

Construcción de una imagen

Un relato sobre la anatomía, el sistema de trabajo, la organización de etapas y la elaboración final de la ilustración *Burgo medieval*, realizada para un manual de historia de la editorial Santillana

Sebastián Santana Camargo¹

Esta ilustración (ver figura 1) es parte de una serie hecha para ser incluida en manuales de historia de la editorial Santillana. Fueron 16 las escenas, realizadas entre 2009 y 2010 y construidas con el mismo método de trabajo, que representaron otros tantos momentos históricos. Esta memoria será el relato de una imagen —de dos, para ser preciso, pero vale para mirar (y leer) las demás de la serie— construida para el manual *Historia 1*, de las profesoras Cristina Barbero y Lucila Artagaveytia; me aventuro a decir que también valdrá para otras imágenes compuestas por colegas a raíz de encargos similares.

Digo *encargo* porque el trabajo en cuestión fue un pedido, no el tipo de imagen que suelo hacer por cuenta propia. Trabajar a demanda es habitual para quienes tenemos este oficio; es un tipo de tarea que se disfruta tanto como la realizada por deseo propio, pero que exige una forma de pensar y actuar distinta: hay que estar a disposición de lo que la contraparte necesita, tener la capacidad de interpretar lo pedido, resolver problemas ajenos y, a la vez, aportar alguna dimensión personal en la medida en que lo aportado acompañe siempre la razón de ser de la ilustración en sí.

¹ Sebastián Santana nació en La Plata, Argentina, en 1977. Vive y trabaja en Montevideo, Uruguay, desde 1984. Es un artista visual, ilustrador, fotógrafo y diseñador gráfico formado en talleres y como resultado de un camino autodidacta. Trabaja de forma no institucionalizada para editoriales, productoras e instituciones académicas, entre otros. Ha exhibido su obra en muestras individuales y colectivas tanto en el medio local como en el extranjero. Ilustró y escribió libros publicados en diversos países de América y Europa, y obtuvo varios premios y reconocimientos en Uruguay y Argentina. Combina herramientas expresivas con el dibujo como camino y la construcción de un trazo singular como perpetua zanahoria.

Los dibujos o ilustraciones hechos por cuenta propia rara vez tienen una razón de ser previamente conocida, y si la hay, a menudo es difícilmente identificable incluso después de concluido el trabajo. Se hacen imágenes por cuenta propia porque se desea o porque no se puede evitar hacerlo. Al respecto es recomendable atender a John Berger en *Sobre el dibujo* (2021) y *El arte de mirar* (ver Dvorák, 2016): allí plantea nociones sobre este oficio que van más allá de lo profesional o lo artístico. Sus reflexiones son útiles para cualquiera que tenga interés en indagar sobre la gente y las cosas que hacemos.

Una aclaración en relación con dos palabras que aparecen en este escrito: distingo entre *dibujo* e *ilustración*. Ambos tipos de imágenes pueden ser realizadas con técnicas similares —basadas en la línea antes que en la mancha para ordenar su composición y forma final, con elementos que les infieren cierto carácter de representación sobre lo real, lo existente o lo que existió—, pero se diferencian en que, entiendo, los dibujos son representaciones con un carácter enunciativo básico, concreto y que no necesita de interpretaciones o lecturas narrativas o poéticas, mientras que las ilustraciones incluyen, en alguna medida más o menos abstracta, una alteración del tiempo como dimensión que las dota de sentido, habilita interpretaciones, ofrece lecturas, propone poéticas o establece narrativas. Esta definición es personal y se encuentra en desarrollo; ahondar en ella excedería el sentido del presente escrito, pero queda esbozada para ofrecer una comprensión más clara de lo que expresaré.

Volviendo a la ilustración del burgo, primero hay entonces una razón de ser —el pedido de la editorial—, luego, una imagen que fue pensada desde una necesidad, para un fin didáctico, como instrumento educativo. Identificar esto como central para la interpretación de este tipo de imágenes es empezar a leerlas desde una perspectiva adecuada y entenderlas como *imágenes-para*: imágenes para mostrar, para ejemplificar, para relatar,

para pensar más allá de ellas y con ellas. Iré desarmando las capas que hacen a la imagen desde la versión final, aprobada y publicada, hasta su origen en una solicitud y los bocetos que le siguieron.

La presente ilustración es parte de un díptico dentro de la serie. En el encargo estaba el pedido de representar una ciudad medieval en un «momento normal», una escena doméstica con lo habitual de una jornada y momento del día activo (ver figura 1), y una versión del mismo lugar en plena época de la peste negra (ver figura 2). Para esa segunda imagen utilicé la estructura de la anterior y aproveché los elementos en común para mostrar continuidades o incluir variaciones, ofreciendo conexiones en una suerte de pequeña historieta, de relato gráfico.

El concepto de relato gráfico está presente en la elaboración de todas estas imágenes: lo que hay dentro de sus cuatro márgenes compone una escena para ser leída como narración, con personajes, situaciones, relaciones, motivaciones e interacciones que representan una «pausa activa» en el espacio y momento dibujados. Se trata de una imagen que por su naturaleza está detenida, pero que condensa un lapso y ofrece una temporalidad abierta, como algo que se mueve, que late, con cosas que están pasando, y que, con una mirada —con una lectura— activa, puede transitarse como una sucesión de eventos en marcha. La noción de pausa activa es la conjugación personal de reflexiones hechas por Auguste Rodin (1943). Aunque planteadas por él para la escultura, las encontré aplicables a imágenes en dos dimensiones, especialmente para las ilustraciones.

Lo que Rodin propone es que, dada una escena a realizar en una escultura, es útil construirla ensamblando varias instancias de un mismo movimiento que no sean sincrónicas en la vida real. Sucederá entonces que quien mire la escultura sentirá que algo vibra, que algo está corrido de lugar. Esta manera de componer una obra permite distorsionar el tiempo y generar un dinamismo que tiene que ver también con el tiempo de

observación: el tiempo de mirar parece acercarse al tiempo en que la figura de la escultura (o, para el caso, de la ilustración) realiza el movimiento que representa. Si hubiese construido un modelo a escala 1:1 de una ciudad medieval y tomado una fotografía, hubiese sido imposible generar el efecto deseado, porque trazar líneas da posibilidades particulares: el tiempo no se detiene, sino que se lo puede moldear. Quino (2007) hacía esto con una maestría particular; la tira de la página 63 de *Yo no fui* es un ejemplo. También lo hacía Mario Buela (ver Museo Nacional de Artes Visuales de Montevideo, 2014) de forma incluso menos evidente, ya que mucha de su producción estaba concebida con intenciones funcionales para proyectos de arquitectura.

El tiempo interno de la imagen es lo primero a presentar como componente que la sostiene; se piensa desde preguntas como ¿qué está pasando en la escena? y ¿es una única instancia o se están mezclando varios momentos? Atender a cada personaje como portador de una historia singular y, a la vez, como relacionado con los demás en un episodio colectivo ofrece claves para leer la lógica interna de la imagen y lo que ofrece. El diálogo entre Miyazaki y su equipo en el documental *Diez años con Hayao Miyazaki* (Arakawa, 2019) sobre la «escena de la multitud» en *Se levanta el viento* presenta este punto de forma clara.

Los personajes están en un espacio, así que, ampliando el encuadre, hablemos de dos elementos que construyen la imagen: el coloreado y el punto de vista.

La ilustración final (ver figura 11) fue hecha en papel de calcar con marcadores negros y más tarde fue digitalizada para darle color. Esta etapa, la última del proceso, consiste primero en asignar colores planos a cada pieza del conjunto, luego generar sombras para reforzar volúmenes y, finalmente, incorporar texturas para ampliar la gama de tonos y

matices. Esto último es un gesto estético realizado para lograr colores más vibrantes y variados.

Para las ilustraciones, la gama de colores se decidió teniendo en cuenta los que se puede suponer eran habituales en la época representada. Teniendo en cuenta que ambas son imágenes con una finalidad educativa, cada elemento fue conversado con las profesoras Cristina Barbero y Lucila Artagaveytia para cuidar tanto la verosimilitud como la veracidad de la ilustración.

La definición del punto de vista es el primer paso: construir el espacio como un conjunto de masas que contendrán situaciones y personajes (ver figuras 3, 4, 5 y 6), masas que a la vez se superpondrán a otras. Cuidar el balance de cuánto se ve, cuánto queda oculto y cómo los elementos se complementan es una de las etapas más complejas por la cantidad de pruebas necesarias. Tiene, a su vez, tiene cierto carácter de invisibilidad en la realización final, invisibilidad que ha de entenderse como la sutileza que debe presentar el punto de vista construido para poder mostrar lo que importa mostrar sin que parezca forzado y sin alterar demasiado la perspectiva, los puntos de fuga y la lógica creíble para las construcciones. Los espacios demasiado abiertos o la acumulación de edificios harían inadecuada la ilustración de un burgo medieval, ya que los burgos eran espacios intrincados, estrechos, casi laberínticos —sobre todo si se los compara con otro tipo de construcción de ciudades, planificadas previamente—. Así, la dirección que presentan los frentes de las edificaciones sugiere una cartografía sin una cuadrícula ordenada por líneas cruzadas en ángulos de 90 grados.

Una vez establecidos los volúmenes como estructuras casi abstractas, lo siguiente fue dotarlos de vida y darles usos, habitantes, vecindades y visitantes (ver figuras 7, 8 y 9). Así se definió la naturaleza de los establecimientos que aparecen en primer plano y lo que sucede a su alrededor:

el espacio está ocupado por dos panaderías; una carpintería; un prestamista sin local propio que es cruzado por una carreta tirada por bueyes que entrega mercadería, e individuos yendo y viniendo, desde leprosos a burgueses, que presentan múltiples realidades y formas de circular. Dentro de los habitantes del burgo no hay únicamente humanos: las ratas, corridas por uno de los panaderos, aparecen para retratar algo habitual en la época y como referencia a la imagen que vendrá luego (el burgo en época de la peste negra). En la misma línea, el prestamista aparece no solo con la función de mostrar un tipo de actividad económica común, sino de ejemplificar cómo se responsabilizó a los habitantes judíos de los burgos medievales de ser la causa de la enfermedad. Al mismo tiempo, la carpintería de la primera ilustración da cuenta en la segunda de que, en medio de la catástrofe, las actividades comerciales continuaban: quien antes hacía asientos ahora se dedica a construir ataúdes (ver figuras 1 y 2).

Los personajes del primer plano permiten proyectar detalles y razones de ser y estar para los sujetos del fondo, realizados con muy pocos trazos y pintados con un único color. Aquí también el observador tiene la posibilidad de leer y terminar de dar sentido a algo que está sugerido: por ejemplo, alcanza con plantear algo parecido a una carreta con unos pocos trazos y en pequeño para que se pueda leer como tal, entre otras cosas porque ya fue mostrada una en detalle en el primer plano. Se busca que el espectador aporte una cuota de imaginación para realizar su lectura, siempre en un acuerdo de veracidad, de complicidad, pero ofreciendo posibilidades para que el sentido sea completado activamente.

En cuanto a lo detalles arquitectónicos y de vestuario, el acceso a representaciones previas es fundamental. Utilizar como elementos de estudio imágenes hechas por colegas del presente y del pasado es algo que siempre hago atendiendo dos asuntos: por un lado, ir a fuentes confiables y verificadas que den cuenta de un estudio profundo; por otro,

no saturarme de ese contenido, no agobiarme con información para así, una vez comprendidas ciertas lógicas, poder construir variantes propias dentro de las reglas preexistentes —imaginar y proponer variaciones para las combinaciones de vestuarios, por ejemplo—.

La documentación desde imágenes producidas durante el momento histórico a retratar es lo que me resulta no solo más útil, sino más atractivo. Existen muchas imágenes medievales, así que preferí partir de ellas para pensar mis elaboraciones, más allá de la necesidad del cambio de lógica de representación a utilizar. Es en esta etapa, así como en las historias imaginadas para cada personaje, que el artista puede surgir (en acuerdo siempre con el cliente a cargo; en esta ocasión, las profesoras).

La lógica de representación elegida para estas imágenes es común a toda la serie: la propuesta fue hacerlas con el mismo tratamiento naturalista, el mismo tipo de perspectiva y tratamiento visual para construir una serie homogénea en su estructura, ya que sería heterogénea por el espectro temporal a abarcar.

Algo propio que incluí en todas las imágenes fue algunos toques de humor: está presente no para contar chistes, sino para darle cuerpo de realidad a las escenas, para dotarlas de cierta ligereza y aire de domesticidad y para evitar así la solemnidad que acartonaría lo que deberían ser, en la mayoría de las imágenes, retratos de un día cualquiera en un lugar y momento determinados.

Una vez establecido el punto de vista general —la mirada desde cierta altura, como si fuera la visión de un pájaro—, definidos los planos —la escena comercial cercana al espectador, la plaza pública con los edificios principales, las montañas de fondo— y situadas las edificaciones como referencias para las acciones de los personajes, sigue una etapa de organización de todos esos elementos en forma sintética, en una imagen casi abstracta. Así se pueden atender proporciones, formas y contraformas,

más allá de lo que vayan a narrar o representar, para lograr el equilibrio gráfico. Identificar etapas abstractas y figurativas en el proceso permite construir un esqueleto firme, con articulaciones ágiles, pero con la solidez necesaria para que un cuerpo complejo pueda hacer pie.

Esta organización suele resolverse en un boceto pequeño, una miniatura que condensa todo el mundo a representar. Hay ahí un eco borgiano: pensar el trabajo como en una suerte de brevísimo *aleph* que hará posible levantar todo el conjunto. Entre los bocetos hechos para el caso hay uno, de unos 5×7 centímetros (ver figura 10), que ejemplifica el punto: contiene todos los elementos que conformarán la imagen final, pero en apuntes mínimos, como una única palabra trazada que condensa toda la narración.

Desde ese boceto se hacen una digitalización, una impresión ampliada y un primer calcado en lápiz (ver figura 8) para bocetar los personajes y las situaciones que le darán vida a la escena. Ese primer calcado, de 15×20 centímetros, se digitaliza y amplía para imprimirse a 30×40 centímetros y ser la base de un nuevo calcado, ahora con tinta, y conformar las líneas del dibujo final (ver figura 11) en un tamaño que permita realizar más detalles, además de mejorar las formas. Ese dibujo final en tinta se vuelve a digitalizar y se colorea, como se narró antes, en varias etapas de trabajo. Finalmente, se reduce digitalmente al tamaño en que el trabajo será impreso.

Como se dijo al principio, este proceso se inició por una solicitud, y esta incluyó una ayuda gráfica: hubo una primera imagen, hecha por las profesoras Barbero y Artagaveytia, que ejemplificaba lo que se buscaba (ver figura 12). A pesar de que la ilustración no es el oficio de las autoras, fue fundamental contar con ideas traducidas en formas, en bosquejos de personajes y situaciones hechas con trazos simples, pero sólidos y claros.

Al respecto de esto último, una reflexión para cerrar —y, ojalá, abrir conversaciones e intercambios—, estableciendo como sinónimos las dos palabras antes diferenciadas: dibujar (o ilustrar) mal no existe. Se dibuja o no se dibuja, se traza o se queda uno con las ganas. Otro asunto es hacer de esa actividad un oficio, una profesión, un medio de vida, pero como espacio de expresión, de comunicación, de organización de ideas, deseos o búsquedas, cualquier persona tiene a mano, mucho más cerca de lo que quizás piensa, las herramientas para darle cuerpo a lo que quiere plasmar. Invito entonces a realizar formas más allá de las expectativas, con el lápiz y papel que se tengan a mano, con la capacidad que se pueda aplicar, entendiendo que dibujar es no solo una herramienta, sino también un lenguaje, común a cualquiera, que puede ofrecer caminos de diálogo en cualquier ámbito —el personal e íntimo, pero también el académico y didáctico—. Invito, en suma, a dibujar en clase y con la clase. Como dice Milton Glaser (2008), dibujar es pensar.

Referencias

- Arakawa, K. (Director). (2019). *10 Years with Hayao Miyazaki* [10 años con Hayao Miyazaki] [Serie documental]. NHK. <https://www3.nhk.or.jp/nhkworld/en/shows/10yearshayaomiyazaki/>
- Berger, J. (2021). *Sobre el dibujo*. Gustavo Gili.
- Dvorák, C. (Directora). (2016). *John Berger or The Art of Looking* [John Berger o El arte de mirar] [Película]. BBC Film; Majade Filmproduktion; ZDF/Arte. <https://www.youtube.com/watch?v=iM2Tr-5BP4>
- Glaser, M. (2008). *Drawing Is Thinking*. Overlook Press.
- Museo Nacional de Artes Visuales de Montevideo. (2014). *Mario Buela* [Catálogo de exposición].
- Quino. (2007). *¡Yo no fui!* De la Flor.
- Rodin, A. (1943). *El arte*. El Ateneo.

Anexo: figuras



Figura 1.



Figura 2.

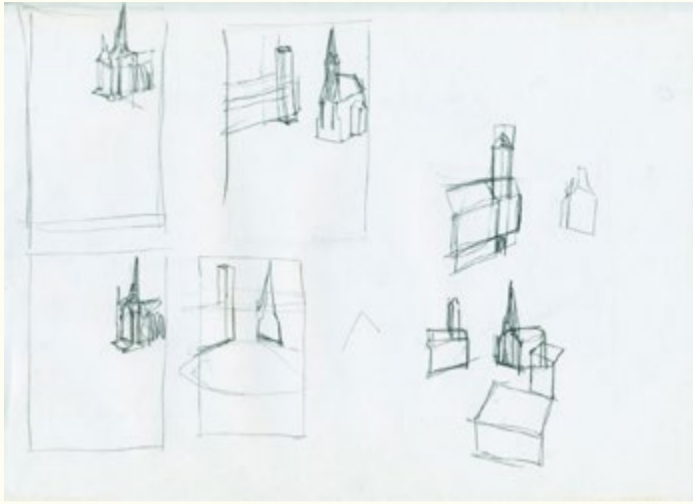


Figura 3.

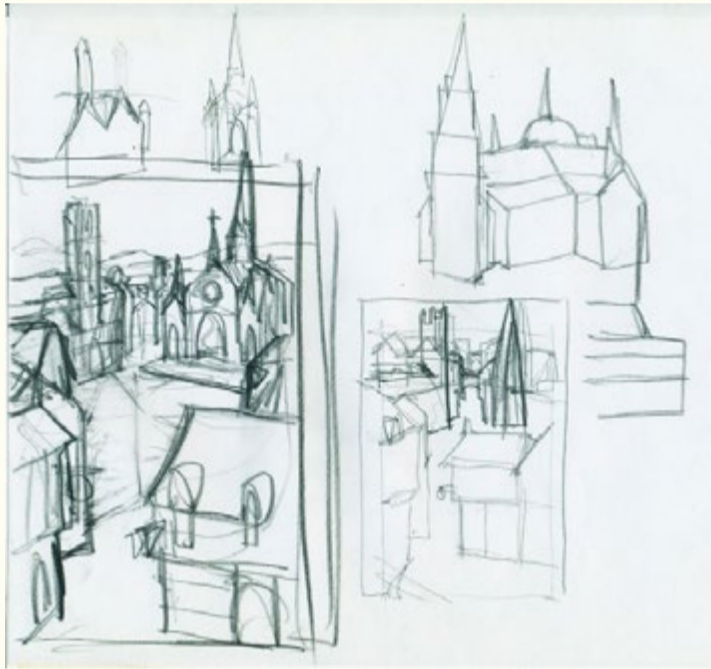


Figura 4.

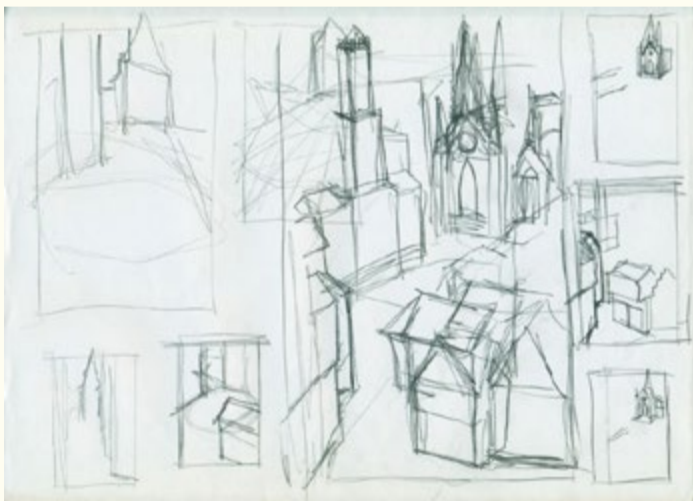


Figura 5.

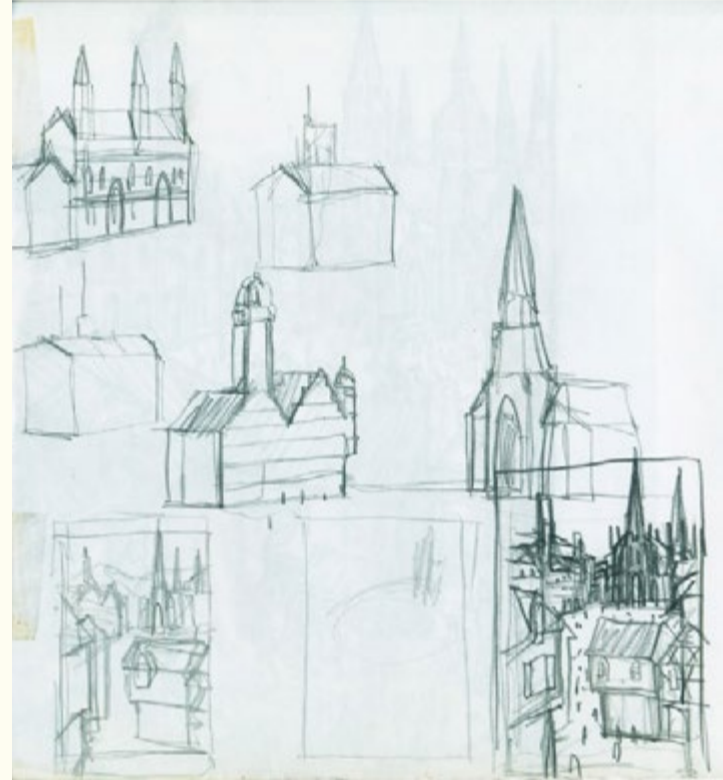


Figura 6.

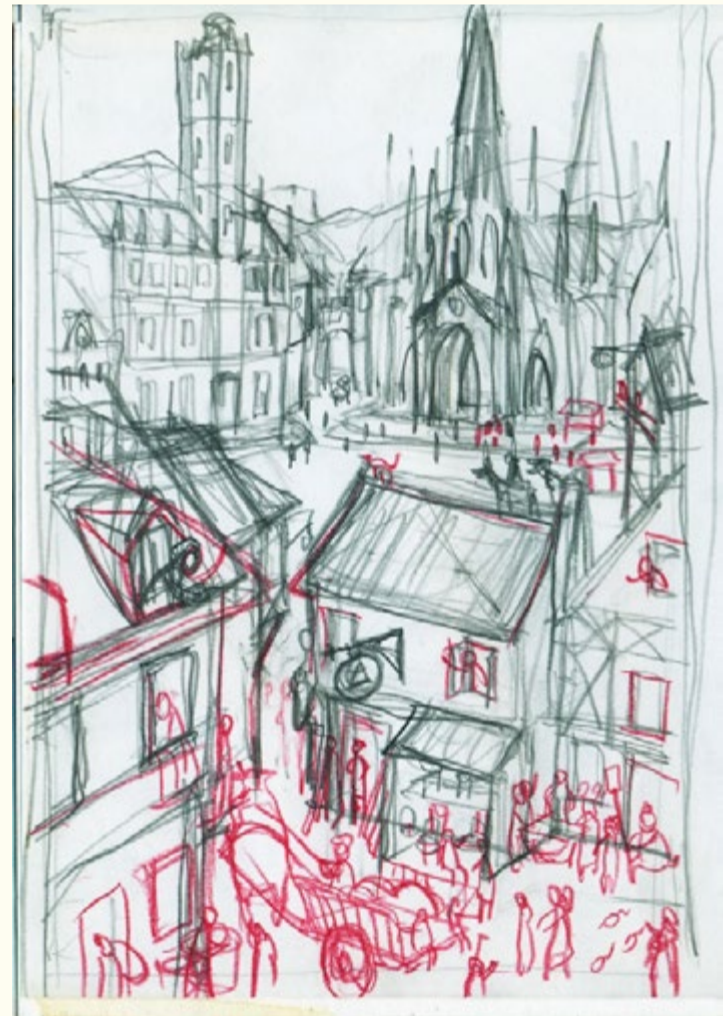


Figura 7.



Figura 8.



Figura 10.



Figura 9.

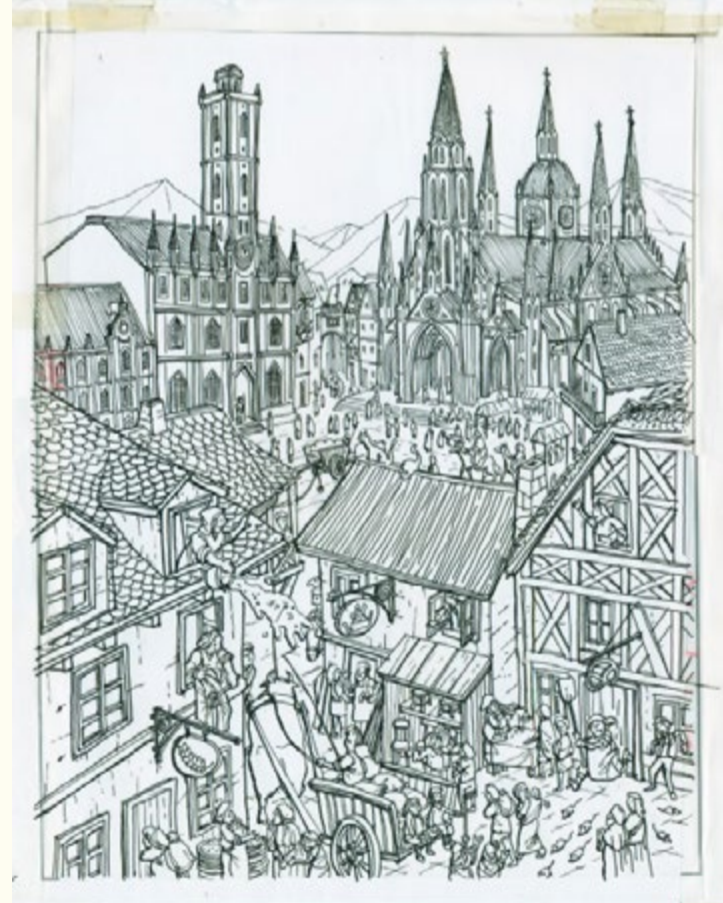


Figura 11.

