



---

# **UNIVERSIDAD INSURGENTES**

---

**PLANTEL XOLA**

**LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL CON  
INCORPORACIÓN A LA UNAM CLAVE 3315-31**

**"LA IMPORTANCIA DE LA ILUSTRACIÓN  
Y EL DISEÑO EN LOS CUENTOS INFANTILES"**

**T E S I N A**

**PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**P R E S E N T A**

**FLORES GALLARDO OCTAVIO**

**ASESOR: LIC. DALIA CONSUELO ARTEAGA ORTIZ**

**MÉXICO, D.F.**

**2015**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



# Índice:

Pags.

## Introducción

## Agradecimiento

### Capítulo 1: Elementos del Diseño en la Ilustración

1.1-	La importancia del diseño	9
1.2-	Aplicación de la Ilustración en el Diseño	12

### Capítulo 2: El Arte de la Ilustración

2.1-	Evolución del arte en la historia	21
2.1.1-	Arte en la prehistoria (ca. 25000-3000 a. C.)	22
2.1.2-	Arte antiguo (ca. 3000-300 a. C.)	23
2.1.3-	Arte clásico (1000 a. C.-300 d. C.)	24
2.1.4-	Arte en la Alta Edad Media (300-900)	25
2.1.5-	Arte en la Baja Edad Media (900-1400)	25
2.1.6-	Arte en la Edad Moderna (1400-1800)	26
2.1.7-	Arte en la Edad contemporánea (1800-Actualidad) Siglo XIX	27
2.1.8-	Vanguardismo (1905-1945)	29
2.1.9-	Últimas tendencias (1945-Actualidad)	32
2.2-	El arte y su importancia	32
2.3-	La ilustración en la actualidad	33
2.4-	La Ilustración en la era Digital.	37

### Capítulo 3: Imagen Gráfica y Análisis de Ilustraciones infantiles o Comparativos

3.1-	Conociendo la imagen gráfica	43
3.2-	Símbolos y expresiones de una viñeta	46
3.3-	Tipos de Imágenes	48
3.4-	Estructura de un cuento	51
3.5-	Las ilustraciones en la literatura infantil	51
3.6-	Técnicas de Ilustración	55
3.7-	Desarrollo de nuestra Ilustración y Conclusiones	57

Bibliografía	61
--------------	----



# INTRODUCCION

Los cuentos infantiles en la mayoría de los niños a quienes se les lee un cuento no tiene la habilidad de leer y entender lo que se relata. Entonces se tienen la opción de las imágenes que hacen volar su imaginación o incluso inventar un nuevo cuento a partir de lo que ven en el libro, de este modo desatan su creatividad.

En nuestra sociedad actual, la imagen tiene un papel importante, algo que ha acompañado al hombre a lo largo de la historia desde las famosas pinturas rupestres, las innumerables pinturas en óleo, la fotografía, el cine, los cómics, hasta los videojuegos.

El hombre no sólo crea en todo momento imágenes que presenten y representen las emociones e inquietudes, sino que también inventa a cada momento nuevas formas de crear imágenes para reflejar mejor la idea, justo esa herramienta ha sido bien aprovechada y estudiada por las empresas publicitarias, estudiando sus efectos sobre nuestra psicología, dividiéndola incluso en categorías: niños, adolescentes y adultos ya sean hombres o mujeres.

En la época contemporánea se ha hecho tan visual y todo necesita de un algo que llame la atención y así poder crear efectos específicos en los espectadores, principalmente en efectos económicos, didácticos e informativos. Los niños por norma general aprenden a descifrar signos icónicos a muy temprana edad, sin embargo nos equivocamos al creer que la imaginación de los niños es puramente visual o que su capacidad para comprender imágenes es de forma natural mayor que la que tienen para comprender palabras. En su desarrollo personal conforme pasa los años obtiene conocimiento que es la que forma su personalidad, por medio de los sentidos: vista, tacto, olfato, oído, gusto. Pero la que usamos para el aprendizaje es la vista y esta pasa la información al cerebro y este lo asimila junto

con otras acciones en la cual al combinarla forma una información y experiencia aprendida, formando así como parte del crecimiento. Pero no vamos hablar demasiado de ciencia, sino la manipulación de formas, figuras, movimientos, colores, que son las herramientas que nos ayudará para realizar nuestro proyecto, yasea para un cliente de un corporativo, empresa, producto en este caso la interpretación de un cuento infantil.

El diseñador visual tiene como tarea organizar y manipular la información o el relato. Una imagen funcional y llamativa en donde el lector más pequeño lo asimile de una manera natural y automática, ese es nuestro objetivo. Aquel profesional que tiene el estudio de manipular estos elementos, tiene que considerar que no solo se trata de las formas, sino también el acomodo y el significado propio de acuerdo a la sociedad que vive; ya sea en un país o lugar donde hay restricciones de imagen o color que puede ser mal interpretado. Esto se convierte en una tarea bastante difícil pero también es un reto.

Es muy importante la interpretación y el manejo de la imagen para ejercitar la percepción visual del infante ya sea educativo para un rápido aprendizaje o de entretenimiento para su desarrollarlo emocional. La ilustración, el diseño y la comunicación visual y sus características son los elementos que vamos a mencionar más adelante. Conoceremos que es una ilustración en los medios de comunicación que en este caso es el área editorial; Ya sea un cuento infantil, un libro educativo, una revista, las historietas o comics y en la actualidad, las páginas web.

***“El cuento, como en el boxeo, gana por knock out, mientras que la novela gana por puntos. El cuento recrea situaciones. La novela recrea mundos y personajes”.***

***Julio Cortázar***

Además como valor agregado el gusto por la ilustración y el texto, es el problema que se maneja en las ilustraciones y el diseño a la elaboración de este y no me refiero a la calidad, ni al manejo de técnicas que actualmente contamos; hablo en las formas con que se maneja los detalles en la ilustración, no necesariamente debe ser complicados, o muy detallados. Una imagen sencilla pero diseñada adecuadamente a la vista, además de ser agradable al verlo, facilita a grandes rasgos la idea. Existen mucha variedad de pintores o artistas que se dedican a este oficio pero también se tiene la guerra de competencias en la producción, es decir por el motivo de vender, ya no se fijan en la calidad sino en la cantidad del producto y además ya no se tiene en cuenta el mensaje del relato y llega ser perjudicial en ese especial si se trata de un material didáctico, es decir ya no se tiene el tacto en el aprendizaje.

Sé que no soy el único pero cuando tomamos un libro, ¿Qué nos llama la atención cuando lo agarramos de un mostrador?... la portada por supuesto. Ya sea un libro de muchas palabras pero también tiene mucho que ver el manejo de la interpretación entre imagen y texto para captar nuestra atención y no inviten a leer este producto que es el caso de los cuentos.

Estoy de acuerdo que los papás que son los que están más cercanos a sus hijos que les lee y les explica cada cosa o situación, son los que tienen la tarea. Pero los niños son los que aún deben ser más curiosos y que tengan esa interacción con el cuento. A lo mejor el problema es la saturación de información con imágenes, porque no duden que les pregunten mucho, o les cueste mucho aprender. Otro punto es el manejo de los colores que puede ser de gran ayuda cuando se lee un texto y eso porque además de enseñarnos los colores exactos de un árbol o una planta que es verde brillante, tenemos la sensación natural y fresca de que es primavera, eso lo asimilamos, lo vemos en nuestro entorno y tenemos esa sensación.

Como objetivo además de conocer los elementos que conforman el diseño gráfico y sus funciones, también la diferencia de una ilustración y una obra de arte como la pintura, y como se ha desarrollado en la historia, como el inicio del hombre al expresar sus actividades o el culto que se tenía hasta llegar en el presente de nuestros días es sacar el mayor provecho y tener más herramienta para poder realizar una ilustración que tiene como función la comunicación visual, por eso contamos con el diseño que es un estudio más profundo que puede ser un complemento en las ilustraciones para lograr cualquier objetivo que se proponga de acuerdo al material que es en este caso los cuentos infantiles.

Un cuento con ilustraciones lo amamos por las imágenes, la pincelada, la técnica y sobretodo el manejo de plasmar los personajes del cuento y darles vida para el usuario más pequeño.

Pero por una parte que pasaría si en el mismo cuento se manejara otro estilo más sencillo o minimalista en la cual el objeto de forma ordenada puede tomar un papel importante, para que el chico empiece a trabajar su imaginación, es decir de una imagen se le plasme o lo interprete sin dificultad alguna y apoyarlo en su desarrollo durante su crecimiento. ¿Pero será posible usar el diseño en los cuentos infantiles?.

Como comunicador visual tenemos la ardua tarea de sobresalir un trabajo o imagen que es en este caso la ilustración en un cuento diseñando ya sea la imagen del cuento, la tipografía e incluso el manejo de la ilustración para transmitir la idea, ya sea de algo muy simple, hacerlo lo más interactivo y llamativo posible para llegar al corazón del infante y tengan esa imagen como un bello recuerdo.

El comunicador visual tiene que ser también niño para trascender con su imaginación y que los clientes más exigentes no se olviden de nosotros, porque también seremos partícipes de su crecimiento personal y sobretodo sean grandes hombres y grandes mujeres en la vida.



## AGRADECIMIENTO

***“Agradezco de todo corazón a las personas que conviven conmigo, mi familia, amigos y compañeros que me apoyaron y me motivaron a concluir mi carrera.***

***A Saki que vino de muy lejos y está conmigo en las buenas, malas.***

***A mi mamá Dora Alicia y mi padre Lázaro que desde siempre me han impulsado y me han insistido ir adelante sin importar que tan difícil es la situación.***

***Estos obstáculos que se me han presentado y las que faltan son parte de mi Revolución Humana”.***

***“Debemos realizar esfuerzos firmes y persistentes, profundamente basados en la vida diaria. Si nos movemos dentro de la órbita de “la fe es igual a la vida cotidiana”, todas nuestras oraciones obtendrán respuesta sin falta. Podremos entonces vivir de modo que nuestros deseos se cumplan totalmente. Si nuestras oraciones fueran respondidas sin el menor esfuerzo de nuestra parte, nos volveríamos muy holgazanes. Si lográramos todo lo que deseamos sin haber tenido que superar ningún sufrimiento o adversidad, no podríamos comprender el dolor y la lucha de otras personas, y nuestro amor compasivo se iría desvaneciendo gradualmente”.***

***Daisaku Ikeda, presidente de la SGI***



# Capítulo 1: Elementos del Diseño en la Ilustración

## 1.1- La importancia del diseño

Los elementos gráficos son parte fundamental del diseño introduciendo en las composiciones información visual que complementa en gran medida el mensaje que se desea transmitir. Es tan importante en el diseño como los contenidos textuales del mismo como son Libros, folletos, carteles, revistas, tarjetas y páginas web entre los que podemos citar logotipos, banners, iconos, bullets, fotografías e ilustraciones. Cada uno de ellos posee unas características de diseño y de comunicación, jugando un papel importante que es transmitir la idea con mayor facilidad ya sea didáctica o informativa



La importancia del diseño en la sociedad actual radica en su poder de comunicar ideas a través de la imagen, color, forma, tipografía y las técnicas adecuadas que se conocen como teoría del diseño.

"El diseño no sólo vende, el buen diseño sabe como vender y sobre todo como comunicar e implantarse como parte de la sociedad"

*Ejemplares y herramientas del diseño gráfico que podemos encontrar como tarjetas de presentación empaques, postales, posters y revistas utilizando como herramienta la computadora, tablas de colores o la pantonera para imágenes digitales o impresos en papel. La comunicación visual es muy amplia en técnicas y pueden ser usado en diversas formas sin importar la técnica o material que se necesite, ya sea para publicidad, imagen corporativa o artística.*

El diseño gráfico en el área editorial se dedica a las publicaciones de carácter informativo, de entretenimiento y llanamente contenidos escritos, muchas veces combinados con fotografía, ilustración y hasta animación según el soporte de manera general. Se busca que el contenido sea consumido fácilmente por un público objetivo, que sea rentable para grandes tirajes y se adapte a los requerimientos tanto de los editores, longitud de publicaciones futuras y a todo el proceso de pre-prensa en el caso de medios impresos. Esta área ha de ser de las más conocidas del diseño gráfico, en esta área entran todas las publicaciones impresas como las revistas, los libros, folletos, trípticos, volantes, periódicos y catálogos. Utilizan los códigos de puntos, líneas, formatos, formas, tipos, texturas, color, imágenes, retículas y texto. Tiene que ser legible, tiene que haber jerarquización, continuidad, originalidad y tiene que ser estético. Su función es informar y los efectos que tienen en la sociedad que son informar, entretener y crear opiniones. Paul Rand fue uno de los más innovadores e influyentes diseñadores gráficos del siglo XX. Desde adolescente, su trabajo ya mostraba una fuerza innovadora y vanguardística que no pasó desapercibida. Fue Director de Arte de la revista *Esquire* (1935) y de *Apparel Arts -GQ-* (1941) y de las portadas para el “*Directions Cultural journal*” entre 1938 y 1945.

Fue pintor, conferencista, diseñador industrial y artista publicitario que puede plasmar su conocimiento y su creatividad sin límites. **“Piensa en términos de necesidad y función.” Paul Rand.**

**“Hay una gran diferencia entre diseño abstracto sin contenido y diseño abstracto con contenido. Se puede ser un gran manipulador de la forma, pero si la solución no es la más apta, no tiene sentido” Paul Rand 1938,** cuando describía las “tapas” o portadas, de la revista *Directions Cultural journal*.

Su nombramiento como consultor en diseño de logotipos para importantes empresas norteamericanas como **IBM** y **Westinghouse** lo afirmó como el representante más firme del diseño moderno, su estetismo es comparable con artistas de la talla de **Paul Klee** o **Corbusier**.



**“ Estos logotipos son reconocidos por su sencillas y concepto funcional de la empresa, como ejemplo tenemos la IBM que es una marca de computadora y la Westinghouse se dedica a los focos para casa e industrias elaborados por Paul Rand”.**

Junto a su mujer **Ann Rand** fue autor de cuatro libros infantiles, que hoy constituyen cuatro maravillosos ejemplos del álbum ilustrado infantil y ejemplos de la maestría del diseño gráfico. Sus trabajos en el diseño han sido sobresalientes, tiene una forma sencilla y agradable a la vista. Hay un manejo cuidadoso en los trazos de sus figuras y colores al representar los logotipos más famosos en estados unidos y en todo el mundo como son las marcas de **Ford**, **IBM** y **UPS**. Las cosas más sencillas tienen su lado complejo y tienen mayor presencia ya sea en el mercado o representación de una compañía, sea cual sea su objetivo. Rand siempre manejo los espacios blancos para tener mayor limpieza y sin visualizarlo forzosamente, de acuerdo al grupo social a quien va dirigido. Los resultados obtenidos por tal manera de entender el diseño gráfico, provocaron a menudo comentarios elogiosos. La experiencia y dedicación que tuvo este diseñador ha inspirado a varios seguidores profesionistas en el manejo de la iconografía publicitaria. En los cuentos infantiles manejó las mismas técnicas con un estilo humorístico y lleno de elementos visuales con formas dinámicas y divertidas. Rand se baso su técnica y su experiencia en un un ilustrador famoso.

**“Sin juego, no habría Picasso. Sin juego, no hay experimentación” Paul Rand A Designer’s Art 1985.**  
Consideraba que **Picasso** tiene en sus pinturas un estilo humorístico es casi siempre divertido pero esto no excluye la seriedad, la idea de sacar cosas fuera de contexto y darles nuevos significados, es intrínsecamente divertida.



**“Guernica”, Pablo Picasso (1 de mayo-4 de junio, París 1937).**

Uno de los cuentos que manejo para la educación de los niños son **“Chispas y cascabeles”**. Nos sumerge en la riqueza y belleza del vocabulario, que en ocasiones olvidamos; en su poder socializador, y que aquí nos propone rescatar intentando animar a los más pequeños a utilizar el lenguaje, a conocerlo a explorarlo como un recurso maravilloso para jugar. Las palabras que pueblan nuestro entorno son un divertimento más, una suerte de fiesta y celebración que dan significado a nuestra vida.

**“Las palabras pueden decir. ¡Despierta, despierta! El día es maravilloso, brilla el sol, todo es hermoso.”**  
**Ann Rand Chispas y cascabeles 1957.**



**Portada e Ilustraciones de Paul Rand y Ann Rand (Chispas y cascabeles 1957).**

El manejo de ilustraciones sencillas ayudaría a los pequeños a descubrir y conocer el mundo que les rodea y es una de las bases para el desarrollo intelectual del niño, gracias a que podemos lograr que entienda las cosas con más rapidez, que su cerebro trabaje con mayor certeza. Los niños de 5 años aun no pueden la habilidad de hablar pero los estimulas cuando ven imágenes que le son agradables y sobretodo el manejo de colores transmite emociones y sensaciones. Cuando hablamos de colores en los relatos infantiles lo complementamos con los elementos básicos que encontramos dentro del diseño gráfico, primero hay que tener conocimiento de las leyes que rigen la percepción para poder elaborar un diseño con calidad.

Este conocimiento es esencial pues ayuda al diseñador ver e identificamos la línea, el color, el contorno, la textura y el entorno que tienen las cosas. Todas las percepciones comienzan por los ojos, permitiéndonos tener una mayor capacidad de recuerdo de las imágenes que de las palabras, ya que las primeras son más características y, por lo tanto más fáciles de recordar. La percepción está condicionada por el aprendizaje o conocimiento previo que tengamos de los objetos. Nuestro cerebro tiene tendencia a ubicar los elementos dentro de los parámetros referenciales que nos hemos construido a través de la experiencia previa o conocimiento. Este punto se puede tomar a favor en el desarrollo de los relatos infantiles o los cuentos, y el conjunto de ilustraciones que lo conforma y al final desarrollaremos una viñeta siguiendo los pasos y los ejemplos que nos apoya en este estudio.

## 1.2- La Ilustración

La ilustración se denomina al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro. Por lo tanto es una estampa, grabado, o dibujo realizados por algún medio artístico o digital. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Pues conllevan un mensaje. “ Entendemos por ilustración, cualquier obra dibujada con acuarela, tinta china, óleo, aerógrafo con características similares a las del cartel y el cómic”. En toda ilustración la influencia del cartel es muy clara: los dos están destinados al mundo de la comunicación y del consumo. En la ilustración y en el cartel las formas aparecen de un modo maravillosamente exagerado, rozando la fantasía, se fuerza el cromatismo, la luminosidad y el mensaje icónico. La composición está ordenada armoniosamente para que los distintos elementos presenten una rápida lectura.

*Ejemplos de tipos de ilustraciones que encontramos en las tiendas de establecimiento y en las librerías.*



Es considerado como uno de los recursos más usados en el diseño clásico. A través de su historia y su necesidad de comunicación, el hombre ha ideado diversas maneras de transmitir y recibir ideas, sentimientos y emociones. Siempre han encontrado la forma de expresión adecuada a su esencia. Una de las técnicas más antiguas usadas para expresar ideas, es el dibujo. Aun en el altamente especializado mundo de nuestros días, el dibujo sigue siendo un efectivo vehículo de comunicación utilizado en diversas áreas de conocimiento.

El dibujo ha cambiado en el tiempo, nuevos materiales, instrumentos y tecnología, han ocasionado que, se haya convertido en disciplina, altamente especializada, llamada ilustración. El objetivo sin embargo es siempre el mismo comunicar.

***“Para un ilustrador, comunicar no sólo significa expresar ideas, sino hacerlo de tal modo que permita primero, establecer un diálogo con uno mismo a través del papel y después, comunicar desde conceptos hasta soluciones terminadas de una forma clara, concisa y entendible.” Delgado Azaña, (La ilustración actual. Su importancia y aplicación 2010).***

Ha sobresalido por ser una disciplina con sustento histórico cuyo respaldo ha caracterizado la originalidad en la presentación de imágenes, el manejo de información y su compromiso de documentar, educar, decorar y transmitir ideas. Aunque se ha reconocido como arte menor, la ilustración tiene vigencia debido a su funcionalidad, importancia económica y su múltiple utilización en el comercio e industria gráfica internacional. En lo referente la aplicación de técnicas relacionadas con los medios digitales, es evidente que los programas para ilustración tienen un marcado efecto en la combinación de habilidades. A pesar de que esta tecnología ya está incorporada a la producción de ilustración digital, es palpable que las técnicas computarizadas tienen que mejorar sus características actuales, donde no se compita con la ilustración tradicional, sino se complementen mutuamente, para que su contribución en el campo productivo sea significativo y propositivo, en cuanto a producción, creatividad, innovación, economía, comunicación y adecuación de los medios al producto final.

En las sociedades actuales, la gente se comunica de distintas maneras y su cultura define el modo de comunicación. Para la ilustración, esa comunicación demanda una gran cantidad de trabajo que involucra elementos subjetivos. Independientemente del ámbito, en que se tenga que realizar la ilustración, sea social, cultural o económico, el ilustrador está obligado a entender los factores que interactúan en la comunicación para planear, lograr el óptimo desarrollo del trabajo. Por otra parte, la eficiencia en la comunicación de las ideas desarrolladas y presentadas por medio de la ilustración, dependerá notablemente de su calidad, creatividad y especialización que se tenga (o desarrolle) en sus distintas modalidades.

La ilustración es la realización del campo del diseño más inmediatamente considerada cercana a la producción artística, tanto que se le ha dado en llamar, eufemísticamente diferente, ‘arte aplicado’. Tiempo atrás, los artistas serios evitaban la ilustración como a una plaga. En la década de los 60, con el estilo formalista y expresionista en boga, no se suponía al pintor utilizando sus habilidades para describir historias. El propio Andy Warhol, a mediados de la década de los 50, se identificaba como ilustrador comercial y diseñador de escaparates, no siendo considerado como pintor por la comunidad artística. Sin embargo, en los círculos de arte de hoy es difícil encontrar un artista que su trabajo, en el fondo, no ilustre algo.

**La ilustración comercial y la caricatura, reproducidas en diversos medios desde el cartel a la revista son un elemento crucial, con posibilidades ilimitadas, en la comunicación visual de la sociedad presente.**



Andrew Warhola

(Pittsburgh, 6 de agosto de 1928  
Nueva York, 22 de febrero de 1987)



Comúnmente conocido como **Andy Warhol**, fue un artista plástico y cineasta estadounidense que desempeñó un papel crucial en el nacimiento y desarrollo del pop art. Tras una exitosa carrera como ilustrador profesional, Warhol adquirió notoriedad mundial por su trabajo en pintura, cine de vanguardia y literatura, notoriedad que vino respaldada por una hábil relación con los medios y por su rol como gurú de la modernidad.

*“Marylin Monroe” (1964) y “Las Latas Campbell’s” (1962) El Pop Art de Andy Warhol.*

### 1.2.1 Aplicación de la Ilustración en el Diseño

Las principales aplicaciones de la ilustración que se exponen a continuación son consideradas áreas de especialización por su demanda comercial y el orden en que se presentan no implica una jerarquización. Se consideran principales

**Tipos de ilustración:**

- ilustración publicitaria
- ilustración editorial
- ilustración técnica

**En estas áreas se presenta mayor demanda laboral e implica las siguientes ventajas:**

- Las empresas que solicitan ilustradores en sus aplicaciones comerciales y de comunicación, sugieren a los nuevos ilustradores adoptar el estilo de trabajo ya existente.
- Cada día más ilustradores se especializan en las áreas que requieren mayor demanda.
- Los ilustradores son especialistas en alguna técnica tradicional o digital, que en parte, determina el estilo personal y el área más adecuada para laborar.
- Un ilustrador profesional debe incursionar en varios estilos y cubrir distintos proyectos, independientemente del estilo que lo hizo destacar.
- Las escuelas de diseño tienen estas consideraciones acerca de los ámbitos de la ilustración de mayor demanda por lo que enfocan el desarrollo de sus programas en cubrir esas expectativas.
- Todos los proyectos de ilustración están destinados a promocionar a una persona, producto, empresa o servicio y se concentran en los medios masivos.
- Las áreas más solicitadas de la ilustración requieren, tanto tradicional como digitalmente, imágenes con un realismo meticuloso hasta las formas abstractas, permitiendo la incursión de más ilustradores con estilos personalizados muy variados.



## Ilustración para publicidad

Se define a la publicidad como la industria de la promoción. Es una disciplina que se especializa en estrategias de mercadeo. La publicidad por otra parte, se encarga, como una de sus prioridades, de la producción de imágenes para medios de comunicación impresos y audiovisuales, éstas contienen un atractivo intelectual que adula al consumidor: se pone en operación un sistema de comunicación directa que lo involucra en la decodificación de mensajes, que en sí mismos no son complejos. Estos mensajes consisten en instrucciones visuales de nivel básico para intervenir en la actitud y decisión del consumidor.

La ilustración empleada en publicidad promociona y genera venta de productos y servicios. Ésta se realiza con base en una investigación de mercado; la característica fundamental de dichas ilustraciones es que, son rápidas de apreciar y entender. En este campo, tienen soluciones de gran impacto, se invierte tiempo y estrategias en anuncios y promocionales, siempre buscando la versatilidad y eficiencia ante el consumidor. Se debe reconocer que dentro de los estilos de la ilustración publicitaria, existen modas que aseveran la comunicación y pueden determinar las formas de expresión.

En la ilustración para publicidad, las técnicas empleadas por los ilustradores son variadas, sin embargo, se emplea la más adecuada de acuerdo al tiempo asignado de realización; de tal forma que se pueden catalogar de dos maneras:

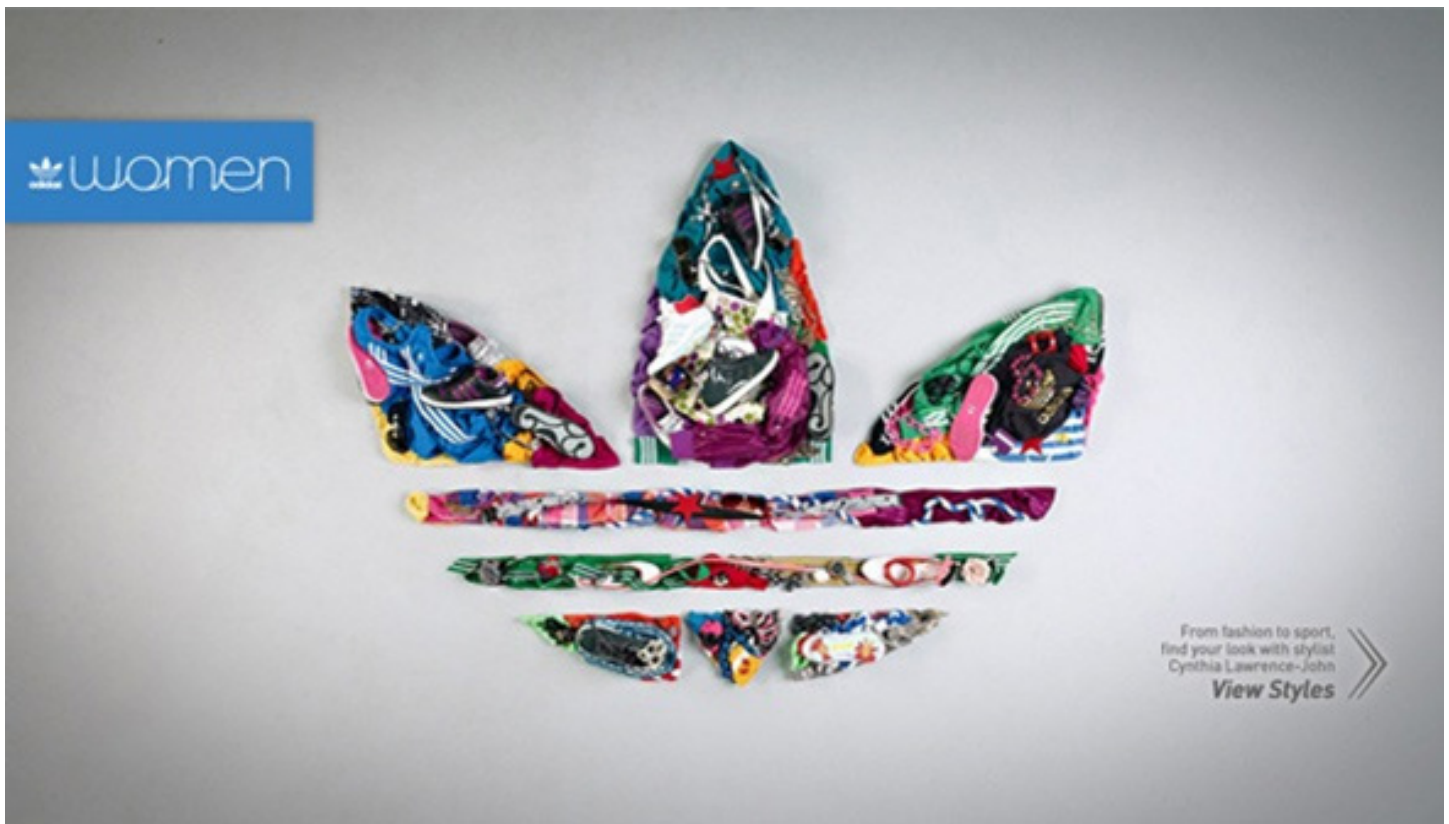
Los trabajos que implican acabados intermedios y rápidos, lo ideal es usar lápices de color, pasteles y rotuladores porque permite una mínima inversión de tiempo en comparación con los acabados fotográficos. Esta otra presentación requiere una gran calidad y minucioso detalle, y las técnicas ideales son acuarelas, acrílicos y pincel de aire.



*“ Las ilustraciones sencillas pueden ser impactantes y comunicativas, siempre que se relacione adecuadamente con el texto o que la imagen se exprese por sí sola”.*

***Anuncio de “Ronaldinho Nike” y “Career Junction” manejando técnicas básicas con materiales cotidianos como la pluma de la oficina y la pintura pero plasmada como graffiti con un balón de fútbol.***

En su modalidad digital el tiempo es un factor determinante en el desarrollo y perfección de la imagen final. La ilustración publicitaria constituye ante todo, una parte vital de la comunicación unidireccional entre el que produce y fabrica, y el que consume y compra; la ilustración brinda una nueva presentación y le da presencia al producto a exhibir, porque no sólo anuncia su existencia sino que enfatiza sus cualidades. Este tipo de ilustraciones es el resultado de mucha planeación, deliberación con quien contrata el servicio del ilustrador y el diseñador gráfico, quien decide cómo será el aspecto final del proyecto, determinación que, el ilustrador traduce en imágenes gráficas.



***“Adidas Sport” utilizando técnicas digitales y la fotografía.***

Los ilustradores que incursionan en este campo, suelen colaborar independientemente con clientes o agencias de publicidad. Evidentemente, requieren especializarse en diferentes estilos y distintas técnicas. En ocasiones, el cliente o la empresa de publicidad solicitan un estilo particular de ilustración, e incluso pueden especificar que artista se requiere para realizarlo. Su papel principal se conoce como “visualizadores de ideas”, porque en la mayoría de casos trabajan con instrucciones precisas y dejan poco sitio a las aportaciones personales. El papel del ilustrador no solo es interpretativo sino estratégico, su participación inicia desde el anteproyecto y culmina con la presentación final ante el cliente. En todas las fases del trabajo, un ilustrador debe tener una actitud profesional y de compromiso, puesto que la publicidad, se requiere un entendimiento completo con cada proyecto y la capacidad para realizarlo por medio de habilidades apropiadas y una concepción realista y confiable de que los objetivos se están cumpliendo.

**Ilustración para editorial**

La ilustración editorial se refiere básicamente a crear imágenes para los medios impresos concentrados en periódicos, revistas y libros principalmente. El periódico es el soporte gráfico de información por excelencia, su primer inconveniente y el más grave es que es efímero. El periódico contiene además de las noticias titulares, artículos y reseñas independientes, que pueden ser ilustrados, o lo que es común que todo periódico tenga su equipo de ilustradores, ya que estos aportan imágenes en respuesta a las necesidades de los artículos que hay que formar y publicar cada día, esto se crea en el departamento de diseño de un periódico.



**“La ilustración se presenta en varias revistas, periodicos, historietas, libros y en las paginas web, pueden ser informativos, documentales, educativos. Estos estampados nos ayuda a entender el texto con mayor facilidad”**

**En una editorial trabajan varias personas para darle formato a un producto ya sea una revista o un periódico. Encontramos la fotografía que ayuda al texto, al escritor, al director de arte, al diseñador, hasta llegar al director que da el visto bueno para su producción.**

**Las ilustraciones para periódicos**

Las técnicas más evidentes en los periódicos son plumillas y estilógrafos, para los apartados de color se pueden emplear desde lápices de colores hasta pincel de aire, y en su modalidad de digital, los programas que están en boga.

El desarrollo de los temas de impresión ha dado origen a la expansión masiva de la producción de revistas. La revista, editorialmente situada entre el libro y el periódico, evolucionó con aspectos de estos dos productos ya establecidos hacia una forma especializada y propia.

**La cobertura en cuanto a temas es muy extensa y diversa. “Si existe un interés en el mercado, existirá una revista para satisfacerlo”.**

Los factores más importantes que intervienen en la apariencia de una revista son la calidad del papel, el sistema de impresión y la dirección de arte. En una revista, cada ilustración que se elabora, tiene una función específica que es planeada y realizada bajo un calendario de trabajo.

**“Los plazos de ejecución de las ilustraciones para la revista son muy cortos, pero normalmente hasta los trabajos más complicados tienen que hacerse rápidamente”.**

Las ilustraciones que aparecen en las portadas de revista o interiores cubren una gran variedad de temas y las técnicas que se emplean pueden ser variadas, aunque dependen básicamente del género de la revista, también influyen el estilo del ilustrador; de igual forma se realizan digital o tradicionalmente. En una revista, el ilustrador que propone imágenes debe pensar en mercado editorial y el perfil de sus lectores, los temas desarrollados deben dirigirse a los consumidores con el estilo que refleja la revista.

El libro es el soporte editorial por tradición y el campo de su aplicación sigue en expansión: todo país industrializado tiene alguna forma de industria editorial para el mercado local y el de exportación y miles de títulos nuevos que se ponen en circulación cada año. Las editoriales emplean Diseño Gráfico para su producción gráfica, implicando fotografía e ilustración como áreas artísticas complementarias, propiciando así un medio ideal para el ilustrador editorial.

En las cubiertas y sobrecubiertas de libros se puede apreciar excelente ilustración, siendo la edición un campo importante para el ilustrador, porque tiene que realizar un trabajo que no solo sea coherente con el tema del libro y evocador del mismo, sino también que se integre con el texto básico que indica el título y el autor; a su vez sea legible e interesante al lector. Todas las técnicas tradicionales y digitales de ilustración se emplean dependiendo del tema del libro y su función de mercado.

Al igual que las revistas la cubierta del libro es uno de los motivos que tiene la editorial para convencer a un posible comprador. De esta manera el ilustrador puede proponer imágenes que acentúen y resalten el libro ante la competencia. Para ilustrar una cubierta, parecería obvio leer todo el libro, sin embargo, la mayoría de las veces es imposible; por consiguiente el cliente o el editor brindan al ilustrador una sinopsis o primer esquema, con la cual se comenzará a desarrollar la ilustración.



*Danza de Dragones* George R.R. Martin, ed. Gigamesh 2002



*El Principito* Antoine Saint Exupéry, AR ediciones 2012



*La Renegada* Trudi Canavan, ed. Fantasy 2013

***Cuando se hace una portada, ya de acuerdo con el objetivo y estilo que se va manejar, se puede manejar varias técnicas ya sean las básicas hechas a mano, fotografía o programas digitales.***

***“la única manera de hacer una ilustración eficaz, es apreciar lo que intenta decir el autor y desarrollarlo visualmente”. Martín Coyler, Como encargar ilustraciones - Rústica 1994.***

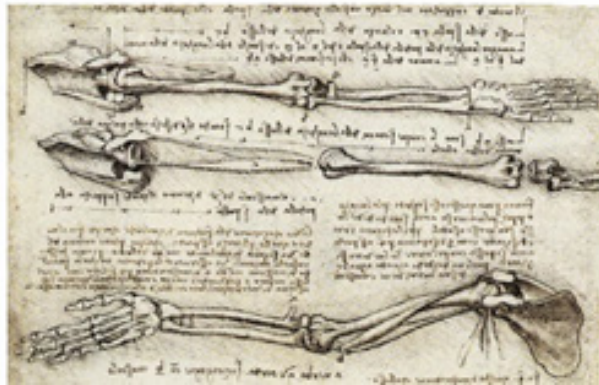
### **Ilustración técnica**

La ilustración técnica floreció con la llegada de la industria y la producción masiva y a partir de la necesidad de informar sobre la funcionalidad de los objetos fabricados. La ilustración técnica es el medio de mostrar información de naturaleza tridimensional en un aspecto normalmente plano bidimensional, dichas ilustraciones se usan para complementar la información técnica. Los ilustradores deben equilibrar el grado de detalle e información con la legibilidad y la utilidad. En esta modalidad de ilustración se usan convenciones específicas para presentar todos los aspectos de un producto. Las vistas exteriores muestran la apariencia general, mientras que otros datos explican la relación entre las partes. Los cortes y las vistas interiores proporcionan detalles de los componentes y su funcionamiento. La ilustración médica es un claro ejemplo de esto. La mayoría de los ilustradores técnicos trabajan de manera independiente. Sin embargo, algunos lo hacen en áreas específicas como talleres de diseño industrial, mecánico y transformación; museos, editoriales, instituciones médicas, publicidad e industria cinematográfica.

Para el ilustrador independiente es conveniente ser miembro de una asociación profesional y esto constituye una valiosa ventaja. Las asociaciones profesionales son organismos donde artistas, ilustradores y fotógrafos son representados por agentes de promoción y permiten impulsar la ilustración, proteger los derechos de los ilustradores y crear vínculos entre ellos mismos.

El área médica requiere por un lado, el uso de la ilustración para la elaboración de imágenes representativas de conceptos y elementos naturales. Por otro lado necesita representaciones realistas para ejemplificar y planear procedimientos clínicos y quirúrgicos. La tecnología actual permite ver y registrar imágenes de casi todos los rincones del cuerpo. Es posible desarrollar imágenes digitales de órganos y secciones del cuerpo. Puede parecer extraño que en este contexto, todavía se requiera el trabajo de un ilustrador y que la ilustración médica siga expandiéndose y prosperando. Esto se debe a que el ilustrador médico adopta el papel de interprete y comunicador de información científica, en el que el conocimiento de la ciencia médica y la psicología de la comunicación, junto a la creatividad y la imaginación son de primera importancia. La naturaleza interpretativa del trabajo del ilustrador médico puede entenderse y observarse en la ilustración de temas en las que un registro fotográfico, a pesar de su verosimilitud y precisión puede ser virtualmente ininteligible; por ejemplo las estructuras del cuerpo y los procedimientos quirúrgicos. Al utilizar el conocimiento existente, junto a un examen visual y táctil, y el estudio de preparaciones microscópicas, radiografías, etc., el ilustrador es capaz de reconstruir una visualización tridimensional del sujeto o del detalle anatómico.

Para ilustrar una nueva operación quirúrgica por ejemplo, se realiza una gran cantidad de bocetos en la escena. Después con la ayuda del conocimiento anatómico y técnico, estos se convierten en ilustraciones detalladas donde las estructuras vitales y los tejidos se diferencian; la sangre, las secreciones, los instrumentos, las manos del que opera y otros objetos se eliminan y el proceso quirúrgico que se realiza en cierto tiempo se condensa y explica en una secuencia corta de ilustraciones esquemáticas.



**Leonardo da Vinci** fue uno de esos científicos que soñaron con descubrimientos imposibles para su época, uno de esos visionarios que forjó su propia leyenda a base de curiosidad y esfuerzo.

**Ilustraciones Médicas de Leonardo Da Vinci**

[www.somosmedicina.com](http://www.somosmedicina.com)

### ***Ilustraciones Médicas hechas a plumilla por Leonardo Da Vinci (1510-1513).***

Tanto los diseños como la ilustración juega un papel muy importante en los libros , revistas, monografías y ahora en la web en los sitios de internet con la finalidad de documentar y tener un mayor entendimiento en la materia o tema de que se relata. En el caso de los cuentos infantiles el manejo de las tipografías que pertenece en el área de un diseñador el mismo puede realizar una tipografía especial para cada ocasión ya sea de entretenimiento o didáctico , ya sea con color o sencillo, con forma abstracta o funcional que ayude al lector para mejor memorización o simplemente como un adorno que sea agradable al verlo.

## Capítulo 2: El Arte de la Ilustración

### 2.1- Evolución del arte en la historia.

El arte es entendido generalmente como cualquier actividad o producto realizado por el ser humano con un fin estético o comunicativo, mediante la cual se expresan ideas, emociones o, en general, una visión del mundo, mediante diversos recursos, como los plásticos, lingüísticos, sonoros o mixtos.

Cuando el Homo-Sapiens empezó a tener experiencia con sus habilidades como son la cacería, la recolección de frutas y vegetales, la creación de herramientas rudimentarias hechas de piedras, huesos y vivían en tribus; ya tenían la inquietud de expresar sus experiencias plasmándola en las paredes o rocas de las cuevas, dibujando animales que cazaban y dibujándose a sí mismo como personaje principal y su entorno. Desarrollando sus técnicas conforme pasaban los años entre ellas encontramos la pintura, la escultura, la danza y la música. Al principio se consideraba al arte como un ritual, magia o religión (arte paleolítico), pero esa función cambió con la evolución del ser humano, adquiriendo un componente estético y una función social, pedagógica, mercantil o simplemente ornamental.

Como podemos ver el arte es parte de nuestra vida diaria y está abierta a múltiples interpretaciones, que varían según la cultura, la época, el movimiento, o la sociedad para la cual el término tiene un determinado sentido. El vocablo 'arte' tiene una extensa acepción, pudiendo designar cualquier actividad humana hecha con esmero y dedicación, o cualquier conjunto de reglas necesarias para desarrollar de forma óptima una actividad.

En ese sentido, arte es sinónimo de capacidad, habilidad, talento, experiencia. Conforme el hombre evoluciona considera al arte como una actividad creadora, por la cual produce una serie de objetos como obras de arte que son singulares y cuya finalidad es principalmente estética. En ese contexto, arte sería la generalización de un concepto expresado desde antaño como "bellas artes", actualmente algo en desuso y reducido a ámbitos académicos y administrativos.

***"El arte es una actividad humana consciente capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia, si el producto de esta reproducción, construcción, o expresión puede deleitar, emocionar o producir un choque." Władysław Tatarkiewicz, Historia de seis ideas (1976).***

Dentro de las bellas artes hay siete disciplinas que debemos tener en cuenta que son: la arquitectura, la danza, la escultura, la literatura, la música, la pintura y el teatro. Para empezar veremos la definición de arte en la historia tomando como referencia la pintura y como se convirtió en complemento con la literatura. A través de la historia ha ido cambiando el concepto de arte para el hombre, con esto podemos saber la situación tanto política, económica, social y como era su pensamiento en ese momento. También el uso de materiales en la época, y saber que personajes han sobresalido o han hecho historia, como son **Da Vinci, Miguel Ángel, Goya, Dalí** entre otros. Desde el arte prehistórico hasta nuestros días.

Es importante la historia porque de ahí tomamos referencias y aprendemos desarrollar las técnicas que se usaron anteriormente para algún proyecto o solamente por el gusto de saber. La ilustración empieza cuando se introduce en la edad media con la prensa para la elaboración de libros o cuento, hasta llegar en nuestros días que ahora contamos con tecnología y herramientas de fotografía y son utilizados para revistas, periódicos y carteles.

En conocimiento ¿Que es la ilustración como tal?, ya se mencionó que empezó con la imprenta. Se denomina ilustración al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro. Componente gráfico que complementa o realza un texto. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos.

La ilustración comercial y la caricatura, reproducidas en diversos medios desde el cartel a la revista son un elemento crucial, con posibilidades ilimitadas, en la comunicación visual de la sociedad presente.

### 2.1.1-Arte en la prehistoria (ca. 25000-3000 a. C.)

Arte prehistórico: es el desarrollado por el ser humano primitivo desde el paleolítico superior hasta el neolítico, periodos donde surgieron las primeras manifestaciones que se pueden considerar como artísticas por parte del ser humano. En el paleolítico, el hombre se dedicaba a la caza y vivía en cuevas, elaborando la llamada pintura rupestre. En el neolítico, se vuelve sedentario y se dedica a la agricultura, con sociedades cada vez más complejas donde va cobrando importancia la religión, como se puede ver en los monumentos megalíticos y comienza la producción de piezas de artesanía.

En el Paleolítico se conoce como la etapa que más duró en la historia del ser humano. Nuestros ancestros vivían de la caza y de la recolección de vegetales, se asociaban en tribus y sus herramientas eran de piedra tallada, madera y hueso. Su arte se caracterizó por el arte mural en las cuevas llamado Arte Parietal; Se denomina a las pinturas rupestres de las grutas, covachas y abrigos rocosos. Los temas preferidos eran animales sobre todo toros, bisontes y caballos; aunque menos numerosos, también hay ciervos, osos, cabras.

La función del arte paleolítico es totalmente desconocida. Al principio se pensó que estas obras de arte se hacían sólo por motivos estéticos para adornar; el arte por el arte, y aunque nadie niega que los artistas paleolíticos debieron sentir satisfacción por la belleza de estas representaciones, esto sería secundario, y sin duda este arte era de carácter mágico o religioso.

Dentro a estas creencias encontramos: El totemismo, El chamanismo, La fecundidad, La magia, El dualismo de la naturaleza, y el Simbolismo. Apenas no se desarrollaba la escritura como tal, pero empezaba a informar por medio de imágenes conociendo su vida cotidiana, así como su religión e historia todo con el propósito de guardar y recordar esas experiencia, aunque en la actualidad no se sabe a ciencia cierta, cual fue la razón de sus pinturas, porque no solo había animales, sino figuras extrañas encimadas unas con otras tomando otras formas con un significado que se desconoce y hasta el momento se sigue estudiando.



**> Ejemplo de como pintaba los primeros hombres. En el Paleolítico se conoce como la etapa que más duró en la historia del ser humano.**

> Cueva de Lascaux, Francia  
[www.rincon del vago.com](http://www.rincon del vago.com)



Bisonte de Altamira <  
[www.artetorreherberos.com](http://www.artetorreherberos.com)



## 2.1.2- Arte antiguo (ca. 3000-300 a. C.)

En Egipto y Mesopotamia surgieron las primeras civilizaciones, y sus artistas/artesanos elaboraron complejas obras de arte que suponen ya era una especialización profesional.

Arte egipcio: su arte era intensamente religioso y simbólico, destacando en arquitectura las mastabas, las pirámides y los hipogeos, como en Guiza y el Valle de los Reyes. La pintura muestra la figura humana de forma realista, aunque adolecen de hieratismo y esquematismo a causa de la rigidez de sus cánones simbólico-religiosos.

Arte mesopotámico: se desarrolla en la zona comprendida entre los ríos Tigris y Éufrates, donde se sucedieron diversas culturas como los sumerios, acadios, asirios, persas, etc. La pintura se desarrolla en escenas religiosas o de caza y militares, con la presencia de figuras humanas y animales reales o mitológicos



> Nefertari (Egipto)  
<http://es.wikipedia.org/wiki/Nefertari>



El libro de los muertos (Egipto) <  
<http://www.kath.es>



> Panel de la Guerra  
(Mesopotamia)  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Arte\\_de\\_Mesopotamia](http://es.wikipedia.org/wiki/Arte_de_Mesopotamia)



> Escena de sacrificio ritual  
(Mesopotamia)  
<http://html.rincondelvago.com>

La pintura del Antiguo Egipto fue eminentemente simbólica, funeraria y religiosa. La técnica pictórica de los egipcios fue un precedente de la pintura al fresco o témpera. El arte de Mesopotamia abarca una tradición de 4.000 años que en estilo e iconografía es aparentemente homogénea. Los temas eran escenas de guerras y de sacrificios rituales con mucho realismo

*La técnica pictórica de LOS EGIPCOS y LOS MESOPOTAMICOS fue un precedente de la pintura al fresco o témpera, ya que hacían de los pigmentos naturales, extraídos de tierras de diferentes colores, una pasta de color, que mezclaban con clara de huevo y disolvían con agua para poder aplicarlo sobre los muros, revestidos con una capa de tendido "seco" de yeso.*

### 2.1.3-Arte clásico (1000 a. C.-300 d. C.)

En el arte clásico grecorromano: Una de las principales cunas de la civilización occidental y primera cultura que reflexionó sobre el arte fue Grecia. **Se consideraba al arte como “Una habilidad del ser humano en cualquier terreno productivo, siendo prácticamente un sinónimo de ‘destreza’: destreza para construir un objeto, para comandar un ejército, para convencer al público en un debate, o para efectuar mediciones agronómicas”.**

En definitiva, cualquier habilidad sujeta a reglas, a preceptos específicos que la hacen objeto de aprendizaje y de evolución y perfeccionamiento técnico. Con anterioridad a la formación del arte griego hubo en territorios de la antigua Grecia un arte que se ha llamado prehelénico, conservadas tan sólo en ruinas de edificios de la época y sobre estuco, representando paisajes, acciones guerreras y ceremonias cortesanas o religiosas cuyas figuras aunque imperfectas revelan notable expresión y vida. En las decoraciones de vasijas se presenta raras veces la figura humana y siempre estilizada y de escasos detalles.

Las obras pictóricas griegas que al presente se conocen y conservan consisten únicamente en decoraciones de ánforas y de otras elegantes vasijas salvo algunos mosaicos de pavimento y placas de arcilla pintadas y sin contar las obras de pintura romana en que intervino mano griega. Consta, no obstante, que los griegos pintaron cuadros excelentes, por lo menos murales (cuyas copias pueden ser algunas decoraciones de las grandes ánforas de lujo) y que emplearon los procedimientos al fresco, al encausto, al temple y quizás al óleo. Los asuntos representados en tales pinturas, a juzgar por lo que se observa en las mencionadas vasijas, fueron escenas de la vida humana y tradiciones o leyendas mitológicas y heroicas.

Los orígenes de la pintura romana. Los romanos admiraban la pintura griega tanto como la escultura, y animaban a los artistas que trabajaban para ellos a hacer copias de obras griegas especialmente famosas o populares. Los romanos tendían más que los griegos a decorar sus paredes con pinturas murales, y aunque siguen la tradición griega, muestran en sus pinturas un gran colorido y movimiento. Las pinturas, con figuras individuales, grupos o paneles enteros, se reproducían, se adaptaban, estropeaban o embellecían según el talento de los artistas y las exigencias del cliente.

Los procedimientos usados en esta pintura debieron ser el encausto, el temple y el fresco. Aunque se sabe que los romanos desarrollaron la pintura sobre tabla, los restos pictóricos conocidos más importantes son de tipo mural, frescos protegidos con una capa de cera que avivaba los colores.



> Dioses (Grecia)  
<http://es.wikipedia.org>

Vestimenta de la mujer (Roma)<  
<http://lalapicera.blogspot.mx>



**En la pintura romana va a influir decisivamente el arte griego, ya que ya desde la época de César llegaron pinturas griegas que arrancaban de las paredes y se llevaban a Roma. Ésta es una de las razones por las que apenas se conservan pinturas murales griegas.**

## 2-1.4- Arte en la Alta Edad Media (300-900)

**Arte paleocristiano:** Con la aparición del cristianismo se generó a lo largo del Imperio el llamado arte paleocristiano, que adquirió estatus oficial tras la conversión al cristianismo del emperador Constantino. El arte paleocristiano reinterpretó tanto las formas clásicas como las judías para servir como vehículo de expresión de la nueva religión oficial, y se produjo una atomización de estilos por zonas geográficas. Continúan como en la época romana la pintura y el mosaico.

## 2.1.5-Arte en la Baja Edad Media (900-1400)

**Arte románico:** representa el primer estilo de carácter internacional de la cultura europea occidental, con una identidad plenamente consolidada tras el paso del latín a las lenguas vernáculas. De carácter eminentemente religioso, casi todo el arte románico está dirigido a la exaltación y divulgación del cristianismo. La pintura es preferentemente mural, de signo religioso y figuras esquemáticas al igual que la escultura.

**Arte gótico:** desarrollado entre los siglos XII y XVI, fue una época de desarrollo económico y cultural. La pintura dejó de ser mural para pasar a retablos situados en los altares de las iglesias, y empezó a desarrollarse la pintura en lienzo, al temple o al óleo. Se sucedieron cuatro estilos pictóricos: el gótico lineal o franco-gótico, el gótico itálico o trecentista (Cimabue, Giotto, Duccio), el gótico internacional (Stefan Lochner, Bernat Martorell) y el gótico flamenco (Jan Van Eyck, El Bosco).



> Santa Maria de Tahull  
(Arte Paleocristiano)  
<http://maestrosdesociales.blogspot.mx>



> La Virgen del canciller Rolin Jan van Eyck,  
(Arte Gótico, 1435)  
[http://es.wikipedia.org/wiki/Jan\\_van\\_Eyck](http://es.wikipedia.org/wiki/Jan_van_Eyck)

*La pintura medieval es sobre todo una pintura religiosa (arte religioso) salvo excepciones, que se hacen más numerosas al final de la Edad Media (retratos, sobre todo como donantes que aparecen en una composición principalmente religiosa). y la perspectiva aérea está del todo ausente. Suele usarse la perspectiva jerárquica (representación a un mayor tamaño de la figura más importante en rango teológico o social, sin consideración de su ubicación en el espacio). Es muy importante la utilización de simbolismos y un complejo lenguaje iconológico.*

## 2.1.6-Arte en la Edad Moderna (1400-1800)

**Renacimiento:** Época de gran esplendor cultural en Europa, la religión dejó paso a una concepción más científica del hombre y el universo, surgiendo el humanismo. Los nuevos descubrimientos geográficos hicieron que la civilización europea se expandiese por todos los continentes, y la invención de la imprenta supuso una mayor universalización de la cultura. El arte se inspira en el arte clásico grecorromano, por lo que se habla de “renacimiento” artístico tras el oscurantismo medieval. Inspirado en la naturaleza, surgen nuevos modelos de representación, como el uso de la perspectiva. La pintura sufrió una notable evolución desde las formas medievales, con formas naturalistas y temáticas profanas o mitológicas junto a las religiosas, destacando Botticelli, Perugino, Piero della Francesca, Andrea Mantegna, Leonardo Da Vinci, Rafael, Alberto Durero, Pieter Brueghel, etc.

**Manierismo:** Evolución de las formas renacentistas, el manierismo abandonó la naturaleza como fuente de inspiración para buscar un tono más emotivo y expresivo, cobrando importancia la interpretación subjetiva que el artista hace de la obra de arte. La pintura tiene un sello más caprichoso, extravagante, con gusto por la forma sinuosa y estilizada, destacando en primer lugar –como en las otras artes– Miguel Ángel, seguido de Bronzino, Correggio, Parmigianino, Giorgione, Tiziano, Veronese, Tintoretto, El Greco, etc.

**Barroco:** Época de grandes disputas en el terreno político y religioso, surge una división entre los países católicos contrarreformistas, donde se afianza el estado absolutista, y los países protestantes, de signo más parlamentario. El arte se vuelve más refinado y ornamentado, con pervivencia de un cierto racionalismo clasicista pero con formas más dinámicas y efectistas, con gusto por lo sorprendente y anecdótico, por las ilusiones ópticas y los golpes de efecto. La pintura se desarrolló en dos tendencias contrapuestas: el naturalismo, basado en la estricta realidad natural, con gusto por el claroscuro –el llamado “tenebrismo”–, donde cabe citar a Caravaggio y Georges de La Tour; y el clasicismo, que es igualmente realista pero con un concepto de la realidad más intelectual e idealizado, englobando a Annibale Carracci, Nicolas Poussin, Claude Lorrain, etc. Aparte de estas dos corrientes, hubieron infinitud de escuelas, estilos y autores de muy diverso signo, destacando dos escuelas regionales: la flamenca (Rubens, Van Dyck), y la holandesa (Rembrandt, Johannes Vermeer). En España destacó la figura excepcional de Velázquez, así como José de Ribera, Francisco de Zurbarán y Bartolomé Esteban Murillo.

**Rococó:** Desarrollado en el siglo XVIII, supone la pervivencia de las principales manifestaciones artísticas del barroco, con un sentido más enfatizado de la decoración y el gusto ornamental, que son llevados a un paroxismo de riqueza, sofisticación y elegancia. La pintura se mueve entre la exaltación religiosa o el paisajismo vedutista en Italia, y las escenas cortesanas de Watteau y Fragonard en Francia, pasando por el retratismo inglés de Reynolds y Gainsborough. Figura aparte es el inclasificable pintor español Francisco de Goya, que evolucionó desde un sello más o menos rococó hasta un cierto prerromanticismo, pero con una obra personal y expresiva de fuerte tono intimista.

**Neoclasicismo:** El auge de la burguesía tras la Revolución francesa favoreció el resurgimiento de las formas clásicas, más puras y austeras, en contraposición a los excesos ornamentales del barroco y rococó, identificados con la aristocracia. La pintura mantuvo un sello austero y equilibrado, influido por la escultura grecorromana o figuras como Rafael y Poussin, destacando Jacques-Louis David, J.A.D. Ingres, José de Madrazo, etc.



> Nacimiento de Venus, Sandro Botticelli  
(Florencia, 1445 - 1510) (Renacimiento)  
<http://historiadelartecomentarios.blogspot.mx>



Creación de Adán, Miguel Ángel <  
(1511) (Manierismo)  
<http://historiadelartecomentarios.blogspot.mx>



> Judith decapitando a Holofernes,  
Caravaggio (1598-1599) (Barroco)  
<http://www.educathyssen.org>

Anibal cruzando los Alpes <  
Francisco de Goya, (1771)  
(Rococó)  
<http://www.españacultura.es>



*Arte de la Edad Moderna es el período o subdivisión temporal de la historia del arte que corresponde a la Edad Moderna. La función social del artista comenzó a superar la del mero artesano para convertirse en una personalidad individualista, que destacaba en la corte, o en una figura de éxito en el mercado libre de arte. Al igual que en los demás ámbitos de la cultura, la modernidad aplicada al arte significó una progresiva secularización o emancipación de lo religioso que llegó a su punto culminante con la Ilustración; aunque el arte religioso continuó siendo uno de los más encargados, si no el que más, ya no dispuso de la abrumadora presencia que había tenido en el arte medieval.*

### 2.1.7-Arte en la Edad contemporánea (1800-Actualidad)

**Siglo XIX:** Entre finales del siglo XVIII y principios del XIX se sentaron las bases de la sociedad contemporánea, marcada en el terreno político por el fin del absolutismo y la instauración de gobiernos democráticos –impulso iniciado con la Revolución francesa–; y, en lo económico, por la Revolución industrial y el afianzamiento del capitalismo, que tendrá respuesta en el marxismo y la lucha de clases. En el terreno del arte, comienza una dinámica evolutiva de estilos que se suceden cronológicamente cada vez con mayor celeridad, que culminará en el siglo XX con una atomización de estilos y corrientes que conviven y se contraponen, se influyen y se enfrentan.

**Romanticismo:** Movimiento de profunda renovación en todos los géneros artísticos, los románticos pusieron especial atención en el terreno de la espiritualidad, de la imaginación, la fantasía, el sentimiento, la evocación ensoñadora. En pintura, después de una fase prerromántica donde podríamos citar a William Blake y Johann Heinrich Füssli, destacaron Eugène Delacroix, Théodore Géricault, John Constable, Joseph Mallord William Turner, etc. Una derivación del romanticismo fue el movimiento alemán de los Nazarenos.

**Realismo:** Desde mediados de siglo surgió una tendencia que puso énfasis en la realidad, la descripción del mundo circundante, especialmente de obreros y campesinos en el nuevo marco de la era industrial, con un cierto componente de denuncia social, ligado a movimientos políticos como el socialismo utópico. En pintura destacan Camille Corot, Gustave Courbet, Jean-François Millet, Honoré Daumier y Marià Fortuny. En Gran Bretaña surgió la escuela de los prerrafaelitas, que se inspiraban –como su nombre indica– en los pintores italianos anteriores a Rafael, así como en la recién surgida fotografía.

**Impresionismo:** Fue un movimiento profundamente innovador, que supuso una ruptura con el arte académico y una transformación del lenguaje artístico, iniciando el camino hacia los movimientos de vanguardia. Se inspiraban en la naturaleza, de la que pretendían captar una ‘impresión’ visual, la plasmación de un instante en el lienzo –por influjo de la fotografía–, con una técnica de pincelada suelta y tonos claros y luminosos. Cabe mencionar como principales representantes a Édouard Manet –considerado un precursor–, Claude Monet, Camille Pissarro, Pierre-Auguste Renoir y Edgar Degas.

**Neopresionismo:** Evolucionando desde el impresionismo, los neopresionistas se preocupan más de los fenómenos ópticos, desarrollando la técnica del puntillismo, como se puede apreciar en la obra de Georges Seurat y Paul Signac.

**Postimpresionismo:** Son artistas que, partiendo de los nuevos hallazgos técnicos efectuados por los impresionistas, los reinterpretan de manera personal, abriendo distintas vías de desarrollo de suma importancia para la evolución del arte en el siglo XX: Henri de Toulouse-Lautrec, Paul Gauguin, Paul Cézanne, Vincent Van Gogh, Joaquín Sorolla, etc.104

**Simbolismo:** Corriente de corte fantástico y onírico, surgió como reacción al naturalismo de la corriente realista e impresionista, poniendo especial énfasis en el mundo de los sueños, así como en aspectos satánicos y terroríficos, el sexo y la perversión. Destacaron Gustave Moreau, Odilon Redon, Pierre Puvis de Chavannes y Gustav Klimt.



> La libertad guiando al pueblo  
Delacroix  
(1830) (Romanticismo)  
<http://enciclopedia.us.es>

Mujeres Jóvenes de la Villa <  
G. Courbet  
(1852) (Realismo)  
<http://pintores.vtrbandaancha.net>



> Noche estrellada sobre el Ródano (1888)  
(Postimpresionismo)  
<http://3spum4.blogspot.mx>



> Nenúfares, C. Monet  
(1916-1923) (Impresionismo)  
National Museum of Western Art

Edipo y La Esfinge <  
Gustave Moreau  
(1864) (Simbolismo)  
Metropolitan of Modern Art  
Nueva York



*El arte del siglo XX padece una profunda transformación: en una sociedad más materialista, más consumista, el arte se dirige a los sentidos, no al intelecto. Igualmente, cobra especial relevancia el concepto de moda, una combinación entre la rapidez de las comunicaciones y el aspecto consumista de la civilización actual. Surgen así los movimientos de vanguardia, que pretenden integrar el arte en la sociedad, buscando una mayor interrelación artista-espectador, ya que es este último el que interpreta la obra, pudiendo descubrir significados que el artista ni conocía. Las últimas tendencias artísticas pierden incluso el interés por el objeto artístico: el arte tradicional era un arte de objeto, el actual de concepto. Hay una revalorización del arte activo, de la acción, de la manifestación espontánea, efímera, del arte no comercial (arte conceptual, happening, environment).*

### **2.1.8-Vanguardismo (1905-1945)**

**Fovismo:** Primer movimiento vanguardista del siglo XX, el fovismo supuso una experimentación en el terreno del color, que es concebido de modo subjetivo y personal, aplicándole valores emotivos y expresivos. Destacan Henri Matisse, Albert Marquet, Raoul Dufy, André Derain y Maurice de Vlaminck.

**Expresionismo:** Surgido como reacción al impresionismo, los expresionistas defendían un arte más personal e intuitivo, donde predominase la visión interior del artista –la ‘expresión’– frente a la plasmación de la realidad –la ‘impresión’–, reflejando en sus obras una temática personal e intimista con gusto por lo fantástico, deformando la realidad para acentuar el carácter expresivo de la obra. Con precedentes en las figuras de Edvard Munch y James Ensor, se formó principalmente en torno a dos grupos: Die Brücke (Ernst Ludwig Kirchner, Erich Heckel, Karl Schmidt-Rottluff, Emil Nolde), y Der Blaue Reiter (Vasili Kandinski, Franz Marc, August Macke, Paul Klee), destacando igualmente Egon Schiele, Oskar Kokoschka, Amedeo Modigliani, Marc Chagall, etc.

**Cubismo:** Este movimiento se basó en la deformación de la realidad mediante la destrucción de la perspectiva espacial de origen renacentista, organizando el espacio en función de una trama geométrica, con visión simultánea de los objetos, una gama de colores fríos y apagados, y una nueva concepción de la obra de arte, con la introducción del collage. La figura principal de este movimiento fue Pablo Picasso, uno de los grandes genios del siglo XX, junto a Georges Braque, Juan Gris y Fernand Léger, así como Alexander Archipenko, Pablo Gargallo.

**Futurismo:** Movimiento italiano que exaltó los valores del progreso técnico e industrial del siglo XX, destacando aspectos de la realidad como el movimiento, la velocidad y la simultaneidad de la acción. Destacan en pintura Giacomo Balla y Gino Severini.

**Dadaísmo:** Movimiento de reacción a los desastres de la guerra, el dadaísmo supuso un planteamiento radical del concepto de arte, que pierde cualquier componente basado en la lógica y la razón, reivindicando la duda, el azar, lo absurdo de la existencia. Esto se traduce en un lenguaje subversivo, donde se cuestionan tanto las temáticas como las técnicas tradicionales del arte, experimentando con nuevos materiales y nuevas formas de composición, como el collage, el fotomontaje y los ready-made. Destacan Hans Arp, Francis Picabia, Kurt Schwitters y Marcel Duchamp.

**Surrealismo:** Con un claro precedente en la pintura metafísica (Giorgio de Chirico, Carlo Carrà), el surrealismo puso especial énfasis en la imaginación, la fantasía, el mundo de los sueños, con una fuerte influencia del psicoanálisis, como se percibe en su concepto de “escritura automática”, por la que intentan expresarse liberando su mente de cualquier atadura racional, mostrar la pureza del inconsciente. La pintura surrealista se movió entre la figuración (Salvador Dalí, Paul Delvaux, René Magritte, Max Ernst) y la abstracción (Joan Miró, André Masson, Yves Tanguy).

**Arte abstracto:** Cuestionado el concepto de realidad por las nuevas teorías científicas, y con el surgimiento de nuevas tecnologías como la fotografía y el cine, que ya se encargan de plasmar la realidad, se produce la génesis del arte abstracto: el artista ya no intenta reflejar la realidad, sino su mundo interior, expresar sus sentimientos. El arte pierde todo aspecto real y de imitación de la naturaleza para centrarse en la simple expresividad del artista, en formas y colores que carecen de cualquier componente referencial. Iniciado por Vasili Kandinski, fue desarrollado por el movimiento neoplasticista (De Stijl), con figuras como Piet Mondrian y Theo Van Doesburg.

**Constructivismo:** Surgido en la Rusia revolucionaria, es un estilo comprometido políticamente que pretende a través del arte realizar una transformación de la sociedad, mediante una reflexión sobre las formas puras artísticas concebidas desde aspectos como el espacio y el tiempo, que generan una serie de obras de estilo abstracto, con tendencia a la geometrización. Destacan Vladímir Tatlin, Lissitzky, Anton Pevsner y Naum Gabo. Una variante fue el suprematismo de Kasimir Malevich.

Liberación de 1001 globos azules, “escultura aerostática” de Yves Klein. Las últimas tendencias han sido propensas a un arte más desmaterializado, donde importa más el concepto, el mensaje, la acción

	<p>&gt; <i>La Música</i>, H. Matisse (1939) (Fovismo) Albright-Knox Art Gallery, Buffalo, NY</p>	<p><i>Velocidad del automóvil</i>, Giacomo Balla &lt; (1910) (Futurismo) <a href="http://agrupamentomonte.morovelhobibliotecaescolar.files.wordpress.com">http://agrupamentomonte.morovelhobibliotecaescolar.files.wordpress.com</a></p>	
	<p>&gt; <i>Composicion VIII</i>, V. Kandinski (1923) (Expresionismo) <a href="http://deodo-pinturasyalgomas.blogspot.mx">deodo-pinturasyalgomas.blogspot.mx</a></p>	<p><i>El pasaje de la Virgen María</i> &lt; Marcel Du Champ (1912) (Dadaísmo) <a href="http://agrupamentomonte.morovelhobibliotecaescolar.files.wordpress.com">http://agrupamentomonte.morovelhobibliotecaescolar.files.wordpress.com</a></p>	
	<p>&gt; <i>Mandolina y Guitarra</i>, Picasso (1924) (Cubismo) <a href="http://artepedrodacruz.wordpress.com">http://artepedrodacruz.wordpress.com</a></p>	<p><i>Persistencia a la Memoria</i>&lt; Dali (1954) (Surrealismo) <a href="http://mimicuriosa.wordpress.com">http://mimicuriosa.wordpress.com</a></p>	

*El vanguardismo, o avant-garde en francés, se refiere a las personas o las obras que son experimentales o innovadoras, en particular en lo que respecta al arte, la cultura y la política.*



### 2.1.9-Últimas tendencias (1945-Actualidad)

**Informalismo:** Conjunto de tendencias basadas en la expresividad del artista, renunciando a cualquier aspecto racional del arte (estructura, composición, aplicación preconcebida del color). Incluye diversas corrientes como el tachismo, el art brut y la pintura matérica. Destacan Georges Mathieu, Hans Hartung, Jean Fautrier, Jean Dubuffet, Antoni Tàpies, Lucio Fontana, Antonio Saura, Manolo Millares, etc.

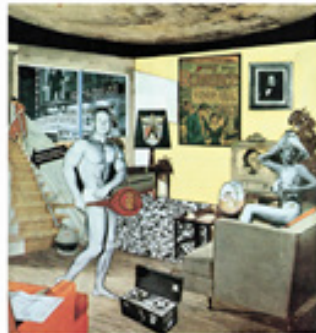
En Estados Unidos se desarrolló el expresionismo abstracto, caracterizado por la utilización de la técnica del dripping, el chorreado de pintura sobre la tela, sobre la que intervenía el artista con diversos utensilios o con su propio cuerpo. Entre sus miembros figuran Jackson Pollock, Mark Rothko, Franz Kline y Willem de Kooning. Pop-art: surgió en Estados Unidos como movimiento de rechazo al expresionismo abstracto, englobando una serie de autores que vuelven a la figuración, con un marcado componente de inspiración popular, tomando imágenes del mundo de la publicidad y de los medios de comunicación de masas. Con un precedente en el llamado New Dada (Robert Rauschenberg, Jasper Johns), destacaron en el pop-art Andy Warhol, Roy Lichtenstein, Tom Wesselmann, James Rosenquist, Eduardo Paolozzi, Richard Hamilton. Nuevorealismo: movimiento francés inspirado en el mundo de la realidad circundante, del consumismo y la sociedad industrial, del que extrae –al contrario que en el pop-art– su aspecto más desagradable, con especial predilección por los materiales de tríticos. Sus representantes fueron Arman, César Baldaccini, Yves Klein, Jean Tinguely, Piero Manzoni, etc. Minimalismo: con un antecedente en la Nueva abstracción (o Abstracción postpictórica) el minimalismo fue una corriente que supuso un proceso de desmaterialización que desembocaría en el arte conceptual. Son obras de carácter abstracto, de acusada simplicidad, reducidas a un mínimo motivo, depurado al planteamiento inicial del autor, la base sobre la que habría desarrollado la idea que, sin embargo, queda plasmada en su fase inicial. Destacaron los pintores Robert Mangold y Robert Ryman. Hiperrealismo: como reacción al minimalismo surgió esta nueva corriente figurativa, caracterizada por su visión superlativa y exagerada de la realidad, que es plasmada con gran exactitud en todos sus detalles, con un aspecto casi fotográfico. Destacan Chuck Close, Richard Estes, Antonio López García.

**Arte conceptual:** Tras el despojamiento material del minimalismo, el arte conceptual renuncia al sustrato material para centrarse en el proceso mental de la creación artística, afirmando que el arte está en la idea, no en el objeto. Incluye diversas tendencias: el arte conceptual lingüístico, el más purista de la conceptualidad, centrado en la relación arte-lenguaje (Joseph Kosuth); el arte povera, centrado en las instalaciones, generalmente de materiales de tríticos (Mario Merz, Jannis Kounellis); el body-art, con el cuerpo humano como soporte; el land-art, que utiliza la naturaleza como soporte, con un marcado componente efímero; el bio-art, que usa técnicas biológicas; etc.

**Arte postmoderno:** Por oposición al denominado arte moderno, es el arte propio de la postmodernidad. Asumen el fracaso de los movimientos de vanguardia como el fracaso del proyecto moderno: las vanguardias pretendían eliminar la distancia entre el arte y la vida, universalizar el arte; el artista postmoderno, en cambio, es autorreferencial, el arte habla del arte, no pretenden hacer una labor social. Destacan artistas individuales como Jeff Koons, David Salle, Jean-Michel Basquiat, Keith Haring, Julian Schnabel, Miquel Barceló, etc.; o también diversos movimientos como la transvanguardia italiana, el neoexpresionismo alemán, el neomanierismo, la figuración libre, etc.



> *Mandolina y Guitarra*, Picasso (1924) (Informalismo) <http://artepedrodacruz.wordpress.com>



> *¿Que es lo que hace a los hogares de hoy día tan diferente, tan llamativo?*, Richard Hamilton (1956) (Pop Art) <http://eleconomista.com.mx>



> *Words*, Joseph Kosuth (1990) (Arte Conceptual) <http://www.annaschwartzgallery.com>

*Parasol unit within red yellow orange* < Robert Mangold (1981) (Minimalismo) Las últimas tendencias pictóricas. Vicens-Vives, Barcelona.



*Roy II*, Chuck Close < (1994) (Hiperrealismo) <http://blog.magnoliaeditions.com>.



*Lady Gaga*, Jeff Koon < (2013) (Postmoderno) [www.uninformato.it](http://www.uninformato.it)



*El arte actual del siglo XXI se ha convertido potencialmente en un acto de extraversión emocional que busca siempre estímulos nuevos. El artista actual se sirve de todo tipo de materia, de imagen, técnica, ciencia, electrónica o de reproducción mecánica; fusionando estilos, preceptos y reglas para crear todo tipo de arte. Pero la pregunta surge cuando se pronuncia la palabra "ARTE", ¿es arte todo lo que se expone?... La respuesta es muy delicada para muchos artistas...*

## 2.2- El arte y su importancia

La importancia del Arte se debe a que el ser humano no solo es materia, también es espíritu, concepto que solo los seres humanos podemos tener, ya que somos los únicos seres que razonamos y también somos los únicos seres capaces de crear y de expresar lo que sentimos, por lo tanto nos podemos dar cuenta de ello y tener una amplia visión de nuestras cualidades humanas. Sin embargo en cada lugar del mundo hay diferente cultura, hay diferente lenguaje, diferente forma de expresarse, distintos colores y atmósferas. De la misma forma a través del tiempo van surgiendo cosas nuevas, tecnológicamente, científicamente. Hay evolución y desarrollo. Al igual que en todo, en el arte también se da un desarrollo y van surgiendo nuevas tendencias que reflejan el estilo de vida, el sentir y la zona geográfica donde se llevó a cabo.

En este caso nos podemos dar cuenta de la importancia que tiene históricamente el Arte, que es el que se ha encargado de dejar vestigios y de dejar información necesaria para enterarnos de lo que sucedió antes de nuestra civilización y de la misma forma es importante para la evolución y el desarrollo de las culturas contemporáneas, al igual que es una fuente de cuestionamientos que generan en el espectador a cerca de su presencia en el mundo, dando así una paleta abierta de información en cuestión histórica documental.

La historia tiene un propósito en cual nos ayuda los tipos de movimientos que han salido en cada etapa y en especial en el mundo de la pintura, nos describe la moda, costumbre y la sociedad en que se vivía, antes se interpretaba como religioso, mágico, estético, ornamental, político, documental, industrial, expresivo, sentimental, simbólico, psicológico, público, comercial, interactivo y tecnológico en nuestros días. Si es importante conocer la historia del arte para conocer estilo y técnica que se manejaron, para tener uno propio en cual te identifique como ilustrador.

Para un ilustrador necesita mucho “backup cultural”, los referentes tanto audiovisuales como lecturas son indispensables para que el trabajo de un ilustrador logre sobresalir y no se quede en la copia o el calco. Estos conocimientos nos sirven para tener un amplio conocimiento y conocer más sobre la profesión, ya que también las artes plásticas forma parte de la carrera, junto con fotografía, y diseño gráfico. Entre más conocimiento cultural, como experiencia y técnica mayor es su capacidad de resolver proyectos transmitir con facilidad el mensaje.

### 2.3- La ilustración en la actualidad

La ilustración cuenta con una larga y variada historia y se ha manifestado en varias aplicaciones como son cubiertas de un libro y en títulos de crédito de películas. Pero esa tendencia por conocer y aplicarlo en otras disciplinas ha sido también su desventura. Fuera de las escuelas, parece haber un rechazo unánime por parte de los artistas por reconocer la importancia del papel que la ilustración juega en su disciplina de trabajo. Que el arte se meta en el campo de la ilustración ha sido tolerado ocasionalmente, pero es raro que suceda al revés, que la ilustración se considere arte.



> Antigua Roma, El Rubencio (2008) Observatorio de Ilustración. [www.ilustrandodudas.com](http://www.ilustrandodudas.com)



> La Viuda Tamarindo, Paco Pincay ,When where are Kings (2010)

***“El dibujo es la capacidad intrínseca que tiene cualquier persona, donde puede dibujar, pero ilustrar es iluminar, mostrar, dar a conocer una imagen que represente el conocimiento de algo”. Paco Pincay, Reflexiones de un ilustrador gráfico (Ecuador) 2012.***

¿La ilustración es arte o solo una profesión? Norman Rockwell, considerado uno de los padres de la ilustración publicitaria y de prensa, vivió frustrado porque su anhelo era ser artista, sin embargo en su época no fue reconocido como tal, sino como un ilustrador, a pesar de que quienes estaban a su alrededor consideraban su trabajo como arte, fué una persona de talante sereno y profundamente reflexivo; sin embargo, se sabe que sufría de leves depresiones constantes, y también pasaba ocasionalmente por hondas crisis de autoconfianza con respecto a su arte, incapaz de sentirse ubicado o integrado entre las corrientes artísticas de entonces; llegado el siglo XX, la ilustración pasó a ser un arte arcaico, y la pintura tradicional o figurativa había olvidado sus raíces.

Las primeras obras de Norman Rockwell tienen un profundo sentido anecdótico; proliferan, durante principios de siglo y los primeros años veinte y treinta, las obras que representan a niños en diferentes actitudes, siempre enfatizando los detalles propios del carácter de los niños: corriendo, burlándose de otros, tomando el desayuno, yendo a la escuela o jugando al béisbol.

En torno a los años treinta y cuarenta, plasmó con exactitud el clima típicamente hollywoodiense del momento, prácticamente ajeno al clima apocalíptico de la Segunda Guerra Mundial, a la que, sin embargo, dedicó un cuadro de carácter publicitario pro-soldados americanos, “Démole suficiente y a tiempo” (1942, haciendo así un llamamiento público para apoyar a los soldados. El resto de su obra en estos veinte años oscila en el plasmado de la sociedad norteamericana de entonces y sus convenciones sociales, y otros momentos concretos a los que la llegada del cine sin duda ayudaron a forjar, como “Un golpeador de primera” (1941, “Los flirteadores” o “Chica leyendo el Post”, ambos de 1941 también.



Los trabajos de **Rockwell** fue inmortalizada por su empleo como ilustrador oficial del **Saturday Evening Post**, una revista de actualidad y sociedad; su primera portada data de 1916; **Norman Rockwell** trabajó para esta revista hasta 1963. Sus portadas, anuncios, ilustraciones y demás publicidad han sido repetidas e imitadas hasta la saciedad, símbolo del típico ilustrador virtuoso norteamericano: hizo publicidad para McDonald's o Coca-cola, cereales, chicles, neumáticos, etc.

Regresando sobre la ilustración, en el mundo del diseño es muy habitual que los diseñadores saqueen libremente los campos de la ilustración, aunque rara vez se atreven a plantar semillas diferentes y dejar espacio para que destaquen los nuevos talentos.

Los cursos sobre ilustración pocas veces tienen destinado un espacio físico propio en las escuelas y a menudo se imparten en forma de talleres dentro de los cursos de diseño gráfico. Aún hoy día, en muchos países de Europa, la ilustración no está reconocida como una disciplina y por esta razón no existen cursos específicos en esta área. Ahora conforme a los años dentro como ámbito profesional se ha desarrollado en los campos publicitarios y en el área de prensa que son manejados por los diseñadores y artistas, sin que existiera un reconocimiento de la práctica como disciplina propia; como consecuencia, los cursos que se imparten se han mantenido hasta ahora como ramas derivadas del diseño gráfico.

***“No podemos olvidar que ambas disciplinas como el diseño y la ilustración pueden tener sus puntos de vistas diferentes y que coincidan en una solución final, pero solo eso será posible si ambas imparten en niveles de reconocimiento equivalentes”.*** Lawrence Zeegen, *Principios de la ilustración 2012.*

“La diferencia entre un cuadro y una ilustración radica en que si el cuadro no es entendido por el público o es leído de diferentes formas no importa, pero la ilustración tiene una función, una idea que debe ser transmitida como tal, y si la idea no llega al receptor, la ilustración no sirve, paso a ser un simple dibujo”, Paco Pincay, *Reflexiones de un ilustrador gráfico (Ecuador) 2012.* Actualmente trabaja en la agencia Veritas DDB y ha publicado y expuesto sus trabajos en Miami, México y Colombia. Un ilustrador de otro es el estilo, algo que la mayoría de ellos busca y que se logra con la práctica. Para “Pato” Mosquera, ilustrador desde hace más de 10 años, la ilustración tiene algo de arte y algo de mera profesión. Concuerta con la explicación de su colega Pincay y agrega que para sobresalir en el medio, a parte del talento, hay ciertas cualidades que hay que desarrollar. “La rapidez, responsabilidad y creatividad”.

Abordaremos la ilustración como síntoma y protagonista del dilema inmediato que marca la proximidad y las distancias presentes entre el producto de diseño y el producto de arte, todavía dentro del terreno de la creación individual y concreta de una imagen, donde muchas veces la única diferencia estriba en el enfoque funcional entre una ilustración y un cuadro. Un ilustrador entrega un original para su reproducción, mientras el artista entrega el original de la obra para ser comercializado por la galería.

La ilustración es la realización del campo del diseño más inmediatamente considerada cercana a la producción artística, tanto que se le ha dado en llamar, eufemísticamente diferente, 'arte aplicado'.

Tiempo atrás, los artistas serios evitaban la ilustración como a una plaga. En la década de los 60, con el estilo formalista y expresionista en boga, no se suponía al pintor utilizando sus habilidades para describir historias. El propio Andy Warhol, a mediados de la década de los 50, se identificaba como ilustrador comercial y diseñador de escaparates, no siendo considerado como pintor por la comunidad artística. Sin embargo, en los círculos de arte de hoy es difícil encontrar un artista que su trabajo, en el fondo, no ilustre algo. La ilustración ha sido situada entre medias del arte y el diseño. Sin ser considerada totalmente en el campo del diseño, tampoco es apreciada como creación de arte.

Restringiéndonos a los aspectos formales, la creación de una imagen de arte destinada a un fin de reproducción, producto de un encargo, demerita su valoración, a pesar de la excelencia que se muestre en su ejecución. Se queda en tan sólo una ilustración. El Arte, como consecuencia de los cambios originados en el siglo XVIII con el desplazamiento del mecenazgo del arte al mercado del producto artístico, se muestra autónomo y emancipado de la actividad de encargo. El mercado del arte se fundamenta sobre la creatividad y la libertad del artista como valores de cambio.

La ilustración comercial y la caricatura, reproducidas en diversos medios desde el cartel a la revista son un elemento crucial, con posibilidades ilimitadas, en la comunicación visual de la sociedad presente. La efervescencia e importancia de la ilustración actual es puesta de relieve con la publicación de una recopilación de 150 ilustradores comerciales de 50 países en el libro de Julios Wiedemann, 'Illustration Now' de la editorial TASCHEN, y más tarde en un segundo volumen de 'Illustration Now'. El estado de la ilustración actual es extremadamente ecléctico, personal, intensamente conceptual, astutamente ingenioso y expresivo.

En la sociedad actual, donde la comunicación de masas es primordial, la publicación impresa accesible por millones de personas supone ser el museo en las calles. Precisamente, la economía de distribución que la ilustración emplea ejemplifica la obsolescencia de los formatos enquistados del arte conservador.

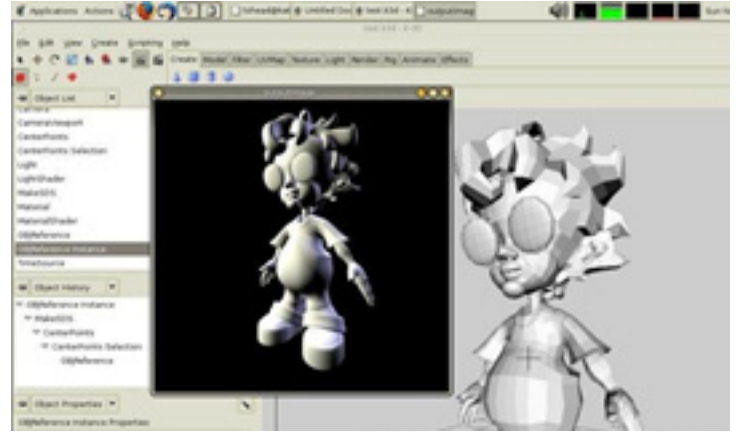
Como indicación de estos cambios definitivos que suceden incluso en el mercado tradicional del arte, hay que señalar lo que las galerías de arte de prestigio mencionan: Una buena parte de las ventas de un artista reconocido se realizan antes de la inauguración de la exposición en base a la presentación de las imágenes electrónicas en formato "jpg" en su página web.

Gran cantidad de diseñadores se despliegan con habilidad en el terreno de la ilustración, como carrera de arte que no se permitieron seguir decidiendo diseño por la búsqueda de un adecuado fruto económico a sus estudios. Se mueven en la producción gráfica con eficacia y habilidad ejemplar, que muchos artistas de artes plásticas quisieran emular.

Hay más jóvenes interesados que estudian cosas relacionadas a la ilustración, pero así como crece el mercado, aparecen los "buenos y malos ilustradores, los que crean y los que repiten o hacen trabajos mediocres".

## 2.4- La Ilustración en la era Digital.

A lo largo de la historia, las revoluciones tecnológicas e industriales han desempeñado un papel crucial influyendo en el desarrollo de la sociedad y de sus individuos. En el siglo XIX, la Revolución Industrial marcó el devenir del hombre entendido como entidad social y cultural. La llegada de la era digital y, con ella, las nuevas tecnologías, ha generado un crecimiento tecnológico sin precedentes, motivando que en determinados ámbitos se hable de Segunda Revolución Industrial. Esta era tecnológica no sólo ha favorecido una mejora en la calidad de los servicios, sino un aumento espectacular en la diversidad de los mismos. Así, la implementación de estas nuevas tecnologías se está manifestando sobre lo que se ha llamado sociedad industrial, dando lugar a lo que actualmente conocemos como sociedad de la información o del conocimiento.



*“Anteriormente habíamos mencionado sobre como el hombre ha ido evolucionado conforme pasa los siglos, como el paleolítico, la era antigua, la edad media, la era industrial hasta en nuestros días lo que es la tecnología, donde ya se han instalado en nuestras prácticas discursivas decenas de términos que revelan hasta qué punto se ha metido la cultura digital en nuestra vida diaria: Internet, correo electrónico, páginas web, módem, formatos de archivo, velocidad de conexión, servidor, webcam, interfaz, escáner, compresión, listas de distribución, proveedores de acceso, operadores booleanos, puerto de impresora, foros de discusión, chats, cibercomunidades, medios virtuales, hipertextos, portales, etc”.*

La mediación tecnológica es parte de la evolución natural de los procesos humanos. El mundo de la creatividad, el diseño, el dibujo y la ilustración no es ajeno a ello y desde el desarrollo de los primeros ordenadores se abrió una nueva puerta para que los artistas tallaran sus obras en una nueva superficie: las pantallas.

La ilustración es el milenar arte de generar imágenes que acompañen o grafiquen textos. La ilustración publicitaria en anuncios de espectáculos públicos es una de las más recordadas (y re-editadas) en estos tiempos. Obras como las creadas por Toulouse Lautrec para anunciar el Moulin Rouge a finales del siglo XIX constituyen una fuente de inspiración para los artistas que hoy utilizan el computador y las tabletas como lienzos y pinceles. Las revistas y publicaciones seriadas siempre han sido una fuente laboral para los ilustradores, hecho que no ha cambiado y aún hoy es posible encontrar que los más grandes magacines del mundo pagan porque los mejores ilustradores aporten con su arte a las páginas de texto, aun cuando la mayor competencia es la fotografía.

La competencia en esta profesión es muy peleada porque cada vez hay más gente con una gran capacidad en el manejo de la informática y la usa para medios publicitarios o carteles, en cual se hace una combinación de estilos como son un collage, una pintura en acuarela u oleo pero ahora por medio de un ordenador, o manipulando las fotografías tomando estilos propios o ya utilizados en tiempos atrás ya sea para ilustrar o adornar un libro o revista y sin importar que tipo de tema se maneja, pero es una forma de estilizar un producto, en cual todavía hay lectores que le encanta leer libros o sentir la textura de las hojas, y se maneja maquinas o equipos de impresión de alto volumen con una tecnología de punta y de fácil manejo.

Para un ilustrador de estos tiempos también se convierte en una herramienta de más, además de utilizar los estilos ya conocidos y clásicos, que francamente no pasan de moda, pero frecuentemente lo utilizan para agilizar la producción o para modificar de una imagen hecha a mano, escanearla y hacerle ajustes ya sea de color o acomodo para una portada, artículo, etcétera.

“ La era Digital ha abierto un sinfín de puertas para la ilustración. Solo el tiempo podrá decir como lo aprovechan las nuevas generaciones de ilustradores”, Lawrence Zeegen, Principios de Ilustración 2012.

Aunque dibujar a mano puede resultar sumamente agradecido, usar el ordenador puede propiciar un ambiente de trabajo más acelerado donde el ilustrador logra dar sentido al juego combinado, emocionante pero complejo, de forma, composición y color

La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como mouse, lápices ópticos y tabletas digitalizadoras. No se trata de corrección de imágenes a través del ordenador, tampoco de digitalizar y editar dibujos creados a mano, sino de que el artista cree directamente sobre la pantalla (en ocasiones a partir de un boceto análogo) dando como resultado, generalmente, imágenes

vectoriales producto de la suma de miles de trazos independientes que en conjunto forman la ilustración. Podemos ver que también el ilustrador evoluciona, si antes plasmaba en papel, lienzo o hasta en las paredes, las pantallas es lo que sigue, se puede decir que en este mundo donde la información viaja en un instante en el mundo, se ha vuelto también en una herramienta muy importante para un diseñador. La imagen digital no solo se queda como tal, sino puede juntarse con otros elementos como el audio, y la animación. Con esto facilita la exploración de otros campos profesionales, usándolos como complementos. El ejemplo más claro son las páginas web que contiene información y también muestra una imagen, que al captarlo, tiene mayor visualización de un informe y se le graba fácilmente en el subconsciente.

La herramienta principal de un ilustrador ya no es solamente el lápiz, ahora está los ordenadores, en cual tiene mayor posibilidad de ahorrar los tiempos.



***Ninguna herramienta o proceso ha influido tanto como el ordenador en los métodos empleados por el Ilustrador. El ordenador ha abierto una amplia gama de posibilidades digitales para la ilustración y la ha colocado al mismo nivel que otras profesiones.***



***“ El ordenador es el que extrae el rendimiento de este y capacita al ilustrador para transformar el trazo del lápiz en un surtido de nuevos trazos sin fin” Lawrence Zeegen, Principios de Ilustración 2012.***

La tecnología digital ayudo a cambiar el papel que se había asignado a los ilustradores y les dio la oportunidad de participar en las decisiones sobre los métodos de reproducción, los procesos de impresión o la elección del papel, además de ofrecerles nuevos campos digitales para la ilustración, como la televisión y la web. Los nuevos recursos y los vastos conocimientos a los que empezaron a tener acceso los ilustradores digitales, junto con la facilidad de comunicación que supusieron el surgimiento del correo electrónico y la tecnología móvil, facilitaron que se produjeran ciertas transformaciones en la manera de trabajar. Desde su espacio de trabajo independiente, el ilustrador podía trabajar codo con codo con el diseñador, manteniendo una línea de comunicación abierta y fluida.

El diseño gráfico busca constantemente nuevas formas de expresar ideas y de comunicarse con sus clientes. La posibilidad de utilizar la ilustración digital en los proyectos abrió las puertas a un nuevo enfoque de la creación de imágenes, junto con todas las nuevas posibilidades que ofrecía la digitalización, empezaron a reconocer la importancia de la ilustración en el proceso de diseño. En esta era contamos con la imagen digital que es una representación bidimensional de una imagen a partir de una matriz numérica, frecuentemente en binario (unos y ceros). Dependiendo de si la resolución de la imagen es estática o dinámica, puede tratarse de una imagen matricial (o mapa de bits) o de un gráfico vectorial. El mapa de bits es el formato más utilizado en informática.



***“Las imágenes digitales se pueden modificar mediante filtros, añadir o suprimir elementos, modificar su tamaño, y almacenarse en un dispositivo de grabación de datos como por ejemplo un disco duro. Siendo el arte digital producto de la tecnología informática, se da la tentación de distinguir el arte tradicional del digital señalando que éste es tecnológico, y el resto no”.***

La tecnología consiste básicamente en un instrumento o procedimiento que posibilita una creación, y en ese sentido no existe diferencia entre un pincel y una paleta gráfica, pero es común encontrar clasificaciones de arte digital basadas en el soporte usado: net.art, CD-Rom-art, videoarte, instalaciones interactivas y sus híbridos, que suelen etiquetarse como arte multimedia. Pero también tiene su lado de duda, como en tantas otras facetas de la vida, las nuevas oportunidades traen consigo nuevos riesgos.

El escritor y docente argentino Diego Levis (escritor y docente argentino, doctor en ciencias de la información y especialista en TIC) de medios tecnológicos.

Para Levis, el arte digital se inserta en un proceso progresivo de desmaterialización de la obra artística que se retrotrae a la incorporación de la fotografía al ámbito de las artes, a finales del siglo XIX.

La fotografía separó el momento de la captación o construcción de la imagen del proceso de manipulación o transformación de los elementos materiales de la obra, proceso acentuado posteriormente con la aparición del cine, que incorporaba una nueva dimensión espacio-temporal intangible, que ya no se encuentra en el soporte material (la película impresionada) sino en el momento de la proyección. La televisión pudo posteriormente prescindir incluso de este soporte material y el proceso culminó, provisionalmente, en las técnicas de simulación y representación digital. No obstante, la creación de imágenes de síntesis sigue el proceso creativo de cualquier arte plástica, al crear imágenes a partir de modelos que surgen de la imaginación de sus creadores. Una imagen digital es el resultado visual de un proceso en el que la función de la luz en los soportes químicos de la fotografía o magnéticos del vídeo ha sido sustituido por el cálculo matemático efectuado por una computadora.

Desde finales de la década de 1950 las computadoras pudieron tratar sonidos e imágenes. Pese a su inicial limitación de capacidad, el potencial de la nueva tecnología atrajo a numerosos artistas, y actualmente las computadoras están presentes en distintas fases del proceso de creación y reproducción de obras en muchas disciplinas artísticas.

Desde finales del siglo XX las tecnologías de la imagen han conocido una transformación tan radical como los cambios que se dieron tras los debates fotográficos de finales de la década de 1920 y principios de la de 1930, o por el pop entre las décadas de 1950 y 1960. De ser entendida como un mensaje sin código, una plasmación directa de la realidad, a contemplarla como algo atravesado por complicados códigos de diversos tipos, matizando su presunta referencialidad y revisando sus posibles aplicaciones en arte.

Con la manipulación digital, sea de imágenes tomadas con una cámara digital o por la digitalización de imágenes o negativos fotográficos escaneados, se ajustan las proporciones, se corrige la perspectiva y se cambia el color, sintetizando imágenes novedosas. El montaje, que antes se evidenciaba, se vuelve oculto, intrínseco a la imagen misma.

Las técnicas del arte digital aplicadas en la edición electrónica han tenido un impacto enorme en el mundo editorial, a pesar de estar más relacionadas con el diseño gráfico. Es posible que la aceptación general del valor del arte digital se desarrolle de manera muy similar a la aceptación de la música electrónica producida desde las últimas tres décadas del siglo XX.

Existen distintos paradigmas en la creación de imágenes por ordenador. El más simple es el de los gráficos 2D por ordenador, que imitan cómo se puede dibujar con un lápiz y un trozo de papel; la imagen está en la pantalla del ordenador y el instrumento con el que se podría dibujar sería una tableta gráfica o un ratón. Lo que se genera en la pantalla puede parecer que ha sido dibujado con un lápiz, pluma o pincel. Un segundo tipo son los gráficos 3D por computadora; la pantalla se convierte en una ventana a un entorno virtual, donde se colocan los objetos que posteriormente serán fotografiados por la computadora. Normalmente, un equipo de gráficos 2D utiliza gráficos rasterizados como su principal medio de representación de los datos de origen, mientras que los gráficos 3D usan gráficos vectoriales en la creación de instalaciones de una realidad virtual inmersiva. Un tercer posible paradigma es generar arte en 2D o 3D completamente a través de la ejecución de algoritmos codificados en los programas de ordenador, lo que se podría considerar una forma de arte nativa de las computadoras, no puede producirse sin el equipo. El arte fractal, el datamoshing, el arte algorítmico y la pintura dinámica son algunos ejemplos. Con todo esto llegamos a conocer un poco de la imagen en nuestros días, en cual está muy peleado y hay mucha competencia y cada vez hay más cosas nuevas tanto lo visual como lo interactivo, como es el caso de los videojuegos que también combina el arte, arquitectura y entre otras cosas.

Pero nos tenemos que preguntar al respecto con lo ante mencionado por ejemplo ¿menoscabará los derechos de los creativos el creciente predominio de la gestión online y las bibliotecas de imágenes?, ¿reemplazará la animación a la ilustración?, ¿Supondrá el auge de los colectivos de ilustradores una reducción del potencial de la individualidad?. Todas estas son cuestiones que el ilustrador preocupado por el futuro deberá tener en consideración.

Los recientes cambios en la industria musical y editorial amenazan la existencia del trabajo gráfico tradicional para libros y discos. Numerosos son los encargos que van hoy mucho más allá del anuncio o la portada de libro típicos. Por otra parte, el auge de las redes sociales online y de nuevas tecnologías que permiten la integración de ilustración, fotografía y cine suponen más oportunidades para los creativos. El predominio de la producción digital implica unos plazos más rápidos y una mayor sencillez en la combinación con otras formas de arte. Resulta esencial para el ilustrador adaptarse a los cambios que traerán consigo estas alternaciones sísmicas del mundo del arte comercial. Por ello será crucial dominar el arte de la autopromoción. Con tanto creativo rivalizando por atraer la atención en unos espacios online cada vez más abarrotados, cobra mayor importancia la necesidad de destacar. Es más que probable que sea esta búsqueda de la individualidad la que determine los derroteros que tome la ilustración en los años venideros.



# Capítulo 3: Imagen Gráfica y Análisis de Ilustraciones Infantiles o Comparativos

## 3.1- Conociendo la imagen Gráfica:

Las imágenes gráficas son dibujos descriptivos que representan una idea visual de conceptos, comportamientos o procesos, con el fin de actuar como “ganchos visuales” a partir de la disposición coherente de elementos ayudan a hacer más comprensivo el mensaje, permitiendo centrar la atención, evocar el tema, crear rutas de interacción para la búsqueda de información, sugerir conceptos e ideas asociadas, y claves para facilitar la comprensión y el análisis de la información, así como su retención y evocación a más largo plazo.

Se trata de analizar en profundidad las relaciones conceptuales que se originan en el discurso visual entre el plano de la observación, referido por su iconicidad a las estructuras del mundo real, y el plano de la comprensión referido éste al objeto simbólico. Al mismo tiempo se trata de avanzar en el conocimiento del saber competencial con el que el usuario, ante la alteración intencionada de las características previsibles de un enunciado visual, inicia un proceso inferencial para dar sentido al mismo.



“ las imágenes nos pueden ayudar para darnos algún aviso o advertencia, sin necesidad de palabras pero a continuación vemos algunos ejemplos con sus respectivos significados, que la fotografía de la izquierda nos muestra.

Las imágenes sencillas y bien estudiadas son de gran ayuda para captar nuestra atención con mayor facilidad, ya sean de entretenimiento o de aprendizaje para nuestros ojos”



La constante mutabilidad de los lenguajes, ya sean estos verbales o visuales, implica una complejidad estructural que difícilmente admite su reducción a las simples estructuras lógicas que exige un análisis semántica. Cualquier lenguaje ordinario, y el visual no es una excepción, se modela conforme a un proceso de reglas, motivaciones e interpretaciones que se resisten a una simple ordenación lógica.

Las imágenes, para quien se sirve de ellas comunicativamente vienen dadas, en primer lugar por su analogía con un mundo exterior que impone su propia estructura icónica y la de sus usos. En este caso, la identidad de las imágenes, como representación de un mundo real, actúa como primera norma de aceptabilidad, y también de freno, para la producción de discursos visuales.

Es la experiencia personal de un individuo en solitario y sujeta a unas reglas perceptivas concretas que conforman un patrón externo a la propia expresión. Estas mismas reglas perceptivas son las que permiten evaluar la calidad del resultado y conforman el plano de la observación.

El plano de la observación, experimental y efectiva, es parte de la realidad perceptiva y significa siempre un saber sobre alguna cosa particular. Es el saber cotidiano, personal, que poseemos sobre una parte de la realidad. En este plano, la imagen icónica no actúa como signo sino como la misma cosa. La cosa es representada por la imagen y, por lo tanto, su percepción es inmediata y no requiere aprendizaje especializado. Su estructura referencial viene determinada por la realidad perceptible u observación directa de la realidad y representada mediante signos icónicos. Un mundo de objetos sensoriales, regulado por unos criterios perceptibles generales.

En la época moderna estamos rodeados de imágenes como son logos anuncios publicitarios, marcas de corporativos entre otros, como mencioné anteriormente para lograr de que una imagen llame la atención debe ser algo sencillo que entendamos a simple vista o en la cual identifiquemos a una identidad, ya empresarial o un producto. Para realizarlos debemos contar con una experiencia individual y mucho conocimiento visual. Es una tarea difícil pero debe ser algo que lo recuerde y esto se obtiene por medio de la percepción de los sentidos, utilizando formas, figuras, colores, movimiento y etc...



La primera foto se utilizó para una campaña en contra de la violencia familiar o en contra del maltrato hacia la mujer y bien lo muestra la imagen de un hombre que le grita a su esposa. La segunda foto muestra una imagen vectorizada de dos manos que rompe las cadenas en contra de la opresión.

Los profesionistas que tienen esta habilidad son los comunicadores visuales ya que su labor es transmitir su conocimiento de lo proyectual-gráfico, con acento en la creatividad y la síntesis. Es capaz de brindar soluciones a través de la informática y de las técnicas artísticas manuales. Para ello se capacita en dibujo técnico, tanto en lo arquitectónico como en lo mecánico.

Puede desempeñarse en ámbitos que requieren el diseño visual desde las artes gráficas, tanto dirigiendo como integrando equipos de trabajo, en campañas de todo tipo. Le incumbe el diseño de envases y contenedores de productos industriales, libros, revistas e impresos; señalizaciones viales, urbanas, en instituciones y fábricas.

Asimismo, su formación le permite integrar equipos interdisciplinarios de producción audiovisual. Vamos a tomar como ejemplo la imagen de negocios y la razón radica en que el logo, el símbolo o el uso de los colores y elementos gráficos son los que identifican o harán pensar al espectador en el nombre del negocio, identifican dichos productos como productos de tal o cual marca. El diseño de imagen incluye no solamente el logotipo o logoemblema de una empresa o comercio, sino todo el "feeling" - por decirlo de alguna manera - que identifica a una marca, sus productos o servicios.

Es decir, aún si los productos de Nike, no tuvieran su símbolo impreso en sus líneas de tenis, por ejemplo, una gran cantidad de personas los seguirían identificando, por el estilo de diseño que se usa en cada producto Nike, sin importar el color que se use, se reconoce el símbolo que usa esta marca, y es precisamente debido a esto que se denomina marca. La marca no es el símbolo en sí, o el logoemblema, sino todo lo que rodea a esos artículos.

Podríamos afirmar incluso decir que la marca es todo una filosofía que rodea a los símbolos que identifican a una empresa. Pero para esto, es necesario una imagen, un gráfico que identifique a dicha empresa, por eso es tan importante, el desarrollo de imagen, incluye el diseño del logoemblema o logotipo, y también el desarrollo de las aplicaciones que tendrá facturas, tarjetas de presentación, camisetas, aplicaciones en automóviles etc.

Esto puede variar de negocio en negocio, pero lo importante es que se desarrolle toda una imagen, un estilo visual para cada negocio, de otra manera, el logotipo o logoemblema por sí solo, no va a funcionar como imagen, o sería esperar demasiado si no se sabe el uso coherente de este artículo en todas las aplicaciones en que se puede utilizar dentro de un negocio, desde las hojas membretadas, archivos electrónicos, e-mails, etc.

Por eso se denomina diseño de imagen, ya que se incluye el diseño del logotipo o logoemblema y se genera también un estilo para el negocio, es decir, una guía de como se debe usar, donde se utilizará de una forma determinada y la manera en que se usaran los gráficos en distintos artículos de uso diario dentro del negocio.

Al respecto se define la imagen como el conjunto de representaciones mediante las cuales, el público no solo identifica, sino que recuerda el producto, el servicio o la marca.

Cada grupo o público percibe la imagen de distinta manera, bajo un determinado ángulo con cierto matiz psicológico; por lo tanto, un público en particular sustenta la imagen de un producto o servicio, con ciertos rasgos característicos que la diferencian de otros grupos. De esta manera, se plantea que la imagen que proyecta la empresa es una imagen mental, el que esta configura como una gestión, resultante de la asociación acumulativa de toda clase de percepciones como mensajes visuales, sonoros, sensoriales, vivenciales, los cuales influyen en el comportamiento de los mismos.

Es evidente, que la imagen nace como una necesidad del hombre para interpretar lo real, las figuras y los objetos, tal como es el caso de las empresas que cada vez resulta más difícil posicionarse dentro de un mercado.

Entonces la habilidad del diseñador será entonces buscar los medios apropiados para encarnar de manera visual la personalidad de la empresa, es la innovación y la evolución constante, el diseñador debe investigar y analizar que elementos gráficos pueden representar mejor estas ideas: ¿Qué color es el más indicado?, ¿Qué figura geométrica conviene más?, ¿Qué tipo de letra refleja mejor innovación y evolución? O etc...

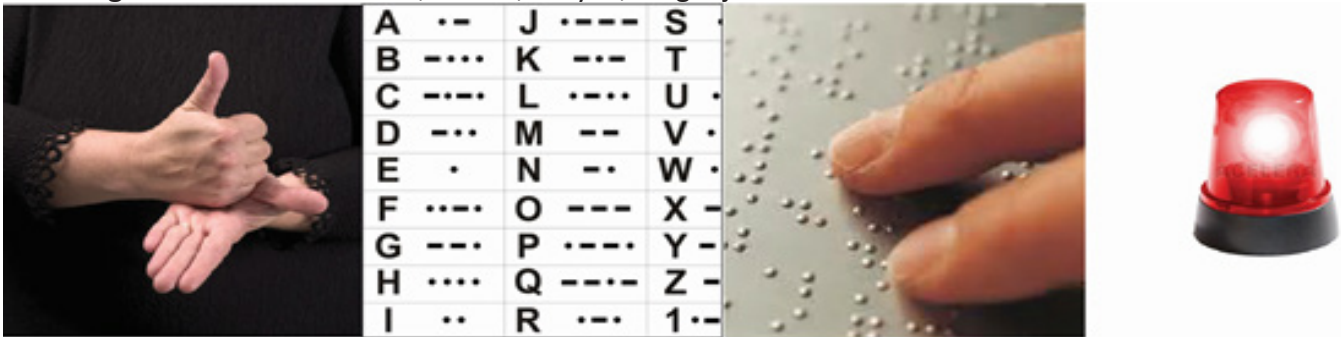
Esto se podría asociar con las entidades corporativas o imagen gráfica corporativa. Pero también resulta que esto también se relaciona en la ilustración, lo que es en las editoriales y fue mencionada anteriormente. La ilustración se denomina al dibujo o imagen que adorna o documenta el texto de un libro. Es un componente gráfico que complementa o realza un texto de un libro. La imagen gráfica de una literatura existe siempre una carga narrativa más evidente y directa, por lo tanto es una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa.

Como ejemplo tomaremos el comic que ejerce una influencia innegable en la ilustración. El tomo completo de un comic ha de resumirse en la portada. Una secuencia de viñetas se puede narrar en una sola imagen ilustrada y a su vez se puede decir que cada viñeta es una ilustración.

### 3.2- Símbolos y expresiones de una viñeta

En los comics o historietas se maneja mucho los lenguajes icónicos que son muchas formas de comunicación no verbal, es decir ya sea visual o auditivas reconocemos su significado, encontramos como ejemplo:

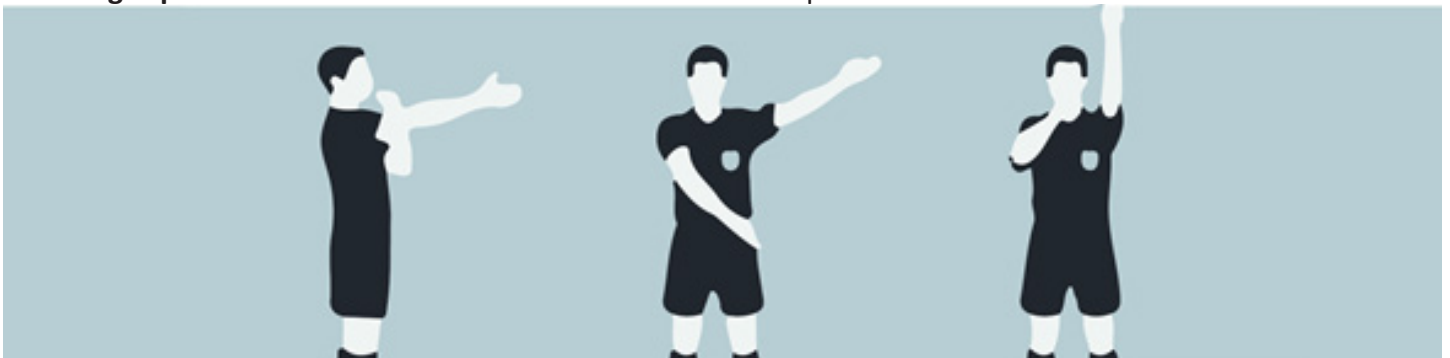
**Los códigos universales:** Sirenas, Morse, Braille, lenguaje de los sordomudos



**Los códigos semiuniversales:** El beso, signos de luto o duelo.



**Los códigos particulares o secretos:** Señales de los árbitros deportivos.



**La definición de un comic:** Es el relato y están compuesta de imágenes acompañadas con texto y que pone cada situación de su historia en cuadros. Son obras de consumo en donde predomina la acción y un repertorio de símbolos. Su función es recreativa y descriptiva.

- 1 - No necesita guardar secuencia cronológica.
- 2 - Requiere secuencia muy limitada a una situación concreta que le da sentido.
- 3 - Casi siempre son humorísticos.
- 4 - Puede construir una narración completada o puede continuar por periodos que varían en el tiempo.
- 5 - Poseen aproximadamente las mil características de elaboración que el filme: guión, planificación, composición de planos y montaje.





*“Obra realizada por Andy Warhol al puro estilo del pop art de la época. Observamos el estilo de viñetas de un comic que cuenta con una secuencia para el entendimiento y usado actualmente en los comics”*

Con esta definición podemos continuar con los símbolos e imágenes icónicas que encontramos en este medio, si somos observadores podemos detectar que en las viñetas los personajes o los objetos tiene líneas rectas, curvas, horizontales, verticales y etc..., estas son secuencias que se manejan en los recuadros para simular algún movimiento como ejemplo tenemos el trayecto de una bala, el golpe de un puño hacia el contricante y viceversa, el salto de una niña brincando la cuerda, o cuando un coche se mueve. Esto nos ayuda interpretar una secuencia sin necesidad de usar palabras, y esto es porque ya contamos con el conocimiento y la experiencia de estas acciones que se encuentra en nuestra vida diaria. Son imágenes sencillas y rápidas de entender. Otros símbolos que encontramos en los dibujos son los objetos interpretativos en que aparecen en la parte superior de un personaje y encontramos como ejemplo una bombilla de un foco encendido que te indica que tuvo-

una idea, esto se da en las tiras cómicas, o los pajaros que revolotean en la cabeza como si estuviera mareado por recibir un golpe o tuvo un accidente. Estos símbolos nos ayuda entender más al personaje o hasta reírnos por la situación en la cual esta pasando el personaje. Las Onomatopeyas es otro ejemplo es la imitación del sonido de una cosa por la palabra que la representa, con características gráficas que dan ciertas dimensiones al ruido, gruñidos, ladridos, ronquidos, explosiones, golpes, etc. En lingüística una onomatopeya es el uso de una palabra , o en ocasiones un grupo de palabras, cuya pronunciación imita el sonido de aquello que describe. Ejemplos típicos de onomatopeyas son : bum; bang; clic; crac;. Algunas onomatopeyas son utilizadas para describir figuras visuales en vez de sonidos, como los Globos acompañados por textos que son los sentimientos que expresan los personajes como son: Voz baja, voz fuerte, voz normal, pensamiento y voz temblona. En los comics además de contar con una secuencia usa varios símbolos o íconos que nos apoya para interpretar y entender mejor el mensaje.



“La tira cómica Mafalda” observamos en el primer cuadro una nube con texto con una cola como interpretación de que le habla su madre y no aparece en el cuadro para darle importancia a Mafalda que es la protagonista. En el segundo cuadro encontramos el globo pero ahora con líneas quebradas simulando protesta e indignación. El tercer cuadro con el mismo globo del primer cuadro con el dialogo de la madre convenciendo a la hija para que la obedezca. El cuarto cuadro aparece con un globo y con círculos de mayor tamaño a menor en la cabeza de la protagonista simulando pensamiento de que fue convencida por la oferta.

### 3.3- Tipos de imágenes

Algunas teorías sobre la imagen establecen que la decodificación visual depende del contexto, entendiendo como tal a “una situación particular definida por indicadores geográficos, temporales, psicológicos y sociales, en la cual se manifiesta una intención” así entonces el significado de una imagen dependerá de quién la ve, en dónde, cuándo y cuál es su contexto social, económico, político y cultural, considerando también cómo fue creada.

**Compra-venta:** Nos referimos a la imagen publicitaria, ésta tienen como objetivo vender un producto o servicio, el persuadir y no describe la realidad objetivamente.



**Informativas:** Están marcadas por las relaciones de transmisión de información y su propósito es hacer una descripción o explicación objetiva de la realidad. Pero debemos tener cuidado en dar por hecho su objetivo, recordemos que el autor de un mensaje visual, oral o escrito hace una interpretación de un suceso y nos lo comunica, con ello nos enfrentamos a que la información puede ser parcial. Dentro de este tipo de contextos encontramos las imágenes con fines educativos.



**Entretenimiento:** Estas imágenes buscan distraer o divertir. No hay una interpretación objetiva, sino una reacción basada en hechos reales, tal es el caso de la televisión, el cine y los comerciales.



Existen otros ámbitos, por ejemplo:

Políticos (imágenes electorales)



Organizacionales (logotipos y emblemas)



Relaciones de disciplina (señales de tránsito)



La imagen gráfica es un elemento de suma importancia para la proyección de cualquier empresa, ya que las personas juzgaran a un producto o servicio de acuerdo a su apariencia exterior o visual.

### **3.4 – ESTRUCTURA DE UN CUENTO**

**1- Introducción, inicio o planteamiento:** Es la parte inicial de la historia, donde se presentan todos los personajes y sus propósitos, pero principalmente, donde se presenta la normalidad de la historia. Lo que se presenta en la introducción es lo que se quiebra o altera en el nudo. La introducción sienta las bases para que el nudo tenga sentido.

**2- Desarrollo, nudo o medio:** Es la parte donde se presenta el conflicto o el problema de la historia; allí toman forma y se suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.

**3- Desenlace, final o fin:** Es la parte donde se suele dar el clímax y la solución al problema, y donde finaliza la narración. Incluso en los textos con final abierto, hay un desenlace.

### **3.5 - LAS ILUSTRACIONES EN LA LITERATURA INFANTIL**

En las últimas décadas se ha incrementado la publicación de libros profundamente ilustrados, en los cuales el texto y la imagen se complementan entre sí para formar un todo y facilitarle al niño la mejor comprensión de la lectura, puesto que la ilustración, además de estimular la fantasía en ciernes, es un recurso indispensable para el goce estético de la literatura infantil. De ahí que, mientras el adulto lee un cuento en voz alta, el niño se deleita mirando las ilustraciones. Lo que hace suponer que para el niño, así como es importante el contenido del cuento, es igual de importante la ilustración que acompaña el texto; más todavía, existen libros infantiles cuyas imágenes gráficas no requieren de texto alguno, pues son tan sugerentes que cuentan una historia por sí solas.

Por otra parte, la percepción de las ilustraciones, la destreza en la lectura, el interés y la madurez, varían entre los niños de la misma edad. Asimismo, los niños no sólo se sienten atraídos por el ruido que al hojear producen los libros y las revistas, sino también por las imágenes que éstos contienen.

La literatura infantil, en toda época y lugar, ha sido una especie de vertedero ideológico y estético, donde todo lo que estaba mal escrito o impreso se la consideraba un opúsculo al margen de la llamada “buena literatura”; y segundo, porque se creía que bastaba con darle al niño los subproductos lanzados por el mercantilismo grosero.

Es decir, esos libros con letras microscópicas y textos escasos y pobres, con ilustraciones de mala calidad y una encuadernación que se deshacía en las manos del lector antes de cerrar las tapas; cuando en realidad, lo que espera el niño es un libro que le llene de gozo a primera vista y le estimule las inquietudes de su fuero interno.

En los últimos decenios, si en algo se pusieron de acuerdo los psicólogos, pedagogos, ilustradores y escritores, es en la presentación que debe ostentar la literatura infantil, no sólo en cuanto al formato, al tipo de letra y la encuadernación, sino, sobre todo, en cuanto a las ilustraciones que, además de enseñar a diferenciar los tamaños y colores, contribuyen a la comprensión del texto.

Jan Amos Comenius (1592-1670), considerado el padre de la pedagogía moderna, fue el primero que intentó renovar los libros de texto en base a las ilustraciones. La publicación de su libro "Obis Pictus", en 1658, causó un revuelo entre los educadores de su época, puesto que se trataba de un libro cuyas imágenes transmitían tantos conocimientos como los textos.

***"El niño tendrá su primer encuentro con una fantasía estructurada, reflejada en su propia imaginación y animada por sus propios sentimientos. Es allí donde, a través de la mediación de un lector adulto, descubrirá la relación entre el lenguaje visual y el lenguaje verbal. Luego, cuando esté solo y repase las páginas del libro, una y otra vez, las ilustraciones le harán recordar las palabras del texto" Lionni, L., fue un relevante diseñador gráfico, pintor e ilustrador y creador de libros infantiles. Ante las imágenes, Revista Parapara 1985.***

Los expertos sostienen que cualquier niño, que tiene un libro en sus manos, es inmediatamente cautivado por las láminas a colores, debido a que comprende, antes que ningún otro idioma, las láminas que le transmiten mensajes y le suministran emociones estéticas. Por otro lado, desde la Primera Feria del Libro Infantil y Juvenil, celebrado en 1964, la plástica se ha convertido en un serio competidor de la palabra escrita, pues la ilustración no sólo es un elemento perfectamente válido en cuanto transmisor del contenido narrado, sino como realización estética, válida también por sí misma, y a cuya excelencia el pequeño lector tiene todo el derecho como a la belleza literaria.

En escritor español Miguel de Unamuno, quien recordaba más las imágenes gráficas que las primeras letras de su infancia, confesó, en su libro "Recuerdos de niñez y de mocedad", lo siguiente:

***"Lo que llevamos metido más dentro del alma son aquellos grabados en cuya contemplación aprendimos a ver aquellas viejas ilustraciones. Para el niño no adquiere eficacia y virtud la sentencia sino como leyenda de un grabado, y acaso los más de los preceptos morales que ruedan de boca en boca y de texto en texto sin encarnar en las acciones, se debe a que no han encontrado todavía la figura visible de color y línea a que servir de leyenda" Unamuno, M. Recuerdos de niñez y de Mocedad 1942.***

Ya a principios de 1900, los cuentos populares, que fueron paulatinamente adaptados para los niños, contenían excelentes ilustraciones en blanco y negro. Con el transcurso del tiempo, los textos se han combinado con las ilustraciones, que constituyen un excelente recurso didáctico para hacer más ameno un texto extenso y compacto.

En la actualidad, en el mundo de la literatura infantil, es abundante la producción de libros en cuyas páginas se complementan el texto y las ilustraciones, en un proceso dinámico que refleja la importancia de cómo se maneja el dibujo y cómo éste influye en la mente humana.

La relevancia que la ilustración concede a la literatura infantil hizo que en varios países se supere la clásica división entre el escritor y el ilustrador, del mismo modo como se superó la diferencia existente entre el escritor a secas y el escritor de la literatura infantil. En Estados Unidos y Europa, por ejemplo, el artista de las imágenes gráficas y el artista de la palabra escrita tienen los mismos derechos de autor, y ningún ilustrador tiene ya la necesidad de luchar contra el autor o editor para que su nombre figure en la cubierta de los libros, pues se sobreentiende que la ilustración es una creación artística semejante a la literatura. Además, la fusión entre el escritor y el ilustrador no solamente implica la fusión entre la imagen y texto, sino la creación de una obra digna de ofrecérsela a los niños, ya que si ambos se aferran a su propio arte, a su propio estilo y a sus propias ideas, lo más probable es que la ilustración no sea una transcripción enriquecedora del texto. Lo que implica que tanto el ilustrador como el escritor creen libros a partir del interés de los niños y no a la inversa.

Ningún autor serio podrá referirse a los pequeños lectores con el mismo lenguaje que usa para comunicarse con los adultos, ni ningún ilustrador podrá diseñar imágenes de difícil comprensión, habida cuenta que el sentido de la perspectiva de los niños es diferente a la de los adultos; en parte, porque los niños tienen más dificultades que el adulto para reconocer una figura pequeña que se esconde en una figura mayor, lo mismo que para relacionar los detalles en una totalidad, no sólo porque su cara es más pequeña y sus ojos están más cerca el uno del otro, sino también porque el niño ha vivido menos y que, consiguientemente, tiene menos experiencia en la cual basar sus juicios. Asimismo, para reconocer los detalles de un dibujo doble, que teóricamente exige una reorganización de la percepción, el niño de 4 años necesita más información que el niño de 7 años.

Así, cuando se enseñan dibujos dobles a niños de diferentes edades, se llega a la conclusión de que la comprensión de los dibujos está relacionada con la edad del niño; un experimento que se ajusta a las teorías de Jean Piaget, quien considera que la percepción se mejora con la edad -maduración- y la experiencia cognoscitiva.

En una investigación realizada se mostraron imágenes de personas, animales y cosas, compuestas de frutas y verduras. En este experimento, casi todos los niños de 4 - 5 años vieron sólo las partes; en cambio los niños de 6 - 7 años vieron tanto las partes como las totalidades. Un niño, por citar un caso, dijo: "Yo veo frutas", y después de volver la mirada sobre la imagen añadió: "Yo veo un muñeco hecho de frutas". Es decir, no cabe duda que los niños, a partir de los 8 años de edad, pueden distinguir tanto los detalles como las totalidades. Además, se debe considerar que la percepción está vinculada a la motivación, la motricidad, el desarrollo lingüístico e intelectual. La esquematización en la percepción tienen que ver con la capacidad para organizar y reorganizar mentalmente las partes y las totalidades de un objeto observado, de modos que cada cual conserve su característica particular. En el plano lógico se decide las relaciones entre las partes y las totalidades, por medio

de una multiplicación lógica. Un ejemplo de esto es ordenar una palabra en una sopa de letras o distinguir la imagen de un muñeco en un dibujo compuesto o complejo.

Según los expertos, los aspectos cualitativos del desarrollo de la percepción se pueden resumir del siguiente modo: la percepción es un proceso a través del cual el organismo se proporciona de información sobre el entorno. No es casual que la percepción visual, que tiene que ver con el sentido de la vista, domine en la investigación sobre el tema de la percepción, incluyendo sus partes psicoevolutivas, puesto que la vista está considerada como el órgano más importante del organismo humano, aunque filogenéticamente la sensibilidad es más vieja que el sentido de la vista y el oído.

"Todo poema para los niños debe ser gráfico, ya que los versos que los propios niños componen son, por decirlo así, dibujos en verso (...) La precisión gráfica de los versos infantiles debe servir de brújula a los dibujantes que ilustran libros para niños y a los poetas que escriben para ellos" Kornei Chukovski "De los dos a los cinco" 1985. "Para el autor de libros para niños, es esencial recuperar y expresar los sentimientos y las sensaciones de sus más tempranos encuentros con las cosas y los acontecimientos. Debe retornar a los lugares y a las circunstancias de su niñez en busca de los estados de ánimo y de las imágenes de entonces, y debe inventar maneras de transformarlos en lenguaje. Un libro para niños describe esos momentos remotos cuando nuestra vida todavía no había sido sometida a las imposiciones y a las exigencias del mundo adulto, y cuando cada experiencia personal, no importa cuán específica fuera, adquiriría sentido universal" Lionni, L., Ante las imágenes, Revista Parapara 1985.

A cualquiera que dedique su arte a la infancia, le será útil observar la creación pictórica del mundo infantil, como quien para filmar un río debe de zambullirse en sus aguas, pues el dibujo del niño tiene una relación íntima con su desarrollo emocional, perceptivo e intelectual. Los niños sometidos a las tragedias de una guerra, por ejemplo, dibujan un mundo lleno de aviones y tanques, donde las víctimas yacen como soldaditos de plomo; en tanto los niños que viven en un contexto social armónico y pacífico, dibujan un mundo como debería de ser, sin genocidios, tanques ni aviones.

***“Los niños sordos tienden a dibujar orejas desproporcionadas y los niños agresivos exageran el tamaño de las uñas y los dientes”. Carlsson, H Utvecklings psykologi, Boktryckeri AB., Kristianstad, 1985.***

No obstante, cuando éstos pasan de la creación personal a la apreciación y el goce estético, prefieren las creaciones de los adultos y, entre ellos, los más estrechamente vinculados a la realidad, desde el punto de vista de la claridad y la minuciosidad en los detalles, aunque algunos sostienen que los niños se sienten atraídos por los libros infantiles en cuyas páginas aparecen animales desproporcionados o personas carentes de simetría, con caras redondas, brazos y piernas cortas, ojos enormes y bocas diminutas.

Todos son conscientes de que el niño, a diferencia del adulto, tiene un pensamiento mágico y la capacidad de poderse imaginar una realidad que se diferencia del pensamiento lógico. Es decir, lo que para el adulto se manifiesta en conceptos abstractos -en ideas-, para el niño se manifiesta en imágenes, una experiencia que comparte con algunos pintores como Marc Chagal, en cuyos cuadros se ve a una pareja de enamorados volando sobre los techos de París, a un muchacho tocando violín en el tejado de una cabaña o a los ángeles hablando de igual a igual con los mendigos. Los niños, como los pintores cubistas, observan e imaginan la realidad desde una perspectiva que no se ajusta a la lógica racional, sino a las aventuras de la imaginación, propias de los corazones eternamente infantiles.

El ilustrador debe conocer el desarrollo senso-motriz de la infancia, con el fin de entender la actividad creativa propia del niño; es más, debe saber que cuando un niño tiene un lápiz en la mano, lo primero que hace son líneas sin convicción hasta darle una forma redonda, a la cual sólo le falta tres puntitos para que represente el rostro humano, pues los ojos y la boca son órganos a los cuales el niño atribuye muchísima importancia. Luego de los ojos y la boca, dibuja los brazos y las piernas, consistentes en dos rayitas verticales y horizontales. Posteriormente, éstas líneas difusas toman forma más estilizada y realista, a pesar de que muchos niños, a la edad de ocho años, siguen haciendo composiciones abstractas y expresionistas que, para un adulto, son de difícil comprensión, o como diría:

***“Imitar los seres y las cosas resulta muy sencillo para el pintor, lo difícil es imitar la creatividad de los pequeños pintores” Pablo Picasso.***

Los niños, entre los nueve y doce años, tienen mayor interés en los dibujos que mejor reflejan la realidad, aunque no con la misma exactitud de una cámara fotográfica que, por lo demás, es menos estimulante que el dibujo. Empero, cuando ingresa en el período crítico de la pubertad, prefiere tanto la imagen realista como el dibujo experimental, sobre todo, la técnica llamada “cartón”, que es propio de los tebeos o las historietas.

Según señalan los expertos, el dibujo tiene una propiedad icónica, debido a que imita la realidad por medios ilusorios. El análisis está basado en principios semióticos. Nos valemos de la semiótica como método para analizar la estructura del dibujo y los diferentes códigos de los símbolos. Esto se usa para caracterizar las diferentes convenciones idiomáticas de la comunicación, y una de esas formas de comunicación es el lenguaje de la imagen visual.

El niño, por medio de sus dibujos, refleja su propio mundo interno, sus pensamientos y sentimientos, todo aquello que no puede expresar por medio de las palabras. El idioma gráfico del individuo nos entrega hilos conductores para analizar sus experiencias y su madurez intelectual.



La fantasía del niño no está divorciada de la realidad. Los niños organizan y estructuran el caos del universo por medio de la palabra y el dibujo. Si el niño se expresa de manera espontánea por medio de los dibujos es porque algo tiene que contar, algo que no lo puede expresar por medio de la palabra oral o escrita. Una simple expresión gráfica a temprana edad puede revelarnos su fuero interno y su forma de concebir el mundo.

Para Jerónimo Bruner, la temprana creación pictórica ayuda a entrenar las funciones de la memoria y es determinante en el desarrollo idiomático. Bruner concibe la imagen gráfica y el idioma verbal como una evolución ordenada durante el período preescolar y considera el lenguaje escrito como algo único en el desarrollo cognoscitivo. Lo mismo que para el psicólogo ruso Lev Smenovitj Vygotskij, el dibujo, además de desarrollar la destreza motórica del niño, es el primer paso del lenguaje escrito y una poderosa herramienta para el pensamiento, ya que las letras no son más que una suerte de dibujos en miniatura.

El artista, dedicado a ilustrar libros para niños y jóvenes, está en la obligación de interiorizarse en el mundo que va a pintar, para que a partir de esa realidad pueda desarrollar una labor fecunda, consciente de que la imagen gráfica sirve para motivar y estimular el gusto por la lectura.

“Para poder dibujar un pedazo de realidad, tengo que vivirla y sentirla. Si se trata de una realidad alejada de la mía, tengo que ir a buscarla y exponerme a la experiencia directa. Esto no puede ser sustituido por medio de mirar fotografías y leer libros” La conocida ilustradora Monika Doppert La ilustración de un relato guajiro, Revista Parapara 1885.

En efecto, el arte de la ilustración, que se ha incrementado en la literatura infantil, es la puerta que conduce hacia el complejo proceso de aprendizaje de la lectura, o como sostienen Verónica Uribe y Marianne Delon.

***“Las imágenes y la concepción gráfica son de gran importancia en un libro para niños. En el aprendizaje de la lectura y en la consolidación de hábitos de lectura, las imágenes juegan un papel interesante de apoyo, motivación y apresto a la lectura. No deben ser simples adornos del libro ni debemos considerar que simplemente hacen al libro más bonito. Las imágenes constituyen por sí mismas un lenguaje de fácil aprehensión por parte de los niños, que pueden tener tanta o más importancia que el lenguaje escrito. Por este motivo, es indispensable prestar atención a la calidad gráfica de los libros para niños” Uribe, V.- Delon, M., La selección de libros para niños: la experiencia del Banco del Libro 1983.***

Sin embargo, a pesar de estas consideraciones, todavía hay quienes niegan la importancia de las ilustraciones en la literatura infantil, sin considerar que, a veces, para los niños es más relevante el lenguaje visual que el lenguaje hablado o escrito, no sólo porque vivimos en una sociedad dominada por la imagen gráfica, sino porque la ilustración es un poderoso medio de comunicación y un excelente recurso didáctico en el sistema educativo.

### **3.6- TECNICAS DE ILUSTRACION:**

Vamos a comenzar con las técnicas que se utilizan, es importante conocer los diferentes tipos de técnicas y herramientas que nos pueden ayudar para realizar la ilustración que sea adecuada o se adecúe al texto así como cuentos, revistas, libros, juegos interactivos, o en la actualidad, que nos encontramos en la tecnología que cada vez se desarrolla en cada paso, las paginas web o animaciones, que usando los programas especiales o paquetes para realizar estos trabajos nos facilita en la velocidad o en las correcciones de una imagen para la entrega del material a una casa editora.

Sin dejar mencionar que tenemos la facilidad de mandar los archivos de alto peso en cuatoa los bytes para mandarlo. Existen muchas técnicas que podemos utilizar pero lo más importante es saber realizarlas o desarrollarse unas nuevas ya de acuerdo con la propuesta que te aceptaron y tu hayas propuesto.

**Dibujo:** Todo ilustrador necesita dominar el dibujo, ya que es la base de cualquier ilustración. Normalmente se realiza a lápiz, carboncillo y gis pastel de forma manual, pero en la actualidad también se suele trabajar directamente con el ordenador. Cada tipo de ilustración requiere un estilo de dibujo diferente.

**Tinta:** Las ilustraciones a tinta son de realización rápida, a base de trazos espontáneos, prácticamente imposibles de rectificar. Hoy en día el dibujo lineal no tiene la misma popularidad de antes, pero se mantiene en los libros de ilustraciones en blanco y negro para niños más mayores.

Tradicionalmente, casi todo el trabajo lineal se hacía con plumilla y tinta. En la actualidad existen muchos tipos de rotuladores que permiten todas las posibilidades de grosor y tipo de línea.



**"Aventura en la montaña"**  
escrito por **Francisco Leal**,  
de la editorial **Alfaguara**.  
Ilustrado por: **Dipacho**  
Pag. Web: [www.dipacho.com](http://www.dipacho.com)



**"Freedom "**  
Ilustración elegida como portada  
para la revista **a! Diseño**  
Ilustrado por: **Alberto Cerriteño**  
Pag. Web: [www.albertocerriteno.com](http://www.albertocerriteno.com)

**"El Nuevo traje del Emperador"**  
Por **H.C. Andersen**  
Ilustrado por: **Dália Adillon**  
Pag. Web: [www.daliaadillon.com](http://www.daliaadillon.com)



**En las imágenes podemos observar tres tipos de técnicas que entre ellas nos encontramos la acuarela y remarcadas con plumilla y entintada con tinta china, acrílico en la ilustración del emperador o el ave que esta hecha con ordenador para diseño en computadora.**

### 3.7- DESARROLLO DE NUESTRA ILUSTRACIÓN

Con todo los artículos e historia que hemos visto, tenemos las herramientas y una amplia visión junto con los conocimientos adquiridos del diseño y comunicación visual lo suficiente para tomar la decisión correcta al realizar nuestra ilustración.

Nosotros tomamos la carrera de diseño y comunicación visual que tiene varias areas para realizar lo más importante que es la comunicafación y transmision de la idea. No somos aretistas plásticos, entonces nos adaptamos de acuerdo a los proyectos. Unos de los consejos que nos recomiendo varios profesionales de la carrera y en especial los que se dedican a las ilustraciones, es empezar transmitir ideas usando un lápiz y un papel y empezar a ejercitar la percepcion de la idea , usando como herramienta principal tu creatividad y manejando simbolismo e imágenes icónicas que son faciles de intepretar para el publico en general.

Hemos repasado un poco de historia, uso de simbolos que se manejan en varias épocas de nuestra humanidad, asi como el manejo de colores que te transmite una sensación, asi como imagen con movimiento y no necesariamente siendo animación, sino llevando una secuencia, ya sea manejando figuras en posiciones estratégicas así como el manejo de la tipografía.

En caso del dibujo o la ilustración la parte más importante es el mensaje. Uno como diseñador debe adaptarse de acuerdo al autor o proyecto, en este caso son los cuentos infantiles.

Para mí es un ejemplo muy sobresaliente Paul por el manejo de la geometría que es muy sencilla y a la vez llamativa por sus colores y cumple con su cometido al realizar un cuento con su esposa, y todo esto tomado como inspiración las obras de Picasso coin su Cubismo.

No es lo mismo cuando uno es artista plástico que produce obras y es entendible para unos cuantos, antes que nada hay que tener en cuenta que si uno va entrar al mundo de la ilustracion hay que tener una amplia gama de técnicas, desde lo más sencillo que es el grafito hasta el complicado óleo ya de acuerdo al manejo del producto.

Cuando la ilustración va dirigido a los anuncios publicitarios es más complicado porque se hace un gran estudio del mercado y de ahí sacra las conclusiones para sacar las herramientas o los elementos que se tiene que manejar.

Pero en el caso de los cuentos es más sencillo. No hay que tomarlo a la ligera porque también va dirigido al público, al más pequeño, incluyendo a sus papás que son los que compran el producto y revisan si tiene la calidad , el mensaje positivo, faácil de entender y sobre todo agradable a la vista.

Si hablamos de técnicas hay muchas y uno puede investigar y crear uno propio.



Como proyecto es la ilustración de un cuento japonés que se llama “El Samurai y Los 3 Gatos”. Voy a tomar una frase para realizar la ilustración utilizando tipografías y colores de acuerdo al relato. Como fuente del proyecto o desarrollo del producto tomaré como referencia las ilustraciones del antiguo medieval japonés que se manejaba en papel con tinta china y algo de acuarela.



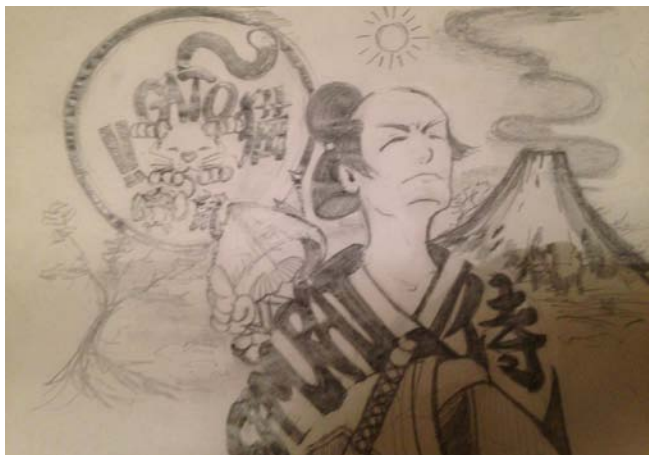
Ukiyo-e, Grabado antiguo japonés-[www.dibujo.rosairigoyen.com](http://www.dibujo.rosairigoyen.com)

### 1er Paso - Bocetaje

Lo más importante para comenzar es la frase que se va transmitir para realizar el bocetaje para desarrollarlo adecuadamente, ya sea tomando una hoja y con un lápiz empezar a trazar. El diseñador gráfico este es una herramienta muy importante para transmitir la idea y eso es manejando la diagramación, para la colocación de los elementos en este caso la ilustración.

***“Un samurai tenía problemas a causa de un ratón que había decidido compartir su habitación. Alguien le dijo: Necesitas un gato.”***

***Este es un ejemplo de boceto o una diagramación de la idea en cual se lo presentas a la editorial***



## 2do Paso - Aplicación

Cuando ya se tiene el diseño definitivo o la ilustración definitiva, es cuando se aplica las técnicas para la realización de la ilustración, ya sea a colores de madera, pastel, oleo, o en acuarela que es en mi caso.

*En este cuadro se presenta la imagen ya coloreado en acuarela y entintado los contornos con tinta china o mejor con un rotulador.*



## 3er Paso - Retoques

Manejando la imagen anterior se escanea la ilustración para realizar los retoques en un ordenador para realización de la producción, manejando el color que en este caso lo tomé y le puse un acabado antiguo u oxidado para que de una impresión de aquel tiempo. Es aquí donde se aplica el diseño respetando la ilustración o la imagen que se quiere mostrar. La ventaja de los ordenadores es facilidad de corregir los errores de la imagen como una mancha en donde no debería ir o adaptando el archivo para realizar las impresiones. El ilustrador no solo tiene como herramienta la pintura sino también los programas especiales para pintar con mayor velocidad y si es el caso entregarlo por correo usando programas que comprimen archivos pesados. Así también tu puedes decidir que elementos poner o quitar para que resalte la ilustración.

*Tenemos este ejemplo con los contornos más detallados y más vivo los colores, manipulandolo con un ordenador*



#### 4to Paso - Acabado final

Este paso es la parte definitiva porque de aquí se maneja varios elementos para el manejo de la producción y es el acabado o el diseño que se quiere manejar, como diseñador si es necesario ver la composición de como va ir acomodado la imagen, la tipografía y que marco se podría poner para resaltar el cuento. En esta ilustración use diseño usando las palabras para darle forma a los personajes e indicando que es cada quien y en este caso los personajes importantes el samurai, el gato y el ratón. por eso los detalles para que tenga mayor nitidez las palabras.

Las nubes como son blancas aproveche su parte clara para que tenga mayor jerarquía la frase. Usé el globo que se usa para los comics para colocar las letras con la imagen del gato y el ratón para mayor entendimiento. To esto manejando las forma para que sea más agradable y sencillo de entender. Como pueden observar maneje un poco de Isologo es decir esta compuesto por texto e imagen para que el infante pueda aprender rapido las palabras, asi como igual ejemplo al samurai, que conforme se estudia o por medio de la practica ya se tiene un resultado más sencillo, bien elaborado y entendible.

La tipografía puede ser otro trabajo del comunicólogo visual creando un tipo de acuerdo al relato o en este caso el cuento y tomaría mayor fuerza la frase. Para concluir la comunicación visual es una herramienta importante para el aporte de la educación y el aprendizaje adecuado como son los cuentos infantiles.



## BIBLIOGRAFÍAS.

Referencia Bibliográfica . De la Torre Zermeño. De la Torre Hernández. Taller de Análisis de la Comunicación. Dirección Electrónica de interés Disponible en: < <http://web.usal.es/~anagy/arti2.htm> . Disponible en: < [http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97\\_c3/2-3-14.htm](http://www.ieev.uma.es/edutec97/edu97_c3/2-3-14.htm) . Disponible en: [http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/LecturaImagen/Tema\\_3.html](http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/LecturaImagen/Tema_3.html) . Onomatopeyas. Disponible en: <http://es.wikipedia.org/wiki/Bum> Revista. Revista de Divulgación Científica y Tecnológica de la Asociación Ciencia Hoy. Las Letras y sus Estilos. Disponible en: <http://www.cienciahoy.org.ar/hoy40/letras3.htm>. Citado el 7/8/2006 . La Tipografía Interactiva. Disponible en: <http://www.mipagina.cantv.net/tipointeractiva/> . Citado el 2/5/2008. Roberto Gamonal Arroyo\*. Disponible en: <http://www.mipagina.cantv.net/tipointeractiva/> . Citado el 6/7/ 2009.

