



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN**

**Reflexión sobre las concepciones del estilo en la ilustración
gráfica y cómo participa en la expresión artística**

T E S I S

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

PRESENTA:

YOHUALI JOSAFAT LOBATO ALEJANDREZ

ASESORA: DRA. GRISELDA AGUILAR VIEYRA

CUAUTITLÁN IZCALLI, ESTADO DE MÉXICO, 2020



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.



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN
SECRETARÍA GENERAL
DEPARTAMENTO DE EXÁMENES PROFESIONALES

ASUNTO: VOTO APROBATORIO

EXAMENES PROFESIONALES
DEPARTAMENTO DE



de la FES Cuautitlán.
DEPARTAMENTO DE
EXÁMENES PROFESIONALES

M. en C. JORGE ALFREDO CUÉLLAR ORDAZ
DIRECTOR DE LA FES CUAUTITLÁN
PRESENTE

ATN: I.A. LAURA MARGARITA CORTAZAR FIGUEROA
Jefa del Departamento de Exámenes Profesionales

Con base en el Reglamento General de Exámenes, y la Dirección de la Facultad, nos permitimos comunicar a usted que revisamos el: Trabajo de Tesis

Reflexión sobre las concepciones del estilo en la ilustración gráfica y cómo participa en la expresión artística

Que presenta el pasante: Yohualí Josafat Lobato Alejandre

Con número de cuenta: 312185785 para obtener el Título de la carrera: Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual

Considerando que dicho trabajo reúne los requisitos necesarios para ser discutido en el EXAMEN PROFESIONAL correspondiente, otorgamos nuestro VOTO APROBATORIO.

ATENTAMENTE

“POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU”

Cuautitlán Izcalli, Méx. a 25 de Noviembre de 2019.

PROFESORES QUE INTEGRAN EL JURADO

NOMBRE

FIRMA

PRESIDENTE M.A.V Héctor Narciso Miranda Martinelli

VOCAL Dra. Griselda Aguilar Vieyra

SECRETARIO L.F Martha Angélica Ortega Alderete

1er. SUPLENTE L.D.C.G. José Luis Tobias Carranza

2do. SUPLENTE M.A.V Araceli Carmona Carrasco

NOTA: los sinodales suplentes están obligados a presentarse el día y hora del Examen Profesional (art. 127).

Con todo mi amor, para Alma y Atzin.

No sería lo mismo sin ustedes.

ÍNDICE

| | |
|--|----|
| Introducción..... | 1 |
| Capítulo 1 · Cuestiones propias sobre la naturaleza de la ilustración..... | 9 |
| 1.1 Contexto particular de la naturaleza de la ilustración en la historia..... | 10 |
| 1.2 La ilustración del siglo XXI..... | 12 |
| 1.3 La comunicación visual y el diseño en la imagen ilustrada..... | 17 |
| 1.4 Sobre el arte y la ilustración..... | 24 |
| 1.5 Breve reflexión sobre el devenir de la imagen ilustrada..... | 30 |
| Capítulo 2 · Fundamentos para una reflexión teórica..... | 35 |
| 2.1 Las cuatro teorías de la expresividad de Ernst H. Gombrich..... | 36 |
| 2.2 Síntesis del estilo visual de Donis A. Dondis..... | 37 |
| 2.3 Posibles definiciones del estilo..... | 38 |
| Capítulo 3 · Análisis y reflexión del estilo en la imagen ilustrada..... | 45 |
| 3.1 Una metodología para la reflexión sincera..... | 46 |
| 3.2 El estilo en la ilustración profesional | 51 |
| 3.2.1 Alex Pardee..... | 55 |
| 3.2.2 Marija Tiurina..... | 57 |
| 3.2.3 Edgar Flores “Saner”..... | 59 |
| 3.2.4 Diana Peredo..... | 61 |
| 3.2.5 Jan Van Der Veken..... | 63 |
| 3.3 Sobre el estilo en las imágenes ilustradas..... | 65 |
| 3.3.1 Análisis número uno: Los sujetos de prueba..... | 66 |
| 3.3.2 Análisis número dos: Los grupos de los sujetos de prueba..... | 70 |
| 3.3.3 Última reflexión sobre las concepciones del estilo en la imagen ilustrada...72 | |
| CONCLUSIONES..... | 75 |
| ANEXO 1 Catálogo de obras..... | 81 |
| ANEXO 2 Grupos de análisis..... | 91 |
| REFERENCIAS..... | 96 |

INTRODUCCIÓN

El diseño puede definirse como la disposición de elementos en una superficie delimitada, teniendo en cuenta que distintas condiciones —equilibrio, color, ritmo, etcétera— afectarán la manera en que estos se relacionarán entre sí. Su objetivo principal es generar una estructura más compleja que sea capaz de comunicar cualquier mensaje.

Además, el diseño tendrá diferentes elementos a su disposición para configurar según el nombre que se le coloque según el nombre que se le ponga —gráfico, industrial, de interiores, de videojuegos, etcétera—, volviéndolo una cualidad que da sentido en cualquier área donde se haga presente. Dicho de otro modo, el diseño es esa actividad que permite a la humanidad configurar estructuras siguiendo una lógica previamente seleccionada.

La propia naturaleza de la ilustración podría explicarse de una manera similar, ya que ésta es producto de una configuración de elementos en una superficie previamente delimitada, cuya distribución estará sujeta a reglas que el mismo creador puede seguir o ignorar a voluntad, guiándose únicamente por el mensaje que espera transmitir. La ilustración es entonces el resultado de un proceso de diseño.

Con esta afirmación, se puede decir aunque los elementos que proporciona el diseño hacen posible la existencia de la ilustración, ésta última puede estar presente o no, en una estructura de diseño más compleja.

Es decir que, si bien la ilustración puede ser una disciplina completamente emancipada del diseño al dejar de

considerársele como un rasgo meramente embellecedor, resulta imposible considerar al diseño ajeno a la ilustración, porque inevitablemente estará presente en sus estructuras primarias ya que representa una serie de conocimientos que le dan congruencia visual y comunicativa a cualquier imagen.

Esta reflexión inicial busca presentar el punto de vista específico sobre la materia que rige esta investigación, misma que surge de la situación en la que se encontró a la ilustración: considerada como una actividad complementaria del diseño cuando en realidad este último es un conocimiento que fortalece a otras áreas y disciplinas, entre ellas la ya mencionada.

Para este trabajo se tratará al diseño como parte de la comunicación visual, entendiéndose esta última como los conocimientos específicos que permiten construir y transmitir mensajes utilizando cualquier medio visual que esté disponible.

Sin embargo, cabe señalar se considera también que el diseño es una herramienta propia de toda actividad humana, que se hace presente al configurar elementos bajo reglas y consideraciones específicas, no necesariamente visuales. Un ejemplo de lo anterior podría ser el diseño de sonido.

La ilustración sería una de esas disciplinas que se ven favorecidas por el entendimiento y aprendizaje del diseño y la comunicación visual, siendo que a partir de la fusión de ambas áreas, la disciplina encuentra los elementos necesarios para crear sus imágenes y los códigos contenidos en ellas.

Es pertinente aclarar que si la ilustración se encarga de producir imágenes visuales, el diseño ofrece una base sobre las que se pueden sostener estructuralmente, mientras que la comunicación visual sería aquello que permite preparar los mensajes que se presentan bajo la superficie de la obra.

Además, aunque la ilustración sea producto de conjugar el diseño y la comunicación visual, es al mismo tiempo una nueva disciplina que requiere de un aprendizaje y entendimiento especializado pues sus imágenes pueden ser empleadas para favorecer otras áreas de conocimiento o pueden apuntar hacia una naturaleza más cercana a la creación de obras de arte.

Dicho lo anterior, dentro de las condiciones que hacen posible a la ilustración existir, hay otro elemento fundamental que puede afectar las decisiones que tome el artista a la hora de configurar sus imágenes: el estilo.

Este factor atendido aquí como una preferencia en la elección de los elementos más básicos de cualquier composición y de la manera en la que estos se relacionarán entre sí, afectando así la labor del diseño porque es posible generar mensajes similares utilizando elementos distintos: por ejemplo, si se espera realizar una obra que transmita un mensaje de amor, la manera que existe para hacerlo es tan variada como personas existen en el mundo —como estilos existan en el mundo—.

Durante este trabajo se considera que aunque el estilo es un elemento que generalmente se deja notar en la superficie de cualquier imagen ilustrada, no es ahí donde yace su verdadera naturaleza. Si el estilo fuera algo enteramente superficial sería posible replicarlo simplemente imitando las características visibles del trabajo de un autor, pero esta afirmación estaría ignorando que en realidad es una cualidad personal e innata de todo ser pensante y creativo, que se encuentra más profundo en el ser.

Con lo anterior en mente, se podría entonces clasificar el estilo en tres categorías que ayuden a explicar mejor algunas consideraciones sobre el concepto. En primer lugar estaría el visual —aquel que responde a lo que se percibe superficialmente de la obra—, después el histórico/artístico —relacionado con las vanguardias y movimientos artísticos que han modificado los cánones de representación gráfica en el mundo del arte— y por último, y más relevante para esta investigación, el personal —que es innato de todo creador/ilustrador—.

Siguiendo esta clasificación se puede decir que aquel que regirá por encima de los otros será el estilo personal, pues es el que se fortalece cotidianamente, con las imágenes que consume el ilustrador, con las habilidades que adquiere y con las preferencias que lo definen como individuo.

Dicho de otra manera., el estilo personal se entiende como todo lo que es propio del ser creador y que puede extenderse e influir en todo lo que hace, participando de manera ineludible en el proceso creativo y de expresión, como ese elemento diferenciador que hace únicos a los artistas.

Cabe señalar que aunque se considere el estilo como innato de todo ser humano es necesario cultivarlo y fortalecerlo como al espíritu mismo, dándose el tiempo de conocer cuáles son las necesidades comunicativas personales y compararlas con los elementos gráficos predilectos, para poder explorar las posibilidades que tendrá cada ilustrador.

Además, es de vital importancia siempre acompañar este proceso de un estudio minucioso de habilidades fundamentales —como la perspectiva, el dibujo anatómico, dibujo técnico, composición, teoría del color, etcétera— porque estas aumentarán la capacidad del ilustrador de abstraer la realidad que observa y poder retratarla en obras que estén construidas con los elementos que resulten más relevantes para cumplir con el objetivo comunicativo del propio artista.

Este proceso puede ser más o menos largo para cada individuo y todo tendrá que ver con la disciplina que se tenga en la profesión, ya que ésta requiere de un compromiso total y de la mejora continua si lo que se busca es sobresalir en este campo, como en cualquier otro.

Por lo ya mencionado, este trabajo tiene el objetivo específico de reflexionar sobre las concepciones que los ilustradores profesionales tienen respecto al estilo y cómo es que afecta su proceso creativo, rescatando además lo que un público en general puede decir de aquello que hace semejante o particular el trabajo de los propios artistas.

Una de las motivaciones que dieron pie al desarrollo de este trabajo, fue la necesidad de generar nuevas ideas sobre cómo afectan las concepciones del estilo a la ilustración gráfica, con la finalidad de desempeñar la disciplina de la mejor manera y evitar tendencias que se alejen de lo que realmente le atañe al ilustrador.

Además, la poca información disponible, dedicada exclusivamente a tratar sobre el estilo en el campo de la ilustración también hizo relevante el desarrollo de este estudio, que tiene la finalidad de despertar el interés de los iniciados en la profesión por seguir investigando al respecto, y es a ellos a quienes están dirigidas principalmente estas palabras.

Este trabajo analiza a la ilustración desde un punto de vista que viene directamente de aquellos que practican la disciplina, considerando que los creadores/ilustradores son quienes tienen una postura más relevante sobre la materia, en comparación a quienes la estudian desde fuera. Además, se espera que la información obtenida de un público en general contribuya a resolver cómo el estilo afecta la percepción de las ilustraciones y cómo es posible identificar y clasificarlo.

Esto último sería una de las principales contribuciones de los espectadores a la labor de los artistas/ilustradores, porque mientras estos últimos están ocupados en construir imágenes cargadas de significado, el público se encarga de la clasificación del estilo en sus obras.

Dicho todo lo anterior, es necesario explicar que para llegar al objetivo planteado, este trabajo está dividido en tres capítulos que comienzan con una investigación documental sobre la ilustración en general, destacando algunos pasajes específicos del devenir histórico de la disciplina que puedan contextualizar el lugar que ha tomado en el mundo del diseño y del arte.

Durante ese primer capítulo se ofrece una breve reflexión sobre las consideraciones y concepciones que se tienen en este momento histórico —siglo XXI, año 2019— sobre la ilustración.

Además, se desarrollan una serie de reflexiones que tienen que ver con la naturaleza de la ilustración y la relación tan íntima que existe entre ésta y el diseño, incluyendo también una mención de cómo el ‘mundo del arte’ ha considerado que la ilustración tiene menor valor artístico al que puede aspirar realmente. Esto tiene el propósito de reinterpretar los límites que tiene cada disciplina con respecto a su área de estudio y proponer nuevas consideraciones sobre la manera en que pueden interactuar entre sí.

Por último, está presente una mención sobre el devenir de la imagen ilustrada, donde se recopilan los puntos más relevantes de lo que se propone en todo el primer capítulo.

En el capítulo 2 se explican cuáles son los fundamentos teóricos sobre los que se sostiene la metodología que se propone en esta investigación, mismos que tienen en cuenta la innegable relación tan estrecha que existe entre el diseño, el arte y la ilustración.

Por ello, se decidió considerar las cuatro teorías de la expresividad de Ernst H. Gombrich como el referente principal para analizar a la ilustración desde el punto de vista del mundo del arte; mientras que la clasificación de la síntesis del estilo visual de Donis A. Dondis hace lo propio desde la perspectiva del diseño y la comunicación visual.

Lo que propone cada autor hace posible revisar otros aspectos: por un lado, la clasificación que propone Dondis permite realizar un análisis mayoritariamente visual que hace énfasis en el estilo superficial de la ilustración, mientras que lo que propone Gombrich pone especial atención en la necesidad expresiva del propio artista y las motivaciones que lo alientan a crear sus obras.

Además de lo anterior, al final de este segundo capítulo se incluye un apartado dedicado a recuperar los cambios que ha tenido el concepto de ‘estilo’ a través del tiempo y cómo ha pasado del mundo del arte al de la ilustración, señalando las concepciones más relevantes que se tienen del mismo, ya que estas serán guía para los análisis posteriores.

En el capítulo final, se explica a detalle la metodología específica que se propone en esta investigación, además de su aplicación y del análisis de los resultados obtenidos.

Dicho procedimiento puede resumirse de la siguiente manera: se seleccionaron 5 ilustradores profesionales y se realizó una recopilación de datos biográficos relevantes de cada uno, poniendo especial atención en sus reflexiones personales sobre la disciplina, en lo que piensan sobre el estilo y cómo afecta éste su proceso y expresión artística.

Esta información fue sintetizada y vaciada en una tabla comparativa que señala opiniones similares y la naturaleza específica de cada una. Con esta misma información se realizó una segunda tabla que responde a las cuatro teorías de la expresividad de Gombrich, donde se señalan las motivaciones expresivas de cada ilustradores seleccionados.

Posteriormente, de cada ilustrador se seleccionaron 10 obras, tratando de elegir piezas que mostraran posibles cambios en el trabajo de los artistas, teniendo presente el paso del tiempo. Dichas imágenes están dispuestas en un catálogo que permitió realizar una tercera tabla comparativa que responde a la clasificación de la síntesis visual de Donis A. Dondis, donde se señalan cuáles son los estilos visuales que adoptan los autores seleccionados.

También, con el catálogo de imágenes se realizó un análisis visual que relaciona el discurso de cada ilustrador con su obra, señalando hasta qué punto tiene coherencia lo que cada uno expone, con lo que se puede ver reflejado en su trabajo.

Por último, se hizo un análisis tomando en cuenta lo que un público específico —compuesto por un infante, una adolescente, un joven, una adulta y una adulta mayor, seleccionados así considerando que cada uno representa una población similar más amplia— puede decir sobre las imágenes de los ilustradores seleccionados. Para esto, se dispusieron las 50 obras de manera aleatoria afrente a cada participante con la única indicación de agruparlas según las semejanzas visuales que pudieran encontrar entre ellas.

Los resultados obtenidos con este ejercicio dieron un panorama bastante amplio sobre lo que los espectadores realmente están descifrando de las ilustraciones, que tiene que ver con cuestiones que van más allá de lo que se puede percibir superficialmente en la obra: existe una tendencia por encontrar símbolos e interpretar lo meramente visual —color, forma, composición, etcétera— para hallar significados más profundos.

Al finalizar la capitulación principal, se encuentra el apartado donde están vaciadas las conclusiones finales, las cuales responden la sospecha que se tenía antes de

iniciar formalmente esta investigación: que el estilo es resultado y evidencia de un proceso mental, particular y muy especializado, que se ve fortalecido por el aprendizaje y el dominio de las técnicas de cada ilustrador, por lo que no puede ser replicado desde su origen porque éste tiene que ver con cuestiones que sobrepasan lo que se puede apreciar a simple vista en las obras.

Es necesario aclarar que una de las mayores limitaciones que tiene esta investigación es la imposibilidad de consultar personalmente a todos los ilustradores seleccionados, ya que de haber sido posible reunir de primera mano lo que los artistas tuvieran que decir respecto al estilo y cómo afecta su expresión artística, esta investigación tendría conclusiones más sólidas que hicieran visible la verdadera naturaleza del estilo en el trabajo de estos ilustradores.

Sin embargo, cabe señalar que este trabajo se sostiene en una serie de interpretaciones que dan significado a los datos y reflexiones desarrolladas durante el estudio, teniendo en cuenta además que la información recopilada de cada ilustrador fue extraída de entrevistas publicadas en medios digitales, que dejan entrever su pensar acerca de la profesión y sus cualidades.

En otro orden de ideas, esta investigación pretende tratar a la ilustración como una actividad compleja, con diversas posibilidades, cuyo desarrollo puede verse favorecido con el aprendizaje teórico y técnico de la misma. Además, este trabajo logra desarrollar una metodología muy particular, cuyos resultados permitieron formular una reflexión que deja clara la postura que se tiene sobre el estilo en la ilustración gráfica, aprovechando el tema para tratar interrogantes propias de la condición de la disciplina, el diseño y la comunicación visual, haciendo de este trabajo uno más integral, considerando incluso aspectos que tienen que ver con el hacer, no sólo del ilustrador, sino del comunicador visual en general.

Este estudio logró también rescatar lo que el público en general puede decir de las imágenes ilustradas, generando datos que hicieron que la reflexión de esta investigación involucrara no sólo la postura de aquellos que se desarrollan en la disciplina, sino también de los agentes externos que interactúan con ese tipo de imágenes día con día.

Por último, existe la esperanza de que estas palabras tengan el alcance suficiente para fomentar posteriores estudios sobre la teoría que envuelve a la ilustración, dejando de lado aspectos más técnicos de la misma, que suelen ser los más llamativos y a los que se les da más difusión.

Se espera que esta investigación pueda aportar además un panorama más amplio que permita entender al estilo personal como el más relevante, siendo el que afecta de alguna u otra manera el proceso creativo del artista, ya que es el elemento diferenciador entre creadores, cuyo fortalecimiento depende únicamente del desarrollo teórico-técnico del ilustrador y de su propia subjetividad inventiva.

Sin embargo, el mayor aporte de esta investigación es precisamente haber analizado situaciones propias de la ilustración que demuestran que se trata de un campo de estudio falto de investigación. Se tiene por seguro que la ilustración ha crecido tanto en los últimos años que es necesario fomentar su estudio y replantear viejas concepciones de los elementos que la hacen posible para adecuarlos a estos tiempos de cambios vertiginosos, que se viven en los primeros años del siglo XXI.

CAPÍTULO 1

Cuestiones propias sobre la naturaleza de la ilustración

Para comenzar, en este primer capítulo se rescatan algunos pasajes muy puntuales de la historia de la ilustración que señalan el lugar que ha tomado la materia en el mundo del arte y del diseño, poniendo especial atención en las características propias de estas últimas con la intención de encontrar los límites que hay entre ellas. Asimismo, se indaga en consideraciones y concepciones sobre la disciplina que se han mantenido a lo largo del tiempo y también en aquellas que han surgido recientemente.

Aunque no se pretende recopilar de manera cronológica los antecedentes de la ilustración, lo que se propone aquí es revisar los pasajes que resulten clave para contextualizar desde donde se está mirando el tema.

1.1 Contexto particular de la naturaleza de la ilustración en la historia

Se puede empezar este apartado diciendo que la ilustración ha sido una pieza clave para el desarrollo de la comunicación humana, considerando que las imágenes cuya función primordial haya sido la de ejemplificar una situación, una acción o un objeto han sido comunes en la vida cotidiana de la especie desde que se vivía en las cavernas. Respecto a esto, Jesús Del Hoyo (2018) dice que cuando el ser humano descubrió que después de plasmar su mano en las paredes de una cueva ésta marca permanecía, la oportunidad de trascender y propagar su propio entendimiento del mundo apareció. Asegura además que este hallazgo fue más importante incluso que el fuego, porque demuestra que desde el origen hubo una preferencia por aquello que se podía expresar visualmente.

Aunque estas afirmaciones estén dentro del marco del diseño y la comunicación visual, se pueden utilizar para situar a las imágenes ilustradas en este mismo acontecimiento, teniendo en cuenta que además de encontrar su habilidad para transmitir mensajes y contar historias con marcas y dibujos, el ser humano descubrió al mismo tiempo su interés y facilidad por representar gráficamente aquello que lo rodea, antes incluso de crear los complejos sistemas de símbolos que darían paso a la escritura, que viene a ser una manera más estructurada de abstraer y representar el mundo para tratar de comprenderlo mejor.

La ilustración es entonces un sistema similar que aunque con más matices y características, es al mismo tiempo más incluyente. Para realizar una ilustración que cumpla una función comunicativa válida, es necesario cubrir una serie de requerimientos que van desde contar con un nivel técnico convincente, hasta una comprensión efectiva de lo que se trata de explicar. A diferencia de los gráficos que conforman los alfabetos, las imágenes ilustradas tienden a ser una representación casi descriptiva de la realidad subjetiva que observa el ilustrador, por lo que los mensajes pueden disfrutar de cierta universalidad. De ahí lo útil de su naturaleza, pues como se dice comúnmente, una imagen puede decir más que mil palabras.

Gracias a la capacidad casi innata de complementar y reforzar la palabra escrita, es común encontrar ilustraciones acompañando textos en libros de cualquier tema. Sin embargo estas obras no son exclusivas de este medio, aunque históricamente se haya estipulado que sí.

En la antigüedad, por ejemplo, existían manuscritos que ya se acompañaban con imágenes dibujadas a mano que luego evolucionarían con la aparición de la imprenta en el siglo XV, donde los tipos móviles permitieron que no solo los escritos se pudieran reproducir fácilmente, sino también las ilustraciones.

El trabajo de los impresores estaba casi siempre acompañado por el de los maestros grabadores, quienes con gran habilidad lograron crear las obras que adornaron esos primeros libros. La historia siguió su curso, los procesos de grabado y de impresión se hicieron cada vez más sofisticados y la labor del ilustrador cobró fuerza en el campo editorial, de ahí que se tenga a la ilustración íntimamente relacionada con los libros y las letras.

Al respecto, Cava (2009) asegura que la ilustración no hubiera llegado a tener un papel social importante sin los continuos avances en la reproducción gráfica. Afirma también que el siglo XIX fue de la ilustración gráfica, porque los que ilustraban creían en el poder de sus imágenes, solo para que en el siglo XX se vieran influenciados por cuestiones políticas y de pensamiento que inevitablemente alteraron la profesión, encontrándose aprisionada entre las paredes homogeneizadoras del neoliberalismo, pasando a formar parte de una banalidad generalizada.

Señala además que en la década de 1970, gracias a ‘la era de la información’, la ilustración pasó a segundo plano y fue relegada a la sociedad del espectáculo y comenzó a asociarse con el mundo de la moda. Por ello, la producción de imágenes se relacionó íntimamente con el mercado, ignorando por completo un elemento muy importante de su estructura: el conocimiento.

Este dato es pieza clave para entender la importancia de la ilustración en el desarrollo de la humanidad, porque la capacidad que tiene de generar nuevo conocimiento la vuelve una disciplina fundamental para el desarrollo de la especie en su comprensión visual del mundo.

Continúa el autor diciendo que en Estados Unidos, tras la Segunda Guerra Mundial, la función del ilustrador se fue acercando a la del publicista y que gracias al papel que este país juega en el proceso de globalización, esta situación terminó imponiéndose como norma. Afirma que con la llegada de la Posmodernidad, se ha recibido una sustitución de la verdadera cultura y el ámbito de las ideas, donde la ilustración en lugar de haber jugado un papel muy importante, terminó relegada al ámbito de la mera decoración, ya que hoy todos se mercantilizan a través de un proceso de estetización —entendiendo esto último como la prioridad que se le da al envoltorio y no al contenido—.

Asegura que hubo un momento en que se podían percibir dos tendencias en la ilustración: una que venía de Estados Unidos —relacionada con la publicidad y el mercado—, y otra que venía de Europa central donde las ideas estaban muy presentes; y aunque lamentablemente esta tradición europea se fue perdiendo, durante los años de 1970 el campo de la literatura infantil vivió un auge que trajo esperanza al campo de la ilustración. Sin embargo, para la década de 1980, los inicios de la globalización obligaron a la ilustración a dar otro paso atrás y la idea de lo que debía ser (ideas, memoria, tiempo¹), empezó a ser eliminada.

Lo que menciona Cava ejemplifica algunos puntos clave en el devenir de la ilustración y señala al mismo tiempo el empobrecimiento de las posibilidades de comunicación y de aprendizaje que originalmente acompañaban a la materia. Esta es una situación que hace pertinente replantear la labor del ilustrador considerando que su labor es capaz de moldear el pensamiento masivo, pero sobretodo es necesario alejarse de las malas practicas que sólo la perjudican la disciplina.

1.2 La ilustración del siglo XXI

En el apartado anterior se recopilan algunos puntos necesarios para englobar lo que ha ocurrido con la ilustración y cómo ha llegado a tiempos más recientes. Por lo que ahora es importante enfatizar en los dilemas que enfrenta la materia en este nuevo siglo.

Para dar inicio, Sirio López (2007) dice que la ilustración es considerada por la crítica como un arte menor, aunque los artistas jamás lo entendieron así, y en cuanto tuvieron oportunidad de llegar al gran público no dudaron en aprovechar cualquier medio para hacerlo. Dicha situación se puede ver impulsada con las facilidades tecnológicas de creación, reproducción y distribución de imágenes que han surgido hasta el día de hoy, incluyendo aquellas que se han recuperado, ya sea para no perder la tradición que las precede o simplemente como consecuencia de la curiosidad innata del ilustrador.

1 Cava (2009) dice que se puede definir la función social de la ilustración como iluminar o hacer claridad sobre algo y si se considera que el papel de la ilustración siempre ha sido el de transmitir ideas nuevas, esta requiere de nuevos estilos, y que si aspira a tener sentido pleno necesita un lugar en la memoria y el tiempo.

Los nuevos medios de reproducción han jugado un papel muy importante en el desarrollo de las imágenes ilustradas, ya que han permitido a los creadores acelerar los tiempos de producción de las obras y aumentar las posibilidades de difusión de las mismas. Si se piensa en la ilustración como una herramienta del diseño, a la hora de fabricar carteles y artículos similares, se tiene que una mayor capacidad de reproducción significaría que el público alcanzado por dichos materiales podrá ser masivo y la información lograría su cometido de propagarse entre la población.

Al mismo tiempo, las ventajas técnicas del siglo XXI han favorecido que los creadores construyan sus propias obras con la ayuda de una computadora multifuncional que, en conjunto con las redes sociales, permiten que los artistas puedan construirse carreras independientes de la obligación de crear imágenes exclusivas para el diseño.

Es innegable que la internet es la herramienta fundamental sobre la que este siglo ha establecido sus nuevas realidades, teniendo en cuenta que la manera en la que todo el mundo se relaciona entre sí se transformó drásticamente por este invento. Se ha vuelto un espacio donde distintas latitudes encuentran cabida en un mismo lugar y donde todo el tiempo existe una amplia oferta de ilustradas que buscan comunicar cualquier cantidad de cosas y utilizan los medios de reproducción digitales para hacerlo. Además, considerando que los costos se han vuelto prácticamente inexistentes al mantenerse en un entorno virtual, la enorme cantidad de imágenes que se generan en este siglo es sorprendente.

Sin embargo, aunque las obras ilustradas pueden hablar un lenguaje casi universal, en esta misma afirmación se incluye la limitante de la barrera cultural que prevalece en algunos temas, y aunque es evidente que existe una ‘multiculturalización’ en el mundo, aún existen problemas que tienen que ver con una comunicación intercultural total a través de imágenes, ya que estas indudablemente sufrirán problemas a la hora de descifrarse los códigos que contienen dependiendo la población que lo esté haciendo. Por todo esto se vuelve necesario que el ilustrador sea consciente de las posibilidades que se mantienen intrínsecas con la capacidad de generar mensajes a través de imágenes, y sobretodo de la responsabilidad que eso conlleva. Se tendría que buscar que las ilustraciones creadas estén cargadas de significados que sintonicen con el público que se espera encontrar.

En el mundo digital nada es irremplazable y la competencia es constante. Esta accesibilidad a medios más baratos y eficaces de producir imágenes hace posible que cualquiera pueda forjarse una carrera como ilustrador desde la salvedad de su computador, con la des-

ventaja que existe en la tendencia de omitir los requerimientos más básicos de la materia por dar prioridad a la aprobación de colegas o del público en general. Este vicio recurrente aleja al artista de lo que verdaderamente importa en la disciplina: el contenido.

En esta democratización que representa la internet se encuentra entonces un punto álgido para retomar los valores originales de la disciplina, como la transmisiones de ideas y mensajes provocativos que, más allá de lo decorativo, causen en aquellos que las miran una reflexión de su propia realidad, ya que ese es el poder que tiene la ilustración: transgredir el imaginario colectivo de los espectadores, desde un lenguaje que utiliza sus mismos códigos y símbolos.

Menciona Sirio López (2007) al respecto que durante el siglo XIX, las obras ilustradas ofrecieron identidad gráfica al pueblo popular al permitirle descifrar mensajes que utilizaban los mismos símbolos que la sociedad generaba. Teniendo esto en mente, se puede agregar que la imagen ilustrada surge de una comprensión colectiva de la realidad, que sintoniza con los espectadores como si de una misma lengua se tratase y que si se deja de lado las obras carecen de relevancia.

Sobre lo anterior, Arthur Turnbull (1990) dice que el lenguaje verbal se comienza a formar con los libros de imágenes y en la madurez se complementa con la televisión, películas, revistas, libros ilustrados y periódicos. Agrega además que las imágenes fueron la primera forma de mensaje y que la pictografía del hombre de las cavernas demostró una apreciación del potencial comunicativo de las imágenes en las primeras etapas del desarrollo de la comunicación gráfica. Si esto es así, las ilustraciones desde siempre han sido importantes herramientas de comunicación y formación para la sociedad en general, y es necesario retomar esta perspectiva para que los nuevos creadores puedan aprovechar todas las ventajas que vienen con la disciplina.

Señala Sirio López (2007) que la edad de oro de la ilustración es ahora y con múltiples estilos que incrementan su riqueza, se exige una especialización y dedicación plena. La disciplina ha encontrado en el siglo XXI un abanico que engloba, no sólo la disponibilidad de técnicas, sino las oportunidades de trabajar con distintas áreas de conocimiento que representan mayores posibilidades para la creación.

Para ejemplificar lo anterior, se puede mencionar al denominado Nuevo Muralismo Mexicano, donde los artistas grafiteros del país tuvieron que formar un aprendizaje propio de sus técnicas, fuera de las instituciones formales, logrando posicionarse como representantes de

dicho movimiento al tomar los muros de las ciudades como los lienzos de sus creaciones. Dichas imágenes son admiradas cotidianamente por los habitantes de las comunidades y esto es testimonio de la reivindicación que puede disfrutar la ilustración en este siglo, ya que es claro que estas pinturas monumentales modifican la manera en la que la población percibe su propio entorno, democratizando además el arte, haciéndolo accesible para una gran mayoría.

Junto a este movimiento se puede sumar la participación de ilustradores en la alta costura y la moda en general, dado que las obras de este tipo de creadores se encuentran plasmados en los diseños textiles de distintas marcas internacionales. Se puede mencionar también la presencia de la disciplina en las agencias de diseño, no solamente en la parte decorativa, sino también en la construcción de logotipos e identidades visuales completas.

Aquellos ilustradores que encuentran en el viejo arte del tatuaje un medio con el cual poder desarrollar su potencial, demuestran que la ilustración no tiene realmente límites a la hora de reflexionar sobre las técnicas que puede utilizar para existir. Hay quienes incluso retoman el bordado o materiales textiles de distintas formas, colores, texturas y tamaños, para crear impresionantes obras. La ilustración incluso ha revitaliza viejas tradiciones como la talavera mexicana, la porcelana, el barro, la costura, entre otras, demostrando que es necesario reconsiderar lo que hace a una ilustración serlo.

Esto demuestra sin duda que la ilustración llega a distintas fronteras y si se considera que su función primordial es transmitir mensajes específicos de manera visual, se vuelve una disciplina compleja que incluso sobrepasa lo gráfico para materializarse en entornos tridimensionales, tanto digitales como reales.

La ilustración es una imagen narrativa que tiene al conocimiento como elemento fundamental, acompañado de un interés por transmitirlo y reflexionar sobre lo que se está mostrando. Para lograrlo el artista/ilustrador puede utilizar las técnicas que tenga al alcance, siendo la versatilidad de sus posibilidades creativas lo que la vuelve distinta a otras actividades que pueden llegar a ser más estrictas con la nomenclatura y maestría de sus técnicas. La ilustración se percibe como un lugar de oportunidades donde son los propios creadores deciden cuáles son sus límites.

Al respecto, Ramón Alemal (2011) dice que:

La ilustración ha sido situada entre medias del arte y el diseño. Sin ser considerada totalmente en el campo del diseño, tampoco es apreciada como creación arte. [...] La creación de una

imagen de arte destinada a un fin de reproducción, producto de un encargo, demerita su valoración, a pesar de la excelencia que se muestre en su ejecución. Se quedan tan solo una ilustración. [...] La ilustración comercial y la caricatura...son un elemento crucial, con posibilidades ilimitadas, en la comunicación visual de la sociedad presente.

Lo anterior demuestra que la ilustración actual ya no se limita a acompañar textos ni decorar carteles, ni mucho menos a crear imágenes con un medio específico, sino que tiene a su disposición un arsenal de técnicas que mejoran la calidad de las imágenes. Al mismo tiempo, mantiene la posibilidad de acompañar al diseño en su labor, pero con la oportunidad de ser una obra autónoma que se balancea entre lo que necesita expresar el artista y aquello que se requiere comunicar.

Aquí cabe rescatar lo que Steven Heller (2010) dice sobre la ilustración:

El estado actual de la ilustración es extremadamente ecléctico, personal, insanamente conceptual, astutamente ingeniosa e irrepresivamente expresiva. [...] Mientras cada artista representado tiene antecedentes (artísticos y técnicos) y algunos replican el pasado y estilos pasados de moda, como si el ayer fuera hoy, un número notable son originales. Es posible identificar a aquellos que ‘dominan sus métodos’, mientras otros toman prestado de la historia y agregan un toque personal que muestra que no sólo están imitando. Hay más ilustración que no sólo está más cerca del ‘arte’ puro (la musa me hizo hacerlo) que en los últimos treinta años; y hay más autodenominado arte ‘puro’ que parecen ilustraciones. La representación ha vuelto al arte, la narración es la clave, la progresión secuencia es formativa y muchos ilustradores han creado un gran repertorio de personajes y formas que flotan sin preocupación de una ilustración a otra. [...] El propósito de la ilustración es iluminar, agregar luz y profundidad a los manuscritos [...] las publicaciones — libros, revistas, comics, pósters — son museos de las calles y los ilustradores proveen lo bueno, lo malo y lo feo de estos lugares.

Con esto, el autor afirma que la labor del ilustrador no se limita a representar imágenes de gran belleza y admiración, sino que generan obras resultado de una reflexión de su entorno que aunque pueda coincidir con agendas políticas o económicas, el fin último reside solamente en la cabeza de quien las crea, ya que una vez fuera de la mente creativa, la ilustración adquiere vida propia y está a disposición de quienes quieran mirarla y aunque

sea casi imposible saber las razones detrás de estas imágenes, es innegable todas las ilustraciones dicen algo. El ‘qué’ es un misterio y queda a interpretación del espectador, pero el mensaje codificado irremediablemente tiene que estar presente.

1.3 La comunicación visual y el diseño en la imagen ilustrada

En este tercer apartado se trata la forma en la que el diseño y la ilustración están conectadas, subrayando la posibilidad de separar la una de la otra, sin dejar de lado la estrecha relación que existe entre ambos campos de estudio. Para ello, es importante rescatar una definición que pueda englobar lo que se entiende de cada disciplinas y para esto en un vídeo proporcionado por el Museo Virtual de Pachuca (2017) se dice que la ilustración es una:

Disciplina de la comunicación visual, encargada de interpretar el universo por medio de códigos visuales. Tiene como objetivo aportar recursos estéticos y ampliar, por medio de estos, el conocimiento del espectador sobre algún tipo de información, y para esto se vale de distintas técnicas de representación. La ilustración se puede aplicar con fines recreativos como un elemento de expresión para la construcción de una identidad gráfica de marca, producto o empresa; o bien en el ámbito de la educación (en libros de texto o revistas especializadas).

Esta definición se retoma porque enmarca las posibilidades que ofrece la disciplina, considerando sus cualidades más artísticas además de las que tienen que ver con el diseño. Es tan estrecha la familiaridad entre ambas materias que por lo menos en México aún no existe una carrera de educación superior dedicada exclusivamente al estudio y aprendizaje de la ilustración, manteniéndola siempre como una rama del mismo diseño.

Esto resulta natural, considerando que ambas comparten elementos y conceptos en sus bases teóricas: las dos se fundamentan en la transmisión y decodificación de mensajes a través de composiciones gráficas o tridimensionales, donde la función y la forma son mediadoras entre lo que se pretende decir y a quién se espera llegar; además, comparten conceptos como composición, equilibrio, ritmo, color, y elementos más básicos del lenguaje gráfico como el punto, la línea, el plano o el volumen. Sin embargo, al estar incluida entre las materias de otra área podría pensarse que la ilustración no tiene las características suficientes para desarrollarse de manera independiente, bajo sus propios lineamientos de

aprendizaje, situación que no puede ser correcta. Para fortalecer lo anterior, en el mismo video del MUVIPA (2017) se asegura que la ilustración gráfica aún carece de reconocimiento independiente del diseño gráfico y que la palabra escrita y la imagen ilustrada han estado siempre de la mano.

Teniendo en cuenta lo anterior, es importante decir que si bien, esta forma de interactuar no es negativa, ha propiciado que la ilustración se siga considerando como parte del diseño y no al revés como podría ser más apropiado. Esta última no es una materia que produzca objetos específicos denominados “diseños”, ya que se necesita de un contexto que permita decir que algo es un cartel, una silla o una ilustración, teniendo claro que en cada uno estuvo presente la acción de diseñar.

Sobre el diseño, Mariana Cabral (2015) dice que es la conexión de forma, función, contenido y contenedor; significa “designar”: considerar todos los componentes que, incorporados en la forma, darán vida a una función específica. Asegura además que este puede generar emociones cuando está bien implementado y esto dependerá totalmente del entorno y las convenciones socio-culturales del lugar donde se desarrolle dicho diseño.

Estas mismas características pueden aplicarse a las imágenes ilustradas porque estructuralmente son diseños. Sin embargo, existen ciertas diferencias que hacen a cada una compleja en sí misma. Por ejemplo, a diferencia de lo que dice la autora, el diseño no necesariamente genera emociones como tal, sino solamente ofrece a los espectadores/usuarios un tono muy general de lo que se está viendo/usando. En cambio, una ilustración puede y tiende a provocar sensaciones específicas en el público, siendo esta una de sus principales ventajas.

Por otro lado, una imagen ilustrada tiene que estar estrechamente ligada al lugar donde se conciba, pues los elementos que utiliza para comunicar deben sintonizar con la identidad visual de la comunidad a la que pretende llegar. Al mismo tiempo, su intención comunicativa se verá afectada por la interpretación de quién la mire y en qué contexto lo haga, siendo lo más coherente para el ilustrador considerar todos estos aspectos a la hora de construir sus imágenes.

Al respecto, Arthur Turnbull (1990) dice que la efectividad de las ilustraciones procede de la variedad de funciones de comunicación que realizan y de las muchas formas físicas que pueden asumir, ya que no pueden separar totalmente la función de la forma. Además, asegura que estas imágenes funcionan mejor en combinación con las palabras,

una aseveración que se siente limitante para la cualidad libre y autónoma que este texto pretende dar a la materia. Sin embargo, es pertinente admitir que si bien, las palabras no son necesarias para que una ilustración cumpla su cometido, éstas ayudan a delimitar y esclarecer algunas lecturas que puedan quedar poco claras con la propia obra. Algo parecido ocurre con las obras de arte más clásicas, que poseen títulos e incluso descripciones que favorecen su apreciación y la vuelven más clara para el espectador.

Es evidente que a lo que probablemente se refiera el autor es a la ilustración como acompañante de textos literarios donde ella no es la única protagonista, sin embargo esta situación ha cambiado con el tiempo y las imágenes han adquirido independencia y gran relevancia en el mundo contemporáneo. Sobre esto último, Abraham A. Moles (1991) dice que:

Si se acepta que la comunicación es la transferencia, mediante canales naturales o artificiales, de un fragmento del mundo situado en un lugar y en una época determinada hacia otro lugar y otra época, para influir en el desarrollo de los comportamientos del ser u organismo receptor, entonces es legítimo afirmar que la función de la comunicación es transmitir lo que en términos generales llamaremos ‘imágenes’ de un lugar del mundo a otro lugar de ésta. Esta idea de comunicación designa con el nombre de imagen a un sistema de datos sensoriales estructurados, que son producto de una misma escena.[...] La imagen es una cosa material: es un documento de papel o un conjunto de señales eléctricas.

Esto es algo fundamental a la hora de hablar de las imágenes ilustradas. Si se toma en cuenta lo que señala Moles, que ‘imagen’ sería todo aquel sistema de datos sensoriales estructurados, cuyo objetivo es transmitir mensajes que provoquen una reacción en el organismo receptor, y si consideramos que las ilustraciones son imágenes en toda la extensión de la palabra, tenemos entonces que los límites de la disciplina se vuelven aún más difusos. Una ilustración tendría que ser entonces toda imagen creada con la intención de transferir mensajes codificados cuya razón de ser sea precisamente la descodificación de dicho mensaje por parte del ser receptor, esperando que en esta acción se pueda compartir un conocimiento oculto. Una ilustración entonces no se limitaría al papel ni a la arcilla, sino que podría crearse a partir de todo lo que pueda llamarse imagen —desde una obra de teatro, hasta una animación en movimiento—, siendo la única diferencia entre ilustración

e imagen la necesidad intencionada por compartir o crear conocimiento, ya que aunque las imágenes puedan generarse al azar, las ilustraciones no.

“Las imágenes, fuerzas psíquicas primarias, son más fuertes que las ideas, más fuertes que las experiencias reales” (G. Backelard (s.f) citado por Moles, 1991), palabras que refuerzan la responsabilidad que tienen los ilustradores en su labor de hacedores de imágenes. En su profesión convergen fuerzas que son capaces de cambiar la realidad y al mismo tiempo a la propia sociedad de una manera u otra, por medio de mensajes visuales.

Al respecto, Bruno Munari (2008) dice que la comunicación visual se produce por medio de dichos mensajes visuales, que forman parte de la gran familia de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos y otros. Explica además que un emisor los envía y un receptor los interpreta, pero este último generalmente está inmerso en un ambiente lleno de interferencias que pueden alterar e incluso anularlo y que, aunque el receptor lo recibiera sin problemas, en él encontraría otros obstáculos: unos ‘filtros’ a través de los cuáles ha de pasar el mensaje para que sea procesado. Menciona que estos filtros podrían ser de carácter: 1) sensorial (p. ej. una persona daltónica); 2) operativo o dependiente de las características constitucionales del receptor (p. ej. un niño de tres años vs. un adulto); y 3) cultural (p. ej. música de oriente vs. música de occidente). Dice además que una vez superada la zona de interferencias, el mensaje llega a la zona interna del receptor y es aquí donde se pueden generar dos tipos de respuesta: una interna y otra externa. Por ejemplo, si el mensaje visual dice: “Aquí hay un bar”, la respuesta externa envía al individuo a beber, mientras que la respuesta interna dice: “No tengo sed”.

Por lo que menciona Munari se puede decir que la comunicación visual no sólo juega un papel importante en la sociedad que recibe los mensajes, sino en aquellos que dedican su vida a crearlos y enviarlos. El ilustrador a la hora de configurar sus imágenes —cargadas de signos, señales y símbolos específicos—, debe estar consciente de la reflexión que antecede su actividad, porque en un sistema que no escatima en programar deseos y necesidades simuladas es necesario que sus acciones tomen en cuenta una ética profesional y humana que rija la fabricación de mensajes que eviten hacer más daño a las sociedades. Es menester que la labor de ilustrador del siglo XXI esté dotada de una poderosa responsabilidad social y sobretodo compasión y respeto humano.

Sobre el poder de las imágenes, Jorge Frascara (2006) dice que:

Toda imagen colocada en el espacio público comunica indefinidamente un espectro impredecible de mensajes. Además de transmitir el mensaje específico que la ha generado, también contribuye a la construcción de la cultura en el más amplio sentido de la palabra, promoviendo modelos de pensamiento y conducta que influyen en la manera en que la gente se relaciona con otros mensajes, con las cosas y con otra gente.

Las personas están en un constante bombardeo de imágenes con mensajes que se perciben a niveles prácticamente inconscientes, y que aún así moldean y dan estructura a los pensamientos colectivos respecto a situaciones y objetos específicos. Retomando lo que explica Frascara, esto da forma y sentido a la cultura, de ahí la importancia de la imagen para las sociedades. Es pertinente como ilustrador utilizar la disciplina para promover valores que fomenten una cultura que se torne saludable para la gran mayoría. Es posible moldear el pensamiento y el imaginario de las sociedades con las imágenes y por eso se necesitan artistas que, además de ser conscientes de su entorno, sean capaces de llevar sus ideas a lugares poco visitados para llamar la atención de los espectadores con propuestas arriesgadas y de vanguardia que ofrezcan nuevas y mejores realidades a la sociedad.

Regresando al diseño y teniendo en cuenta lo anterior, Rosario Velasco Aranda (2017) dice al respecto que:

El diseño a jugado un papel importante en la explosión de consumo masivo del siglo XX, pues ayudó a fabricar los bienes, proyectarlos, configurarlos, promocionarlos y venderlos. [...] Ocupó un papel central en la economía de las sociedades avanzadas, al mostrarse como el recurso diferenciador y vehículo de la innovación en un mundo culturalmente más homogéneo, afectando el desarrollo económico en la cultura de la información, de la producción y en los valores simbólicos de la sociedad. [...] Llegó como disciplina, al siglo XX como la solución al caos de la revolución industrial en cuanto a la configuración de los bienes de uso y la concepción de la comunicación en la sociedad contemporánea...es heredero de las vanguardias modernas (siglo XX), cuando la sociedad del bienestar se impuso, prevaleció la visión modernizadora (adoptada por la Bauhaus), pero también supo transformarse y adaptarse a las nuevas visiones consumistas (provenientes de Estados Unidos), como sigue adaptándose a las transformaciones de las necesidades del siglo actual (siglo XXI) (pp. 20 - 26).

Con lo que dice la autora, es posible decir que el diseño encontró en el capitalismo excesivo un impulso notable que logró posicionarlo rápidamente como una materia digna de estudio y dominio pues las grandes marcas y empresas no han podido ignorar la influencia que las imágenes tienen sobre las masas. Aranda (2017) señala además que existe un diseño enfocado a la resolución de problemas de comunicación/uso y otro que satisface las tendencias del momento en los hábitos del consumo, sin embargo, lo que resulta más relevante aún es que la autora afirma la existencia de un diseño más cercano a la pura expresión artística, buscando 'la pieza única' como objetivo final. Sobre eso, dice que:

Se ha ido perdiendo la oportunidad estética del diseño al enfocarse endiabladamente en la funcionalidad de los objetos; renunciar a los 'genes artísticos' del diseño es ignorar sus orígenes (la inquietud de que los objetos producidos en masa no tenían que ser ingratos a la vista y los sentidos). Los aspectos económicos, sensibles y tangibles, de los objetos, necesitan de la 'humanidad' que le puede aportar otras disciplinas y visiones (en el ámbito de la comunicación y la creación), como podría hacer la ilustración ('creativa'). Reencontrar el ornamento significa descubrir los signos de identidad de nuestra cultura (Aranda, p. 28).

Lo que menciona la autora deja entrever la relación original que sostenía el diseño con 'lo artístico', misma que con el paso del tiempo se ha tratado de ignorar y sistematizar insistentemente, pero que siempre sale a relucir gracias a que el diseñador no se puede alejar de la sensibilidad estética que le permite resolver un proyecto de una manera u otra, siendo todas las posibilidades igual de válidas.

Dice Aranda (2017) que la cultura urbana no es uniforme porque existen grupos sociales fuertemente diferenciados que difícilmente podrán unificarse, y es por eso que los artistas plásticos, más que los diseñadores (alejados de lo ornamental), son quienes están la posibilidad de proponer los nuevos signos de la cultura y estética de este siglo, ya que están relacionadas con los impulsos creativos lanzados por creadores gráficos, tipógrafos, calígrafos o ilustradores, más que de los diseñadores industriales y de producto.

Menciona también que existe una desvinculación entre el diseñador y la técnica que pone en crisis el sistema industrial al favorecer la desconexión de los procesos manuales y que si se considera la creación artística como una acción libre se podría encontrar un terreno fértil e inspirador, que produciría trabajo con una satisfacción creativa que favorezca al

mismo tiempo la experiencia estética del destinatario. La autora concluye entonces que se necesita de una nueva forma de hacer, ver y consumir productos, en su mayoría, cotidianos, corrientes y domésticos. Dice que se necesita de objetos de uso común, con valor tanto en la forma como en la función resultado de vincular de nuevo el arte con la artesanía y de no tener miedo a la ornamentación, buscando brindar a los objetos de emoción a través de la ilustración, ya que los productos actuales carecen de intención/relevancia.

Considerando todo lo anterior, el diseño ha dejado de ser una disciplina más artística, relacionada de forma más evidente con lo ornamental, al ser utilizado por la sociedad del consumo desmedido para manipular a las masas. Lo que dice la autora sobre hermanar la disciplina una vez más con la artesanía es una propuesta muy acertada que sin duda, reconfiguraría los vicios que ha adoptado la materia con la creación y producción de objetos en serie sin propuesta visual real. Esta tendencia ha afectado incluso al mundo del arte, ya que los artistas se limitan a generar obras con alto contenido narrativo y poco valor estético, siendo síntoma de un desinterés por la mejora continua de su técnica y la oportunidad de trascender. Afortunadamente, esta situación no ha llegado a afectar a la ilustración por completo e incluso la autora afirma que podría sacar al diseño de su situación actual.

Sin embargo, es necesario aclarar que aunque es cierto que la ilustración puede rescatar al diseño de su estancamiento creativo, como menciona la autora, es importante tener en cuenta que esta no se limita a hacer más bellos los objetos, sino que ofrece la posibilidad de generar productos de consumo con un alto valor estético que desde su concepción exigen un conocimiento básico de diseño porque todo lo que ha fabricado la humanidad está diseñado, sin excepción.

El diseño no genera objetos por sí mismo, sino que es más bien un lenguaje que aplicado en otras áreas permite materializar un sin fin de ideas. Es además la cualidad estructural de todas las creaciones visuales de la humanidad y, como tal, está presente en las imágenes ilustradas. Por ello, aunque ambas disciplinas no se puedan separar del todo, es innegable que existe una distinción válida para que cada una se desarrolle por su cuenta y explore sus propias posibilidades.

1.4 Sobre el arte y la ilustración

Es innegable que existe una relación estrecha entre el arte y la imagen ilustrado, por ello, en este apartado se busca una posible distinción que haga posible demostrar cuales son los límites de cada una y en qué puntos coinciden.

Para iniciar, es relevante decir que contrario a lo que comúnmente aparece en los diccionarios al buscar la definición de ilustración², esta disciplina no termina su labor ahí. El conocimiento que es capaz de transmitir no se limita solamente a complementar textos o palabras, sino que puede hacer visible ideas, pensamientos complejos, sentimientos, etcétera y es precisamente por esto que suele situarse a la ilustración gráfica en un punto intermedio entre el diseño gráfico y las artes visuales.

Por un lado, en la naturaleza del diseño se encuentra generalmente la necesidad de un motivo para existir y un mensaje que transmitir, mientras que en el arte se tiende a darle prioridad a la intención expresiva del creador³. La ilustración, por otro lado esta entre el compartir mensajes específicos y la satisfacción artística, ya que está en su naturaleza el seguir lineamientos que al mismo tiempo puedan armonizar con una razón creativa personal.

La imagen ilustrada además, está sujeta a la interpretación de quién la mira y esto es necesario para que pueda considerarse completa porque, a diferencia de una obra de arte cuyo fin puede ser la mera satisfacción personal de los deseos creativos del ser, la ilustración tiene que cumplir con una motivación necesariamente comunicativa.

Heller y Clivast (2008) dicen que se puede acercarse al arte por medio de la ilustración, a través de los libros, revistas, comics, pósters y anuncios que son más accesibles que las salas de cultura. Explican además que estas imágenes se mantienen alejadas de

2 Sustantivo Femenino: Fotografía, dibujo o lámina que se coloca en un texto o impreso para representar gráficamente lo expuesto, ejemplificarlo o hacer más atractivo el resultado.

3 Cabe aclarar que en esta investigación, se tiene al arte como toda actividad humana cuyo fin último es capturar la naturaleza del mundo y del ser para generar un algo que sea sujeto de imitación y/o emulación, con la intención de generar una reacción que no podría surgir de otra manera.

la condición de ‘arte fino’ al no ser concebidas por la ‘musa bendecida’ y estar comisionadas por el cliente, siendo este fin comercial la razón por la que en la historia del arte, la ilustración ha sido considerada menor que el arte de pintar o esculpir.

Esta postura puede ser muy injusta teniendo en cuenta que es casi imposible imaginar alguna actividad humana se mantenga exenta de la influencia directa del dinero y del mercado. Sin embargo, lo que mencionan los autores sirve para justificar porqué se ha marginado la disciplina en el mundo del arte, y como es que se ignora la complicada labor del artista/ilustrador de encontrar un equilibrio entre lo que se le pide crear y lo que quiere expresar.

Lejos de ser un ente negativo en la creación artística, el cliente representa un reto que pone a prueba el dominio de la disciplina, cuya resolución es una satisfacción total de todas las partes. Si se tiene cómo cierto lo que exponen los autores, las pinturas y esculturas que han sido comisionadas a lo largo de la historia perderían automáticamente la cualidad de pertenecer al ‘arte fino’ y esto no parece ser el caso. Además, aunque la participación del cliente sea una constante, no es necesaria su intervención para que una obra de este tipo pueda existir: basta con que el ilustrador tenga una necesidad comunicativa personal y un medio para transmitir su mensaje para que la imagen pueda hacerse presente.

Es importante explicar que aunque el factor comercial este presente en la ilustración como profesión, esto no es suficiente para demeritar todo el aprendizaje que es necesario para desarrollarse en la materia, considerando que esta utiliza conocimiento particular de otras disciplinas para construir sus obras, siendo el interés principal del ilustrador el contenido de la propia imagen.

Sobrepasar las técnicas es una fortaleza de la ilustración y es la cualidad que la vuelve más compleja en relación con la pintura o la escultura —por poner algunos ejemplos—, que tienen sus límites bien marcados. Por esto, la participación del cliente resulta irrelevante para clasificarla como ‘arte fino’ o ‘arte menor’, porque no se está considerando que aún en esta situación es posible que exista una intención honesta de expresión por parte del artista; ni tampoco se está tomando en cuenta el dominio teórico-técnico que requiere el ilustrador para cumplir cualquier encargo, que logre cubrir las necesidades comunicativas de todas las partes.

Dice Arnold (1982) al respecto que el arte de la pintura no tiene limitaciones, pues el artista sigue su propio concepto y gusto en el tiempo que le place y sin otra preocupación

que la de satisfacer su criterio estético, a diferencia del ilustrador que sigue instrucciones específicas del editor/cliente, según la índole de la publicación/producto, las preferencias de la masa lectora/consumidora o las restricciones del medio reproductor de la obra.

Sin embargo, el autor agrega después que como la ilustración es un arte inquieto, donde la originalidad es un factor de interés y atracción, los creadores pueden utilizar todas las técnicas, nuevos estilos e ideas estéticas más atrevidas, siempre que se realice con la previa aprobación de la publicación o cliente. Lo anterior considera a la disciplina como complemento de estructuras más grandes que ella misma, y si bien, esto no es del todo incorrecto, es importante señalar que la ilustración actual ha sobrepasado estas limitaciones y ha demostrado ser tan compleja que la propia pintura y escultura, o incluso más. Al final, cuando la labor del pintor es pintar y la del escultor es esculpir, la del ilustrador puede ser ambas y otras más.

Menciona el mismo Arnold (1982) que las obras del ilustrador no son simples dibujos: son cuadros de tan alta calidad y categoría como las pinturas de caballete, en los que intervienen todos los fundamentos de que se vale el pintor para su expresión y además, una serie de factores que hacen que su trabajo sea aún más complejo, amplio y difícil que el de este. asegura que un ilustrador no es aquel dibujante de los tiempos antiguos que había de limitar su trabajo al lápiz o a la pluma sobre el papel, sino un pintor cuyas creaciones deben someterse a una gran variedad de imposiciones.

Esto además de ejemplificar que la ilustración es efectivamente más complicada que el dibujo, apoya que la materia posee más libertades en relación con el arte clásico, que tienen que ver con la posibilidad de utilizar herramientas y técnicas que en los lineamientos más estrictos de las instituciones artísticas podrían cambiar por completo la definición de la actividad, pero que en el caso de esta, el artista/ilustrador puede ir y venir entre disciplinas sin perder el título ni la esencia creativa que lo caracteriza porque esta versatilidad es una característica innata de su labor.

Dicho todo lo anterior, es relevante entonces hablar de los límites del arte y sobre esto dice Ernst H. Gombrich (2000) que en el mundo antiguo consideraron la evolución del arte como progreso técnico, es decir, como la conquista de una destreza de mimesis, limitación que se pensaba era la base. Destaca además la importancia de reconocimiento para el arte diciendo que Aristóteles se preguntaba por qué la imitación causa placer al hombre y por qué disfruta contemplando copias perfectas de las cosas. Gombrich atribuye este placer

al afán de aprender innato en el hombre: *“Disfrutamos contemplando estas representaciones porque, al mirarlas, aprendemos y deducimos lo que es cada una: por ejemplo, esto es tal cosa. [...] El placer en otras palabras deriva del reconocimiento”* (Ernst H. Gombrich, 2000).

Teniendo en cuenta lo que menciona el autor, el arte de la ilustración ha logrado entonces sobrepasar la mera representación, ofreciendo a la humanidad nuevas posibilidades para reconocer el mundo que le rodea. Esta disciplina reúne en su hacer una destreza técnica y un dominio teórico que en conjunción con una gran sensibilidad social e incluyendo elementos propios de otras artes, puede generar sus obras. Sin embargo, las pinturas y esculturas que hay en los museos también son ilustraciones en toda la extensión de la palabra, considerando que muestran una idea, época, lugar, persona, etcétera. Siendo esto así, los límites de la disciplina tendrían que estar entonces en la danza, la literatura, la música y la arquitectura.⁴

Por otro lado, Cava (2009) asegura que en sus orígenes, la ilustración tuvo la intención de representar el mundo ‘real’, pero que a la par logró generar imágenes que, mediante su tráfico masivo, dieron paso a una ‘democratización icónica’. Subraya la capacidad de estas imágenes para moldear la percepción subjetiva de la población, ofreciendo estereotipos e iconos que configuran la manera en que esta descifra su propio entorno. Lo que menciona el autor deja entrever que las imágenes ilustradas pueden afectar la manera en que las sociedades se perciben a sí mismas, siendo esta una situación que reafirma la responsabilidad de los artistas al fabricar sus imágenes tratando de fomentar ideas que favorezcan el pensamiento crítico en las sociedades humanas, velando siempre por un sano desarrollo de la consciencia de la especie en lugar de beneficiar banalidades comerciales.

Lo anterior demostraría que la ilustración es relevante para la sociedad actual y lo ha sido desde sus inicios, porque según Arthur Turnbull (1990) las imágenes fueron la primera forma de mensaje y la pictografía del hombre de las cavernas demostró una

4 Aunque si se tiene en mente que una ilustración es una imagen y que estas pueden ser mentales, resultado de una serie de descargas eléctricas en el cerebro producidas por un estilo externo, dichas actividades podrían generar diversas imágenes en la mente, lo que significaría entonces que en realidad ninguna disciplina artística es ajena a la ilustración.

apreciación del potencial comunicativo de las ilustraciones en las primeras etapas del desarrollo de la comunicación gráfica. Esta afirmación sostiene que la humanidad reaccionó de manera importante ante el descubrimiento de las imágenes que la complejidad del lenguaje visual evolucionó a la par de la especie, dando como resultado que lo visual tenga una relevancia particular al día de hoy. Las ilustraciones poseen entonces una responsabilidad particular como herramientas de comunicación y formación para la sociedad en general.

Por ello, es importante señalar que la ‘cultura’ del hiper consumo actual ha mermado el mundo del arte provocando que ya no haya intenciones claras ni propuestas visuales vanguardistas. Pareciera entonces que al no disfrutar de las mismas consideraciones que ha tenido históricamente la llamada alta cultura, la ilustración tiene ahora la capacidad de posicionarse como una alternativa de creación y expresión artística, teniendo en cuenta que todavía no existen fuertes críticos que comiencen a limitar su área de acción. El ilustrador tiene la capacidad de trascender las técnicas del arte fino para establecer nuevos parámetros para retratar realidades, teniendo de su lado un momento histórico que hace posible la creación y distribución masiva de sus imágenes.

El arte se usa ahora para adornar productos de consumo y para generar experiencias banales que solo alimentan el ego de las masas. Algo similar podría pasar con la ilustración si se ignorar su naturaleza creativa y subversiva, y sobretodo si se deja de lado la capacidad que tiene para transmitir conocimiento valioso. Es necesario entonces que la ilustración retome lo mejor de las vanguardias históricas para configurar nuevos medios de expresión y así ofrecer una alternativa para que el arte pueda resurgir con sus valores originales.

Las ilustraciones son entonces una muestra de realidades ocultas, resultado de un proceso en el que interviene el conocimiento de distintas técnicas y conceptos, guiados por una sensibilidad social que permita establecer un diálogo entre la obra y el espectador, siendo el ilustrador el mediador entre: 1) lo que el cliente quiera transmitir; 2) lo que el propio artista necesite decir; y 3) lo que la población pueda descifrar. Para lograr esto es necesario apelar al sentido común y tener un pensamiento crítico muy agudo, puesto que en cada encargo —y en cada obra personal— hay que decidir si vale la pena favorecer una ideología u otra, si es pertinente contribuir con un sistema u otro o si resulta más importante mantener una postura ecuánime ante una situación o todo lo contrario.

Sin embargo, señala Cava (2009) que durante el siglo XX algunos artistas, pertenecientes a la Alta cultura, se apropiaron del derecho de poder representar la realidad mientras a la ilustración se la relegó a la esfera de la utilidad, donde sus imágenes básicamente tenían que servir para algo; es entonces cuando pasó a la categoría de Baja cultura y para la plebe, la misma que está condenada a la pasividad en cuanto al protagonismo de la historia y empujada a aceptar la interpretación de la realidad que le ofrezca la ilustración.

Esta situación que explica el autor no tendría porqué percibirse como algo negativo ya que es por la ‘plebe’ —el público en general/ el pueblo— que el ilustrador requiere de una importante sensibilidad social que haga posible comunicarse con sus semejantes. Si se considera que la ilustración es capaz de democratizar el acceso a obras de arte de la más alta calidad —además de contar con un proceso de producción relativamente más eficiente—, es posible reafirmar que las imágenes ilustradas tienen un papel fundamental en el desarrollo cultural de las sociedades actuales y posiblemente futuras.

Sobre esto, Eugene Arnold (1982) dice que:

La expresión por medio de la palabra es lenta y muchas veces incomprensible; la mayor parte de las cosas no pueden ser explicadas oralmente y necesitan de la imagen. [...] Las imágenes dicen mucho más y en menos tiempo que la palabra escrita o hablada; influyen más sobre la masa para divulgar la cultura y ampliar la extensión de las ideas de nuestro tiempo. [...] La ilustración es la expresión más vital del arte moderno, ya que concreta su función de manera rápida y con un fin consciente y objetivo. No es un arte para coleccionistas ni museos, sino que se desenvuelve como una forma activa y como la potencia de mayor reacción de la mente humana (p. 5).

A diferencia de lo que dice el autor, la ilustración ha encontrado en este siglo su lugar en los museos y galerías al rededor de todo el mundo donde estas imágenes se han comenzado a colar en las altas esferas del arte. Sin embargo, lo que resulta más importante rescatar es la importancia que tiene la ilustración para provocar reacciones en la mente humana. El autor menciona al respecto que la ilustración tiene la posibilidad de educar, recrear y enseñar, creando costumbres y orientando a las masas en la cultura, creencias y/o direcciones políticas. *“La ilustración...es un arte de multitud que habla el lenguaje del pueblo y que de él extrae su calor humano, los sucesos e historias y las devuelve transformadas por la magia del arte, para*

su deleite, saber, mejoramiento y beneficio, [por ello] es infinita la variedad de aspectos en este arte y son casi innumerables las especificaciones” (Arnold, 1982, p. 5).

Esta última aclaración, deja clara la relación tan íntima que existe entre la sociedad y la ilustración, siendo partes complementarias de un proceso de comunicación atemporal, donde las imágenes ilustradas fueron y siguen siendo uno de los medios principales para la educación de las masas en cuanto a cultura y conocimiento se refiere. Se trata de una herramienta que favorece la vida popular, pues nace de ella y se dirige a ella. La popularidad de la ilustración ha crecido tanto que el arte más ortodoxo ha tenido que abrir fronteras porque es innegable la fuerza que ha adquirido la disciplina como representante tangible del arte que genera la misma sociedad.

Por último, el famoso ilustrador y dibujante británico, Quentin Blake (2009), dice que la ilustración no es una forma débil de la pintura, sino algo realmente diferente, más parecido a producir una obra de teatro o tocar un cuarteto de cuerdas: es un arte de interpretación. La persona que ilustra es entonces un interprete de la realidad que lo rodea y queda en sus manos construir imágenes de la mejor manera posible teniendo siempre presente que en su labor convergen valores más allá de lo meramente estético.

1.5 Breve reflexión sobre el devenir de la imagen ilustrada

Antes de continuar, vale la pena detenerse a reflexionar sobre algunas concepciones que rodean la naturaleza de la ilustración para poder ampliar el contexto de lo que ha ocurrido con la materia hasta ahora.

En el libro *Illustrators Unlimited* (2010), está escrito que la ilustración carece de fuertes críticos y marcos a los cuales asirse, siendo un ejercicio libre, con procesos híbridos que permiten la máxima flexibilidad y que poco a poco esto le han permitido separarse de la narración y dedicarse a construir imágenes, como si de una casa se tratara. En ese mismo texto queda estipulado que los ilustradores actuales buscan la interacción más natural entre lo tradicional y lo digital para lograr plasmarlo en las imágenes.

Siguiendo estas palabras se puede dar cuenta de las posibilidades que posee la ilustración de este siglo, aunque es necesario aclarar que la narración no puede desprenderse de la ilustración porque es parte de su estructura y es una característica inamovible de la imagen ilustrada que la diferencia de un dibujo. En su concepción, el ilustrador debe tener algo que decir con su obra.

Sin embargo, probablemente el texto citado se refiera con ‘narración’ al texto que las ilustraciones tenían que acompañar en su tarea primigenia de ser ornamentos o apoyos visuales de dichos escritos. De cualquier forma, es importante señalar este punto porque como Teresa Armengol (2005), dice:

[La ilustración] Podría definirse como una imagen narrativa particularmente persuasiva. [...] Su lenguaje, con sus elementos, códigos, sintaxis y propiedades secuenciales, está plenamente capacitado para transmitir mensajes narrativos completos, complejos y eficaces. Especialmente en el caso del libro-álbum, cuyas ilustraciones conforman un conjunto de imágenes secuencias a tenor de un coherente hilo narrativo, susceptible de ser leído como un relato dotado de cierta autonomía con respecto al texto, en el caso de que lo haya. [...] La narrativa de la ilustración difiere de la del texto en su grado de concreción y de interiorización receptora (p. 239).

Es por esta cualidad narrativa intrínseca que las ilustraciones tienen identidad, pues está en su intención el contar historias sin la necesidad de otros recursos que los que ellas mismas puedan proveer. La independencia entre estas imágenes y el texto es posible porque cada uno tiene su lógica e intenciones propias, siendo la ilustración una acompañamiento de la palabra escrito y no una subordinada de la misma.

Es necesario retomar que la carencia de críticos y de marcos que traten de dar estructura a la ilustración es por lo que la disciplina se ha visto marginada en el mundo del arte y el diseño, ya que esta escasez de bases que sostengan una teoría concreta de la ilustración hace casi imposible señalar la importancia que tiene en la manera de consumir y producir imágenes.

Al mismo tiempo, la libertad creativa que caracteriza a la imagen ilustrada requiere que los autores sean cuidadosos a la hora de fabricar sus obras, porque podría desembocar en una falta de compromiso por la materia, ignorando requerimientos fundamentales por darle prioridad a aspectos menos importantes como la notoriedad mediática o la superficialidad de las obras.

Menciona Cava (2009) que el ritmo vertiginoso que se vive afecta la forma en la que percibimos el tiempo y no nos permite concretar el proceso creativo, cayendo en vicios que favorecen a la opción decorativa de la ilustración. Esto último puede ser resultado de

la necesidad de producir imágenes ilustradas de forma más sencilla, rápida y eficaz, sí se tiene en mente que los tiempos que corren exigen un esfuerzo casi sobrehumano para mantenerse en el terreno de lo vigente.

Al mismo tiempo que los ilustradores tratan de ser más eficientes en su trabajo, pueden caer en tendencias que entorpecen su desarrollo creativo logrando destacar la falta de conocimiento en la materia. Lo que resulta peor de todo esto es cuando los mismos autores consideran que están revolucionando la disciplina, creyendo que sus flaquezas son signo de originalidad y progreso, cuando son todo lo contrario.

Como en toda actividad humana, la ilustración requiere que el profesional tenga la humildad de reflexionar sobre lo que le hace falta aprender y sobretodo tener la disposición de dominar su área. Se requieren aptitudes y habilidades que van más allá del saber dibujar correctamente: se necesita un ojo bien entrenado para descifrar en la cotidianidad elementos que puedan traducirse en imágenes interesantes y provocativas, además de la creatividad para construirlas mediante una configuración interesante de los componentes más básicos de una imagen, incluyendo en dicha acción una intención constante de impulsar sus técnicas y herramientas, esperando encontrar con ello verdaderas mejoras que favorezcan la disciplina para todos y todas.

Por otro lado, Armengol (2005), dice de la ilustración que: *“Su función es comunicativa, y existen diversas maneras de comunicarse mediante la ilustración que forman órbitas cognitivas en la esfera de nuestra mente.”* (p. 239). Respecto a lo anterior, siempre es más sencillo entender algo cuando está representado gráficamente dado que el ser humano es una criatura predominantemente visual desde su origen, que encontró en esta actividad una serie de herramientas que le han permitido percibir, de manera tal vez inconsciente, su poder comunicativo y sobretodo la capacidad de brindar un aprendizaje a quién tenga su mirada disponible.

Esta característica se ha mantenido a lo largo del tiempo, pero parece que ha cobrado importancia durante las primeras décadas del siglo XXI, donde se puede atestiguar que la imagen ilustrada alcanzó una popularidad sin precedentes.

Ahora más que nunca, la ilustración se postula como un lenguaje más universal que el hablado o escrito, pues la traducción que requiere para entenderse de un hemisferio a otro, a pesar de las diferencias entre valores estéticos y culturales propios de cada lugar, demuestra que las sociedades en un aspecto esencial no son distintas entre sí. Una imagen

puede ser más clara incluso que un texto en cualquier idioma desconocido, por lo que una comunicación en esas condiciones aún es posible.

Relacionado a lo anterior, Martin Salisbury y Morag Styles (2014), mencionan que:

Vivimos en una cultura cada vez más visual y basada en la imagen, donde la era digital ha traído consigo un creciente interés por la educación gráfica, las señales y los símbolos. Las imágenes estáticas o en movimiento parecen acompañar a casi todas las variantes de la información y el ocio. El arte de la ilustración se ha definido tradicionalmente como la interpretación o la ornamentación de información textual mediante la representación visual, aunque en muchos contextos, sin embargo, la imagen ha empezado a sustituir a la palabra. [...] Todavía se habla de libros ‘bellamente ilustrados’, gracias a la educación con la literatura verbal y no tanto visual que tuvieron generaciones pasadas (pp. 7 - 9).

La afirmación anterior deja entrever que la educación visual no ha sido del interés por parte de las instituciones, aunque haya sido una característica importante en el desarrollo de la especie. Pareciera que el impacto de ‘lo visual’ en la vida cotidiana resulta ajeno a un número considerable de individuos que, aunque consuman de manera constante e inconsciente, imágenes ilustradas de todo tipo, no generan una reflexión sobre la importancia que tienen las imágenes, no sólo como decoración, sino como herramientas de profundo conocimiento y de manipulación de realidades.

No por nada la publicidad se asocia con la producción de imágenes, ‘bellamente ilustradas’, cuya única intención es moldear al consumidor ideal. Aunque esto resulte muy exagerado, vale la pena señalarlo como un claro ejemplo del verdadero poder que tienen las ilustraciones en el mundo real, ya que debería ser tema de análisis no sólo para los que se mueven en el círculo de las artes y el diseño, sino para la especie en general. Al fin y al cabo, ningún campo de conocimiento humano es ajeno a otros.

Sobre lo anterior, Cava (2009) asegura que es menester regresar los valores originales que tenía la ilustración, alejándola de las masas y los intereses económicos⁵. Es impor-

5 Cabe aclarar que para esta investigación se considera la existencia de una diferencia significativa entre la intervención de las masas y de lo popular, siendo esto último lo que le atañe a las sociedades

tante reflexionar sobre el lugar de la ilustración en el mundo dado que no es ningún secreto se trata de una actividad que genera un beneficio monetario y que muchas de las veces es posible dejarse llevar por eso, dejando que sea lo que mueva las intenciones creativas del ilustrador, acto que representa una degradación banal de lo que puede llegar a ser esta disciplina. Dice el autor al respecto que: *“El poder siempre tratará que la ilustración, como tantas cosas que se producen en sociedad, contribuyan a un proceso homogeneizador en el que no hayan disonancias ni perturbaciones”* (Cava, 2009, p. 13).

Menciona también el autor que la cultura de lo políticamente correcto agravia el escaso crecimiento creativo, siendo necesario reivindicar el valor cultural de la ilustración para así contribuir a la necesaria emancipación de las mentes y salir del aletargamiento social. Por ello, la disciplina requiere, además de fundamentos teóricos más concretos y una recopilación cronológica pertinente de su verdadero impacto en el mundo del arte y del diseño, una revalidación de su verdadero potencial como transmisora y creadora de conocimiento, y sobretodo una honestidad por parte del artista/ilustrador, porque para brindar a las imágenes de toda la carga educativa, narrativa y cultural posibles, es vital que el autor haga uso de la responsabilidad de expresión y proponga conversaciones que fortalezcan el pensamiento crítico de la humanidad. La ilustración no tiene límites y sería importante aprovecharlos de la mejor manera.

En este primer capítulo, se contextualizaron algunos aspectos de lo que ha ocurrido con la ilustración a lo largo del tiempo hasta el momento de realizarse esta investigación, además de tratar cuestiones propias de los temas que rodean la materia. Esta documentación inicial ha tenido la intención de dejar claro qué se está considerando de la disciplina y desde donde se le está analizando. Los motivos principales que dirigen este trabajo son los que tienen que ver con el estilo en la ilustración y cómo afecta las imágenes producidas por los artistas, por ello en el siguiente capítulo, se exponen los fundamentos teóricos que posteriormente permitirán explorar la naturaleza de esta relación.

en cuanto a desarrollo cultural se refiere, mientras que las masas hacen alusión a la sociedad vista desde la perspectiva del consumo desmedido y de la estandarización cultural.

CAPÍTULO 2

Fundamentos para una reflexión teórica

En este segundo capítulo, se explican cuáles son los fundamentos teóricos sobre los que se sostiene la metodología particular que seguirá esta investigación, misma que permitirá analizar la naturaleza del estilo y cómo afecta la labor del ilustrador, teniendo en cuenta dos aspectos esenciales de la disciplina: la estrecha relación que mantiene con el mundo del arte y con el diseño.

Para estudiar la manera en que estas áreas se relacionan con la ilustración, se estarán tomando en cuenta las cuatro teorías de la expresividad de Ernst H. Gombrich, para tener una perspectiva que provenga directamente del mundo del arte; mientras que la síntesis del estilo visual de Donis A. Dondis hará posible generar un punto de vista desde el diseño y la comunicación visual. Lo que propone cada autor permite realizar un análisis visual que, por un lado, la clasificación que propone Dondis hace énfasis en el estilo superficial de las imágenes mientras que las teorías de Gombrich subrayan el origen de la necesidad expresiva de los propios artistas y las motivaciones que lo alientan a crear sus obras.

Además, en este capítulo se hará una recopilación muy puntual del devenir del concepto de estilo, haciendo énfasis en el salto que ha dado del arte a la ilustración, y sobre todo tratando de rescatar una definición pertinente para el análisis que propone este trabajo, que al mismo tiempo permita esclarecer su participación en la disciplina.

2.1 Las cuatro teorías de la expresividad de Ernst H. Gombrich

Para empezar este apartado, Ernst H. Gombrich (2002) dice que la relación entre la expresión de las emociones en la vida real y la del arte ha sido objeto de atención por parte de los filósofos y de los críticos desde que las artes comenzaron a ser un tema de reflexión, y que como el arte imita la vida, esta visión de la ‘realidad’ es producto de la subjetividad del autor que la plasma, y lo que es más importante aún, esta representación está condicionada además por las emociones que pretende desencadenar en los espectadores. Para ello, el artista tendrá que hacer uso de la ‘expresión’.

Las Cuatro teorías de la expresividad de Gombrich son la base más firme sobre la que se sustentan los pensamientos del autor sobre la manera en que la expresión influye en el pensamiento del artista y en el resultado de la obra. Dichas teorías son un referente para entender las posibilidades que tiene el artista de satisfacer sus necesidades creativas y de comunicación más personal.

Lo que dice Gombrich al respecto, se puede resumir de la siguiente manera:

1. En la primera teoría se dice que durante la etapa clásica se necesitaba de la ‘función señal’ para poder expresarse, pues lo importante era la influencia que tenían las imágenes sobre el imaginario de quienes miraban las obras, cuya intención era primordialmente representativa y sobretodo objetiva.
2. En la segunda teoría se sostiene que del Renacimiento al siglo XVIII la ‘función símbolo’ predominaba, ya que lo importante eran las configuraciones de las obras y por ello fue un periodo de gran importancia para la creación de los tratados artísticos, en los que se explicaba cómo debían representarse las escenas y figuras. Lo más relevante era la intención del artista por generar símbolos que fueran reconocibles y entendidos por sus espectadores como una emoción o situación realista en la obra.
3. En la tercera teoría se asegura que durante el Romanticismo ocurrió que el artista y su sentimiento se convirtieron en los protagonistas del arte, por medio de la ‘función síntoma’. Esto quiere decir que lo que era verdaderamente interesante para el artista eran las emociones que pudieran generar en el público, resultado de sentirlos personalmente y de plasmarlos satisfactoriamente en su obra.
4. La última teoría que propone Gombrich es la que él denomina ‘centrípetas’, donde el artista tiene la capacidad de expresión viene de sus habilidades técnicas y por la

misma disciplina que practica. Esta última teoría podría referirse a los tiempos actuales, donde las técnicas y herramientas son bastas y afectan la diversas maneras como los autores provocan y transmiten emociones.

Las teorías que formula el autor tienen que ver con una síntesis del devenir histórico del arte y son un referente importante para hablar de las intenciones expresivas que cada autor tenga con su obra. Estos postulados ofrecen un referente para comparar las condiciones y motivaciones de los artistas a la hora de elaborar sus pieza, considerando que podrían coincidir con algunos aspectos que históricamente han pertenecido al arte, pero que ahora pueden usarse para explicar las razones que llevan al ilustrador a crear sus imágenes.

2.2 Síntesis del estilo visual de Donis A. Dondis

Para dar inicio a este segundo apartado, Donis A. Dondis (1976), dice que el estilo es la síntesis visual de los elementos, técnicas, sintaxis, instigación, expresión y finalidad básica: es una categoría o clase de la expresión visual conformada por un entorno cultural total. El estilo es entonces el resultado de la suma de todos los elementos y habilidades de los que puede disponer la mente creadora para dar sentido e identidad visual a lo que representa en su obra.

La autora asegura que todo estilo extrae su carácter y su aspecto de las técnicas aplicadas y que casi todos los productos de las artes y los oficios pueden clasificarse a lo largo de la historia en cinco amplias categorías de estilo visual:

- **Primitivo:** La característica principal de estas obras es su realismo. Para el humano primitivo los animales eran al mismo tiempo una amenaza mortal y un medio de supervivencia, además de atribuírseles un poder mítico especial. Por eso en la mayor parte de las obras de este tipo, esas criaturas constituyen el tema principal. Las palabras clave de este estilo son la espontaneidad, actividad, simplicidad, economía, irregularidad y colorismo.
- **Expresionista:** Las obras expresionistas usan la exageración para distorsionar la realidad, y pretenden provocar una emoción religiosa o intelectual. Se alzan por encima de lo racional hasta llegar a lo místico, y están cargadas de pasión y de

intensos sentimientos que buscan provocar una respuesta emotiva máxima en el observador. Algunas palabras clave de este estilo son la exageración, espontaneidad, complejidad, audacia, variación, distorsión e irregularidad.

- Clásico: Las obras clásicas se caracterizan por estar inspiradas en el amor por la naturaleza y la racionalidad de la metodología de diseño, típica del arte griego y romano que glorificaban a la especie y a su entorno natural. En este estilo se prefiere la armonía, simplicidad, representación, simetría, convencionalismo, organización, coherencia, pasividad y unidad.
- Embellecido: Estas obras destacan por las técnicas visuales discursivas que utilizan para producir efectos cálidos y elegantes, asociados generalmente a la riqueza y al poder. En este estilo se busca la complejidad, exageración, audacia, detalles, variedad, colorismo y diversidad.
- Funcional: Para las obras de este tipo lo importante es retratar la belleza de las cualidades temáticas y expresivas de la estructura básica que hay en cualquier obra visual. Para alcanzar este estilo se siguen técnicas que enaltecen la simplicidad, simetría, abstracción, coherencia, unidad, organización, economía, sutileza, continuidad, regularidad y monocromaticidad.

Lo que la autora propone es una síntesis de las principales tendencias artísticas que han surgido a través de los años, rescatando el aspecto predominantemente visual que ha caracterizado a cada una, dando como resultado una clasificación que puede englobar a la mayoría de obras que se han creado. Estas categorías son vitales para tener un referente de la dirección que toman los ilustradores contemporáneos a la hora de construir cada pieza, porque sin importar los elementos superficiales, es posible que en un nivel estructural sus imágenes sean más parecidas de lo que pareciera a simple vista.

2.3 Posibles definiciones del estilo

Después de todo lo que se ha dicho sobre la naturaleza de la ilustración, resta dedicar un apartado entero a lo que compete a las definiciones de 'estilo', para hacer un breve análisis de las posibles modificaciones que ha sufrido el concepto a través del tiempo y entender cómo ha influenciado la creación de imágenes ilustradas y la vida del individuo creativo en general.

Rosa López Torrijo (2004) menciona que el concepto pasó al terreno artístico desde el campo de las letras, donde ya se utilizaba desde los tiempos clásicos y que aunque el ‘estilo’⁶ como instrumento servía tanto para escribir como para dibujar, la retórica tomó el nombre de la herramienta para designar la expresión propia de quién lo usaba y así nació el ‘estilo de escritor’ como la característica propia de un autor. A la par, la escultura y la pintura utilizaban la ‘manera’ (derivada de mano, por ser consideradas artes mecánicas) para indicar la manera personal de practicar las artes plásticas.

Agrega que cuando las bellas artes comenzaron a reivindicar el carácter liberal y no mecánico de su actividad (es decir, el componente intelectual de su quehacer), tomaron de la retórica el concepto de estilo como modo de expresión formal que caracterizaba a cada autor.

Teniendo en cuenta lo anterior, para dirigir esa definición al tema que guía esta investigación, es necesario ampliar el concepto para adaptarlo, de alguna manera, a la naturaleza inquieta de la ilustración.

Sobre esto, Javier Arnaldo (1992) dice que:

La condición ineludible del estilo no es la ‘voluntad’ de forma, sino la limitación de las conjeturas formales que están a disposición del artista. [...] La voluntad no puede radicar en otro ámbito distinto al de las formas a las que está subordinado todo apunte visual, pero si estas [...] responden a ‘esquemas y diseños que el artista ha aprendido a manejar’, lo que marca la voluntad es el propósito de hacer las cosas conformes a los objetos, los motivos o los fenómenos imitados. Lo que ocurre es que cualquier nueva ‘voluntad de forma’, necesitará conocer previamente ‘los esquemas y diseños’ que altera, y, en alguna medida, ajustarse a ellos, es decir, hacerse conforme a lo que sabe (p. 344).

Como menciona el autor, cualquier artista está limitado por lo que conoce y aunque trate de reconfigurar y jugar con los elementos que componen su obra no podrá ir más allá

6 El Diccionario de la lengua española define Estilo (del lat. *stilus* ‘punzón para escribir’, ‘modo de escribir’) como: 1) modo, manera, forma de comportamiento; 2) carácter que da a sus obras un artista plástico o un músico; 3) conjunto de características que identifican la tendencia artística de una época, de un género o de un autor.

de lo que sabe, y esto tiene un impacto inevitable en el desarrollo del estilo, ya que está sujeto al nivel de habilidad técnica y dominio conceptual que posea el creador.

Es fácil confundir al estilo con los aspectos meramente visuales de una obra al ser estos el principal atractivo para el espectador, sin embargo, lo que se está omitiendo ahí es que la capacidad mental del artista para abstraer su entorno y plasmarlo en un soporte es donde en realidad se encuentra el estilo.

Como menciona el autor, es necesario que en el proceso de representación lo plasmado imite correctamente, o al menos convincentemente, la propia realidad, estando esta última inevitablemente ligada a la mirada personal y subjetiva de quien la este retratando. En otras palabras, el contenido de una obra está indudablemente influenciado por el estilo del artista, que al mismo tiempo está limitado por las habilidades teórico/técnicas que tenga a su disposición.

Arnaldo (1992) dice además que el estilo se impone sobre el objeto, y por lo tanto, necesariamente pone límites a la objetividad. El estilo funcionaría entonces no sólo como elemento característico de cada autor, sino también como limitante de los niveles de representación necesarios para que el objeto plasmado tenga o no los niveles de reconocimiento necesarios para cumplir con la intención comunicativa de la obra. Dicho de otra manera, el estilo pasaría entonces a formar parte de las habilidades propias del creador para ser utilizadas de una u otra forma, teniendo como guía aquello que se quiera comunicar.

Al respecto, Ernst H. Gombrich, citado por Javier Arnaldo (1992) dice que:

Todo arte se origina en la mente humana, en nuestras reacciones frente al mundo más que en el mundo mismo, y precisamente porque todo arte es 'conceptual', todas las representaciones se reconocen por su estilo. [...] No sólo porque todo 'arte' es conceptual, sino porque nuestra visualidad está conceptualmente determinada. Vemos aquello que podemos pensar (p. 344).

Teniendo esto en mente, las ilustraciones son entonces imágenes indudablemente conceptuales, con una irremediable carga comunicativa, que al disfrutar de la libertad de las formas y conceptos, no se limitan a la mera representación objetiva de los elementos que existen en la realidad, sino que buscan poner a prueba los límites de la misma imaginación humana. Además, las palabras del autor destacan la participación del estilo como el elemento que da sentido y forma a la representación, fungiendo como rasgo característico

de la obra que el propio artista puede adaptar según le convenga. Para complementar esta idea, Heller y Cliwast (2008) dicen que los ilustradores se definen mejor por sus métodos conceptuales que por la superficie de sus obras, ya que mientras unos autores exhiben tendencias evidentes hay otros que se perciben más experimentales.

Por otro lado, dice Enrique González De Nava (s/f) que:

Si bien, es posible decir que el estilo es lenguaje artístico de una comunidad, de un grupo, de una generación, de una época y, también, el lenguaje peculiar de un individuo, hay cierta diferencia cualitativa entre una atribución y otra, que tiende a volcar la balanza en favor de la atribución del estilo como proceso de descubrimiento, como actividad creadora concreta, al individuo o personalidad del artista. [...] El estilo no se mide por lo personal o impersonal de sus atributos: un estilo se manifiesta como una combinación inextricable de cualidades particulares y universales y de cualidades personales e impersonales (p. 113).

Considerando lo anterior, es posible hacer entonces una clasificación tentativa del estilo en tres grupos: el primero —el personal—, existe como cualidad innata e inamovible de todos los artistas; el segundo —el visual—, se refiere a la configuración específica de los elementos que forman una imagen, siguiendo una intención comunicativa muy clara; y el tercero —el histórico/artístico—, se utiliza para delimitar las vanguardias de la historia del arte para poder estudiarla mejor, revisando las características visuales predominantes de cada uno.⁷

El estilo personal entonces estaría predominante influenciado por razones que tengan que ver con la experiencia individual y la expresión personal del artista. Además, se ve afectado por las habilidades que desarrolle el ilustrador y, en mayor o menor medida, por

⁷ Aunque el estilo personal es innato del ser creador, éste puede favorecerse de los visuales y los histórico/artísticos, dado que estos ofrecen elementos gráficos que el autor puede utilizar tanto para sus proyectos más personales como para resolver algún encargo que requiera de la intervención de elementos propios de una época, de un sentimiento o de un discurso visual específico. De cualquiera manera, la mano y el entendimiento particular del ilustrador estarán presentes como sello personal y aunque esto pueda ser evidente en mayor o menor medida, ésta cualidad estará siempre en su obra.

el entorno en el que éste se desenvuelve, ya que la cultura y la sociedad afectan directamente al individuo que crea la obra. Esto significaría que el estilo personal es un proceso de puede durar la vida entera, considerando que como cada ser humano cambia de pensamientos e intereses durante el curso de existencia, es innegable que eso afectará de alguna u otra manera su proceso creativo.

Siguiendo esa lógica se puede decir que el estilo es un atributo en constante mutación que se verá fortalecido con la mejora de otras aptitudes que complementan la labor del ilustrador y con factores que tienen que ver con el aspecto socio-cultural y emotivo del creador. Al final se trata de una cualidad en el hacer creativo del ser humano que no tiene porqué ser constante si nada en el desarrollo del individuo lo es.

Ahora bien, si el estilo es un elemento casi omnipresente en el hacer del artista, entonces en cualquier obra creada indudablemente tendrá coherencia y sentido pleno, puesto que en mayor o menor medida, cada autor tendrá a su disposición su propia manera de pensar y hacer, es decir, su propio estilo. Este es un elemento muchas veces trascendental en la obra, y aunque sea infranqueable a la hora de diseñar, pintar, esculpir, componer o ilustrar, no tiene relación alguna con la calidad y/o relevancia de la obra, por lo que es menester cultivarlo y dotarlo de valor si lo que se pretende es hacerlo el atributo fundamental de la pieza.

Cava (2009), dice al respecto que:

Vivimos en un ambiente que ha relativizado todo, volviéndolo más virtual y alternativo, hasta la propia realidad, y donde es fácil encontrar individuos sin formación que se creen estar descubriendo nuevos estilo y caminos en la ilustración, ignorando que ya han sido visitados con anterioridad, considerando que los límites de su propio yo son lo máximo que pueden abarcar, obligándolos a vivir en un narcisismo creativo. [...] El mejor profesional de la ilustración es aquel que logra y sabe estar en contacto con otras disciplinas para que su trabajo sea la suma del debate de ideas que se produce actualmente, contrario a aquel que no puede ver más allá de la referencia de sus antecesores más inmediatos (p.14).

Tomando esto en cuenta, darle prioridad al estilo podría entorpecer la búsqueda de lo que verdaderamente importa en la disciplina. Muchas de las veces, y vale la pena generalizar, el ‘cómo encontrar mi estilo’ es un tópico en generaciones jóvenes que lo consideran el elemento fundamental y necesario para poder ser ilustradores completos, ignorando el

hecho de que es parte de un proceso, tan complejo como el de formarse como individuos irremplazables e irrepetibles.

Desarrollar el estilo personal es algo que podría durar toda la vida y que al final puede no ser realmente importante para sobresalir en la disciplina. Todos nacen con una manera particular de hacer y pensar, eso es inevitable, lo que toca a cada uno es decretar hasta dónde vale la pena cultivarse para alcanzar la originalidad y ser fácilmente reconocibles. Dice Eugene Arnold (1982) que no se puede conseguir un estilo, ni desarrollar el sentido de creación o la personalidad que otros conquistaron a costa de un esfuerzo ininterrumpido y tenaz, si no se trabaja igual.

En cualquier actividad se puede hablar de estilos ya que el humano es capaz de hacer brillar eso que lo hace único y diferente en la disciplina que practique. Por ejemplo, al escribir —no en un sentido gramatical, sino en el mismo acto de dibujar las letras sobre el papel— se puede apreciar que la forma de materializar las palabras es totalmente personal. No hay dos letras iguales provenientes de dos personas diferentes, ni tampoco las hay incluso cuando son dibujadas por la misma.

El estilo es un acto involuntario del ser que indudablemente estará presente en diversos aspectos de su vida cotidiana: al caminar, al hablar, al bailar. A pesar de su presencia inevitable, es fundamental que el estilo se fortalezca con el estudio y la práctica de la actividad en la que espera destacar. Si se tiene que el ‘talento’ —entendido como la facilidad natural de realizar cualquier acción— sin disciplina no sirve de nada y puede incluso perderse, algo similar podría ocurrir con el estilo si no se cultiva desde sus cimientos.

Tendría que ser prioridad del ilustrador detenerse a reflexionar sobre aquellas debilidades y obstáculos que le impiden desarrollarse completamente en la disciplina, considerando que es necesario estudiar la teoría y aplicarla en la técnica, ya que solo así se logrará el progreso deseado. Uno de los factores más cruciales de este camino es considerar que el estilo no es la meta, sino más bien un proceso que nada tiene que ver con la calidad de las imágenes creadas. Cada ilustración construida requiere de conocimientos más profundos que aquello que se ve a simple vista y llama primero la atención. Dice Arturo Zárate Ruiz (2004) sobre esto que:

El estilo no es un simple ‘envoltorio’ para nuestros pensamientos. Es el material mismo que los encarna, dándoles el ser. No es mero recubrimiento de losa que engaña la vista, dando a un palacio apariencia marmórea. Es el mármol mismo que sostiene el palacio y le permite ser - no sólo lucir - magnífico.

El estilo es una cualidad innata de toda acción humana. Un reflejo de los procesos mentales particulares que ocurren en el ser, mismos que pueden favorecerse con el aprendizaje y dominio de la actividad, y cuyo resultado indudablemente tendrá que ser evaluado por agentes externos al propio creador dado que la motivación primigenia de este último tendría que ser el acto mismo de crear.

CAPÍTULO 3

Análisis y reflexión del estilo en la imagen ilustrada

Una vez explicadas las teorías que enmarcan esta investigación, en este último capítulo se explica la metodología realizada a partir de ellas y posteriormente, la aplicación de la misma.

Para dicho procedimiento, se pretende realizar el análisis de la vida y obra de cinco ilustradores, buscando una relación pertinente entre su trabajo y sus opiniones acerca del estilo. Al mismo tiempo, teniendo en cuenta las teorías de Ernst H. Gombrich y la síntesis del estilo visual de Donis A. Dondis se espera encontrar de qué manera se expresan y qué recursos gráficos utilizan para ello.

Además, se pone especial atención en lo que las imágenes de estos autores pueden transmitir a un grupo selecto de individuos, permitiendo comprobar si el estilo que cada uno de los ilustradores seleccionados es fácilmente identificado por los espectadores.

3.1 Una metodología para la reflexión sincera

La metodología que se propone para esta investigación, tiene la finalidad de entender qué ocurre con el estilo en la ilustración y de qué manera se relaciona con el proceso creativo de los artistas.

Este procedimiento es enteramente personal y se divide en dos fases. La primera tiene que ver con el análisis de un grupo específico de ilustradores, cuya función es ejemplificar cómo es que los profesionales entienden el estilo en sus procesos creativos y en su trabajo en general. En la segunda, se hace una evaluación de lo que un grupo de personas puede descifrar en las obras de los artistas seleccionados. Esto se propone así para tener dos panoramas distintos: uno que venga de los profesionales y otro que surja directamente de los espectadores.

Dicho esto, la metodología se presenta de la siguiente manera:

FASE 1

- Seleccionar un grupo de 5 ilustradores.⁸
- Investigar datos biográficos relevantes de cada ilustrador, poniendo especial atención en lo que cada uno dice sobre su trabajo y sobre todo de su proceso creativo, para formular una postura válida respecto a lo que piensan del estilo en la ilustración y cómo lo relacionan con sus métodos de trabajo.⁹
- Reunir 10 ilustraciones de cada ilustrador, tratando que las obras seleccionadas

8 Al seleccionar a los ilustradores, se deben tomar en cuenta distintos factores: en primer lugar, su calidad como profesionales (considerando para esto el trabajo realizado con marcas y empresas —cuya relevancia sea comprobable de alguna manera—); en segundo lugar, al ser tratarse una industria donde lo que ocurre en algunas latitudes puede ser similar a lo que ocurre en otras, se debe considerar a los seleccionados como ciudadanos del mundo, teniendo en cuenta que la internet permite difuminar cualquier diferencia territorial y/o cultural.

9 De ser posible, se recomienda contactar con los ilustradores seleccionados para obtener respuestas totalmente verificadas.

cumplan los siguientes requerimientos: 3 imágenes realizadas en una época reciente —es decir no más de un año de iniciado el procedimiento—; 3 que daten de hace cinco años o más; y 4 que se hayan creado en un periodo intermedio entre ambos periodos. Estos parámetros serán clave para establecer un posible cambio en el estilo o temática del trabajo de cada ilustrador.

- Recopilar en un álbum las 50 ilustraciones seleccionadas, clasificadas según el ilustrador y dispuestas por orden cronológico empezando por la obra más antigua de cada artista. De ser posible, se deben considerar otros datos relevantes, como la fecha de creación o publicación, las especificaciones técnicas y los títulos de las mismas.
- Con la información obtenida de cada ilustrador, realizar una tabla comparativa que resuma brevemente su “discurso creativo”, haciendo énfasis en las concepciones que tenga cada uno sobre el estilo.

| TABLA COMPARATIVA 1 - CONCEPCIÓN DE ESTILO/DISCURSO CREATIVO | |
|--|--|
| | Concepción de estilo/Discurso creativo |
| Ilustrador A | |
| Ilustrador B | |
| Ilustrador C | |
| ... | |

Tabla comparativa 1 - Concepción de estilo/discurso creativo (ejemplo) · Elaboración propia, septiembre 2019

Se espera que esta tabla arroje los siguientes resultados: 1) cuáles son las concepción de estilo de cada ilustrador; 2) cuál es el discurso creativo de cada uno; y 3) semejanzas y diferencias entre ellos.

- Posteriormente, utilizando la información del paso anterior y el álbum de obras como referencia, realizar una segunda tabla que clasifique el discurso de cada ilustrador en una de las cuatro teorías de la expresividad de Gombrich. Con esto, se espera señalar si lo que propone el autor tiene relevancia con lo que dice cada artista. Se colocarán en la parte superior las cuatro posibles teorías sobre las que pueda desempeñarse cada ilustrador —incluyendo una quinta posibilidad en caso de que ninguna de las teorías anteriores pueda clasificar el discurso— y del lado izquierdo, se colocarán los cinco seleccionados.

| TABLA COMPARATIVA 2 - NIVELES DE EXPRESIVIDAD EN LA OBRA | | | | | |
|---|----------|----------|----------|----------|---------|
| | Teoría 1 | Teoría 2 | Teoría 3 | Teoría 4 | Ninguna |
| Ilustrador A | | | | | |
| Ilustrador B | | | | | |
| Ilustrador C | | | | | |
| ... | | | | | |

Tabla comparativa 2 - Niveles de expresividad en la obra (ejemplo) · Elaboración propia, septiembre 2019

Se especula que esta tabla pueda arrojar los siguientes resultados: 1) cuál es la teoría más pertinente en la vida profesional de cada ilustrador; 2) cuál es la teoría más pertinente en un nivel general; 3) encontrar cambios en la manera de expresarse de los artistas; y 4) si alguno no puede ser clasificado en ninguna teoría.

- Utilizar el álbum para realizar una tercera tabla para encontrar en qué nivel de síntesis visual se puede clasificar la obra de cada artista, siguiendo las características que propone Donis A. Dondis. Con este paso, se espera encontrar señalar si lo que explica la autora puede aplicarse a la obra de los ilustradores seleccionados. Se tomará en cuenta para esto: 1) lo que expresa cada artista sobre el estilo en su trabajo y 2) las características visuales de su obra. Se colocarán en la parte superior las cinco síntesis del estilo visual —agregando una sexta opción considerando que no haya correspondencia con ninguna opción— y del lado izquierdo se colocarán los cinco ilustradores.

| TABLA COMPARATIVA 3 - NIVELES DE SÍNTESIS DEL ESTILO VISUAL | | | | | | |
|--|--------------|---------------|------------|-------------|-----------|---------|
| | Primitivismo | Expresionismo | Clasicismo | Embellorado | Funcional | Ninguna |
| Ilustrador A | | | | | | |
| Ilustrador B | | | | | | |
| Ilustrador C | | | | | | |
| ... | | | | | | |

Tabla comparativa 3 - Niveles de síntesis del estilo visual (ejemplo) · Elaboración propia, septiembre 2019

Se estima que esta tabla pueda arrojar los siguientes resultados: 1) cuál es la síntesis del estilo visual más recurrente de cada artista; 2) cuál es la síntesis visual más re-

corriente en un nivel general; 3) encontrar cambios en la síntesis visual en el trabajo de los ilustradores; y 4) si algún ilustrador no puede ser clasificado en ninguna.

- Hacer una comparación de la tabla 2 y 3 para encontrar una relación entre las intenciones expresivas de cada ilustrador y las tendencias visuales que ocupan para ello.
- Una vez terminadas las primeras evaluaciones, realizar un análisis de todos los datos y resultados obtenidos para encontrar una relación entre lo que cada artista expone sobre su trabajo y lo que el propio investigador puede reconocer en las obras. Para esto, se propone realizar la tabla siguiente, que incluye tres niveles de congruencia en la parte superior que serán: bajo, intermedio y alto; mientras que del lado izquierdo se colocarán los cinco ilustradores. Se marcará la casilla que corresponda al nivel de congruencia que cada autor tenga con su obra.

| TABLA COMPARATIVA 4 - CONGRUENCIA ENTRE DISCURSO Y OBRA | | | |
|--|---------------------------|----------------------------|---------------------------|
| | Nivel de congruencia bajo | Nivel de congruencia medio | Nivel de congruencia alto |
| Ilustrador A | | | |
| Ilustrador B | | | |
| Ilustrador C | | | |
| ... | | | |

Tabla comparativa 4 - Congruencia entre discurso y obra (ejemplo) · Elaboración propia, septiembre 2019

Se estima que esta tabla arroje los siguientes resultados: 1) cuál es el nivel de congruencia individual de los autores con respecto a su obra; 2) cuál es el nivel de congruencia general de los autores con respecto a su obra y 3) cuánta congruencia hay entre el discurso de cada artista y su trabajo.

FASE 2

- Para la última evaluación de esta investigación, es necesario seleccionar un grupo de 5 participantes¹⁰ que se encargarán de clasificar de forma meramente visual las 50 ilustraciones previamente recopiladas. Estas imágenes se presentaran revueltas a cada participante, y se les dará la única indicación de relacionar las imágenes entre sí hasta formar cuantos grupos sean posibles, siguiendo los parámetros de clasificación que ellos consideren más importantes —los cuáles después tendrán que ser explicados al investigador—. Se debe evitar brindar información adicional sobre las obras o la cantidad de artistas, con la intención de que lo visual fuera el factor determinante para llevar a cabo la actividad. Esta mirada externa podrá ofrecer datos que de otra manera pasarían inadvertidos por quienes están más habituados a tratar con un lenguaje gráfico.

Antes de continuar, es importante hacer algunas aclaraciones para que este procedimiento se comprenda mejor y se lleve a cabo de la mejor manera.

En primer lugar, hay que decir que esta metodología trata de alejarse de aquello que los académicos puedan decir sobre el estilo en la ilustración, dando prioridad a lo que los propios artistas y espectadores tengan que decir al respecto. Esto último porque el público en general consume cotidianamente distintos tipos de imágenes ilustradas y sobretodo porque ponen atención a lo verdaderamente importa: el mensaje.

En segundo lugar, lo que se propone aquí es un método cualitativo, por lo que todos los datos recuperados están sujetos a la interpretación del propio investigador. Es importante tener este dato presente, sobretodo al iniciar la Fase 2, ya que cada persona tendrá que ser elegida estratégicamente para ser representante de una población específica más grande.

¹⁰ Se propone que se considere la edad y la ocupación como factores a tomar en cuenta para seleccionar a un grupo de 5 personas que puedan ejemplificar la situación de poblaciones más grandes, que tengan formas de pensar distintas y una educación visual diferente. Para esto se espera que al menos se considere a una persona de la tercera edad, a un infante, a una adulta y a una joven, tomando en cuenta que esto puede brindar una idea de la manera en que las generaciones consumen ilustraciones.

Además, se tendrá que convivir directamente con ellos y estar presente en todo momento para evaluar en tiempo real su comportamiento a la hora de realizar la actividad y obtener la mayor cantidad de datos que permitan un análisis minucioso de cada participante.

Tras haber puntualizado lo anterior, resta decir que la aplicación del procedimiento se explicará a detalle en el siguiente apartado.

3.2 El estilo en la ilustración profesional

Antes de hacer el análisis de todos los datos obtenidos, primero es necesario resumir todos los hallazgos al haber aplicado la primera fase de la metodología, por ello, en este apartado se encuentran todos los resultados obtenidos al revisar la vida y obra de los profesionales seleccionados y posteriormente se hace el estudio específico de cada uno.

Los ilustradores

Para empezar, los artistas que darán forma a esta investigación son: Alex Pardee, Diana Peredo, Edgar Flores “Saner”, Jan Van Der Veken y Marija Tiurina. Estos autores fueron elegidos porque cada uno se desarrolla en distintos ámbitos de la ilustración y en ambientes diferentes, pero sobretodo porque su estilo parece distinto a simple vista.

El discurso creativo y la concepción de estilo

Tras haber seleccionado a los autores, en la siguiente tabla se reúne la postura sobre el estilo de cada uno, resultado de la investigación de algunos pasajes de la vida de cada autor y sobretodo, de un análisis extenso de su obra.

| TABLA COMPARATIVA 1 - CONCEPCIÓN DE ESTILO/DISCURSO CREATIVO | |
|--|--|
| | Concepción de estilo/Discurso creativo |
| Alex Pardee | Con un estilo desarrollado, más pronto habrá trabajo, mejores respuestas y mejores críticas. |
| Marija Tiurina | El estilo está en segundo plano cuando la necesidad de experimentar es mayor. |
| Saner | El estilo da identidad al artista/ilustrador y le permite saberse auténtico. |
| Diana Peredo | El estilo es el resultado del esfuerzo, estudio y trabajo constante del ilustrador. |
| Jan Van Der Veken | El estilo adoptado de una tendencia gráfica posterior, adaptado a la época del artista. |

Revisando esta primera tabla se puede decir que cada uno mantiene un discurso relativamente distinto, aunque es notable que ninguno se opone al de otro. La mayoría lo tiene presente de alguna u otra manera en su trabajo y generalmente relacionado con un rasgo de identidad.

El álbum

Después de sintetizar el discurso de cada ilustrador, se presenta la selección de la obra de cada uno para que este trabajo tenga un referente visual, además de textual, la cuál está recopilada para disfrute del lector en el Anexo 1 del documento aquí presente.

Es preciso señalar que después de haber realizado la clasificación de cada ilustración, surgieron algunos inconvenientes que presumiblemente no tendrán mayor impacto en el desarrollo de la metodología, pero que vale la pena mencionar. Uno de ellos fue la inconsistencia con las fechas de realización de las obras, ya que algunos autores no ofrecen dicha información en sus portafolios digitales, por ello, se tomó en cuenta la publicación en redes sociales más antigua de las imágenes.

Otro contratiempo fue que las especificaciones técnicas de algunas ilustraciones son desconocidas, al igual que los títulos de algunas. Teniendo en mente que algunas de estas imágenes probablemente hayan sido resultado de un experimento gráfico y por ello no poseen o no se tiene registro de información adicional, se ha optado por omitir ambos datos.

La expresividad de la obra

Una vez sintetizados los discursos y recopiladas las obras, se presenta la tabla correspondiente a la clasificación de las cuatro teorías de la expresividad de Gombrich.

| TABLA COMPARATIVA 2 - EXPRESIVIDAD DE LA OBRA | | | | | |
|---|---------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|------------|---------|
| | Etapa Clásica/ Función señal | Renacimiento/ Función símbolo | Romanticismo/ Función síntoma | Centrípeta | Ninguna |
| Alex Pardee | | | × | | |
| Marija Tiurina | | | | × | |
| Saner | | × | | | |
| Diana Peredo | | × | | | |
| Jan Van Der Veken | × | | | | |

Tabla comparativa 2: Expresividad de la obra · Elaboración propia, septiembre 2019

Tras revisar esta tabla se puede notar que solamente Peredo y Van Der Veken comparten nivel de expresividad con la que se acostumbraba en la etapa clásica. Esto es porque sus ilustraciones cumplen la función de representar ideas concretas, sin la necesidad aparente de expresar sentimientos más profundos. Sobre todo en el caso de Jan Van Der Veken, al ser su trabajo encargo de terceros generalmente, sus imágenes no tienen toda la carga emocional que podrían si fueran más personales. En el caso de los demás, cada uno está posicionado en un nivel de expresividad distinto y más adelante se explica por qué.

La síntesis del estilo visual

Teniendo presentes los discursos de los artistas y sobre todo la cualidad visual de sus obras, se presenta la tabla con la clasificación de la síntesis del estilo visual propuesta por Donis A. Dondis.

| TABLA COMPARATIVA 3 - SÍNTESIS DEL ESTILO VISUAL | | | | | | |
|--|-----------|---------------|---------|-------------|-----------|---------|
| | Primitivo | Expresionista | Clásico | Embellorado | Funcional | Ninguna |
| Alex Pardee | | X | | | | |
| Marija Tiurina | | | X | X | | |
| Saner | | | X | | | |
| Diana Peredo | | | | X | X | |
| Jan Van Der Veken | | | | | | X |

Tabla comparativa 3: Síntesis del estilo visual · Elaboración propia, septiembre 2019

Después de revisar esta tabla, es posible señalar que existe una aparente relación entre la obra de los ilustradores seleccionados. Por ejemplo, el trabajo de Tiurina y Saner puede coincidir en una síntesis visual clásica, teniendo en cuenta que ambos ilustradores retoman elementos de armonía y organización en sus composiciones. Al mismo tiempo Tiurina tiene la peculiaridad de nadar en lo embellecido, sobre todo por lo detallado de sus creaciones, cualidad que comparte con los primeros trabajos de Peredo, quien con sus trabajos más actuales recae en la categoría de lo meramente funcional, por lo simple y económico de sus obras, coincidiendo así con el trabajo de Jan Van Der Veken, cuyas imágenes indudablemente pertenece a la categoría de lo funcional.

La expresividad y la síntesis visual

Al comparar la tabla 2 y 3, se puede ver que no hay una relación directa entre las razones que sigue cada autor para crear su obra y el estilo que utilizan para hacerlo, ya que las combinaciones entre la necesidad expresiva particular y la síntesis visual que se emplea para satisfacerla, son diversas. No resulta sorprendente que cada ilustrador presente una conducta individual, teniendo en cuenta que uno de los factores fundamentales a la hora de hablar de estilo es la personalidad de cada autor, no sólo como creador, sino como ser humano.

El artista y la obra

Después de todo lo que se ha revisado, se presenta la tabla que subraya el nivel de congruencia entre lo que cada ilustrador menciona sobre su propio trabajo y lo que se puede apreciar en este.

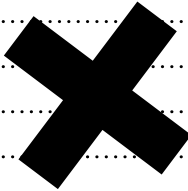
| TABLA COMPARATIVA 4 - CONGRUENCIA ENTRE DISCURSO Y OBRA | | | |
|---|---------------------------|----------------------------|---|
| | Nivel de congruencia bajo | Nivel de congruencia medio | Nivel de congruencia alto |
| Alex Pardee | | |  |
| Marija Tiurina | | | |
| Saner | | | |
| Diana Peredo | | | |
| Jan Van Der Veken | | | |

Tabla comparativa 4: Congruencia entre discurso y obra · Elaboración propia, septiembre 2019

Al revisar esta tabla, es evidente que el nivel de coherencia que existe entre los artistas y su trabajo es bastante alto, aunque surge la cuestión de los resultados que se pudieron obtener al elegir otros ilustradores, con diferentes ideas y maneras de crear imágenes. Sin embargo, esa premisa quedará para ser resuelta por futuros investigadores.

Una vez revisados los resultados obtenidos de esta primera fase, es necesario hacer un análisis minucioso de los mismos y tratar el caso particular de cada ilustrador.

3.2.1 Alex Pardee

Es un artista independiente, diseñador de indumentaria y escritor de historietas. Uno de sus primeros trabajos profesionales fue como director de arte de la banda The Used, además de haber diseñado portadas para algunos discos de In Flames. Es miembro fundador del colectivo Zerofriends, donde se dedica a desarrollar y vender todo tipo de creaciones como patinetas, peluches, cómics, indumentaria, entre otras.

Uno de los proyectos que posiblemente le haya traído más reconocimiento internacional fue su participación como ilustrador en la película Sucker Punch del director Zack Snyder en 2011. Además, ha incursionado en el cine independiente estadounidense con el falso documental Digging up the Marrow, dirigido por Adam Green, donde Pardee fungió como director de arte y productor.

Su obra es resultado de la combinación de figuras extrañas y amorfas, con la imaginaria de la cultura pop, agregando elementos gráficos de películas de terror de bajo presupuesto. Esta mezcla, da como resultado imágenes coloridas, visualmente llamativas y llenas de emoción, ya que él mismo afirma que el dibujo le ha servido como terapia y como una forma de sentirse pleno (Pardee, 2015).

Además de su obra más comercial, tiene shows personales donde muestra sus ilustraciones, muchas veces acompañadas de una sola narrativa que cuenta una historia conjunta. Asegura que su meta creativa es expandir su mundo en diferentes medios, más allá del dibujar o pintar (Pardee, 2009), y lo ha hecho incursionando en la animación, aplicaciones para el celular, caricaturas y películas.

Si bien, Pardee es referido generalmente como artista, él mismo en una entrevista admite considerarse como ilustrador y su trabajo demuestra precisamente que las posibilidades de la disciplina van más allá del papel y pueden tocar aristas de otras actividades sin perder la esencia que la caracteriza.

El discurso creativo

El trabajo de Pardee ha servido para ilustrar la música de algunas bandas, el arte de películas y sobretodo su propio imaginario. Sus ilustraciones son visiones de un mal estar recurrente y de un verdadero exorcismo del artista, pensando que en sus criaturas viscosas y sufridas está la liberación de una ansiedad y depresión clínica, enfermedades

con las que él mismo afirma haber lidiado en su juventud y cuyo alivio encontró en el dibujo (Pardee, 2015).

Su discurso creativo está en el humor negro, como una manera de sanar y compartir sentimientos que podrían parecer negativos, pero que dan vida a piezas que no dejan indiferentes a quienes las miran. Figuras deformadas, dueñas de entrañables sonrisas son comunes en sus obras, acompañadas de historias que complementan las imágenes. Utiliza colores brillantes delimitados por líneas gruesas, negras y afiladas que de alguna manera contrastan con esas criaturas, tiernas en algunas ocasiones y aterradores en otras.

Las escenas violentas que el autor retrata, contrastan con su personalidad, pues se percibe como una persona vivaz, amable con sus seguidores y con mucho sentido del humor, todo lo contrario a lo que podría pensarse de alguien cuya cabeza alberga tales horrores.

El discurso de Pardee podría ser la conjunción que existe entre el sufrimiento y la redención, a través de los ojos de un comediante oscuro y de alguien con ganas de contar una buena historia de monstruos.

La expresividad del artista

La obra del autor coincide con la tercera teoría de Gombrich, —la de la expresión artística del Romanticismo—, considerando que su trabajo es resultado de un proceso que busca controlar su propio malestar emocional. En esta teoría se postula que lo interesante de la obra son los sentimientos y emociones que el artista puede transmitir a su público, al sentirlos genuinamente como creador.

Pardee mismo ha señalado que su obra surge de él mismo como síntoma de sus sentimientos más profundos, lo que ha permitido conectarse con su público de maneras insospechadas. Su trabajo es reflejo del mundo que habita en su interior, que logra materializarse de alguna u otra forma no sólo en su obra gráfica, sino en todo su impulso como creador.

La síntesis del estilo visual

El estilo del autor se puede clasificar en el nivel del expresionismo, teniendo en cuenta que sus ilustraciones están construidas con líneas gruesas y dinámicas que parecen surgir de la espontaneidad. Además, a esto se tienen que sumar las exageraciones y distorsiones que

utiliza en sintonía con manchas de color que él mismo afirma, surgen de lo aleatorio de las salpicaduras de la pintura sobre el lienzo (Pardee, 2018).

Alex Pardee y su obra

Se puede decir que mantiene una coherencia notable considerando que se trata de un artista que ha construido su carrera con imágenes conectadas con su lado más emocional. Las escenas donde lo monstruoso encuentra una suerte de redención contrastar con lo vil y violento de su su imagería.

En su obra hay una búsqueda constante de la paz mental, que logra percibirse en sus ilustraciones, construidas a partir de un proceso creativo que propone un ‘caos controlado’, donde el propio artista moldea y estructura a su antojo las formas que aparecen en el lienzo.

Pardee es alguien que está constantemente luchando por hacer de su malestar algo que le permita mantenerse en el lado positivo de la vida, dónde ilustrar y crear son fuentes inagotables del mismo combustible que le permite hacer visibles esos mundos y seres de pesadilla.

3.2.2 Marija Tiurina

Es una ilustradora y artista experimental que ha desarrollado e ilustrado libros infantiles, arte conceptual para videojuegos, diseño de personajes y por supuesto, comisiones comerciales para distintas marcas como Disney, Namco, entre otras. Ella dice que su trabajo personal está enfocado en construir detalladas y complejas composiciones de acuarelas, sin embargo, no considera estar atada a un sólo campo aún por lo que continúa explorando otras direcciones (Marija Tiurina, 2017).

Tiurina no limita su trabajo a la pintura o al dibujo, sino que busca nuevas técnicas y materiales para dar vida a los personajes que abundan en su imaginario, jugando con la percepción del espectador, proponiendo criaturas de características imposibles. Algo que resulta admirable en su obra es el gran nivel de detalle que logra con cualquier medio que utilice, siendo testimonio de que la experimentación constante y la práctica de distintas técnicas puede impulsar de maneras insospechadas el desarrollo de una artista.

El discurso creativo

El trabajo de Tiurina tiene una tendencia hacia el diseño de personajes, y no teme experimentar con formas, conceptos y elementos inusuales para crearlos. Su medio predilecto para , parecen ser las acuarelas, ya que con ellas construye piezas complejas de gran y pequeño formato, demostrando en estos últimos el alto nivel que tiene en la técnica.

A la par, no duda en utilizar medios tridimensionales combinados con bi-dimensionales, y a esto se le tiene que agregar la gran habilidad que posee para la ilustración digital. El discurso de Marija Tiurina está en la experimentación constante, dirigida a la creación de personajes y la mezcla de materiales.

Su gráfica se caracteriza por utilizar tonos cálidos, en su mayoría, que sirven para colorear figuras deformes, acompañadas algunas veces de varios objetos que dan una sensación de caos controlado y de movimiento constante.

Marija Tiurina asegura que es una curiosa de la ilustración que continúa sorprendiéndose con las obras que se producen en su mente, más que las que ya están creadas (Tiurina, 2017), y posiblemente esa forma de ver a la profesión, como un campo de opciones, posibilidades y cambio, sea su mayor contribución a la misma.

La expresividad de la artista

El trabajo de Marija Tiurina coincide con la cuarta teoría de Gombrich —la centrípetas—, teniendo en mente que en esta se postula que según el medio que tenga el artista para expresar su arte, será la forma de sus pensamientos o sentimientos.

Tiurina está constantemente explorando las posibilidades que su creatividad e ingenio le proveen, demostrando que la labor del ilustrador puede trascender el lápiz y el papel, materializándose así en universos tridimensionales con un sinnúmero de combinaciones de materiales y técnicas, seleccionadas según las intenciones artísticas personales.

La síntesis del estilo visual

El estilo de Marija Tiurina se sitúa entre el clasicismo y el embellecido, considerando que sus pinturas tienen composición, organización y armonía —propias del clasicismo—, además de complejidad, alto detalle y una diversidad de elementos que las colocan más en el rubro de lo embellecido.

Marija Tiurina y su obra

La autora parece estar más interesada en la parte experimental de la profesión, y su trabajo está constantemente influenciado por los materiales que elige para sus obras.

Su discurso —de preferir la experimentación antes que mantener un estilo constante y sólido— coincide parcialmente con su obra, tomando en cuenta que es notable percibir una línea gráfica consistente que vuelve fácilmente reconocible su trabajo, misma que se repite en su trabajo tridimensional o en sus obras más experimentales.

Esto es relevante porque se podría pensar que al no mantener un proceso creativo constante, el estilo gráfico estaría destinado a cambiar de manera considerable, pero esto no ocurre en el trabajo Tiurina, que se percibe coherente cuando se observan todas sus obras en conjunto. Podría ser entonces que la ilustradora al preferir explorar otros medios, adapta lo que hace en uno en el otro, poniendo especial atención en la técnica dejando en segundo plano la constancia de su estilo, que se hace presente de todas formas.

Dicho de otra manera, el trabajo de Tiurina demuestra que el estilo surge del inconsciente, dando como resultado que existan elementos recurrentes en todas sus obras. Si esto es así, aunque no se siga el mismo proceso creativo al crear una ilustración, los rasgos particulares de cada artista saldría a relucir inevitablemente, como producto de un proceso que ocurre en la imaginación.

3.2.3 Edgar Flores “Saner”

Es un diseñador de profesión e ilustrador de vocación que se ha desenvuelto principalmente en la elaboración de murales de gran escala que ha pintado al rededor de todo México, en Australia, Brasil y en ciudades como Nueva York, San Francisco, París, Londres y Berlín.

Su obra está fuertemente influenciada por las tradiciones mexicanas y ha llevado este imaginario nacional a otros contextos por medio de sus murales, cuya creación tiene un proceso de investigación previo y de conceptualización bastante importantes, pues él afirma que el arte en espacios públicos es un disfrute y un beneficio a la ciudadanía porque se están generando nuevos diálogos sobre el entorno urbano (Edgar Flores, 2017).

El trabajo de Saner no se limita solamente a la creación de murales monumentales, sino que lo complementa con pinturas que han sido exhibidas en galerías al rededor del

mundo. Además, es autor e ilustrador de una historia original publicada por Edelvives, una prestigiosa editorial que pone especial atención en las imágenes y narraciones que publica.

Este artista mantiene una línea gráfica constante muy evidente, utilizando sus creaciones como medio para comunicarse con las personas que se detienen a contemplar sus murales y cuadros, dando fe a la capacidad de la ilustración de entablar diálogos entre los artistas y los espectadores.

El discurso creativo

Saner busca enaltecer con sus ilustraciones la identidad nacional más clásica: la de colores cálidos y elementos prehispánicos, mismos que reconfigura para retratar el mundo onírico que vive en su imaginario. Además, no teme en utiliza su arte para denunciar situaciones sociales y políticas que dañan a los menos favorecidos.

Su gráfica consiste en la repetición de humanos y máscaras, que habitan paisajes desolados, retratando algunas veces una especie de ritual celestial en cámara lenta o tal vez un México post-apocalíptico donde todos ocultan su rostro.

La máscara es el elemento que vuelve el trabajo de Saner inconfundible y es ahí dónde radica su discurso, considerando que él mismo afirma que este objeto tiene que ver con la búsqueda constante de identidad y redescubrimiento que como los seres humanos realizan cotidianamente (Flores, 2016).

La expresividad del artista

La obra de Saner coincide con la segunda teoría de Gombrich —la de la expresión artística del Renacimiento—, teniendo en cuenta que su trabajo está cargado de símbolos nacidos de la identidad mexicana colectiva, que al reconfigurarlos en sus cuadros, ofrecen nuevas lecturas de los mismos.

Es importante recordar que esta teoría dice que en el Renacimiento fue importante establecer la manera correcta de crear imágenes, haciendo que los símbolos fueran fácilmente reconocibles y entendidos por los espectadores. Esta situación que ve plasmada de cierta manera en la obra de Saner, pues él mismo menciona que al pintar murales en otros países busca retomar recursos propios de ese lugar para combinarlos y ofrecer así una mezcla de símbolos que sintonicen con quien los mire (Flores, 2017).

La síntesis del estilo visual

Saner tiene un estilo que puede clasificarse en el rubro del clasicismo, por la calidad armónica y de organización en sus obras. Además posee un alto nivel de representación gráfica, considerando que al menos sus figuras humanas son más fieles a la realidad en comparación con los cuatro ilustradores de la lista.

Edgar Flores “Saner” y su obra

El trabajo del artista fácilmente coincide con lo que él mismo comenta sobre sus obras, teniendo en cuenta que sus ilustraciones son reconocibles por los elementos que utiliza para construirlas. Esto fortalece la idea del estilo como dador de identidad artística.

Podría parecer sencillo lo que Saner hace, ya que su trabajo es una repetición constante del elemento de la máscara como símbolo de una verdad contada a medias y de una recurrente búsqueda de identidad. Agregando la imaginería mexicana que el artista retrata en su trabajo, se trata de una obra con un estilo constante, que posiblemente le ha otorgado el reconocimiento internacional que tiene.

3.2.4 Diana Peredo

Es una ilustradora y autora de historietas que forma parte de Pictoline, empresa famosa por difundir noticias y acontecimientos importantes utilizando infografías que se distribuyen en la redes sociales.

Ha escrito e ilustrado su propio cómic digital llamado 44, además de haber trabajado como ilustradora independiente por mucho tiempo. Dibujante empedernida, Diana Peredo dice que dedica gran parte del día a esta actividad (Peredo, 2016) y eso se puede notar en la calidad de su trabajo, fuertemente influenciado por animaciones japonesas clásicas como Sakura Card Captor o Las Guerreras Mágicas.

Es fácil señalar un cambio de su trabajo temprano —mucho más complejo y realista— a sus últimas obras, que presentan personajes casi geométricos, con pocos elementos y bloques de colores contrastantes.

Esto demuestra que el trabajo del ilustrador cambia a lo largo de los años, conforme la mejora de habilidades y conocimiento de la materia, siendo la experimentación gráfica y la determinación del artista atributos clave para alcanzar en una mejora notable en la disciplina.

El discurso creativo

Su trabajo es el claro ejemplo de la evolución de un artista y su obra. La influencia de la animación japonesa en su trabajo es innegable, pero Peredo propone figuras más geométricas y formas simples, dirigiéndose al diseño de personajes. Al mismo tiempo, complementa sus ilustraciones con sus conocimientos de la narrativa visual, generando así escenas que parecen sacadas de alguna animación o historieta.

Sus temas constantes son el empoderamiento femenino y las figuras celestiales, siendo común encontrar en su trabajo a personajes etéreos, rodeados de elementos orgánicos como flores y peces, a la par de guerreros posando antes de librar una gran batalla.

Aunque su temática se ha mantenido constante, su estilo gráfico ha cambiado con el pasar de los años, y ella misma dice al respecto que éste es resultado del trabajo constante y no un santo grial que hay que buscar: es algo que se tiene que desarrollar en cada ilustrador y la única manera de lograrlo es seguir aprendiendo y seguir creando (Peredo, 2019).

La expresividad del artista

La obra de Diana Peredo coincide con la primera teoría de Gombrich —la de la expresividad artística de la antigüedad clásica—, dado que su trabajo parece no ser tan personal, comparado con los otros ilustradores aquí analizados.

En esa teoría se señala que las imágenes influyen en quien las mira, por lo que la intención de la obra es primordialmente representativa y un tanto objetiva. Considerando que Peredo se ha dedicado al área editorial de la ilustración, donde generalmente hay lineamientos claros sobre el discurso que seguirán las obras, se puede decir que su trabajo tiende a representar emociones y situaciones que no necesitan coincidir con lo que está sintiendo en ese momento. Además, la manera de plasmar dichas sensaciones no tiene que ser totalmente fiel a la realidad, siempre y cuando los personajes retratados sean tan convincentes como para creer que lo que se mira es real.

La síntesis del estilo visual

El estilo de Peredo recae en el rubro de la funcionalidad en algunas obras y de lo embellecido en otras. Se puede notar la funcionalidad en su trabajo más actual, considerando que sus personajes son más simples, angulosos y geométricos, con paletas de

colores más reducidas y brillantes. Por otro lado, sus primeras imágenes, se dirigen más a lo embellecido, teniendo presente su mayor nivel de detalle y la diversidad de sus elementos compositivos.

Diana Peredo y su obra

Son notables los cambios que han tenido sus ilustraciones, posiblemente al adquirir más experiencia y maduras en el medio. Peredo demuestra sin duda alguna que el trabajo constante favorece el desarrollo del estilo propio y que la evolución del mismo es algo natural que además favorece las posibilidades que tiene el artista para crear imágenes con un sello inconfundible.

3.2.5 Jan Van Der Veken

Jan Van Der Veken es un ilustrador con formación de diseñador y es quizá el de mayor trayectoria de los cinco aquí reunidos. La cantidad de editoriales con las que ha trabajado es bastante extensa, y entre ellas destaca *The New Yorker*, revista para la cual ha realizado varias portadas.

Su trabajo está lleno de imágenes con una estructura muy marcada donde contrasta elementos casi geométricos con líneas más orgánicas que brindan a sus ilustraciones una fluidez y armonía particular. Este autor crea composiciones que parecen meticulosamente pensadas y elaboradas, al mismo tiempo que se perciben ‘hechas a mano’.

En una etapa temprana de su formación, *Las aventuras de Tin Tin* y otras obras de Hergé¹¹, tuvieron una influencia notable en su trabajo, sobretodo por el estilo tan marcado que utilizaba en sus historietas: la línea clara¹². Aunque, lo más notable en sus obras

11 Importante historietista belga. Famoso por sus narraciones visuales y su particular estilo gráfico denominado línea clara.

12 Estilo caracterizado por un tipo de dibujo que mantiene un valor similar para todas las líneas que conforman la pieza, haciéndolas bien definidas, combinándolas además con colores sólidos evitando el uso de sombras, dando a las ilustraciones una sensación plana, donde todos los elementos resaltan al mismo tiempo.

es la constante referencia al llamado Estilo Atómico.¹³

Las ilustraciones de Van Der Veken son trabajos integrales, donde él mismo realiza todos los elementos que las conforman, permitiendo que sus ideas se mantengan fieles a como están ocurriendo en su cabeza. Esta forma de crear, nacida posiblemente de la formación de ilustrador y diseñador, ha propiciado una alta calidad en sus imágenes.

El discurso creativo

Van Der Veken retoma el estilo atómico de la línea clara y lo utiliza para llevar a sus personajes a situaciones cotidianas resueltas en pequeñas escenas con pocos elementos. Son imágenes minimalistas que proyectan ideas de una manera muy simple.

El discurso del autor está en el retomar referencias que le permitan construir sus propias imágenes, a partir de recursos gráficos provenientes de tiempos pasados aplicados con técnicas e ideas modernas.

En lugar de buscar un estilo totalmente personal, Van Der Veken ha logrado encontrar su esencia al estudiar y practicar un tipo de ilustración preestablecida, haciendo de este un caso muy particular que parece ir en contra de la “originalidad” que se podría esperar de un hacedor de imágenes.

La expresividad del artista

Su formación como diseñador gráfico y tipógrafo le ha permitido optar por una ilustración más técnica y lógica, que le permite coincidir con la primera teoría de la expresividad artística de Gombrich —la de la antigüedad clásica—, teniendo en cuenta que sus imágenes no son resultado de los sentimientos que lo abordan en el momento de la creación, teniendo en mente que él mismo señala que tiende a trabajar sus ilustraciones desde una perspectiva más cercana al diseño gráfico (Van Der Veken, 2015). Gracias a la implementación estratégica de elementos de representación visual, logra además transmitir todo tipo de sensaciones al espectador.

13 El Estilo Atómico es un término inventado por Joost Swarte en 1970, como una corriente derivada de la ilustración de línea clara, y que hace referencia al movimiento modernista belga, representado en la exposición de Bélgica en 1958, cuya temática principal fue un imaginario del mundo futuro y de los avances tecnológicos que mejorarían de forma significativa la vida cotidiana de las personas.

La síntesis del estilo visual

El trabajo del autor puede clasificarse en el rubro de la funcionalidad, por la simplicidad de sus imágenes, lo económico de sus escenarios y la sutileza de sus personajes. Van Der Veken crea ilustraciones que cumplen un propósito específico y son fabricadas meticulosamente, siendo que ningún elemento está fuera de lugar. Esto da como resultado situaciones muy claras, que comunican al espectador ideas muy directas.

Jan Van Der Veken y su obra

El estilo atómico que utiliza Van Der Veken para fabricar sus obras puede parecer una salida fácil en el medio de la ilustración y el diseño, pero él ha sabido adaptarlo para hacerlo de cierta manera propio y trabajarlo con total soltura.

Se trata de un estilo adoptado de una época pasada que encuentra una nueva visión en manos de este ilustrador, que logra hacer notable la maestría que tiene a la hora de componer imágenes. Por ello, la coherencia que mantiene la obra con su discurso es notable, al menos en ese sentido.

Tras este primer acercamiento a los autores seleccionados se puede decir que la labor del ilustrador esta en constante evolución y esto solamente vuelve más complejo el estudio de la disciplina y las fronteras que puede alcanzar.

La ilustración no se limita a un sólo medio, sino que existe una constante colaboración entre varias disciplinas buscando generar imágenes que sean interesantes para todo público. Es el artista quien decidirá qué elementos quiere representar y cómo necesita hacerlo para volver tan creíble o imposible su visión.

Aunque los recursos visuales pueden cambiar según las necesidades de expresión del autor, lo que siempre estará presente es la oportunidad que tiene la ilustración para mostrar posibilidades gráficas que despierten no sólo la curiosidad del espectador, sino también su capacidad de imaginar.

3.3 Sobre el estilo en las imágenes ilustradas

Esta investigación considera importante señalar qué es lo que los ilustradores logran transmitir a los espectadores con sus obras, y en este apartado se resumen los

resultados obtenidos al desarrollar la Fase 2 de esta metodología, que cumple precisamente ese propósito.

Como sujetos de prueba se seleccionaron: un infante de 11 años, una adulta de la tercera edad, una ama de casa de 44 años, una joven de 19 años y una adulta joven de 23 años.¹⁴ En el Anexo 2 de este trabajo están representados los grupos que formó cada participante y es necesario que se consulten constantemente para no perder el hilo de los resultados que se presentan a continuación.

Dicha información está dividida en dos análisis distintos: el primero describe minuciosamente las decisiones específicas de cada participante y el segundo hace una lectura en conjunto de la clasificación de los sujetos de prueba.

3.3.1 Análisis número uno: Los sujetos de prueba

Sujeto 1: Infante de 11 años. Estudiante de educación primaria.

Este participante fue quien más grupos formó, siendo en total 17. Uno de los factores más relevantes para su clasificación fueron los tonos predominantes de las ilustraciones. En los grupos 7, 11 y 16, por ejemplo, es notable la ausencia de color aunque las características de las líneas son distintas: mientras en el grupo 16 son más suaves y delgadas, en los grupos 7 y 11 las tienen más intención y son más gruesas.

Para formar el grupo 2 y el 5, respectivamente, el participante relacionó las paletas de color y la cualidad visual de los personajes, considerando que en cada uno hay una estética y textura constante. Algo parecido ocurre con el grupo 9, donde que hay tonos casi idénticos pero con sus respectivas diferencias de matiz y de temática.

Por otro lado, en el grupo 3 se encuentran tres ilustraciones con mujeres en bañeras o

¹⁴ Es necesario aclarar también que para este análisis se consideró solamente la edad y ocupación de los participantes como información relevantes. Se espera que estos ayuden a descubrir si los niveles de síntesis visual a los cuáles pudiera estar familiarizado cada participante se relacionan de alguna manera con dichos factores. Un dato que se decidió ignorar fue el género de cada participante, teniendo en mente que esta categorización tiene poca relevancia para los fines específicos de esta investigación.

en una suerte de contenedor, mientras que las imágenes en el grupo 4 destacan por presentar dos personas interactuando entre sí. Asimismo, el grupo 8 contiene personajes que realizan alguna actividad profesional, y aunque en cada uno de estos conjuntos la selección del estilo visual proviene de artistas distintos, son ejemplos de que lo que sobresale de una ilustración es muchas veces su contenido.

El grupo 12 y 13 contiene ilustraciones del mismo ilustrador que se mantuvieron en grupos separados, posiblemente porque en el primero los personajes se perciben similares en cierto sentido, y en el segundo el amarillo es predominante.

En el grupo 10 hay dos imágenes de la misma autora, y aunque manejen tonos distintos, ambas tienen una síntesis visual similar y características en común como el negro en sus contornos y pocos colores en su paleta. De igual forma, el grupo 6 contiene dos ilustraciones con un parecido considerable entre los dos personajes, sobretodo en su composición.

El grupo 15, contiene dos ilustraciones que aunque a simple vista podrían tener poco en común, teniendo en mente que una tiene color y la otra no, ambas presentan a personajes interactuando con la angulosidad de una estructura habitacional.

El grupo 17 contiene tres ilustraciones que, aunque dos sean de la misma autora y la tercera de otra, retratan a tres personajes posiblemente femeninos, rodeados de figuras orgánicas y florales.

Tras presentar los resultados obtenidos de este primer análisis, se puede decir que los elementos de una misma imagen, y cualidades como el estilo, serán percibidas de formas distintas según quien las mira. Por ello, las posibilidades de asociación visual y conceptual entre ilustraciones son amplias y dependen enteramente de la personalidad del espectador.

Sujeto 2: Joven de 19 años. Ilustradora amateur autodidacta.

Para este participante fue fácil encontrar todas las imágenes de al menos tres ilustradores diferentes (Saner, Pardee, Tiurina), sin embargo, con las imágenes de los dos ilustradores restantes, logró establecer tres grupos más.

El grupo 4 está formado por ocho de las ilustración de Van Der Veken, mientras que el grupo 5 contiene seis ilustraciones de Peredo. Por otro lado, el grupo número 6 se creó con todas las ilustraciones faltantes que el participante no pudo asociar con los otros grupos.

Lo que salta a la vista aquí es que mientras que en el grupo 5 están las ilustraciones más antiguas, en la cronología profesional de Diana Peredo, en el grupo 6 se encuentran cuatro de sus trabajos más recientes. Al mismo tiempo, el grupo 4 contiene las ilustraciones más recientes del trabajo de Jan Van Der Veken, mientras que el grupo 6 contiene dos de sus obras más antiguas.

Esta situación señala que efectivamente existe un cambio visual a la hora de ilustrar que está relacionado con las habilidades que el artista desarrolla a lo largo de su formación, no sólo como profesional, sino como individuo. Cualquier habilidad mecánica o destreza que éste posea tendrá repercusiones, de una manera u otra, en la fabricación de imágenes.

Sujeto 3: Adulta Joven de 23 años. Ilustradora y diseñadora.

La tercer participante tampoco tuvo problemas en encontrar las 10 ilustraciones de Saner y las de Tiurina. Sin embargo, con las 30 imágenes restantes, logró formar siete grupos adicionales, con la peculiaridad de que en cada uno se encontraron las ilustraciones de un solo ilustrador respectivamente, a excepción del grupo 9 dónde clasifiqué las imágenes que no tuvieron relación con ninguno de los otros grupos.

El grupo 3 contiene las ilustraciones de Diana Peredo de su etapa más antigua y una de su etapa más actual, mientras que en el grupo 4 también se encuentran tres ilustraciones de la misma autora, cuya característica principal es la ausencia de color.

El grupo 5 también contiene una colección de ilustraciones en blanco y negro, pertenecientes a Pardee, y al mismo tiempo, el grupo 6 contiene las seis imágenes restantes del autor, separadas de esta manera por sus cualidades cromáticas.

El grupo 8 contiene seis ilustraciones de Van Der Veken, y en el grupo 7 se encuentran dos más, clasificadas por separado porque la composición de estas últimas es similar entre ellas y al mismo tiempo distinta a las del otro grupo.

Con este tercer análisis se puede señalar una similitud entre al menos dos obras de cada ilustrador seleccionado, por lo que es válido decir que el estilo es una cualidad que en mayor o menor medida, se hace notar en el trabajo de cualquier artista.

Sujeto 4: Adulta de 44 años. Regente del hogar.

La cuarta participante encontró un total de siete grupos. El primero contiene las 10 ilustraciones de Alex Pardee, que fueron identificadas rápidamente, y con las 40 imágenes restantes logró encontrar seis grupos más.

El grupo 2 contiene personajes realizando un oficio o alguna actividad, y el grupo 3 reúne tres ilustraciones que representan una figura humana en compañía de un animal o criatura.

El grupo 4 presenta casi todas las ilustraciones de Saner, siendo el parámetro principal para esta clasificación las máscaras y los colores vibrantes. La única ilustración de Saner que la participante omitió de este grupo, terminó en el grupo 5, en el cual clasificó las imágenes que le remitieron al amor y a la sensualidad.

En el grupo 6 reunió los retratos de personajes femeninos con detalles florales, y en el grupo 7 clasificó las ilustraciones que le remitieron al caos y al desorden.

Es importante señalar que el sujeto 4 decidió irse por el aspecto conceptual de las imágenes para generar sus parámetros de clasificación, dando noción de que si bien, visualmente algunos ilustradores son más reconocibles que otros, en el aspecto temático las barreras que existen entre ellos se disuelven.

Sujeto 5: Adulta Mayor de 76 años. Matriarca del hogar/cocinera experta.

La quinta participante encontró cinco grupos con todas las imágenes presentadas.

El grupo 1 contiene las ilustraciones que representan personajes monstruosos, siendo además imágenes en blanco y negro. En comparación, el grupo 2 reúne otra tanda de los mismos personajes, pero ahora el color está presente.

Por otro lado, en el grupo 3 se encuentran imágenes con personajes que remitieron a la participante sentimientos de amor o afines. El grupo 4 contiene a los personajes femeninos; mientras que el grupo 5 alberga aquellas ilustraciones que no tuvieron cabida en otra clasificación.

Tras este último análisis, es notable que no son pocos los parámetros que los cinco participantes siguieron para agrupar las imágenes, siendo lo conceptual y lo visual dos aspectos predominantes en esta actividad. Esto demuestra que el espectador juega un papel fundamental en la ilustración, siendo los que determinan de qué manera el mensaje ha cumplido con su propósito.

3.3.2 Análisis número dos: Los grupos de los sujetos de prueba

Para seguir revisando los resultados obtenidos durante la última fase de la metodología, es necesario hacer un segundo análisis que considere todos los grupos formados por los participantes para encontrar relaciones entre los criterios siguieron para hacer sus respectivas clasificaciones, esperando que esto genere datos relevantes sobre la percepción que tienen los espectadores de las imágenes ilustradas.

Como era de esperarse, algunos sujetos de prueba agruparon las mismas obras de manera similar. Por ejemplo, las ilustraciones 4, 5, y 10 del Saner se mantuvieron juntas sin excepción entre todos los participantes, lo que puede significar que en el caso de esas tres obras, el estilo y los recursos que utiliza el artistas son tan notables que son fácilmente reconocidas como parte de una misma colección. Esto se repitió con las imágenes 9 y 8 del autor, las cuales permanecieron unidas en los mismos grupos.

Algo parecido ocurrió con las ilustraciones 1, 2, 3, 4, 6 y 8 de Alex Pardee, que también fueron agrupadas entre sí por todos los participantes —excepto por el sujeto número 1 que dividió dichas ilustraciones en dos grupos diferentes—. Lo mismo con las ilustraciones 5,7,9 y 10 del mismo Pardee, que se mantuvieron juntas en todo momento.

Las ilustraciones 3, 4 y 6 de Tiurina, estuvieron agrupadas en los resultados de todos los participantes, algo peculiar teniendo en mente que la ilustración 4, no tiene mucha similitud visual con las demás obras, dado que carece de las texturas que caracterizan a las otras dos, sin mencionar que la cara del personaje y de los elementos que conforman la escena, no comparten el mismo nivel de síntesis visual ni de estilización que mantienen los demás trabajos de la autora. Posiblemente sea el aspecto temático/conceptual lo que las vuelve similares.

Las ilustraciones 9 y 1 de la misma Tiurina también se mantienen juntas a través de los grupos de todos los sujetos de prueba. No resulta extraña esta situación considerando que la paleta de color es muy similar, además de la composición. Solamente fue el sujeto 5 quien no encontró relación entre ambas ilustraciones.

Es importante decir que aunque no todos los participantes lograron clasificar las 10 obras de cada ilustrador seleccionado, las imágenes de Saner, Pardee y Tiurina sí fueron agrupadas en el mismo conjunto en la clasificación de al menos dos participantes distintos. Si se considera además que los trabajos de Saner y la de Pardee pudieron ser agrupados de

manera parcial y constante en todas las clasificaciones de los participantes, se puede decir que estos tres autores mantienen una línea gráfica y/o conceptual que logra que sus obras reconocibles entre el resto.

Por otro lado, las ilustraciones que fueron más difíciles de clasificar fueron las que pertenecen a Diana Peredo y a Jan Van Der Veken, respectivamente. Este último tuvo dos pares de imágenes que se mantuvieron juntas entre todos los sujetos de prueba: la 6 y 7 y la 8 y 9. Resulta notable que el trabajo de Van Der Veken, a pesar de ser el único que retoma un estilo histórico identificable, fue difícil de clasificar. La ilustración 1 del autor, por ejemplo, constantemente se asignó al grupo que cada participante destinó para aquellas obras que no tenían relación aparente con las otras.

Al mismo tiempo, la obra de Peredo, tuvo tres pares de ilustraciones que se mantuvieron constantes entre todos los participantes. Dichas imágenes fueron la 1 y 4, la 3 y 6, y la 2 y 5. Todos los pares estuvieron agrupados en las clasificaciones de los sujetos 2 y 3; el sujeto 1, las separó en grupos distintos; y los sujetos 4 y 5 mantuvieron a los primeros dos pares en el mismo conjunto y al tercero en otro.

Vale la pena recordar que la intención de seleccionar obras que pertenecieran a distintos periodos de producción artística de cada ilustrador, fue para señalar cambios en la manera de configurar sus obras. Teniendo esto en mente, fue difícil relacionar imágenes creadas por Peredo durante sus primeros años y las que pertenecen a su etapa más actual, tanto que el sujeto 2 durante su clasificación aseguró que se trataba de dos ilustradores diferentes.

Esto señala entonces que la evolución de los artistas es notable ante los ojos de los espectadores y es un vestigio de que, además de una mejora, este cambio representa una oportunidad de explorar nuevos conceptos e inquietudes. Sin embargo, a esto se contraponen las ilustraciones de Alex Pardee, que no han cambiado su estilo en todo ese tiempo (2013 - 2017). Algo parecido ocurre con Saner quien, a pesar del tiempo (2013 - 2017), no presenta imágenes distintas, siendo la máscara el elemento que permite la fácil clasificación de su obra.

La obra de Marija Tiurina tampoco presentó una evolución tan evidente en el tiempo que comprendió su obra (2014 - 2018) y, al igual que Peredo, Jan Van Der Veken tiene una evolución notable en su trabajo si comparamos la ilustración 2 de su catálogo con el resto de sus ilustraciones, pues es la más de aleja de ese estilo atómico que prefiere el autor.

Por otro lado, es importante señalar que el sujeto 5 presentó una clasificación primordialmente conceptual, más que visual, logrando encontrar un total de cinco grupos. El sujeto 4 siguió la misma lógica, creando 6 grupos en el proceso. El sujeto 3 formó 9 grupos y el sujeto 2 pudo identificar 6, siendo los participantes que más imágenes del mismo autor lograr relacionar entre sí. El sujeto número 1 fue quién más grupos hizo, encontrando un total de 17, siendo la clasificación más minuciosa.

Con todo lo anterior se ejemplifica que no existe un sólo sistema que permita clasificar las ilustraciones, y el proceso de discriminación entre una y otra, a pesar de haber sido creadas por el mismo artista, tendrá consideraciones distintas según la persona que este realizando la clasificación.

Es probable que la educación visual sea un factor que influya a la hora de agrupar las imágenes, teniendo en mente que al observar a los sujetos de prueba realizar la actividad, hubo preferencias particulares por ciertas imágenes y conceptos. La edad es un factor determinante para esto, ya que que fueron ambas personas adultas quienes decidieron clasificar por temática todos los grupos. En contraste están ambos sujetos jóvenes cuyo entendimiento de la disciplina ayudó a darle prioridad a lo meramente visual para agrupar las obras.

En el caso del infante, en algunos grupos utilizó lo conceptual como factor determinante y en otros dio prioridad a características visuales para su clasificación. Podría ser que al tratarse de una persona muy joven, haya una susceptibilidad a lo visual, en contraposición con la tendencia de los más grandes por incluir temas más complejos para establecer sus criterios de evaluación.

3.3.3 Última reflexión sobre las concepciones del estilo en la imagen ilustrada

Para dar por finalizado este análisis, es importante revisar algunas particularidades que se pudieron observar tras aplicar la metodología de este trabajo. Una de ellas es que la manera en la que los sujetos de prueba clasificaron las imágenes no fue meramente visual, sino que algunos consideraron otros aspectos que sirvieran para relacionar las imágenes entre sí. Hubo una preferencia por agrupar las obras según qué tanto les remitieran a ciertos conceptos con los que estuvieran familiarizados, y aunque estos conceptos —amor,

feminidad, monstruosidad, etcétera— hayan estado presentes entre algunos participantes, no fueron percibidos ante las mismas imágenes.

Considerando lo anterior, es posible decir que los espectadores prestan más atención al mensaje, dado que la comunicación es la verdadera naturaleza de las ilustraciones. Por ello, mantener un estilo visual específico podría estar en segundo plano y lo que tendría el verdadero protagonismo sería el aspecto temático y conceptual de las imágenes.

En otras palabras, valdría la pena entonces enfocarse en el ‘qué’ se dice en lugar del ‘cómo’ se va a presentar, no porque esto segundo sea irrelevante para la obra, todo lo contrario. Mientras la superficie atrae la mirada del espectador, al final lo que importa es lo que hay en la obra, es decir, su valor comunicativo.

Sin embargo, es importante recordar que existe una diferencia entre el estilo visual y el que es propio de cada artista. Este último se encuentra más profundo, en un lugar más cercano al propio espíritu; está en lo que da identidad a los individuos, por lo que es difícil de replicar y casi imposible evitar hacerlo presente. Por otro lado el artista puede utilizar recursos gráficos bastante identificables para realizar sus obras, que no necesariamente representan su verdadera esencia, sino que se estén dirigidos a lo meramente visual.

Este último es el estilo visual, una herramienta que ayuda a mantener una estética identificable que, si se tienen cuenta los resultados obtenidos de los 5 ilustradores seleccionados, resulta más importante para algunos.

Por ejemplo, Saner, Alex Pardee y Jan Van Der Veken, presentan el estilo que les caracteriza sin miramientos, de forma aparentemente mecánica, dando más prioridad al mensaje que a lo estético. Por otro lado, en el trabajo de Marija Tiurina y Diana Peredo hay una tendencia hacia la continua exploración de los límites de su propia obra, atreviéndose a buscar posibilidades gráficas y técnicas que permitan fabricar nuevas ilustraciones.

Hay que recordar que la ilustración gráfica es una actividad que tiene que ver con la capacidad del ilustrador/artista para interpretar y plasmar ideas utilizando cualquier medio de su elección, ya sea análogo o digital, bi-dimensional o tridimensional, animado o estático; y si bien, la calidad del trabajo o la capacidad de cada profesional de la disciplina se medirá según quién la mire, es posible señalar que un ilustrador necesariamente tendrá la habilidad de llevar cualquier idea, a lo visual.

Esta última reflexión busca demostrar que el mundo de la ilustración resulta ser uno con gran libertad, no sólo en los apartados técnicos, sino también en los que tienen

que ver con el desarrollo profesional. Al final, es válido pensar que son los propios artistas los que tendrán el veredicto final para fabricar sus obras de la manera que consideren pertinente.

La pieza clave para denominar a cualquier imagen como ilustración es la importancia que tiene el mensaje, teniendo muy presente la respuesta del público. Con esto en mente, la ilustración puede ofrecer posibilidades inmensurables de desarrollo profesional y satisfacción creativa.

CONCLUSIONES

Antes de dar por terminada esta investigación, es necesario recopilar en este último apartado todos los resultados y deducciones que surgieron durante el desarrollo del mismo.

Hay que empezar diciendo que el objetivo principal resultó satisfecho más allá de lo esperado, ya que además de reflexionar sobre las concepciones del estilo en la ilustración gráfica y cómo es que éste participa y afecta la expresión artística, se incluyeron otros análisis que sirvieron para demostrar lo que acontece con la ilustración actualmente. De igual forma, la metodología que se propuso en este trabajo se desarrolló de la mejor manera y tras revisar los resultados obtenidos, fue posible llegar a las siguientes conclusiones:

- 1) Es posible dejar de considerar a la ilustración como herramienta para el diseño y empezar a tratarla como una disciplina propia, cuya intención creativa puede estar más cercana a una necesidad y desafíos artísticos, muy personales y dirigidos solamente por los propios ilustradores.

Esta reflexión surge tras analizar el devenir de la ilustración y la interacción que ha mantenido con el diseño a lo largo del tiempo, dónde se ha considerado a este último como el que utiliza a la ilustración para satisfacer sus propias necesidades. Dicha relación no podría ser de esta manera porque el diseño no tiene un fin específico hasta que se le otorga utilidad.

Es decir, el diseño sin ‘apellido’ solamente remite a la acción de configurar elementos en un espacio determinado bajo normas preestablecidas. Las ilustraciones son fabricadas partiendo de bases propuestas a partir de un proceso de diseño, pero considerando también otras características que tienen que ver con la comunicación visual y la semiótica.

El diseño es un elemento que favorece la creación de estructuras más complejas, teniendo en mente que por sí mismo no dice nada. Por tanto, la imagen ilustrada no podría ser un valor agregado al diseño porque éste representa una cualidad indispensable para que la ilustración pueda existir en primer lugar.

Esto deja entrever algunas concepciones que han entorpecido el estudio de la ilustración como disciplina independiente al haberla sometido a los fines específicos del diseño cuando en realidad es todo lo contrario.

- 2) La necesidad de expresión del artista rige de manera indiscutible el hacer del ilustrador y esta no afecta la preferencia de un estilo u otro, ya que el estilo en la ilustración gráfica es primordialmente personal y aunque puede verse influenciado por el estilo histórico/artístico y el estilo visual, la expresión artística primordial y el estilo propio serán quienes tracen el camino que seguirá la imagen para compartir satisfactoriamente sus mensajes.

Esto se menciona tomando en cuenta los resultados obtenidos tras aplicar la metodología, dado que la definición del concepto ‘estilo’ es versátil y se mantiene muy personal. Aunque a simple vista se pueda decir que al menos los ilustradores seleccionados mantienen un entendimiento similar del mismo, puesto que en su mayoría lo consideran un rasgo de identidad, no todos le tienen la misma estima.

Algunos lo tienen muy presente en su hacer creativo, mientras que a otros pareciera orientarlos una necesidad más experimental —en cuanto a medios, técnicas y tendencias se refiere—. Esta afirmación abre el panorama para fomentar un entendimiento de la ilustración como una actividad más orientada al arte, alejándose así de concepciones más rigurosas, como las que podría seguir el diseño gráfico.

Al mismo tiempo, lo antes dicho solamente hace más complicado que se puedan categorizar los estilos, ya que siguiendo esta lógica existirían tantos como personas en el mundo, lo cuál no tendría que ser de otra manera porque al final, lo que verdaderamente le interesa al ilustrador es la imagen fabricada y el mensaje que contiene.

El público en general será el encargado de clasificar el estilo de cada ilustrador según los criterios que vea convenientes, mientras que el artista se reserva el derecho a darle prioridad o a enfocarse solamente en su labor creativa.

- 3) Es vital considerar lo que el público objetivo está descifrando en las imágenes para tener muy claro si los mensajes están llegando de la mejor manera.

Como se mencionaba antes, es necesario que el ilustrador tenga en cuenta que sus imágenes serán descifradas por un público específico y por ello es importante mantener la comunicación entre creador-espectador lo más clara posible para evitar los malos entendidos.

Para esto, es importante que el ilustrador mantenga un estrecho contacto con la imaginación que prevalece en el grupo al que pretende dirigir sus mensajes, de lo contrario sería como ‘hablar a la nada’ y la intención comunicativa se vería frustrada.

Esta cercanía de la ilustración con las sociedades no es poca cosa, sino que representa una característica que vale la pena mantener en la disciplina porque ofrece una perspectiva que puede llegar a perderse cuando se concentra toda la motivación creadora en el ‘yo’ como artista.

La ilustración es capaz de conectar con las masas y posee una gran versatilidad que permite al ilustrador desarrollarse profesionalmente en distintos ámbitos, siendo necesaria una plena consciencia de la relevancia que tiene la profesión en el mundo del siglo XXI: uno predominantemente visual y en constante cambio, donde son precisamente mensajes visuales los que está generando con cada ilustración.

Esto último vuelve relevante que además de un entendimiento teórico y técnico, exista una amplia comprensión del entorno que oriente de alguna manera la creación del ilustrador. Con esto parece puede decirse entonces que la ilustración un arte que surge del pueblo para el pueblo, resaltando en esta oración su gran responsabilidad social como creadores de símbolos y futuros referentes visuales, que puedan dotar de identidad, no sólo a marcas y empresas, sino a comunidades enteras.

Por ello, la labor del ilustrador puede llegar a donde el diseñador se ve limitado —por la distancia que mantiene con el mundo del arte—, considerando que la ilustración se balancea entre ambos, siendo capaz de utilizar lo mejor de cada áreas para generar conocimiento y transmitirlo.

Estas conclusiones brindan un panorama bastante amplio de los alcances que se lograron con esta investigación y aunque resultó ser un tema bastante complejo que requiere de acercamientos futuros más específicos, cabe señalar que gracias a la reflexión y análisis de los resultados obtenidos fue posible dar respuesta a las preguntas que se plantearon antes de iniciar este trabajo.

La primera de ellas —¿Cuáles son las concepciones que se tienen sobre el estilo en la ilustración gráfica y cómo afectan la expresión del artista?— se pudo contestar de manera parcial, es decir, los resultados de esta investigación pudieron arrojar cuáles fueron las concepciones del estilo del grupo de ilustradores seleccionados en este caso específico, pero esto no permitiría señalar de manera exacta cuáles son todas las concepciones de estilo en la ilustración, pues se estima que esto se mantiene íntimamente relacionado con el número de autores a quienes se haga esta pregunta, ya que es una característica muy personal cuya definición tendría que ser igual.

Al mismo tiempo, la manera en la que el estilo afecta la expresión artística queda falta de estudio porque ocurre lo mismo que con la propia concepción del concepto. Los resultados de este trabajo arrojan que es posible que algunos ilustradores le den más importancia que otros, pero lo que está claro es que el estilo está presente de manera constante en el trabajo del ilustrador, en cualquier punto del proceso creativo.

La siguiente pregunta que dio pie a esta investigación —¿Qué es el estilo en la creación artística?— se ha contestado en repetidas ocasiones a lo largo de este estudio: es una característica innata e inamovible de todo ser creador que se fortalece con las habilidades técnicas y conocimiento teórico que desarrolle el artista, siendo el elemento diferenciador que hace único su hacer en todos los niveles.

La última pregunta —¿Es importante desarrollar un estilo propio para sobresalir en la disciplina de ilustrador?— se responde de la siguiente manera: al finalizar esta investigación se puede decir que el estilo propio es parte del ser y no se puede evitar, siendo esto de ninguna manera una excusa para no cultivarlo y hacerlo florecer.

Teniendo en mente lo anterior, la habilidad del ilustrador no se mantiene en la superficie de la imagen creada, sino que está detrás de cada decisión tomada para construirla, siendo el estilo el filtro por el cual pasarán dichas elecciones. No resulta necesario entonces centrarse en el estilo como un fin, sino cómo un proceso que se ve afectado tanto por el dominio teórico-técnico, y sobretodo por todo lo que hace al artista ser humano.

Por lo tanto, para sobresalir en la disciplina —considerando esto como sinónimo de notoriedad, fama o capacidad adquisitiva— resulta más importante fortalecer el conocimiento fundamental que dan sentido y estructura a las imágenes, así como la capacidad para generar mensajes y transmitirlos, ya que esto contribuirá a poder desarrollar y hacer más notable el estilo personal de cada uno.

Sin embargo, claro que es aún posible aprovechar el aspecto superficial del estilo para labrarse una carrera como ilustrador, teniendo siempre presente que el dominio técnico y teórico de la materia solamente hará que ese estilo se eleve y pueda producir imágenes más cercanas a lo que el ilustrador tenga en mente.

Por otro lado, en las primeras hipótesis que se plantearon antes de iniciar esta investigación se tenía claro que el estilo era resultado y evidencia de un proceso mental, particular y muy especializado, que se ve fortalecido por el aprendizaje y el dominio de las técnicas de cada ilustrador, por lo que no puede ser replicado desde su origen pues este tiene que ver con cuestiones más profundas y personales que superan lo superficial de las obras.

Esta preferencia por mejorar los aspectos superficiales de la obra es lo que posiblemente impida que los ilustradores iniciados no alcancen el desarrollo deseado y sobresalir en la disciplina, pues están enfocados en modificar características mayoritariamente visuales que no necesariamente representan un progreso en la ilustración.

Tomando estas ideas como base, se puede decir entonces que el estilo es una manifestación del espíritu y vale la pena fomentarlo como tal, ya que es necesario fortalecerlo para que se adecue a las necesidades creativas de cada artista.

Vale la pena mencionar que todo lo que se ha dicho sobre el estilo viene desde la perspectiva de alguien que conoce el medio y se desarrolla en él, por eso es que desde el inicio fue necesario tomar en cuenta lo que los espectadores pudieran decir sobre la ilustración y sus interpretaciones, ya que es importante entender este proceso comunicativo entre el artista/creador y el espectador, ya que este último no descifrará todo el tiempo los códigos de la obra como el artista espera, y esto no tendría que representar algo negativo, sino todo lo contrario.

Este hecho permite que la obra crezca en significado y en complejidad, ofreciendo varias lecturas que favorezcan tanto a los espectadores como al propio artista, pues este último podrá reflexionar situaciones que en la salvedad de su mente no se hubiera cuestionado.

Resulta sencillo creer que el artista es un ser especial, por encima del promedio, cuando la realidad es que todo funciona en un ciclo constante de retroalimentación: la creación artística estimula el imaginario colectivo y este, a su vez, ofrece nuevos símbolos para reconfigurar en futuras imágenes.

Una de las motivaciones principales para generar esta investigación fue el interés por generar debates sobre la naturaleza de la ilustración y las posibilidades que tiene en el mundo actual, y existe la esperanza de que éste trabajo pueda propiciar investigaciones futuras, que tanta falta le hacen a la disciplina, ya que aunque abundan publicaciones que recopilan la vida y obra de algunos profesionales de la materia, no existe la misma cantidad de fuentes sobre los aspectos más teóricos de la disciplina.

Se espera que este estudio sea un vestigio de las concepciones que existen sobre el estilo en la ilustración en general y logre dejar en claro que es necesario enfocarse primero en cubrir los aspectos más básicos de la disciplina para después poder desarrollar un estilo propio que logre cubrir las necesidades personales del ilustrador.

Si la atención se mantiene en mejorar las habilidades, el estilo se estará fortaleciendo en segundo plano y podrá salir a relucir en todo momento. De no hacerlo así y optar por darle prioridad a los aspectos más ornamentales y superficiales de las ilustraciones —antes de cumplir siquiera con los requerimientos técnicos más elementales—, se estaría cayendo en una falsedad que, además de representar un autoengaño para el artista, afectará la calidad de su obra al carecer de esos elementos estructurales fundamentales.

El estilo es resultado de un proceso complejo que puede llevar años de esfuerzo constante pero que, al alcanzar una madurez notable, logra una honestidad total entre el artista, su obra y los espectadores, porque el ilustrador puede plasmar en sus imágenes lo que realmente quiere comunicar y no solamente lo que es capaz de hacer.

Uno de los alcances que se estima con este trabajo es aportar un punto de vista que ofrezca posibles respuestas a las incógnitas que rondan las mentes de los más jóvenes respecto al estilo en la ilustración actual, con la intención de que esto les permita omitir vicios disfrazados de atajos que solamente entorpezcan su desarrollo personal en la materia.

No queda más que finalizar con la esperanza de que estas palabras sirvan como una invitación para que los iniciados en la profesión tengan un punto de referencia para elaborar futuras investigaciones que pongan en duda lo que aquí se ha dicho, en aras de favorecer el crecimiento de la propia disciplina.

ANEXO 1
Catálogo de obras
ALEX PARDEE



Uno · 2014



Dos · 2014



Cuatro · 2014



Tres · 2014



Cinco · 2015



Seis · 2016



Siete · 2016



Ocho · 2017



Nueve · 2017



Diez · 2017

MARIJA TIURINA



Uno · 2014



Dos · 2014



Tres · 2015



Cuatro · 2015



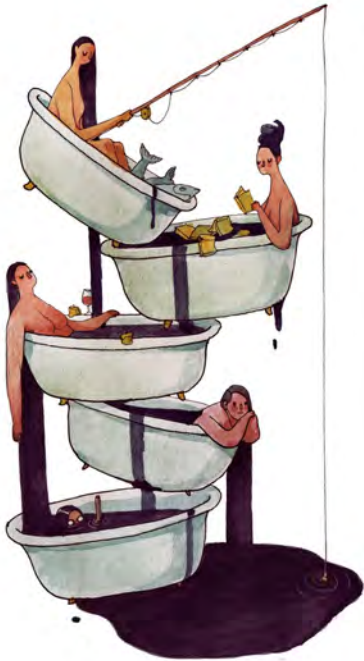
Cinco · 2016



Seis · 2017



Siete · 2017



Ocho · 2017



Nueve · 2017

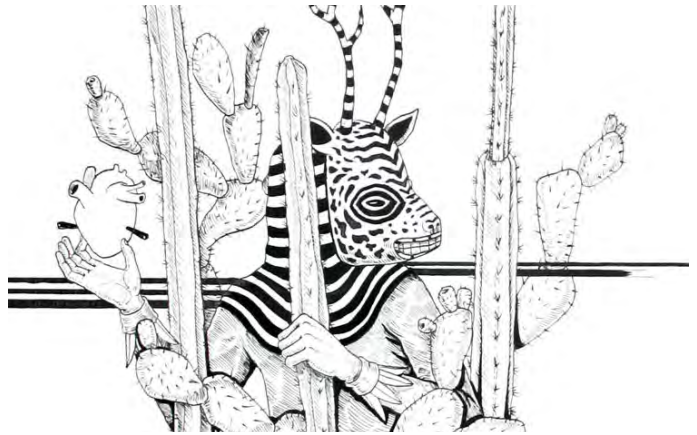


Diez · 2018



Uno · 2013

EDGAR FLORES "SANER"



Dos · 2013



Tres · 2013



Cinco · 2013



Cuatro · 2013



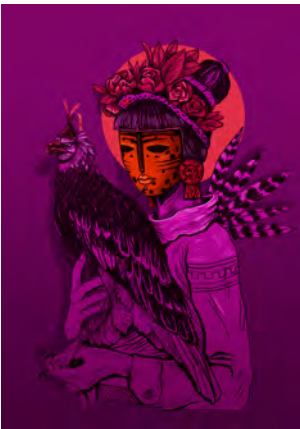
Seis · 2014



Siete · 2014



Ocho · 2016



Nueve · 2017



Diez · 2017

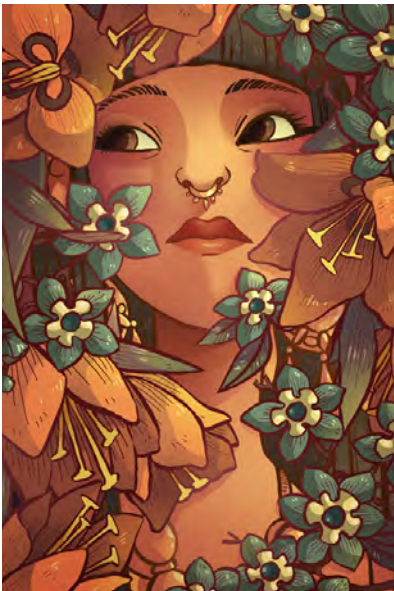
DIANA PEREDO



Uno · 2014



Dos · 2014



Tres · 2015



Cuatro · 2016



Cinco · 2017



Seis · 2017



Siete · 2017



Ocho · 2018



Nueve · 2018



Diez · 2019

JAN VAN DER VEKEN



Uno · 2011



Dos · 2011



Tres · 2012



Cuatro · 2012



Cinco · 2013



Seis · 2013



Siete · 2014



Nueve · 2016



Ocho · 2014



Diez · 2017

ANEXO 2

Grupos de análisis

SUJETO 1



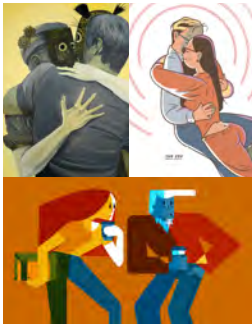
Grupo 1



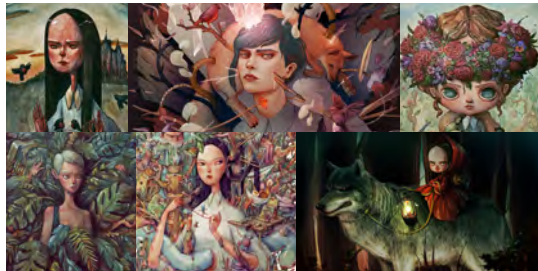
Grupo 2



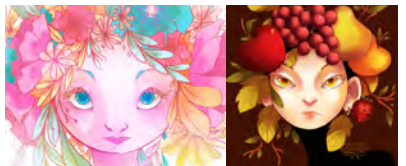
Grupo 3



Grupo 4



Grupo 5



Grupo 6



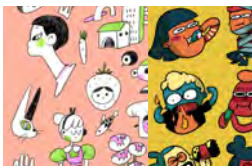
Grupo 7



Grupo 8



Grupo 9



Grupo 10



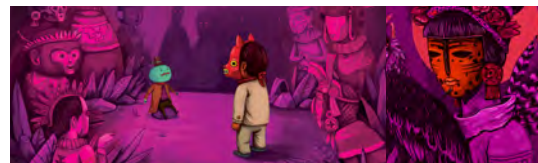
Grupo 11



Grupo 12



Grupo 13



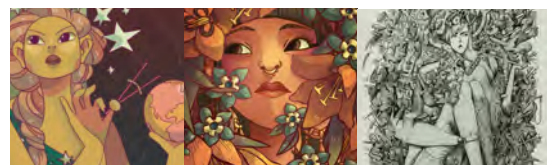
Grupo 14



Grupo 15



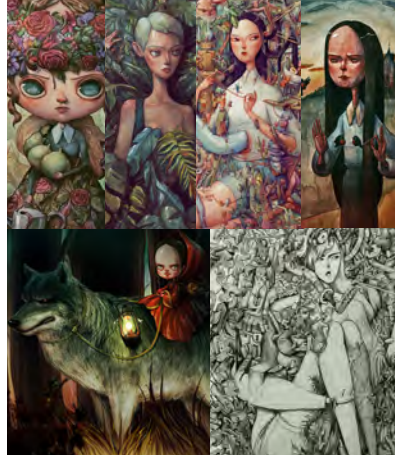
Grupo 16



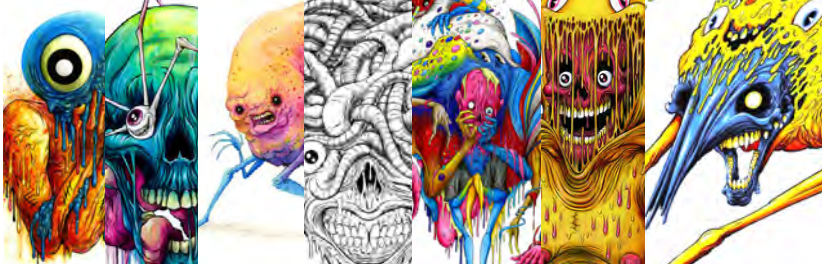
Grupo 17



Grupo 1



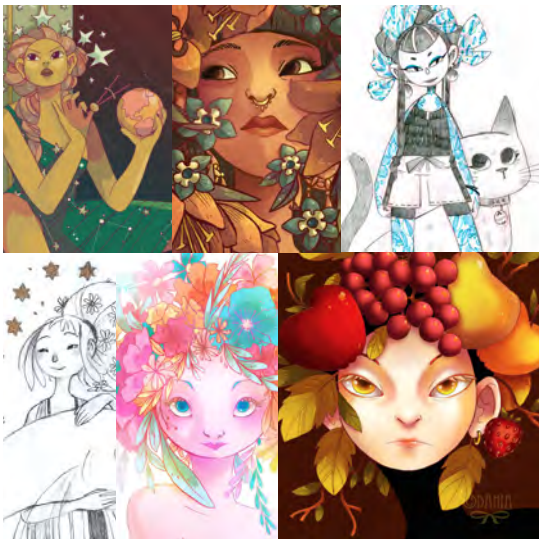
Grupo 2



Grupo 3



Grupo 4



Grupo 5



Grupo 6

SUJETO 2

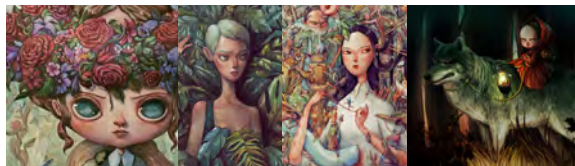
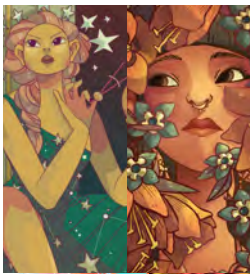
SUJETO 3



Grupo 1



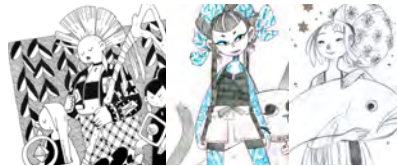
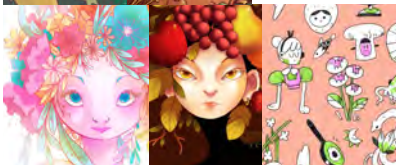
Grupo 2



Grupo 3

Grupo 4

Grupo 5



Grupo 6



Grupo 7



Grupo 8



Grupo 9

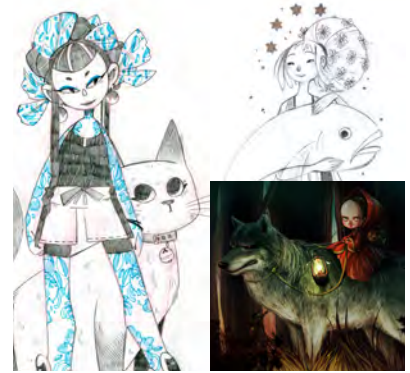
SUJETO 4



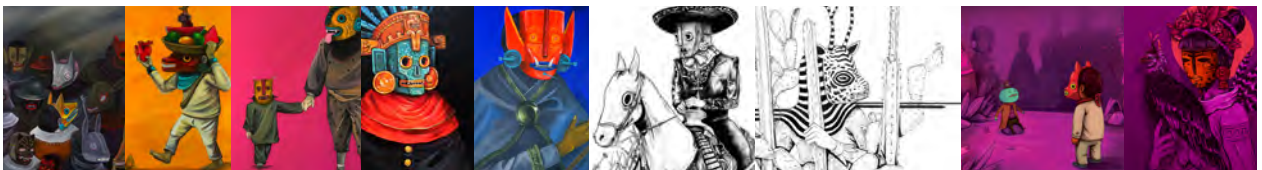
Grupo 1



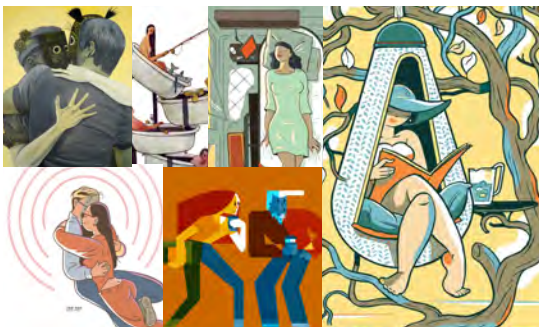
Grupo 2



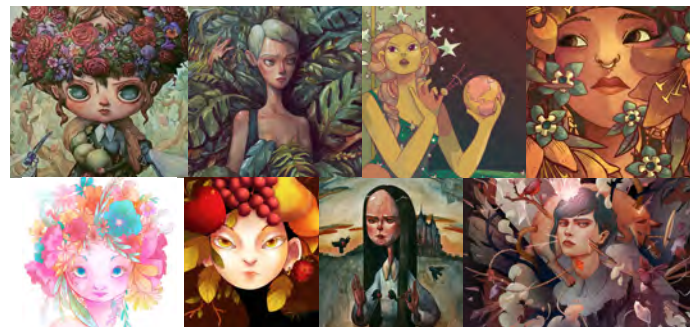
Grupo 3



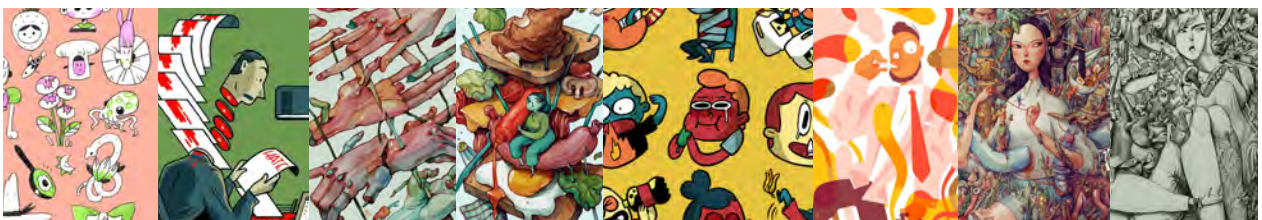
Grupo 4



Grupo 5



Grupo 6

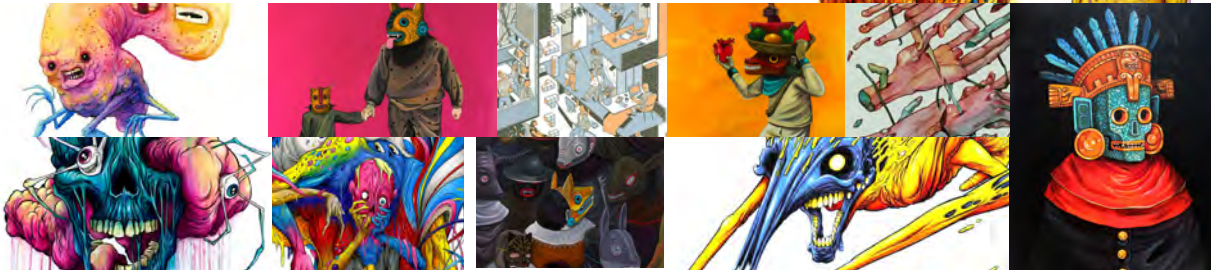


Grupo 7



Grupo 1

SUJETO 5



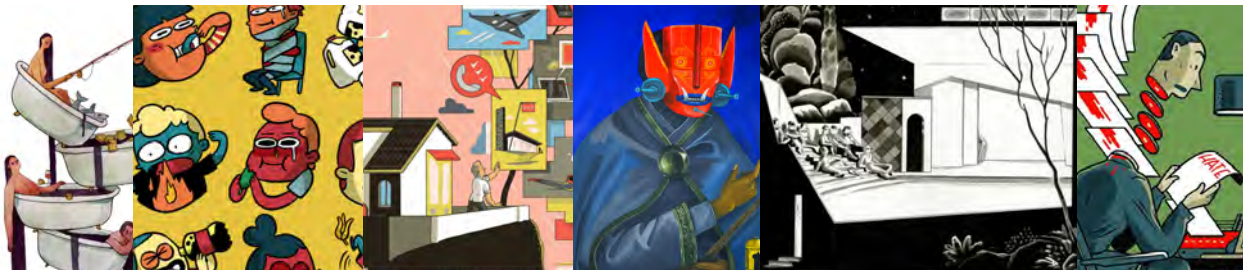
Grupo 2



Grupo 3



Grupo 4



Grupo 5

REFERENCIAS

Almela, Ramón. (2008). La ilustración, ¿arte o diseño?. España: Homines. Recuperado de https://www.homines.com/arte_xx/ilustracion_arte_diseno/index.html

Armengol Durán, Teresa. (2005, julio 7). Ilustración, comunicación, aprendizaje. Revista de Educación (núm. extraordinario), pp. 239 - 253.

Arnaldo, Javier. (1992). La pregunta por la expresión en el estilo: Gombrich y Wölfflin. (pp. 341 - 350). España: Universidad Complutense de Madrid.

Arnold, Eugene. (1982). Técnicas de ilustración. Barcelona, España: LEDA

Blake, Quentin. [tellul8r]. (2009, abril 1). Quentin Blake interview by me [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=nYeCwqueLpI>

Cabral F. de C., Mariana. [LinkedIn Learning Español]. (2015, octubre 30). Tutorial Diseño e Ilustración. Primeros Pasos: Conceptos y definiciones | video2brain [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=WNFhADj1GCQ>

Del Hoyo, Jesús. [TEDxTalks]. (2018, agosto 16). El diseño ayuda | Jesús Del Hoyo | TEDxJardinesdeLaribal [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=OzSQq1Zxz9E&fbclid=IwAR3XWkSZnms9Lu3ldUEV5FYuaT1N2gfPFA2qwXoo7lTsTijNuwcYnSJORc>

Flores Edgar. (2016). Una máscara llamada Saner. Yaconic. Recuperado de <https://www.yaconic.com/una-mascara-llamada-saner/>

Flores Edgar. (2017). Entrevista con Saner: el nuevo muralismo mexicano. All City Canvas. Recuperado de <https://www.allcitycanvas.com/saner-mural-en-monterrey>

Flores Edgar. (s.f). Masked but no stranger. Juxtapoz. Recuperado de <https://www.juxtapoz.com/news/magazine/features/saner-masked-but-no-stranger/>

Frascara, Jorge. (2006). El poder de la imagen. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Gestalten. (2011). Illustrators Unlimited. Gestalten

González De Nava, Enrique. (s.f). Sobre el estilo. Arte e investigación (núm. 8), pp. 112 - 120.

H. Gombrich, Ernst. (2000). La imagen y el ojo. España: Debate.

Heller y Cliwast. (2008). *Illustration. A visual history*. New York, EEUU: Abrams.

Heller, Steven. (2010). *Illustration now!*. Taschen

Hernández Cava, Felipe. (2009). Sobre la naturaleza de la ilustración. En Castro Carmen (Ed.) *Libro blanco de la ilustración gráfica en España*. (pp. 10 - 15). España: FADIP

López Torrijos, Rosa. (2004). Estilo, concepto histórico y uso actual. En *Tradición, Estilo o Escuela en la pintura iberoamericana siglos XVI-XVIII*. (pp. 199 - 206). México: Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, Fomento Cultural Banamex, Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura, Banco de Crédito del Perú.

López, Sirio. (s.f). *100% ilustración*. España: Bululú.

Menza Vados, Andrés; Sierra Ballén, Eduard y Sánchez Rodríguez Wilman. (2016). La ilustración: dilución y proceso creativo. *Revista KEPES*. (núm. 13), pp. 265 - 296.

Moles, Abraham A. (1991). *La imagen. Comunicación funcional*. México: Trillas.

Munari Bruno. (2008). *Diseño y Comunicación Visual*. España: GG Diseño.

Museo Virtual de Pachuca. [Museo MUVIPA]. (2017, marzo 13). Aplicación de la ilustración [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=GnIsmnG-qnE>

Pardee, Alex. (2011). Alex Pardee Interview [Entrada de blog]. Inside the artist's studio. Recuperado de <http://artistinsight.blogspot.com/2011/03/alex-pardee-interview.html>

Pardee, Alex. (2015). Alex Pardee Interview [Entrada de blog]. Crazy Animal Face. Recuperado de <https://crazyanimalface.tumblr.com/post/128169535870/alex-pardee-interview>

Pardee, Alex. (2015). Interview - Alex Pardee. Cryptic Rock. Recuperado de <https://crypticrock.com/interview-alex-pardee/>

Pardee, Alex. [Brightmares]. (2018). Alex Pardee Interview: passion, painting, and process [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=U4C0w_pXwnA

Pardee, Alex. [Hurley]. (2009). Interview with Hurley featured artist, Alex Pardee [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=puyFmi2XdB0>

Peredo, Diana. (2016). Dahia: comic artist. *Revista Picnic*. Recuperado de <http://revistapicnic.com/diana-peredo-a-k-a-dahia/>

Peredo, Diana. (2016). Dahia: la unión entre la ilustración de moda y el comic. *Revista Picnic*. Recuperado de <http://revistapicnic.com/dahia-la-union-entre-la-ilustracion-de-moda-y-el-comic/>

Salisbury, Martin y Styles, Morag. (2014). *El arte de ilustrar libros infantiles*. Barcelona, España: Blume.

Serroy, Jean y Lipovetsky, Gilles. (2015). *La estilización del mundo*. España: Anagrama.

Tiurina Marija. (2017). Get to know: Marija Tiurina. Talenthouse. Recuperado de <https://www.talenthouse.com/articles/get-to-know-marija-tiurina>

Tiurina, Marija. (s.f.). Ihlet. Recuperado de <https://www.ihlet.com/portfolio/featuring-uk-based-illustrator-marija-tiurina/> [Inaccesible].

Turnbull, Arthur. (1990). Comunicación gráfica, tipografía, diagramación, diseño, producción. México: Trillas.

Van Der Veken, Jan. (2015). The best illustrator you've never heard of: An in-depth interview with Belgian illustrator Jan Van Der Veken. It's nice that. Recuperado de <https://www.itsnicethat.com/features/the-best-illustrator-youve-never-heard-of-an-in-depth-interview-with-belgian-illustrator-jan-van-der-veken>

Velasco Aranda, Rosario. (2017). La ilustración gráfica aplicada al diseño. Tesis de doctorado. Universidad de Granada.

Zárate Ruiz, Arturo. (2010). El estilo artístico. Reflexión e instrucción breves sobre su perceptiva clásica. Razón y Palabra, (núm. 72).