

neftalí **VANEGAS**



benjamín **CÁRDENAS**



victoria **PETERS**



carlos **ESPITIA**



enrique **LARA**



giovanny **RODRÍGUEZ**



mafe **MANTILLA**



boris **GREIFF**



a p u n t e s d e **I L U S T R A C I Ó N**







a p u n t e s d e I L U S T R A C I Ó N



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ  
JORGE TADEO LOZANO

Apuntes de ilustración / Neftalí Vanegas ... [et al.]. –  
Bogotá: Fundación Universidad de Bogotá Jorge Tadeo  
Lozano. Programa de Diseño Gráfico, 2008.  
104 p.; 22 cm.

ISBN: 978-958-725-007-7

1. ILUSTRACIONES. 2. DISEÑO GRÁFICO. I. Vanegas, Neftalí.

CDD741.6'A95

Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano  
Carrera 4 No. 22-61 | PBX: 242 7030 | Bogotá | [www.utadeo.edu.co](http://www.utadeo.edu.co)  
Programa de Diseño Gráfico

a p u n t e s   d e   I L U S T R A C I Ó N

ISBN: 978-958-725-007-7  
Primera edición: 2009

RECTOR:

José Fernando Isaza

VICERRECTOR ACADÉMICO:

Diógenes Campos Romero

DECANO FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS, ARTE Y DISEÑO:

Alberto Saldarriaga

DECANA DEL PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO:

Pastora Correa

DIRECTOR EDITORIAL (E):

Jaime Melo Castiblanco

COORDINACIÓN DEL PROYECTO:

Pedro Duque

DIAGRAMACIÓN Y DISEÑO DE CUBIERTA:

Benjamín Cárdenas, Victoria Peters

CONCEPTO GRÁFICO:

Óscar Mauricio Velásquez

CONTROL Y SUPERVISIÓN DE PRODUCCIÓN:

Dirección de Publicaciones

Prohibida la reproducción total o parcial por cualquier medio sin autorización  
escrita de la Universidad.

neftalí  
**VANEGAS**



■ 6

benjamín  
**CÁRDENAS**



■ 20

victoria  
**PETERS**



■ 32

carlos  
**ESPITIA**



■ 44

enrique  
**LARA**



■ 56

giovanny  
**RODRÍGUEZ**



■ 68

mafe  
**MANTILLA**



■ 80

boris  
**GREIFF**



■ 92



Con este nombre se presentan apartes de un juicioso y dedicado trabajo académico y profesional de algunos profesores vinculados a los programas de Diseño Gráfico y Realización de Audiovisuales y Multimedia, responsables directos, en su mayoría, de las cátedras de Ilustración I y II.

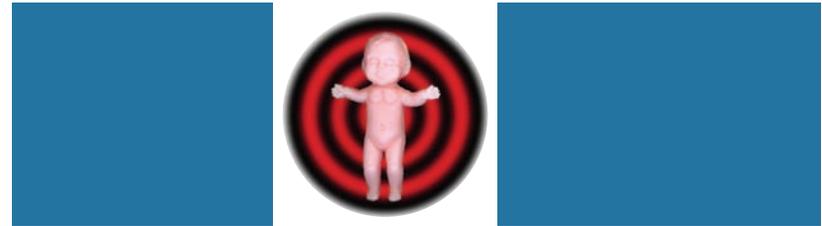
La publicación se orienta a poner en consideración de la comunidad académica múltiples miradas y estilos en la manera de abordar la concepción, los procesos y los procedimientos creativos de expresión y representación propios de este campo de vastas posibilidades en la formación y en el desempeño del oficio de los diseñadores.

El título de esta publicación admitiría la doble acepción de la palabra *ilustración*, pues según el Diccionario de la Lengua Española, *ilustrar* significa proporcionar cultura a alguien, instruir, proporcionar a alguien conocimientos, pero también añadir a un impreso láminas, dibujos, fotografías, etc., relacionados con el texto.

En el siglo XVIII surgió el movimiento ideológico denominado la *Ilustración*, en favor de la secularización de la cultura y caracterizado por su fe en la razón para resolver los problemas humanos. En la Misión de la Universidad de Bogotá Jorge Tadeo Lozano se expresa como uno de sus propósitos “*retomar los ideales ilustrados de la Expedición Botánica*”, que como es sabido fue liderada por José Celestino Mutis desde febrero de 1761, cuando llegó a Santa Fe de Bogotá, mientras Europa vivía plenamente el movimiento de la *Ilustración*.

La ilustración ha estado presente en el campo del diseño gráfico desde los orígenes del oficio, que derivó en profesión. Las nuevas tecnologías le han permitido hacer un uso más eficiente de herramientas técnicas y tecnológicas que han ampliado las posibilidades destinadas a facilitar los procesos de reproducción y difusión en el terreno editorial impreso y electrónico, pero la creación de la imagen ilustrada sigue manteniendo intacto su fin de ser un vehículo de la comunicación; con un interés estético y discursivo y, en muchos casos, más relevante y no supeditado al *texto* lingüístico.

Esperamos que el aporte hecho por los profesores Benjamín Cárdenas, Carlos Espitia, Enrique Lara, María Fernanda Mantilla, Victoria Peters, Giovanni Rodríguez y Neftalí Vanegas, bajo la coordinación del profesor Pedro Duque, sea de gran utilidad para ampliar el conocimiento y el disfrute de la comunidad de estudiantes y profesores.



NEFTALÍ VANEGAS Menguán

DISEÑADOR GRÁFICO | Universidad Nacional de Colombia

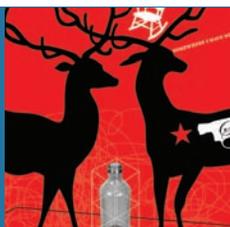
CANDIDATO AL TÍTULO DE MAGISTER EN HISTORIA Y TEORÍA DEL ARTE,

LA ARQUITECTURA Y LA CIUDAD | Universidad Nacional de Colombia

PROFESOR | Programa de Diseño Gráfico

ASIGNATURA | Teoría e Historia del Diseño Gráfico

Universidad Jorge Tadeo Lozano



## “somewhere i have never travelled”.

### De la obra poética de e.e. cummings

La propuesta alrededor de la cual gira este ejercicio, intenta poner en evidencia una serie de procedimientos con los que identificamos nuestro trabajo como ilustradores. Es necesario aclarar que la ilustración como oficio nunca se enseña, sino que a través del tiempo quien se involucra en sus procesos va apropiándose de un grupo de elementos con los cuales desarrolla su trabajo y que se reinventan a sí mismos permanentemente.

La ilustración no puede ser asumida como un simple proceso de carácter técnico. Es en su perspectiva conceptual donde residen sus posibilidades y alcances. No se trata de la suma de etapas y métodos, sino que más bien se resume en una serie de decisiones que se van asumiendo en el desarrollo de la pieza gráfica y que responden a lo que se pretende obtener como mensaje. Los métodos no existen, existen los procedimientos. Éstos son particulares, heterogéneos, diversos, relativos y muchas veces intangibles, porque lo que alimenta el trabajo cotidiano del ilustrador es la actitud con la que el oficio se resuelve de manera disciplinada y constante, no sobre la base de un aparente método, sino en el ejercicio propio del ilustrador. Me parece mucho más interesante plantear el proceso desde la dimensión conceptual, ya que desde mi punto de vista, la técnica es reemplazable, arbitraria si se quiere. Lo que no se puede alterar es el manejo de los conceptos que guían el desarrollo de la ilustración, por eso le otorgo mucho más valor a ese conjunto de lineamientos que hacen que el trabajo adquiera su validez como objeto comunicativo.



*somewhere i have never travelled*

*somewhere i have never travelled, gladly beyond  
any experience, your eyes have their silence:  
in your most frail gesture are things which enclose me,  
or which i cannot touch because they are too near*

*your slightest look easily will unclose me  
though i have closed myself as fingers,  
you open always petal by petal myself as Spring opens  
(touching skilfully, mysteriously) her first rose*

*or if your wish be to close me, i and  
my life will shut very beautifully, suddenly,  
as when the heart of this flower imagines  
the snow carefully everywhere descending;*

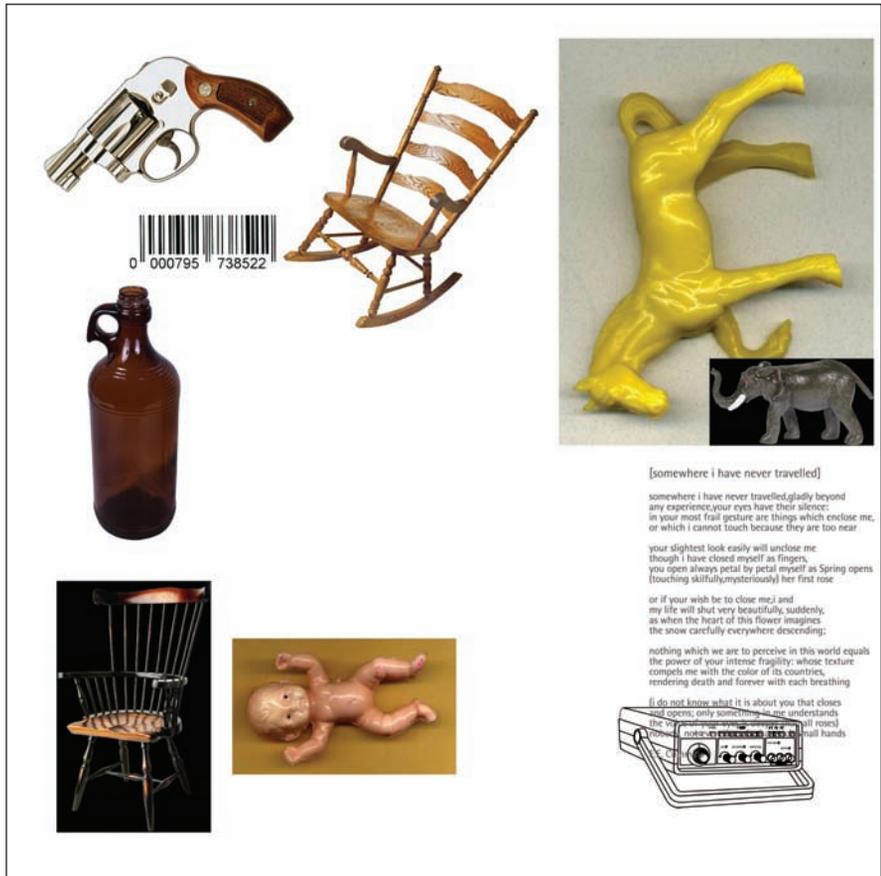
*nothing which we are to perceive in this world equals  
the power of your intense fragility: whose texture  
compels me with the color of its countries,  
rendering death and forever with each breathing*

*(i do not know what it is about you that closes  
and opens; only something in me understands  
the voice of your eyes is deeper than all roses)  
nobody, not even the rain, has such small hands*

*e.e. cummings*

Es muy difícil plantear este proceso como un flujo lineal de procedimientos que darán como resultado la ilustración final. Se trata más bien de una serie de opciones que se asumen a través del desarrollo de la propuesta y que no son siempre parte de un método pre-establecido.

Usualmente inicio el planteamiento de mi trabajo a través de un esquema de conceptos que determinados por el texto, guiarán las decisiones asumidas en el proceso. Me interesa que conceptualmente sea muy claro el panorama desde el comienzo. En el caso concreto de esta imagen, parto de dos directrices: en primer lugar la idea de lo cotidiano, que es muy importante en la obra de e.e. cummings y como segundo punto el conjunto de emociones que el escrito sugiere. Desde esta estructura comienzo mi trabajo. Allí establezco cómo algunos elementos de la vida cotidiana pueden llegar a ser altamente simbólicos para la propuesta y cómo también la imagen requiere de componentes que sugieran esa carga emocional tan alta del texto.



2 Inicio una búsqueda concreta de elementos que puedan sugerir esa idea de lo cotidiano, objetos que hagan referencia a cierta emotividad de lo habitual, así como de algunos símbolos que en la obra del escritor puedan plantear ese sentido un poco trágico del texto.

Usualmente parto de un principio muy simple: existen por lo menos dos muy buenas ideas para solucionar un concepto. Así mismo, intento eliminar la primera idea en el proceso y trato de buscar soluciones alternativas y más interesantes tanto gráfica como conceptualmente.

Hago una primera aproximación a imágenes, bien sean fotografías u objetos escaneados, que puedan ir desarrollando el concepto general. Mantengo el texto a la vista para permanecer en contacto con el escrito.



[somewhere i have never travelled]

somewhere i have never travelled,gladly beyond  
any experience,your eyes have their silence:  
in your most frail gesture are things which enclose me,  
or which i cannot touch because they are too near

your slightest look easily will unclose me  
though i have closed myself as fingers,  
you open always petal by petal myself as Spring opens  
(touching skilfully,mysteriously) her first rose

or if your wish be to close me,i and  
my life will shut very beautifully, suddenly,  
as when the heart of this flower imagines  
the snow carefully everywhere descending;

nothing which we are to perceive in this world equals  
the power of your intense fragility: whose texture  
compels me with the color of its countries,  
rendering death and forever with each breathing

(i do not know what it is about you that closes  
and opens; only something in me understands  
the voice of your eyes is deeper than all roses)  
nobody, not even the rain, has such small hands

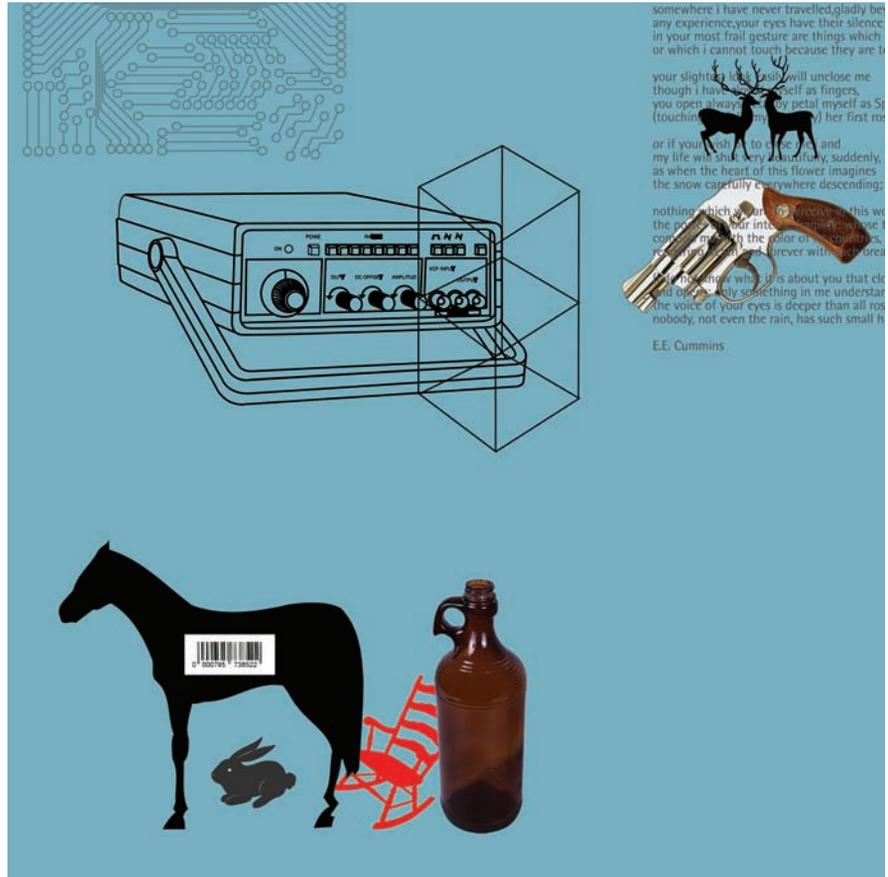
E.E. Cummins



3 Continúo con la búsqueda de elementos y objetos que puedan mantener ese sentido simbólico que percibo desde el texto. Mantengo la idea de hacer algo simple, muy plano y esquemático, dado que el poema sugiere una serie de emociones contenidas que, aunque no son evidentes, permanecen de manera contundente en el escrito.

Algunas imágenes ya han sido silueteadas, ya que me interesa que se mantenga esa sensación de vacío y soledad que el texto también sugiere. Empleo algunos símbolos que recuerdan la decoración de telas o texturas de los muebles, así como esquemas o dibujos simples de aparatos domésticos.

De paso experimento con el color, tratando de mantener una gama muy limitada con el objetivo de sostener esa simplicidad que deseo sea la característica fundamental de la imagen.

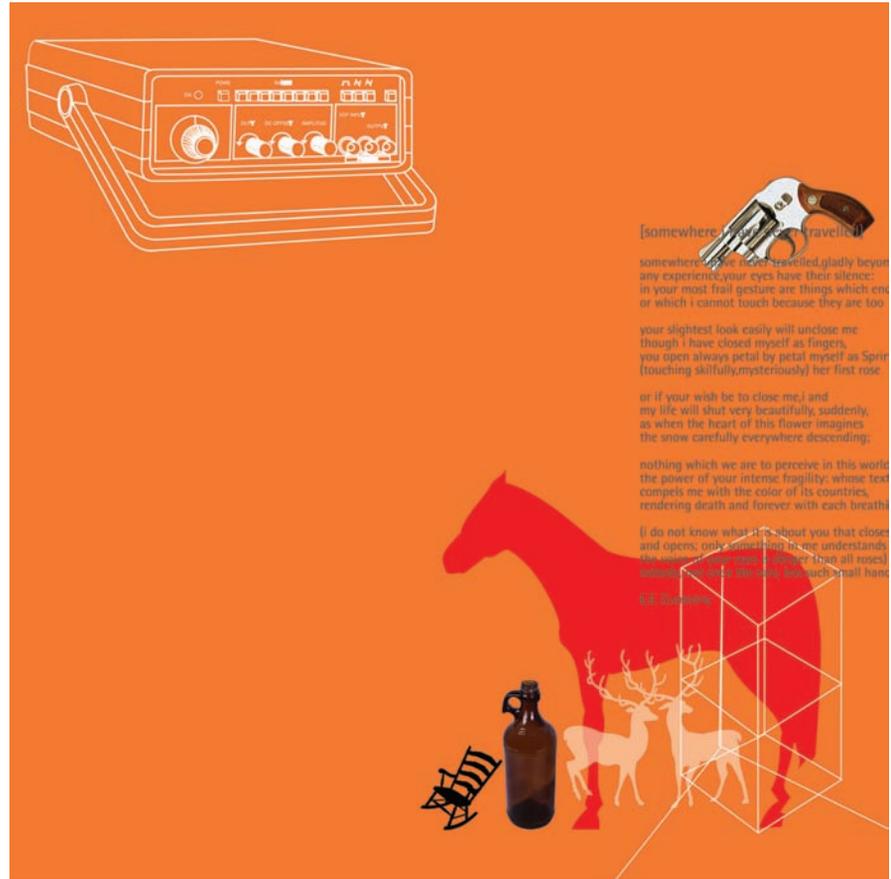


**4** Empiezo a experimentar con el texto, es decir, llevarlo a un nivel más formal, en el que se planteo la idea de lo escrito, lo poético, a un estado más gráfico. Trato de organizar los elementos y de simplificar la composición. Sugiero algunas jerarquías y trabajo el color; tratando, eso sí, de sostener la sensación de soledad contenida que busco en la ilustración.

Técnicamente, no me interesa hacer un despliegue de efectos y posibilidades proporcionadas por los recursos digitales. De hecho, busco un lenguaje que, acorde con el texto, se mantenga en unos parámetros muy definidos: colores planos, espacios vacíos, espacios limitados, figuras silueteadas y esquemas muy simples.



5 Busco ahora nuevas jerarquías, así como un mayor contraste de color. Elimino algunos elementos y ensayo con otra composición. Mantengo la idea de los dibujos planos en espacios vacíos. Los esquemas me sugieren lo impersonal de los objetos cotidianos e integro todos los componentes con el manejo simple de color y las siluetas.



6 Deseo ahora hacer la imagen un poco más cálida; por ello experimento con otra gama de colores y con algunas transparencias. Sigo eliminando elementos y también realizo algunas modificaciones muy sutiles al texto. Me mantengo en lo simple, y por eso trato de hacer una composición un poco más ligera; así es como acumulo algunos elementos en el extremo inferior y libero el fondo.



**7** Cambio el color reforzando la calidez buscada en la imagen, y asimismo le otorgo un sentido un poco violento, ya que el poema involucra la idea de la muerte. Una cierta violencia contenida. Hago una composición más cargada en la parte inferior y muevo el texto para convertirlo en textura. Cambio algunos elementos y sugiero a través de unas líneas la sensación de espacio o tridimensionalidad. Algunos símbolos son más apropiados por su emotividad presente y el color de fondo es ahora más fuerte, me permite un mayor despliegue de emociones.



**8** Defino cuáles van a ser los elementos en la ilustración. Ahora trabajo con tamaños y saturación de color dentro de la composición, los reubico y mantengo algunos a un nivel muy plano y otros casi en su inicial definición fotográfica.

Me interesa un lenguaje en cierta medida austero, de emociones contenidas que me proporcionan los elementos con los que integro la imagen: el aparato doméstico como símbolo de lo cotidiano, la botella con su imagen fotográfica referente a la fragilidad y una estructura geométrica que la protege; la silla como objeto relacionado con la soledad y unas líneas que sugieren espacios vacíos.



**10** Ahora ubico el texto como una línea reafirmando la idea de paisaje y reafirmo jerarquías y proporciones. Mantengo la gama de colores en sólo tres (blanco, negro y rojo), que son los que me refieren más claramente el sentido del texto. Solamente es preciso afinar detalles como la sugerencia de espacios y algunos detalles finales que ya aparecen integrados en la ilustración final.

Considero valioso el proceso en la medida en que se exploraron varias posibilidades de representación de los contenidos planteados por el autor en el texto. Muchas más de las que se evidenciaron. Es importante tener en cuenta que la solución final a la que se llega es de igual manera relativa y es producto de los criterios con los cuales se asumió el proceso, el cual, de ser de otra manera, daría como resultado otra imagen.

El proceso se reevalúa y se sostiene permanentemente desde lo conceptual; lo técnico es secundario, sustituible y relativo. Las ideas que el ilustrador pone en acción, así como su universo personal, son el soporte que nutre el trabajo cotidiano del desarrollo de imágenes.

**9** Ahora ajusto algunas proporciones; igualmente intento algunos cambios de color e integro los elementos de otra manera con cambios muy sutiles.

Dejo la silla en la parte superior de los animales a manera de paisaje, simbolizando la soledad de los personajes. Cambio la figura de la botella por razones formales y la dejo en escala de grises, junto a la estructura que ya estaba definida, símbolos ambos de la fragilidad de los sentimientos expuestos por el autor. Mantengo el dibujo del arma como referencia a la muerte y elimino el texto como textura, tratando de encontrar otra manera de ubicarlo dentro de la composición.



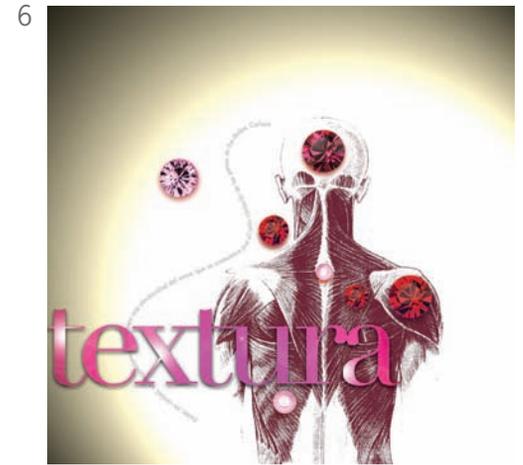
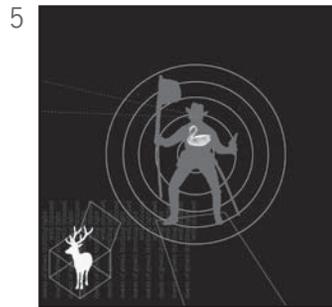


**DATOS TÉCNICOS**

Programas: Photoshop CS3 / Free Hand MX Plataforma Mac

Periféricos: EPSON Photoscan 3943 / Cámara digital Sony DSC W50

Técnica: digital

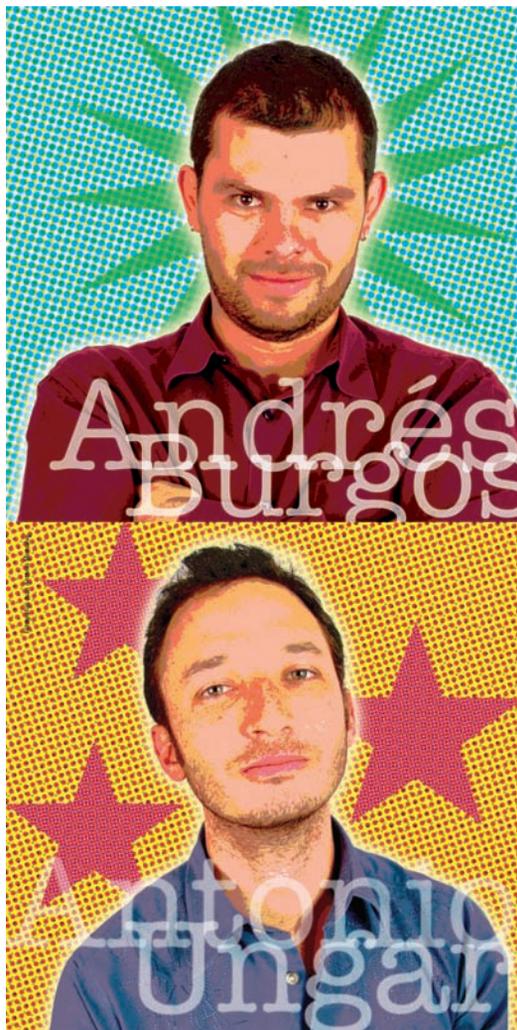


1/2  
 Calendario  
 DiAustria Recommended Partner Swarovski, 2007  
 Técnica: digital

3/4/5  
 Textos: "Illuminations" e.e. cummings  
 Técnica: digital

6/7  
 Calendario  
 DiAustria Recommended Partner Swarovski,  
 2006/2008  
 Técnica: digital

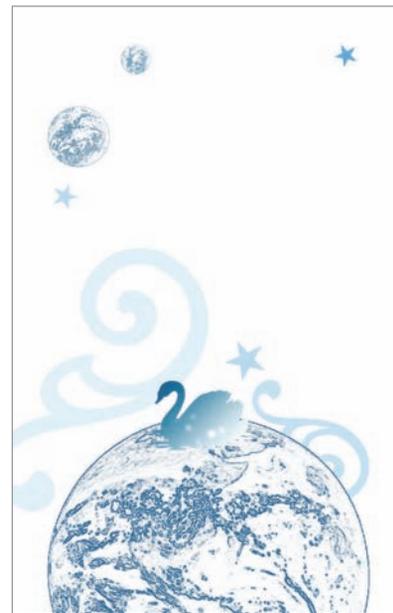
8



9



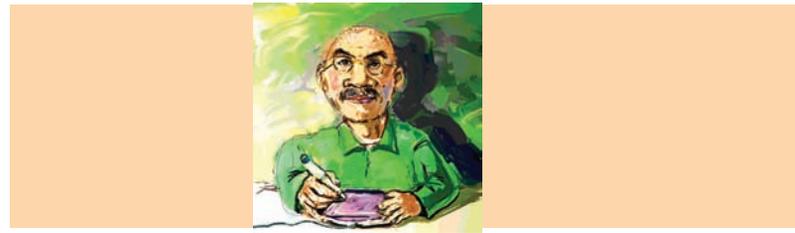
10



8  
Stand Ministerio de Cultura  
Feria del Libro 2006  
Técnica: digital

9/10  
Proyecto EAAB / Maloka  
Técnica: digital

neftali15@gmail.com



BENJAMÍN CÁRDENAS

DISEÑADOR GRÁFICO | Universidad Jorge Tadeo Lozano

TÉCNICO EN ARTES | Universidad Javeriana

GRAPHIC ARTS | National Academy of Fine Arts New York

PROFESOR | Programa de Diseño Gráfico

ASIGNATURAS | Ilustración II (digital) - Diseño de Orientación Gráfica

Universidad Jorge Tadeo Lozano

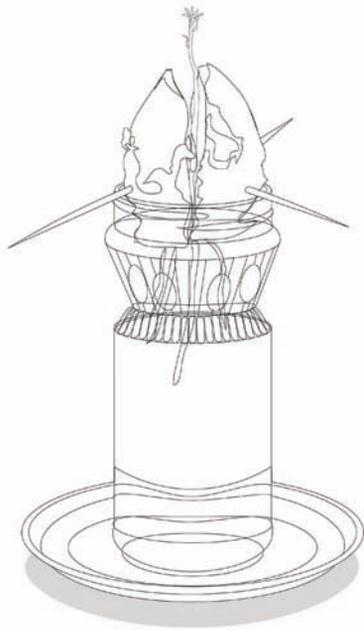


## Ilustrando digitalmente la *Persea americana*

### Introducción

En esta ilustración digital se han combinado un programa vectorial y uno de mapa de bits. El programa vectorial Freehand es para la estructura del frasco, ya que nos da una excelente precisión en las proporciones con los trazos de elipses y alineamientos. El programa Mapa de Bits Photoshop es para la coloración y acabado realista, por las diversas expresiones que se obtienen con las herramientas de texturas, pinceles y transparencias. Es ideal utilizar tableta digital. Siempre procuro tener al lado del computador el elemento que voy a ilustrar, en este caso la semilla del aguacate, que está en un frasco con agua sostenida por palillos sobre un plato cerámico. Es aconsejable mantener condiciones de iluminación estables en la escena. Además hago uso de una fuente de luz cenital.

*Nota:* los textos en tono *azul* son para programas en inglés.



FREEHAND



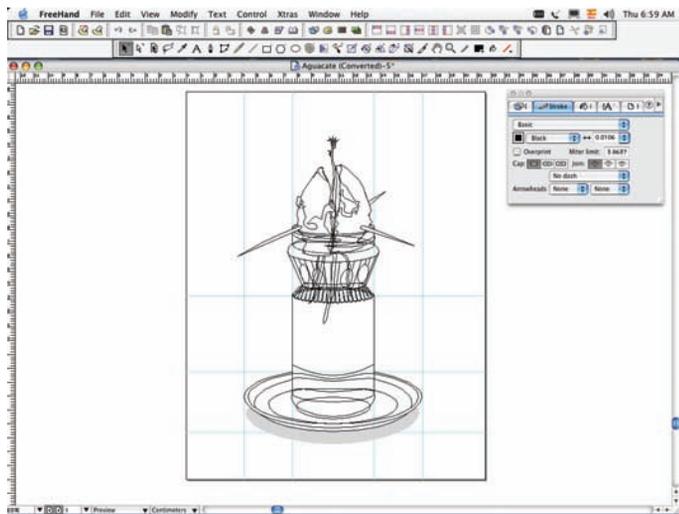
PHOTOSHOP



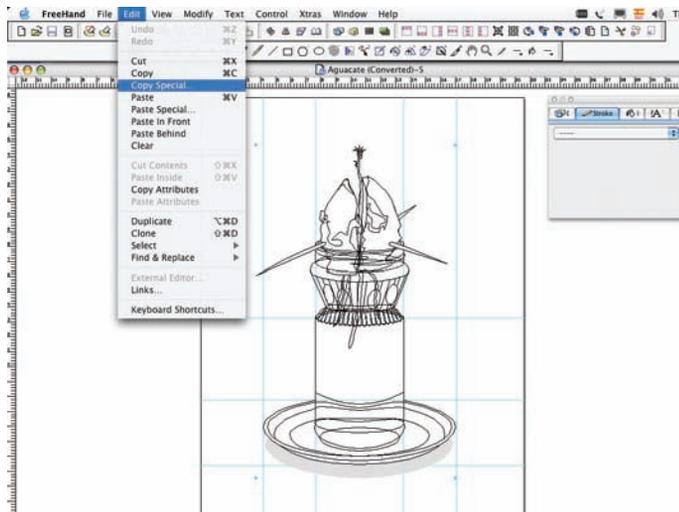
*Aguacate*  
*Persea americana*

PHOTOSHOP

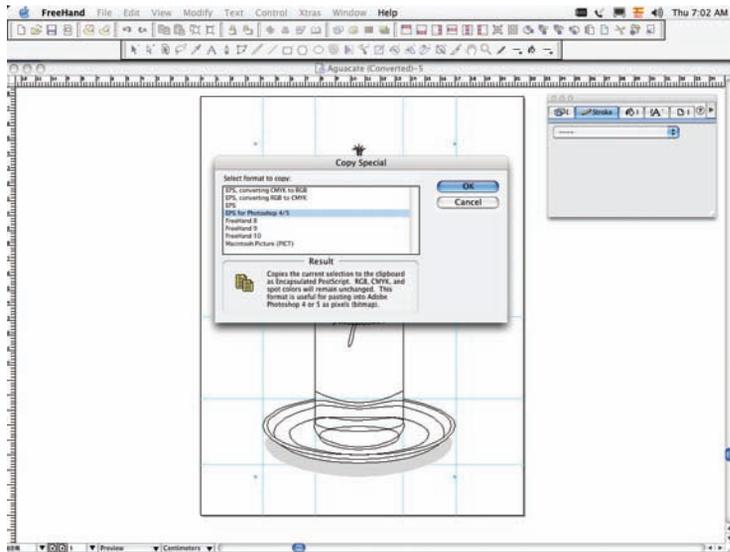
Se comienza la ilustración en Freehand, Illustrator o Corel Draw con la estructura del frasco y se exporta a Photoshop o Painter de Corel para su coloración.



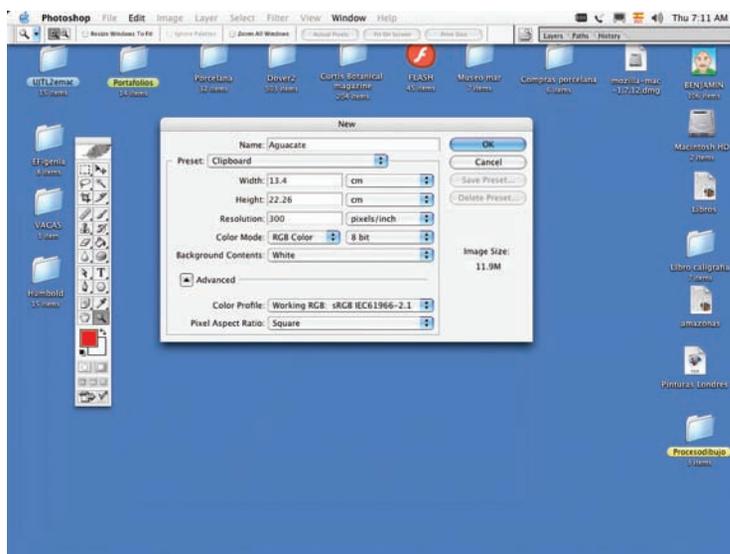
1 Hacer ilustración inicial en línea de calibre fino, en un programa vectorial, en este caso Freehand.



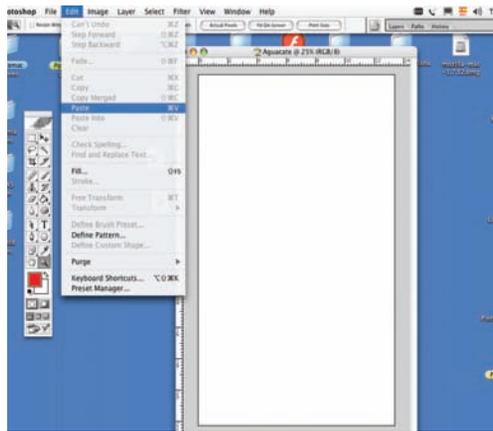
2 Terminada la ilustración, ir a edición (**Edit**) y marcar, en Freehand, copia especial (**Copy Special**); en Illustrator, **Copy**.



3 En copia especial, marcar EPS para Photoshop. Si es en Illustrator, exportar como Photoshop PSD; si es Corel, como PDF. Cerrar el programa vectorial.



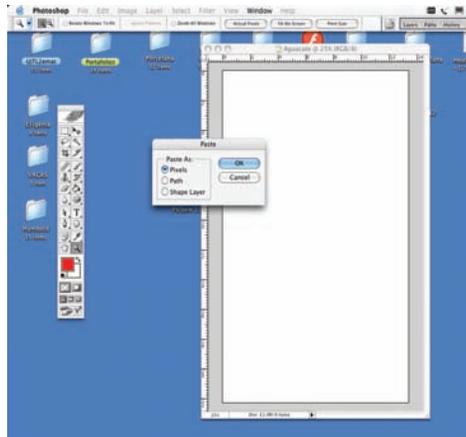
4 Abrir Photoshop, marcar en **File**: Nuevo documento / (New). Colocar en la ventana de resolución: 300 pixels / inch. Color mode: RGB si es para pantalla, o CMYK si es para impresión. **Background contents**: blanco.



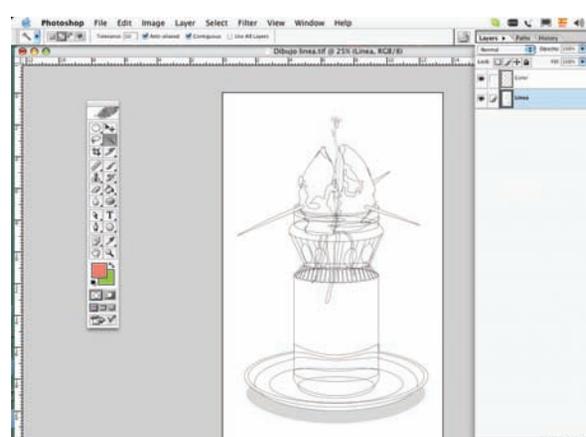
5 En Edición / **Edit**: pegar / **Paste**.



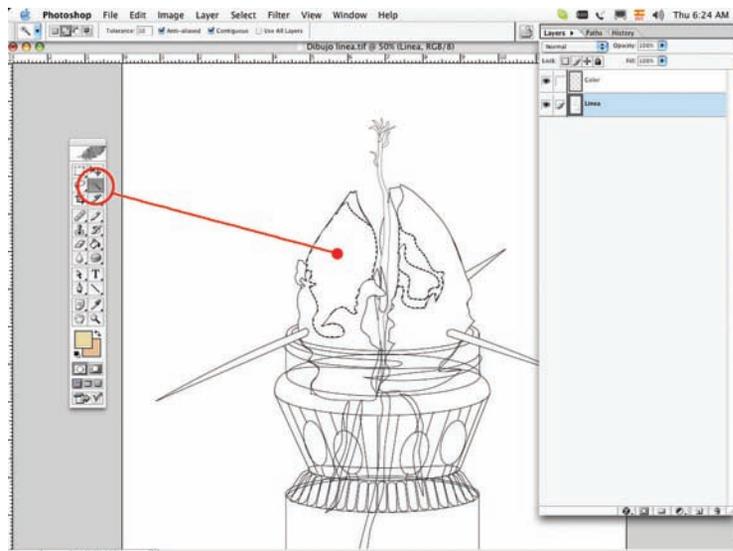
6 Aparece una X, marcar en el teclado **Enter** o **Return**.



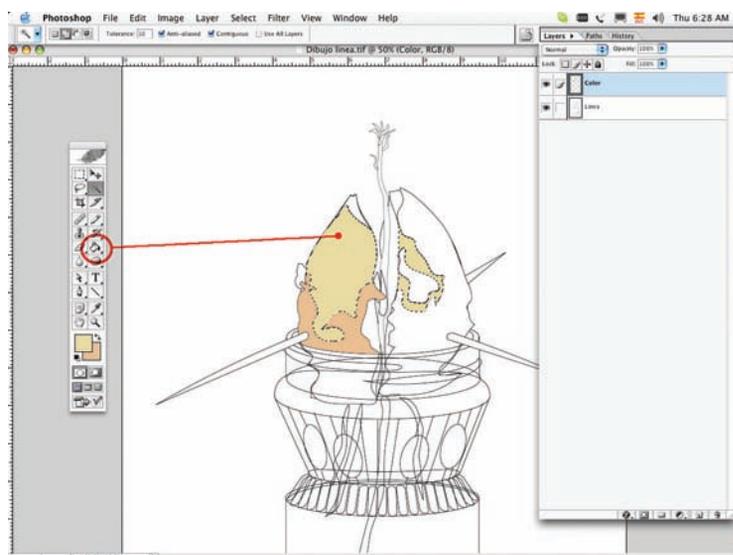
7 En la ventana de **Paste as**: píxeles.



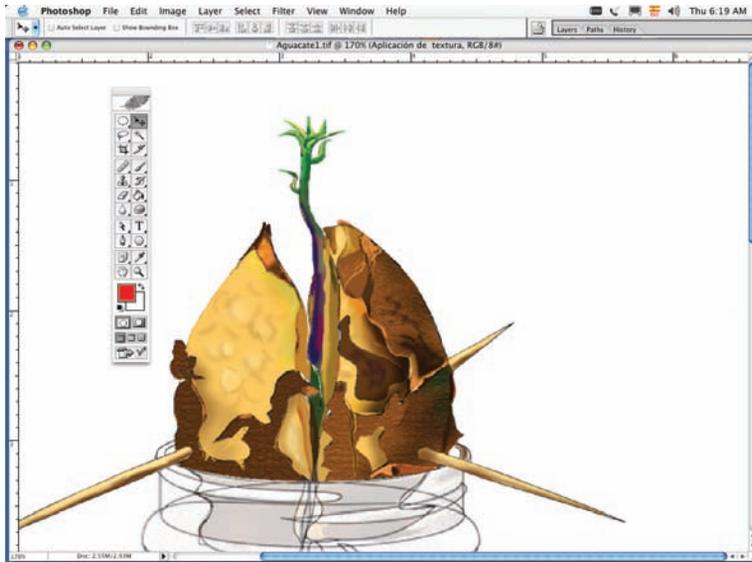
8 En Ventana / **Window**, abrir ventana Capas / **Layers**. Se crean 2 capas marcando una para línea y otra para color.



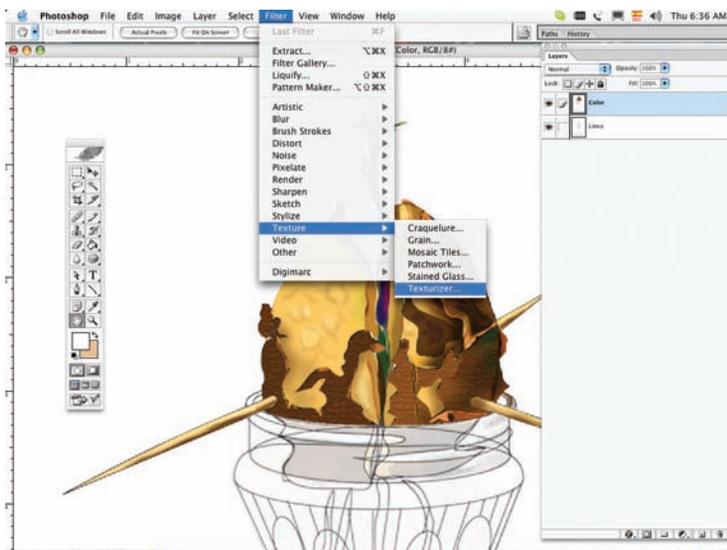
9 Con la herramienta varita mágica se selecciona el área a colorear en la capa de línea.



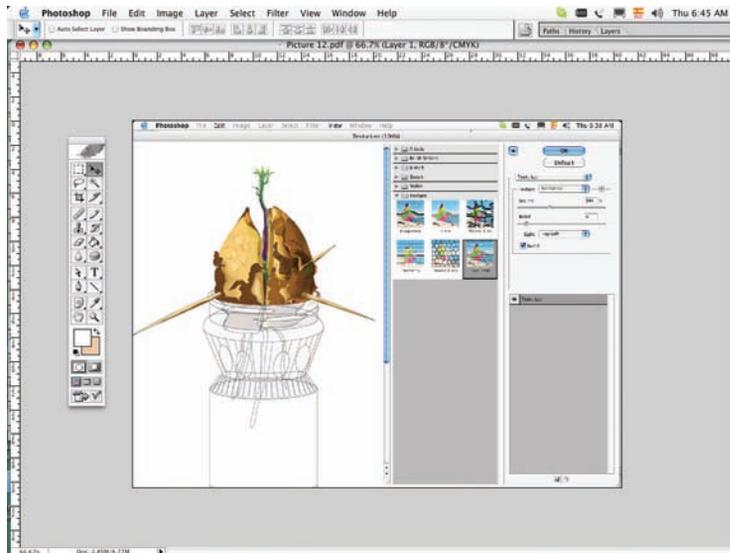
10 Se selecciona la capa de color y se aplica el color con la herramienta balde. Sucesivamente se sigue este método de ir combinando las capas de línea y color para ir agregando color en todas las secciones del dibujo.



11 Para la aplicación de texturas en una capa de color; seleccionar en la capa de línea con la varita mágica el área en que se va a aplicar, después se pasa a la capa de color.



12 En Filtros / Filter: textura / Texture: texturas / Texturizer.



13 Escoger: [Texturizer](#).



14 Ilustración en proceso zona de color aplicada en una capa superior a la capa de color con herramientas: balde, pincel, bajando la opacidad de la capa superior al 40%.



**15** Ilustración finalizada. Salvar la ilustración en capas. Hacer una copia de este documento. En la copia, en la ventana de Layer: aplanar / **Flatten image**. Salvar en formato TIFF para impresión o JPG para pantalla. Si es para multimedia (Flash) reducir la resolución a 72 dpi sin cambiar el tamaño, lo mismo si es para colocarla en PowerPoint.

**16 AFICHE**  
En el año 2001, esta ilustración se aplicó en un afiche para el concurso de Cotton USA sobre el tema "Otros usos del algodón". La ilustración quedó seleccionada como finalista. Tamaño del afiche: 100 cm x 70 cm.

**DATOS TÉCNICOS**  
Plataforma: eMac  
Programas: Freehand 10  
Photoshop: CS2  
Tableta digital: Wacom Graphire 4 x 5

1



3



2

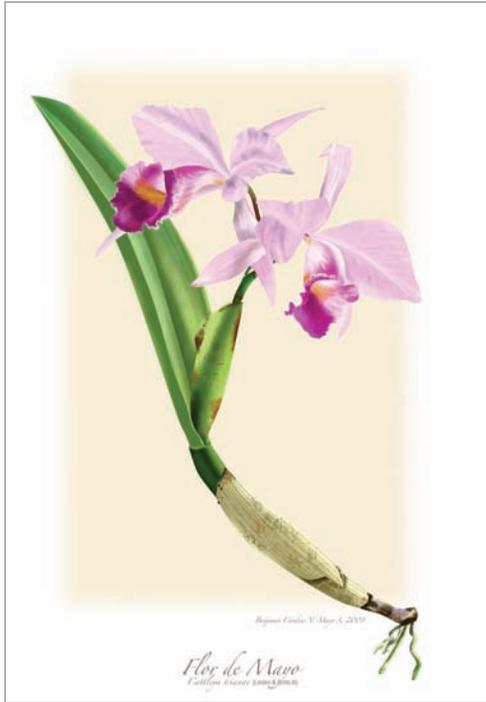


1  
Cheflera en un frasco  
Photoshop

2  
Ilustrando un girasol  
Painter

3  
*Heliconia tarumaensis*  
Photoshop

4



5



6



4  
*Cattleya trianae* (flor de mayo)  
Photoshop

5  
Aves del paraíso, heliconias y anturios  
Photoshop

6  
Frasco con mata  
Photoshop / Painter



a p u n t e s d e **I L U S T R A C I Ó N**

ES FRUTO DEL ESFUERZO REALIZADO POR LOS  
PROFESORES DE ILUSTRACIÓN EN EL MES DE JULIO DEL AÑO 2008



**C**on este nombre se presentan apartes de un juicioso y dedicado trabajo académico y profesional de algunos profesores vinculados a los programas de Diseño Gráfico y Realización de Audiovisuales y Multimedia, responsables directos, en su mayoría, de las cátedras de Ilustración I y II.

La publicación se orienta a poner en consideración de la comunidad académica múltiples miradas y estilos en la manera de abordar la concepción, los procesos y los procedimientos creativos de expresión y representación propios de este campo de vastas posibilidades en la formación y en el desempeño del oficio de los diseñadores.

En el caso de esta publicación el título admitiría la acepción, de la palabra ilustración, pues según el Diccionario de la Lengua Española, ilustrar significa proporcionar cultura a alguien, instruir, proporcionar a alguien conocimientos, añadir a un impreso láminas, dibujos, fotografías, etcétera, relacionados con el texto.



UNIVERSIDAD DE BOGOTÁ  
JORGE TADEO LOZANO  
[www.utadeo.edu.co](http://www.utadeo.edu.co)