

# KUNG FU

## para ilustradores



**Elmer Sosa**

*Instituto de Estudios Superiores A. C. Puebla  
México*

¿Por qué mezclar un arte marcial chino con una disciplina del diseño gráfico? Porque el poder de su significado puede aplicarse a la vida de cualquier ser humano. El término Kung Fu tiene el siguiente significado, gong=trabajo y fu=hombre, se define como una habilidad que se adquiere a través del tiempo, con esfuerzo, dedicación y continuidad, todas las actividades del hombre se adquieren de la misma manera, el diseño gráfico se aprende igual y siendo mucho más específicos, el "oficio" de la ilustración es una habilidad que con el tiempo y práctica nos puede hacer mejores, siempre y cuando el esfuerzo, la dedicación, la continuidad y la firmeza sean nuestros guías dentro de este emocionante camino.

### **Kung Fu para Ilustradores...**

En el Kung Fu existen ejercicios basados en animales, 12 ejercicios- 12 animales, revisaremos lo que algunos de estos animales le pueden ofrecer al diseñador gráfico cuando juega el papel de ilustrador. Confucio decía: Elige un trabajo que te guste y no tendrás que trabajar ni un día de tu vida. Los puntos a revisar a continuación tiene como eje la búsqueda de un trabajo que nos haga plenos día a día.

**1 EL DRAGÓN:** el ilustrador es: sus bocetos, su pareja, su tinta, su familia, su...

El ilustrador siempre ejercerá su oficio teniendo en cuenta dos importantes entornos; el entorno primario y el entorno externo; el entorno primario se puede considerar la base de toda

la esencia del ilustrador. Antes de haber corrido con la fortuna de ser diseñadores gráficos fuimos llenados y educados con valores, costumbres, tradiciones, estos elementos a su vez nos generaron miedos que quizás aún no superamos y gustos que seguimos buscando para seguir gozando de ellos, el entorno primario es renovado continuamente, en un principio nuestros padres, hermanos, familiares crearon este entorno, los amigos, parejas, mascotas, lo siguen actualizando. Estos personajes a su vez nos llevaron a conocer la música, el cine, la comida, la literatura, el sexo, el diseño, etc. Elementos importantísimos que construyeron nuestra forma de pensar y que de igual manera construyeron en nuestro intelecto ese ingrediente que nos hace únicos en la forma de decir las cosas visualmente.

El entorno externo es diferente...

**2 EL TIGRE:** El Bruce Lee que todos queremos ser.

Las influencias son la base del entorno externo, aquella información que nos llegó por educación o por un afortunado error, y que nos abrió los ojos hacia eso que nosotros como simples mortales quisiéramos llegar a ser... Poniendo mi ejemplo, deberé dividir mi quehacer gráfico en las áreas en las que me desarrollo; la caricatura, la ilustración, el cartel. Mis Bruce Lees son: En la Caricatura e Historieta: Ángel Boligán, Ares, Helio Flores, Naranjo, Jis. En la Ilustración tradicional (vieja escuela): Brad Holland, Seymour Chwast,

Andre Francois, y en la ilustración digital (contemporánea): Alejandro Magallanes, Dr. Alderete, Gary Baseman y McBess. En el Cartel: Shigeo Fukuda, Lex Drewinsky, Vladimir Chaika, Ñiko. Siempre debe ir incrementándose la lista, el valor formal y conceptual de sus imágenes incrementará fuertemente nuestra cultura visual y obviamente nuestro oficio en el diseño. A fin de cuentas en palabras de Adrian Shaughness: "Hay que disfrutar la envidia sana que se siente al ver el trabajo que nos gustaría haber hecho a nosotros y así encontrar inspiración en la fascinante gama de expresiones gráficas que aparecen ante nuestros ojos"

**3 LA GRULLA:** En busca de una Cultura Visual.

"No creo en esa tontería de que los diseñadores no leen, un buen libro encontrará buenos lectores" Stefan Sagmeister. Cuando estudiaba uno de los maestros nos dijo: No deben ver la tele, les robará sus ideas, actualmente sería un error no utilizar la Televisión como un generador de cultura visual, el ilustrador debe saber de todo y para lograrlo debe leer desde una revista de espectáculos hasta el periódico más importante, desde un libro de chistes hasta una novela clásica, ¿Qué te aportaría ver una novela y en la noche el noticiero?

Definitivamente te abre un gran panorama, el internet es una herramienta genial, tenemos información a la mano con un solo click, claro que como todo hay información basura que tendremos que apartar y generar con la buena información nuestra cultura visual. Cuando hago mención de una cultura visual hablo también de tener la capacidad de búsqueda y conocimiento de la gráfica, desde lo más antiguo hasta lo más actual, podremos amar la ilustración pero tenemos que saber lo que se está creando en branding, en cartel, en animación, en tipografía, y no solo saber del campo del diseño, hablo de cultura general, política, economía, sociedad, etc. tener una cultura visual es importantísimo para un comunicador visual.



**4 LA COBRA:** el ilustrador debe ser un grupie del dibujo...

Alejandro Magallanes comenta: "Dibujo para divertirme, entender lo que sucede; entenderme y también para desquitarme. Para poder mirar mejor, describir un objeto o traducir un pensamiento..." La importancia del dibujo en la ilustración es esencial, el dibujo es la base de esa imagen que al final veremos impresa en una revista, un libro, un periódico o simplemente en la web... Shigeo Fukuda maestro del diseño japonés decía: "No le voy a dejar hacer mi trabajo a una máquina..." Es un verdadero error comenzar a ilustrar directamente en la computadora, la esencia del trazo de nuestro grafito nunca lo logrará la máquina y las posibles etapas de bocetaje pueden enriquecer fuertemente nuestra propuesta final, solo así basados en el grafito

sobre papel podremos utilizar la máquina para darle el retoque final.

**5 EL LEOPARDO:** el ilustrador tiene un poquito de Dios, es generador de mundos y de los habitantes de esos mundos.

El tener una hoja blanca enfrente es el reto más emocionante, es nuestro lado extremo, con la adrenalina al 100 nos enfocamos a crear; nuestra esencia, nuestros gustos, nuestros miedos, nuestros intereses se verán plasmados en el trozo de papel, apoyados por la metáfora, la anécdota, el humor, la irreverencia, la crítica y llevados a formas, tipografías, colores, ordenados en una composición, en un par de días u horas estaremos dando vida a un mensaje. Jorge Wagensberg menciona “Llegará la hora de la verdad... cuando tu idea se prepara para emprender el viaje con destino a otra mente... cuando tu idea se convierte en un pedazo de realidad...” Tenemos un poquito de Dios y nuestros hijos hablan sin hablar...

**6 LA PANTERA:** concepto mata técnica. Ni Glaser, ni Fukuda, ni Sagmeister, ni



Magallanes y podría asegurar a comentar que ningún diseñador gráfico pretende ser obvio con su trabajo. El mismo Wagensberg dice: “La mente se ofende si no hay incertidumbre, si la idea es trivialmente predecible algo está mal...” El diseñador gráfico obtiene un compromiso esencial, un mensaje generado por nosotros puede afectar a la vida de quizás millones de personas. Nuestro mensaje debe apostar por un contenido eficaz con una carga conceptual fuerte, en donde retemos a los observadores de nuestro trabajo a un diálogo intelectual con nuestra imagen, aquí no importa la técnica, el concepto siempre será el protagonista de nuestra imagen, de que sirve una perfecta aplicación de la técnica si hay un vacío conceptual, con esto no quiero decir que hagamos uso de lo mal hecho como eje formal, para comenzar podría ser inmedible la cuestión estética, busquemos el equilibrio entre forma y concepto y el encuentro con nuestro observador se ejercerá de una manera interesante y eficaz.

**7 EL FÉNIX:** el poder de la omnipresencia. Primero hay que hacerse notar, hay que entrarle a todo, las intrusiones te abrirán las puertas de las invitaciones.

Actualmente existen Colectivos generadores de exposiciones, ejercicios virtuales, concursos, desde los locales hasta los internacionales, estos pueden ser la puerta que tendrás que abrir para que te des a conocer.

Primero hay que quitarse el miedo a mostrar tu trabajo, esforzarse a generar una participación diferente, prometedora, interesante, tener la tolerancia y la paciencia para llenar formatos y requisitos para participar y ya después tener la capacidad suficiente para esperar, ya sea la aceptación o en su caso, un tropiezo. Estamos hechos a prueba y error es un constante para el hombre, los tropiezos te enseñarán, depende de uno mismo encontrar lo positivo y aplicarlo en un siguiente momento, la persistencia es un elemento importantísimo a la hora de buscar un lugar dentro de este gigantesco mundo del diseño. ¡¡¡Sin miedo y para adelante!!!

**8 LA MANTIS:** date un tiempo, relájate dibujando para ti. Uno de los elementos también de suma importancia es la autopromoción, si tú no muestras tu trabajo nadie lo hará por ti (excepto tengas un agente contratado), El internet y siendo más específicos, el “Facebook” ha servido a muchos diseñadores a poder despejar, se han hecho conocidos por mostrar su trabajo en dicha red social, lo importante aquí es lo que mostrarás, dejemos un lado los trabajos escolares, el tiempo que tú te des para generar proyectos propios son los elementos que puedes mostrar, ya que el empeño que le pones es diferente, podríamos decir que le otorgas un plus diferente a los diseños que te gusta hacer; el desarrollo de la marca de tu estudio, una ilustración sobre la canción que te gusta, el lettering del nombre de tu chica, el diseño de un tatuaje, etc. las excusas pueden ser infinitas, se crítico con tu trabajo, esfuérzate en tu diseño y comienza a auto promocionarte.

**9 EL OSO:** el ilustrador también come y más si son taquitos al pastor con queso bien dorados... Un gran amigo me dijo un día: “tienes un corazón dividido, una parte ama al cartel y el otro a la ilustración, eres afortunado por saber amarlas igual”.

Las invitaciones, intromisiones y concursos en los que participaste al igual que “tus mejores” proyectos escolares te podrán generar un portafolio, que definitivamente te ayudará a poder enfrentarte a la búsqueda de trabajo, ¡no busques trabajo tratando de no encontrarlo! busca lo que te gusta hacer, como todo, si la suerte está de tu lado trabajarás en el área que te gusta, si no es así, siempre se empieza por algo, no dejes de seguir participando en proyectos alternos, no pierdas los contactos que has ganado, un trabajo alternativo puede caer en el momento que menos te imaginas, mantente ejercitando todo el tiempo.

**10 EL ÁGUILA:** tu yo duplicado, mismos gustos, mismas inquietudes. En el momento menos pensado puede llegar tu yo duplicado, te sientas a tomar un café con él y resulta

que ama la ilustración al igual que tú, tiene la misma inquietud de generar proyectos, ¿y si publicamos un libro?, ¿una serie de carteles! mejor una exposición colectiva, un taller en vida... las ideas fluyen, ni tu ni él le ponen frenos a la lluvia de ideas, hay una conexión profesional perfecta, de seguro es tu hermano perdido, ¿y si hacemos algo juntos?, CLARO QUE SI!!!. Si tienes la fortuna de encontrar a tu hermano perdido es un buen pretexto para nuevos proyectos, procesos nuevos de solución gráfica, conceptos nuevos por descubrir, buenas y nuevas vibras generan nuevos y buenos caminos para crecer de manera personal y profesional.

**11 EL MONO:** me caigo, me levanto, me caigo, me levanto... Este último punto es una simple y verídica recomendación y que tiene como eje la filosofía del kung fu y la cual me sirve para cerrar esta plática: si aún no soy el mejor, moriré intentándolo ser... sin más ni más ¡¡¡¡a ilustrar!!!.

Referencias:

Alejandro Magallanes  
Siempre te Amaré  
Ediciones Acapulco

Adrian Shaughnessy  
Cómo ser diseñador gráfico sin perder el alma  
Index Book

Ramón Ubeda  
Estudio Mariscal Intermultidisciplinarse  
Monographics design

Lawrence Zeegen/Crush  
Principios de Ilustración  
GG

Mark Wigan  
Pensar Visualmente  
GG

Shigeo Fukuda introduction Seymour Chwast  
Shigeo Fukuda Masterworks  
Firefly