

UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO  
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES ACATLÁN



EL ARTE DE LA ILUSTRACIÓN  
EDITORIAL EN LA ÉPOCA  
DE LA DIGITALIZACIÓN

**TESINA**

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
**LICENCIADA EN COMUNICACIÓN**

P R E S E N T A

SANDRA BASURTO HERNÁNDEZ

ASESOR: MTRA. MARÍA LUISA MORALES MARTÍNEZ

MÉXICO D.F.

AGOSTO/2009



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.

## Agradecimientos:

Desde que comencé la preparatoria, uno de mis principales sueños era titularme. Más allá de lo que implica tener una profesión, lo veía como un reto personal ya que tener la oportunidad de estudiar la universidad fue uno de los más grandes regalos que me ha otorgado el cielo. Es por ello que agradezco a Dios, la guía, la oportunidad, la bendición del conocimiento y el aprendizaje constante. Gracias por los dones, los momentos y la fuerza para aceptar los retos y conocer la satisfacción que otorga la victoria conseguida a base de lucha y fe.

Gracias a mis padres por el ejemplo de entrega, de ética, honradez. Por lo que me han regalado. Por ser maestros en el camino de la vida. Por enseñarme que a base de trabajo, disciplina y constancia se puede llegar a la meta con las manos limpias y el corazón sincero. Por la comprensión, el abrigo y el amor.

A mis hermanas por la paciencia, por compartir momentos de juegos, retos y esperanza. Por luchar a ser conmigo. A mi tía Bertha por estar al tanto de mi tesis, por su apoyo y su sinceridad.

Gracias maestra Ayelet por tu paciencia ante esta discípula tan preguntona, por todo lo que compartes conmigo, por el aprendizaje, la guía y el amor. Por abrir tu corazón y enseñarme lo que es la entrega, la generosidad, la amistad y ayudarme a comprender como alimentar mi fe en la luz. Por despegar mis alas, por abrir la puerta de tu casa y la confianza. Por ser ejemplo a mi alma.

Gracias a mi asesora Maria Luisa por su tiempo, por su atención. Porque a pesar de estar llena de papeles, clases y alumnos se da el tiempo de asesorar tesis. Muchas gracias por esa entrega que muestras, por tus consejos, tu paciencia y esa actitud positiva que es impulso e inspiración en tus alumnos.

Gracias a los sinodales por sus consejos, su guía. Por el tiempo y el esfuerzo que invierten en las revisiones. Por permanecer dispuestos a compartir conocimiento. A todos los maestros que contribuyeron en mi formación.

Gracias Miros por tu apoyo, por los momentos de risas y recreo conmigo que aminoraron la tensión en la realización de este trabajo. Por el abrazo, el apoyo y la dulzura. Por abrir tú casa, tu confianza y aparecer para seguir compartiendo y ser amiga de siempre.

Gracias a los amigos que me han impulsado con la palmada en el hombro, el abrazo y el consejo. Por preguntar por el desarrollo de mí trabajo de tesis y estar al pendiente. Gracias Ramiro, Gracias Jorge, gracias Paola, Gracias Adriana. Gracias Migue por tu ayuda en lo digital y ser el amigo incondicional.

Gracias Ale, por aparecer y escucharme, por interesarte en mi trabajo, por acompañarme, por sentarte a discutir conmigo y quedarte para ponerme a andar en la tierra sin soltar mis anhelos de cielo.

Finalmente a Dios por el pasado que me ha formado, el presente que estoy viviendo y el futuro que ya comienza a tener destellos.

## Índice:

Introducción

Capítulo I Antecedentes de la ilustración editorial

- 1.1 Bolitas y palitos; origen de la ilustración editorial
- 1.2 Estampa mexicana: origen y desarrollo de la ilustración editorial en México
- 1.3 Los primeros monos: aparición de las revistas ilustradas en México
- 1.4 Artistas, precursores o locos: Inmortales de la ilustración que innovan

Capítulo II Ilustración editorial digital; un nuevo recurso informativo

- 2.1 Del pincel al pixel: nace la imagen digital
- 2.2 El cyberperiodista vs. las abominables Olivettis y su permanencia en la redacción
- 2.3 ¿para qué sirve este botón? Especializando al periodista gráfico
- 2.4 No son sólo “dibujitos”

Capítulo III ¿Arte para informarte? Ilustración digital, de lo gráfico a lo artístico

- 3.1 Máquinas para hacer arte
- 3.2 ¿Hay Arte digital en las revistas?
- 3.3 ¿Es arte la ilustración digital? Un artista resuelve la incógnita
- 3.4 Arte digital y letras; la dupla perfecta
- 3.5 ¿Artistas o periodistas?
- 3.6 Arte en la información ¿para qué?
- 3.7 “La imagen artística sí funciona y funciona muy bien”
- 3.8 Más vale un periodista artista que un ciento graficando

Conclusiones

Fuentes de información y bibliografía

Anexos

## INTRODUCCIÓN:

La titulación a través de una tesina reportaje es una modalidad que permite al pasante poner en práctica todos los conocimientos adquiridos durante la preparación académica. El tema de la ilustración editorial digital tratado a manera de reportaje permite mostrar la evolución de esta actividad de una manera más humana y menos técnica de lo que ofrecería un manual.

El reportaje realizado es mixto<sup>1</sup>. Los primeros dos capítulos son descriptivos ya que esta modalidad *dibuja* personas, lugares u objetos reales y muestra a los lectores algo que el periodista observa con profundidad. Siendo principalmente capítulos que revelan sucesos pasados, es la mejor forma de hacer llegar la información ya que esta categoría tiene semejanza con la entrevista de semblanza, la estampa o el ensayo literario<sup>2</sup>.

El capítulo III es un reportaje demostrativo pues prueba una tesis, investiga un suceso o explica un problema<sup>3</sup> y en este apartado además de exponer un fenómeno relativamente nuevo, se busca comprobar mediante la consulta e investigación de fondo, que algunos periodistas visuales en su especialidad de ilustradores, gracias a su creatividad y talento de artista pueden hacer arte con su trabajo.

El reportaje rescata y profundiza el tema de la ilustración editorial, muchas veces, solamente abordado de manera técnica. Asimismo, expone los cambios que se han suscitado con el avance tecnológico de manera que no se pierda de vista la importancia que ha tenido aún en sus inicios.

Asimismo, muestra cómo el oficio del impresor o litógrafo ha sido muy importante en la generación de imágenes que relatan una época. Muchas veces, esos grabados son los únicos testigos que permiten apreciar algún evento o suceso de tiempos remotos como la conquista, por ejemplo.

Además, el trabajo narra el inicio en la especialización del ilustrador, el desarrollo tecnológico del que va echando mano hasta que aparece la computadora como herramienta en las redacciones y cambia la forma de trabajo de los comunicadores permitiendo un desarrollo gráfico en algunos periodistas que adoptan una nueva forma de informar con imágenes digitales gracias a los programas y sistemas ofrecidos por el ordenador.

El reportaje describe un suceso, curioso e interesante, en el que el periodista que tiene creatividad y talento ya no sólo se conforma con hacer notas, sino que gracias a la rapidez que le otorga la PC, tiene tiempo de experimentar con gráficos para informar. Con este fenómeno, comienza a escucharse el rumor de la existencia de un periodista gráfico, término que ya no sólo abarca al periodista que toma fotos, sino también a aquél que busca abstraer la información y hacerla imagen digital.

---

<sup>1</sup> El reportaje mixto es aquel donde se mezclan diferentes estilos de reportaje

<sup>2</sup> Vicente Leñero y Carlos Marín, Manual de periodismo, México, D.F., Grijalbo c.1986

<sup>3</sup> ibídem pag,189

Abrir un espacio que dé cuenta del desarrollo del periodista visual es una necesidad, ya que hoy en día, con un público más acostumbrado a las imágenes, esta actividad es fundamental. Sin embargo, el salto de la letra a la imagen ha sido tan rápido que pocos son los que se detienen a apreciar la importancia de tener buenos periodistas visuales en los medios escritos, ya que hasta hace poco, por lo menos en México, su trabajo era secundario, por ello, el presente trabajo destaca cómo se ha dado la evolución y evidencia cómo su desarrollo ha tenido aspectos interesantes y curiosos.

También se demuestra cómo la ilustración editorial ya no sólo se busca para llenar huecos en las revistas o periódicos: hoy se requiere que las portadas de revistas sean llamativas, interesantes, atractivas, y en algunos casos comienzan a presentarse ilustraciones digitales artísticas; es en este apartado donde se destaca la importancia del arte digital en las revistas, su influencia, utilidad, importancia y también demuestra que sí existe un periodista visual especializado y creativo que puede rebasar lo gráfico y presentar ilustraciones artísticas y con ello tener una influencia positiva y profunda en las personas al informar.

Para este recorrido fue necesario estructurar esta tesina de la siguiente manera:

En el primer capítulo se describe la forma en que comienza la ilustración editorial. Los primeros ejemplos de ilustraciones, las técnicas y materiales usados y su evolución hasta la llegada de la imprenta. Las primeras obras realizadas en México, los antecedentes de las revistas como medio principal en la exposición de ilustraciones en la Nueva España y los primeros ilustradores, impresores o litógrafos. Asimismo, da a conocer a los protagonistas y sus primeros intentos por innovar en la industria editorial con la imagen, muchos de ellos adelantándose a la época que les tocó vivir.

En el segundo capítulo el reportaje relata cómo se da el cambio de lo mecánico a lo digital en el ramo de la ilustración. Introduce al desarrollo de la tecnología digital y las ventajas que ofrece a los ilustradores; las primeras publicaciones digitales hechas por diseñadores y sus experimentos editoriales. Asimismo, se describe el cambio de forma de trabajo en las redacciones que permite el acercamiento del periodista a la computadora, lo que genera con el pasar del tiempo una relación más allá de periodista-letra, y da paso a la creación de una nueva especialidad para este profesional: el periodista visual. En este desarrollo se cuenta cómo poco a poco se ha ido abriendo el campo de estudio y oportunidades para el periodista visual, se presentan entrevistas de quienes han vivido este cambio en las redacciones. Asimismo, se describen algunas de las técnicas digitales más recurridas para hacer ilustración digital.

Finalmente, el tercer capítulo demuestra cómo la tecnología además de utilizarse para crear algunas ilustraciones digitales comunes, permite el desarrollo de ilustraciones que sobrepasan lo gráfico, es decir, expresan y son creativas con lo que se abre la posibilidad de que sean consideradas como arte. Asimismo, destaca a los periodistas que rebasan lo gráfico y expone las razones por las que pueden ser considerados como periodistas generadores de ilustraciones artísticas. Además, se recurre a entrevistas de personajes que trabajan constantemente en medios e interactúan con periodistas visuales. Estos profesionistas analizan y comparten su visión con respecto al trabajo del ilustrador, sus alcances artísticos y los beneficios a la sociedad con esta labor.

# Capítulo I

## CAPÍTULO I. Antecedentes de la ilustración editorial; del presente al pasado

En algunas esquinas de esta enorme ciudad, sobre todo, en los lugares más transitados, podemos ver puestos de periódicos exhibiendo las primeras planas del día o las revistas que se ofrecen a los transeúntes interesados en diversas temáticas para entretener las ansias de saber, de estar informado.

Éstos puestos, ya no son lo que eran antes: fierros que formaban una pirámide, mal pintados o cajas de metal blanco exhibiendo nombres de periódicos o revistas. Hoy, son grandes cajas que a manera de pequeños escaparates exhiben las revistas del mes. Sí, detrás de las vidrieras se asoman las publicaciones despertando el interés a través de sus portadas. De esta nueva forma de ofertar las publicaciones llama la atención que los peatones aún en su prisa cotidiana, se detienen un momento para adquirir lo que a manera de mercancía exclusiva se ofrece.

Mañana y tarde, es común ver a personas de diversos aspectos e intereses, deteniendo las miradas en lo que oferta el mercado editorial. Varios caminantes piden algún ejemplar atraídos por la ilustración de la portada y echan una hojeada al artículo principal en los semanarios o revistas mensuales, es una actividad frecuente, y es curioso, pero hoy en día, muchas veces la atención de comprar ésta o aquella revista, depende de qué tan atractiva es su portada.

Por ejemplo, la *Quo* del mes de enero del 2008, ofrece una portada en la que se observa a una mujer y un hombre con cuernos de venado sobre sus cabezas mientras el reportaje que anuncia lleva el nombre de ¿Qué tan infieles somos? “Las portadas que ofrece ésta revista son muy creativas”, comenta un asiduo lector de la revista. ¿Influye la portada para que adquieras ésta revista? le pregunto...

“Pues la portada me atrae mucho siempre, en esta revista la portada me hace pensar qué tan interesante puede resultar un reportaje y al leerlo, confirmo que ha sido así, pero no es determinante”, comenta.

Mientras, una joven ha escogido para su lectura, la revista mensual *Letras libres* que en este mes ofrece un artículo que se titula: “Las cosas importantes de la vida”. En la portada se observa la figura del pensador de Rodin, con el dibujo de un árbol, cuya copa simula el cerebro humano. “Muy creativo diseño. La unión de éstas dos figuras, nos resume lo que ofrece el artículo”, asegura la compradora muy satisfecha.

Pues bien, lo atractivas que resultan estas dos portadas ha sido posible gracias a la ilustración editorial, que junto con la tecnología digital hacen una mancuerna estupenda.

Es cierto que la ilustración en general tiene orígenes no muy fáciles de establecer. Sin embargo, algo seguro es que la imagen visual nació mucho antes que la textual. La historia del arte ha demostrado que los hombres prehistóricos ya realizaban dibujos explicativos para enseñar a sus hijos los animales y las técnicas de caza, cuando todavía no contaban con un alfabeto escrito.

Desde los orígenes, el ser humano tiene una ansiedad por explicar la realidad a través de los dibujos, mucho antes incluso que el propio hablar, y al estar parada en uno de estos puestos y mirar el interés de aquellos que encuentran en las imágenes de las revistas la respuesta de cómo cazar chicas, o de la mejor técnica para desarrollar los músculos del abdomen, o consejos para conquistar chicos a través del estómago, (un poco parecido a los orígenes pero más comercializado) se me ocurre regresar a los inicios de la ilustración editorial.

Sí, volver a aquel momento en que una mañana, después de haber atravesado por una historia que habla sobre la realidad del tiempo explicada sólo en letras, los primeros libros, diarios o revistas, sorprendieron a sus lectores con una imagen. La primera ilustración que completaba la información de aquel día y qué vieron los frecuentes compradores de libros escritos a mano, o con la llegada de la imprenta, los primeros diarios, o gacetas ilustrados, como eran llamadas en sus inicios.

Para ello, hay que olvidarse de los fotomontajes, gráficos, infografías, dibujo 3D y toda la tecnología desarrollada hasta ahora para realizar ese trabajo. Hay que regresar a la tinta hecha de vegetales o animales, a la tinta griega compuesta de negro de humo, goma y agua utilizada para colorear papiros; o pieles de cabras o carnero, regresar a los copistas y escribientes, regresar a los artistas que alumbrados por velas, pasaban días creando imágenes para ilustrar textos.

### 1.1 Bolitas y palitos; origen, técnicas y recursos de la ilustración editorial

Con el invento del papel creado por los Chinos en el año 100 a.C., a causa de lo impráctico que era escribir sobre bambú, madera o seda, y encontrar un soporte escriptorio seguro y barato, China aprovechó una ventaja que tenía: cultivar una planta que podía equipararse al papiro en sus fibras largas, elásticas y duradera, además de que era abundante y de bajo precio.<sup>4</sup> Claro, se trataba del arroz. Hoy en día, el proceso de producción de papel ha cambiado respecto la técnica de inicio, pero sigue siendo el lienzo en donde se aprecia la ilustración. De aquí en adelante con el uso del Tsai Lun (papel), podemos comenzar con la historia de la producción literaria, ya más en forma, un poco más cercana a lo que tenemos hoy en día en cuanto a libros, periódicos o revistas se refiere.

En la Edad Media los copistas, encargados de la realización de manuscritos únicos, establecieron normas referentes a márgenes, columnas y espaciados que continúan vigentes en Occidente desde entonces. Los copistas fueron, de alguna manera, los primeros expertos en diseño editorial. Tenían poder de decisión directo sobre la forma de cada ejemplar copiado, poder que recién en el siglo XX recuperarían los diseñadores o periodistas gráficos.<sup>5</sup>

La edad media en Europa, llamada “Era de oscurantismo”, época de cuentos con dragones, caballeros y doncellas; era del feudalismo en la que abundaban los paganos, tuvo una producción cultural numerosa. La riqueza estaba en los castillos y el saber en los monasterios, así que esta comunión haría que los libros, aún hechos a mano pero sobre papel, sólo fueran un artículo de lujo hecho por monjes quienes hacían el trabajo

---

<sup>4</sup> Fernández Castillo, Gerardo. Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial. UAM. México 2002. Pag. 27

<sup>5</sup> ibídem pag.29

de transcribir textos e imágenes. Fue precisamente, en los monasterios donde se gestó la actual concepción occidental de lo que es un libro, ya que los manuscritos hechos en papel enrollado, se comienzan a ordenar en volúmenes encuadernados.

Los monjes se dedicaron a la conservación de libros e imágenes y lograron salvarlos de la quema, suceso cotidiano por aquella época ante el rechazo de la iglesia cristiana por otros conocimientos que estuvieran lejos de la doctrina católica. Los monjes viajaron de pueblo en pueblo, de una biblioteca o colección particular a otra, según fuera pedido por los nobles de aquel tiempo para hacer copias de libros completos, es decir, textos e ilustraciones.

En esta época, “el pueblo bajo”, “los simples” vivían en malas condiciones económicas, con trabajo había para comer, así que adquirir un libro era algo que no les interesaba, mucho menos tomando en cuenta que la mayoría no sabía leer; saber manejar la espada era más útil. Aunque hay que destacar que existía el interés por acercar al pueblo a la religión, por lo que la imagen jugó un papel muy importante, ya que gracias a ella, a través de ilustraciones se le enseñó al pueblo la creación del mundo según la iglesia y se evitó que aprendieran de oídas nuevas ideas religiosas.

Se puede decir que durante la edad media se visualiza la información con elementos importantes:

- Un libro manuscrito con muchísimas ilustraciones (muy pocas páginas sin texto) para explicar mediante imágenes el contenido del mismo a los analfabetos.
- Comienzan a aparecer formas primitivas de abstracción de los datos, muy lejos todavía de los gráficos estadísticos, pero próximos a los primeros organigramas o relacionales.
- Los mapas cartográficos del siglo XIV son extraordinariamente fiables, debido al dominio de las técnicas de representación existentes hasta entonces y a la introducción de muchísima información en un espacio reducido. No obstante, sólo se limita a mostrar, no a explicar estos datos.

En lo que se refiere a ilustración, los europeos andaban atrasados, ya que cuando ellos hacían los libros a mano, en China, por el año 900 ya había nacido la Xilografía o grabado en madera. Como ejemplo del desarrollo de esta técnica, el museo británico conserva el texto búdico *Sutra de diamante* proveniente de Tunhuang y realizado por Wang Chih. La maestría del grabado muestra que antes debió haber muchos otros. Esta técnica sería el antecedente de la imprenta, y con ella los chinos hicieron hermosas ilustraciones, aunque la técnica aún debía desarrollarse para que llegara la imprenta en forma, la xilografía china tiene ejemplos de ilustraciones muy valiosas por el manejo de la impresión y el contenido.<sup>6</sup> Anexo 1 (Ilustración Sutra de diamante, china año 868)

Ya para finales de la edad media, gracias a los árabes, se propagaron algunos avances técnicos chinos como la Xilografía en gran parte de Europa. Con el grabado en madera se comienza a satisfacer la demanda del pueblo “bajo” de tabelarias, (imágenes y textos impresos mediante una sola plancha entera de madera), estampas con escenas religiosas, naipes, y hojas noticiosas de sucesos milagrosos o espantosos, lo que sería el antecedente de los periódicos o revistas de “nota roja”. Para el pueblo sólo la Biblia era conocida como libro serio.

---

<sup>6</sup> ibídem pag.31

Pensando en el pueblo, se creó la *Biblia Pauperum* o *Biblia de los pobres*, que consistía en breves textos acompañados de ilustraciones a manera de tiras cómicas, o historietas. Un trabajo muy bien logrado en lo que a ilustraciones se refiere. Anexo 2 (Ilustración Biblia de los pobres siglo XV)

Mientras, en América, los códices hechos en papel de corteza de amate o piel de venado, son el antecedente ilustrado que dejan los antepasados. Los códices generalmente eran ilustrados con información sobre aspectos religiosos, astronómicos, calendáricos y rituales. Eran escritos por especialistas denominados “tlacuilos”, que realizaban una función similar a la de los monjes europeos. Estos códices los guardaban los sacerdotes, y eran leídos en ceremonias especiales. Sin embargo, en la conquista, además de la quema de códices por parte de conquistadores y frailes, la escritura de los libros mexicanos se dejó de usar y muchos procesos técnicos desarrollados por nuestros antepasados, como la fabricación del papel (amatl) y la tinta (tlapalli), se perdieron llegando a ser considerados como elementos rudimentarios. Varios ejemplos de bellos códices, fueron destruidos con el fin de cristianizar y hacer olvidar conocimiento “profano”.<sup>7</sup> Anexo 3 (Ilustración códices)

Pero, vamos a acercarnos un poco más a la época del boom de la ilustración editorial: el renacimiento.

En Florencia en 1441 entró en servicio la primer biblioteca pública moderna que contaba de 400 volúmenes (inmensa cantidad para la época) por fin se abrió el conocimiento a todos, se buscaba el acercamiento de las personas ofreciendo ediciones nuevas de los clásicos, pero ilustrados, así que era prioridad buscar artistas que desempeñaran ese trabajo.<sup>8</sup>

El Renacimiento supone un auténtico hito en la transmisión de la información, ya que en este tiempo nace también la imprenta, que además de imprimir textos en forma masiva, difunde ilustraciones.

Es Johannes Gutenberg quien, rodeado de armaduras, espadas, cálices y conociendo ciertas técnicas metalúrgicas necesarias en su labor como joyero, se muestra sensible a una necesidad social por simplificar los procesos de reproducción de imágenes y textos existentes. Pues este orfebre, amante de las xilografías y las tabelarias, que jugaba naipes, reverenciaba las estampas religiosas y se asombraba con las notas y las ilustraciones sobre eventos milagrosos u horripilantes, inventa la imprenta, instrumento importantísimo para la divulgación masiva de ideas, conocimiento y arte.

Con el invento de la imprenta y después de un tiempo, en que se perfeccionó, comienzan a aparecer las primeras prensas alrededor de 1445 a cargo de alemanes que son los primeros impresores. Para 1480 se habían establecido talleres de imprenta en 110 ciudades europeas y claro, no podían faltar los negociantes que vieron la oportunidad de hacer dinero con naipes, estampas baratas y hojas de nota roja, que realizaban de manera masiva obteniendo grandes ganancias.<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> ibídem pag.33

<sup>8</sup> ibídem pag.37

<sup>9</sup> ibídem pag.43

Sin embargo, con el descubrimiento de América y la curiosidad del europeo por saber sobre nuevas tierras, la imprenta se utiliza para dar a conocer a los europeos el nuevo continente mediante dibujos hechos a oídas.<sup>10</sup> Sí, hubo unos cuantos vívales que se dedicaban a ilustrar los acontecimientos de la nueva España para los europeos, pero ni siquiera viajaban a América, todo lo que ilustraban provenía de rumores de marineros. Su ilustración exageraba en ocasiones: se relataban historias de monstruos y maravillas, pero con el fin de acrecentar la curiosidad que despertaba en el europeo el nuevo mundo. Anexo 4 (Ilustración grabado de Teodoro de Bry)

Y ya entrando en materia, comencemos a fijarnos más en los inicios de los periódicos. En el siglo XVI, los impresores en Europa trabajaban de doce a dieciséis horas al día, imprimiendo de 2500 a 3500 hojas, un promedio de una hoja impresa cada veinte segundos. Este porcentaje permaneció fijo hasta finales del siglo dieciocho.<sup>11</sup>

Los diarios nacen sin imágenes, al contrario de los libros porque eran elementos únicamente accesibles para las elites que hacían gala de una cierta aversión a las imágenes, pues tenían un supuesto carácter vulgar. Esta creencia fruto del bagaje cultural, que todavía hasta hace unos años estaba vigente en la distinción de la prensa de prestigio de los tabloides, explica por qué la introducción de imágenes en los periódicos tardó mucho en cuajar.<sup>12</sup>

Pero en lo que se refiere a las primeras ilustraciones en los periódicos, se cuenta que el 7 de abril de 1806, en la portada de *The Times*, el primer periódico de masas para la elite, se publica el primer gráfico explicativo que expone lo que ocurre en el desarrollo de un asesinato de forma cronológica.<sup>13</sup> Anexo 5 (Ilustración de *The Times*)

Sin embargo, algunos estudiosos citan un caso anterior: la mañana del 9 de mayo de 1754 el *Pennsylvania Gazette* de Benjamin Franklin, publicó lo que se puede decir fue la primera ilustración o el primer mensaje visual en un medio de comunicación pública.<sup>14</sup>

El grabado consistía en una serpiente cortada en 8 partes, cada una de las cuales representa en orden geográfico, ocho de los estados de la Unión, con la leyenda Join or die (unión o muerte). La imagen basaba su mensaje en la creencia, común entonces, de que una serpiente puede conservar la vida si a poco de ser cortada en pedazos vuelve a unir sus partes. Este grabado, llamado *Snake Device*, se publicó también, con algunas variantes en los otros 4 periódicos coloniales de Norteamérica, pero el honor de ser el primero lo tiene la *Pennsylvania Gazette*.<sup>15</sup> Anexo 6 (Ilustración Snake Device).

Pero, según la historia que nos cuenta Peter Sullivan, pionero en el periodismo gráfico: el 29 de marzo de 1740 en el *Daily Post de Londres*, aparece un grabado con información del ataque al almirante inglés Vernon en la ciudad entonces española, de Puertobello en el Caribe, durante una incursión inglesa contra el tráfico de oro español. Sullivan, lo reconoce como el primer mapa publicado en la prensa.<sup>16</sup> Anexo 7 (Primer mapa publicado en prensa)

---

<sup>10</sup> ibídem pag.45

<sup>11</sup> ibídem pag.55

<sup>12</sup> Periodismo infográfico. Wikipedia enciclopedia libre. Extraído de: [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

<sup>13</sup> Peltzer, Gonzalo. Periodismo iconográfico. Madrid: Rialp, 1991 Pag.109

<sup>14</sup> ibídem pag.109

<sup>15</sup> ibídem pag.110

<sup>16</sup> ibídem pag.108

A partir de aquí, los mapas irán apareciendo a cuentagotas en los diarios, pero se irán extendiendo con mayor intensidad con el paso de los años.

La técnica de representación gráfica próxima a la infografía es la cartografía. De hecho, podemos encontrar mapas de tiempos remotos de la historia. Al final de la Edad Antigua ya existían mapas que proyectaban el mundo a través de la longitud y latitud, pero la prensa sorprende al público lector con este primer mapa del ataque del almirante Vernon a Puertobello.

Las ilustraciones grabadas en los diarios de aparición regular por la primera mitad del siglo XVII se asemejan a los libros de aquella época, que contenían viñetas y grecas decorativas grabadas.<sup>17</sup>

Ya para 1843 comienzan a aparecer algunos semanarios con la palabra *ilustrado*, con ello se intentaba reflejar su principal contenido y llegar a mayor población,<sup>18</sup> ya que aún existía un gran analfabetismo en general, la alfabetidad daba status y claro que los diarios enfocados al texto, apelaban al gozo de la lectura por la clase alta, mientras que un diario ilustrado era dirigido a la masa, a la población en su mayoría analfabeta.

Hasta 1870 los periódicos continuaban siendo en su mayoría letras y más letras grises que no variaban mucho en su diseño y sólo ocasionalmente se colocaba alguna ilustración, diagrama o grabado. Sin embargo, ya para esta época de grandes cambios, fue necesario que la información perdiera la exclusividad de la cual gozaba la elite y se introdujeron lenguajes comprensibles para la masa: pocas y grandes letras, grabados e ilustraciones.

Durante el siglo XIX, las fórmulas de representación de datos estadísticos no aparecen en demasía en prensa, sólo en el crack de la bolsa de Nueva York. Asimismo, en este siglo se desarrollan los cartogramas que unen los mapas y la recién inventada información estadística (el ejemplo más claro es el gráfico electoral por distritos). En 1826, Charles Duplin desarrolló el cartograma sobre analfabetos, mientras que los mapas de flujos fueron inventados por Henry Drury Harness.<sup>19</sup>

William Playfair inventó la información estadística a través de los gráficos, es decir, representó visualmente información numérica abstracta, el diagrama de barras y la gráfica de pastel (éste último años más tarde). Playfair, no sólo se limitó a inventar los gráficos estadísticos sino que creó la utilización del color como elemento informativo, no únicamente estético.<sup>20</sup>

La cumbre de estos conocimientos se producen en pleno siglo XIX gracias a la evolución de los datos estadísticos concebida por Charles Joseph Minard (1861), quien logró reproducir la invasión de Napoleón a Rusia, al tiempo que se refleja la sucesiva pérdida de soldados. De hecho, es mucho más que un mapa pues realiza sus explicaciones desde una perspectiva cronológica, temporal junto con el factor temperaturas.<sup>21</sup>

Es durante este siglo que avanza la tecnología que Alois Senefelder, nativo de Bavaria, descubre por casualidad, como en la mayoría de los inventos, el principio de impresión

---

<sup>17</sup> *Ibidem*, pag 108

<sup>18</sup> *Ibidem*, pag.112

<sup>19</sup> Periodismo infográfico. Wikipedia enciclopedia libre.

<sup>20</sup> *Ibidem*. [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

<sup>21</sup> *Ibidem*. [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

planográfica o litográfica, basada en el mutuo rechazo entre el agua y la grasa.<sup>22</sup> Las grandes ventajas de esta técnica permitieron aumentar la productividad, reducir los costos y dar autonomía al impresor. Pero aún habría más, este descubrimiento ayudó a que en Londres, Charles Hulmandel desarrollara la técnica de tal modo que lo llevaron al campo de la impresión a color.<sup>23</sup> El blanco y negro podía ser suplido y pronto el futuro en la ilustración pintaba a colores.

Por ahí andaba un tal Charles Babbage con su prototipo de computadora en 1822, algo que para la época se veía como algo inútil, para la era que se estaba viviendo fue más importante el invento de Alphonse Louis Peitevin que inventó el método del colotipo para imprimir imágenes fotográficas sobre gelatina y de ahí junto con el impresor Lemencier en 1852 crean la fotolitografía: la fijación de imágenes fotográficas. Ya no había vuelta atrás, comenzaba, en forma la “impresión de masas” con la aparición de las primeras prensas litográficas mecánicas.

Durante estos años las calles de Europa fueron invadidas por carteles de todo tipo y con la invención de la fotografía se abrían las puertas para ofrecer al público sediento de imágenes la representación real de los sucesos, exaltado con la invención de la “trama de medio tono” que en 1890 permitía al lector apreciar una imagen con una gran diversidad de tonos grises e imprimir fotografías sin usar más que una tinta. Esta técnica fue la que abrió el espacio a la fotografía en la prensa.

Así, en el siglo XX y antes de que la primera guerra mundial tiñera con rojo al mundo, la era comienza con destellos de colores al perfeccionarse el sistema de impresión de litografías y el estadounidense Ira Rubel, pese a aquel ambiente de tensión, idea el principio de impresión offset. Con este invento presentado en una feria comercial en 1907, se había hecho posible imprimir absolutamente cualquier cosa fotografiable.

En la segunda mitad del siglo XX existen destellos de la utilización de gráficos en prensa. La revista teutona *Der Spiegel* ya en los años cincuenta comienza a emplear iconos y gráficos estadísticos, saltándose la rigidez de las normas de composición de la época. Algunos de ellos resultan sorprendentes y destacan como intento de trabajar con gráficos más elaborados. En este sentido, *The New York Times* tomará su relevo en 1965 con la sencilla pero eficaz representación de las órbitas espaciales, o la introducción en 1976 de gráficos de barras para encuestas electorales (en 1980 también realizará mapas). No obstante, todavía son intentos sencillos e iniciales ya que hoy en día el desarrollo tecnológico ha permitido una infinidad de creaciones en el ámbito de la ilustración editorial.<sup>24</sup>

Pero mientras todo esto se desarrollaba en el mundo, no se debe olvidar el inicio de la ilustración editorial en México, que con imprenta y papel, la historia no deja de ser interesante.

---

<sup>22</sup> Fernández Castillo, Gerardo. Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial. Pag.56

<sup>23</sup> Ibídem, pag. 57

<sup>24</sup> Periodismo infográfico. Wikipedia enciclopedia libre. Infografía moderna. [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

## 1.2 Estampa mexicana: origen y desarrollo de la ilustración editorial en México

En México, la historia de la ilustración editorial comienza con la llegada de la imprenta. En un ambiente de hostilidades entre indígenas y españoles; de mezcla de razas y derrumbamiento de templos, surgen los primeros impresos ante la necesidad de cristianizar a los indígenas, así que tratando de suplir el código hecho a mano que contenía ilustraciones coloreadas con tintas vegetales y animales, la iglesia católica urge la llegada de la imprenta a nuestro país con fines de divulgación religiosa.

Dicen que México tiene el honor de ser el primer país de América en contar con imprenta, ya que Fray Juan de Sumarraga tiene necesidad de material didáctico para educar y evangelizar a los “indios”, así que junto con el Virrey de Mendoza, proponen a sus Majestades Imperiales la creación de una imprenta en México y a finales de septiembre del año de 1539 aparece en esta insigne ciudad la primera imprenta.<sup>25</sup>

La familia Cromberger, que era acomodada, tratando de proteger sus propiedades y sus posesiones decide abrir una sucursal de su famosa Agencia Editorial de Sevilla, en la Nueva España, y para ello elige a Juan Pablos, empleado de la familia, para manejarla y le exige respetar las ordenanzas de impresión impuestas por las autoridades y la familia Cromberger; “se obliga a Juan Pablos a obrar leal y honrosamente”, establece el documento de condiciones de trabajo.

La primera imprenta manejada por Juan Pablos, se establece en la llamada *Casa de Campanas*<sup>26</sup>, que ahora sería la esquina oriente de las calles de Moneda, Licenciado Verdad y República de Guatemala, donde en medio de carruajes y elegantes caballeros, nadie imaginaba en el futuro, una calle llena de ambulantes con sus productos chinos.

Entre 1539 y 1546 las obras que salen de la imprenta de los Cromberger, son pocas y todas con el fin de evangelizar, la mayoría de los libros y hojas que salieron de sus prensas fueron de carácter religioso: misales, doctrinas, confesionarios, graduales, sermonarios, catecismos y diccionarios en lenguas indígenas.

Pero el primer libro que es concebido en México fue *La breve y más compendiosa doctrina cristiana* en 1539 que contiene “las cosas más necesarias de nuestra Santa Fe Católica, para aprovechamiento de éstos indios naturales y salvación de sus ánimas, con licencia y privilegios, a honra y gloria de nuestro Señor Jesucristo y de la Virgen Santísima, su madre”.<sup>27</sup> Sí, toodo eso justificaba este libro. Después sale también de este taller otro libro importante: *Manual de Adultos* en 1540. Anexo 8 (Manual de adultos)

Uno de los impresos más notables de Juan Pablos fue la *Relación del espantable terremoto que agora nuevamente ha acontecido en la ciudad de Guatemala en 1541*, el cual es considerado como un antecedente del periodismo en Nueva España.<sup>28</sup>

---

<sup>25</sup>Fernández Castillo, Gerardo. Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial. Pag. 45

<sup>26</sup> Araujo, Eduardo. Primeros impresores e impresos en nueva España /Eduardo f. Araujo México: M. A. Porrúa, c1979. Pag. 23

<sup>27</sup> Ibídem, pag. 24

<sup>28</sup> Ibídem, pag.26

Pero en 1544, aparece *El Tripartito* del doctor Juan Guerson, como *Doctrina Cristiana a cualquiera muy provechosa* considerado un libro muy importante porque además de estar traducido del latín a lengua castellana, por primera vez, Juan Pablos coloca un grabado que se atribuye a alguno de sus ayudantes, el cual representaba a la virgen dando la casulla a San Ildefonso y es el grabado más antiguo que se conoce en libros mexicanos. Lo que podría señalarse como la primera ilustración editorial en México.<sup>29</sup>

La imprenta en México consiguió que clérigos humanistas aprovecharan el desarrollo de la imagen en textos para hacer saber de manera vívida y convincente al mundo la “cruel conquista” que se llevaba a cabo en la Nueva España. Como ejemplo está la edición en alemán de la *Brevísima relación de la destrucción de las indias*, del padre Bartolomé de Las Casas, ilustrada por Teodoro De Bry. Una vez más, la ilustración que acompañaba los textos, servía para dar fuerza y resaltar la importancia de ciertos acontecimientos. Anexo 9 (Destrucción de las Indias)

Hasta 1558 existía el monopolio en la labor tipográfica, concedido por privilegio a la *Casa de Juan Cromberger*. Sin embargo, comenzó a debilitarse cuando Juan Pablos compró el taller en 1550, consiguiendo que las autoridades virreinales le extendieran esta concesión, y concluyó cuando Antonio de Espinosa obtuvo una cédula real, firmada en Valladolid donde se estipula que “ni Juan Pablos, ni ninguna otra persona, podría impedir que Espinosa y vecinos de México, ejercieran el arte de la imprenta”, hecho importante para la historia de las artes gráficas en México, ya que aseguró la libertad de trabajo a los impresores y favoreció la proliferación de imprentas.

De esta manera Antonio Espinosa, antiguo colaborador de Casa Juan Pablos, inicia la imprenta con gran esplendor en lo que al arte del grabado se refiere estableciéndose sobre la Calle No. 2 de San Agustín. Como ejemplo de su habilidad como impresor y grabador podemos ver *El Túmulo Imperial de la gran Ciudad de México* que en 1560, la portada del folleto es ya todo un trabajo de composición. El grabado es de él, y expertos aseguran que es casi perfecto.

A pesar de las dificultades que se padecieron en el siglo XVII por la obtención de papel y de refacciones para el equipo, se debe reconocer el gran esfuerzo por alentar la producción bibliográfica, como lo demuestra la cantidad de títulos publicados que supera en número al de muchas ciudades europeas. Además, sigue manteniéndose el interés por el enriquecimiento de los libros al incorporar grabados para ilustrarlos, éstos se realizaron generalmente utilizando las técnicas de talla dulce o al aguafuerte.

En el siglo XVII la producción editorial mexicana, inicia una etapa de progresos culturales para los más privilegiados (españoles y criollos). Aunque abundan los documentos religiosos y gubernativos, podemos destacar en este siglo ediciones como las *Cátedras en la Real y Pontificia Universidad de México*, libros de medicina, así como algunas obras literarias como *Grandeza mexicana*, de Bernardo de Balbuena, la *Primavera indiana*, de Sigüenza y Góngora, obras menores de Sor Juana Inés de la Cruz y otros impresos como *Noticia breve de la dedicación de la Catedral de México*, de Isidro de Sariñana.

De diversas imprentas salieron una gran cantidad de obras ilustradas con grabados imperfectos, producto en muchas ocasiones de artistas anónimos. Algunos trataban de reproducir el grabado europeo, mas la sencillez de los elementos con que están

---

<sup>29</sup> *Ibidem*, pag. 28

construidos, revela su elaboración un tanto primitiva, no obstante, se producen durante el siglo XVII algunos excelentes grabados y proliferan las imágenes guadalupanas.<sup>30</sup>

La producción es numerosa y variada, aunque seguían dominando las obras religiosas. En lo que se refiere a ilustraciones de libros, se crean un mayor número de láminas grabadas en cobre, algunas de excelente calidad; también se graban escudos, retratos, planos, monumentos y alegorías, que dejan sentir el influjo del estilo barroco predominante en el arte de esta época.

Durante el siglo XVIII, aparecen las primeras manifestaciones del periodismo mexicano que sirvió a los criollos para difundir sus estudios y su conocimiento. Las *Gacetas de México*, el *Mercurio Volante*, *La Gaceta de Literatura* y el *Diario de México*,<sup>31</sup> son las primeras manifestaciones de la industria editorial y el antecedente de las publicaciones periódicas especializadas, que hoy en día conocemos como revistas.

### 1.3 Las Primeras revistas ilustradas en México

En la Hemeroteca Nacional, hay una reserva especial para documentos antiguos, se puede tener acceso a las revistas antiguas de forma física, cubriendo ciertos requisitos, pero si la prisa no lo permite, hay una base de datos donde se pueden consultar estas revistas de manera digital.

Resulta interesante saber que la tecnología permite consultar estos documentos sin maltratarlos a través de la digitalización, entonces, éstas revistas antiguas, ahora son electrónicas de alguna manera. Con este sistema se mantienen en perfectas condiciones publicaciones de hace dos siglos y están al alcance de todo público que quiera estudiar, analizar, o simplemente saber como eran aquellos ayer. ¡Magnífico!

Con lugar en la sala de material digital, ahora sólo hay que buscar la revista y ¡listo!

Se despliega y se abre la revista en *Acrobat Reader*, así que se ve tal cual, la portada y las paginas que la componen. Entrar en este tipo de archivos desprende una curiosidad por saber qué se veía en aquel tiempo, y deja la reflexión del pensamiento de antaño, la manera en que ha evolucionado o involucionado el pensamiento, arte, cultura, etc., pero, ya entrando en materia...

Se cuenta que el primer papel informativo que conocemos con el nombre de gazeta, data de 1666 y se llamaba *Gazeta General*, en la cual se narraban los sucesos de dicho año y para 1722 aparece mensualmente, la primera *Gaceta de México*, redactada por Don Juan Ignacio María Castorena y Ursúa; la publicación carecía de ilustraciones o detalles tipográficos, por lo menos en su inicio. Aunque el siglo de las luces trajo el nacimiento del periodismo hispanoamericano, fue un periodismo culto, dirigido a las minorías intelectuales y por consecuencia, con escasas ilustraciones.

Con el desarrollo de la litografía se abría paso a las primeras ilustraciones en prensa mexicana. Los aburridos periódicos del siglo XVIII, ilustrados con algunos grabados

---

<sup>30</sup> Fernández, RM. Patrimonio bibliográfico de México. [ en línea]. Disponible en: [http://www.ifla.org/IV/ifla67/papers/142\\_123s.pdf](http://www.ifla.org/IV/ifla67/papers/142_123s.pdf) (2006, agosto 28)

<sup>31</sup> Ibídem, [http://www.ifla.org/IV/ifla67/papers/142\\_123s.pdf](http://www.ifla.org/IV/ifla67/papers/142_123s.pdf)

rígidos y formales, abrieron paso a los periódicos políticos del siglo XIX que saltaron de Francia a nuestro país.

La prensa política fue fundamental para la ilustración ya que las caricaturas eran ideales para hacer de los periódicos vehículos de información muy atractivos que llegaran a la masa, sin ser textos aburridos e incomprensibles.

Pero volviendo al asunto de las revistas, según la historia: en el año de 1826, al llegar la primera máquina litográfica a México, mientras Guadalupe Victoria se hacía bolas con el país, Claudio Linati, dueño de la nueva máquina se asoció con un paisano suyo de apellido Galli y junto con el poeta cubano José María Heredia idean *El Iris*, un semanario literario, artístico y de novedades dirigido mayormente hacia el “bello sexo”.<sup>32</sup>

Pero ¿Qué hace tan importante a esta publicación? ¿Por qué comenzar hablando de ella?

*El Iris* es la primera revista ilustrada que aparece en México. El 1 de febrero de 1826 sale al mercado una publicación dirigida a “damas muy enfermas de aburrimiento”, y *El Iris*, en su primer tomo ofrecía “a las personas de buen gusto, una distracción agradable para aquellos momentos en que el espíritu se siente desfallecido bajo el peso de atenciones graves o abrumado por el tedio que es consiguiente a una aplicación intensa o a la falta absoluta de ocupación”.<sup>33</sup> Sí esa fue la justificación publicada en la página dos de este semanario. Anexo 10 (*El Iris*)

Los artículos que incluía la revista eran acompañados con ilustraciones que se colocaban al final del texto para complementarlo y hacerlo atractivo, por ejemplo: una crítica musical iría ilustrada con el retrato del director o compositor de la obra; en el caso de biografías, se colocarían retratos a colores o paisajes en caso de la descripción de un lugar. Además, *El Iris* incluía críticas de teatro y de vez en cuando, no pudiéndose zafar del ambiente que predominaba en esa época, se incluían artículos de política acompañados de caricaturas. Aunque se cuenta que Linati, además de ser un buen dibujante y gran litógrafo, era un activista político que disfrazó su revista haciéndola pasar por inofensiva, dedicada al “bello sexo”, para hacer agudos comentarios políticos de los acontecimientos del día, razón por la cual se cree, fue obligado a cerrar su taller poco tiempo después.

*El Iris* tuvo una vida corta, aproximadamente de 6 meses, pero lo que hizo sumamente atractiva a esta revista fue la exhibición de litografías de muy buena calidad. En *El Iris* aparecían desde personalidades importantes de aquella época como Guadalupe Victoria o Miguel Hidalgo, que a falta de Photoshop, aparecen muy atractivos “multiplicados por los afanes del arte”, es decir, esta sección, sería el antecedente de las publicaciones de sociedad que tanto abundan hoy en día. Mientras que litografías de lugares como por ejemplo: vistas de Chapultepec, eran acompañadas por bellos poemas, o los sucesos más notables de la época; como aperturas de nuevos establecimientos de venta de café, se acompañaban por críticas y opiniones del nuevo lugar.

Muchas de las imágenes impresas en la revista eran hechas por Linati, quien fue el primero que realizó litografías en México y las hizo muy bien, aunque también hacía caricaturas políticas.<sup>34</sup>

---

<sup>32</sup> Carrasco Puente, Rafael. La prensa en México: datos históricos /prol. de María del Carmen Ruiz Castañeda. México : UNAM, 1962.Pag.73

<sup>33</sup> Ibídem, pag. 73

<sup>34</sup> Ibídem, pag.78

*El Iris* marcó un adelanto en las artes gráficas de México y abrió la posibilidad de evolución para otras revistas grises, acompañadas de texto y texto, para experimentar innovando, con el fin de conseguir más lectores e impulsar el interés de la industria editorial del país.

Con *El Iris* se abría la puerta a los primeros semanarios o misceláneas ilustradas que ofrecerían una visión alejada de la política que abundaba por aquella época. Era necesario, dicen los iniciadores, distraer al público con otro tipo de artículos que además de mostrar la cultura del país independiente, educaran y cultivaran al mayor público posible, y con ello darían una imagen de país civilizado al exterior.

Bajo esta idea, un tal Ignacio Cumplido fue como editor, después de la desaparición de *El Iris*, quien impulsó la revista ilustrada en México, desempeñando un papel muy importante dentro del mundo de la impresión y edición, ya que además de haber sido el fundador de uno de los diarios más importantes del país (*El siglo Diez y Nueve*), se integró al movimiento editorial europeo, en el que proliferó la ilustración, a la vez que marcó ciertas pautas dentro del género de las revistas ilustradas.<sup>35</sup>

Preocupado por ofrecer buena calidad en las publicaciones, Cumplido incursionó en la técnica de la litografía con una visión empresarial adelantada a la época, y decidió sacar al mercado publicaciones semanales y quincenales que entretuvieran al “respetable público”, ofreciendo revistas bellamente ilustradas y con ello, inicia una historia muy importante en el sector editorial al hacer publicaciones muy atractivas, cuidadas y artísticas.

Ignacio Cumplido llena ese espacio que deja *El Iris*, y aunque tuvieron que pasar 11 años para que el mercado pudiera disfrutar de bellas ilustraciones, la espera valió la pena: el 1 de octubre de 1836 en un ambiente de gran exaltación de identidad mexicana, aparece en el mercado *Mosaico mexicano*, o *colección de amenidades curiosas o instructivas* que constituye uno de los primeros logros editoriales en la historia de las revistas, por el gran interés que despierta en los lectores.<sup>36</sup>

La revista ofrecía “los descubrimientos en las artes y las ciencias, los sucesos históricos más sorprendentes, fenómenos naturales, los procedimientos agrícolas de algún interés, las descripciones pintorescas de lugares célebres del globo, viajes, biografías de hombres ilustres, poesías, y todo género de amenidades no religioso ni político”, todo ello, prometiendo al público interesado “láminas que ilustren y complementen con este adorno al artículo para su más perfecta inteligencia”.

*El Mosaico Mexicano*, copia de la revista francesa *Le Mosaïque*, fue la primera revista ilustrada de literatura que establece ciertas pautas de carácter formal. Entre éstas, se destaca la inclusión de ilustraciones litográficas que a manera de publicaciones extranjeras, integraron otra clase de comunicación con el receptor: la visual.<sup>37</sup> Cumplido se destacaría por tener sumo cuidado en la parte de la ilustración de sus revistas, sí hay que remarcarlo.

En 1840 comienza la segunda temporada de *El Mosaico* y duraría hasta 1842. Esta publicación se convierte en una de las más sólidas del momento, principalmente por la

---

<sup>35</sup> Constructores de un cambio cultural: impresores-editores y librerías en la ciudad de México, 1830-1855 / Laura Suarez de la Torre, coordinadora. México, D. F.: Instituto de Investigaciones José María Luis Mora, 2003

<sup>36</sup> *Ibidem*, pag. 123

<sup>37</sup> *Ibidem*, pag. 143

diversidad temática de la revista, la calidad de ilustraciones ejecutada por la casa litográfica de Massé y Decaen, así como la nacionalización de los temas.<sup>38</sup>

Ya para 1843, Ignacio Cumplido comenzaría la publicación de otra revista: *El Museo Mexicano*, revista que se caracterizó por “mexicanizar la literatura emancipándola de toda obra y dándole un carácter peculiar” ya que además de los temas misceláneos ya trabajados en su anterior publicación, dio especial énfasis a los temas costumbristas nacionales. El contenido de la revista marcó nuevas rutas, ya que en sus entregas empezaron a desfilar estampas y artículos de costumbres de rancheros, cocheros, aguadores, vendedoras de aguas frescas, etc., con lo que la realidad del país se convirtió en el tema por excelencia.<sup>39</sup> Anexo 11 (El Museo Mexicano)

“Procuraremos poner solamente artículos originales, y no duden desde ahora que se presentarán grabados que nada desmerezcan al lado de bellísimos que producen en las mejores prensas de Francia e Inglaterra”, prometía la revista en el primer tomo.

El éxito de *El Museo* fue mayor que el del *El Mosaico* y seguramente la buena recepción de la revista ocasionó que se editaran otras revistas con la misma orientación, como *El Liceo Mexicano*, editada en 1844 por José Mariano Fernández de Lara, quien se apoyó en el trabajo de Hipólito Salazar, uno de los pocos dibujantes que tuvo formación académica.

Así, ya para 1845, el formato iniciado por Cumplido de editar revistas con ilustraciones, cuidar la tipografía y las viñetas, así como ofrecer una diversidad de temas, se había convertido en una fórmula aceptada por la mayoría de los editores.

Otros éxitos de Ignacio Cumplido son: *El Álbum mexicano* (1849), que fue una de las primeras publicaciones moralistas y en la que el aspecto gráfico desempeñó un papel significativo ya que a cada una de las ilustraciones le correspondía un artículo realizado por autores nacionales. La importancia de *El Álbum* radica en que además de todas las “novedades y originalidades” ofrecidas, fue una revista que hizo todo lo posible por no incluir traducciones de artículos provenientes de publicaciones extranjeras.

Ya entrado y con mucha experiencia en el ámbito editorial, Cumplido lanza a la venta en 1852: *La Ilustración mexicana*, que en cuanto al aspecto tipográfico y de imágenes, al igual que la mayoría de las publicaciones de Ignacio Cumplido, se imprimió con gran cuidado y fue adornada con vistosas viñetas, grabados de gran calidad y con las estampas litográficas de Decaen, uno de los mejores litógrafos de la época.<sup>40</sup>

Esa publicación, ofreció a las lectoras una sección de modas que no había sido considerada en publicaciones anteriores, en la cual, para ejemplificar de manera visual, se insertó una serie de grabados europeos con los últimos modelos de París, los cuales se colorearon con acuarelas.

La publicación de *La ilustración mexicana*, fue una especie de epílogo de las publicaciones literarias que tanto éxito registraron durante la primera mitad del siglo XIX.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Empresa y cultura en tinta y papel 1800-1860 coordinación general, Laura Beatriz Suarez de la Torre; edición, Miguel Angel Castro México, D.F. Instituto Mora : UNAM, Instituto de Investigaciones Bibliográficas, 2001. Pag. 534

<sup>39</sup> Constructores de un cambio cultural: impresores-editores y librerías en la ciudad de México, 1830-1855. Pag. 148

<sup>40</sup> *Ibidem*, pag. 152

<sup>41</sup> *Ibidem*, pag. 152

Aunque hay que destacar *El presente amistoso*, dedicado a las señoritas mexicanas. Anexo 12 (El presente amistoso)

*El presente amistoso* de publicación anual, es importante porque en ella se ofrecen todas las innovaciones trabajadas en las revistas anteriores de Cumplido: cada página es adornada con guarniciones diferentes, algunas de ellas coloreadas, acompañadas de bellas ilustraciones que tuvieron la intención de ofrecer a las receptoras, todos los adelantos con que contaba el taller de Cumplido. Por esta razón *El presente amistoso* es catalogada por algunos estudiosos, como uno de los grandes ejemplos tipográficos de México de mediados del siglo XIX.<sup>42</sup>

Dejando un poco de lado a Ignacio Cumplido, y su estupenda visión editorial en el ramo de las revistas ilustradas, durante este siglo el mercado ofrece otras revistas y semanarios ilustrados como: *Revista Científica y Literaria de México* (1845-1846) o *Semana Literaria* (1883-1884), que difunden poemas, cuentos, ensayos, novelas, crónicas teatrales, prosas poemáticas, artículos históricos y científicos. Asimismo contenían traducciones; esto se debía a que los editores querían dar noticia de los adelantos científicos de otras naciones, para tomar ejemplo de ellos, con el fin de instruir culturalmente a la población mexicana.

Los espectáculos teatrales (ópera, drama, comedia, conciertos y recitales) eran casi siempre anunciados y comentados en hojas especializadas. Como ejemplos de estas publicaciones tenemos: *El Apuntador* (1841); *El Espectador de México* (1851); *El Cronista Musical* (1887), y en las Misceláneas Hemerográficas: *Museo Teatral*, *El Antejojo*, *Periódico de Teatros* (1845) o *Panorama Teatral*, (1876).<sup>43</sup> Por aquel entonces era todo un suceso la presentación de una obra, o la apertura de algún lugar para conversar, muchas de estas publicaciones destacaban con imágenes el ambiente del lugar que presentaban, el tipo de público que acudía, lo que le daba al lector una idea de cómo era el nuevo sitio e incitaba a visitarlo. Anexo 13 (Ejemplo de ilustración)

Ya para la segunda mitad del siglo XIX las mujeres aparecieron como editoras, redactoras y colaboradoras de algunas de las revistas dedicadas al "bello sexo" y a la familia: *Violetas del Anáhuac* (1887-1889); *El Album de la Mujer* (1883-1890); *El Correo de las Señoras* (1883-1893); *La Familia* (1883-1890), etcétera.

También el mercado editorial ilustrado se abría a niños presentando revistas como: *El Diario de los Niños* (1839-1840) que es el inicio de la prensa infantil. En varias de estas publicaciones encontramos cuentos, pasatiempos, lecciones de moral y/o religiosa; tenían como fin moral y cívico: inculcar el respeto a sus semejantes, la enseñanza, el trabajo y el amor a la patria; en este género están: *La Niñez Ilustrada* (1873-?); *La Ilustración de la Infancia* (1870-1880); *El Protector de la Infancia* (1871-1872); *La Educación* (1871-1873); *Biblioteca de los Niños* (1874-1876); *El Correo de los Niños* (1872-1883); *El Niño Mexicano* (1895-1896). Varias, de las anteriores contaban con muy buenas ilustraciones, dirigidas al sector infantil debían mayormente incluir este recurso.<sup>44</sup>

---

<sup>42</sup> *Ibidem*, pag.153

<sup>43</sup> Fernández, RM. (2001). Patrimonio Bibliográfico de México. [en línea]. Disponible en: <http://www.ifla.org/IV/ifla67/papers/142-123s.pdf> [2006, agosto 28]

<sup>44</sup> Constructores de un cambio cultural: impresores-editores y libreros en la ciudad de México, 1830-1855. Pag. 176

En fin, fue lento el desarrollo de la industria editorial. Sin embargo, las revistas cubrían varios sectores de la población de aquella época, compitiendo cada una de ellas por ofrecer lo más moderno e innovador que tenían en sus imprentas.

Pero, la política también dejó huella en el ámbito de la ilustración editorial, destacando con sus caricaturistas que ilustraban las revistas a manera de cómic. Aunque se dice que el vehículo por excelencia de la caricatura ha sido el periódico, existen revistas o semanarios muy interesantes que destacan por el excelente trabajo presentado y por ser publicaciones exitosas y atractivas para el público.

Un buen ejemplo de este tipo de revista fue *La Orquesta*, nombre que asignarían “por ver si el supremo gobierno, insensible a las arias y a las peticiones en recitado, se ablanda a los acordes de una orquesta”, expone el primer número que sale a la venta el 1 de marzo de 1861, presentándose como una “publicación de omniscio, de buen humor y con caricaturas”.

*La Orquesta* también destaca con su caricatura, impresa por Constantino Escalante - considerado como el más grande caricaturista político del siglo- quien da prueba, a través de sus dibujos, de su valentía como ciudadano y de su genio como artista.<sup>45</sup> En su revista, supo imprimir un carácter original a sus trabajos; utilizaba generalmente el lápiz, con el cual trazaba líneas fuertes y alargadas, combinando gradualmente el negro y el blanco; producía así, verdaderas obras de arte, en su género.

*La Orquesta* sigue el modelo sugerido por la Academia Nocturna de Filosofía (una tertulia en la que participan escritores y dibujantes como Santiago Hernández y Alejandro Casarín) que plantea la importancia de abrir periódicos muy pequeños, modestos, pero con un impacto muy importante en la opinión pública. Esos periódicos, son la voz de sectores liberales bastante radicales. Tienen además una agenda política muy interesante. Anexo 14 (caricatura de Escalante)

En ese esquema están casi todos los periódicos y revistas de caricaturas de la época. Estas publicaciones proliferaron durante el gobierno de Sebastián Lerdo de Tejada y fueron bautizadas como publicaciones “joco-serias”.<sup>46</sup> La importancia de estas revistas, es que llevaron el debate público a otro nivel mediante la combinación de ilustraciones y textos que permitieron la extensión de la crítica social a un mayor público, (no necesariamente culto).

Además de *La Orquesta*, resaltan por su calidad y originalidad, revistas como *El Padre cobos* (1869-1880), *El Jicote* (1875-1876), *La carabina de Ambrosio* (1875-1876) y *El hijo del Ahuizote*.<sup>47</sup>

Un caso interesante, es *El Hijo de Ahuizote* ya que en ella participan excelentes caricaturistas y artistas plásticos que realizan la ilustración del semanario. El caricaturista mexicano se destacaría por su creatividad y humor picaresco, así como por su gran habilidad para el grabado. *El Hijo de Ahuizote* fue un periódico- revista satírica fundada en 1885 por Daniel Cabrera y Manuel Pérez Bibbins y fue una de las más importantes en ese ámbito, por los estupendos caricaturistas que colaboraban en ella, aunque muchos de ellos fueron perseguidos por su dura crítica. En julio de 1902 Ricardo y Enrique Flores Magón arrendaron la publicación y se encargaron de la

---

<sup>45</sup> Constructores de un cambio cultural: impresores-editores y librerías en la ciudad de México, 1830-1855. Pag.110

<sup>46</sup> *Ibidem*. Pag.112

<sup>47</sup> *Ibidem*, pag.112

edición. Durante esta época la revista se caracterizó por su oposición al régimen de Porfirio Díaz a través de la difusión de caricaturas entre las que se encontraban colaboraciones de quien abriera fronteras en otros países a la caricatura mexicana: José Guadalupe Posada.<sup>48</sup>

Díaz ordenó clausurar *El hijo del Ahuizote* y desafiando la censura sus editores volvieron a publicar el periódico con la misma línea editorial pero con otro nombre, entonces aparecieron *El nieto del Ahuizote*, *El padre del Ahuizote* y *El bisnieto del Ahuizote*. Estas publicaciones tuvieron una vida muy breve. El gobierno de Díaz decretó que ningún periódico o escrito de los Flores Magón podría ser publicado en México, bajo pena de dos años de cárcel, una multa de 5,000.00 pesos y decomiso de la imprenta para el impresor que se atreviera.<sup>49</sup>

El siglo se despedía aún con varios problemas políticos, y comenzaba otro, que también estaría lleno de movimientos armados. En un escenario marcado por la Revolución Mexicana surge *Multicolor*, publicación que como su nombre lo indica “abundará en colores”. Este semanario, sale al mercado el 18 de mayo de 1911 y se oferta en un precio de 10 centavos. Es dirigida por Mario Vitoria y destacan los caricaturistas Ernesto García Cabral y Santiago R. De la Vega. En esta nueva publicación destaca la variedad de publicidad hecha en su mayoría como caricatura.

“El programa de Multicolor se reduce a procurar un rato de solaz a sus lectores, explotando en broma todo lo explotable”, anuncia en su número uno la revista.

*Multicolor* se destacó por el ingenio con que fue elaborada, por la gran calidad en el trabajo y por la variedad de asuntos que trataba. Anexo 15 (Multicolor)

El recorrido por estas publicaciones nos muestra como ha sido posible la evolución de la ilustración y sus usos. Asimismo, el desarrollo tecnológico hace posible que las revistas vayan cambiando su manera de ilustrar y el gran arte manifestado con grabados y litografías es suplido por la captura de los momentos a través de un invento que en sus inicios sólo cumplía la función de retratar.

A finales del siglo XIX comienza otra forma de ilustrar: la fotografía. Los periódicos y revistas comenzaron a utilizarla como un medio muy atractivo ya que ofrecía la imagen real de algún suceso y acercaban al lector en mayor medida a los hechos o personajes de una forma más real que con una litografía o un grabado, así que por un buen tiempo la fotografía se volvería en una forma de embellecer artículos, reportajes o portadas de publicaciones.

Durante los últimos quince años del gobierno de Porfirio Díaz, surgen dos revistas que son las pioneras en ofrecer en sus páginas fotografías para ilustrar sus artículos o reportajes: *El Tiempo Ilustrado* (1891-1914) y *El Mundo Ilustrado* (1894-1914).<sup>50</sup>

El surgimiento de ellas, es también como en el caso de las primeras revistas ilustradas, por la visión empresarial de sus fundadores que no escatimaban en gastos para tener en

---

<sup>48</sup> Carrasco Puente, Rafael. La prensa en México: datos históricos /prol. de María del Carmen Ruiz Castañeda. Pag.124

<sup>49</sup> La prensa en Mexico. Momentos y figuras relevantes (1800-1915) Pag.190

<sup>50</sup> Judith de la Torre Rendón. Las imágenes fotográficas de la sociedad mexicana en la prensa gráfica del porfiriato. Colegio de México. Extraído de: [www.historiamexicana.colmex.mx](http://www.historiamexicana.colmex.mx)

sus talleres los adelantos tecnológicos de la época y ofrecer a los lectores gran calidad e innovación. Imprimir fotografías significaba reproducir la realidad tal cual era, su inserción se convirtió en una necesidad imperante. En otras palabras, existía la convicción de que la fotografía era —tal y como señala Bourdieu al analizar la relación entre prensa y fotografía— “el medio objetivo por excelencia para registrar lo real”.<sup>51</sup>

Las dos magazines constituyeron la mejor expresión del cuidado y calidad. En estas revistas se trata de imitar los modelos extranjeros de prensa. Sobre todo tomando en cuenta la inquietud de la época porfirista por modernizar al país, por ello, la forma y el contenido de las revistas con ilustraciones que surgieron durante el porfiriato fueron copias de revistas francesas principalmente.

El *Tiempo Ilustrado* sale a la luz el 5 de julio de 1891, mientras que *El mundo Ilustrado* presentó su prospecto el 14 de octubre de 1894 y 20 días más tarde, el 4 de noviembre, se difundió su primer ejemplar. Éste sería el inicio de una larga vida que perduró 20 años, pues en 1914 ambos dejaron de existir, al igual que otros periódicos de la etapa porfirista, como consecuencia de las convulsiones revolucionarias que azotaron a México.

Estas revistas resaltan el desarrollo del país con Díaz en el poder, las imágenes que ilustran los artículos destacan la modernidad y desarrollo. Sin embargo, no son publicaciones ilustradas que lleguen a todo público ya que su costo que oscilaba entre 14 y 20 centavos no permitía que la mayoría de la población adquiriera este tipo de publicaciones.<sup>52</sup> Anexo 16 (Ilustración El mundo)

Sin embargo, con el desarrollo de la tecnología, el uso de la fotografía fue un recurso cada vez más utilizado en revistas. Desafortunadamente por los 20 y los 40 las ilustraciones que ofrece la prensa y algunos semanarios abundan en imágenes violentas de ensangrentados y accidentados. Aunque no falta la fotografía artística, generalmente esta modalidad se encontraba en otros lugares, menos en las revistas, por lo que el arte de ilustrar se pierde un poco con la exaltación del morbo. Sobre todo tratando de acaparar, como siempre a una gran cantidad de público analfabeta que gustaba de este tipo de ilustraciones.

Desde la edad media las hojas rojas o taberlarias, ofrecían ilustraciones de milagros o eventos sangrientos y monstruosos con gran aceptación por parte de la población, con la llegada de la fotografía se retrocede un poco al exaltar este tipo de eventos pero usando imágenes reales.

Sin embargo, una vez más, los avances tecnológicos permitirían nuevas formas de ilustrar revistas, ahora a través de la manipulación de imágenes que traería un nuevo giro a la ilustración, y retomar la belleza ofrecida en las primeras publicaciones de México.

Pero antes sería necesario nombrar a algunos personajes que compartieron sus obras de arte al exhibirlas en pequeños espacios, adornando páginas llenas de información. Seres que de alguna manera con sus creaciones destacaron por la estética o innovación ofrecida al ilustrar sin computadoras.

---

<sup>51</sup> *Ibidem*

<sup>52</sup> *Ibidem*,

#### 1.4 Artistas, precursores o locos. Inmortales de la ilustración que innovaron.

Hay que pensar en grandes soñadores...

Creativos sin fronteras, sin limitaciones, dentro de cuya imaginación existía un inmenso mundo de imágenes esperando ser plasmadas y divulgadas. Aquellos seres, vertían su imaginación, su pensamiento y sus formas de explicar el mundo de diferentes maneras, pero encerrarlas en su cabeza era lo último que deseaban. Romper con imposibles era su meta y eso había comenzado a ser posible desde el momento en que vacían en un papel, lo que su imaginación ha concebido.

Por ejemplo, soñar con volar era imposible. Que una máquina más pesada que el aire se desplazara por el cielo era sólo posible para una mente loca, alguien que desafiaba las leyes científicas, sí un gran soñador lo hizo posible, pero antes de que eso fuera posible ya existían bocetos de máquinas voladoras como las que diseñó Leonardo Da Vinci.

El genio italiano realizó esquemas, dibujos e ilustraciones para que el lector de sus códices pudiera entender más allá del texto o lo que serían los primeros gráficos informativos con la utilización de textos, secuencias, esquemas. En sus trabajos hay mucho más que belleza estética, son muy didácticos. La visualización de la información occidental en la actualidad es heredera de las fórmulas empleadas por Da Vinci.

Quién no se ha encontrado hasta estas fechas la famosa imagen del “Canon” de Da Vinci ilustrando libros, discos y algunos reportajes que lo muestran como un diagrama que exalta la perfección del hombre de acuerdo a sus trazos. Se asegura incluso que el “Canon” contiene más información oculta. Además de este ejemplo, muchos dibujos, grabados y pinturas de Da Vinci han traspasado hasta la era moderna con fines ilustrativos por la calidad y excelente comunión entre información e ilustración.

Es verdad que Da Vinci no ha sido un ilustrador editorial, sin embargo varios estudiosos del tema aseguran que sus dibujos y esquemas son un antecedente de lo que hoy es conocido como infografías, tan recurridas por la prensa y algunos libros didácticos. De ahí la necesidad (o necesidad) de incluirlo en la lista de gran ilustrador. Sus apuntes muestran una perfección impresionante en lo que da a conocer, y sin el uso de algún ordenador. Aún hoy, sus apuntes se siguen utilizando para ilustrar infinidad de cosas.<sup>53</sup>  
Anexo 17 (Ilustración Canon y Feto)

Mientras, también en Europa, Teodoro de Bry (1528-1598), refugiado protestante oriundo de Lieja, se había establecido en Francfort como impresor y grabador y pronto encontró la mejor manera de ganarse la vida. El interés de los europeos por conocer más sobre el nuevo continente, fue bien aprovechada por De Bry, quien se encargó de dar imagen a muchos de los relatos que llegaban de la Nueva España contados por marineros. El grabador, librero y orfebre flamenco, comienza el boom de la imagen en la industria editorial aprovechando el morbo de los europeos. Sin embargo, Teodoro de Bry, añade por su cuenta a los textos que selecciona, imágenes increíbles que llegan a muchos países con su visión de la conquista.

Los grabados de De Bry, cumplieron el papel de mostrar ampliamente la imagen del indio y la imagen del español, como imágenes verídicas y legítimas de una realidad que se construía en la lucha de los imperios europeos por el poder sobre el “Nuevo

---

<sup>53</sup> Periodismo infográfico. Wikipedia enciclopedia libre.

Mundo”. De ahí que los grabados de este autor fueran (y sigan siendo) relacionados con la consolidación de la “Leyenda Negra” y por tanto con el descrédito de los españoles.

De Bry trabajó sobre sus obras y modificó los escenarios y los rasgos de los individuos, para lograr unos grabados de un estilo homogéneo y apropiado a la idea europea sobre un continente desconocido. Los estereotipos de las torturas y crueldades, de los paisajes idílicos, o de las perversidades sexuales de la vida en América que formó, contribuyeron a difundir por Europa un falso entendimiento del continente.<sup>54</sup>

Sin embargo, no se duda de la calidad ofrecida en sus impresos, ni la importancia de éstos como único testimonio en los siglos XVII Y XVIII. Varios libros fueron ilustrados por su mano y hoy en día son libros muy valorados por la ilustración que documenta la vida en la época de la conquista. Sus ilustraciones son conocidas en todo el mundo y fue tanto el éxito obtenido que hasta sus hijos siguieron la tradición de ilustrar la historia.

Otro gran personaje que contribuyó innovando en el sector de la ilustración fue el litógrafo italiano Claudio Linati (1790 - 1832), Conde de Parma, llegó a México en 1825. El mismo año en que se rindió en San Juan de Ulúa, el último reducto español, y mientras gobernaba el primer presidente del México independiente, José Guadalupe Victoria, Linati viajó a América atraído por la posibilidad de observar de cerca el proceso político de un país que recientemente había adquirido su independencia. Instalado en México, Linati y su imprenta, además de ser el fundador de la revista *El Iris*, es recordado por su legado artístico e histórico.

La obra mayor de Linati muestra la recreación de trajes típicos y escenas costumbristas, reunidas en los textos y litografías que creó para un libro: Trajes civiles, militares y religiosos de México, publicado en Bélgica en 1828, en Londres dos años después, y más tarde fue traducido al español e impreso en México. Esta obra incluye el primer inventario extenso de tipos mexicanos realizado por un artista extranjero.

Con su obra, Linati marcó el inicio de una tradición pictórica que podemos ver en otros artistas extranjeros que visitaron México, por ejemplo, Karl Nebel, con sus abundantes referencias a tipos y trajes. A través de este tema, Linati tuvo la habilidad de mostrar el vasto abanico de la sociedad mexicana de su tiempo, mostrando aspectos de tipo histórico, político y económico. En sus acuarelas y litografías vemos, por ejemplo, la riqueza y dignidad de los trajes de hacendados que muestran la herencia de las instituciones coloniales en la recién surgida república. Los trajes militares y las enaltecidas referencias a héroes del movimiento insurgente remiten a la historia reciente y a las luchas entabladas para terminar con la colonia española. Anexo 18 (Ejemplos Linati)

Linati no ocultaba su simpatía por Hidalgo y por otros héroes de la Independencia, anónimos o conocidos. También presenta positivamente a Morelos, y con ello inicia tradiciones iconográficas de estos héroes liberales. Pero el interés de Linati no se limitaba a personajes famosos: representó lanceros y jinetes, aguadores, tortilleras, mujeres y hombres de diversos grupos sociales. Anexo 19 (personajes de México)

Los textos de Linati son tan ilustrativos como sus imágenes de la sociedad mexicana vista por ojos extranjeros: “Todos los pueblos ofrecen algunas costumbres más o menos inexplicables, ora por su incomodidad, ora por su extrañeza. El aguador de México es uno de los personajes que más impresionan los ojos del extranjero”, escribía Linati debajo de su ilustración de aguador.

---

<sup>54</sup> Biografía extraída de [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

“Es el nombre que se da en México a un hombre de clase baja del pueblo, de raza cruzada de indio y español. El lépero es el pícaro de Nápoles; pero si bien hay algo más innoble en sus facciones, es sin embargo más independiente pues tiene menos necesidades. Sobre los restos de una civilización degradada, vive en medio de una ciudad populosa casi en estado de naturaleza”, describe Linati.<sup>55</sup>

Mientras que a la joven obrera de esa época la describe así: "No lleva la cabeza tocada con un peinado artificial ni gasta aceites perfumados. La naturaleza le ha dado el brillo del azabache a su espesa cabellera y un simple listón aprisiona las largas olas de ébano. [...] Ningún corsé estorba su talle flexible como la serpiente de las llanuras y sus formas se dibujan bajo el ligero tejido que la cubre".<sup>56</sup>

No cabe duda que Claudio Linati, gozaba de dos habilidades muy bien manejadas. Él es una muestra de lo que la comunión Periodista-Ilustrador puede hacer. La palabra acompañada de hermosas litografías, hacen de este personaje un gran ilustrador, uno muy especial: el que dibuja con palabras y describe con imágenes. Claudio Linati murió en Tampico, Tamaulipas, en 1832.<sup>57</sup>

Otro personaje importante en la ilustración fue: Jules Chéret (31 de mayo de 1836–23 de septiembre de 1932) quien fue un pintor y litógrafo francés que se convertiría en un maestro del arte del cartel

Nació en París Francia, en una familia de artesanos pobres pero creativos, una carencia económica que significó que Jules Chéret tuviese una educación muy limitada. A los trece años, comenzó un aprendizaje de tres años con un litógrafo y entonces su interés por la pintura lo llevó a tomar un curso de arte en la École Nationale de Dessin.

Como la mayoría de artistas novatos, Chéret estudió las técnicas de varios artistas, antiguos y modernos, visitando los museos de París. Aunque algunas de sus pinturas le dieron cierto respeto, fue su trabajo de crear carteles de anuncios lo que le permitió pagar sus cuentas y lo mantiene como un innovador en el ámbito de la ilustración.

La importancia de Chéret radica en el uso de la litografía para promoción y la modernidad que presenta en sus carteles. Jules participa en algunas ilustraciones para revistas o folletos, pero es su cartel el que inunda las calles de Francia exhibiendo artículos de belleza, lugares para visitar, obras de teatro o algún restaurante. Con él nace el concepto de publicidad; su trabajo era muy valorado, y aunque su especialidad no era la de ilustrador editorial como hoy se le llama, definitivamente marcó una época al innovar con su arte aprovechando la litografía con fines comerciales, de ahí que se incluya como creativo innovador de la ilustración. Anexo 20 (Ilustraciones de Chéret)

A su vejez, Jules Chéret se retiró al balsámico clima de la Costa Azul en Niza. Murió en 1932 a los 96 años.<sup>58</sup>

Un personaje muy importante en la historia de la ilustración es: William Morris. Él nace en Inglaterra, el 24 de marzo de 1834 y fue artesano, diseñador, impresor, poeta, escritor, activista político, pintor y diseñador, fundador del movimiento Arts and Crafts.

---

<sup>55</sup> Textos realizados por Linati extraídos de: [www.sepiensa.org.mx](http://www.sepiensa.org.mx)

<sup>56</sup> *Ibidem*, [www.sepiensa.org.mx](http://www.sepiensa.org.mx)

<sup>57</sup> Datos extraídos de: [www.sepiensa.org.mx](http://www.sepiensa.org.mx)

<sup>58</sup> Datos extraídos de: [www.es.wikipedia.org/wiki/jules-ch%C3%91a/morrisaret](http://www.es.wikipedia.org/wiki/jules-ch%C3%91a/morrisaret)

Perteneciente a una familia acomodada, en 1848 inició su educación en el Marlborough College y la completó en el Exeter College de la Universidad de Oxford, donde estudió arquitectura, arte y religión.

Morris estuvo estrechamente vinculado a la Hermandad Prerrafaelita, movimiento que rechazaba la producción industrial en las artes decorativas y la arquitectura, y propugnaba un retorno a la artesanía medieval, considerando que los artesanos merecían el rango de artistas.

La permanente atención que Morris dedicó al diseño gráfico, en especial al diseño tipográfico y al aspecto visual del libro como objeto, se deduce tempranamente de las colaboraciones editoriales que en este campo realizaba al entrar en contacto con los editores de sus poemas o textos de acción política. En 1872, por ejemplo, diseña una preciosa encuadernación para su libro *Love's Enaugh* y en 1885 en plena militancia socialista edita y sufraga una publicación periódica, *The Commonwealth* la cual mantuvo a lo largo de diez años, para la que, además de frecuentes e inflamados manifiestos, diseña cabeceras y el propio carnet de miembro de la Liga Socialista.

El balance de su producción editorial es simplemente increíble. Los casi sesenta libros que produjeron las tres prensas de la *Kelmscott Press* (algunos de ellos tras la muerte de Morris), sitúan la producción a un ritmo próximo al volumen mensual, para los cuales este infatigable productor diseñaba tipos, orlas, iniciales, cabeceras e ilustraciones originales, grababa xilografías de ilustraciones de sus amigos y colaboradores (Edward Burne-Jones y Walter Crane), compaginaba cuidadosamente todas y cada una de las páginas y ordenaba y controlaba la producción como si de un taller renacentista se tratara, visitando además a los fabricantes de papeles y tintas para asegurarse de que los materiales que solicitaba serían de su agrado y conveniencia. “Mi empeño esencial al producir libros fue que constituyeran un placer para la vista”, aseguraba Morris en algunos de sus catálogos.

Morris propone rescatar el uso de grecas, adornos en las páginas de los libros. Además, embellece con el uso de color a manera de tapiz varios textos o portadas de libros. William Morris funda su propio instituto de impresión de alta calidad, preocupado porque la tosquedad en las impresiones convencionales “lleve consigo el desprecio colectivo del lector ante productos tan degradados estéticamente”. Sin embargo, augura para un porvenir no muy lejano la definitiva desaparición de esta forma cultural.

Definitivamente, aunque Morris trata de rescatar algo que ya había sido utilizado, el mérito lo tiene en conseguir finas piezas auténticas y con una calidad artística que lo colocan como una gran influencia histórica en las artes visuales y en el diseño industrial del siglo XIX.<sup>59</sup> Anexo 21 (Ejemplos Morris)

Y para entrar en el ámbito de la ilustración con caricaturas, qué mejor ejemplo que José Guadalupe Posada.

Aguascalientes es la cuna del grabador mexicano quien nació el 2 de febrero de 1852. En aquellos años, el país sufría las convulsiones de las luchas por el poder, producto de la guerra de Reforma. Posadas se reveló pronto como un extraordinario dibujante, muchas veces contrario a las reglas de la pintura académica mexicana.

---

<sup>59</sup> Información extraída de: [www.morrissociety.org/bio.espanol.html](http://www.morrissociety.org/bio.espanol.html)

Célebre por sus dibujos y grabados sobre la muerte y apasionado de dibujar caricatura política, desarrolló nuevas técnicas de impresión.

Comenzó su carrera haciendo dibujos, copiando imágenes religiosas y como ayudante de un taller de cerámica. En 1866 trabajó como aprendiz de litografía y grabado en el Taller de Trinidad Pedroza. En esos tiempos realizó algunas ilustraciones satíricas que aparecieron en la revista *El Jicote*. Se trasladó en 1872 a la ciudad de León (Guanajuato) en donde realizó litografías y grabados en madera que ilustraban cajetillas de cerillos, documentos y libros.

En 1887 se estableció en la Ciudad de México; instaló su primer taller en la calle de Santa Teresa y después se cambió a la calle de Santa Inés número 5, hoy calle de Moneda. Muy pronto comenzó a trabajar como dibujante editorial en el taller de Antonio Vanegas Arroyo, para quien realizó miles de ilustraciones. Realizó ilustraciones y caricatura política en otras imprentas y algunos periódicos, como el *Argos*, *La Patria*, *El Ahuizote* y *El hijo del Ahuizote*.

Su creatividad artística estuvo al servicio del editor Vanegas Arroyo, para el que ilustraba vidas de santos, corridos, leyendas, canciones, horóscopos, chistes y demás literatura popular, que era distribuida en ferias, mercados o en las calles a las gentes del pueblo.

Además de publicarse en los periódicos, éstas noticias e historias insólitas se editaban en las hojas volantes de la llamada "prensa de a centavo" que se vendía en las calles, y que eran bien recibidas por la gente, por su contenido y precio accesible. Anexo 22 (Caricaturas Posada)

La obra de Posada es muy grande y variada. Su calidad plástica es uno de los más grandes valores que en ella se aprecian, ésta es producto de su ingenio y de su gran oficio de dibujante y grabador. Son de admirar las composiciones llenas de movimiento, la intención de las líneas del grabado, la fuerza con que confiere el gesto a los personajes y escenas que reproduce.

Posada, intérprete del dolor, la alegría y la aspiración angustiosa del pueblo de México, hizo más de quince mil grabados; así lo asegura el editor Vanegas Arroyo.

Algunos críticos aseguran que “la distribución de blancos y negros, la inflexión de la línea, la proporción, todo en Posada le es propio, y por su calidad lo mantiene en el rango, de los más grandes, esa calidad es la que le abre las fronteras a Posadas ya que sus grabados y litografías son reconocidas en todo el mundo”, sí aquí y en China.<sup>60</sup> Anexo 23 (ejemplo Posada)

Existe en la historia de la ilustración una gran cantidad de personajes para nombrar y sumar en este desarrollo. Sin embargo, sería necesario imprimir varios libros con las aportaciones y ejemplos de su trabajo. Los antes mencionados forman una pequeña recopilación que ejemplifica como a través de la versatilidad de su trabajo, de la libertad y en algunos casos de rebeldía, abren el camino para ofrecer propuestas interesantes que aún pueden desarrollarse. Al traer sus ilustraciones a un ordenador el resultado podría mostrarnos obras de arte hermosamente conseguidas, pero antes de experimentar, es

---

<sup>60</sup> Información extraída de: [www.leq.gob.mx/efemerides/efemerides/biografia/posadas.html](http://www.leq.gob.mx/efemerides/efemerides/biografia/posadas.html)

interesante saber cómo comienza la ilustración digital a apoderarse de las redacciones de revistas.

Para ello, ahora hay que comenzar a envolvernos en un ambiente de modernidad. Definitivamente el origen, el desarrollo, la evolución y los personajes de la ilustración editorial resultan sumamente interesantes, y al estar frente al puesto de revistas que me llevó a toda esta búsqueda, me regresa nuevamente a esta esquina el sonido de un celular, alguien a mi lado habla de fútbol y hojea una revista que exhibe entre sus páginas anuncios de Internet inalámbrico y computadoras. Hoy ya no se mira publicidad hecha a mano como la del Palacio de Hierro ofertando sombreros, ni corsés. Hoy es difícil sorprender al público lector con lo que mira en las páginas de una revista. Hoy priva un ambiente en el que lo digital es una nueva opción para crear en los medios. Ojalá sea una oportunidad de atraer lectores y con ello devolver la sorpresa a uno que otro caminante que se asome a un puesto de revistas.

# Capítulo II

## CAPITULO II La ilustración editorial digital; un nuevo recurso informativo

A finales del siglo XX comienza a surgir una nueva forma de ilustrar. Las imprentas comenzaban a ser artefactos bastante antiguos para una generación ansiosa de cambios. El mundo de la comunicación se enfrentaba a un público más visual, resultado de la masificación de la televisión. Es en esta época que surgen los rumores de modernidad con la computadora, y la forma de presentar la información en diarios, revistas y libros, cambiaría radicalmente. Así surge un nuevo término: la ilustración digital. La imprenta y la linotipia que anteriormente eran signo de modernidad, comenzaron a perderse entre bytes, píxeles y monitores digitales.

### 1.1 Del pincel al pixel; nace la imagen digital

En sus inicios, el trabajo de ilustración digital era realizado por los diseñadores gráficos. Ellos tenían el poder que mucho tiempo atrás en la época de la ilustración hecha en imprenta, tenían los impresores en sus talleres.

Todo inicia con la necesidad de crear especialistas en diseño, y aunque existía el oficio de grabador o litógrafo en México para trabajos de ilustración editorial, con la celebración de los juegos olímpicos de 1968, el país debía tener profesionales que se dedicaran a la gráfica especializada, ya que como sede, muchas otras naciones fijarían los ojos en el país y había que preparar profesionales en este ramo. Así, con 70 años de retraso con respecto al llamado “primer mundo”, surge en México la creación de la licenciatura en diseño gráfico.<sup>61</sup>

La primera escuela en hacerlo formal es la Universidad Iberoamericana en 1968, después la Universidad de las Américas en 1970 y la Universidad Nacional Autónoma de México en 1973. Siendo los primeros intentos de diseño, la carrera nace para resolver las necesidades gráficas del momento, es decir, hacedores de logotipos, letreros, señalizaciones, publicidad etc. El diseño de la ilustración editorial seguía aún en otros lugares: en los talleres de los grabadores y en las mentes inquietas de quienes veían la ilustración como arte más que como objetos de consumo.

Un caso interesante se da durante el movimiento estudiantil de 1968 en el que surge una gráfica urbana popular que salía de la Escuela Nacional de Artes Plásticas-Academia de San Carlos. Entre las características de este material destaca la intención de sus productores por manejar un lenguaje popular y de crítica social, con el fin de transmitir la ideología del movimiento, búsqueda orientada principalmente a lograr la comunicación con el pueblo. La bayoneta, el gorila, la paloma ensangrentada, el candado en la boca, la madre atemorizada y otros fueron los primeros símbolos de denuncia utilizados desde los primeros días de lucha, en contraposición con los símbolos oficiales de la paz, las olimpiadas y la imagería patrioter.<sup>62</sup> Para esta labor se utilizó la técnica del grabado en linóleo, que permitía resultados inmediatos en la difusión debido de lo sencillo de su factura y el bajo costo de producción. Es el

---

<sup>61</sup> Fernández Castillo, Gerardo. Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial. UAM. México 2002. Pag.73

<sup>62</sup> Grupo MIRA. La gráfica popular. Cultura en transición, el movimiento estudiantil popular y gráfica del 68. [www.cetrade.org/v2/revista-transición/1997/revista-9-municipal/dnq/grupo\\_mira](http://www.cetrade.org/v2/revista-transición/1997/revista-9-municipal/dnq/grupo_mira)

movimiento estudiantil el antecedente directo del diseño gráfico con fines sociales que abren canales populares de comunicación. Anexo 24 (Ilustración gráfica 68)

En esta época nadie pensaba que la computadora sería una herramienta de dibujo, el trabajo de ilustración se hacía a mano, ya sea en acuarela, pastel, acrílico, lápices de colores etc., y luego pasaba a un taller gráfico, pero con el desarrollo de la tecnología, el ordenador pasó de ser una maravillosa calculadora, a un procesador de texto que más tarde se volvía el lienzo digital para el diseño de imágenes en periódicos y revistas.

Las máquinas de pantalla negra con letra blanca, tenían muchas cosas para explorar, muchas facilidades que ofrecer. Sin embargo, los primeros programas de diseño eran complejos y los diseñadores gráficos tenían que ser realmente hábiles y pacientes para crear ilustraciones, o por lo menos gráficas o tipografía, ya que cuentan, se debía manejar casi pixel por pixel y llevaba días crear imágenes por computadora.

Los primeros diseñadores digitales tenían que cambiar la forma espacial para crear, entrenar a la mano en su movimiento sobre teclas y después sobre un aparato llamado "Mouse", que facilitaba la tarea de trazar. Además, había que tener buen pulso y una especie de mente clarividente para imaginar cómo se iban a ver las creaciones en papel, ya que quienes han trabajado en ilustración digital, cuentan que puede variar lo visto en la pantalla, al resultado final en papel; como en los inicios de la ilustración digital no se podían hacer pruebas como hoy e ir corrigiendo, debía salir el trabajo casi a la primera para evitar el desperdicio que implicaba la impresión que, sabemos también era bastante cara, así que era una tarea laboriosa.

Por ello, los primeros diseñadores de imágenes podrían ser denominados artesanos del pixel. Sí, los que se dedicaron primero a la ilustración editorial digital, hacían uso de su paciencia y creatividad para plasmar pixel por pixel aquello que deseaban comunicar en imagen o en letra, hablando de los diseñadores de tipografía digital, gracias a los cuales hoy en día tenemos amplias gamas de letras que ayudan mucho a darle un impacto al lector, no es lo mismo escribir: MIEDO que **MIEDO**. Aún para crear tipografía, en sus inicios, o imágenes en ordenador, era una odisea que requería una habilidad especial.

Todos han visto un pixel, aunque no todos pueden describirlo con exactitud. Pixel es la abreviatura de la expresión inglesa Picture Element (Elemento de Imagen), y es la unidad mínima en que se divide la retícula de la pantalla del monitor donde cada uno tiene diferente color. Su tono se consigue combinando los tres colores básicos en distintas proporciones. Este término surge a partir del uso del ordenador como lienzo para realizar ilustraciones. Como ejemplo, podemos recordar los primeros intentos de personajes y paisajes hechos en computadora para videojuegos como *Mario Bros*, donde se pueden distinguir bien los pixeles que lo conforman.

Una pionera en el uso de la técnica pixel por pixel fue la eslovaca Zuzana Licko, quien crece en un ambiente computarizado, ya que al ser hija de un biomatemático, tiene acceso a las primeras computadoras. Esto le da la oportunidad de experimentar con las máquinas y diseñar su primera tipografía: un alfabeto griego para su uso personal. Ella comenzó a usar ordenadores para composiciones muy pronto, cuando la memoria de los ordenadores se medía en kilobytes y las tipografías se creaban mediante puntos. Ella y su marido, Rudy Vander Lans, en 1984 fundaron la pionera revista *Emigre* y la fundición de tipos del mismo nombre.

Ambos jugaron con las extraordinarias limitaciones de los ordenadores, liberando un gran poder creativo. La revista *Emigre* se convirtió en la biblia del diseño digital. Vanderlans fue editor de la revista, mientras Licko se encargaba de la tipografía, la cual llegó a ser muy aclamada.

Y es que, desde el primer contacto con la computadora como herramienta de creación, tuvieron la suficiente claridad y visión para detectar el potencial de la naciente tecnología. Junto con otros "pioneros digitales" como April Greiman y John Hershey tomaron ventaja de la "crudeza" de la baja resolución y el efecto bitmap (píxeleado) de la tipografía y la ilustración para crear una nueva estética que alteró para siempre la imagen conocida hasta entonces.

La revista americana *Emigre*, al inicio se centró en abordar temas generales de diseño, pero en poco tiempo derivó hacia terrenos tipográficos en gran medida apoyada por los propios diseños de Licko. Más allá de la legibilidad de sus fuentes, los medios de comunicación masivos se hicieron cargo de propagar la *estética Emigre* en el mundo. Pronto veríamos las fuentes de Licko por todos lados: *Nike, MTV, Esquire, ABC, CBS, Eres, Somos, Televisa* y un largo etcétera que haría de *Emigre* su proveedor de fuentes.

Siguiendo esta nueva generación de "exploradores de la letra" destaca un personaje central: el diseñador inglés Neville Brody que con su obra en las revistas *The face* y *Arena* fue un ejemplo para la tipografía de vanguardia por la utilización expresiva que hacía de los tipos y su uso como recurso gráfico. Los especialistas de diseño, aseguran que él también creó un nuevo lenguaje de imágenes fuertemente icónicas con un concepto poderoso exhibiendo cierto "aire tribal y primitivo".

Más tarde, en 1991 Brody sacó al mercado la revista *Fuse* que fue concebida con la idea de convertirse en un foro de investigación del lenguaje y de las posibilidades de la tipografía. En ella se exhibían nuevos tipos y se experimentaban sus usos como recursos para ilustrar. De esta época también hay que destacar a David Carson con sus trabajos tipográficos en las revistas *Beach Cultur* (1990-1991) y *Ray Gun* (1993-1995) así como la publicación de los libros *The end of Prin* y *Second Sight* le hacen ser el diseñador más admirado y copiado de los años 90.

El trabajo de Carson gira alrededor de un uso expresivo del tipo, muchas de las veces como un collage o pintura. Él juega mucho con sus letras: las hace gimnastas, flexibles, expresivas y las combina con fotos y colores ofreciendo, cual cuadro de Picasso, un dinamismo muy atractivo, provocativo, contemporáneo y vitalista.

Carson, es otro ejemplo de ruptura con lo establecido, ya que su trabajo es la culminación del movimiento contra la sobriedad y la restricción del diseño moderno. Algunos de sus diseños para la revista *Ray gun* son intencionadamente ilegibles, diseñados para ser más experiencias visuales que literarias.

Muchos de estos diseñadores comenzaron experimentando en las primeras *Macintosh*. En México, en el año de 1984 apareció el ordenador *Macintosh* de *Apple*, cuyo desarrollo gráfico facilitó la creación de imágenes, aunque aún muy rudimentarias, se convirtió en el estándar de un buen número de ilustradores y diseñadores gráficos.

Los avances tecnológicos en las redacciones y su uso informativo comenzaron a darse entre 1940 y 1950 con exploradores electrónicos (scanners) que permitieron a los diarios más pequeños generar ilustraciones a media tinta sin necesidad de procedimientos de grabado costosos. Entre 1970 y 1980, composiciones computadorizadas, procedimientos planográficos offset y, más recientemente, las

terminales gráficas de los ordenadores, incrementaron aún más la capacidad por parte de los periódicos y revistas para generar ilustraciones.<sup>63</sup>

La llegada de la *Macintosh* con su ilustración llega a las revistas y periódicos con sus reservas. Mucho era el temor de parecer diarios o revistas poco serias. Sin embargo, la televisión y la llegada de una nueva generación de personas más adaptadas a lo visual, ayudó a retomar la ilustración y buscar opciones para llamar la atención de un público visual que quería estar informado. La *Macintosh* permite el desarrollo de recursos informativos visuales más atractivos para un mundo que había cambiado su forma de percibir las cosas.

Pero la *Macintosh* no llegó sola, ya que en los 80's comienzan a generarse programas exclusivamente para ilustrar revistas, periódicos o libros. El primer programa de diseño gráfico que despertó el interés mundial fue el *PageMaker*, de la empresa *Aldus* en Estados Unidos. Este ofrecía en una sola hoja, textos e imágenes con características que no se habían imaginado antes. El *PageMaker*, se vendió a *Macintosh Apple*, aunque claro, sus funciones con respecto a la primera versión evolucionaron de manera extraordinaria. *PageMaker* era una herramienta de gran utilidad para maquillar publicaciones en las redacciones.<sup>64</sup>

Con bastantes titubeos, más diarios empezaron a incorporar en sus redacciones, ordenadores que permitían la realización de gráficos. Como ejemplo podemos mencionar: *El Periódico de Catalunya* que incorporó el primer *Apple Macintosh* -un SE20- con motivo de las elecciones municipales de 1987. Su primer trabajo fueron 120 gráficos de barras elaborados con el programa *Cricket Graph* que, aunque eran muy sencillos, ofrecían al lector un gran número de estadísticas. Sin el ordenador no hubieran podido realizar tantos gráficos en tan poco tiempo.

Los eventos importantes que favorecieren el desarrollo de la ilustración en los diarios y revistas son cuatro: el primero se da en los años 70: en Estados Unidos, Nigel Holmes, desde la revista *Sunday Time* expone la importancia de los gráficos ilustrativos y no sólo estadísticos en prensa. El trabajo de su equipo fue especialmente reconocido en marzo de 1981 con motivo del atentado contra el presidente Reagan.<sup>65</sup>

El segundo se da en los años 80, década en la que comienza la revolución gráfica por dos motivos principales: la "Generación de la televisión" que exige periódicos muy visuales y el primer *Macintosh* de la casa *Apple* que conquista las redacciones de los periódicos.

Dos años después, el 15 de septiembre de 1982 nace el diario que se considera el padre de los infográficos: el *USA Today* de Allen H. Neuharth. El diseño del *USA Today* se basaba en las conclusiones obtenidas a partir del mayor estudio de mercado de la prensa escrita nunca antes realizado. Ese estudio había revelado que los lectores preferían color, gráficos, imágenes y sólo una lectura mínima.

Finalmente el cuarto aspecto nos cuenta que en 1985, John Warnock y Charles Geschlke desarrollaron el lenguaje de descripción de paginas *Postscript* lo que permitía

---

<sup>63</sup> *Ibidem*. Pag.101

<sup>64</sup> Fernández Castillo, Gerardo. Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial. UAM. México 2002

<sup>65</sup> Periodismo infográfico. Wikipedia enciclopedia libre. Extraído de: [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

el nacimiento de la autoedición y que los programas de diseño gráfico tuvieran una salida de impresión económica.<sup>66</sup>

Es interesante abundar sobre el caso del *USA Today*, ya que su salida al mercado impulsa a otros diarios en el empleo de gráficos informativos. El 15 de septiembre de 1982, el *USA Today* es el primer diario nacional norteamericano, concebido para el lector acostumbrado a recibir la información del mundo que lo rodea por la televisión.

El *USA Today* va a apostar decididamente por la imagen. Sus informaciones se componen de textos cortos (no más de 500 palabras), jugando el color y los gráficos una gran importancia en la paginación del rotativo. De hecho, las portadas de sus cuatro cuadernillos albergan, al menos, un infográfico. Con ventas de aproximadamente 1.600.000 ejemplares, es el primer diario norteamericano de información general que sirve de impulso en la industria editorial ilustrada.

Unos años después, del otro lado del mundo, en España, nace *El Sol* en 1990 y aparece como un diario muy visual, con portada a todo color, y se presenta como el primer periódico “digital” del mundo, es decir, hecho completamente a través de un proceso digital para el color, textos, etc.

Pero no hay que olvidar un suceso que fue fundamental para el desarrollo de la ilustración en periódicos y revistas a finales del siglo XX: en 1991 se desató una avalancha gráfica en los diarios con la Guerra del Golfo.<sup>67</sup>

La Guerra del Golfo significó un gran esfuerzo de las secciones de infografismo de varios periódicos del mundo. Diferentes diarios, publicaron diariamente grandes mapas donde reflejaban los combates del día anterior, algunos de ellos a todo color y dieron a los lectores una información completa de los movimientos bélicos efectuados en el campo de batalla. Muchos diarios y revistas dieron a conocer con gran detalle el funcionamiento de las máquinas de destrucción, como tanques, aviones, misiles, etc.<sup>68</sup>

Además explicaban cómo funcionaban las comunicaciones aliadas y cómo se hacía para destruir las de los iraquíes, cómo iba a desarrollarse la batalla terrestre, cómo se incendiaban los pozos de petróleo y cómo se apagaban o cómo era el búnker de *Sadam*.

En México, el uso de la ilustración digital en revistas parece un poco difuso. Poco a poco las revistas fueron haciendo uso de la tecnología para ofrecer atractivas portadas al lector, pero en un inicio se usaban imágenes hechas por ordenador sólo para llenar los huecos de textos que no contaban con fotografías. Con el paso del tiempo el lector se fue acostumbrando a ellas y el ilustrador se fue especializando, por lo que la ilustración de portadas era cada vez era más sofisticada y rebasaba, en algunos casos a la fotografía.

Un recurso tecnológico muy utilizado en las revistas mexicanas fue el fotomontaje. Sobre todo se buscaba sorprender a la sociedad con manipulaciones de fotografías que hasta entonces pocos sabían que eran posibles. La manipulación digital abundaba en las revistas dedicadas al medio de la farándula. Al principio, por lo mismo que no se conocía mucho la técnica, muchos caían en la trampa y atraídos por una portada que ofrecía un gran escándalo adquirían estas revistas. Aunque hoy, la técnica es más

---

<sup>66</sup> Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial. Pag. 96

<sup>67</sup> Periodismo infográfico. [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

<sup>68</sup> Lic. Josep María Serra, 1998; La irrupción del grafismo en España, en Revista Latina de Comunicación Social, número 11, de noviembre de 1998, La Laguna (Tenerife), en la siguiente dirección electrónica (URL): <http://www.lazarillo.com/latina/a/10Ainfo9.htm>

conocida éstas publicaciones siguen enfocadas a la manipulación en este sentido y menos a crear una portada más creativa. Entre ellas podemos mencionar: *TVNovelas*, *TVNotas*, *Orale*.

Mientras, en las revistas políticas de finales del siglo XX, se ofrecían ilustraciones, caricaturas o collages hechos totalmente en ordenador donde se mezclaba la fotografía y el dibujo digital. Así, entre sus páginas se mostraba al ex presidente Salinas de Gortari con cuerpo de rata, con orejas exageradas o con traje de preso. Varias publicaciones también ofrecían mapas virtuales tridimensionales o diagramas de naves, autos o aviones. Por ahí del 2000 la ilustración digital además de decorar se usa como un complemento para informar en reportajes o artículos, como ejemplo podemos mencionar: *Milenio la revista*, *Día siete*, *Arcana*.

La revista que difundía información científica, pudo ser aburrida en sus primeros intentos o concebida para especialistas, tal vez resultaba poco atractiva hasta que llegó la revista *Quo*, que propuso la ilustración editorial digital como atractivo en su portada. En su fotomontaje funcionaba un doble discurso que atraía mucho: el artículo principal y la imagen creada para ilustrarlo. La revista, en su origen española, llega a México en el año de 1997 y el artículo principal de la edición de lanzamiento se llamó: "El animal que llevamos dentro". La ilustración que acompaña este primer número es totalmente digital: muestra a un hombre que detrás del cristal de una lupa descubre en su rostro parte de un felino.

Otra revista que ofreció innovaciones al público curioso fue *Muy Interesante*, también de origen español, aparece en mayo de 1981. *Muy Interesante* fue la primera revista española que incluyó un holograma en su portada, y también la primera que publicó, en 1985, un anuncio con un chip sonoro musical. Esta revista, además de fantásticos reportajes exhibe una variedad de imágenes creadas en ordenador para ilustrar sus páginas.

También en esta época, existía en el mercado editorial una necesidad por expandir el arte, y para ello, la labor debe ser doble. Primero había que interesar al público por las bellas artes y además hacerlo de manera muy creativa para conseguir que este tipo de publicaciones funcione. Revistas como *Los Universitarios* se vuelven un foro para estas inquietudes. Sin embargo, aparecen otras que contando con más tecnología en sus redacciones comienzan a saltar la línea de sólo información, para ofrecer creaciones verdaderamente estéticas, haciendo uso de la ilustración digital. Hoy existen muchos ejemplos como *Letras libres*, que es de las que más ha durado como revista cultural. También está *Algarabía* que resulta una propuesta muy interesante en lo que al uso de la ilustración y diseño se refiere.

La ilustración hecha por ordenador comienza por la letra, la tipografía es el primer cambio que ofrece, al igual que con la imprenta, después llega la imagen, y al igual que con la imprenta, ya no sólo se imprimen letras, además se ilustran con las nuevas herramientas que ofrece el ordenador. La historia se repite, pero, como dicen por ahí: va cambiando el escenario y las personas. Ahora, lo que llama la atención, es que de ser un trabajo sólo hecho por diseñadores, con la evolución de la tecnología, el periodista toma un papel nuevo en su forma de informar. El mundo es cada vez más impredecible.

2.2 El cyberperiodista vs. las abominables Olivettis y su permanencia en la redacción

¿Quién no ha visto programas como *Odisea burbujas* en el que unos simpáticos animales se desplazaban en el tiempo gracias a una computadora inventada por el profesor *Memelovski*? ¿Cómo olvidar las máquinas que presentaban series como *La mujer Biónica* en la que el adelanto tecnológico era sólo una cuestión de ficción? Las grandes computadoras descifrabán claves, analizaban sustancias o permitían crear seres humanos mitad máquina con sentidos super desarrollados gracias a los alcances de la tecnología. En fin, hace unos 30 años, el tema de la tecnología computarizada resultaba muy atractivo en los programas o series de televisión como una herramienta para enfrentar al mal, como un artefacto que resolvía conflictos y era capaz de rebasar los límites humanos en cálculos e investigaciones.

Este artefacto salió de los laboratorios científicos, de las series televisivas y de las películas de ficción para cumplir otro tipo de funciones: de ser un aparato muy sofisticado y difícil de manipular en sus inicios, en estos días también es un aparato de diversión y entretenimiento. Para el periodista y el profesional de la comunicación, la llegada de la computadora ha sido muy importante por el cambio que significó en la manera en que se trabajaba en las redacciones.

Aunque el uso de los ordenadores en una redacción fue originariamente empleada en los servicios administrativos, los editores quisieron aprovechar inmediatamente la eficacia y amplia gama de posibilidades que ofrecía el ordenador en la redacción.

Así, en pleno 2008, las computadoras son indispensables en muchas áreas productivas y se encuentran cada vez más presentes en los hogares del mundo, rompiendo esa barrera que separaba a la ficción de la realidad: las amas de casa hacen su lista de compras y llevan una contabilidad más organizada gracias a la computadora, el industrial o directivo recibe información durante un viaje de negocios gracias al Internet, el arquitecto tiene la posibilidad de hacer correcciones a sus planos sin necesidad de realizar todo el trabajo y que los errores se noten en el papel, mientras que para la comunicación, ha resultado ser una herramienta eficaz en muchas de las tareas que se realizan, por ello los periodistas, no han podido quedarse al margen del avance tecnológico y han adoptado a la computadora haciéndola una herramienta básica para cumplir con su labor.

El ordenador entró a la redacción para crear un “cyberperiodista”, que de ninguna manera, aunque el término parezca espacial y rimbombante, es el super héroe que el mundo esperaba, no. Se trata de un ser humano común y corriente que adoptó una forma de trabajo en la que para realizar sus actividades aprendió el lenguaje de la computadora y a través de ella desarrolla, genera o manipula textos, videos, gráficas animaciones, sonidos e imágenes.

Son aproximadamente 25 años los que lleva el ordenador dentro de las redacciones, la forma de trabajo ha cambiado notablemente. Sólo aquellos que han vivido el cambio pueden expresar esa transformación y aún lo hacen con nostalgia por un tiempo que no siendo tan lejano, a muchos les cuesta trabajo imaginarlo. Pero intentemos: regresemos unos años atrás con la siguiente editorial de *La Gaceta* de Argentina, escrita para recordar el cambio que dio su diario a partir de la llegada de las computadoras a su redacción...

*“Hasta hace dos décadas, los periodistas entraban a las 17 y se retiraban pasada la medianoche, descartando claro hechos extraordinarios. El picoteo de las máquinas de escribir era incesante. En efecto, las primeras computadoras personales datan de 1990, época en la que convivían las viejas Olivetti con las nuevas PC.*

*Cada cronista salía a la calle con un fotógrafo y sin otras herramientas que su aparato sensorial, una libreta y una lapicera...*

*El cronista regresaba y escribía a 70 espacios tantas cuartillas (cada una con 32 líneas) como lo requería el caso. El jefe les daba el visto bueno para que pasaran al taller para su publicación. Desde el sexto piso y, a través de un tubo neumático, bajaban rollitos con la información nacional e internacional que escupían los teletipos o los télex de las agencias de noticias.*

*No había diagramadores. Cada jefe de sección (Política, Información General, Deportes, etcétera) dibujaba en una hoja cómo sería cada página y la tipografía de los titulares, amén de la información que llevaría la tapa, principalmente destinada a los asuntos nacionales e internacionales.*

*¡Cuánto cambiaron las cosas! Hoy la redacción prácticamente no duerme. Hay gente a toda hora. Se trabaja en doble turno. Cada periodista tiene un escritorio, con un teléfono y su computadora Macintosh. El cronista ya no trabaja en abstracto, sino que directamente lo hace sobre la página tal cual como saldrá publicada al otro día. De antemano sabe el espacio de que dispone hasta para el título y el epígrafe de la foto.*

*La información internacional ya no baja por un tubo. Está en todas partes: en la radio, en los numerosos televisores de la Redacción y en cada computadora conectada on line con Internet.*

*La Redacción es un volcán en erupción. Dos jefes discuten por el espacio que corresponde a una información; una correctora de pruebas se queja por un gerundio mal usado; un periodista desgraba una larga entrevista; otros se ríen; uno grita que está histérico; otro anuncia la tormenta de Santa Rosa (todos salen al balcón y constatan que, como siempre, la lluvia tarda en llegar); el interno del archivo da ocupado, una computadora se “clavó”. El jefe se enoja por los horarios y en la pizarra de cierre hay varias páginas en rojo. El editor fotográfico aún no recibió la imagen para la tapa...*

*Y así se va el día. Y mañana comenzará otro, como ayer... Como siempre...<sup>69</sup>*

Historias como ésta, hay muchas. Todas, hablan de un cambio que, aunque en el momento no se notó, hoy haciendo una retrospectiva, a muchos periodistas les deja pensando en aquella vieja frase que dice: “cómo han pasado los años”.

Algunos hacen memoria para recordar los primeros procesadores de textos como algo de antaño, y aunque son jóvenes, mientras sonrían se dibuja una arruga que confirma su presencia en la labor periodística unos años atrás. Miguel Ángel Galván, subgerente en

---

<sup>69</sup> Redacción (2008). Todo cambia, menos la mística y la obsesión por la información. Recuperado el 8 de abril de 2008 de: [www.lagaceta.com.ar](http://www.lagaceta.com.ar)

ventas de información de la agencia *SUN*, del periódico *El Universal*, recuerda estas primeras computadoras con un gran monitor que desplegaba pantallas negras con información en inglés. “Mediante el uso de comandos que eran las instrucciones que entendían las computadoras, echabas a correr el sistema con diskettes planos que parecían tarjetas y comenzaba un ruidito que era señal de que estaba prendida, insertabas el programa y a trabajar”.

Miguel Ángel, graduado en Ciencias de la Comunicación y en Administración, levanta la mirada como bajando los recuerdos de aquella época y los comparte: “En los ochentas entró un *boom* por aprender inglés y computación, precisamente porque muchos de los sistemas y comandos estaban en inglés, cuando llega el procesador de textos a las redacciones, por lo menos, a los periódicos más grandes, pues, era fascinante hacer tu labor en otra herramienta que no fuera la máquina de escribir, aunque en sus inicios, tenía su chiste, nada que ver con las facilidades de hoy: prendes la computadora, abres el programa y comienzas a escribir; no, en ese entonces, había que aplicar comandos según lo que se quisiera conseguir, y al estar seguro del texto se pegaba, era como guardarlo, pero para hacer alguna modificación, era muy complicado porque había que comenzar otra vez desde el principio”.

Galván asegura que la aparición de la computadora en la redacción abrió muchas más oportunidades que le permitieron al periodista involucrarse en otras áreas del proceso editorial de los medios escritos y afirma contundente: “Definitivamente creo que el ordenador ha permitido desarrollar la creatividad del periodista, involucrarlo mas allá de buscar la nota y redactarla. Hoy en día existen propuestas de los mismos periodistas para hacer notas, ya no es sólo cubrir la orden, también buscan que sea más gráfica para que despierte interés en los lectores”

El comunicador y administrador afirma orgulloso que él es uno de estos periodistas que comenzaron escribiendo en la computadora, consiguiendo velocidad y eficacia “mis dedos agradecen el fin de ese martirio que significaba escribir a máquina”, explica sonriendo.

En un futuro, vislumbra a un mayor número de periodistas ilustradores o periodistas gráficos: “no veo difícil que sean más periodistas los que ilustren publicaciones, pues ya se habla de especializaciones como periodistas gráficos, es decir, ya no son sólo periodistas gráficos los que se interesan en la fotografía, sino que saben que pueden desarrollarse en otras áreas de la ilustración, como la infografía que hoy está siendo muy recurrida por los diarios y las revistas, o el fotomontaje que para los que somos malos en el dibujo a mano podemos hacer sátira política a partir de fotografías y habilidad con Photoshop”, termina explicando Galván.

Como él, hay muchos periodistas que han ido más allá de usar sólo el ordenador para escribir. Sí, en sus inicios, el ordenador le hizo al periodista más fácil su labor. Con forme se ha dado la evolución tecnológica, el periodista no ha podido quedarse al margen de la escritura y con la facilidad que ofrece esta herramienta, se ha involucrado de tal manera, que hoy en día son capaces hasta de asumir la responsabilidad de ilustrar sus notas, artículos, reportajes o diseñar la información que presentan con el fin de hacerla más atractiva.

La afortunada curiosidad natural del periodista, ha permitido que desde que apareció una computadora en la redacción, él haya investigando empíricamente lo que le proponía y comprobó su eficacia, se ha apoderado de esta herramienta; así como el doctor no puede ir sin su estetoscopio, o como el músico sin su instrumento, el periodista adoptó la computadora.

Cuenta el columnista de *El Universal*, quien firma como E-Bustamante Martínez, que aunque las primeras máquinas de fotocomposición controladas por computadora aparecen a finales de la década de los 50, fue hasta los 80, en que fueron casi totalmente reemplazadas por el nuevo concepto de la computadora personal (PC). Por cierto, explica que las primeras computadoras personales recibieron su nombre precisamente por eso, porque las podían comprar y utilizar usuarios individuales”.<sup>70</sup>

“El 12 de agosto de 1981 IBM presentó al mercado una máquina fabricada a base de componentes electrónicos comerciales. Se denominaba Personal Computer, y tenía en el interior de su caja color gris un procesador Intel, 64K de memoria RAM, una unidad de cinco pulgadas para discos de 160K, y todo ello bajo el control de un nefasto sistema operativo llamado MS-DOS, que al margen de nuestra historia lo fabricaba una pequeña empresita denominada Microsoft. No era la primera computadora personal, tampoco la más barata, ni mucho menos la mejor. Sin embargo, aquel viejo artefacto, caro, malo y poco original, transformó al mundo”, afirma el columnista.

Hoy en día esas máquinas que representaron la modernidad de las empresas, seguramente se encuentran en la memoria de los mayores de 35 años, que fueron quienes vivieron su llegada, y tal vez en algún lugar haya un espacio para ellas, por ejemplo: un museo. Por cierto, estas primeras computadoras, salieron al mercado con un costo de mil 565 dólares (unos tres mil 500 dólares actuales).<sup>71</sup>

En sus inicios la máquina empleaba un teclado del tipo de la máquina de escribir para perforar una cinta de papel que contenía la captura del texto, mientras que la justificación, partición y composición tipográfica del texto se hacían por separado al momento de imprimir sobre papel fotográfico, dando como resultado galeras que debían formarse a mano.

Pero la evolución seguía, y aunque no llegaba a todos de la misma manera en que se descubría un nuevo avance, la solución de problemas tecnológicos no se detenía y finalmente, en 1985 se llegó a la simulación del resultado real en el monitor por medio de un programa gráfico de donde se tomó la idea llamada WYSIWYG (What you see is what you get, lo que usted ve es lo que obtiene), así que en este año, la justificación, la partición, la composición y la formación definitiva por fin pudieron controlarse interactivamente en una pantalla y además ya era capaz de manejar gráficos y fotografías con su aspecto definitivo.<sup>72</sup>

Por primera vez fue posible pensar en la deformación y desplazamiento de imágenes. Claro que los primeros en gozar de estos adelantos fueron las empresas que pudieron pagar por ello, ya que cada avance implicaba un gasto que no cualquiera podía hacer.

---

<sup>70</sup> El Universal. Columna sobre tecnología recordando los primeros 20 años de la PC. Recuperada el 20 de agosto de 2001.

<sup>71</sup> Ibídem. El Universal

<sup>72</sup> Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial. Pag.76

Por ejemplo, *The New York Times* instaló el mayor sistema de redacción de su época, en 1977, que costó 3 millones de dólares y disponía de 325 terminales de escritura y redacción.

La Agencia United Press Internacional (UPI) fue el primer medio de difusión en el uso de un sistema editorial computarizado y fue inaugurado en 1971. Mientras que el primer periódico que instaló un sistema editorial completo en su redacción fue el *Westdeutsche Allgemeine Zeitung*, en 1972. En Estados Unidos el pionero fue el *Detroit News*, con una red de 72 terminales en 1973, empezaba a desaparecer la máquina de escribir y entre 1975 y 1985 todos los periódicos norteamericanos fueron poco a poco incorporando los ordenadores en sus redacciones.<sup>73</sup>

En 1978, por ejemplo, se habla de una inversión en todo el mundo de 128 millones de dólares en los periódicos y 200 millones de dólares en impresoras comerciales para la adquisición de sistemas de procesamiento de texto.

La masificación por la computadora personal, aunque no fue una situación fácil en las redacciones, con su llegada, quienes se hacen cargo de la información en casi todo su proceso son los propios periodistas, es decir, que el poder pasó de la sala de linotipias a los talleres a la redacción.

Los periodistas adquieren no sólo el control de la información, sino que aprenden a emplear las nuevas tecnologías en beneficio propio, es decir, aprovechan todos los recursos que la PC ofrecían, especialmente a la hora de matizar, corregir o reelaborar la información en aspectos noticiosos de última hora, con lo que la mejora del producto informativo era evidente.

El ordenador otorga al periodista “la tecnología relacionada con la integración controlada por ordenador de texto, video, sonido, gráfico, animación y realidad virtual, en la que todos los tipos de información pueden ser representados, almacenados, procesados y transmitidos digitalmente”.<sup>74</sup>

Además le da una nueva posibilidad: con su llegada comienza a mostrar al periodista una nueva forma de informar: la visual. Así, con programas como el Photoshop el informador sonríe y juega con sus imágenes, con sus gráficas, como niños descubriendo un mundo; puede él mismo manipular sus imágenes sin recurrir a diseñadores, puede cambiar colores, realizar giros, mezclar imágenes, realzar bordes, crear efectos especiales etc., en cuestión de segundos y con muy buena calidad.

Pocos querían regresar a las antiguas formas de trabajo en las redacciones. Tal vez sólo aquellos que en pleno siglo XXI, aún no han terminado de aceptar a la computadora, pero para la mayoría resulta impensable, tal y como lo cuenta Ramiro Alonso Lucero, periodista de la sección de Finanzas de *El Universal*: No recuerdo muy bien como pasó. Pero sé que cuando conocí este sistema, fue más fácil y rápido mi trabajo”

Alonso Lucero cuenta que antes de que el ordenador apareciera como una herramienta de trabajo, los periodistas tenían que pelearse con las teclas de las máquinas de escribir Olivetti verde oscuro. “Luego para corregir una nota, sobre todo cuando empiezas a

<sup>73</sup> José Antonio Martín Aguado, José Ignacio Armenta Vizueté. *Tecnología en la información escrita*. Edit. Síntesis. España

<sup>74</sup> Periodismo y las nuevas tecnologías. Curso de la tecnología de la información. Newbook Ediciones. 1998

dedicarte a esto, pues tiendes a equivocarte mucho, y con la máquina de escribir, pues era una situación lenta, había que procurar equivocarse lo menos posible para no tener que usar los Kores, que eran hojitas correctoras con polvo blanco y que al contacto con la tecla de la máquina, cubría de blanco el error y se podía escribir de nuevo sin que pareciera que había una mosca aplastada en el escrito. Conforme pasó el tiempo uno se acostumbra, pero hoy, con la computadora, puedes realizar muchas más cosas que con la máquina de escribir”.

Con su voz tranquila y manos expresivas, afirma contundente que no le gustaría regresar a aquel tiempo “pues había que diseñar las notas a mano, y si faltaba nota pues a alargarla. Hoy en día, gracias a la computadora los periodistas podemos ser correctores de estilo sin que ello nos implique mucho tiempo, proponer el diseño de nuestra nota y también proponer imágenes, o los muy creativos incluso hacen sus ilustraciones. La tecnología nos permite desarrollar habilidades en poco tiempo. Es como si nos hubieran insertado un chip y existe un entendimiento ante un programa nuevo o un nuevo equipo de computo, así que todo el tiempo invertido antes en sacar el periódico del día lo podemos ocupar en otras cosas”.

“Definitivamente, este matrimonio sí es para siempre, y no, no quiero pensar en el divorcio”, dice sonriendo Ramiro, un periodista más enamorado de esta herramienta.

Es verdad, la primera utilidad que tuvo la computadora para el periodista fue en la redacción de textos, y esta pequeña puerta llena de letras, condujo cual migajas de pan, al periodista a un mundo de opciones para plasmar su creatividad y seguir informando. Con los softwares de dibujo, fotografía y animación, aquel informador que no tenía el don del dibujo, comenzó a realizar ilustraciones digitales para atraer al lector. Primero fueron los diseñadores, pero algunos periodistas llenos de creatividad, cansados de conversar con la razón, adoptaron a la imagen como una opción para atraer hasta a los “locos”, cansados de la cotidiana información plana y normal. Tomaron su ansia de plasmar, de informar, de innovar y se sujetaron de aquella frase que dice: “una imagen vale más que mil palabras”.

### 2.3 ¿Para qué sirve este botón? Especializando al periodista gráfico

Con la llegada del ordenador a las redacciones y la necesidad de ofrecer ilustraciones no solamente bien hechas sino que también cumplieran su objetivo informativo, surge la necesidad de tener periodistas ilustradores o gráficos que se especialicen en ello.

Gonzalo Peltzer, autor del libro *Periodismo Iconográfico*, explica que actualmente no se puede seguir dividiendo a los informadores e ilustradores. Se trata de distintos lenguajes informativos o periodísticos, del mismo modo que lo son la fotografía, o el lenguaje hablado de la radio o televisión.

Según este investigador “así como nadie pregunta hoy en día por la condición de un periodista o informador de un fotógrafo de prensa, tampoco es posible dudar de la misma condición del informador gráfico”. Es, asegura, “un periodista que maneja con maestría un lenguaje periodístico no lingüístico”.

Peltzer asegura que las escuelas de periodismo otorgan más o menos importancia a los lenguajes informativos no lingüísticos, pero ocurre que, cuando se enseñan estos tipos

de lenguajes, se los emparenta con el diseño, o con las tecnologías por lo que llega a dejarse al margen la creatividad y utilidad.<sup>75</sup>

Tal vez es por ello que en estos días, se imparten diplomados, cursos y especializaciones de los diversos tipos de programas para diseñar o hacer ilustraciones. Sin embargo, muchos periodistas han aprendido más de forma experimental o empírica.

Ante esta carencia de periodistas ilustradores especializados, el Dr. José Luis Valero Sancho, profesor de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de la Universidad Autónoma de Barcelona, en una ponencia dada para esta universidad, recomendó a los periodistas “aprender a escribir de forma icónica, aprender a comunicar los mensajes mediante imágenes. El periodista debe conocer el diseño y la informática y además debe desarrollar su clásico trabajo de escribir las informaciones, ante el desarrollo técnico y comunicativo en la prensa, puesto que los lectores ahora aprenden a través de pantallas y el lector de periódicos también se está acostumbrando a la información visual e icónica de los sistemas audiovisuales”.

En algunos países, la necesidad de tener periodistas ilustradores especializados ha abierto nuevas ramas de aprendizaje en el ámbito de la ilustración para periódicos y revistas. Por ejemplo, en la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad de Navarra, en España, existe un curso único llamado “Cultura de la imagen Periodística” que se trata de una materia totalmente impartida utilizando imágenes visuales, y pretende precisamente desarrollar en los futuros periodistas la cultura de la imagen.<sup>76</sup>

En el caso de México, algunas licenciaturas de comunicación han cambiado los planes de estudio de la carrera por otros que se relacionen más con lo gráfico pero orientados a la comunicación, es decir, la rama de diseño editorial ya no sólo es exclusiva de los diseñadores gráficos, ahora se incluye como especialidad en la carrera de comunicación en algunas instituciones como la *Universidad de la Comunicación* o la *Escuela Nacional de Artes Plásticas* (ENAP) donde existe la carrera de Comunicación Visual o la *Universidad Autónoma Metropolitana* (UAM) que ofrece la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica.

También algunos medios escritos han adoptado la especialización de la información gráfica, y periódicos como *Reforma* imparten cursos para hacer reporteros gráficos, extendiendo el término a los jóvenes que estén interesados en hacer ilustraciones informativas, ser periodistas o informadores gráficos para desarrollar su creatividad visual.

El periodista gráfico, según los expertos en la materia, debe de entender y hacer entender las cosas de una forma fácil y rápida, de un vistazo, por complejas que sean. Y para ello es imprescindible tener capacidad de abstracción y habilidad para hallar lo esencial. Hablar el lenguaje de las imágenes significa saber leer en ellas nociones como inestabilidad y balance, complejidad y simplicidad, profundidad y llaneza. Además el periodista no debe olvidar actualizarse constantemente y no ser dependiente del ordenador, para no caer en la rutina que le haga generar hartazgo y desinterés en el público.

---

<sup>75</sup> Peltzer, Gonzalo. *Periodismo iconográfico*. Madrid: Rialp, 1991. Pag.177

<sup>76</sup> Barnhurst, Dr. Kevin G. (1998): *Periodismo visual* (Infografía - 5). *Revista Latina de Comunicación Social*, Recuperado el 20 de junio de 2008 de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/62kevin.vis.h>

Sin embargo, en México aún hay mucho rezago en lo que se refiere a ilustración editorial digital, no por falta de talento, ya que nuestro país cuenta con grandes creativos, más bien, siempre se busca imitar lo que hacen los países desarrollados, aunque a veces no sea algo de acuerdo a las necesidades del país.

Por ello, no se debería esperar que los países del primer mundo sigan siendo ejemplo, sería mejor empezar por proponer y arriesgar más. Los nuevos periodistas gráficos pueden hacer mucho: comenzar a romper esquemas, tomar lo que ha funcionado para innovarlo y poner atención en lo que ha fallado para mejorarlo.

Peter Sullivan ve el futuro con claridad: convencido de que “los periodistas gráficos no son personas especializadas sólo en prensa; el campo de trabajo será el de todos los medios visuales. Quien produzca información visual en libros, revistas, periódicos, televisión y video; necesitará la creatividad de un artista, la capacidad de distinción visual de un diseñador, y la habilidad y rapidez mental de un periodista”.<sup>77</sup>

Muchos especialistas en la materia resaltan que lo más importante es la creatividad y las ganas de innovar. Con estos aspectos y un buen ordenador se puede seguir revolucionando el mundo de la comunicación. Siempre hay oportunidad de crear algo nuevo, de romper parámetros, reglas, estatutos y que como resultado, se transforme para bien nuestro entorno. Para que estando en medio de grandes avances tecnológicos, no olvidemos lo principal: todo este universo tecnológico es apoyo para vivir mejor como seres humanos.

Los nuevos periodistas gráficos pueden contribuir mostrando en imágenes, con ética y creatividad, lo que todos debemos ver y contribuir explicando lo necesario para que todos entendamos nuestra entorno y comenzar una transformación con propuestas, denunciando las injusticias, para que el silencio exista sólo en la memoria del pasado. Así que como dice el nuevo periodista gráfico: Atrás de la raya que estoy ilustrando.

#### 2.4 No son sólo “dibujitos”

Durante mucho tiempo y como resultado de un desconocimiento del profesionalismo de hacer ilustración, se ha adoptado el nombre “dibujitos” a toda imagen que acompaña al texto en los medios escritos. Pues bien, comencemos a descubrir la verdadera identidad y los usos de la ilustración informativa. De esta manera cuándo mire un libro, revista o periódico, podrá apantallar a sus conocidos fanáticos de los “dibujitos” clásicos o digitales.

Realizar ilustraciones, tanto de manera clásica como en su forma digital lleva su tiempo y su maestría como para que sólo se miren someramente.

Para que esta descripción dé frutos, es necesario echar a andar en el cerebro un programa que todos tenemos llamado “imaginador” (imaginación común y corriente) que procurará recrear las imágenes que se describen. Hay que advertir, que la claridad de las imágenes que se obtengan dependerá de la disposición de usted amigo lector, de la capacidad que tenga su memoria personal, y claro, de su experiencia visual con los “dibujos”.

---

<sup>77</sup> Peter Sullivan. La documentación gráfica de las noticias. Pag.8

Para comenzar con esta gama de posibilidades para ilustrar, hay que hacerlo con la ilustración más vieja: la caricatura, y aunque aún muchos la realizan a mano, hoy es posible realizarla a través del ordenador. También en muchas ocasiones existe quien ha unido el trabajo a mano con la magia de la digitalización, algunas veces se corrige, se le imprime nitidez o se arreglan algunos claroscuros en cuestión de segundos.

Es necesario que traiga a su memoria alguna caricatura, tal vez la que vio hoy en la mañana durante su viaje al trabajo o en alguna revista de esas que se extienden en las mesas de muchos consultorios para aminorar la espera de los pacientes. Tal vez recuerde su dura crítica exhibiendo la ineptitud de algún funcionario. ¿Ya la tiene? Sigamos.

La caricatura es considerada un género de opinión. Puede ser que el dibujo que tiene en su memoria sea de cuerpo entero, de un personaje conocido con sus rasgos principales exagerados, resaltando los rasgos característicos de él de manera que todos puedan identificarlo. La caricatura es frecuentemente una figura sola que habla por sí misma en un monólogo visual, aunque también puede incluir diálogo. Sobre todo en periódicos y revistas de política es donde abundan las caricaturas.

El secreto de una buena caricatura, según Ernst Gombrich escritor del libro *Arte e Ilusión*, es ofrecer de una fisonomía, una interpretación que el lector nunca podrá olvidar y que la víctima parecerá acarrear siempre, como un embrujado”.

Es verdad que un caricaturista debe tener una doble habilidad, sentido crítico de periodista y saber dibujar. De alguna manera con la digitalización, se ha visto en menor medida en este trabajo, siendo desplazado por los fотомontajes pero este género visual es tan importante que no puede desaparecer, tal vez sólo transformarse.

También es interesante la manera de trabajar de algunos caricaturistas, ya que el Internet trajo una muy buena manera de exhibir sus caricaturas y en la red existen varias páginas de caricaturistas que ofrecen su trabajo y de ésta manera, los diarios o revistas pueden comprar alguna para incluirla en su medio.

Otro recurso ilustrativo es el cómic. Muy popular por cierto. El cómic o la tira cómica es un recurso también muy viejo. Fue de los primeros intentos ilustrativos para acercar al pueblo poco alfabetizado a la prensa, a la religión y a través de los cómics se contaban historias de viejos héroes o sucesos. ¿Ya recordó alguno? Insértelo en su memoria para comenzar a comprenderlo.

Umberto Eco, define a la tira cómica o historieta como una historia o secuencia dibujada, con gran contenido escénico y según códigos cinematográficos”.<sup>78</sup>

En tanto que Valentín Samaniego en sus *notas para un estudio de cómic*, hace hincapié en lo literario y los llama “auténtica literatura visualizable”. Las tiras cómicas comenzaron a publicarse tanto en publicaciones especializadas como en suplementos infantiles de los periódicos y se considera a Rodolphe Topffer como el creador del género.

---

<sup>78</sup> Umberto Eco “Apocalípticos e integrados en la cultura de masas”

Claro que ha cambiado, el cómic de hoy es muy diferente a los de antes. Recuerde las ediciones de *El Universal* cuando aún era blanco y negro e incluía “tiras” de *Popeye*, *Batman* o *Nunca falta alguien así*, por dar unos ejemplos, era la única sección del periódico que venía a colores. Hoy en día hay cómics más complejos. Muchos de ellos son realmente profundos, tienen su propia simbología y van más allá de mostrar una historia. Gracias al ordenador hay cómics extraordinariamente bien hechos, ofrecen imágenes tridimensionales que recrean perfectamente su atmósfera fantástica.

Ahora hay que entrar un poco en lo abstracto. Puede ser chocante, pero estimado lector, en la ilustración editorial se requiere en ocasiones de gráficos. Sobre todo en finanzas, aunque las gráficas no son exclusivas de esta sección.

Un gráfico es muy útil cuando el artículo presenta información numérica y el lector se perdería en las cifras al leer la historia. Igualmente, resulta más apropiado colocar un mapa, por ejemplo, que estar describiendo con palabras la ubicación de un lugar. O cuando el artículo presenta información que se piensa visualmente. Allí, cuando se predice que el lector va a imaginarse las cosas, es adecuado elaborar un cuadro.

Los gráficos pueden dividirse en las categorías de gráfica, mapas, tablas y diagramas. Los gráficos son los más comúnmente utilizados y presentan información numérica y estadística. Se dividen, a su vez, en gráficos de barra, de torta y de fiebre.<sup>79</sup> El de torta y el de barras son fácilmente reconocibles ¿cierto? En cuanto al de fiebre imagínese esos aparatos de hospital que usan mucho en las películas cuando se tratan de casos de vida o muerte y las líneas que se mueven con picos vacilantes son la diferencia entre vivir o “estirar la pata”, como dicen comúnmente, pero funciona igual, para medir tendencias.

Por cierto, muchos ilustradores, usando su creatividad, y con el fin de quitar lo abstracto de la información hacen de los datos algo divertido. Por ejemplo, para mostrar una gráfica de mexicanos que prefieren comer tortas, podría introducirse la gráfica en una imagen de torta, lo que hará más atractiva la información.

Por su parte, el mapa es muy simple. Sólo recuerde que se usa para mostrar la ubicación de un acontecimiento, por ejemplo: recuerde la última vez que lamentó no hojear el diario que advertía sobre rutas para evitar la manifestación que le hizo llegar tarde a su empleo. También los mapas se usan para indicar la evolución de las condiciones climatológicas de un país, el mapa ha dado muy buenos resultados, aunque las predicciones siguen fallando un poco.

En cuanto a tabla imagine un cuadro, divídalo y ponga la información que guste. Sólo se trata de un cuadro sencillo en el que se presentan datos descriptivos. Ejemplo de ello son tablas que presentan horarios, distancias, encuestas, etc.

El diagrama es uno de los gráficos que más ha evolucionado. El ordenador dio la oportunidad al diagrama de presentar expresiones gráficas más o menos complejas, que puede precisar de mayores habilidades artísticas. En el argot del nuevo periodismo gráfico es mayormente conocido como infografía, se supone que hace más claro el entendimiento de lo que se muestra.<sup>80</sup> Es una visión tridimensional, sólo recuerde

---

<sup>79</sup> Peltzer, Gonzalo. *Periodismo iconográfico*. Madrid: Rialp, 1991. Pag.129

<sup>80</sup> Varios autores. *Manual de redacción ciberperiodística*. Ariel comunicación. España. 2003

cuando algún aparato se le ha descompuesto y desearía ver dentro de él para saber qué falló. La infografía tiene esa función.

“Cuando el propósito del cuadro es mostrar cómo se ve o funciona algo, una infografía es más apropiada que los números o la prosa”, dice Rob Covery, presidente de la *Society of Newspaper Design*. Los objetos o sucesos pueden mostrarse con leyendas o pueden ser graficados de diversos ángulos, su interior, o cómo un objeto ha evolucionado. De esta manera, podemos graficar un accidente, el interior de un edificio o cómo un objeto ha evolucionado, el funcionamiento de una cámara de televisión debajo del agua o la caída de un niño en un pozo, asegura el también director de arte de *U.S News & World Report*.

La importancia de la infografía ha sido tal, que la mayoría de los periódicos tienen sus propios departamentos de infografía, e incluso han nacido hace unos años, las primeras agencias de Infografía. Existen gabinetes de prensa de organismos oficiales que ofrecen hoy a los medios sus propias infografías. En la actualidad existe una agencia, la SND (*Society for News Design*) encargada de la defensa y difusión de la infografía y el diseño periodístico. Otro punto de encuentro para los profesionales de estas disciplinas son los Premios *Malofiej*, en honor a Alejandro *Malofiej*, el mayor infógrafo de la comunidad hispano hablante.

Bueno, pues hablemos de una posibilidad de ilustración muy divertida: el fotomontaje. Con la invención de la cámara digital, se amplió aún más la gama de posibilidades para ilustrar. Gracias a los softwares y hardwares es posible editar fotografías en cuestión de minutos. Ya no es necesario un proceso de cuarto oscuro y secado para contar con fotografías, sólo se necesita un cable USB y una computadora, las imágenes se guardan en la máquina y es posible a partir de aquí comenzar a manipularlas. El fotomontaje digital es una especie de arte nuevo, donde se debe mezclar también la creatividad y habilidad del ilustrador.

La manipulación de fotografías es tan antigua como la fotografía misma. En los libros sobre fotografía del siglo XIX se habla con entusiasmo de “divertimientos fotográficos” que se lograban retocando fotografías, o a partir de la doble exposición de negativos, de “fotografías de espíritus” (generalmente resultaban por un mal lavado de una vieja placa), de doble impresión, de impresión directa de objetos en placas fotográficas y de fotografías compuestas. Recortar y pegar varias imágenes fotográficas solía formar parte del universo de los pasatiempos populares.”<sup>81</sup>

Desde 1923 hasta entrada la década de 1930, los usos del fotomontaje se extendieron rápidamente al campo de la publicidad y de la propaganda política: carteles, portadas de libros, postales, ilustraciones de revistas y libros e instalaciones expositivas. La combinación de fotomontaje y las nuevas técnicas tipográficas se materializó en diseños audaces, simples y llamativos.

En el fotomontaje hecho de forma digital ya no se distinguen los “tijeretazos”, sino que vemos imágenes que se integran, ocultando el proceso de manipulación. Esto permite que este mundo digital, reconstruido por completo en una computadora, parezca real.<sup>82</sup>

El fotomontaje funciona perfectamente, sobre todo, como un atractivo en las portadas de las revistas y bien hecho, crea por sí sólo un impacto que permite llamar la atención del

---

<sup>81</sup> Extraído de [sepiensa.gob.mx](http://sepiensa.gob.mx)

<sup>82</sup> [sepiensa.gob.mx](http://sepiensa.gob.mx)

público en una publicación. ¿Ya tiene identificado al fotomontaje en su mente? Es cierto, esta categoría requiere de mayor creatividad y habilidad, pero no se desespere, algo saldrá.

Claro que el fotomontaje digital, no existiría sin fotografía digital. Como disciplina y complemento del reportero gráfico, existen hasta publicaciones especializadas en fotografía digital. El periódico *Reforma*, por ejemplo, tiene un suplemento especial llamado “PIXEL”, donde selecciona las imágenes digitales más sobresalientes de sus fotógrafos dando una importancia especial a esta área. ¿No lo ha visto? Debe suscribirse para tenerlo cada mes. Está por demás decir que la fotografía fue el primer recurso del periodista para desarrollar el periodismo gráfico, primero en su etapa mecánica y ahora con la digital.

En la fotografía digital también, al igual que en el pasado con las cámaras mecánicas, se tiene la posibilidad de crear efectos, cambiar colores, hacer mezclas o movimientos que den a la imagen una manera diferente de expresar o denunciar un hecho, pero en menor tiempo y directamente.

Una gran ventaja de este sistema en comparación con la fotografía clásica, es que permite disponer de las imágenes grabadas al instante, sin necesidad de llevar la película al laboratorio y esperar un cierto tiempo hasta que éste entregue las fotos reveladas. Además, el costo, en comparación con el sistema análogo, por fotografía impresa es menor. Esto considerando que se pueden realizar múltiples tomas y elegir e imprimir sólo las mejores fotografías.

Para cerrar, hay que hablar de una disciplina nueva en lo que se refiere a la ilustración digital. Muchos de los recursos descritos anteriormente existían, aunque se realizaban a mano o con otros medios mecánicos, pero esta opción de ilustración es “nueva”. Estamos hablando de las Ilustraciones digitales con *photoshop* e *illustrator*. Dos de los programas que se han mantenido y han evolucionado en comparación con otros menos estables como el *FreeHand*, que prácticamente está en vías de extinción.

Se puede decir que antes, estos menesteres eran logrados principalmente gracias al uso de las herramientas del artista: Pinceles, acrílicos, óleos, pasteles, tintas etc., y después se sometían a un proceso litográfico para poder ser publicados en las revistas o periódicos. Los especialistas en estas herramientas lograban obras maestras en cuanto al dibujo y la ilustración, y hay que recordar que antes la mayoría de los ilustradores editoriales salían de las escuelas de arte y también se daba que al no existir herramientas de post-edición digital de fotografías (ahora se dice *photoshop*), se recurría a un maestro ilustrador experto en aerógrafo para “pintar” y arreglar fotografías o modelos.

En lo que se refiere a ilustración digital, también hay en la red una gran gama de ilustradores que ofrecen sus servicios a empresas periodísticas, muchos de ellos también son periodistas que hallaron en la ilustración una forma de comunicar.

Pues bien querido lector, este es el final de la descripción. Las opciones comentadas son sólo unos ejemplos de la variedad de ilustraciones que puede encontrarse en la lectura diaria de revistas o periódicos. El fin es que comprenda que ilustrar la información cotidiana de los periódicos o revistas no es cualquier cosa. Sobre todo, si nunca ha dado la importancia debida a las ilustraciones, hoy, en este nuevo milenio, es una buena oportunidad para conocer el cambio que se está generando en los medios con el uso de la digitalización para ilustrar.

Sobre todo para que no sea sorprendido. Ya que no se sabe hasta donde se podrá llegar en esta evolución digital, ni de qué manera seguirá cambiando la forma de informar e ilustrar. Como dijo Arthur C. Clarke hace algunos años: “Lo que hoy ha comenzado como una novela de ciencia-ficción, mañana será terminado como un reportaje”.

# Capítulo III

### CAPITULO III. ¿Arte para informar? Ilustración editorial digital de lo gráfico a lo artístico

En el nuevo milenio, el desarrollo de la tecnología trajo consigo una nueva posibilidad de disciplina artística: la del ilustrador editorial digital. Sin embargo, no se acepta del todo que este trabajo puede ser arte al hacer uso de las nuevas herramientas digitales. En los medios impresos, como las revistas, es donde esa forma de expresión ha sido posible de manera masiva. Desde sus orígenes, las revistas han sido de los principales foros de expresión y fuentes de ocupación para los ilustradores editoriales. Al principio, los ilustradores de revistas provenían del campo de las Bellas Artes y el diseño gráfico, o bien del ámbito de la informática. Sin embargo, con la llegada de la computadora a las redacciones y las opciones que ofreció para realizar la tarea de ilustrar, se abrió un campo nuevo a los para algunos periodistas con interés en lo gráfico y aprovecharon las herramientas digitales para desarrollar además de su labor escrita, una nueva forma de informar: la visual.

Hoy en día, la evolución en el trabajo del periodista visual, ha permitido que algunos desarrollen habilidades artísticas, pero aún no es reconocido su trabajo. Hay que destacar que es verdad que no todos los periodistas son artistas y que sólo algunos con el talento y el don se inclinarán por esta forma de hacer ilustración. Son estos precisamente de los que hablaremos en esta parte del reportaje ya que es necesario conocerlos pues estos periodistas han comprendido en su totalidad lo gráfico y ya no sólo se conforman con informar, también logran expresión, belleza, profundidad y armonía en sus ilustraciones. Utilizar arte digital en las revistas para acompañar los textos sin sacrificar la noticia por la estética puede ser funcional en temas ecológicos, éticos, sociales, políticos etc. Tal vez con imágenes artísticas, los medios puedan ofrecer una nueva visión de los sucesos, llegar a lo profundo de las personas para intentar despertar en ellos el entendimiento, la sensibilidad, la consciencia y el cambio.

Ya hay estudiosos que debaten la existencia de periodista visual y artista como el Dr. Kevin Barnhurst, quien en su artículo “*periodismo visual*” expone que “debemos a los artistas el crédito por haber inventado el periodismo o algo parecido al periodismo en las culturas antiguas. A través de muchos siglos, el arte visual funcionó como el medio de comunicación para las masas” por lo que ante la polémica de separación que abren algunos estudiosos entre periodistas visuales y artistas, en realidad sólo es una cuestión de términos ya que sucedió lo mismo con respecto a los escritores literarios y los periodistas cronistas y hoy existe el periodismo literario.<sup>83</sup>

#### 3.1 Máquinas para hacer arte

En el año de 1953, mientras el expresionismo abstracto y el informalismo eran las corrientes estilísticas predominantes en el panorama artístico occidental, el *Sanford Museum de Cherokee*, en Iowa (EUA), abrió las puertas a una exposición de gráficos generados por una máquina electrónica. Esta nueva forma de crear, era recibida en un museo como unos años atrás se hacía con obras de grandes artistas plásticos.

---

<sup>83</sup> Opinión extraída de su artículo: Periodismo visual (Infografía - 5). Revista Latina de Comunicación Social, Recuperado el 20 de junio de 2008 de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/62kevin.vis.h>

De acuerdo con el *Museo de arte Moderno* y la *Association for Computing Machinery Special Interest Group Graphics*, Charles Csuri fue el impulsor del arte digital y de la animación por ordenador. Creó el primer ordenador de arte en 1964. Su exposición *Más allá de las Fronteras* es una muestra de sus trabajos más innovadores de arte en ordenador. Charles Csuri fue el primer pintor en ganar el concurso de la revista *Computer and Automations*, con una obra que representaba su propio retrato tratado mediante un programa de ordenador.

Para este entonces no se sabía aún hasta dónde se llegaría con la computadora como generadora de ilustraciones. Sin embargo, los primeros intentos de arte con la ayuda de máquinas representaron una innovación tan importante que debía ser tratada cual obra de arte.

Esta modalidad creó polémica: Una máquina para hacer arte no parecía posible y los artistas tradicionales lo rechazaban como posibilidad para crear, otros menospreciaban esta nueva forma de expresión, algunos más dudaban de su evolución o su permanencia y defendían la clásica forma de realizar expresiones bellas, pero algo era seguro: la tecnología comenzaba a seducir al arte o bien, el arte, como manifestación, comenzaba a adaptarse a modernidad.

Tal vez se podría pensar que “arte” es una definición muy subjetiva para determinar que los inicios de expresiones digitales pudieran ser catalogadas así, pero tomando la definición en su significado original, la palabra “arte”, se usaba para nombrar a todo aquel oficio que se dominaba completamente al poner en práctica las técnicas para hacerlo. No sólo se refería a pinturas o esculturas; antiguamente se tomaba la raíz para oficios como “artesanos” o se nombraba con esta raíz a cosas muy elaboradas como “artefactos”. Por lo que podría decirse que el artista digital es aquel que domina la técnica y las herramientas digitales para crear.

Con esta nueva manifestación artística la historia se repetía: una innovación en el arte que rompiera con los cánones de los críticos o de la sociedad, (como sucedió con los impresionistas), era totalmente rechazada. Hoy en día no debería sorprender la vieja polémica de siempre. “Si a la fotografía le tomó 150 años ser aceptada como arte, las dudas en torno al arte digital seguramente continuarán aún después de que los productos y las herramientas con las que se producen sean obsoletas”, asegura la artista Mónica Mayer.

De alguna manera sí hay que establecer parámetros, pero que no estén basados en la ignorancia o en el rechazo sin argumento. Antes hay que analizar qué ofrece esa nueva expresión y en el arte digital, siendo una categoría nueva, mucho del conocimiento sobre arte tradicional no se aplicaría correctamente al intentar descartar qué es arte y qué no. Pero, afortunadamente, ya existen estudiosos del arte digital, como Bo Kampmann Walther, profesor de la Universidad del Sur de Dinamarca, quien se ha especializado en la estética digital. En su artículo *Questioning Digital Aesthetics* (2000), asegura que la estética digital se debe fundar principalmente en una comprensión

estructural de lo que ocurre entre la ontología de la obra de arte y la visión de la misma.  
84

Walther explica que la estética digital debe también reflejar los cambios particulares que las modalidades generadas por computadora han establecido. “Ahora mismo existen todavía plataformas para ingeniosos experimentos con materiales, puntos de vista y comunicación.

El hecho entonces, para determinar qué será considerado “arte” en la plataforma digital, parece radicar en su funcionalidad, que sean obras hechas con un fin específico, más allá de aspectos de belleza, el arte digital deberá conllevar un para qué fue hecho, la necesidad de comunicar o expresar algo”.<sup>85</sup>

Pero más allá de los debates, quien ha visto arte digital, ya sea en Internet o impreso en alguna revista o periódico, puede asegurar que no es algo frío y lejano lo que se ofrece. En él aparece la sorpresa, el sentimiento, la expresión. “El arte digital no es dependiente sólo de técnicas y ecuaciones matemáticas expresadas en forma de imágenes sino que es un arte humano, expresión de sensaciones, ideas, búsquedas personales, visiones en forma gráfica y expresadas usando un medio informático como herramienta, del mismo modo que durante siglos se ha usado el lienzo, la pared o la piedra.”<sup>86</sup>

### 3.2 ¿Hay Arte digital en las revistas?

Según la enciclopedia *Wikipedia on line*, el *Arte Digital* es una disciplina creativa que comprende obras en las que se utilizan elementos digitales o en el proceso de producción y/o bien en su exhibición. El arte editorial digital pasa por alguno de estos procesos, por lo que aunque sea impreso, forma parte de este apartado.<sup>87</sup> Antes, el arte digital impreso comenzó a masificarse gracias a los carteles que se exhibían en las calles o en la publicidad de las revistas o periódicos. Sin embargo, se comenzó a tomar el método, aprovechando las facilidades, no sólo para usar la ilustración digital como medio de consumo sino como una opción para ilustrar la información en las revistas de forma atractiva o, en algunos casos, divertida.

Así, el arte de apoderó de un medio más para reafirmar la frase que dice que “el arte está en todas partes”. Frase trillada dicen algunos. Pero, por más chocante que parezca, es verdad. El arte siempre se ha adaptado a lo nuevo, a lo moderno. El arte va atado a la evolución de la sociedad, a medida que ésta avanza, es una manifestación de las nuevas formas de pensamiento, y toma las nuevas posibilidades, los nuevos materiales, las nuevas herramientas para expresarse.

Se puede decir que la ilustración de revistas ya no sólo es relleno de páginas donde falta fotografía, ahora es una nueva disciplina tomada muy en serio por las escuelas o facultades de países como España, por ejemplo. Ya no sólo enseñan al periodista hacer imágenes o gráficas bonitas para llenar un espacio, además enseñan que la imagen en sí

---

<sup>84</sup> En el apartado de “máquinas para hacer arte” sólo se habla del arte digital en general. En lo que respecta a la ilustración digital informativa debe privar la ontología periodística.

<sup>85</sup> Walther, B. (2000). Questioning digital aesthetics. Disponible en: <http://www.sdu.dk/hum/bkw/digital-aesthetics.html>

<sup>86</sup> Rossana Valero. El Arte Digital: ¿Nuevas técnicas de producción o cambio en la apreciación estética? En línea: <http://hiper-textos.mty.itesm.mx/num4valero.html>

<sup>87</sup> Explicación de por qué pertenece a esta categoría la ilustración digital de revistas.

lleva algo más profundo: la expresión. Conscientes de ello, aseguran que “los avances tecnológicos se funden con las bellas artes alcanzando una simbiosis perfecta que consigue el mayor y más actual rendimiento creativo: arte y herramienta para plasmar las ideas. Computadoras y conocimientos artísticos necesarios para crear. La comunicación y la imagen será durante este nuevo siglo la mayor fuente de puestos de trabajo en todo el mundo”, es en síntesis lo que varias escuelas de ilustración editorial digital, proponen en la madre patria.

En sus inicios, la ilustración hecha en la imprenta sólo era realizada por los impresores como una necesidad: lo primero era educar al analfabeto, evangelizarlo a través de gacetas, libros u hojas sueltas con ilustraciones que hicieran comprender al iletrado su realidad. Después, ya no sólo se buscaba la ilustración como una necesidad sino como un gozo, un lujo, un plus, y las revistas han sido el medio idóneo para desarrollar el arte de la ilustración por las características que ofrece este medio.

Básicamente las revistas, tienen mayor flexibilidad que los libros y son más rígidas que los periódicos en el sentido de un mayor control de la coherencia de las formas visuales de la publicación, pero precisamente por ello, tienen una dotación mejor de recursos para su acabado y realización. Además, las revistas generalmente no salen diario: las hay semanales, quincenales, mensuales y bimensuales así que el factor tiempo, ayuda a esmerarse más para ofrecer como atractivo páginas bellamente ilustradas.

Las revistas buscan brindar al lector un nuevo pasatiempo, una opción placentera, una publicación para el deleite, por ello, las ilustraciones artísticas se vuelven fundamentales, ya que alguien puede hojear una revista y esa puede ser una razón para interesar al lector en algún tema, pero, antes ya le distrajo el contenido visual ya que como aseguran los estudiosos de la imagen: “el ser humano está más fácilmente preparado para las impresiones visuales que para las de cualquier otra clase”<sup>88</sup>.

Quien realmente hace arte digital para las revistas, y no sólo gráficos, ya domina varios programas y es capaz de realizar cosas que no se consiguen tan fácilmente con todo y que la máquina sea un apoyo.

Existen ejemplos en el ámbito informativo de revistas que cumplen con la doble función de comunicar y hacerlo bellamente, es decir, utilizan una ilustración digital artística como imagen en algún artículo o reportaje. Entre ellas podemos destacar a la revista *Time* que utiliza la realidad combinada con fantasía (Foto + Dibujo) o *Business Week* que hace uso del dibujo explicativo.

El arte se ha abierto espacio en los medios de comunicación, busca expresarse donde sea. Pero como dice, Vladimiro Merino, ilustrador editorial y publicista argentino vía correo electrónico: “es importante que el arte esté en todo, pero claro, no se puede vivir en vacaciones porque entonces no serían vacaciones”.

La unión de arte, comunicación y tecnología permitieron crear publicaciones más atractivas: abrió nuevas opciones para interesar a un público ya muy contaminado con la televisión, trajo más competencia, variedad de publicaciones, mayor calidad, innovaciones en el diseño, ¡ah! y muchas fuentes de trabajo. Además, la tecnología permitió que sea posible hacer arte para las revistas ya que se requiere menos tiempo

---

<sup>88</sup> Enciclopedia de “Las Bellas Artes”, Tomo 2, Pag.5

para realizar ilustraciones digitales artísticas, no se requiere de un taller lleno de máquinas y tintas como antes; es más económico y hay mayores posibilidades para crear, en fin. La ilustración digital es una disciplina que trajo a las revistas un nuevo aire que llegó cargado de arte con pixel.

### 3.3 ¿Es arte la ilustración digital? Un artista resuelve la incógnita

Un artista puede tener una visión más completa de lo que es arte y lo que no. Su preparación, el entrenamiento del ojo y la sensibilidad que manejan pueden dar una visión más atinada de este nuevo fenómeno.

Para Minna Myllán, graduada en la Academia de San Carlos, la ilustración editorial sí puede ser una nueva disciplina para hacer arte, pero aclara “no todos los artistas hacen arte y no todas las ilustraciones pueden ser arte”. Para que la ilustración editorial digital pueda ser arte, explica, debe fundamentalmente comunicar a todo individuo la esencia de la situación que está ilustrando, para aclararle un tema a profundidad, y el individuo lo plasme en su alma y su alma a su vez lo vuelva a la mente siempre de una manera precisa. Y aclara que “la ilustración digital presentada en una revista para ser arte debe cumplir con tres elementos fundamentales: Belleza, profundidad y estética”.

Millán, con maestría en *materiales de la pintura clásica*, agrega que en este siglo el desarrollo de la tecnología ha influido para que una disciplina como el arte digital sea tomada en cuenta en la elaboración de las revistas. “Yo creo que para el artista, cualquier herramienta que se le presente, no va a ser una limitante, sino un impulso. La computadora con los programas de dibujo es una prolongación, un instrumento más para desarrollar más arte. Digamos, que la tecnología vino a acortar el tiempo de creación, hablando de la ilustración editorial digital. No es lo mismo un proceso tradicional, que un proceso digital, la máquina como debe de ser usada es para ayudar al hombre, no para entorpecerlo ni para ocupar su lugar, únicamente es un instrumento que debe agilizar el trabajo en su elaboración y masificación”.

Así que la artista no se anda con medias tintas, y ve como una necesidad el que se recurra mayormente al arte para ilustrar ciertos temas: “debería ser un requisito presentar la información de manera bella, artística. La ilustración artística lograría una mayor y más profunda comunicación con el público, con el lector, con el que busca la información, no a manera exclusivamente caricaturesca, a la burla, a la crítica, sino, mostrar el fondo.

Dentro de las aportaciones que ella considera tendría a la sociedad la ilustración artística no duda en mencionar que “por principio sería un regalo a la vista, después no va ser tan fácil que se bote a la basura, la imagen invitará al lector a verla una, dos tres veces, y muchas veces más y esto sería cada vez que lo observan una reflexión diferente, por eso debe ser artística, por eso debe cubrir el requisito de ser arte, algo creativo, algo bello, estético, algo que no es tan fácil que el hombre deseche, sino que lo haga asiduo con mayor fuerza para que su vista, para que su mente lo relea y busque más. Además, asegura que la portada de una revista bellamente ilustrada puede hacer que se consuman en mayor medida las revistas.

No duda en afirmar, con cierto aire de victorias recordadas en su trayectoria como artista que “algo bello siempre invita a adquirirlo” y agrega, “una revista siempre es más accesible que una obra, por lo que puede llegar a muchas mentes”.

### 3.4 Arte digital; característico de esta época: escritor

Son los escritores los que requieren en algún momento acompañar texto con imágenes, o cuyo escrito en un medio de comunicación es acompañado por alguna imagen ordenada por los editores para ilustrar su trabajo, por ello es interesante saber ¿Qué piensa el escritor de las ilustraciones hechas de forma digital que acompañan un texto?

Para Gustavo Ogarrío, periodista de *La Jornada*, tanto el texto como la imagen articuladas son un concepto artístico: “ahora quizás algunos medios o algunas revistas no lo incorporan con esa idea todavía, pero cada vez más esa brecha se va diluyendo, yo creo que lo ideal es que sean un sólo concepto artístico”.

Aunque aclara que no toda la ilustración hecha por medios digitales es arte: “la ilustración artística debe expresar, aunque se valen de una tecnología digital y son concebidas dentro de ese formato, deben tener una dimensión poética para ser arte”, asegura Ogarrío. Pero no duda en afirmar que el arte digital es característico de esta época. “Aunque aún existe también una discusión, un acomodo de hasta dónde la intervención digital puede ser considerada como arte, puede ser una discusión que va a estar ahí y que va a tardar tiempo en estabilizarse”, dice conforme el también ganador del *Premio de crónica urbana, Salvador Novo 2006*.

Recuerda que con la llegada de la computadora a las redacciones en el ámbito de la comunicación, las ventajas fueron muchas, y la ilustración digital ya no es sólo hacer monitos para llenar espacios “la evolución de la tecnología y el desarrollo en los ilustradores hizo posible realizar arte, lo que trae muchos beneficios al lector al ampliar el mensaje ya que es más rico, tiene un nivel simbólico mucho más amplio, el mismo texto podría entenderse mejor, lograr mejor su mensaje, es más, podría sugerir otros mensajes”, asegura.

Además, con expresiones artísticas ilustrando medios que circulan a nivel masivo, existe una nueva posibilidad de poner en contacto a cierta parte de la sociedad que a veces no puede acceder a otro tipo de arte, con ese arte y con ello desatar ahí una respuesta de sensibilidad de ciertos públicos que históricamente han estado marginados de las expresiones artísticas, digamos “cultos”, explica.

“La imagen en general en la historia latinoamericana siempre ha sido un vehículo de expresión muy potente, no sólo porque antropológicamente el hombre se rige por imágenes, la imagen siempre atrae, siempre contiene algo, algún símbolo que a veces no comprendemos pero que queremos alcanzar y comprender. Hay un nivel más cotidiano de mayor circulación donde muchos medios están apoyando su núcleo de interés en la imagen, eso me parece positivo, lo que me parece negativo es que uno se sienta atraído por una imagen y en realidad esa imagen que promete un contenido mayor, una posibilidad de sensibilidad y reflexión no tenga nada”, profundiza el también columnista de la revista *Etcétera*

El escritor se sorprende con lo que ha visto de ilustración hecha por computadora: “haciendo una revisión del pasado no había, ni uno podría imaginar que habría una cosa como arte digital”.

### 3.5 ¿Artistas y periodistas?

Sabemos que hay arte en las revistas, pero, ¿es posible que algunos periodistas visuales puedan ser artistas poniendo en práctica su trabajo pero de manera visual, de tal manera que al informar puedan expresar, y no sólo mostrar?

El Dr. Kevin Barnhurst, en su artículo *Periodismo visual*, explica que debemos a los artistas el crédito de haber inventado el periodismo o algo parecido al periodismo en las culturas antiguas. “En el tiempo de los romanos, llevaron en las procesiones triunfales unas pinturas que transmitieron en forma visual los informes de las batallas exitosas”.

Barnhurst expone varios ejemplos para sustentar que a través de muchos siglos, el arte visual funcionó como el medio de comunicación para las masas. La gente de la edad media (al igual que en la actualidad en muchas partes del mundo) no podían leer, así que la pintura llevaba las noticias del día tanto como las ideas importantes sobre la religión y la política.

En el siglo diecinueve, los artistas tenían mucho afán en incluir la información noticiosa como parte del papel artístico. Entre esos ejemplos destaca al clasicista Jacques-Louis David, que después de la revolución francesa, pintó el asesinato de Jean-Paul Marat, quien fue acuchillado en su baño por Charlotte Corday. La partidaria mató a Marat porque creía que era uno de los culpables del reino del terror. Otro artista nos dio un informe que no tiene tanta fuerza.

También recuerda que el español Francisco de Goya pintó un fuerte relato de las ejecuciones del 2 de mayo de 1808, unos seis años después de haber ocurrido. Los madrileños fueron fusilados sin proceso, en un campo cercano, después de un alboroto en contra de los soldados franceses. “Así como el buen reportaje interpreta la realidad con fuerza y ánimo, estas pinturas son interpretaciones desde un específico punto de vista. Son cuentos impresionantes que se graban en la memoria”.

El ejemplo más famoso del reportaje artístico, asegura, fue en de Theodore Gericault, en su pintura en la balsa del barco "Medusa". La fragata francesa fue destruida en una tempestad en el océano Atlántico al oeste de África en julio de 1816. De los ciento cuarenta y nueve pasajeros que se escaparon en la balsa hecha pedazos del barco sólo quince sobrevivieron. La historia del enloquecimiento y del canibalismo de los pasajeros y la falta de responsabilidad de los oficiales navales enojó al público francés. Gericault procedía como periodista. Trabajó con el carpintero del barco, quien hizo un modelo de la balsa. Gericault también dibujó estudios de los locos y de los cadáveres para dar una impresión verídica del acontecimiento. La pintura está llena de datos. Esta pintura fue llevada a Inglaterra y su exhibición allí y en Francia contribuyó al movimiento que llegó a cambiar las leyes francesas.<sup>89</sup>

Como estos ejemplos existen muchos más que muestran al artista interesado en su entorno social, económico y político, pero ¿es posible que suceda lo contrario? Es decir,

---

<sup>89</sup>Barnhurst, Dr. Kevin G. (1998): Periodismo visual (Infografía - 5). Revista Latina de Comunicación Social, Recuperado el 20 de junio de 2008 de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/62kevin.vis.h>

que algunos periodistas con creatividad y facultades ¿puedan hacerse artistas y a través del dominio de las herramientas digitales y realicen arte para informar?

Según la enciclopedia de “Las Bellas Artes” un artista, por encima de todo es un hacedor.<sup>90</sup> Por lo que el periodista obtiene un punto a su favor. Por otro lado, para María Antonia Labrada ante la cuestión de si el arte es algo que se puede aprender, fruto de la técnica, de la inspiración, del genio o depende más bien de dotes naturales, aclara que también se trata en el fondo de la pregunta tópica sobre el nacer o hacerse periodista.<sup>91</sup>

Está claro que no todos los periodistas serán artistas sólo con desearlo, ni a todos les quita el sueño hacer arte con su trabajo, pero aquellos con el interés, la creatividad, la tenacidad y el don pasarán de lo gráfico a lo artístico.

Así que el periodista ilustrador interesado y con el don natural que lo llama a expresar más allá de lo gráfico, puede rescatar esa parte artística trabajando en ello. Aunque no hay que olvidar algunas aptitudes de artista que son más bien hábitos a desarrollar, como por ejemplo: la capacidad de trabajar en equipo; “debe abandonar sus ambiciones personales y concentrarse en ser periodistas que usan imágenes en vez de palabras”, sentencia Peter Sullivan. Además, explica, el periodista debe tener la creatividad del artista, sin abusar del valor artístico, trabajar con velocidad, buscando como resultado algo original y no el típico clisé.<sup>92</sup>

Pero, la mejor respuesta, puede venir de un artista ya que hablaremos en su lenguaje como dicen por ahí.

Ante la pregunta de si un periodista puede desarrollar el sentido artístico, Mynna asegura tajante: “indiscutiblemente, el periodista ha usado la letra primeramente y se ha desarrollado en el ámbito de escritor, o periodista literario, es decir, da el salto de lo común a lo artístico y la sensibilidad no está limitada a una especialización y seguramente el nuevo periodismo gráfico puede encausar a muchos a dar el salto de lo gráfico a lo artístico, sobre todo a aquellos que traen este don para comunicarse a través de la forma, de la línea, del punto”.

Millán, quien ha realizado varias exposiciones individuales y colectivas, afirma que lo único que le haría falta a los nuevos periodistas gráficos para llegar a ser artistas sería trabajar en ello: “un artista se dice que nace pero para demostrarlo como todo, tiene que trabajar. El trabajo es el impulso. En cualquier escuela puedes conocer a muchos que son muy buenos periodistas pero que se encasillan y no trabajan más en especializarse, en buscar nuevas formas de innovar y no llegan a más por buscar sólo un modus vivendi y para ser artista tienes que trabajar mucho para lograr captar las expresiones, unos menos otros más pero tienes que trabajar”.

Asimismo, explica que al periodista se le va conformando una mente para sintetizar por eso podría ser mejor para ser ilustrador. “Habría que buscar muchas mentes abstractas para que pudieran entender y sintetizar en una imagen aquello que muchas veces con la escritura puede llevar muchas páginas de información. Al desarrollar el sentido artístico, el periodista podría llevar un mensaje profundo con una imagen. La fusión de periodista y artista, creo que existe cuando con sus ilustraciones son críticos y concretos, y

<sup>90</sup> Enciclopedia de “Las Bellas Artes” Tomo 10. Pag.9

<sup>91</sup> Periodismo y arte: el problema de la verdad propia de los haceres informativos, pag.97

<sup>92</sup> La práctica del periodismo iconográfico, p.166

además crean consciencia con ilustraciones bellas, sin que el periodista llegue a persuadir con intención en algún tema por favoritismos. Pero esto es importante, la ilustración sí debe ser bella para que el comprador no la deseche, y pueda mirarla varias veces y encontrar todo aquello que el periodista-ilustrador, está comunicando”.

Por su parte, el artista literario, Gustavo Ogarrio, comparte la idea de aceptar el término de artista para aquel que domina la técnica digital e ilustra información.

Explica que sí es una nueva disciplina artística en la que el periodista puede experimentar y aportar nuevas cosas. Lo que es viejo es esa polémica ya que explica “eso se dio por ejemplo en los cronistas de principio de siglo XX, ya que había una indefinición de qué era el cronista ¿Era periodista o era un escritor que se estaba robando un espacio del periodismo para hacer su arte? Pues era las dos cosas, podían informar sobre la vida cotidiana: los usos, costumbres, viajes, política, pero al mismo tiempo eran textos artísticos. La fusión entre periodismo y arte es muy vieja, parece que es nueva ahora con esto, o más bien, yo lo entendería como que se ha renovado ese debate pero es un debate que se ha mantenido en América Latina y México desde el siglo XIX”.

Ogarrio, *Premio Latinoamericano de cuento “Edmundo Valdez 2005”*, dice que la polémica también apareció con los dibujantes, los cartoneros o los cronistas que desarrollaron su trabajo sobre todo en los medios y ahora es considerado un arte. Hoy en día si preguntamos si los ilustradores de los periódicos mexicanos del siglo XIX eran artistas, casi nadie lo podría debatir, aunque en su momento fue polémico también. Hay incluso libros de cartonistas que son estudiados como expresión artística y al mismo tiempo como expresión periodística, además de ser un objeto histórico. “Entonces yo creo que estamos en una nueva fase de ese debate, donde al final reconoceremos que el arte sólo se adapta a las nuevas herramientas y posibilidades de expresar”.

En tanto que la psicóloga Leticia Luna Rodríguez<sup>93</sup>, afirma que un periodista puede llegar a ser artista mediante el uso de la tecnología porque finalmente cualquier profesión puede ser arte en la medida en que se vaya refinando una técnica y la intención sea precisamente despertar en las personas, más allá de lo consumista o lo enajenante, la parte espiritual que llena al ser humano.

No hay razón para que algunos periodistas puedan ser artistas, según el periodista español y Doctor en derecho, Miguel Urubayen<sup>94</sup> “el periodista en la actualidad y el estudiante que quiere prepararse para la profesión periodística tiene que enfrentarse con esta situación nueva, buscando mayor conocimiento del arte y diseño gráfico”.

Muchos periodistas piensan que la formación del artista resulta del talento y por esta razón ni siquiera se esfuerzan para educarse de manera visual. Es un gran mito creer que sólo la gente que tiene talento puede tener el conocimiento visual. Se puede educar el ojo del periodista en general y quien tenga el don y la creatividad rebasará lo gráfico para hacer arte, y quien no, hará gráficos, pero la visión de un periodista educado visualmente será diferente de aquel que ni siquiera le interesa. “En este sentido, toda la

---

<sup>93</sup> Da clases en la Universidad Nacional Autónoma de México y tiene la Maestría en Desarrollo Humano

<sup>94</sup> Exprofesor de la Universidad de Navarra y la Complutense de Madrid fue el primero en acreditar la materia de Cultura de la Imagen en la actual Facultad de Comunicación de la Universidad de Navarra.

tecnología moderna no librerá al periodista de las tinieblas. Lo que se necesita es una fe en la razón y en la educación. Como las otras formas de saber, el conocimiento visual es algo que se puede entender, analizar y ordenar. La habilidad visual, se desarrolla poco a poco”, sentencia Urubayen.

### 3.6 INFOR-ARTE: Arte en la información ¿para qué?

Aún cabe preguntarse si es posible que ilustrar la información de revistas con imágenes que sean artísticas pueda cambiar algo en el lector. Según varios autores, sí es posible, por ejemplo: Salomon Reinach, asegura que está comprobado que “ninguna sociedad, por rudimentaria que haya sido, ignoró el arte. El elemento artístico, ya vaya unido a la utilidad, ya exista él de por sí, es siempre un producto de la actividad humana, pero de una actividad libre y desinteresada, cuyo fin no es la satisfacción de una necesidad inmediata, sino despertar en nosotros un sentimiento, una emoción viva (la admiración, el placer, la curiosidad y a veces el terror)”.<sup>95</sup>

Así que más que un lujo, el arte en la información cambia nuestra forma de ver y sentir los eventos cotidianos, para hacer más conciencia. “Toda obra de arte, pone en relación al hombre a quien se dirige con el que la produjo, y con todos los hombres que simultánea, anterior o posteriormente, reciben impresión de ella. La transmisión se opera del modo siguiente: Un hombre cualquiera es capaz de experimentar todos los sentimientos humanos, aunque no sea capaz de expresarlos todos. Pero basta que otro hombre los exprese ante él, para que enseguida los experimente él mismo, aun cuando no los haya experimentado jamás”, de acuerdo a León Tolstoi, autor del artículo ¿Qué es el arte?<sup>96</sup>

Además, los medios obtienen otros beneficios ya que aunque prive la información, no se puede soslayar lo artístico; se puede y se debe tender a la belleza de las formas en la confección de los mensajes informativos visuales, explica Max Bense. Esto daría nuevos bríos a la creatividad en prensa y en la información, ayudando a que se recupere de algún modo la personalidad de cada medio”.<sup>97</sup>

El autor de *Consideraciones metafísicas sobre lo bello*, asegura que “los signos que componen los mensajes informativos visuales pueden ser bellos: información y creatividad son perfectamente compatibles, y se puede hablar de una estética de la información”.

También Sully en su *Sensation and Intuition*, coincide en que el arte, en su definición, es sencillamente un producto capaz de procurar a su productor un goce activo y hacer nacer una impresión agradable en cierto número de espectadores o de oyentes, con independencia de toda consideración de utilidad práctica.

Tal vez es por ello que en estos días, los periódicos tampoco escapan a esa búsqueda de belleza en sus ilustraciones, aunque, en lo que se refiere a éstos, buscan, principalmente, informar rápidamente. Y es que en los diarios no hay mucho tiempo para emplear el arte. Sin embargo, en informaciones de gran relevancia o en los que se presenta un reportaje o artículo sí existe la posibilidad encargarse de una ilustración más elaborada; el

<sup>95</sup> Autor del libro “Apolo”. Historia general de las artes plásticas.

<sup>96</sup> León Tolstoi, ¿qué es el arte?, extraído el 13 de mayo del 2008 de [www.antorcha.net](http://www.antorcha.net)

<sup>97</sup> Opinión extraída del libro “La práctica del periodismo iconográfico”, p.173

libro por su parte también hace uso de la ilustración digital. Pero, el mejor medio para desarrollar el *arte de la ilustración editorial* son las revistas como ya se mencionó.

Claro que también hay detractores, no todos están de acuerdo en que el arte sea usado para ilustrar información. Por ejemplo George Rorick, director de KRTN, junto con otros informadores estadounidenses aseguran que todo lo que exprese un gráfico informativo debe estar al servicio de la información limitando completamente las posibilidades creativas de los artistas o informadores gráficos. Sin embargo, existen otros periodistas como Petter Sullivan, y los periodistas ingleses Nigel Holmes, Edwin Taylor y Harold Evans que aseguran que es posible crear belleza en libertad utilizando los lenguajes propios de la comunicación para ilustrar. Y es esta visión la que rige mayormente en las revistas estadounidenses de mayor importancia como *Traveler*, *Time*, *US New and World Report* o *Con Random*.<sup>98</sup>

Existen varios factores que influyen para evitar interesar al ciudadano por temas realmente importantes, pero tal vez se podría comenzar a atraer al consumidor de revistas por su entorno a través de temas y portadas atractivas. Por ejemplo las revistas como la *Quo* o la *Muy Interesante* se mantienen vigentes y despiertan el interés en la ciencia a quienes no la entienden del todo. Las revistas hacen comprensible sus temas con un lenguaje accesible para el lector común y sus gráficos y portadas convencen al lector interesado para adquirirlas.

La información que surge todos los días da suficiente pretextos para ilustrar, asegura María Antonia Labrada: “la belleza se encuentra en todas partes, en los episodios cotidianos, en los materiales humildes y en los más sofisticados, en los datos estadísticos, en las situaciones humanas más dramáticas y también en las más degradantes”.<sup>99</sup>

Al utilizar el arte como recurso ilustrativo a través de las imágenes se puede generar un interés más profundo en los lectores y crear consciencia e interés de situaciones cotidianas que merecen atención, temas ecológicos, sociales, culturales o de salud entrarían a profundidad con su mensaje visual. “El arquitecto que proyecta una casa moderna, sinceramente cree que puede hacer de un hombre un ser social mejor, mejorando las condiciones físicas bajo las cuales vive, tanto visual como físicamente. Mejorando el ambiente que rodea a la gente, se mejora la gente”.<sup>100</sup>

### 3.7 “El mensaje de la imagen artística sí funciona, y funciona muy bien”

Dicen por ahí que “Una imagen dice más que mil palabras”. Refrán muy viejo, pero ¿será verdad que a través de las imágenes y del uso del arte digital en las revistas se podrá llegar a las profundidades del ser humano? ¿Será posible que la luz de la información hecha ilustración entre a su pensamiento, razón o alma para crear una conciencia en las personas?

---

<sup>98</sup> Ibidem. Pag.168

<sup>99</sup> ibidem.pag.175

<sup>100</sup> Enciclopedia de “Las Bellas Artes”, Tomo 10. Pag 5,21

Para el Dr. Kevin G. Barnhurst las imágenes visuales proveen gran cantidad de información ya que la mayor parte del conocimiento se adquiere visualmente y, además, el pensamiento mismo ocurre en forma visual.<sup>101</sup>

Asegura que muchos de los avances científicos han sido descubiertos mediante la imagen visual. Como ejemplo toma el gran físico Albert Einstein que describió su pensamiento mismo como proceso visual. Las imágenes eran como herramientas que usaba Einstein mentalmente. Su explicación de la teoría de la relatividad está llena de objetos observados, como el reloj de pulsera, el semáforo, el espejo, la locomotora y el relámpago. Barnhurst, en su artículo sobre *Periodismo visual*, expone varios ejemplos de otros hombres de ciencia que procedieron de manera similar, por lo que para él, las imágenes visuales son importantes no sólo para los artistas sino también para cualquier persona que quiera pensar.

La opinión de la psicóloga Luna, coincide con esta apreciación y asegura que la imagen en una publicación puede ser incluso más importante que el texto. Explica que el cerebro va aprendiendo a partir de imágenes “desde que somos pequeños, antes de que podamos aprender las palabras, nuestro mundo es de imágenes, entonces con el desarrollo del lenguaje es cuando ya podemos identificar esas imágenes, pero todo el tiempo estamos procesando a nivel cerebral imágenes, es lo más directo para el aprendizaje, para que se retenga la información”.

Además, asegura que existe un gran beneficio al incluir las imágenes artísticas para ilustrar las revistas, sobre todo cuando se trata de persuadir a las personas en cambios de actitudes o de adquisición de opiniones, “ahí es donde podría beneficiar. Cuando quieres moldear la actitud de alguien, como que se deje de tirar basura en la calle, es decir, para formación de valores”.

El arte editorial manda un mensaje más profundo ya que toca los sentimientos, la sensibilidad de la persona a través de lo que está observando, entonces si la imagen además provoca una sensación o un sentimiento, o una emoción es más fácil que también quede grabada o que cause más impacto al cerebro, explica.

Por ello, recomienda aumentar las ilustraciones artísticas en las revistas: “sería enriquecedor porque hay una contaminación visual, que llega a aturdir al ser humano y a causar efectos negativos en su estado emocional, entonces cuando hay arte, también el ser humano puede encontrar una relajación en la información que se le está enviando. Además, con toda la tecnología que hay hoy en día se puede incluir mas arte. La tecnología se va poniendo de moda y también va facilitando el trabajo de los profesionistas, hay mayores opciones para desarrollar su trabajo y en menor tiempo, sobre todo cuando la comunicación debe ser tan rápida”, explica.

La también maestra de la UNAM, considera que una revista bellamente ilustrada, atrae más publico, “porque estamos acostumbrados a buscar las cosas armónicas, es por naturaleza buscar lo que nos causa una sensación agradable, entonces, lo estético, lo armonioso, lo bello, capta más nuestra atención”, asegura.

---

<sup>101</sup> Afirma en su artículo Periodismo visual (Infografía - 5) Revista Latina de Comunicación Social.

### 3.8 Más vale un periodista artista que un ciento graficando

Ya hay periodistas ilustradores y artistas pero, ¿Dónde están? Los primeros periodistas ilustradores eran tratados como periodistas que tenían una habilidad más, aún no se podían definir como periodistas visuales, ni eran tan necesarios en la redacción de fijo, para ello había diseñadores. Sin embargo, algunos comunicadores curiosos y con la habilidad descubrieron que además de escribir podían ilustrar sin pensar que en el futuro hasta especializaciones habría. Mucho menos que algunos con el don, la creatividad, la evolución de su trabajo, el desarrollo del ojo artístico, y la disciplina llegarían a ser artistas. Pero, hoy ya existen periodistas gráficos y periodistas ilustradores con una amplia trayectoria.

Algunos empezaron ilustrando a mano y más tarde hicieron su trabajo digital, otros, llegaron cuando ya había un desarrollo en los programas de diseño y dibujo y tomaron las herramientas para hacer ilustración. Pero hay otros, pocos tal vez. Otros que no son sólo periodistas que hacen gráfica, ellos tiene el don, son creativos, han perfeccionado su técnica, tienen un estilo y expresión propio aún en sus infografías, que cual plano de arquitecto, permite al espectador echar a andar su imaginación.

Según el Dr. Kevin G. Barnhurst, los periodistas deben pasar tres etapas para ser catalogados totalmente como artistas: El nivel más básico sería saber *apreciar*. Ya que el que puede apreciar la comunicación visual, reconoce primero que existen mensajes visuales en los periódicos, en los otros medios de difusión informativa, y también en el mundo del arte y de las cosas visibles en la vida diaria. Además, el que aprecia estos mensajes pone suficiente valor en ellos hasta el punto de pensar en la manera en que la forma visual influye o cambia a la materia o el contenido de la comunicación.

El segundo nivel de la alfabetización visual es el de *funcionar*, donde el periodista puede interpretar cómo en la ilustración hay elementos expresivos, es decir, dan la impresión emotiva. El periódico que tiene redactores informados de cómo funciona la forma visual en su misión periodística, logra un diálogo constante que produce mensajes más interesantes; por lo tanto el periódico se ve más vivo. Éste es el nivel que todos los periodistas deben alcanzar.

Y el nivel más alto pertenece la habilidad de *comunicar*, es decir, puede hacer arte consiguiendo que el lector entienda perfectamente el mensaje, no sacrifica la información al mostrarlo de manera artística. En este nivel se encuentran los periodistas artistas. Éstos pueden formar mensajes visuales, escogiendo conscientemente un estilo apropiado. Los comunicadores visuales logran este nivel a través de muchos años de ensayo en que se desarrolla la intuición. Pocos periodistas alcanzan este nivel, pero en muchos periódicos ya hay departamentos de arte en los que trabajan los artistas periodistas.

Un periodista artista a destacar por ser el pionero en lo que a la ilustración informativa se refiere es Peter Sullivan. Él es considerado el líder mundial en periodismo visual. Sullivan cree que es esencial la necesidad de información gráfica en los periódicos modernos, incluir dibujos, palabras e imágenes fotográficas para crear un significado visual de modo que la cobertura de noticias y artículos sea extendida para ayudar al lector al total entendimiento del texto, y vaya más allá.

La primera base sobre la que se construyó la infografía moderna y actual surgió en *The Sunday Times* (edición dominical del diario más prestigioso de Gran Bretaña) en la década de los setenta de la pluma de Peter Sullivan. Una época en la que todavía no existían los ordenadores y era imprescindible realizar todo a mano. Sullivan era un buen dibujante, porque tal y como exigía el momento, provenía del mundo de las Bellas Artes. Su estilo, con una estética similar a la del cómic, es muy realista. Anexo 25 (Ilustración Sullivan)

Diez años atrás, Sullivan se había dedicado a la enseñanza de diseño y a la edición de libros, trabajo que no duda en calificar de “aburrido y monótono”, así que la oportunidad de trabajar en un diario, le abrió las puertas a un mundo en donde llegó a destacar notablemente como informador gráfico.

Gracias al trabajo de Sullivan, el *Sunday Times* no tenía competencia y los demás periódicos comienzan a sentir la necesidad de incluir este tipo de información visual a sus medios, así que para la década de los ochentas, esta corriente se habrá difundido en la mayoría de periódicos y revistas norteamericanas, ingleses y europeos.

Es por ello, que Sullivan aún sin el uso total del ordenador, es un personaje importante en la historia de la ilustración artística, como un motor que impulsa el interés por la ilustración en prensa y que además consigue hacerlo con gran calidad y perfección que ahora son conseguidos con varios programas de dibujo o diseño. Claro que con la llegada del ordenador, no duda en hacer uso de él, consiguiendo grandes beneficios sobre todo en lo que se refiere a rapidez. Él mismo recomienda el manejo del ordenador como una herramienta imprescindible para el ilustrador gráfico, pero antes aclara que la creatividad es la base de todo buen trabajo y sin creatividad por más increíble que sea la computadora, nada saldrá de ella.

Otro periodista importante en el ámbito de la ilustración artística de esa época es Nigel Holmes. Discípulo de Sullivan en *The Sunday Times*. Nigel Holmes marchó a la popular revista estadounidense, *Time* donde creó una poderosa sección de infografía que se caracterizó por el uso del color y la configuración de un estilo propio, muy limpio y similar a los trazos de ordenador (que sin embargo estaba conseguido a mano), combina los gráficos estadísticos con imágenes y los convierte en información. Holmes es un puente entre el dibujo realista de su maestro, Peter Sullivan, y el movimiento esquemático y plano del momento.

Hoy en día uno de los más importantes periodistas artistas visuales joven es el argentino Norberto Baruch. "Los diarios son aburridos, por eso no se leen." Asegura Baruch, quién por este motivo se ha caracterizado por buscar la manera de hacer atractivos los diarios, revistas y páginas de Internet a través de una propuesta basada en ilustraciones de calidad, expresivas y artísticas. Él es catalogado como el mejor exponente del arte digital y de la vanguardia latina. También es delegado de la Society For News Design (SND) para el Río de la Plata. Ha formado parte del departamento creativo de prestigiosas agencias de publicidad, como *McCann - Erickson*. Desde ese ámbito, ha logrado que la creatividad argentina fuera apreciada a nivel internacional. Anexo 27 (Portada de revista Vía Libre)

Actualmente trabaja en la creación de la primera carrera universitaria de Diseño de la Información, para la Facultad de Comunicación y Diseño de la Universidad de Palermo. En la Universidad Austral está armando el primer posgrado en comunicación Visual de Argentina. Su trabajo puede apreciarse también en el diario argentino *La Nación*, en múltiples revistas tanto argentinas como españolas y desde *Visualmente*, una página de

Internet que es un foro de periodistas visuales, donde además de información sobre esta disciplina hay noticias del tema y ejemplos de ilustración digital artística hecha por periodistas. Anexo 28: (Ilustración para periódico)

Otro periodista ilustrador digital destacado es el peruano Xavier Díaz de Cerio. Él es licenciado en periodismo por la Universidad de Navarra y empezó como infografista en 1994 en el diario *El Mundo*. Trabajó también como editor de infografía en el diario Perfil y el *Diario de Cuyo* (ambos en Argentina). Ha liderado las áreas de infografía e ilustración, fotografía y diseño del diario *El Comercio*, de Lima (Perú). Durante este periodo entre 1999 y 2004 dicha área gráfica obtuvo numerosos premios internacionales, entre los que destacan especialmente los obtenidos en infografía: premio de la Sociedad Interamericana de Prensa (SIP) 2000 y 2001; y 11 premios *Malofiej*, considerados los *Pulitzer* de la infografía y otorgados por la Society for News Design (SND) y la Universidad de Navarra en España. Durante el 2002 *El Comercio* fue reconocido como uno de los seis periódicos que mejor habían utilizado en el mundo la infografía durante ese año. Actualmente tiene su propia empresa dedicada a la comunicación integral, realización de infografías y asesoría en el periodismo visual.

Una eminencia más en lo que a ilustración editorial digital se refiere es Alberto Cairo quien es licenciado en Ciencias de la Información y profesor de infografía y multimedia en la escuela de periodismo de la Universidad de Carolina del Norte en Chapel Hill. Para Cairo "El infógrafo no es un dibujante, ni un experto informático, ni un diseñador gráfico, a pesar de que se nutra de los conocimientos de todas esas disciplinas.

Es un periodista que, en vez de usar la nota para transmitir la información, es capaz de contarla en forma visual". También trabaja como consultor, asesor y freelance para medios de comunicación en todo el mundo (*The New York Times*, *National Geographic*, *The Roanoke Times*, *El Universal*, *La Tercera*, etc). Al mismo tiempo, organiza periódicamente talleres de formación orientados a estudiantes y profesionales. Entre 2005 y 2007 ha enseñado en Estados Unidos, España, Portugal, Suiza, Brasil, Chile, Perú, Ecuador, Venezuela, Singapur, Corea del Sur, etc. Hasta 2005, Alberto Cairo era jefe de infografía multimedia de *elmundo.es* (*El Mundo*, Madrid). Entre 2001 y su marcha del periódico, la sección que Cairo dirigía obtuvo más galardones internacionales (Malofiej, SND, NetMedia), que cualquier otra publicación digital en el mundo.

Con respecto a los mexicanos destacados en esta área destaca Guillermo Gómez Hill que ha sido director de Arte de *Panamá América*. Mexicano con 25 años de experiencia en el diseño editorial. Se inició en *Novedades* de México como Subdirector de Arte. Posteriormente fue Director de Arte de *El Comercio* de Quito hasta 1992 donde se dedicó a impartir múltiples consultorías y trabajos de diseño gráfico. Ha impartido numerosas conferencias y ha sido ponente en distintos congresos y seminarios en América y Europa. Fue profesor invitado en el Poynter Institute for Media Studies de San Petesburg de Florida de 1989 a 1994. Ha ganado premios por su labor en el diseño gráfico.

César Evangelista KONE es otro ilustrador mexicano destacado. Egresado de la carrera de Diseño de la Comunicación Gráfica en la UAM, en la ciudad de México. Ha trabajado en diferentes proyectos para medios impresos, cine, televisión, multimedia y web. En sus inicios colaboró como fotógrafo documental, trabajo que le permitió

exponer en Francia y Cuba. Posteriormente deja la fotografía para dedicarse a la ilustración y el diseño editorial, trabajando en el despacho de diseño *Kimera*; junto a Gabriel Martínez Meave. Fue director asociado y creativo en el despacho *Judomedia*, donde desarrollaron imagen y artes para los dvd's de las películas del *Santo*, *Cantinflas*, *Tin tán*, *Pedro Infante*, entre otros. Ahí mismo realizó la dirección creativa para el multimedia del libro: *Sensacional de Diseño* y la imagen de la película *Y tu mamá también*.

En el área editorial desarrolló la nueva imagen y la dirección de arte de la revista *Nickelodeon* México y de la primera revista de literatura infantil en México, el *Vagón Literario*, por la cual le otorgaron el premio nacional al arte editorial de revistas culturales CANIEM 2002. Desde sus inicios como diseñador trabaja a la par con la ilustración y después de varios años de laborar en empresas y despachos de diseño, en el 2004 se independiza y crea *Kamikace Studio*, donde se dedica 100% a la ilustración y sus aplicaciones. Ha trabajado para una infinidad de revistas, y para clientes como *Coca-Cola*, *Sony-BMG*, *Canal Once*, *Telcel*, *Philip Morris*, *Helados Holanda*, *Sears*, *Cartoon Network* entre otros. También ha colaborado para las marcas *Nike* y *Vans* con proyectos independientes de diseño. Ha dado conferencias y talleres en diferentes eventos.

Sí, son historias de unos cuantos. Parecen pocos pero por ahí deben andar otros que aún no son reconocidos. Los anteriores han sido destacados en algo relativamente nuevo. Han llevado la ilustración editorial a un nivel artístico con propuestas innovadoras. Ellos han sabido sacar provecho a la digitalización de los medios, a toda la tecnología de su alrededor. Ahora hay que esperar un poco para ver cuántos más salen del anonimato y comienzan a contar la versión de los hechos cotidianos con su arte.

La ilustración editorial digital y sus periodistas visuales llegaron para sorprender al hartazgo cotidiano. Una ilustración artística, hecha por un periodista artista, interesa al punk, al dark, al Emo, al fresa, a la señora de la esquina que vende tamales, al poli que come tacos en su camellón, al padre de familia que retorna a su hogar con cara de monotonía, a la ama de casa cansada de trivialidad, a la ejecutiva moderna, al artista que busca opciones para expresar o tal vez hasta al político honesto e impotente le muestre una esperanza. Todos podrían voltear atraídos por una buena portada, algunos con el alma dormida podrían despertar ante una buena imagen, sacar 30 pesos del bolsillo y comenzar un recorrido por alguna revista que con el alma bien puesta comience a mover a ese cuerpo al cambio, por una mejor sociedad. La parte humana de la tecnología se rescata al hacer arte con estas herramientas y expresar.

## Conclusiones:

Desde sus orígenes, la ilustración editorial ha sido parte importante de una publicación, ya que la imagen ha permitido que los medios escritos con su información y visión lleguen hasta sectores marginados comúnmente por las elites instruidas.

Hay que destacar que aún cuando no existía toda la tecnología con la que se cuenta hoy en día, los impresores y litógrafos (como eran catalogados antes los ilustradores) hacían verdaderas obras de arte para ilustrar revistas que hoy se conservan en varios museos como evidencia de un pasado muy rico en imágenes magistralmente realizadas.

Pensar en el periodista visual del futuro es muy necesario ya que la tecnología ha avanzado muy rápido, y pocos periodistas quieren despertar para tomar la nueva forma de hacer información. Dejar al periodista dormido para el futuro es imposible, algunos dicen que el presente no existe, pero más allá de filosofar con el tiempo, el mensaje principal sería impulsar al periodista visual para que no permanezca en su pasado, condenado a reglas que limiten su creatividad y con ello suceda que la innovación sea un milagro que se presente sólo a unos pocos y los demás se queden al margen, incapaces de contribuir con su granito de arena para hacer una mejor sociedad.

No hay que olvidar que “el ilustrador de medios escritos será, en esencia, un periodista visual. Escribir la historia con imágenes es lo que debe hacer un buen ilustrador. Existen niveles para la catalogación de los ilustradores y esto depende de sus habilidades para trabajar los gráficos”, como lo asegura Peter Sullivan, pionero en el periodismo gráfico.

La ilustración digital definitivamente es una nueva oportunidad para comunicar. Y puede ser una nueva forma de hacer arte. Un nuevo intento para informar contra el desinterés que predomina en la sociedad.

El periodista ilustrador que llega al nivel de artista, cada vez ganará más lugares, espacios y foros diferentes para mostrar su trabajo y con ello comenzará a llamar la atención del caminante de noche, del trabajador de día, del reventado de madrugada o del que va a descansar por tarde. Sí, el trabajo del periodista artista logrará mover a públicos diversos. Con su arte les informará, ya no sólo les venderá productos como lo hacen los diseñadores con su ilustración. El periodista con su periodismo visual, orienta, busca mover el interés de la sociedad en temas culturales, políticos, económicos, etc., lo invita a profundizar y a través de las revistas se masifica el mensaje. No sólo hay que ir a galerías, o museos para apreciar arte.

Hoy en día es imposible, que el periodista se quede al margen de los cambios tecnológicos: el mundo está en constante movimiento, casi ya no hay momentos de desolación en las calles, la televisión transmite programas todo el día y toda la noche, en las calles y avenidas más importantes hay movimiento las 24 hrs, en las redacciones manejan información nocturna, matutina, de medio día o vespertina. Por ello, en la era actual los lenguajes para los periodistas gráficos son tres: el inglés, el de las imágenes, y el de los ordenadores. Los nuevos periodistas no podrán realizar su trabajo si no hablan y entienden esos tres idiomas, especialmente los comunicadores que vayan a ocupar un puesto en el departamento de arte editorial, asegura Gonzálo Peltzer<sup>102</sup> y explica que el

---

<sup>102</sup> Autor del libro Periodismo Iconográfico

periodista necesita tomar una nueva aptitud, "habérselas con los ordenadores", ya que es imprescindible y recomienda conocer el lenguaje de los ordenadores, es decir, saber manejarlos y conocer su lógica.

El problema de la introducción de los ordenadores en las redacciones de los periódicos es que nadie se preocupa de enseñar y formar a los periodistas visuales. La mayoría son autodidactas y no aprovechan al 100% las posibilidades que ofrecen los programas informáticos. Con un ordenador personal, un periodista preparado puede ser al mismo tiempo cronista, redactor, grafista, ilustrador, fotógrafo, corrector, componedor, maquetador.<sup>103</sup> Definitivamente no para hacerlo todo por un sueldo, sino para tener periodistas visuales educados, con mayores posibilidades, conocimiento y herramientas para crear.

En general se busca que el informador gráfico sea un nuevo tipo de profesional educado visualmente que sea capaz de entender y comprender la noticia como una historia visual. Que sea un periodista que interprete visualmente los hechos para poder presentarlos a sus lectores de una forma gráfica o infográfica. En resumen, un informador gráfico será un periodista que maneja con maestría un lenguaje periodístico no lingüístico.<sup>104</sup>

Es importante vislumbrar cómo debe ser o qué debe de tener el nuevo periodista visual. Qué requiere el recién graduado, qué deben impartir las facultades y escuelas de comunicación, qué necesita la sociedad en general del periodista, los medios de comunicación etc. Los diarios y revistas de hoy están compuestos de lenguaje escrito y lenguaje visual, (imágenes) combinados armónicamente, y son periodistas tanto los que practican uno como el otro, si trabajan en un medio de prensa, algunos empiezan a dar a la ilustración su importancia, otros aún creen que es algo pasajero, una moda pero, hay que dejar las controversias y comenzar a prepararlo para que ejerza su trabajo magistralmente.

El periodista visual que rebasa lo gráfico y hace arte puede ser punta de lanza para masificar esta disciplina, "las revistas serían galerías donde además de informar a través de las imágenes, el periodista despierte sentimientos positivos en las personas. Y si se pone a trabajar puede ser una nueva oportunidad para apuntalar la comunicación ya muy saturada en las áreas que ya conocemos. Pueden surgir varios periodistas gráficos e ilustradores muy buenos que no buscan imitar lo ya hecho, esos mexicanos pueden dar el salto a otros lugares para que se dé a conocer su trabajo y a la vez se multiplique abriendo más puertas".<sup>105</sup>

Asimismo, la ilustración digital tiene un gran potencial y es una nueva oportunidad para acabar con la censura: "parece que toda esta revolución tecnológica digital permite una mayor apertura en cuanto a manejo de mensajes, de recursos expresivos". Sin embargo, hay que advertir sobre la limitación de expresión también en la imagen ya que "la parte conservadora de las sociedades latinoamericanas, hace que eso pueda ser un efecto como de rebelión sin transformación. Que haya mucha imagen, mucho mensaje pero que el fondo la sociedad siga celosamente guardando los secretos de su conservadurismo, la imposibilidad de abrirse a nuevos temas, a nuevos debates". El arte

---

<sup>103</sup> Gonzalo Peltzer, *Periodismo Iconográfico*, 1991

<sup>104</sup> *Ib.* pag. 162

<sup>105</sup> Declaración de Mynna Millan, artista plástico

gráfico puede expresar temas de una forma muy rica, pero la censura sería un límite a esa expresión en temas como la homosexualidad u otros debates. Así que hay que pensar en que esta nueva forma de expresión con grandes cosas por explotar, que el periodista no se limite y la tome como una oportunidad nueva para expresarlo todo.<sup>106</sup>

Incluir ilustración artística en algunos artículos sería muy útil y tendría un impacto mayor en el lector por lo que el periodista que realiza este trabajo contribuiría como creador de consciencia y motivador para generar cambios favorables en ciertas actitudes del individuo.

Ofrecer publicaciones bellamente ilustradas promovería el retorno a la armonía, rescataría del hartazgo visual al lector y le ayudaría a sobrellevar la contaminación visual cotidiana.

El periodista visual será tecnológico básicamente, porque cada día se abren posibilidades, se avanza en más modalidades, técnicas y herramientas para hacer ilustración y arte y ya es difícil predecir que es lo que pueda pasar, pero algo es seguro: el periodista visual le va a seguir apostando a la tecnología.<sup>107</sup>

Tanta prisa entre los humanos por ver que sigue, tantos eventos y avances tecnológicos hacen que sólo pocos se detengan a contemplar lo viejo y lo nuevo con calma. La evolución en la ilustración editorial merece un espacio. Primero, porque al acercarse a lo hecho por los impresores y litógrafos de antaño se pueden encontrar ilustraciones de gran belleza. Segundo, porque lo que la digitalización ha traído con sus avances en la tecnología ha permitido nuevas formas para crear de manera rápida y otras posibilidades para ilustrar. Tercero, porque ahora en esta evolución, algunos periodistas con el don y la creatividad que se han abierto a las posibilidades tecnológicas ofrecidas en una redacción han rebasado la línea de lo gráfico y comienzan a hacer arte para informar.

Así pues, sirva este trabajo de antecedente para abrir una rendija que expone lo que está pasando en la ilustración editorial digital, su evolución y utilidad y con ello no dejar pasar este fenómeno como algo sin relevancia.

---

<sup>106</sup> Declaración del periodista literario Gustavo Ogarrio

<sup>107</sup> Según Leticia Luna, Psicóloga

## Referencias:

Araujo, Eduardo F.

Primeros impresores e impresos en nueva España /Eduardo f. Araujo  
México : M. A. Porrúa, c1979 # 102

Bense, Max,1910-1990:

Estética :Consideraciones Metafísicas sobre lo bello /Tr. de Alberto Luis Bixio  
Buenos Aires : Nueva visión, 1960

Canciola Claudio, Ricardo Hernández

Informática en periodismo. Edit. Trillas.  
México 1992

Carrasco Puente, Rafael

La prensa en México: datos históricos /prol. de María del Carmen Ruiz Castañeda  
México : UNAM, 1962

Casalet Mónica

Empleo y nueva tecnología en la industria periodística, Secretaría del trabajo y previsión social.  
1986, México.

Coblentz Edmonton

Arte y sentido del periodismo  
Buenos Aires: Troquel. 1996

Constructores de un cambio cultural: impresores-editores y libreros en la ciudad de México, 1830-1855 /Laura Suarez de la Torre, coordinadora

México, D. F. : Instituto de Investigaciones José María Luis Mora, 2003

Empresa y cultura en tinta y papel 1800-1860 coordinación general, Laura Beatriz Suarez de la Torre; edición, Miguel Angel Castro

México, D.F. Instituto Mora : UNAM, Instituto de Investigaciones Bibliográficas, 2001

Fernández Castillo, Gerardo

Entre el diseño y la edición: Tradición cultural e innovación tecnológica en el diseño editorial.

UAM. México 2002

Las Bellas Artes, Enciclopedia ilustrada de pintura, dibujo y escultura, Edit. Grolier Incorporated, 1969

La prensa en México. Momentos y figuras relevantes (1800-1915) Laura Navarrete Maya, Blanca Aguilar Plata (Coord.)

Argentina; México 1998

Leñero Vicente y Marín Carlos  
Manual de periodismo  
México, D.F  
Grijalbo c.1986

Martín Aguado, José Antonio  
Tecnología de la información escrita.  
México. 1995

Méndez Luis Asencio  
La condición del periodista editorial. Editorial Pangea  
UAM. México 1988

Moreno, Roberto  
Periodismo ilustrado. México,  
UNAM, Difusión cultural, 1983

Peltzer, Gonzalo  
Periodismo iconográfico  
Madrid: Rialp, 1991

Peréz-Luque, María José  
Periodismo y las nuevas tecnologías. Curso de la tecnología de la información  
Newbook Ediciones. 1998

Ratzke, Dietrich 1939  
Manual de los nuevos medios El impacto de las tecnologías en la comunicación del futuro  
Dietrich ratzke; vers. castellana de Ramón Ribalta i Ribalta  
México: G. Pili, c1986

Turnbull, Arthur T.  
Comunicación gráfica /Arthur t. turnbull; tr. Carmen corona de alba  
México : Trillas, 1992

Varios autores  
Manual de redacción ciberperiodística  
Ariel comunicación.  
España. 2003

#### **Tesis:**

González Fernández, Ana Luisa  
Grabado y estampa, sensaciones en el mundo de la gráfica: Reportaje. 2006

#### **Artículos y estudios consultados en Internet:**

Barnhurst, Dr. Kevin G. (1998): Periodismo visual (Infografía - 5). Revista Latina de Comunicación Social, Recuperado el 20 de junio de 2008 de:  
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/62kevin.vis.h>

Fernández, RM. (2001). Patrimonio Bibliográfico de México. [en línea]. Disponible en: <http://www.ifla.org/IV/ifla67/papers/142-123s.pdf> [2006, agosto 28].

Grupo MIRA. La gráfica popular. Cultura en transición, el movimiento estudiantil popular y gráfica del 68. [www.cetrade.org/v2/revista-transición/1997/revista-9-municipal/dnq/grupo\\_mira](http://www.cetrade.org/v2/revista-transición/1997/revista-9-municipal/dnq/grupo_mira)

Judith de la Torre Rendón. Las imágenes fotográficas de la sociedad mexicana en la prensa gráfica del porfiriato. Colegio de México. Extraído de: [www.historiamexicana.colmex.mx](http://www.historiamexicana.colmex.mx)

Lic. Josep María Serra, 1998; La irrupción del grafismo en España, en Revista Latina de Comunicación Social, número 11, de noviembre de 1998, La Laguna (Tenerife), en la siguiente dirección electrónica (URL): <http://www.lazarillo.com/latina/a/10Ainfo9.htm>

León Tolstoi, ¿qué es el arte?, extraído el 13 de mayo del 2008 de: [www.artorcha.net](http://www.artorcha.net)

Leturia, Elio (1998): ¿Qué es infografía? - Revista Latina de Comunicación Social, 4. Recuperado el 6 de abril de 2008 de: <http://www.ull.es/publicaciones/latina/z8r4el.htm>

Periodismo infográfico. Wikipedia enciclopedia libre. Extraído de: [www.wikipedia.com](http://www.wikipedia.com)

Rossana Valero. El Arte Digital: ¿Nuevas técnicas de producción o cambio en la apreciación estética? Extraído 16 de mayo del 2008 de: <http://hiper-textos.mty.itesm.mx/num4valero.html>

Sergio M. Mahugo (2005). La infografía en la era informática. Recuperado el 9 de abril de 2008 de: [www.egaleradas.com/antecedentes-de-la-infografa](http://www.egaleradas.com/antecedentes-de-la-infografa)

Walther, B. (2000). Questioning digital aesthetics. Disponible en: <http://www.sdu.dk/hum/bkw/digital-aesthetics.html>

#### **Páginas de Internet consultadas:**

[www.ahaw.net](http://www.ahaw.net)

[www.isopixel.net](http://www.isopixel.net)

[www.biblional.bibliog.unam.mx](http://www.biblional.bibliog.unam.mx)

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

[www.imageandart.com/disenio/html](http://www.imageandart.com/disenio/html)

[www.ull.es/publicacioneslatina/al999fjl/70ita.html](http://www.ull.es/publicacioneslatina/al999fjl/70ita.html)

[www.ilustracionmexico.org](http://www.ilustracionmexico.org)

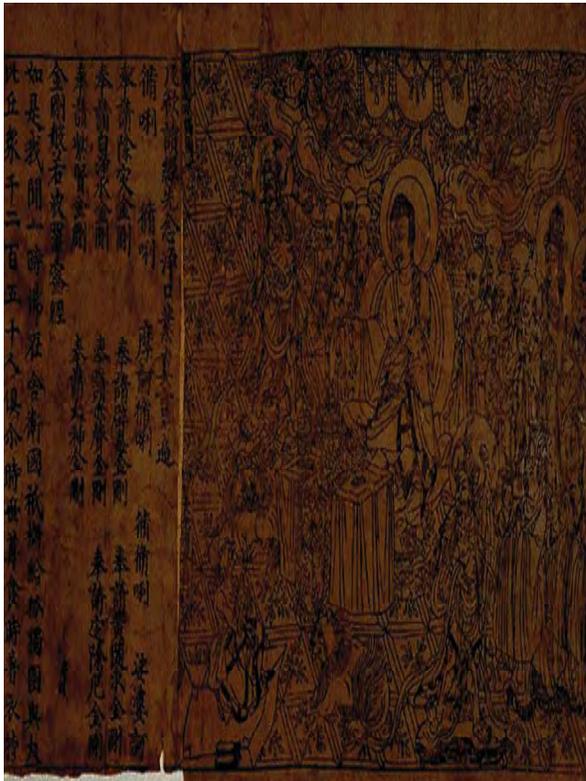
[www.guiadeilustradores.com](http://www.guiadeilustradores.com)

[www.eluniversal.com.mx](http://www.eluniversal.com.mx)

[www.sepiensa.org.mx](http://www.sepiensa.org.mx)

[www.ieq.gob.mx](http://www.ieq.gob.mx)

[www.morrissociety.org/bio.espanol.html](http://www.morrissociety.org/bio.espanol.html)



Anexo 1: Sutra de diamante



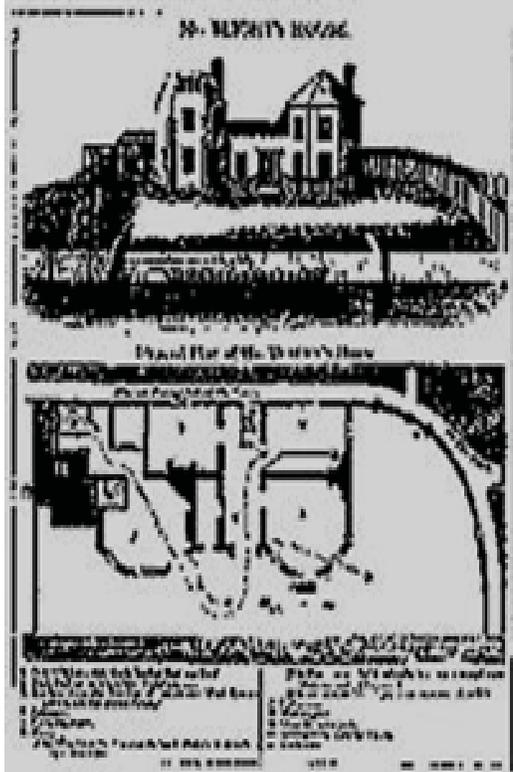
Anexo 2: Biblia de los pobres



Anexo 3: Códices



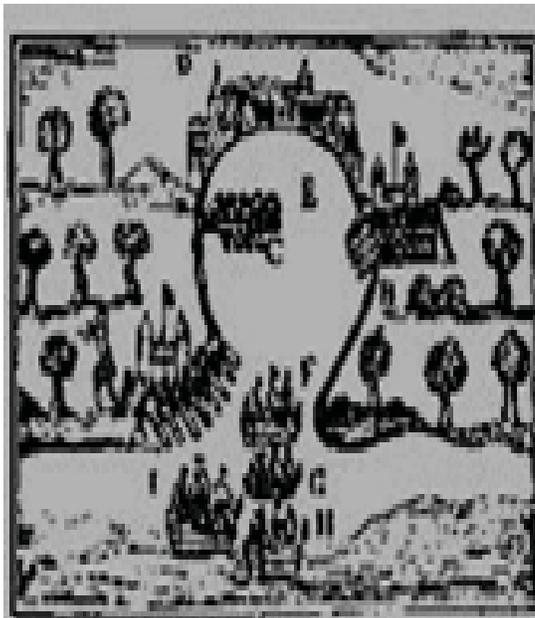
Anexo 4: grabado Teodoro De Bry



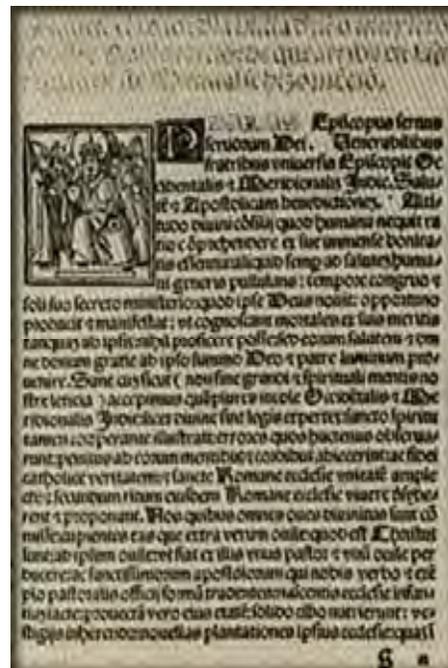
Anexo 5: Gráfico cronológico de asesinato, publicado en The Times



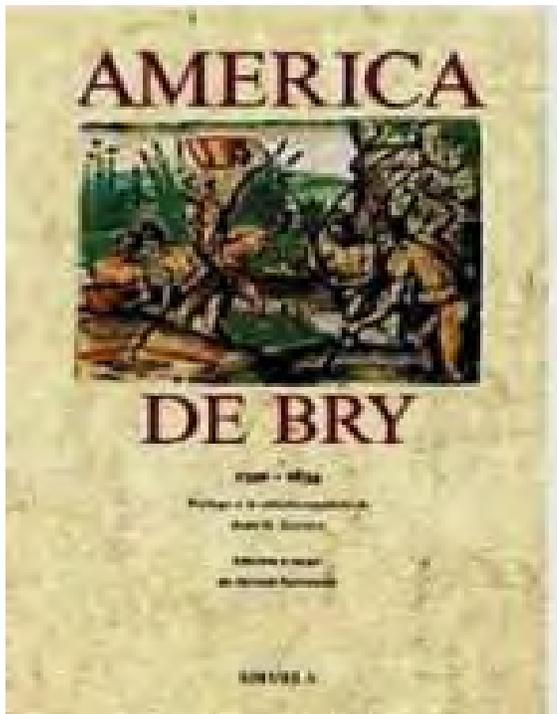
Anexo 6: Primer Gráfico publicado en Pensilvania Gazette



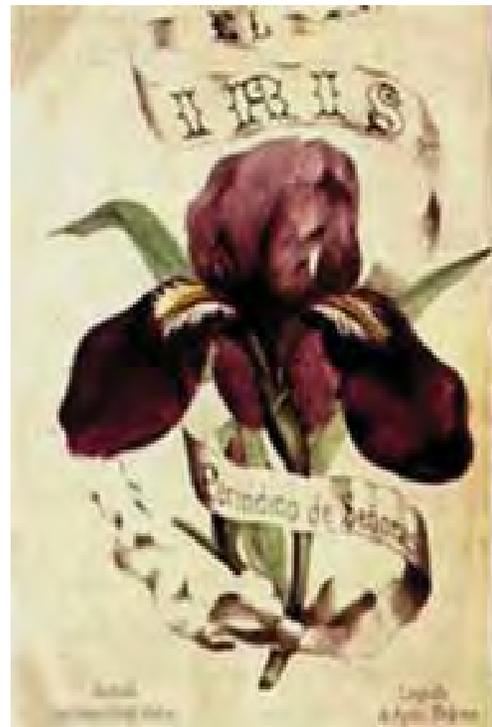
Anexo 7: Primer mapa publicado en Daliy Post de Londres



Anexo 8: Manual de adultos



Anexo 9: Teodoro de Bry, Relación de la destrucción de las Indias

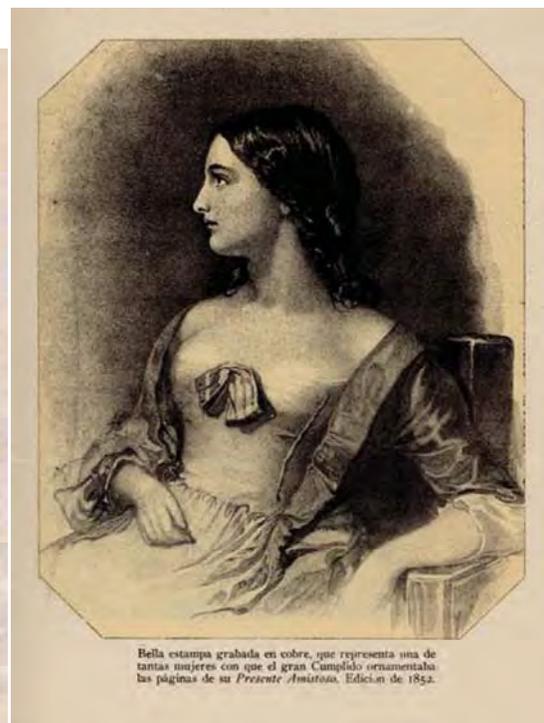


Anexo 10: Portada de la revista El Iris



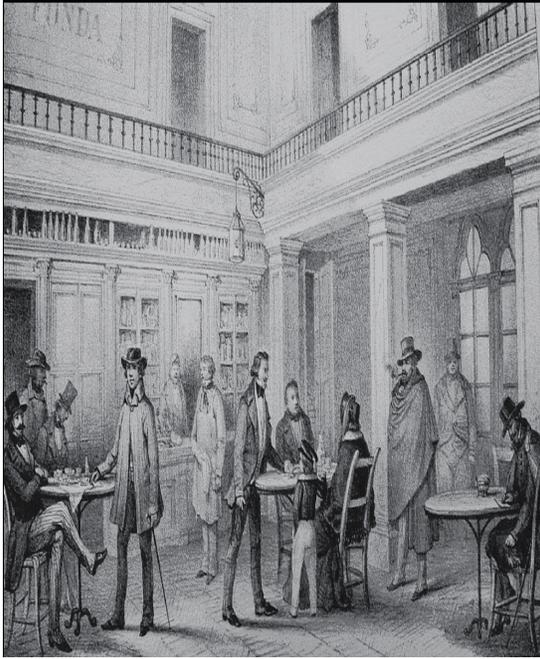
Illustrated title page to volume one, second series, of the periodical Museo Mexicano published in Mexico City in 1845. Item eleven in the Lauritsen list.

Anexo 11: El Museo Mexicano



Bella estampa grabada en cobre, que representa una de tantas mujeres con que el gran Complotto ornamentalaba las páginas de su *Presente Amistoso*. Edición de 1852.

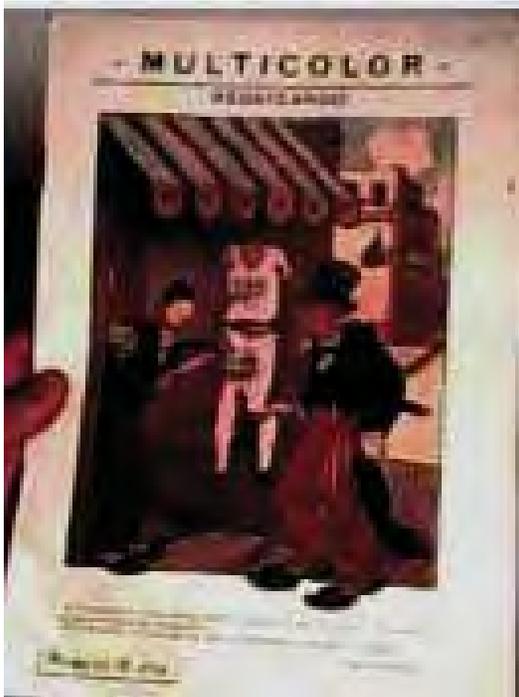
Anexo 12: lámina del la revista El presente amistoso



Anexo 13: Ilustración social



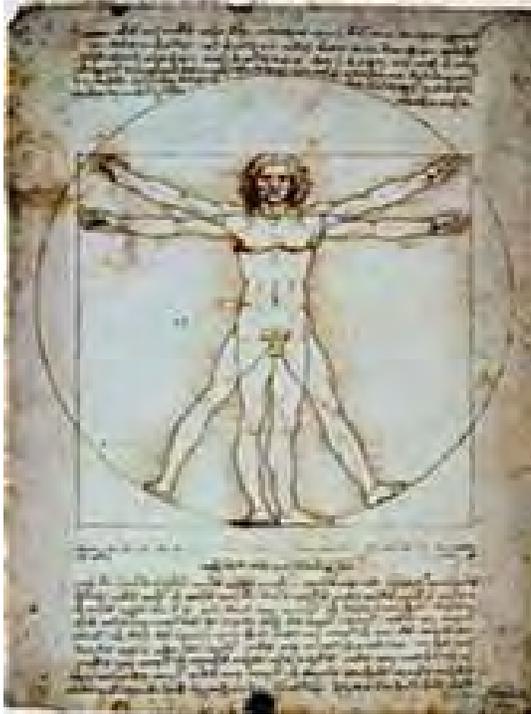
Anexo 14: Caricatura Escalante



Anexo 15: portada de la revista Multicolor



Anexo 16: Ejemplo publicaciones del tiempo de Porfirio Díaz. *El Mundo Ilustrado* (22 ago. 1897)



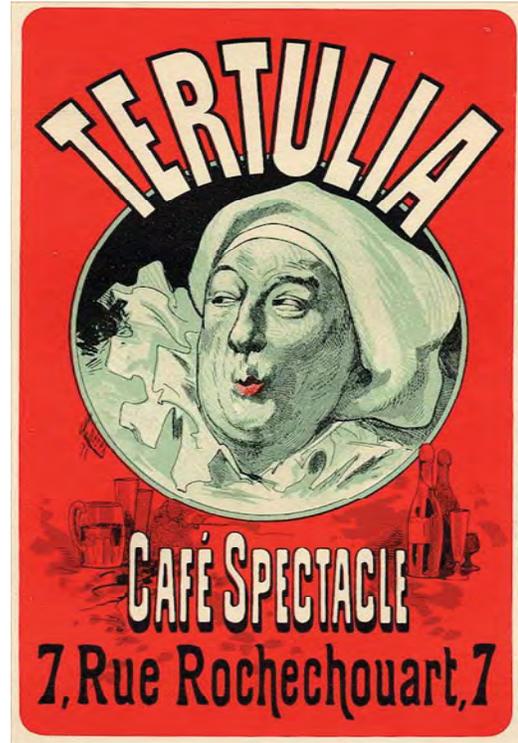
Anexo 17: Infografías de Leonardo Da Vinci



Anexo 18: Litografía Linati



Anexo 19: Litografías de personajes mexicanos de Linati



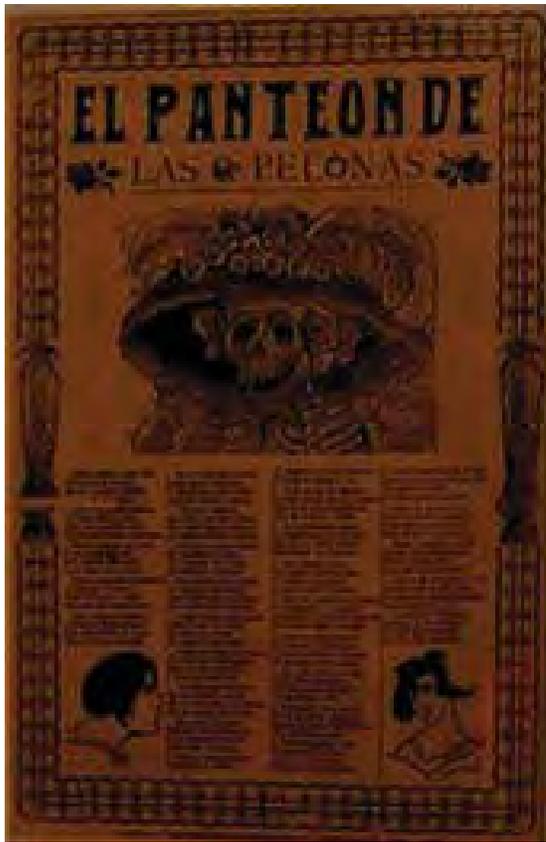
Anexo 20: Ilustración cartel de Chéret



Anexo 21: ilustración de Morris



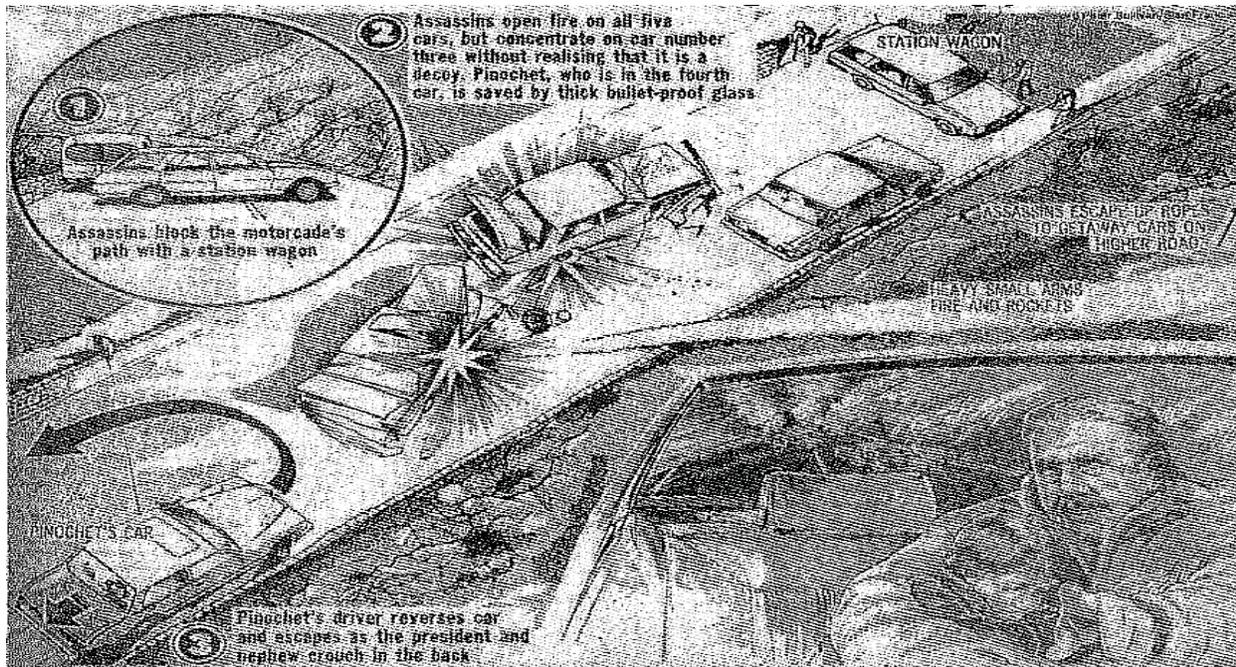
Anexo 22: Caricatura de Posadas



Anexo 23: Caricatura De Guadalupe Posada



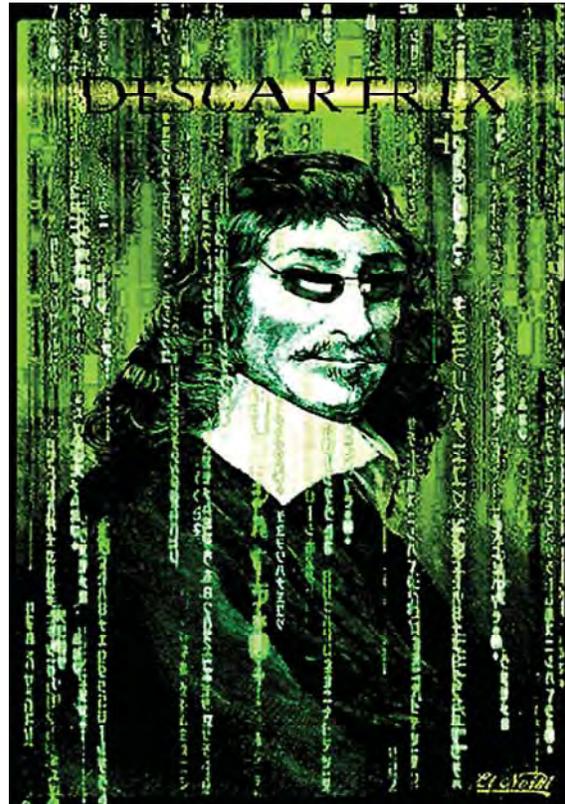
Anexo 24: Grabado Linóleo de Adolfo Mexiac



Anexo 25: Imagen de Sullivan. Grafico sobre un ataque contra Pinochet muestra al dictador huyendo de la escena del tiroteo y protegiendo con un brazo a su nieto.



Anexo 26: Ilustración portada revista de Baruch



Anexo 27: Ilustración periódico de Norberto Baruch "El Norbi"