

La ilustración: dilucidación y proceso creativo

Resumen

En la sociedad actual se utilizan términos indistintamente, sin tener en cuenta contexto o áreas de conocimiento, todo por la ligereza del mundo moderno. Por lo tanto, el presente documento toma una postura con respecto al término de ilustración como expresión visual, y resalta su importancia como medio de comunicación por encima de sus valores artísticos. Lo anterior se logra mediante una identificación y revisión de fuentes que permitan hacer una trazabilidad a la temática de ilustración, las cuales se trabajan mediante matrices de análisis comparativo, permitiendo una distinción entre diferentes disciplinas que son muchas veces confundidas como el arte, el dibujo, la ilustración y el diseño, y por supuesto, aclara la ilustración como recurso visual de comunicación. Finalmente, se identifican las características de una ilustración y se propone un proceso creativo que al ser aplicado, se espera genere un buen trabajo de ilustración.

Andrés Esteban Menza Vados
Ingeniero en Multimedia
Grupo de Investigación en
Multimedia – GIM
Programa de Ingeniería en
Multimedia
Universidad Militar Nueva Granada,
Bogotá, Colombia
u1201150@unimilitar.edu.co
orcid.org/0000-0003-0000-6675

Eduard Leonardo Sierra
Ballén
Ingeniero de Sistemas, Mg. en
Educación
Grupo de Investigación en
Multimedia – GIM
Programa de Ingeniería en
Multimedia
Universidad Militar Nueva Granada,
Cajicá, Colombia
eduard.sierra@unimilitar.edu.co
orcid.org/0000-0002-0319-6227

Ing. Wilman Helióth
Sánchez Rodríguez
Ingeniero de Sistemas, Mg. en
Educación
Grupo de Investigación en
Multimedia – GIM
Programa de Ingeniería en
Multimedia
Universidad Militar Nueva Granada,
Bogotá, Colombia
wilman.sanchez@unimilitar.edu.co
orcid.org/0000-0001-8007-1877

Recibido: febrero 2016

Aprobado: abril 2016

Palabras clave:
arte, comunicación, dibujo,
diseño, ilustración, lenguaje.



Illustration: elucidation and creative process

Abstract

In today's society, some terms are used interchangeably, not taking into account context or knowledge areas, due to the simplicity of the modern world. Therefore, this document takes a stance of illustration as visual expression, and exalts its importance as a communication media over its artistic values. This is achieved by means of the identification and review of sources that permit the traceability of the illustration theme which are worked through comparative analysis aspects, allowing a distinction between different and often confused disciplines such as art, drawing, design and illustration, and indeed, clarifies illustration as a visual resource of communication. Finally, the illustration characteristics are identified and a creative process is proposed that, when applied, is expected to generate a good illustration work.

Introducción

“La ilustración es la liberación del hombre de su culpable incapacidad. La incapacidad, significa la imposibilidad de servirse de su inteligencia sin la guía de otro” (Kant, 1784, p. 1).

Parte del conocimiento que tenemos en la actualidad, se debe a la apropiada comunicación y transmisión de la información a través del tiempo. Jaques Aumont (1992) en su libro *La imagen*, menciona que las imágenes generan algunas relaciones con el espectador gracias a valores de signo, representativos o simbólicos, entregan ciertos mensajes de acuerdo con la intención del autor, y, utilizadas en contextos socioculturales específicos, pueden influir en la forma de pensar de las personas. El uso de imágenes en ese proceso ha sido determinante, y ha fortalecido la disciplina que se conoce como ilustración.

Hay que decir que la imagen es más antigua que la escritura, y ha sido usada para comunicar desde civilizaciones primitivas y parcialmente analfabetas, hasta la contemporaneidad, lo que permite resaltar su autonomía e importancia con respecto a los textos (Barthes, 1986, p. 3).

En un completo libro sobre la vida de Da Vinci, Eugenio Muntz (2006) reconoce a Leonardo como un ilustrador muy importante, entre otras cosas, por sus aportes a diferentes áreas del conocimiento, como al arte, ciencia e ingeniería, mediante bocetos e ilustraciones de instrumentos como el odómetro, bocetos y diseños de alas y aparatos de locomoción aérea, ilustraciones de ruedas adaptadas a barcos, el hombre Vitruvio y muchos más.

De igual manera, Da Vinci expresó su postura frente a la ilustración y su ventaja sobre los textos, mediante una frase que reafirma la importancia de la imagen:

Y tú deseas representar con palabras la forma del hombre y todos los aspectos de su metrificación, renuncia a esa idea. Por el mayor tiempo que tú describas, más confinarás la mente del lector, y más lo alejarás del conocimiento de la cosa descrita. Entonces es necesario dibujar y describir. (Traducido de *Student's Academy*, 2014).

Los ilustradores han basado su trabajo en encontrar una imagen que se relacione y conviva con el texto, pero a medida que pasaba el tiempo, las ilustraciones pasaron a ser más que sólo imágenes. María Popova (s.f) menciona que a finales del siglo XIX y durante las primeras décadas del XX, gracias a la evolución de tecnologías de impresión, libros y revistas periódicas fueron muy importantes, y los ilustradores con un talento artístico excepcional impulsaron la era dorada. Terence Dalley (1992) expresa la importancia que toma la publicidad a partir de la segunda mitad del siglo XIX, en ese momento, los carteles ilustrados permitieron a los negocios crecer y conseguir una mayor audiencia, el trabajo de los ilustradores ganó mucha importancia, y fueron reconocidos internacionalmente por su papel como creadores (Camusso, Gastado, Marchetti, Menendez, & Provensal, 2012).

Cabe resaltar, que la imagen no ha tenido la misma importancia para todos los autores. Edmund Burke planteó diferencias significativas entre la comunicación entregada por un texto y la entregada por la pintura. Para Burke, mientras que la poesía escrita permite evocar sentimientos, imaginar y hacer reflexionar a las personas por las imágenes mentales que genera y los elementos narrativos que utiliza, una pintura no entrega información adicional, ya que las pinturas suelen reflejar exactamente la realidad, e incluso la realidad suele ser más significativa que la misma pintura (Burke, 1823), pero el conocimiento de Burke a principios del siglo XIX, no le permitió tener una perspectiva completa de la importancia de la relación texto-imagen.

Jaleen Grove (2013) reitera que la ilustración ha vivido muchos cambios a través de la historia, y a finales del siglo XIX y todo el XX tuvo una gran reinvención gracias a los avances técnicos, tecnológicos y el aumento de la demanda, lo que le dio gran importancia, y hoy en día podemos decir que es un puente perfecto entre la imaginación que genera el texto escrito y la verosimilitud de la pintura con la realidad (Grove, 2013).

La ilustración ha tenido gran importancia como un recurso de comunicación visual, y ha favorecido la comprensión de textos y transmisión de mensajes en ámbitos educativos, científicos y culturales, a través de medios como carteles, libros narrativos, educativos o científicos, pero la sociedad actual, por la ligereza del mundo moderno, y apoyado en la nuevas tecnologías que facilitan la creación de contenido, utiliza métodos indistintamente, sin tener en cuenta contexto y áreas de conocimiento, es por eso que se hace importante la revisión y dilucidación del concepto de ilustración y sus diferencias con otras disciplinas como el arte, el diseño y el dibujo.

A lo largo del artículo, se aclarará el concepto de ilustración mediante comparaciones con disciplinas similares que tienden a ser confundidas y mal utilizadas en contextos académicos, profesionales y sociales. A partir de esa dilucidación, se describen características y se propone un proceso creativo y artístico, que puede apoyar a futuros ilustradores en el desarrollo de sus obras.

¿Qué es la ilustración?

Cuando se escucha la palabra ilustración, muchos hacen alusión al movimiento cultural e intelectual presentado a finales del siglo XVII e inicios del XVIII en Europa. Un movimiento de intelectuales que se enfocó en la búsqueda de conocimiento, el ver más allá de sus ojos, cuestionarse sobre muchos aspectos de la vida y buscarles una explicación científica.

Al analizar el movimiento de ilustrados y la ilustración como expresión visual, se encuentran características similares relacionadas con la búsqueda del conocimiento. Una ilustración tiene como objetivo destapar y evidenciar aquello que un texto no puede comunicar. Como dijo Immanuel Kant (1784), "... es usar la inteligencia propia sin la guía de otro".

La ilustración como medio visual es muchas veces confundida con otras disciplinas artísticas como el arte, el dibujo o el diseño. A continuación, se clarifican algunos conceptos y se llega a una definición aproximada para la ilustración.

El dibujo es más que un “simple trazo” ya que permite conceptualizar ideas, no puede ser en sí mismo comprendido como ilustración, a menos que sea utilizado para comunicar o representar un texto (Arriola, 2007).

“El oficio del ilustrador gráfico se sustenta en el dibujo” (Sanmiguel, 2003, p. 16). David Sanmiguel (2003) describe que el dibujo es la representación de formas y figuras en un lienzo mediante el uso de técnicas de línea y sombreado, las cuales se convierten en la base para la construcción de obras artísticas u obras de ilustración. En el dibujo, el artista debe aplicar sus conocimientos de perspectiva, anatomía, forma y proporción para conseguir que la forma básica de su trabajo sea adecuada (Sanmiguel, 2003). De esta forma, es preciso comprender que el dibujo debe ser la principal facultad de un ilustrador, es la base sobre la cual se construyen las imágenes visuales, forma los cimientos de los estilos de ilustración (Arriola, 2007).

270

Por ser un fundamento artístico, el dibujo es usado principalmente como medio para enseñar y generalmente no es tenido en cuenta como una obra de arte terminada (Jerez, s.f). El uso de este fundamento responde a la observación y el seguimiento de las “leyes de la naturaleza”, lo cual brinda nociones de proporción, color, iluminación o balance. Esta disciplina puede ser llevada a cabo inicialmente sin necesidad de aplicar reglas ni lineamientos, ya que es una disciplina que se da de manera natural a través de la práctica y la observación adecuada (Nicolaidēs, 1990).

En el dibujo de la Figura 1, se ve un hombre árbol con una figura humana en una rama, desarrollado con técnica de micro punta sobre papel. Dicho dibujo no fue creado pensando en representar un texto, pero sí como práctica

de una técnica artística. En este ejemplo, se ve como un dibujo se convierte en ilustración, porque aunque fue creada como dibujo, en este artículo se comporta como ilustración, ya que está aludiendo a este texto.

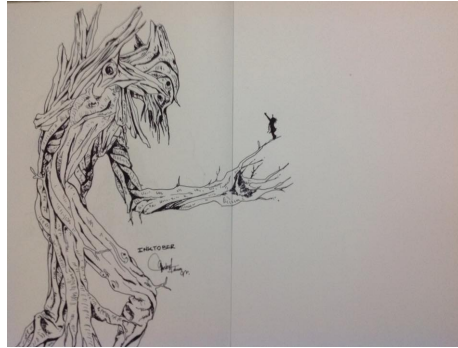


Figura 1. Dibujo de hombre árbol y su amiga.

Continuando con el esclarecimiento de los términos, es imprescindible hablar de una disciplina de gran relevancia en las actividades humanas que se encuentra en continua evolución: el diseño.

El diseño ha sido parte importante del ser humano desde hace mucho tiempo ya que le ha permitido transformar su ambiente, principalmente motivado por la satisfacción de necesidades y su adaptación aloplástica, por lo cual se desarrollaron herramientas y objetos artesanales que inicialmente “fueron más resultado de la intuición que de la reflexión” (Vilchis, 2002).

El diseño está presente en toda actividad profesional ya que posibilita una estructurada forma de pensar, destinada al cambio de las situaciones existentes en situaciones deseadas, es por eso que el diseño puede entenderse como la base de toda formación profesional, la cual distingue las profesiones de las ciencias (Simon, 1988).

Según Christian Bason (2014), Herbert Simon propuso en 1960 que el diseño puede ser entendido como "El esfuerzo humano por transformar las situaciones actuales en unas preferidas" (p. 2). Es una disciplina flexible que puede encontrarse en varias formas, y afectar la vida contemporánea en cuatro áreas: comunicación visual, construcción, planeación estratégica e integración sistemática (Bason, 2014). Así mismo, se sabe que el diseño es un concepto muy grande que abarca ramas como el diseño industrial, ambiental, urbano, de investigación, entre otros (Vilchis, 2002). Debido a que esta revisión se enfoca en una disciplina de corte visual, en este trabajo se maneja el diseño desde la perspectiva visual o gráfica, que se refiere al uso de imágenes, señales, símbolos y formas comunicadoras.

El diseño fundamenta su creación en la demanda de un "Elemento abstracto y anónimo llamado el público" (Vilchis, 2002, p. 36), y se rige por los lineamientos de la industria. De esta forma, el diseño puede ser comprendido como una praxis poética, donde lo que se crea tiene una función determinada, y su creación debe contener una relación entre el aspecto de los objetos, y las necesidades del público, ya que el diseño debe ser tanto estético como funcional (Vilchis, 2002; Juárez & Mazariegos, 2003). Adicionalmente, se entiende que la preocupación central del diseño es la creación de nuevas cosas y así transformar la realidad, para lo cual se debe "planear, inventar, crear y hacer", y basarse en el uso de un lenguaje visual que permita al diseñador tener las aptitudes necesarias para cumplir su propósito (Cross, 2006).

Wucius Wong (1991) explica que "el diseño es un proceso de creación visual con un propósito" (p. 41), y su creación debe ser tanto estética como funcional. Así mismo, para Eunice Juárez y Santiago Mazariegos (2003), el diseño gráfico puede ser definido como: "La creación de medios visuales o audiovisuales combinando texto y gráfico con el objetivo de transmitir o comunicar un mensaje específico a grupos determinados de personas".

Cada acción del diseñador, tiene un propósito y un uso práctico, así como el diseño de un *banner* web tiene elementos gráficos que inducen un mensaje prefijado, el diseño de una silla debe ser tanto agradable como útil. Gráficamente, se habla del diseño con el adecuado manejo de elementos que favorecen la composición y detección de puntos focales como conceptuales, visuales, de relación y prácticos, los cuales constituyen conceptos como línea, plano, volumen, color, forma, medida, textura, entre otros (Wong, 1991).

La comunicación que se pretende conseguir a través del diseño requiere del adecuado manejo de un lenguaje visual, entendido como un conjunto de principios, reglas o conceptos que favorecen una óptima organización visual (Wong, 1991).

El lenguaje visual utilizado por el diseño, se basa en el uso de elementos conceptuales como punto, línea, plano y volumen; elementos visuales como forma, medida, color y textura; elementos de relación como dirección, posición, espacio y gravedad; y elementos prácticos como representación, significado y función, los cuales “reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño” (Wong, 1991, p. 42). De igual forma, en el diseño se deben tener en cuenta aspectos como equilibrio, composición, iluminación, contraste y color.

Así como el dibujo debe ser la principal facultad del ilustrador, elementos del diseño también deben ser dominados. Cuando un ilustrador piensa en composición, color u organización de su obra, está pensando en diseño, de igual forma, un diseñador de páginas de libros o cómics, utiliza las ilustraciones para ordenar y diseñar cada página (Dalley, 1992).

En la Figura 2, se ve el mismo dibujo del hombre árbol, sobre el cual se trazan algunos elementos de diseño que fueron tomados en cuenta al momento de

su elaboración, como la regla de tres para composición, entendida como una versión más simple de la sección áurea, usada para mejorar la distribución de los elementos en un lienzo, que es de gran utilidad para encontrar puntos de interés en una imagen. Las líneas de acción del personaje y líneas de ubicación, son elementos conceptuales del diseño que no son visibles en las imágenes, pero son de gran utilidad para la ubicación y organización de formas y objetos.

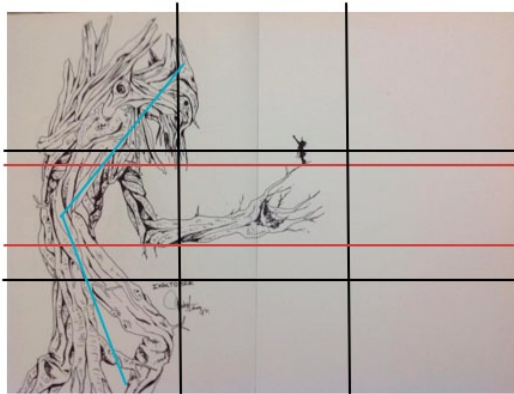


Figura 2. Algunos elementos de diseño de dibujo en hombre árbol como regla de 3 y líneas de acción y posición.

Aclarados los términos dibujo y diseño, es determinante elucidar el arte. Terence Dalley (1992) se refiere a éste como la producción de imágenes enfocadas a la manifestación del pensamiento y la cultura del ser humano mediante el uso de técnicas plásticas, pero es entendido como un comportamiento, porque hace pensar sobre la existencia. Generalmente, la técnica empleada requiere un talento excepcional por parte del artista, pero no puede ser juzgada como algo bueno o malo. El arte puede referirse a la capacidad artística y estética, a la belleza y el placer, a la experiencia de los sentidos al contemplarla, a la necesidad de algo hermoso, a la expresión personal o una existencia exaltada:

“El arte es algo esencial del ser humano que hace que éste lo haga o responda a él” (Dissanayake, 1990).

El arte no es fácilmente definible, pero Stephen Wilson (2003) logra establecer una serie de características que pueden definirla como una expresión intencionalmente creada por humanos, que busca la representación de ideas, sentimientos, observaciones, experiencias y más, a través del uso de técnicas y herramientas de varios medios, con lo cual el creador busca tocar temas como la búsqueda de la belleza o la estética, la glorificación religiosa y la representación de personas y lugares.

Arte e ilustración han sido muchas veces confundidas debido al excepcional talento de algunos ilustradores, a la calidad de sus obras y a la destreza de su elaboración, y es cierto que tienen muchas cosas en común en referencia a la calidad artística que demuestran en sus trabajos, pero acaso, ¿una ilustración es una obra de arte? ¿O una obra de arte es una ilustración?

Antes de responder las preguntas anteriores, se debe tener claridad sobre los siguientes interrogantes: ¿Es posible tratar a un ilustrador como artista? ¿Un artista puede ser llamado ilustrador? desde un sentido estricto se diría que un ilustrador no puede ser un artista, ya que comparado con artistas plásticos, un ilustrador no trabaja para él mismo sino para complacer a otros. No es considerado artista, no por su falta de talento, sino por el objetivo de su profesión en sí.

De acuerdo con Sung (2013):

Nick y Teresa Souter (2008) describen sobre Artista e Ilustrador: Los ilustradores, por otro lado, son los esclavos del comercio, ellos invariablemente reciben encargos para producir su trabajo y su inspiración deriva, no de la experiencia personal, sino del material que les proporciona la fuente. (Sung, 2013)

La diferencia entre ilustrador y artista radica en la función de su obra y el contexto en el que ésta se ubica. Hagtvedt y Patrick (2011) mencionan que un ilustrador es un artista que produce obras destinadas al gran público, sin embargo es muy demeritada entre artistas. Cuando una obra de arte es ubicada en un contexto específico, es tratada como “mera ilustración”. “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” (Almela, 2008).

Mi Young Sung (2013) expresa su posición frente al arte e ilustración, expresando que artista e ilustrador comparten el talento y la creatividad, pero la ilustración pretende dar un mensaje, comunicar cierto tipo de información más allá de la imagen, mientras que la obra de arte, expresa la visión personal, los sentimientos, libertad de expresión y creatividad del artista.

Toni Fitzgerald (2013) cita a Jon Krause, expresando su postura en respuesta a la pregunta ¿Es la ilustración una obra de arte?: “...un artista busca complacer a una sola persona; a sí mismo.... Como ilustrador eres contratado para hacer un trabajo, tienes que aplicar tus habilidades para un texto, y debes complacer a muchas personas”. Un artista puede tardar años en encontrar su fuente de inspiración, crear una obra y no recibir un peso por ella, mientras que el ilustrador, trabaja poco tiempo para recibir un dinero (Fitzgerald, 2013).

La ilustración se usa para ser distribuida a muchas personas ya sea en medio impreso como libros o periódicos; medios digitales como revistas virtuales, páginas web y demás, mientras que las obras artísticas son únicas, su reproducción no es tan masiva como las ilustraciones y se limitan a las galerías artísticas (Almela, 2008).

Para algunos autores, la ilustración aparece como consecuencia de un momento histórico, un momento en el que el arte busca establecerse en un nuevo territorio. Como la ilustración inició siendo usada para fines utilitarios, empezó a ser demeritada y a no ser tenida en cuenta como arte, por esta razón, durante muchos años las ilustraciones fueron más importantes por su parte comunicativa que por su valor artístico (Grove, 2013).

La ilustración es un dibujo o expresión artística que tiene un fin informativo, cuyo objetivo principal es la comunicación visual. La ilustración se encarga de clarificar, iluminar, decorar o representar visualmente un texto escrito, sin importar su género. El ilustrador Steve Heller (2007), explica que la ilustración “entrega una dimensión visual más allá del alcance del texto”. (p. 64).

Por su parte, Terence Dalley (1992) menciona características que permiten decir que la ilustración es la producción de imágenes usada para la comunicación de información mediante el uso de técnicas y materiales artísticos, y ha sido un complemento narrativo de libros y textos de todo tipo.

De acuerdo con lo anterior, se puede concluir acerca de las preguntas: ¿Una ilustración es una obra de arte? ¿Una obra de arte es una ilustración? La ilustración es entendida como una expresión artística, que no es arte; se realiza para comunicar a una gran masa de personas y al ser hecha por encargo, muchas veces se aleja del arte en el sentido de no tener una expresión propia del ilustrador acerca del tema de la ilustración. Además, el arte no es ilustración porque su creación no está limitada por un texto, ni busca entregar un mensaje específico para ser distribuido en cualquier medio; no se crea para las grandes masas y busca representar el pensamiento del artista.

Por otro lado, se encontró que la ilustración tiene por objetivo comunicar; la ilustración no es dibujo, ni es diseño, pero sí se sirve de ellos, como se puede inferir del uso de estos términos previamente trabajados alrededor de las figuras 1 y 2.

Debido a que las prácticas de ilustración y diseño coinciden en muchos aspectos, podrían propiciar una confusión, es por eso que se profundiza en la diferenciación de estos términos.

Diseño e ilustración son desarrolladas por encargo, y su función es mucho más que estética, ya que su objetivo final es entregar mensajes, favorecer la comunicación visual y satisfacer las demandas de un público. Una diferencia importante entre diseño e ilustración recae en su función.

La ilustración, aunque también busca entregar mensajes y ejercer una comunicación visual, tiene como prioridad la representación de textos, y su lenguaje visual se fundamenta en la aplicación de técnicas artísticas. De igual manera, en la práctica, un diseñador entrega soluciones rápidas y satisfactorias, mientras que una ilustración requiere aplicar un proceso creativo y artístico más reflexivo y extenso. Adicionalmente, el diseño se ha reinventado en función de las necesidades del usuario a partir de 1970, y en su enfoque “centrado en el humano”, permite que no se limite al desarrollo de imágenes o productos, sino que busca brindar experiencias más allá de cubrir una demanda (Sanders & Stappersb, 2008).

278

De acuerdo con lo anterior, es posible decir que la ilustración es una disciplina que logra transmitir información de manera rápida y efectiva. De esta forma, podemos definir a la ilustración como una representación visual de un texto o concepto mediante el uso de elementos formales de diseño, técnicas artísticas, simbolismos, abstracciones y estilos gráficos variados, que favorecen la transmisión de información entre emisor (ilustrador) y receptor (observador), la cual puede ser comprendida en diferentes rangos de tiempo, y ser entregada de manera inmediata o secuencial, dependiendo de la naturaleza de la obra.

Unas de las características de la ilustración son: la representación de textos, ya sean libros, cómics, guiones o conceptos; expresión y comunicación visual para inducir un pensamiento al observador, uso de técnicas y materiales artísticos para mejorar el aspecto formal de la obra y mejorar la transmisión de información. Finalmente, algunas de las características del dibujo, diseño, arte e ilustración, se muestran en la Tabla 1.

Tabla 1. Características de dibujo, diseño, arte e ilustración.

Dibujo	Diseño	Arte	Ilustración
Representación de formas en un lienzo mediante trazos.	Proceso de creación visual con un propósito.	Manifestación de pensamiento y cultura del ser humano mediante la producción de imágenes.	Representación de textos mediante el uso de imágenes, generadas a partir de la aplicación de elementos de diseño y técnicas artísticas.
Es la principal facultad de todo artista o ilustrador	Planeación, ordenamiento y composición de formas y figuras con un propósito.	No se realiza por encargo, se realiza como trabajo personal.	Realizada por encargo.
Usado principalmente como medio para enseñar fundamentos.	Disciplina creativa realizada por encargo que busca mejorar la experiencia del público.	Su distribución no es en cualquier medio, y puede estar limitada a galerías y circuitos de arte.	Su distribución es masiva en medios de comunicación.
Se aprende de manera natural.	Su lenguaje visual se compone de elementos conceptuales, visuales, prácticos y de relación.	La distribución no es masiva.	Contiene un componente de lenguaje gracias a su potencial de contar historias.

Nota. Las características aquí presentadas no son necesariamente las únicas que describen cada una de las disciplinas enunciadas en esta tabla. Igualmente, es necesario tener en cuenta que las condiciones de presentación, reproducción, distribución y otros, pueden cambiar a través del tiempo, ajustadas por diferentes factores (culturales, sociales, tecnológicos, etc.).

Ahora, como se encuentra que la ilustración es usada para la comunicación, se inicia una nueva discusión sobre una forma diferente de entender la ilustración, pensado en su relación con la comunicación y el lenguaje.

Para Teresa Durán Armengol, la ilustración debe ser comprendida como un lenguaje: “no dudamos en afirmar que la comunicación que se establece entre emisor y receptor a través de la ilustración es una comunicación narrativa, argumental, secuencial y además, dotada de una singular elocuencia” (Durán, 2005).

A partir de esta premisa, la ilustración es un lenguaje narrativo, y el ilustrador es un narrador (Durán, 2005).

La narración es la acción de contar un suceso o sucesión de hechos que se producen a lo largo de un tiempo determinado. Según la RAE, algunos significados de lenguaje son: “Conjunto de señales que dan a entender algo”, “estilo y modo de hablar y escribir de cada persona en particular” y “sistema de comunicación verbal y casi siempre escrito, propio de una comunidad humana” (Real Academia Española, 2014).

El lenguaje puede ser entendido como la capacidad que tiene el ser humano de comunicarse a través de un conjunto de códigos con forma, estructura, significado y uso, y es utilizado en procesos de narración literaria (Gutiérrez, 2014).

280

La narración literaria se entiende como el proceso de producción y expresión de un discurso narrativo, es decir, es el proceso de crear y contar sucesos o historias. De acuerdo con Sánchez (2006): “comprender un acontecimiento histórico es entender una narración que muestra cómo un hecho condujo a otro” (p. 14). Por lo tanto, la narración literaria se convierte en el eje de la transmisión de conocimiento histórico de generación en generación por medio de un lenguaje.

Así, se puede entender el lenguaje narrativo como la forma o estilo usado para contar o narrar un suceso, pero: ¿se puede incluir a la ilustración dentro

de este lenguaje? La narración tiene como objetivo transmitir información para generar un conocimiento, de manera que si se convierte una serie de hechos en una historia, se espera que la narración genere un conocimiento sobre estos sucesos. La narración visual aparece gracias al potencial que tienen las imágenes de contar historias por sí mismas y en conjunto, como es el caso del cómic o la animación, en este último ejemplo, al unir dos imágenes, ya se está estableciendo un lenguaje, Así como “el lenguaje combina fonemas y morfemas para formar frases, el cine selecciona y combina imágenes y sonidos para crear narración” (Sánchez, 2006, p. 86).

La narración literaria y la narración visual tienen características semejantes como originalidad, voluntad artística, intención comunicativa, función estética y función poética (Sung, 2013), y principalmente, la facultad de contar historias, transmitir información y generar conocimiento, características que se relacionan directamente con la ilustración.

En su aspecto formal, la ilustración es una imagen, y puede ser contemplada en su totalidad en una ventana muy corta de tiempo. Aunque el autor juegue con la complejidad, abstracción o sobrecarga de elementos, la imagen no va a salir de su formato. Para Teresa Durán, aquí se debe empezar a entender que el elemento temporal está muy inmerso en la ilustración (Durán, 2005).

Teresa Durán (2005) enfatiza en la importancia del tiempo en la lectura y comprensión de ilustraciones. Por una parte, se analiza el factor temporal en el tiempo de visualización y comprensión, el cual puede variar de acuerdo a la complejidad de la obra. Debido a que el mensaje entregado no es siempre evidente, el receptor debe tomar cierto tiempo para entender la totalidad de la ilustración, en sus partes formal y comunicativa. La información entregada debe ser buscada más allá de la superficie de la ilustración.

Por otra parte, la ilustración literaria se caracteriza por contar una historia, ya sea en cómic, novela gráfica o la misma ilustración narrativa, y esta historia, aunque contenga o no un componente de texto, es contada a partir de una secuencia de imágenes, las cuales individualmente no pueden brindar toda la información necesaria, y se requiere un factor temporal para poder llegar al final y comprender la totalidad de la obra (Durán, 2005).

Durán (2005) escribe que: “la imagen pertenece al ámbito del espacio, mientras que la ilustración de libros infantiles debería ubicarse en la encrucijada del tiempo y del espacio”. Desde el punto de vista de la técnica empleada por el ilustrador (el emisor), se trata de un arte espacial, pero desde el punto de vista del lector (el receptor) es un arte temporal (Durán, 2005).

Finalmente, después de aclarados los términos de dibujo, diseño y arte, con respecto a la ilustración, y su relación con el lenguaje, se propone una definición que busca dilucidar y completar el término. La ilustración es un medio de comunicación visual que se fundamenta en la representación de textos, el cual cuenta con características narrativas y se constituye en un lenguaje gracias al uso de códigos, forma, estructura, uso y significado para transmitir la información, mediante la aplicación de fundamentos artísticos como el dibujo, elementos del diseño y técnicas artísticas.

Una vez identificadas las principales características del concepto de ilustración, y establecidas sus diferencias con respecto a otras disciplinas, es importante conocer su proceso de creación.

Para lograr un buen producto de ilustración que sea fiel a los componentes formal y comunicativo, es importante prestar atención a la forma de creación. La ilustración requiere de un proceso creativo que marque el camino que todo ilustrador debe tener en cuenta, con el fin de realizar una obra que alcance

una correcta relación entre los componentes formales y comunicativos. Los procesos de creación varían entre los ilustradores, pero hay etapas que permanecen constantes entre ellos y otras que merecen ser incluidas para lograr un buen trabajo. A continuación se propone un proceso creativo que al ser aplicado se espera genere una buena ilustración.

Proceso creativo

Olmo Rodríguez (2013) menciona el proceso creativo que lleva a cabo el ilustrador Francesco Bongiorno, y enfatiza en la importancia de brindar una información por encima de los valores artísticos. Por tal motivo, se debe pensar muy bien lo que va a desarrollar en pro de la información a entregar. Todos los elementos gráficos, colores o trazos que use, deberán estar pensados para la comunicación del mensaje, no hay espacio para detalles innecesarios. Alan Male (2007) plantea que el proceso de conceptualización requiere tener una “lluvia de ideas” que permita iniciar el proceso de ilustración. Es por eso que el ilustrador, antes de empezar, debe hacerse algunas preguntas como: ¿Cuál es el problema de comunicación visual que necesita ser resuelto? ¿Para quién está dirigida la ilustración? ¿Cuál es la naturaleza de la tarea requerida? ¿Cuál es el contenido y tema de importancia? ¿Hace falta mayor investigación sobre el tema para explicar algo más de lo que ya es conocido?

Una ilustración debe seguir ciertos parámetros y tener ciertas características para demostrar ser contundente y ser calificada como una buena ilustración. La comunicación, la relación entre el texto y la imagen, el factor emocional, el aura o su nivel de significación, la relación con contextos históricos y culturales, la creatividad, la continuidad, simbolismo, composición y la originalidad son algunos de los aspectos claves a la hora de desarrollar una ilustración (Grove, 2013).

La creación de una ilustración está sujeta a una relación entre autor y lector, mediada por un texto. Lo que el ilustrador quiere expresar y lo que el lector quiere interpretar, pueden no coincidir siempre, pero entre los dos hay un texto que tiene un mensaje invariable, el cual no puede ser interpretado de manera equívoca, y finalmente domina la disquisición de la ilustración. El arte de ilustrar debe estar pensado en la interpretación. Es por eso que el ilustrador debe inicialmente apropiarse del texto y conocerlo a profundidad para plasmarlo en imágenes. Para esto, una buena idea es determinar las palabras clave del texto o concepto a ilustrar. Sobre esto, Olmo Rodríguez (2013) cita al ilustrador italiano Francesco Bongiorno en su forma de ilustrar un texto: reducirlo al mínimo para empezar a construir” (Rodríguez, 2013).

Cuando se habla de un proceso creativo, no se puede generalizar ya que cada ilustrador es independiente, tiene su propia forma de pensar y planear sus obras, y tiene influencias y experiencias de vida personales, pero es posible determinar ciertos aspectos en las ilustraciones, lo cual lleva a conocer la forma de pensar del ilustrador y su forma particular de ilustrar. Es imprescindible separar, inicialmente, la parte formal y la parte comunicativa de la ilustración, para lograr que ambos aspectos triunfen y se destaquen (Camusso, Gastaldo, Marchetti & Menendez, 2012).

284

Al momento de iniciar el proceso creativo, es ineludible que el ilustrador conozca el tipo de ilustración que va a realizar, y tenga en mente la relación que existirá entre el texto y la imagen, de esa forma tiene una guía que conduce a un buen trabajo. Favoreciendo la parte objetiva, Teresa Durán (2005), describe dos formas de clasificar las ilustraciones según creación del ejecutor, y la entrega de la comunicación. Aunque plantea estas opciones o “vías ilustrativas” determinadas desde el punto de vista del receptor, pueden ser entendidas desde el punto de vista del emisor, y en ambos casos tienen repercusiones para la interpretación y comprensión lectora.

El ilustrador puede realizar su obra desde diferentes perspectivas. Por la vía objetiva, el ilustrador se apega al guión, al texto y a la información que va a representar, y la ilustración no tiene opción de ser interpretada de una forma diferente al punto de vista del ilustrador. Es muy usada, pero no limitada a ilustraciones científicas, en las cuales se quiere enseñar, brindar conocimiento preciso y detallado. En el otro lado de la balanza, el ilustrador puede dejarse llevar por sus sentimientos y elaborar obras que evoquen su forma particular de pensar e interpretar la realidad, así, por la vía subjetiva, las ilustraciones generan una ambigüedad en su interpretación, entre lo que el ilustrador quiere comunicar, y lo que el lector logra comprender (Durán, 2005).

Entre estos dos extremos, aparece una forma de representar los textos, en la cual, lo más importante es llamar la atención del lector mediante el estilo gráfico utilizado; la vía de la empatía afectiva. Por esta vía, el ilustrador representa los textos, generalmente narrativos, de una manera cariñosa para dirigirse a los niños. Aquí predominan las formas redondas, los colores pasteles y pieles ruborizadas. La vía de la empatía ingeniosa, genera en las ilustraciones metáforas, laberintos y acertijos que el ilustrador elabora para poner a pensar al lector y retarlo para que descubra sus secretos (Durán, 2005).

Después de saber qué tipo de información quiere entregar y cómo va a realizarlo, el ilustrador piensa en el estilo que va a manejar. Un ilustrador experimentado conoce sus estilos y sabe qué utilizar en cada caso, pero aquellos ilustradores jóvenes, que están entrando en el mundo del “arte utilitario”, requieren desarrollar un estilo particular.

El estilo de una ilustración está basado y determinado por el movimiento o contexto socio cultural de la época y por la influencia artística o el exotismo de cada ilustrador. El momento histórico en el que se formó el ilustrador y el seguimiento de obras y artistas de todo el mundo son factores que establecen en gran medida el estilo gráfico del ilustrador, dándole recursos como exageración

de rasgos físicos; uso de mucho color; realización de obras en blanco y negro; recarga de elementos o simplicidad.

Algunos de los estilos de ilustración son influenciados por movimientos artísticos como el romanticismo, surgido en Europa a finales del siglo XVIII, en el cual se defiende la superioridad del sentimiento sobre la razón, se tratan temas fantásticos y misteriosos y del cual se desprenden otros como el orientalismo, en el cual se representaban escenas árabes y edificios islámicos como en *Las mil y una noches* (Lorente, 2013).

Aun así, es importante recalcar que cada ilustrador busca su propia originalidad, y no existe una norma que rija los estilos gráficos que deben usarse. David Sanmiguel (2003) ahonda sobre la importancia de comprender el tipo de texto que se va a representar, y la forma en la que se quiere entregar el mensaje antes de planear el estilo gráfico a usar, gracias a que éste depende significativamente de estos factores.

La influencia artística y las experiencias de vida generan en el artista una forma de entender la realidad. La verosimilitud entre el arte y la realidad es un aspecto relevante al momento de establecer un estilo de ilustración, y se refiere a la relación que existe entre la parte artística de la ilustración y la realidad. Muchos concuerdan con que los gráficos realistas clarifican mejor la ilustración que gráficos simples o esquemáticos, por eso es recomendable manejar estilos gráficos que mantengan relación con elementos de la realidad. Pero esto no quiere decir que las ilustraciones sean réplicas exactas del entorno, sino que los elementos graficados tengan coherencia y sean bastante alusivos a los elementos de la realidad. Es importante aclarar que muchos ilustradores crean obras con más grado de realismo que otros, y esto no demerita su trabajo (Helmick, 1995).

El conocimiento de la percepción visual del ser humano es muy importante para los ilustradores, ya que les permite generar ilusiones ópticas, inducir o confundir, y así logra que su obra genere un mayor impacto y favorezca la comunicación. El adecuado manejo de conceptos como equilibrio, forma y contraste, pueden crear fenómenos visuales tales como creación de bordes, la capacidad de completar formas, perspectiva, movimiento y paralelismo, contraste y consistencia de luz, percepción de profundidad y tamaños relativos deben ser del conocimiento del ilustrador para usarlos cuando sean requeridos, según la información que quiera brindar (Glassner, 1995; Arnheim, 2005).

El proceso creativo es parte fundamental en la construcción de buenos trabajos de ilustración, gracias a que guía al ilustrador por el camino del éxito en la comunicación del texto a representar, y asegura que se transmita la información de manera acertada. De esta forma, el elemento comunicativo de la ilustración es abordado y la obra está lista para ser ejecutada mediante un proceso artístico. El proceso propuesto contiene una serie de etapas para convertir una idea en una ilustración lista para publicar, y representar estéticamente toda la planeación realizada en el proceso creativo.

Proceso artístico

Cuando el ilustrador conoce la forma en la que quiere entregar la información, y el estilo que va a manejar, puede empezar a pensar en los elementos formales de la imagen (basados en elementos de diseño) como color, luz, forma espacio y composición, y puede definir las técnicas que va a utilizar para realizar su trabajo: lápiz, carboncillo, tiza, acrílicos, acuarelas, tintas, medios digitales, *collage*, tallado sobre madera, cuero, etc. Eleine Hodges (2003), en la primera parte del libro *The Guild Handbook of Scientific Illustration* recuenta cómo aborda los trabajos de ilustración científica, y después de conocer y definir la técnica, describe que el proceso artístico puede formarse por unos pasos

básicos, los cuales, comparados con otros, permiten hacer una propuesta generalizada para este proceso.

El siguiente proceso artístico fue realizado para la ejecución de una ilustración (ver Figura 6a) basado en la siguiente premisa: *Enough about words, whatever you say is not going to make a change, it's show time, start doing things*, cuya traducción es: "Basta de palabras, lo que digas no va a cambiar nada, debes actuar, empieza a hacer las cosas".

La idea se plasma en un lienzo a partir de un dibujo preliminar o boceto inicial, el cual se constituye como un dibujo rápido y poco definido (ver Figura 3), que represente la generalidad de la ilustración, sirve únicamente como referencia inicial y guía todo el trabajo posterior.

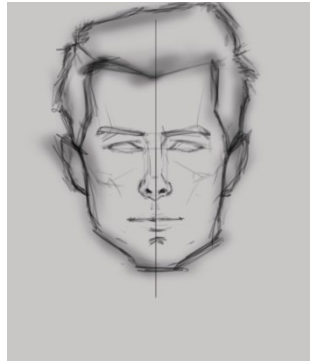


Figura 3. Boceto inicial de una ilustración.

El siguiente paso es la creación de un boceto detallado y limpio (ver Figura 4), el cual es una definición de trazos del boceto anterior, mediante la aplicación de línea clara alrededor, utilizado para construir una forma definida de todos los elementos agregando detalles más finos, y de esta forma, empezar a "limpiar" el trabajo.

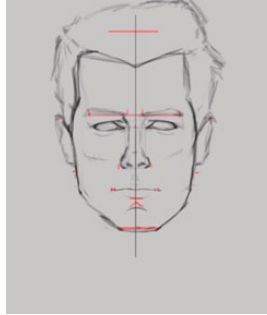


Figura 4. Boceto limpio de una ilustración.

Cuando los trazos están definidos, se aplica color o se genera un gris base. En esta etapa, se empieza a dar forma al dibujo mediante el uso de colores base (ver Figura 5), y en el caso de blanco y negro, se maneja un tono de gris de referencia, para iniciar a rellenar las formas contorneadas por el trazado.

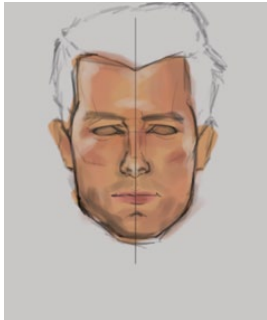


Figura 5. Colores base de una ilustración.

En la etapa de *renderizado*, se empieza a *limpiar* la ilustración (ver Figura 6) con la unificación y mezcla de colores, correcciones de tono, la generación de buenas transiciones de claro a oscuro, se generan brillos, iluminaciones y sombras, se limpia el fondo y se deja la ilustración lista para firmar, publicarse o para digitalizarse. En la Figura 6a, se puede ver el resultado del proceso

artístico usado para la ilustración, mientras que en la Figura 6b, se evidencia una serie de partes de cuerpo humano, las cuales describen las características físicas de diferentes individuos, y permiten formar una sola ilustración de acuerdo con las necesidades de los textos a describir.

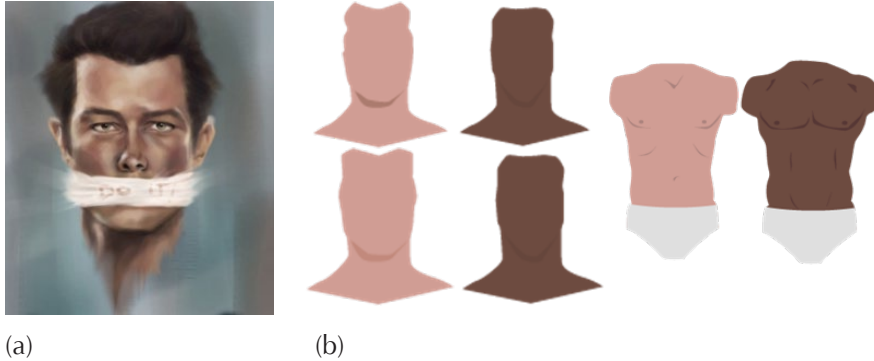


Figura. 6. Ejemplos de ilustración. (a) Renderizado de una ilustración. (b) Renderizado de partes de ilustración (caras y torsos).

Conclusiones

290

Aunque el concepto de ilustración es muchas veces incomprendido y difícilmente clasificado, es importante entender que la ilustración es comunicación y su finalidad es transmitir información.

El arte, el dibujo, el diseño y la narración son las fronteras del espacio en el que se mueve la ilustración, es por eso que la ilustración es versátil y libre de acercarse a cualquiera de estas disciplinas sin descuidar su finalidad principal, eso le permite agradar, informar y generar conocimiento. Sin embargo, sus mensajes no son siempre superficiales, gracias al manejo de metáforas, simbolismos, abstracciones y juegos mentales, los cuales hay que aprender a interpretar para comprender la totalidad de la obra.

Cuando la ilustración se acerca a la narración aparece el componente temporal, el cual permite generar la misma sensación de suspenso que mantienen los textos, y es posible obtener una historia a partir de secuencias de imágenes que pueden estar repartidas espacial y temporalmente como un libro ilustrado, una historieta, o una revista de cómics.

La ilustración es un medio de comunicación visual que se fundamenta en la representación de textos, el cual cuenta con características narrativas y se constituye en un lenguaje gracias a la forma o estilo usado para transmitir la información. Se desarrolla pensando en sus elementos formales y comunicativos, mediante la aplicación adecuada de un proceso creativo y artístico que guían al ilustrador hacia un buen resultado.

La ilustración y el arte están fuertemente relacionadas por el resultado estético de sus obras y su semejanza en la elaboración, pero se diferencian principalmente por su finalidad. La ilustración es desarrollada con fines utilitarios y satisfacer la demanda de un gran público, mientras que el arte es creado por gusto y decisiones personales, y busca complacer únicamente las necesidades de su creador.

Agradecimientos

Este trabajo es financiado con recursos de la Vicerrectoría de Investigaciones de la Universidad Militar Nueva Granada (UMNG), en el proyecto INV-ING-1773, "Método computacional para la generación de personajes a partir de características", de 2015. Los autores agradecen el apoyo brindado por la UMNG.

Referencias

Almela, R. (2008). *La ilustración ¿Arte o diseño?* Recuperado de http://www.homines.com/arte_xx/ilustracion_arte_diseno/index.htm

Arnheim, R. (2005). *Arte y percepción visual: Psicología del ojo creador*. Madrid: Alianza editorial.

Arriola, H. D. (2007). *Manual interactivo de técnicas de ilustración digital aplicadas a la caricatura y el cómic*. Universidad San Carlos de Guatemala, Guatemala.

Aumont, J. (1992). *La Imagen*. Paidós Ibérica.

Barthes, R. (1986). Retórica de la imagen. Mariano Cubí (Ed), *Lo obvio y lo obtuso* (pp. 29-49). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.

Bason, C. (2014). *Discovering Co-production by Design*. Copenhagen Business School. Copenhagen, Denmark. Recuperado de <http://mind-lab.dk/en/discovering-co-production-by-design/>

292

Burke, E. (1823). *A Philosophical enquiry into the origin of our ideas of the sublime and beautiful*. London: Thomas Mc'lean, Haymarket. Recuperado de <https://archive.org/stream/philosophicalinq00burk#page/74/mode/1up>

Camusso, M., Gastado, S., Marchetti, V., Menendez, C. & Provensal A. (2012). *Comunicación gráfica 1, Licenciatura en comunicación social. El Lenguaje de la imagen, fotografía, ilustración e infografía*. Recuperado de <https://visualgrafica.files.wordpress.com/2012/03/moduloimagen-2012.pdf>

- Cross, N. (2006). *Designerly Ways of Knowing*. Springer. Londres.
- Dalley, T. (1992). *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales*. Madrid: Tursen Herman Blume Ediciones.
- Dissanayake, E. (1990). *What is art for?* University of Washington Press. Washington.
- Durán, T. (2005). Ilustración, Comunicación, Aprendizaje. *Revista de Educación*. Sociedad Lectora y Educación. Edición Extra 1, 239-253.
- Fitzgerald, T. (2013). *Is there a Fine Art to Illustration?* Recuperado de <http://artbusinessnews.com/2013/09/is-there-a-fine-art-to-illustration/>
- Glassner, A. S. (1995). The Visual Human System and Color. *Principles of digital image synthesis*. (pp. 4-41). San Francisco: Morgan Kaufmann Publishers, Inc.
- Grove, J. (2013). *Evaluating Illustration Aesthetically*. Recuperado de <http://www.illustratorsillustrated.com/evaluating-illustration-aesthetically/>
- Gutiérrez, R. (2014). *Interacción de los componentes del lenguaje oral en el proceso de aprendizaje de la lengua escrita*. (Tesis doctoral). Universidad de Alicante. España.
- Hagtvedt, H., & Patrick V. (2011). *Turning Art Into Mere Illustration, Concretizing Art Renders Its Influence Context Dependent*. Sage Journals.
- Heller S. (2007). Is illustration a big enough profession? *Varoom 04*. Recuperado de http://www.hellerbooks.com/pdfs/varoom_04.pdf

Helmick, R. (1995). Virtues of verisimilitude in design and art. *Computers & Graphics*. Vol 19 (4), (pp. 505–507).

Hodges, E. R. (2003). *The Guild Handbook of Scientific Illustration*. Guild of Science Illustrators. New Jersey: Wiley.

Jerez, R. (s.f). *El dibujo en el Renacimiento Norte*. Escuela de Artes Plásticas, Universidad de Costa Rica. Recuperado de https://www.academia.edu/7425064/El_dibujo_en_el_Renacimiento_Norte_siglo_XV

Juárez, E. & Mazariegos R. (2003). (Tesis profesional de licenciatura). Universidad de las Américas Puebla. México

Kant, I. (1784). *¿Qué Es La Ilustración ?* Recuperado de http://pioneros.puj.edu.co/lecturas/interesados/QUE_ES_LA_ILUSTRACION.pdf

Lorente, M. P. (2013). *Valoración de distintos tipos de ilustración para un mismo texto*. Universitat Politècnica de València. Escuela Politécnica Superior de Gandia – Escola Politècnica Superior de Gandia.

Male, A. (2007). *Illustration: A Theoretical and Contextual Perspective*. AVA Publishing. Lausanne.

Muntz, E. (2006). *Leonardo Da Vinci: El Sabio, El Artista, El Pensador*. Fonseca, M. Londres: Sirroco.

Nicolaïdes, K. (1990). Houghton Mifflin Company. Boston.

Popova, M. (s.f.). *A Brief History of Children's Picture Books and the Art of Visual Storytelling*. Recuperado de <http://www.brainpickings.org/2012/02/24/childrens-picturebooks/>

Real Academia Española (2014). Lenguaje. *Diccionario de la lengua española* (23.aed.). Recuperado de <http://dle.rae.es/?id=N7BnIFO>

Rodríguez, O. (2013). *Los conceptos ilustrados de Francesco Bongiorno*. Recuperado de <http://blogs.elpais.com/ilustrados/2013/11/los-conceptos-ilustrados-de-francesco-bongiorni.html>

Sánchez, J. (2006). *Narrativa audiovisual*. Editorial UOC. Barcelona.

Sandersa, E. & Stappersb, P. (2008). Co-creation and the new landscapes of design. *Taylor & Francis*, Vol 4. No. 1. (pp. 5-18).

Sanmiguel, D. (2003). *Todo sobre la técnica de la ilustración*. Parramón Ediciones, Barcelona.

Simon, H. A. (1988). The Science of Design: Creating the Artificial. *Design Issues*, 4(1/2), 67–82. Recuperado de <http://www.jstor.org/stable/1511391>

Souter, N., & Souter, T. (2008). *El arte de la ilustración*. Lisma Ediciones. Madrid.

Sung M. (2013). *De la narración literaria a la narración visual : Proyecto de ilustración*. (Tesis de maestría). Universitat Politècnica De València, Facultat De Belles Arts.

Student's Academy (2014). *Words of Wisdom: Leonardo Da Vinci*.

Vilches, L. (2002). *Metodología del diseño: fundamentos teóricos*. Centro Juan Acha, Investigación sociológica en arte latinoamericano. México.

Wilson, S., (2003). *Information arts: intersections of Art, Science, and Technology*. Leonardo Book Series. Cambridge.

Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Editorial Gustavo Gili, S.A. Séptima edición. Barcelona.

Cómo citar este artículo:

Menza, A.E., Sierra, E.L. & Sánchez, W.H. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Revista Kepes*, 13, 265-296. DOI: 10.17151/kepes.2016.13.13.12