

# "Sobre figuración infográfica".

**Antonio Bautista Durán**

## INTRODUCCIÓN



*Figura virtual con efectos de niebla para potenciar la profundidad*

Recuerdo perfectamente la primera impresión de asombro cuando asistí en 1994 a una conferencia sobre el programa 3DStudio, donde se mostraba la reconstrucción de un saurio volador, a partir del escaneado bidimensional de secciones de una maqueta formada por recortables de panel de madera, puzzles tan comunes de ver entonces, y que casi todo el mundo coleccionaba: A partir del dibujo de estas secciones, el programa reconstruyó el dinosaurio virtual en tres dimensiones, con fidelidad absoluta, que después era iluminado y girado en multitud de formas. Si esto ya resultaba y sigue resultando sorprendente, no menos lo fue contemplar en revistas especializadas las novedades de software que "construían" directamente la figura humana a partir de modelos variables.



*Detalle de ampliación de Display en planos facetados, tan útiles en el aprendizaje artístico para la representación del volumen*

Pero si los avances de la Infografía en estos últimos 10 años son enormes, y programas como Softimage parecen insuperables, haciendo creíble series como Caminando entre Dinosaurios, lo más llamativo en mi opinión ha sido la rapidez con que han llegado al usuario las novedades de estas sorprendentes estaciones de trabajo, laboratorios o estudios en miniatura, que llamamos ordenadores, asequibles ya a cualquier persona; o ver los programas 3D, incluso devaluados como Demos gratuitas incluidas con la compra de revistas especializadas de informática. Una vertiginosa carrera de nuevas y mejores versiones y ediciones cada vez más atractivas para el trabajo artístico figurativo, que además de iniciar un nuevo realismo revolucionario, ofrece una nueva visión "matemática" con el cuerpo humano virtual.

Movido por la curiosidad de conocer este nuevo arte, comencé allá por el año 1992 a trabajar programas 2D con un ordenador PC XT, que en principio había comprado para redactar mi tesis doctoral. Todavía no estaban muy difundidos los coprocesadores matemáticos, para poder trabajar en tres dimensiones, o resultaban muy caros. Hoy ya vienen de serie, en equipos comparativamente más baratos, y entonces inimaginables. Además de mi interés artístico en la infografía como técnica de expresión, tenía el otro interés práctico de aplicar estos diseños a la docencia de la asignatura que imparto en la Facultad de Bellas Artes de Sevilla, "Morfología General y Anatomía Aplicada": Para complementar la enseñanza a mis alumnos de Anatomía Artística, diseñaba esqueletos y figuras musculadas, cómo ilustrar un movimiento, hacer animaciones, o mostrar puntos de vista de escorzos que no pueden encontrar en los manuales. Y por primera vez en mi Facultad, y con la ayuda del préstamo de un videoprojector multimedia del Secretariado de Recursos Audiovisuales de nuestra Universidad, con un sólo ordenador pude dar mis primeras clases infográficas a una clase de 60 alumnos, que luego se extendieron en conferencias en la Facultad, por la Escuela de Artes Aplicadas, o Seminarios y Jornadas sobre Arte Anatómico.

Desde aquellos primeros programas de maniqués bidimensionales ha llovido mucho en lo referente a la visión y admisión artística de la Infografía en las Bellas Artes, y algunas mentalidades han evolucionado o se encuentra en vías de desarrollo la infraestructura necesaria. Por ejemplo, ya no se cuestiona que es necesaria en nuestra Facultad un Aula Informática donde profesores y alumnos puedan utilizar en la docencia artística estos recursos. Aunque todavía quedan resistencias para aceptar las ventajas de este maravilloso medio de expresión y admitirlo dentro del mundo del Arte, no se puede cerrar los ojos a la consideración de su necesidad práctica: Digitalizar diapositivas, escanear imágenes, y utilizar en definitiva estos medios informáticos, cada día es más común, porque la revolución de la cultura de la imagen, que vale más que 100 palabras, ha estallado con Internet. La Red es ya un lugar de consulta imprescindible para el estudiante universitario.

Paradójicamente, el aula donde impartí mis primeras clases infográficas, se va a transformar en el Aula Informática de nuestra Facultad. ¿Qué nuevas y sorprendentes creaciones podrán realizar nuestros alumnos cuando cuenten con estos nuevos cimientos? Dependerá no sólo de ellos sino de nuestro esfuerzo como profesores, de formación permanente, y de responder a las demandas sociales de formación artística profesionalizada, para poder estar a la altura competitiva del arte digital de este nuevo milenio.



*Renderizado suave de la imagen anterior. La manipulación y retoque multiplican las posibilidades creativas, junto a la combinación del software que mejor se adapte a nuestros gustos y necesidades*

Desde la práctica útil, didáctica y estética de todo el software que he adquirido y utilizado, con mi recientemente estrenado portátil Fujitsu-Siemens, un Pentium III con 128 Mb de RAM y pantalla TFT de 14 pulgadas, realizo este artículo para el segundo volumen de Monografías de Arte, donde me contento con al menos mostrar las posibilidades plásticas y educativas de la Infografía figurativa, y dar rienda suelta a la imaginación y creatividad que cada cual puede desarrollar.

Los recuerdos de los primeros diseños que ahora muestro, todavía transmiten en el aula la sorpresa de la facilidad de manejo del software, muy intuitivo, de simples movimientos de ratón, y que sólo necesitan del conocimiento anatómico para no cometer con la figura ninguna barbaridad, como descoyuntarla, romperla, etc., aunque esto también pueda ser interesante en la distorsión creativa.

¡Qué resultados plásticos más originales y creativos pueden obtenerse trabajando artísticamente la Infografía! Los recursos nos sobrepasan. Y lo más importante, la idea imaginativa de lo que se pretende hacer, la intención. La Infografía, a pesar de seguir sufriendo rechazo por parte del mundo artístico, algo parecido a lo que le ocurrió a la Fotografía, la nueva tecnología de su época, avanza sin embargo a tal ritmo, que ya sólo puede desdeñarse su ventaja y resultados desde la ignorancia, o la falta de medios, o la falta de formación permanente: ¿Qué diseñador no utiliza estos recursos, qué fotógrafo actualmente informado no utiliza programas de retoque fotográfico, el escáner o la cámara digital? Y de la misma forma, ¿qué escultor o pintor de este nuevo milenio no se verá influenciado por esta nueva técnica artística y la aprovechará para multiplicar sus recursos creativos, o para trasladarla a su campo plástico de acción? Los profesionales de la enseñanza deben acercarse a cubrir al menos los aspectos informáticos básicos de su parcela de conocimiento. La infografía no sustituirá a la pintura, como no lo hizo la fotografía, porque hay ideas que sólo pueden materializarse pintando, y hay cosas que sólo pueden conseguirse con el ordenador. Cada técnica tiene su campo, y lo que importa es elegir la que mejor se adapta a nuestro lenguaje expresivo. El artista tiene la libertad de elegir el medio que mejor se adapta para expresar su idea, y unas veces hablará su lenguaje con el dibujo, otras con la pintura, o modelando, o utilizará el ordenador.

Comenzar a investigar en las características infográficas referidas a mi campo docente de la enseñanza anatómica de la figura humana, para despertar el interés y la

curiosidad de mis alumnos y para mostrar al menos conceptual y visualmente, las diferencias y similitudes respecto a las técnicas artísticas tradicionales, me ha permitido un gran enriquecimiento artístico. Que mis alumnos conecten con este medio de expresión, que la mayoría de las veces les ofrece un medio de inserción laboral, una gran satisfacción personal. Pero todavía queda mucho por hacer.



*Diferentes esquemas figurativos de la estructura. Posibilidad de contemplar una misma pose desde los niveles más simples a los más realistas.*

---

## LA INFOGRAFÍA

Hablar de Infografía y reflexionar sobre las implicaciones conceptuales que la refieren, asemejan, y diferencian, de otros medios de expresión artística, es hoy día, el motivo de debate que con alguna perspectiva histórica, nos lleva a valorar este recurso creativo para el artista, y a defender su estudio dentro de las Bellas Artes, Facultades que en teoría debe formar profesionales atendiendo a las demandas sociales de la actualidad.

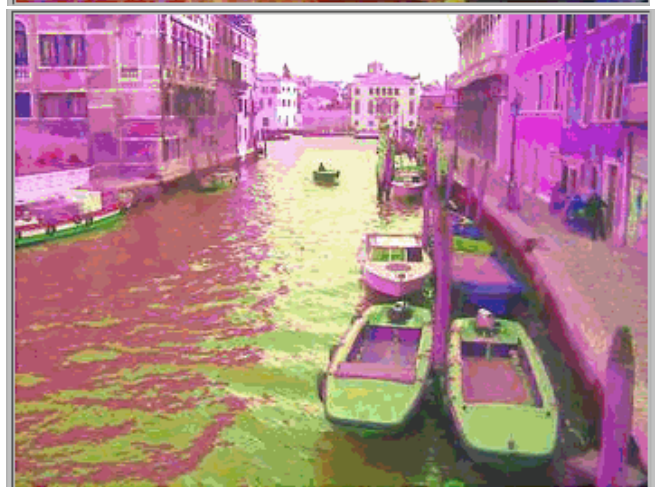
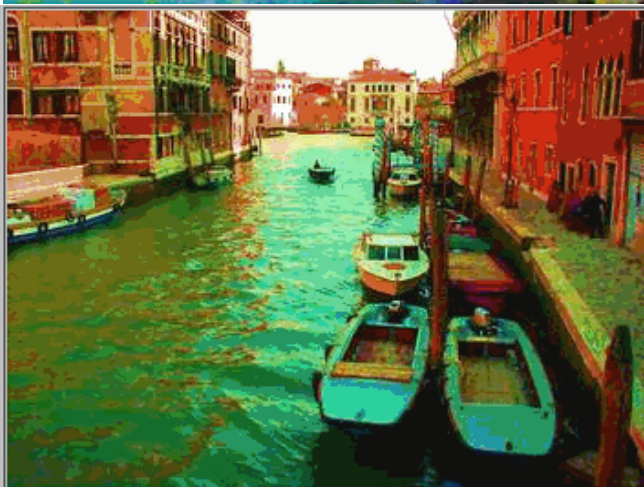
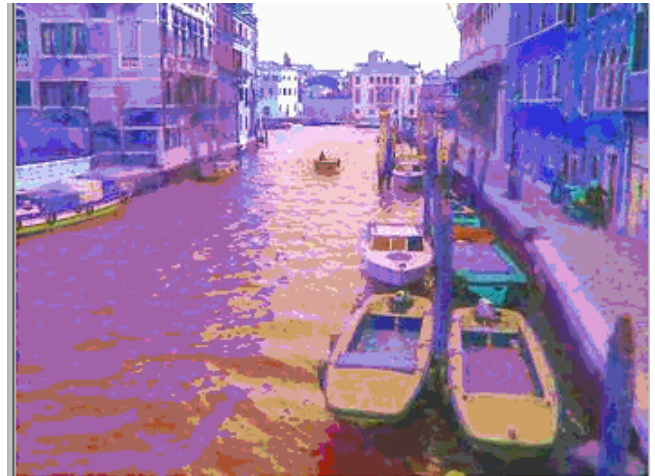


*Ejemplos infográficos sobre un mismo tema:  
"Escultura egipcia" del Museo Arqueológico de  
Roma*

Diseños del autor



A unos pueden interesarles la Infografía para aprovechar sus recursos y aparentar una pintura "hecha a mano", y realmente ya cuesta trabajo diferenciar visualmente estas fronteras. Otros, entre los que me incluyo, pueden valorar la imagen por ordenador como técnica no subordinada a las tradicionales, y otorgarle la categoría de obra artística o arte independiente, cuyo fin no es intentar emular a las demás artes para dignificarse (como le ocurrió a la fotografía en sus comienzos simulando lo pictórico); defendiendo que la Infografía tiene su lenguaje propio, dado que nos muestra un nuevo tipo de realismo, inédito hasta la fecha.



*Animación colorista de "Vista de Venecia". Se trata de un Gif animado, y cada frame es un diseño infográfico del autor. Una simple operación de coloreado que antes habría costado un gran esfuerzo, el ordenador la resuelve instantáneamente: Son muchos cálculos matemáticos, pero los realiza a la velocidad de la luz*



*"5 Variaciones infográficas de Góndolas"*



Diseños del autor



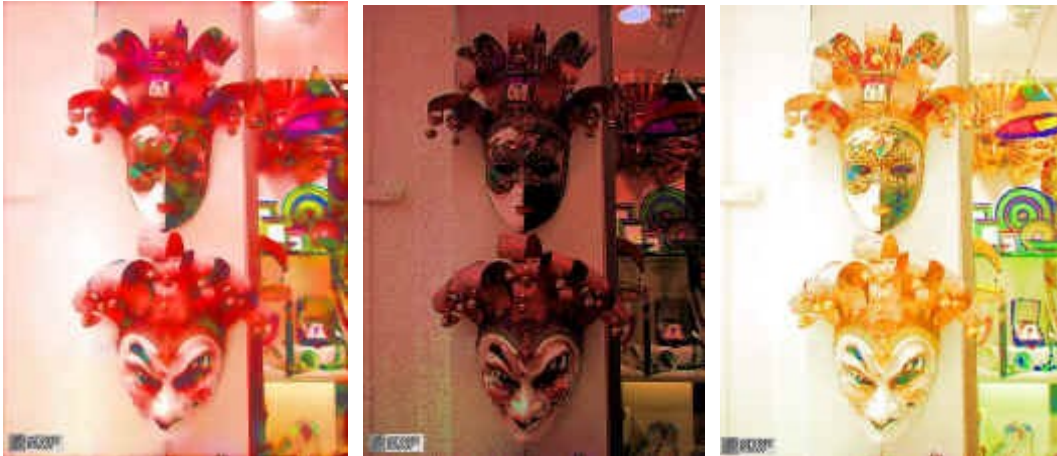
Estancia en Italia, mayo de 2000. Cámara digital Sony F55E



El realismo infográfico ha avanzado sorprendentemente. No sólo el píxel es cada vez más pequeño y las resoluciones digitales cada vez mayores; también han avanzado las gestiones del color en los programas de mapas de bits, cada vez con más y mejores filtros. Y de los programas vectoriales, ¿pueden todavía mejorar más? Asistimos atónitos a una revolución sorprendente en la cultura de la imagen informatizada, que reduce los tiempos de aprendizaje tradicionales y los espacios de diseño, y divulga la imagen digital en la red instantáneamente, a cualquier punto del planeta. Tal velocidad de avance es traumática, dada la imposibilidad para cualquiera de estar completamente al día; quizás es precisamente el estímulo que necesita la curiosidad y experimentación artística, para recrear la realidad desde perspectivas innovadoras:



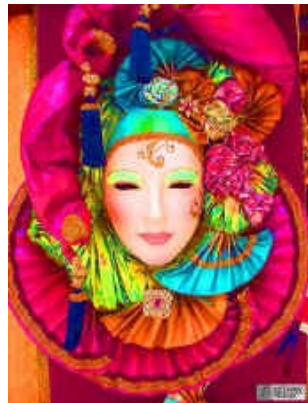
*El sello de la Infografía en las texturas pixeladas y los colores brillantes de estas "Tres versiones de Máscaras"*



*3 variaciones de color de una "Pareja de Máscaras", con desvanecimientos o acentos de los contornos y diferente saturación del color*



*"Trio de Máscaras". De la gama fría a la cálida, de la monocromía al contraste, todas las intenciones son factibles*



*"Variaciones de máscara adornada", cuatro tratamientos cromáticos de una imagen digital*







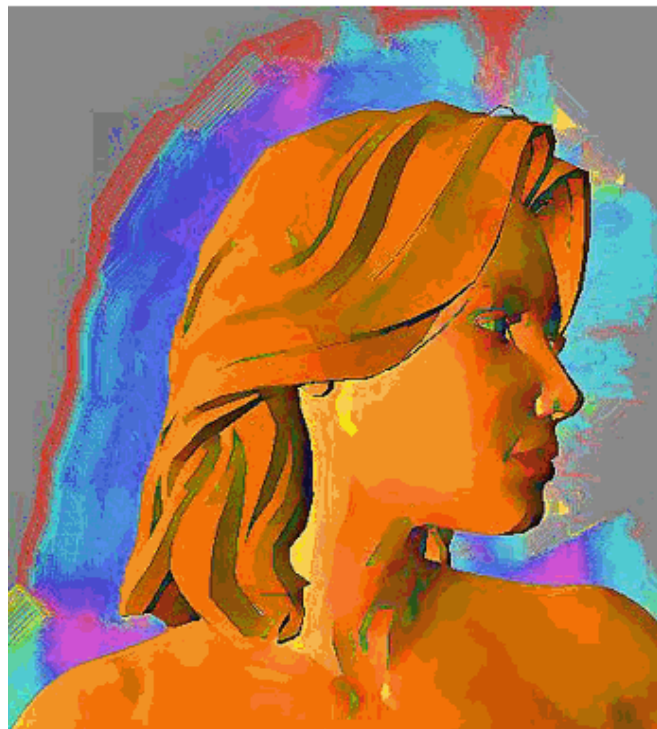
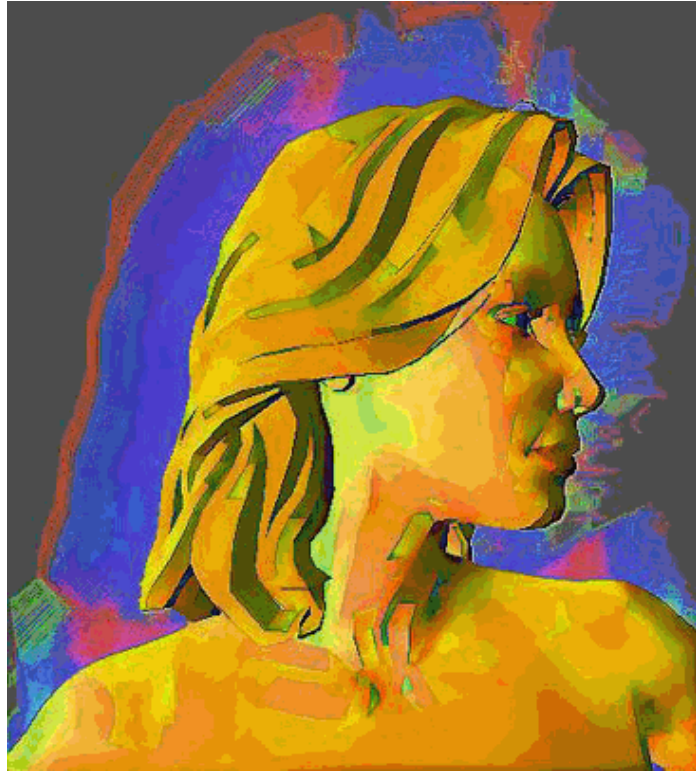


*Serie de 6 frames infográficos animados "Retrato sobre puente de Venecia"*

## **LA FIGURA VIRTUAL**

---

Pasando a la figura humana virtual, expongo aquí algunas posibilidades de trabajo para aquellos artistas infográficos que se inician con la figura humana virtual en tres dimensiones, y que además de pasar muchas horas con tediosos y complejos manuales, siempre prefieren aprender un programa casi intuitivamente, desde un mínimo conocimiento básico. Por esto mismo no pretendo dar un curso completo, ni comentar las características de cada versión, ni siquiera hacer propaganda de este o aquel programa, ni de cada herramienta de cada menú (para eso están los libros), sino acercar al profano estas posibilidades para que las utilice o no según su gusto y necesidades; para ello muestro ejemplos que he realizado y obras de otros artistas de variados estilos. Articular y mover la figura en todas las poses posibles, y revestirla de texturas, iluminación, colores, de mallas alámbricas, renderizarla con una u otra superficie, cubrirla de planos facetados, siluetearla, etc., son miles de posibilidades, donde se pueden añadir todas las figuras que queramos, producir animaciones, anatomizar sus esqueletos, muscularlas, o convertirlas en maniqués, o como simple geometría de cubos y cajas como los diseños estereométricos de Durero.



*"Musa Informatizada". Obra infográfica de figura virtual manipulada*

Pero lo mejor de todo ello es que cualquiera de las ediciones o versiones de software, no ofrece un único e invariable modelo figurativo, sino diferentes propuestas de tipos anatómicos, que además pueden modificarse personalmente en sus proporciones, constitución, peso, edad, sexo, etc., llegando si se quiere a la distorsión anatómica y a la abstracción figurativa; alterando incluso el objetivo de su visión cónica. Toda una serie de diales y de posibilidades para variar elemento por elemento. De manera didáctica, podemos ver de forma ilustrada estas características en los diseños que muestro a continuación:

De programas como Poser, asombra su fácil y asombroso manejo a simple golpe de ratón, aunque las nuevas versiones han mejorado en realismo y detalle anatómico. Algo característico, es la típica figura que aparece al arrancar el programa, con los brazos en cruz, dispuesta para ser articulada con la mano de Adán de Miguel Ángel o el hombre vitruviano de Leonardo. Las diversas formas de Display, de contemplarla en silueta, perfilada, en malla alámbrica, planos o cubos, o de añadir perspectiva atmosférica (Depth Cued), todavía puede dejar estupefacto a cualquiera, aunque el experto pueda reconocer limitaciones ya superadas.



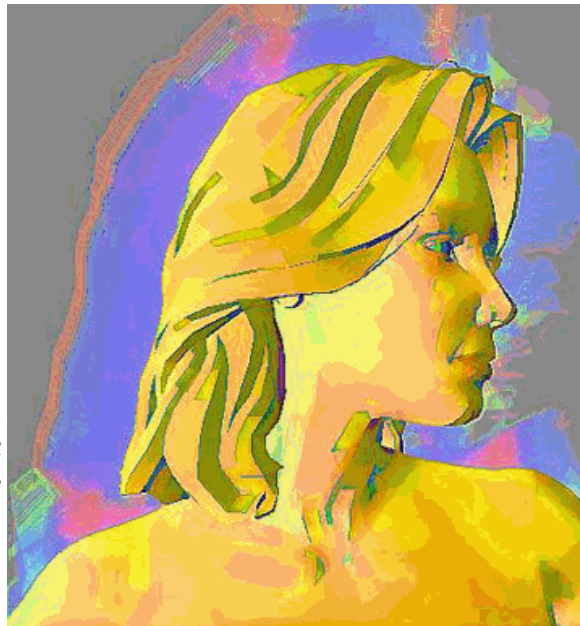
*Ejemplos de malla, planos y renderizado muscular*

---

El renderizado es el pulido final de su superficie, que puede vestirse con la textura que queramos (siempre que tenga la extensión Tif). Incluso podemos importar fondos para la figura, escenarios paisajistas y arquitectónicos, pero nosotros no vamos a desarrollar este aspecto, eligiendo en las Preferencias un color de fondo neutro agrisado que no moleste a la percepción de la figura.



*Los fondos y escenas se pueden importar como 2D o 3D. En cada caso es necesaria la concordancia de las figuras en el espacio perspectivo*



---

*Ejemplos de Figuras sobre fondo y animación*

La percepción tridimensional y el movimiento espacial alrededor de la figura es directo, pudiendo pasar de articular la parte anatómica aisladamente, como el brazo, antebrazo, tórax, etc., a mover la figura completa y elegir el escorzo más insospechado para contemplarla. Si mostramos los focos luminosos podemos apreciar los tres círculos de luz coloreada que podemos cambiar de cromatismo y mover alrededor de la figura, así como expandir o contraer su radio, para que incidan más lejos o más cerca sobre el cuerpo virtual.



---

*Ejemplos de diferente iluminación, desde la penumbra al contraste*

Para trabajar inicialmente es útil usar valores predeterminados de su galería, para pasar a los cambios morfológicos y cromáticos que busquemos. Como siempre, es conveniente guardar periódicamente cada cambio, a fin de poder volver atrás ante un error o arrepentimiento, y tener una idea lo más clara posible de la expresión de la figura. Si bien este programa puede ayudar a desarrollar la visión espacial de la figura,

los conocimientos morfológicos de la anatomía y su biomecánica, nos ayudarán a sacarle el máximo partido.

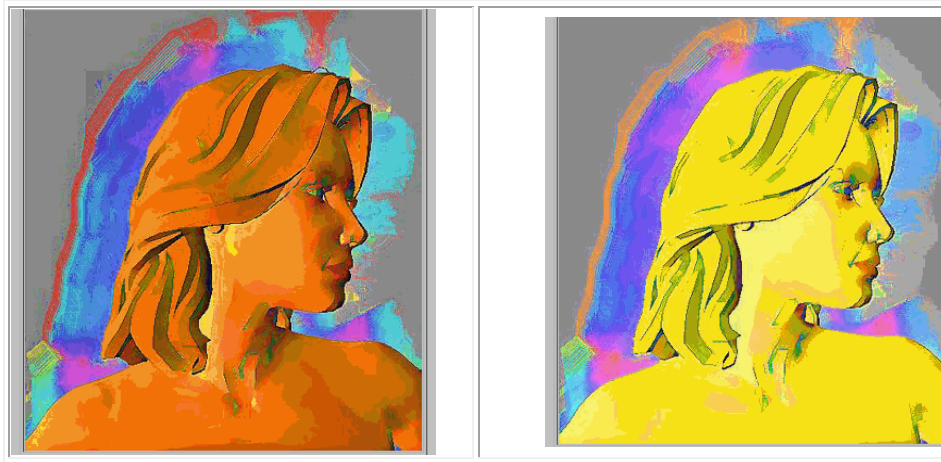


*Escorzos y cambios de cámara con difuminación atmosférica*

Instantáneamente podemos contemplar la figura con otro ángulo, con otra perspectiva, y cada vez la práctica permite conseguir mejores resultados, con mayor seguridad. Por defecto las imágenes se guardan en formato, característico, y que permite retomar la figura para continuar manipulándola tridimensionalmente. Cuando se exporta a Bmp, Tif, el cambio es irreversible y se transforma en una imagen bidimensional, y sólo podemos incorporar un cambio a la figura, si lo hacemos a la textura de su superficie: De esta forma podemos vestirla, cambiar el gesto o realizar un grafismo superficial, importando la imagen a otro programa de mapa de bits.



*Diferentes ensayos y diseños de estudio gestual. Lo importante no sólo es mover la figura, sino transmitir una acción, una psicología o vida interior, en relación al espectador*



Animación simple. Cada versión muestra planos facetados más pequeños, y la figura gana realismo



*Variaciones morfológicas de escala según la edad. Las proporciones pueden además manipularse en cada eje espacial*



*"Saludos de Primavera". Desnudos infográficos, donde a la construcción virtual le sigue la manipulación digital*

---

## **CURSO DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA "FIGURACIÓN INFOGRÁFICA Y PRESENTACIÓN HTML PARA EL APRENDIZAJE ARTÍSTICO"**



Impartido en el SAV, el Secretariado de Recursos Audiovisuales de nuestra Universidad de Sevilla, del 16 al 30 de Noviembre del año 2000, este curso teórico-práctico que he coordinado estuvo dirigido a personas interesadas en conocer las herramientas infográficas de manipulación de la figura humana, para multiplicar los



recursos experimentales informáticos aplicados a la plástica figurativa valorando los conceptos estéticos de composición, equilibrio, idea expresiva, etc., que siempre subyacen a la obra de arte en todas las técnicas. La Infografía suele malinterpretarse por sus detractores artísticos como carente de estudio del análisis compositivo, pensándose equívocamente que "el artista no piensa y se limita a pulsar botones sin ordenación previa ni inspiración intuitiva", lo cual parece disociar el arte de toda herramienta que sirve para darle forma. Es cuando el artista se familiariza con el medio técnico cuando mejor puede expresar su creatividad y desarrollar su estilo personal. Transmitiendo su mensaje estético de forma fluida.

Por tanto, mi pretensión con este curso, y dado que en nuestra Facultad todavía no se dispone en estas fechas de Aula Informática, era desarrollar en el alumno un conocimiento crítico de las posibilidades "en principio mecánicas" de la técnica que le brinda la máquina ordenador, para que sea capaz de trascenderlas, y discriminar creatividad artística en las obras infográficas cuya plástica trasciende la técnica. No es necesario disponer de la última versión del mejor programa informático para que la obra infográfica sea mejor o más creativa, o más artística. Los programas ya desbordan la capacidad humana para conocerse por completo todas las posibilidades de su uso estético, y lo más frecuente es que cada artista se especialice en las dos o tres herramientas que domina y que realmente son las que le interesa para materializar su idea, algo en lo que ya influye su personalidad y su estilo: Para eso es suficiente trabajar incluso con programas demos o gratuitos, o versiones no tan recientes. Si 20 artistas infográficos representan un modelo, podemos estar seguros que las 20 representaciones serán diferentes, como ocurriría con la pintura, el dibujo o la escultura, porque cada artista percibe y trasmite emociones distintas, y tendrá un diferente concepto y conocimiento de los medios infográficos.

Con la ayuda docente del artista infográfico D. Arturo Molina López, técnico experimentado del SAV, que se ocupó de la fase docente de navegación por la red para localizar información, explicar las paletas gráficas y editores HTML de forma dinámica, dada su alta preparación y formación en este campo, de muchos años de trabajo en este Secretariado. Yo me ocupe de la fase docente de representación y manipulación de la figura humana con las distintas herramientas. Ya había realizado anteriormente seminarios y conferencias con video-proyectores multimedia en Bellas Artes, Escuela de Artes Aplicadas, Jornadas, etc., pero esta era la primera vez que mis alumnos disponían cada uno de un ordenador y podían experimentar en tiempo real lo que yo ejecutaba en la proyección. Los alumnos se bajaban de la red los programas gratuitos con los que íbamos a trabajar, y desde el primer día se obtuvieron resultados sorprendentes. Imaginé qué podría suponer disponer por fin de una Aula Informática en nuestra Facultad, para que los alumnos se formaran en el aprovechamiento artístico de estas técnicas: no por casualidad una buena parte de los alumnos de este Curso eran de Bellas Artes, incluso licenciados y doctorados, conscientes de sus carencias formativas y motivados por la posibilidad de aprender con la práctica.

*Mientras comento el uso de la cámara digital, la dejo a los alumnos, que prueban a grabar unos segundos. Al momento visualizan fotografías y videos, que sirven para darse cuenta de los errores cometidos. La segunda vez que lo hacen ya no cometen los mismos fallos, y así aprenden a valorar los resultados, que no se producen de forma tan sencilla ni por casualidad.*



*Aula Informática del Secretariado de Recursos Audiovisuales y Nuevas Tecnologías. Instantes durante los primeros días del curso*

Durante la fase práctica del curso, recomiendo ir guardando copias de los avances que van surgiendo, porque suele ser frecuente que nos confiemos y que cuando se estropea el trabajo infográfico, sea imposible volver atrás, como cuando escribimos y se nos va todo por un corte de luz. Además de hacer sucesivas copias en el disco duro, la capacidad de algunos programas de mostrar toda la historia del trabajo es un recurso para deshacer cambios. Así, se pierde el miedo a empezar de nuevo, porque siempre contaremos con el planteamiento original, y seremos más críticos con la estética final si no nos convence.

La primera clase doy unos conceptos generales sobre Arte y Ordenador, que tiene por objetivo resaltar las características artísticas propias del soporte digital, y los tipos de archivos con los que se puede guardar una imagen, según pretendamos calidad o velocidad de transferencia. A continuación, les hago diferenciar imágenes vectoriales de bitmaps, o mapas de bits, haciendo uso del zoom, y los conceptos de resolución y de tamaño de imagen, para pantalla e impresión. A partir de aquí el resto de clases se centran en familiarizarlos con las herramientas infográficas de dibujo y pintura para trabajar la figura humana bidimensional y tridimensional.



*Las ventajas de poder explicar Infografía con la proyección multimedia y que los alumnos dispongan de medios informáticos para ejecutar inmediatamente el aprendizaje, se traducen lógicamente en una mayor calidad de la enseñanza artística*

Una vez que adquirieron las prácticas de recortar, copiar, pegar, ajustar, escalar, trabajar por capas, degradar, dibujar sacando una imagen oculta, potenciar las formas anatómicas, de imágenes figurativas que recogemos de la red, etc., el siguiente paso es trabajar con la figura humana en tres dimensiones, y para ello les inicio en mis conocimientos de Poser.

---

### **Ejemplos**

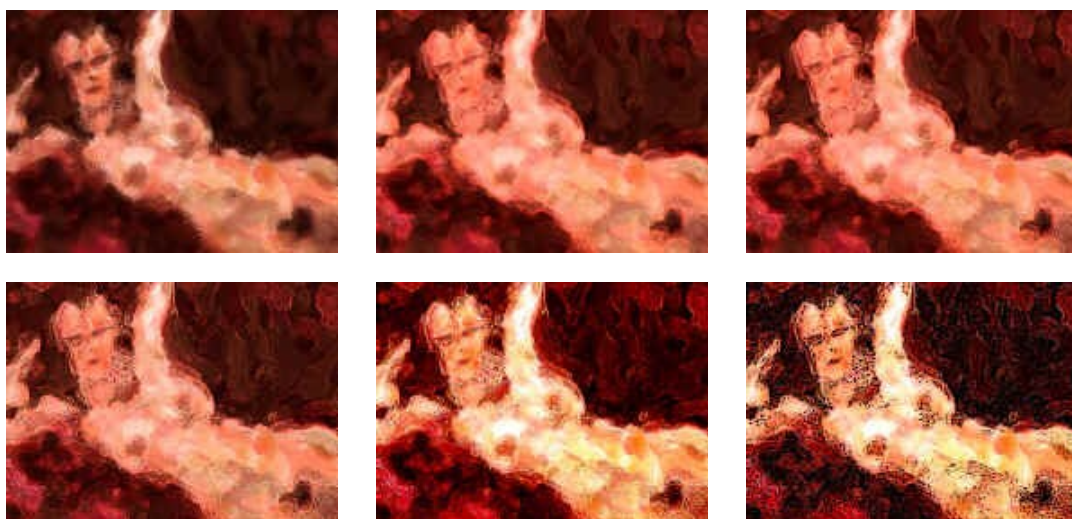
#### **EJEMPLOS DE TRABAJOS DEL CURSO DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA:**

#### **"FIGURACIÓN INFOGRÁFICA Y PRESENTACIÓN HTML PARA EL APRENDIZAJE ARTÍSTICO"**

---



Aquí tenemos varios ejemplos de variación infográfica de un diseño original en función de una intención concreta de resaltar los detalles y dar más fuerza expresiva. Parto de un diseño infográfico muy diluido que poco a poco se va trabajando con herramientas que permiten resaltarlo, tales como trazos de pincel, bordes acentuados, que pueden matizarse con una simplificación de planos de vírgulas y por último un mayor contraste y enfoque con bordes añadidos oscuros. Conseguimos un resultado más impactante, sin abandonar el estilo plástico característico de la mancha original.



*Ejemplos que realizo durante la clase y proyección, de seis Variaciones de un mismo tema*

Tras repasar una a una las herramientas digitales, propuse durante el curso que los alumnos desarrollaran una aplicación práctica, y a continuación se muestran algunos resultados: En estos trabajos se nos presenta esta versión de la obra que el alumno titula "Viento", donde se potencia la sensación de atmósfera que envuelve y sólo deja ver partes de la figura, mejorando así la intención original pretendida. Aconsejo a mis alumnos que hay que concretizar la idea principal con elementos plásticos, en este caso que ayuden a la figura a adquirir la expresión de baño aéreo deseado. Se han utilizado las herramientas de máscara, recortando y rellenando de color, y usando parcialmente el aerógrafo.



*Ángel García Castaño*

---

Otros trabajos, se centran en una zona de atención sobre la figura, o la tratan por entero con otro tipo de mancha, eliminando detalles si sobran. Para ello se abren marcos rectangulares que diluyen o contrastan la figura del resto, algo que ya emplean los restauradores de cuadros para realizar pruebas de limpieza virtual. Las manchas pueden obtenerse con muchas herramientas, y resulta útil combinarlas entre sí, porque cada obra requiere un tratamiento personalizado. Por ello conviene asegurarse que podamos recuperar siempre el paso anterior si no nos convence el resultado, porque en la mayoría de los casos los valores predeterminados no suelen ser los correctos. Así, tendremos que

elegir el grosor del pincel correcto, el porcentaje de colorido o transparencia, dependiendo de su efecto en la composición del conjunto de la obra.



*Blanca Vidal Fernández*

---



*María del Carmen López Colomé*

---

Con las herramientas que seleccionan máscaras de tolerancia variable, se pueden mezclar imágenes borrando, cortando, copiando, realizando en definitiva un collage, con formas que se pueden seleccionar y mover al lugar preciso de la composición, para que todos los elementos puedan percibirse como una unidad coherente.



*Encarnación Parra Marchena*



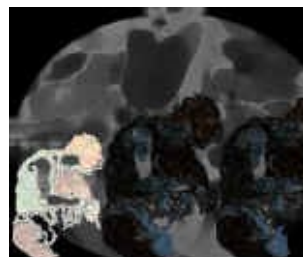
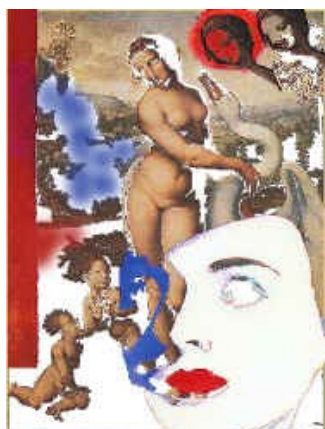
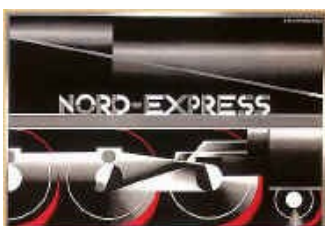
*Juan Francisco Martínez Borges*

Efectos de destellos, dibujar con tubos de neón, incorporar una figura Poser, un bajorrelieve, invertir, realizar grafismos, entre otras posibilidades, cambia radicalmente la expresión inicial de la figura, asignándole valores diferentes en una plástica que no tiene límites experimentales.



*Juan Luis Aguilera Hidalgo*

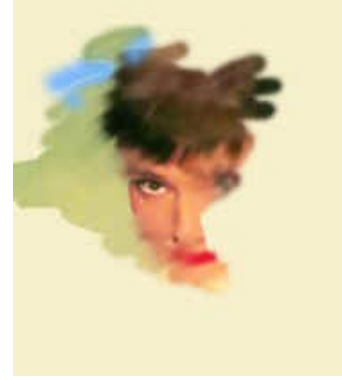
Con varias imágenes podemos seleccionar fragmentos y realizar una composición nueva, modificando la escala, el color, de manera que el fragmento inicial se hace casi irreconocible. Descubrir el juego que nos dan todas estas posibilidades, nos permite desarrollar capacidades y habilidades nuevas para enriquecer planteamientos tradicionales.



*María Ángeles Angulo Jiménez*

---





*Ignacio Martín Palomares*

---

### *Ejemplos*

A continuación, nada mejor que contemplar las obras digitales de algunos autores infográficos contemporáneos reconocidos internacionalmente. Aquí muestro una selección de obras infográficas de algunos de mis favoritos.

---

*Ferenc J. Haratzi*



*Downtown*



*Greenhouse*



*Mediavilla*

Este autor trabaja con 3DstudioMax y Painter, principalmente infografía arquitectónica.

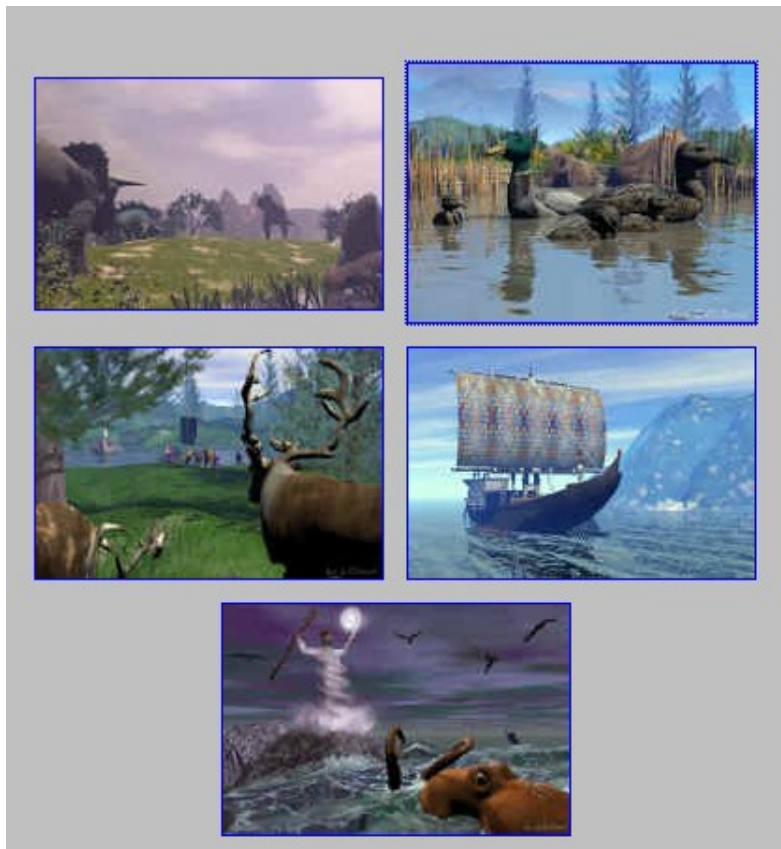
Ferenc nos cuenta así sus comienzos infográficos:

"I started graphics as soon as I was able to make a difference between paper and pencil. Back then, of course, it wasn't so much complicated, didn't need a lot of memory, unless when I had to remember where I put the pencil. Or the paper. Anyway, I drew everywhere: on the paper and on the wall. At home and outside of home. So, the love for graphics was there from the beginning, I guess I got this from my Dad, who drew 10 times better than me. Interesting, I was visiting my parents in Hungary with my laptop and the old man was watching me running 3D Studio Max and kept telling: "it's just amazing". I will never forget, since all I have I got from him. I'm wondering what he could do with Max, if he were younger /looking for cover :-)

I use 3D Studio Max and Painter 6 for 95% of what I do. I used to run Bryce and actually that's how it all started. I saw a picture and below it said "this image was created in Bryce3D". Tried Poser too, but I wasn't impressed with it. I don't browse a lot, the fewer images I see the more unique I can remain, I think. Some will agree with me, some will not. My motto? "Stupidity has a certain charm, ignorance does not" /Frank Zappa/ "

---

*Ken Gilliland*



Para este artista infógrafo, los aspectos realistas de sus representaciones no impiden el halo sobrenatural de sus paisajes, de composiciones cuidadas, y enorme

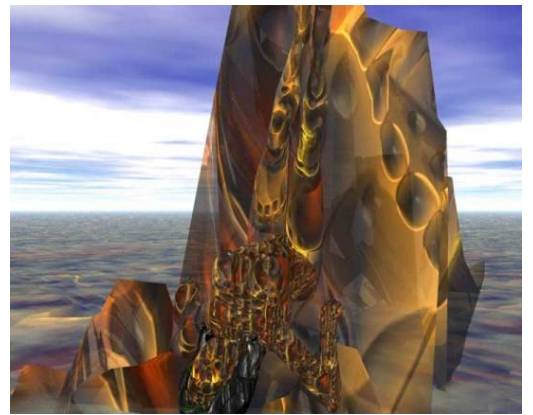
profundidad. Suele representar hitos históricos y legendarios, con la magia de observarlos por primera vez. Un uso absolutamente depurado de Bryce, entre otro software, y una facilidad inusitada para el diseño de texturas, le acreditan como uno de los mejores ejemplos del realismo infográfico actual.

---

## KIM KAISER

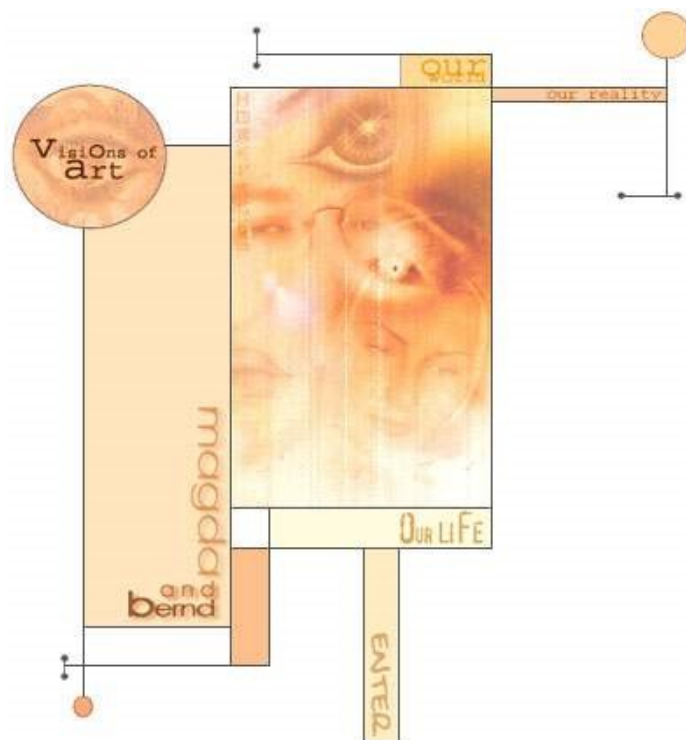
Quizás el autor con el que más comparto ideas y estética, Kim Kaiser es el paradigma del americano que crea escuela. Firma con el seudónimo "Luna", y es un artista infográfico tan humilde como excelso en su producción y creatividad. Uno de los mejores ejemplos reivindicativos del arte infográfico figurativo, a mi opinión.





---

**Magda y Bern**



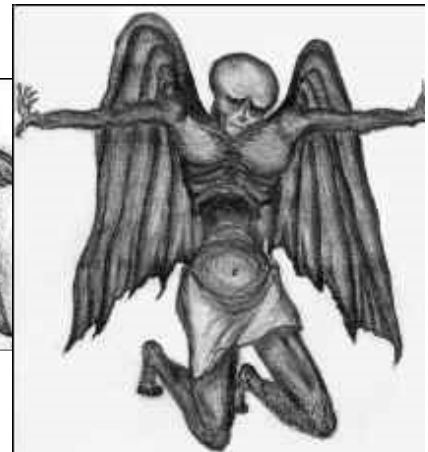
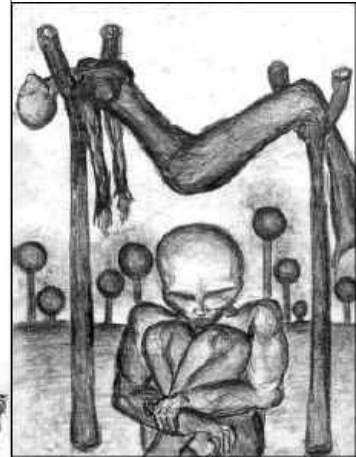
Fruto de la labor creativa de Magda, y la colaboración de Bern para los aspectos infográficos y web, esta artista utiliza la infografía como obra final desde sus bocetos y dibujos, donde ya muestra la idea que quiere representar, y que igualmente participan de su estilo único y personal.



### *INFOGRAFÍA*



*DIBUJOS*



---

**Paul Christiaan Bos**

Este artista es pintor, y manifiesta una evidente influencia de la Infografía como recurso creativo. Para muchos artistas, las computadoras son la apertura a una nueva realidad e inspiración de color no percibidos anteriormente, que coexiste y se relaciona con las demás artes, al poder abrir los ojos a nuevas realidades de inspiración, en otras épocas inimaginables.



*Estudio y obras de este pintor-infógrafo*

## ***REFERENCIAS***

Todas las imágenes de los capítulos Introducción, Infografía, La Figura, y Docencia, realizados por el autor del artículo "Sobre Figuración Infográfica". Software utilizado: Poser, Photoshop y ACDSSee.

Algunas direcciones de referencia para actualizar más ejemplos, novedades y conocimientos sobre Figuración Infográfica:

<http://www.curiouslabs.com/gallery/gallery.html>

<http://www.dream-silicon.com/gallery/Dominique.html>

[Bryce 4 Materials and Some .obj Format Models](#)

<http://www.vasters.de/> (Magda y Bern)

<http://www.pcbos.nl/> (Paul Christiaan Bos)

<http://members.aol.com/LunaCalm/> (Luna)

<http://www.oyonale.com/> (Gilles Tran)

<http://www.phase2.net/claygraphics/brycepg18.html> (Clay Hagebusch)

<http://www.empken.com/posermovies.htm> (Videos de Poser)

<http://www.empken.com/downloads.htm> (Para bajarse ropas, animales, etc.)

---

Antonio Bautista Durán. Prof. Dr. de la Facultad de Bellas Artes de Sevilla.

E-mail: [abduran@cica.es](mailto:abduran@cica.es)

Sevilla, febrero de 2001