

APLICACIÓN DE TÉCNICAS DE DISEÑO EN LA ENSEÑANZA DE LA ASIGNATURA DE ILUSTRACIÓN Y CÓMIC. PRESENTACIÓN DE UN CASO

Cristina Peláez Navarrete¹

Facultad de Bellas Artes, Universidad de Málaga

OBJETIVOS:

- Transversalidad disciplinar y aprendizaje por necesidad para que estudiantes del grado en Bellas Artes apliquen de forma natural técnicas de diseño en otras disciplinas artísticas y visuales.

RESUMEN:

Se presenta aquí una propuesta de afianzamiento de criterios y técnicas de diseño desde la asignatura Ilustración y cómic, del grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga. Mediante ejercicios propios de las disciplinas de Ilustración y cómic se estimula al alumnado la necesidad de implementación de aspectos propios del diseño.

DESARROLLO DE LA PROPUESTA:

Presento como el alumnado recurre de forma intuitiva a fundamentos y técnicas de diseño en asignaturas del Grado en Bellas Artes en las que se imparten disciplinas con una base estructural similar a la del diseño y en aquellas con las que el diseño comparte una relación profesional.

Ya en 1981, Bruno Munari² recurría a un ejemplo de receta de cocina para hablar del método proyectual del diseño y mostrarnos que los métodos de diseño pueden (y deben) estar en cualquier proceso creativo.

Muestro como en la asignatura Ilustración y cómic³ los alumnos y alumnas aplican conocimientos de proyectos de diseño procedentes de asignaturas específicas o adquiridas de forma intuitiva por necesidad, sin que la profesora le ofrezca ningún conocimiento específico. Las habilidades que alcanzan cada uno de ellos y ellas depende de ellos mismos y están relacionadas con sus personales orientaciones profesionales.

1 pelaez@uma.es

2 Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili, Barcelona, 2016. ProQuest Ebook Central, <http://ebookcentral.proquest.com/lib/bibliotecauma-ebooks/detail.action?docID=4760445>. Título original: *Da cosa nasce cosa*. Appunti per una metodologia progettuale, Gius, Laterza & Figli Spa, Roma/Bari, 1981. Versión castellana: Carmen Artal Rodríguez

3 Ilustración y cómic es una asignatura optativa en el cuarto curso del grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga de 6 créditos ects.

El diseño está implícito en la mayoría de los ejercicios que se desarrollan en la asignatura de Ilustración y cómic desde que proceden a analizar la propuesta, hasta su finalización. Lo aplican en dos sentidos:

Mediante estrategias relacionadas con el método proyectual.

Recurriendo a fundamentos y técnicas concretas de diseño.

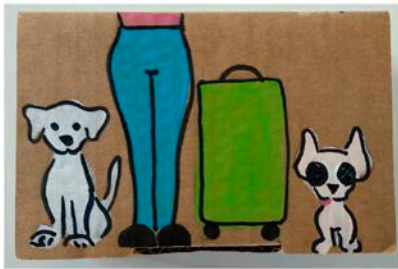
Enuncio a continuación tres de los ejercicios en los que se aprecia la implicación del diseño y procedo a presentarlas brevemente⁴:

Álbum ilustrado. Se les pide generar un álbum ilustrado para presentar a un concurso real. Esto implica que debe estar preparado para su publicación. Así que no solo realizan ilustraciones sino que aprovechan el formato libro para aportar significado a la narración visual. Todos los elementos que componen el libro son susceptibles de aportar significado. Recurren a fundamentos y técnicas concretas de diseño para su realización.

Pop up. Para introducir al alumnado en el libro móvil realizamos un pop up en doble página. Recurren a fundamentos y técnicas concretas de diseño espacial y objetual

Las cajas de Resnik. El alumnado debe ilustrar un relato corto dado, en la superficie de una caja pequeña de cartón marrón también dada, con una técnica y unos colores concretos impuestos. En un principio las características del ejercicio les resultan impedimentos para trabajar con libertad y creatividad, sin embargo poco a poco comienzan a encontrar en aquello que les limitaba, ventajas para generar algo distinto y convierten lo que creyeron barreras en la base de un proyecto diferente. En este ejercicio aplican estrategias relacionadas con el método proyectual de diseño realizando una serie de operaciones necesarias dispuestas en un orden lógico: investigan y analizan proyectos similares, plantean varias ideas mediante bocetos, estudian las opciones más efectivas en función de su narratividad, creatividad y atractivo visual y lúdico.

⁴ Las limitaciones del formato exigido para presentar este documento de presentación de comunicación oral en el 8º Encuentro BID de Enseñanza y Diseño, impide una demostración de los resultados que sin embargo, sí aparecería en una publicación futura del artículo y en la comunicación.



Alumna: Claudia Chacón Ventura
 Asignatura: Ilustración y cómic
 Grado: Bellas Artes
 Centro: Universidad de Málaga
 Curso: 2018-2019
 Ejercicio: Cajas de Resnik
 Texto: Testimonio de María Hernández Martí, 2013

Testimonio

El Señor me castigó. Como me estuve riendo de los Chihuahuas de mi madre y protestando por lo pegajosos y lloricas que son, Él extendió el brazo, allá en las alturas, y ordenó que todas las hembras de esa casa (las perras, se entiende) se pusieran en celo a la vez. A consecuencia de lo cual mi madre me despachó, una vez terminadas las fiestas, con mis maletas, mi perra, diez kilos de comida variada (porque ella cree que donde yo vivo no hay) y uno de sus Chihuahuas, el macho, el Pulgón. ¿Por qué yo? Porque mi Pinito está esterilizada y es perfectamente inmune al encanto del Pulgón. Pero las perras de la casa de mi madre, no. Así que, para evitar que el número de Chihuahuas siga creciendo, éste se va a quedar conmigo dos o tres semanas.

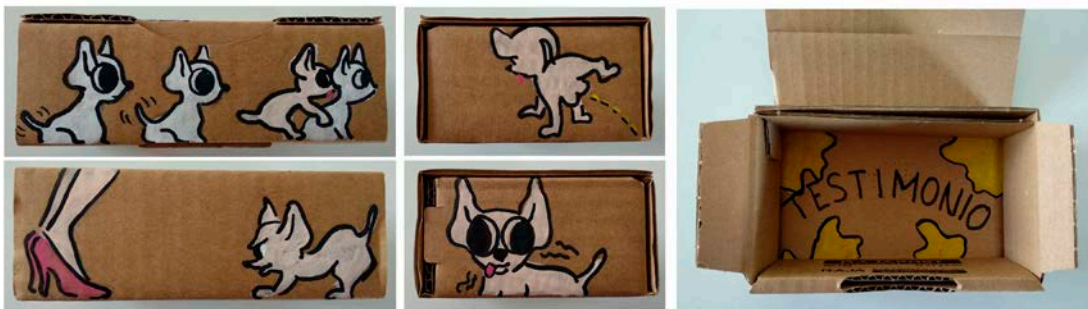
Suspiro.

El Pulgón no pesa ni tres kilos, pero tiene unas gónadas hermosamente desarrolladas. Es rubio, bigotudo y tiembla casi todo el rato. Cuando la gente lo ve se acerca y dice "ay, pero qué mono, qué chiquitito, hola"; y el Pulgón gruñe, ladra, enseña unos dientes que serían más propios de un dinosaurio (del tipo carnívoro sin piedad) y, si puede, chasca. Pinito se avergüenza bastante de él y mira para otro lado.

Yo me paso la vida avisando a las personas del mal genio que tiene el bicho. Sobre todo a las madres (incautas) con niños chicos (imprudentes). Bueno, no. En realidad me paso la vida fregando con lejía. Porque el Pulgón ha descubierto un número enorme de esquinas vírgenes en mi casa y no puede evitar mearse en todas y cada una de ellas. Para marcar el territorio, dicen. Pulgón, si lees esto, por favor, da la casa por marcada. Es toda tuya. Basta ya.

María Hernández Martí (La Lupe)

<http://thepetsjournal.com/es/perritulos/28/06/2013>



TEXTO DE LA PONENCIA:

Quiero empezar planteando a la audiencia unas preguntas. Todos sabemos que la ilustración es un complemento importantísimo para el diseño gráfico pero ¿Es posible que los recursos del diseño gráfico estén más presentes en la ilustración de lo que se reconoce? ¿Se tiene en cuenta en las enseñanzas de la ilustración las influencias del diseño gráfico? ¿Se tienen en cuenta esta influencia en los planes de estudio de las instituciones en las que se imparte esta asignatura?

El grado en Bellas Artes de la Universidad de Málaga importo la única asignatura que está en los planes de estudio sobre narración gráfica, nombrada Ilustración y cómic. Se trata de una asignatura optativa semestral de 4º curso. A lo largo de los años he observado que en determinados ejercicios que aplico para la enseñanza, el alumnado recurre a estrategias de diseño gráfico para resolverlos.

De entre éstos estudiamos el caso de lo que yo he llamado Las cajas de Resnik. Las cajas de Resnik es una ejercicio que consiste en narrar o interpretar con imágenes un relato corto sobre una caja de cartón pequeña.

En cierta ocasión, mi hermano Miguel y yo asistimos a un taller de ilustración. Lo llamaron "Taller dinámico" y lo impartió la ilustradora Natalia Resnik. Natalia nos dio a elegir entre varios relatos breves para ilustrarlos sobre la superficie de la caja de cartón. Antes de que nos pusiéramos manos a la obra, impartió unas breves nociones de narración gráfica y nos mostró ejemplos de cajas ilustradas.

Yo soy ilustradora, pero mi hermano Miguel no. Él es filólogo y es además una persona especialmente culta. Inmediatamente percibimos grandes diferencias en nuestra forma de afrontar el ejercicio. Mientras yo entendía que había que seleccionar los momentos más destacables para ilustrar, Miguel, bueno, Miguel sentía la imperiosa necesidad de incluir todo lo que ponía en el texto en la caja. Todo. Menos mal que era un texto breve. Decía así:

Verano en el jardín. Bajo el peral, chispeantes insectos. Ellos zumbaban; yo canturreaba con ellos. Estaba sujetando una malva a un bastón, quitando malas hierbas, haciendo esto y lo otro, y entre una cosa y otra, nada.

Entonces habló una abeja:

—Hoy se casa nuestra reina —dijo—. Mi pueblo y yo necesitamos un padrino. Te hemos elegido a ti.

Me quité la tierra seca de los dedos.

—Gracias —dije—. ¿Qué debo ponerme?

—Alas —dijo la abeja.⁵

Yo, poco acostumbrada a aventajar a mi hermano en algo lo trataba de adoctrinar: Miguel, no es necesario que incluyas tantos detalles, la caja es muy pequeña, ¡no caben!, pero él estaba empeñado en que debía dibujar una malva crecida porque era fundamental que se viera que realmente necesitaba ser atada a un bastón; que se debía notar que el peral era de peras de San Juan, que son las que se dan en zonas cálidas (como las malvas), en fin, sumar a esto todas las malas hierbas del jardín, insectos, una colmena, cincuenta abejas más la reina vestida de novia... Más le hubiera valido transcribir el texto sobre la caja. Como no le dio tiempo a terminarla en las tres horas del taller, Natalia le dejó que se llevara el material a casa. Tardó casi un mes en hacer su caja.

Fue precisamente la forma en que Miguel afrontó el proyecto lo que me hizo pensar que este taller de apariencia más bien lúdica podía ayudar a alcanzar al alumnado importantes capacidades de creación visual.

Así que cuando me pidieron que impartiera la asignatura Ilustración y cómic en el grado de Bellas Artes en Málaga pensé que el taller con ciertas variaciones respecto a los objetivos y a las normas, debía ser la primera tarea a la que se enfrentaran mis estudiantes.

El objetivo principal del ejercicio es incrementar las capacidades de comunicación visual gráfica del alumnado.

Entre los objetivos secundarios destacan, por una parte enfrentar al alumnado a problemas análogos a los que puedan encontrar en el mundo de la gráfica profesional y

⁵ Schubiger, J. *Cuando el mundo era joven todavía*. Anaya, Madrid, 1996. P. 57 Título original: *Als die Welt noch jung war*, Beltz & Gerberg, Germany, 1995.

por otra, reconocer la importancia de utilizar recursos interdisciplinarios pero especialmente aquellos procedentes del diseño gráfico.

Metodología:

Para empezar se le da a cada estudiante un relato breve, una caja, material para pintar y las siguientes instrucciones:

Tras leer el texto, deben ilustrarlo en la caja utilizando exclusivamente los materiales que se les da y la técnica que se les indica.

Cumpliendo esto, tienen libertad para hacer todo lo que quieran.

Respecto a la técnica, únicamente pueden utilizar los colores que se les dan (y que han sido elegidos aleatoriamente salvo el color "carne" que nunca está incluido en la selección) no está permitido mezclar colores, es decir, se tienen aplicar tal y como salen del envase, y no está permitido degradar el color, es decir, se deben utilizar como tintas planas. Además deben rotularse los contornos con un rotulador negro dado, por lo tanto no se puede elegir el grosor de la punta.

Se les recomienda que no hagan mucho detalle porque les pueden dar problemas tanto el grosor de la punta del rotulador como la textura porosa de la caja.

Y por último, se les alecciona a que saquen provecho de las características del formato, de los materiales y de la técnica. Para ello se les da un tiempo de reflexión antes de acometer el trabajo.

Y muy importante: nunca se les ha hecho referencia a la posibilidad de recurrir a estrategias del Diseño Gráfico para acometer el ejercicio.

Resultados:

Al principio ven las características específicas del ejercicio como limitaciones (), pero conforme se introducen en él comienzan a encontrar en ellas posibilidades comunicativas y comienzan a aplicar recursos aprendidos en las asignaturas de diseño pero utilizándolos de forma muy distinta a como lo harían en dichas asignaturas.

1. Las limitaciones del color que en un principio frustra al alumnado especialmente cuando no existe el color de la piel y no está permitido crearlo o cuando no existe el blanco y el fondo de la caja es marrón... Se convierten pronto en sus aliadas: el parecido con la realidad deja de ser importante porque los colores se vuelven simbólicos o adquieren un valor estético. Así es como se utiliza el color en diseño gráfico ¿no?
2. El soporte es la limitación más evidente: una caja pequeña, con caras de distintas medidas. Al principio intentan incluir toda la información posible en ellas, como hizo mi hermano Miguel; pero pronto reconocen el valor de la caja como objeto y las posibilidades que esto implica: así, algunos deciden transmitir el mensaje del relato con una sola imagen, convirtiendo la caja en un cartel e incluyendo en ella, por ejemplo, el título del relato o un elemento destacado. Otros, por el contrario ven las caras del prisma como viñetas de cómic móvil (las

escenas secuenciales se suceden conforme giramos la caja) y otros como el escenario tridimensional del relato. (El perro orina en las esquinas de la caja). Por último empiezan a ver la caja con todas sus posibilidades y más allá de las limitaciones impuestas, aprovechan aquello que no se les ha prohibido. Así entran en su interior para seguir narrando: para provocar un efecto sorpresa, para añadir una conclusión al relato, para continuar el escenario tridimensional (la casa con las esquinas orinadas en su interior, la boca del perro, el árbol visto desde dentro...), como objeto presente en la narración (la caja es la jaula que cuando se abre deja que el pájaro se escape). ¿puedo añadir partes a la caja? —Me preguntan —Puedes, puesto que no te indiqué lo contrario (y así es como se añadieron morro y orejas al perro) ¿No son estas soluciones a las que recurriría el diseño gráfico?

CONCLUSIONES:

Tras la observación de los resultados obtenidos en los ejercicios realizados se confirma que la mayoría del alumnado que ha superado esta asignatura adquiere o refuerza capacidades relacionadas con la proyección, estructuración y organización de los trabajos visuales propios del diseño. Es interesante ver cómo la necesidad y la motivación les orientan hacia un aprendizaje que no buscaban.

Los resultados obtenidos tras el estudio de un sencillo ejercicio introductorio a la enseñanza de la narración gráfica nos lleva a pensar que, si finalmente se reconoce que el diseño gráfico se está aplicando en trabajos de ilustración y cómic, sería importante, en cuanto a la docencia, el análisis y revisión de los planes de estudio de ilustración y, respecto a la investigación, estudiar la implicación del diseño gráfico en proyectos profesionales de reconocidos historietistas e ilustradores y, es fundamental replantear la forma de mirar la ilustración y el cómic desde la perspectiva de diseño gráfico.

PALABRAS CLAVE:

Diseño, Ilustración, asignatura de Ilustración y cómic, aprendizaje transversal de diseño, Cajas de Resnik

BIBLIOGRAFÍA:

Aicher, Olt. *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

Burdek, Bernhard E. *Diseño. Historia, teoría y práctica del diseño*. Gustavo Gili, Barcelona, 2004.

Costa, Joan. *Diseñar para los ojos*. Costa Punto Com, Barcelona, 2009.

Dondis, Donis. *La sintaxis de la imagen. Introducción al alfabeto visual*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.

Fuentes, Rodolfo. *La práctica del diseño gráfico*. Paidós, Barcelona, 2005.

- Gardner, Howard. *Inteligencias Múltiples: La teoría en la práctica*. Paidós Ibérica, Madrid, 2011.
- Glaser, Milton. *Diseñador/Ciudadano. Cuatro lecciones breves*. Gustavo Gili, Barcelona, 2014.
- Hofmann, Armin. *Manual de diseño gráfico. Formas, síntesis, aplicaciones*. Gustavo Gili, Barcelona, 1996.
- Jardí, Enric. *Pensar con imágenes*. Gustavo Gili, Barcelona, 2012.
- Julier, Guy. *Cultura del diseño*. Gustavo Gili, Barcelona, 2010.
- Küppers, Harald. *Fundamentos de la teoría de los colores*. Gustavo Gili, Barcelona, 1980.
- Lupton Ellen. *Pensar con tipos. Una guía clave para estudiantes, diseñadores, editores y escritores*. Gustavo Gili, Barcelona, 2011.
- Munari, Bruno. *Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica*. Gustavo Gili, Barcelona, 2014.
- Munari, Bruno. *¿Cómo nacen los objetos?: apuntes para una metodología proyectual*. Gustavo Gili, Barcelona, 2016.
- Pelta, Raquel. *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. Paidós, Barcelona, 2004.
- Press, Mike y Cooper, Rachel. *El diseño como experiencia. El papel del diseño y los diseñadores en el siglo XXI*. Gustavo Gili, Barcelona, 2009.
- Samara, Timothy y Hueso Taules, Blanca. *Los elementos del diseño. Manual de estilo para diseñadores gráficos*. Gustavo Gili, Barcelona, 2008.
- Satué, Enric. *El diseño gráfico en España: historia de una forma comunicativa nueva*. Alianza, Madrid, 1997.
- Satué, Enric. *El diseño. Desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza, Madrid, 1988.
- Satué, Enric. *El factor diseño en la cultura de la imagen y en la imagen de la cultura*. Alianza forma, Barcelona, 2011.
- Sherin, Aaris. *Sostenible: un manual de materiales y aplicaciones prácticas para los diseñadores gráficos y sus clientes*. Gustavo Gili, Barcelona, 2009.
- Sparke Penny. *Diseño y cultura. Una introducción: Desde 1900 hasta la actualidad*. Gustavo Gili, Barcelona, 2010.
- Sudjic, Deyan. *El lenguaje de las cosas*. Turner, Madrid, 2009.
- Swann, Alan. *Bases del diseño gráfico*. Gustavo Gili, Barcelona, 2001.
- Toro, Fernando del. *Semiótica del teatro: del texto a la puesta en escena*. Galerna, Buenos Aires, 2008.
- Twemlow, Alice. *¿Qué es el Diseño Gráfico? 2*. Gustavo Gili, Barcelona, 2007.
- Wong, W. *Fundamentos del Diseño*. Gustavo Gili, Barcelona, 2001.

Wuclus Wong. *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.

Zarapaín, Fernando y González, Luis Daniel, *Cruce de caminos. Álbumes ilustrados. Construcción y lectura*. Universidad de Valladolid, Valladolid, 2010.