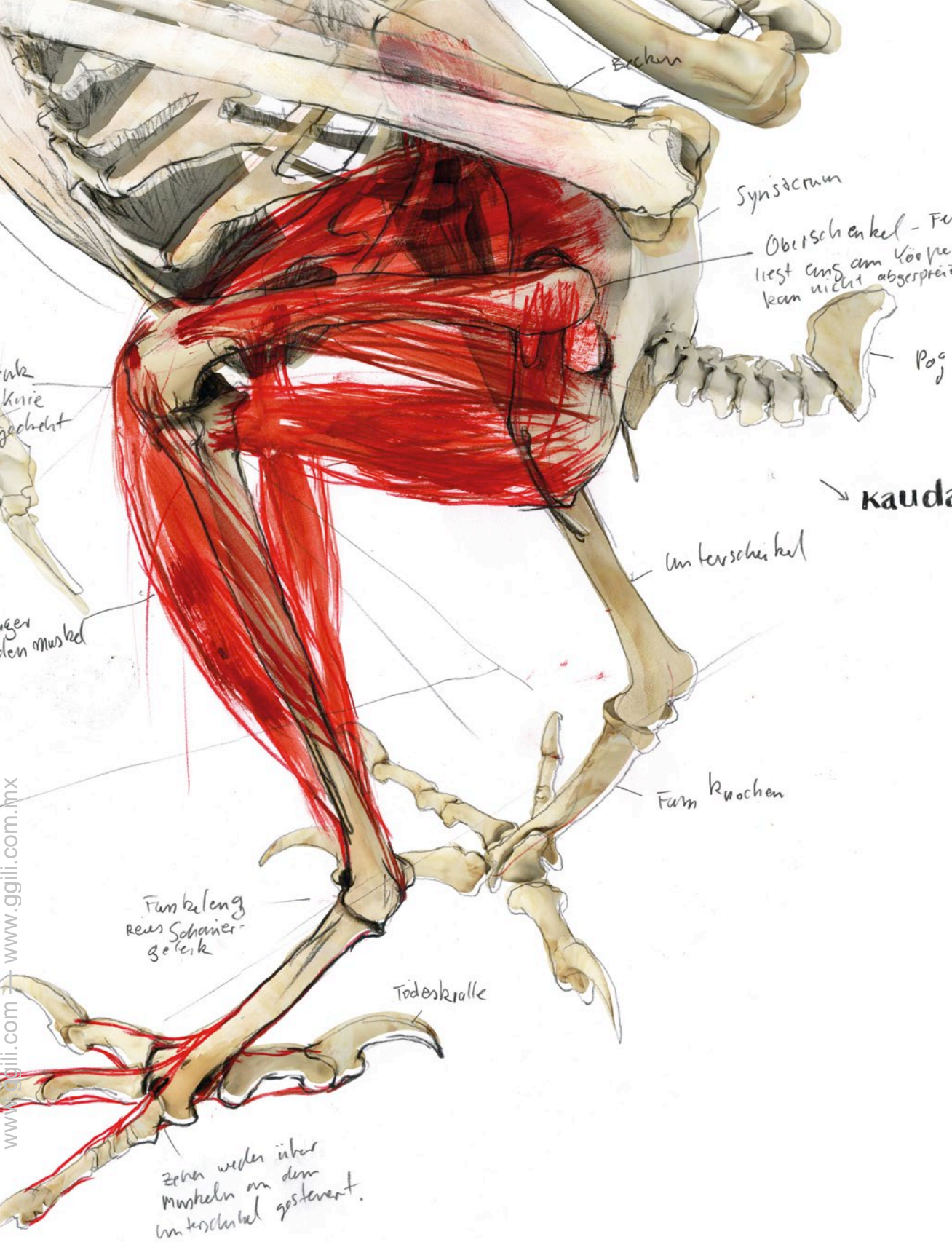
¿El niño en primer plano llevará un suéter rojo o amarillo?
¿Debería tener un estilo infográfico, llevar una armadura o tal vez tener un pico de pájaro?
Suena fácil, pero desde el momento en que nos enfrentamos por primera vez a la pantalla o la página en blanco hasta que la ilustración está acabada tomamos cientos, quizás miles de pequeñas y grandes decisiones. Y lo que decidas en cada caso determinará de manera significativa cuál será la imagen resultante. Son tus grandes y pequeñas decisiones las que conforman la

ilustración. Esas decisiones determinan qué quieres representar y qué no y, a su vez, son las que crean lo que llamamos nuestro propio estilo.

Es decir, es importante que como “fabricantes de imágenes” seamos conscientes de que el proceso creativo consiste en tomar una serie de decisiones, y ahí radica precisamente el problema. El hecho de ir a comprar un par de zapatos, por ejemplo, nos revela hasta qué punto pueden resultar difíciles los procesos de toma de decisiones. A menudo, nos quedamos parados como un burro ante los dos montones de heno, incapaces de decidirnos por uno o por otro.

Por todo esto, te animo a adoptar una actitud un poco pragmática y a tener más confianza en tus habilidades. Normalmente, no se trata de un asunto de vida o muerte, sino de ser capaz de establecer una jerarquía entre dos alternativas casi equivalentes. De hecho, el burro que se queda parado ante los montones de heno toma sin quererlo una decisión y, además, la peor posible, porque opta por no elegir ninguno.





Zehen

Synsacrum

Obertschenkel - F...
liegt ans am Körper
kann nicht abgesprei...

P...

→ kauda

Unterschenkel

Femurknochen

Todeskralle

Farnkeleng
reus Schärfer-
gelenk

Zehen werden über
Muskeln an dem
Unterschenkel gestützt.

www.ggili.com.mx



A sí pues, lo único que te puedo aconsejar en lo que respecta a la ilustración es ser valiente y no dejar de avanzar, porque cuando caiga la noche y eches un vistazo a tu trabajo del día y tus avances, no deberías tener que admitir que has pasado más tiempo sin pintar que haciéndolo. Por regla general, las cavilaciones y las dudas no lo convierten a uno en un ilustrador mejor. Asume más riesgos al trabajar. El tiempo que de otro modo dedicarías a revolcarte en la neurosis de la indecisión puedes emplearlo en realizar dos ilustraciones audaces en lugar de una ilustración timorata.

Decidir tiene que ver con el propio punto de vista. Aprende a confiar en ti. Por muy trivial que pueda sonar, es una capacidad que también se puede entrenar.

Entrena tu “sentido de la decisión”.

No te quedes horas pensando ante la carta de un restaurante: prueba a decidirte en un minuto. Si aprendes a aceptarte como el único responsable de la toma de decisiones y a confiar en tu instinto para tomar la decisión correcta, ya habrás dado el paso más importante. Y al utilizar el restaurante para practicar en secreto, te aseguras de la inocuidad de las consecuencias.

Diseñar significa tomar decisiones e ilustrar significa tomar decisión tras decisión con valentía hasta alcanzar el resultado final. Al poco tiempo de interiorizar este proceso, ya no te darás cuenta de cuántos obstáculos y decisiones has tenido que superar con éxito hasta llegar a la meta.

A veces, que el trabajo suponga un paseo campestre o el duro ascenso de una montaña depende menos del camino que de los excursionistas.



Ja, Herrn war der Ty der mir Ansichtskarten schrieb
five at its best
 lernweh

aus irgend'ner Hawaii-Bar
strawberry or timid

mir, daß die weite Welt
 sieben wilde meere

Cómo vemos lo que vemos

La información no es saber.

FRANK ZAPPA



La ilustración no depende solo de la técnica que utilizemos. Tú mismo eres mucho más importante que la elección de herramientas y materiales. El factor decisivo es *quién* es el autor de la ilustración. Tu manera de ilustrar representa tu forma de ver el mundo. La cosa es así:

Cómo vemos lo que vemos marca por completo la diferencia.

Dependiendo de cómo miremos el mundo, así lo veremos y así nos desenvolveremos en él. El hecho de que dos personas diferentes vean una situación o una serie de circunstancias de forma diferente es una verdad de Perogrullo. Y si contempláramos el mundo a través de los ojos de otra persona, estaría por ver que todavía nos resultara familiar. En esto reside la clave de los diferentes estilos que encontramos en el ámbito de la ilustración:

La ilustración explica a los demás *nuestra* visión del mundo.

Por supuesto, el proceso comienza con la “elección de las armas”, es decir, de la técnica para ilustrar, pero también con muchas otras cosas: cada decisión que va componiendo tu ilustración —desde la idea, pasando por la orientación del contenido hasta el diseño y la composición de la imagen— es el resultado de una labor muy personal que consiste en sopesar y decidir entre infinidad de posibilidades. Tu perspectiva determina la imagen: si tu visión del mundo es más bien romántica, tus ilustraciones mostrarán un punto de vista más bien romántico: quizás utilices colores más delicados, busques temas y motivos que cuenten historias o algo similar, y quizás por ello prefieras ciertas técnicas en especial. Del mismo modo, una perspectiva objetiva y racional se reflejará en una ilustración



explicativa o informativa. Posiblemente, en ese caso elijas las técnicas más apropiadas para describir texturas y tu estilo de representación se englobe más bien dentro del realismo que si lo que te interesa es únicamente que tus ilustraciones transmitan un estado de ánimo.

Es posible que tu trabajo revele también tu sentido del humor, así como ciertos aspectos de tu imaginación o estado anímico (melancolía, alegría...). Todo lo que te importa y te hace ser quien eres se refleja en tus imágenes casi como por arte de magia. O lo que es lo mismo: eso que llamamos de manera informal el "gusto" es una expresión inconsciente de nuestro propio estado de ánimo, y a la inversa, lo que nos gusta dice mucho de nosotros. En principio, se trata de una realidad que no es ni positiva ni negativa, lo importante es que seamos conscientes de ello.

Quizás por eso a veces nos ofendemos tan fácilmente si critican nuestras imágenes. Y puede que eso también explique por qué la búsqueda de un "estilo propio" se convierte a menudo en una cuestión extrañamente existencial para los artistas. La búsqueda de una expresión artística propia es la búsqueda de nosotros mismos.

La ilustración está muy alejada del formalismo. En realidad, nuestras almas pintan con nosotros.

Lo concreto y lo abstracto

Sin creatividad, no hay progreso posible.

EL SEÑOR SPOCK EN *STAR TREK*, 1967



Suena paradójico, pero el realismo excesivo a veces produce una peculiar sensación de distancia en el espectador. Cuando observamos algo “real” —es decir, un objeto que está delante de nosotros, como, por ejemplo, una de las sillas de la cocina—, obtenemos de forma natural una imagen muy clara y concreta del mismo. Podemos mirar nuestra silla desde todos los lados, moverla y darle la vuelta y, si queremos, ponerla cabeza abajo. La silla está presente; su forma, su color, su tamaño y sus proporciones son evidentes y verificables para todos.

Ahora bien, si la silla no está en nuestra cocina, sino solo en nuestra cabeza —es decir, si se trata solo de una silla *imaginada*—, nos parece que su silueta está definida con menor nitidez. Examina, aunque sea solo por diversión, la imagen mental de una silla y compárala con una silla que puedas ver: la silla imaginaria es más bien esquemática y posiblemente su color varíe, mientras que su forma irá evolucionando en nuestra imaginación.

Desde una perspectiva cualitativa, la silla observada y la silla imaginaria difieren significativamente entre sí. La silla que nos imaginamos es mucho menos clara, pesa visualmente menos que la silla que vemos en realidad.

Pues bien, resulta que el bagaje que conllevan estos hábitos de visión y de pensamiento explica por qué a veces experimentamos una extraña sensación de distanciamiento ante las imágenes *demasiado* realistas. Por su parte, el fenómeno

contrario es tan simple como paradójico: de manera inconsciente, al observar un motivo borroso, presuponemos que está teniendo lugar *dentro* de nosotros y, al contrario, presuponemos que lo que vemos nítidamente está *fuera* de nosotros. La silla que vimos con precisión no puede haber estado en nuestro interior, tenemos que haberla visto.

Este efecto hace que las representaciones demasiado concretas provoquen una distancia interior respecto a lo que estamos viendo. De hecho, si nos podemos identificar tan fácilmente con imágenes más abstractas, de contornos vagos y difusos y estilo esquemático, es porque estos tipos de representación se asemejan a ese mundo que vemos dentro de nosotros cuando cerramos los ojos. Identificamos lo nítido y lo detallado con el mundo circundante, que se convierte en algo ajeno, mientras que sentimos que lo abstracto está en nuestro interior.

Como fabricantes de mundos visuales, este conocimiento es muy importante a la hora de aprovechar estos diferentes efectos para crear nuestras imágenes. Si la extrapolamos al mundo de la ilustración, esta paradoja significa que podemos crear intimidad emocional más fácilmente con imágenes realizadas con un enfoque abstracto, porque la atmósfera que transmiten las hace más similares a nuestras imágenes interiores. Por el contrario, las imágenes realistas, las texturas claras y las superficies concretas evocan puntos de vista más objetivos y, por tanto, emocionalmente distantes.

Es decir, una visión demasiado concreta del mundo equivale a una visión distanciada.

Por tanto, seamos conscientes de sus implicaciones cuando la utilicemos en nuestras ilustraciones y lancémonos también de vez en cuando a besar con los ojos cerrados.



Todos somos artistas

Uno se convierte en artista por desesperación.

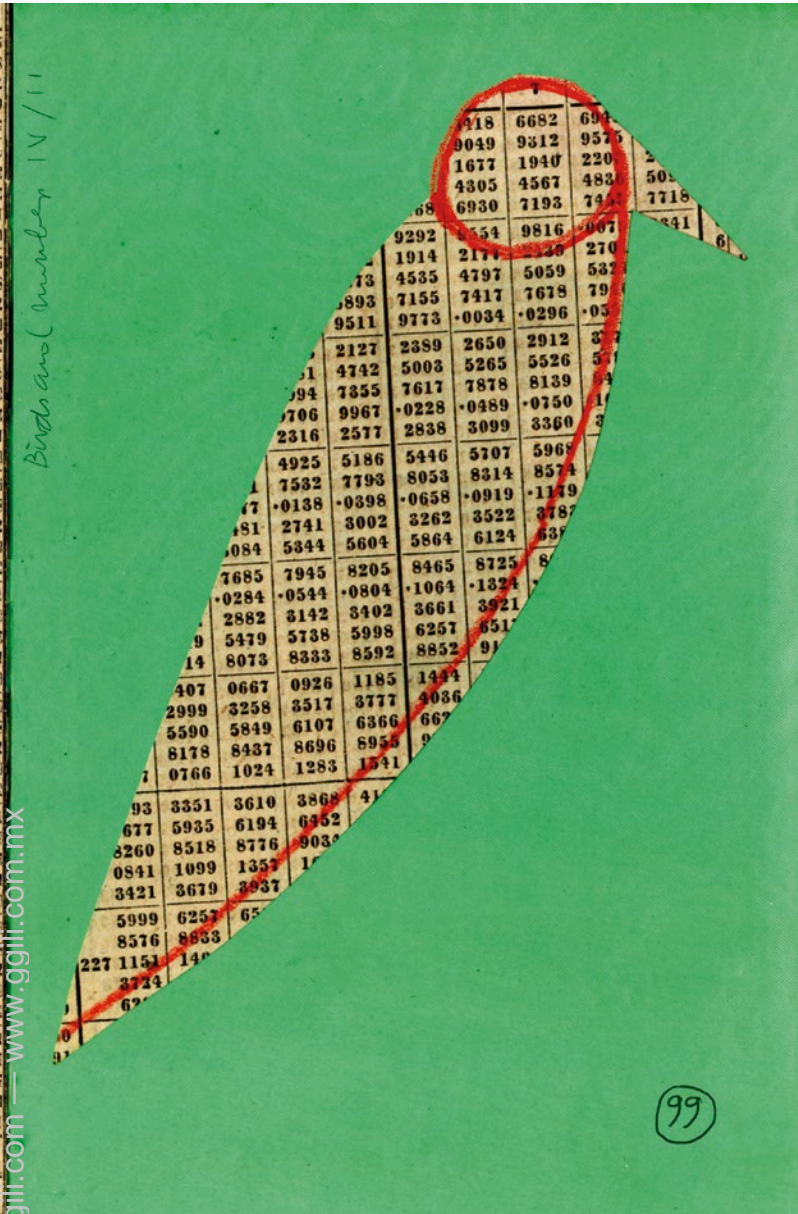
ERNST LUDWIG KIRCHNER

La frase de que todo ser humano es un artista se atribuye a Joseph Beuys. Si le echas un vistazo a tu círculo de conocidos, verás que no está tan lejos de la realidad (aunque es probable que Beuys quisiera decir algo totalmente distinto con su declaración). Si, por ejemplo, te das una vuelta por mi barrio (Prenzlauer Berg, en Berlín), te darás cuenta de que la mayoría de los jóvenes de hoy en día hacen "algo creativo" o, al menos, aspiran a ejercer una profesión creativa. El que no es diseñador gráfico a menudo quiere ser actor, estrella del pop, creador de videojuegos, modelo o ilustrador. Es decir, que la ilustración, como todas las profesiones creativas, está "de moda", y eso tiene sus cosas buenas y sus cosas malas, pero, en principio, el hecho de que queramos desarrollar nuestros talentos y ganar dinero con ello es una idea estúpida.

La ilustración es una hermosa profesión que hace el mundo más colorido, nos ayuda a comprenderlo y aporta un poco de belleza y luz a nuestra vida.

N. 19500. L. 290.

P. P.	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
290 0346	0192	1914	1237	1460	1682	1905	2127	2350	2572	2800
290 0347	0193	1915	1238	1461	1683	1906	2129	2352	2574	2802
290 0348	0194	1916	1239	1462	1684	1907	2130	2353	2575	2803
290 0349	0195	1917	1240	1463	1685	1908	2131	2354	2576	2804
290 0350	0196	1918	1241	1464	1686	1909	2132	2355	2577	2805
290 0351	0197	1919	1242	1465	1687	1910	2133	2356	2578	2806
290 0352	0198	1920	1243	1466	1688	1911	2134	2357	2579	2807
290 0353	0199	1921	1244	1467	1689	1912	2135	2358	2580	2808
290 0354	0200	1922	1245	1468	1690	1913	2136	2359	2581	2809
290 0355	0201	1923	1246	1469	1691	1914	2137	2360	2582	2810
290 0356	0202	1924	1247	1470	1692	1915	2138	2361	2583	2811
290 0357	0203	1925	1248	1471	1693	1916	2139	2362	2584	2812
290 0358	0204	1926	1249	1472	1694	1917	2140	2363	2585	2813
290 0359	0205	1927	1250	1473	1695	1918	2141	2364	2586	2814
290 0360	0206	1928	1251	1474	1696	1919	2142	2365	2587	2815
290 0361	0207	1929	1252	1475	1697	1920	2143	2366	2588	2816
290 0362	0208	1930	1253	1476	1698	1921	2144	2367	2589	2817
290 0363	0209	1931	1254	1477	1699	1922	2145	2368	2590	2818
290 0364	0210	1932	1255	1478	1700	1923	2146	2369	2591	2819
290 0365	0211	1933	1256	1479	1701	1924	2147	2370	2592	2820
290 0366	0212	1934	1257	1480	1702	1925	2148	2371	2593	2821
290 0367	0213	1935	1258	1481	1703	1926	2149	2372	2594	2822
290 0368	0214	1936	1259	1482	1704	1927	2150	2373	2595	2823
290 0369	0215	1937	1260	1483	1705	1928	2151	2374	2596	2824
290 0370	0216	1938	1261	1484	1706	1929	2152	2375	2597	2825
290 0371	0217	1939	1262	1485	1707	1930	2153	2376	2598	2826
290 0372	0218	1940	1263	1486	1708	1931	2154	2377	2599	2827
290 0373	0219	1941	1264	1487	1709	1932	2155	2378	2600	2828
290 0374	0220	1942	1265	1488	1710	1933	2156	2379	2601	2829
290 0375	0221	1943	1266	1489	1711	1934	2157	2380	2602	2830
290 0376	0222	1944	1267	1490	1712	1935	2158	2381	2603	2831
290 0377	0223	1945	1268	1491	1713	1936	2159	2382	2604	2832
290 0378	0224	1946	1269	1492	1714	1937	2160	2383	2605	2833
290 0379	0225	1947	1270	1493	1715	1938	2161	2384	2606	2834
290 0380	0226	1948	1271	1494	1716	1939	2162	2385	2607	2835
290 0381	0227	1949	1272	1495	1717	1940	2163	2386	2608	2836
290 0382	0228	1950	1273	1496	1718	1941	2164	2387	2609	2837
290 0383	0229	1951	1274	1497	1719	1942	2165	2388	2610	2838
290 0384	0230	1952	1275	1498	1720	1943	2166	2389	2611	2839
290 0385	0231	1953	1276	1499	1721	1944	2167	2390	2612	2840
290 0386	0232	1954	1277	1500	1722	1945	2168	2391	2613	2841
290 0387	0233	1955	1278	1501	1723	1946	2169	2392	2614	2842
290 0388	0234	1956	1279	1502	1724	1947	2170	2393	2615	2843
290 0389	0235	1957	1280	1503	1725	1948	2171	2394	2616	2844
290 0390	0236	1958	1281	1504	1726	1949	2172	2395	2617	2845
290 0391	0237	1959	1282	1505	1727	1950	2173	2396	2618	2846
290 0392	0238	1960	1283	1506	1728	1951	2174	2397	2619	2847
290 0393	0239	1961	1284	1507	1729	1952	2175	2398	2620	2848
290 0394	0240	1962	1285	1508	1730	1953	2176	2399	2621	2849
290 0395	0241	1963	1286	1509	1731	1954	2177	2400	2622	2850
290 0396	0242	1964	1287	1510	1732	1955	2178	2401	2623	2851
290 0397	0243	1965	1288	1511	1733	1956	2179	2402	2624	2852
290 0398	0244	1966	1289	1512	1734	1957	2180	2403	2625	2853
290 0399	0245	1967	1290	1513	1735	1958	2181	2404	2626	2854
290 0400	0246	1968	1291	1514	1736	1959	2182	2405	2627	2855



Birds and numbers 15/11

www.ggill.com.mx

99

La parte mala de la popularidad que ha alcanzado la ilustración es que el exceso de oferta crea un entorno laboral en el que muchos colegas jóvenes corren el riesgo de fracasar en su empeño por motivos económicos. Precisamente cuando una profesión está sufriendo una inflación, muchos jóvenes profesionales tienden a vender su trabajo a precio de saldo. Por desgracia, la creencia de que lograrán hacerse un hueco en el mercado con esa estrategia es una falacia. Por el contrario, a menudo conduce a un círculo vicioso que va desde los bajos honorarios a la consecuente minusvaloración de la propia obra y vuelta a los bajos honorarios.

Uno empieza a pasar de un trabajo de becario no remunerado al siguiente, y conseguir salir de una espiral así resulta difícil en la práctica, porque el tipo de cliente que valora antes que nada esos precios de saldo no querrá aceptar un aumento de tarifa más adelante, sino que siempre se remitirá al modelo de precios habitual. Además, los bajos honorarios conllevan un problema de tiempo. Si continuamos haciendo trabajos mal remunerados, tardaremos mucho más tiempo en ganar el dinero suficiente para pagar nuestro alquiler.