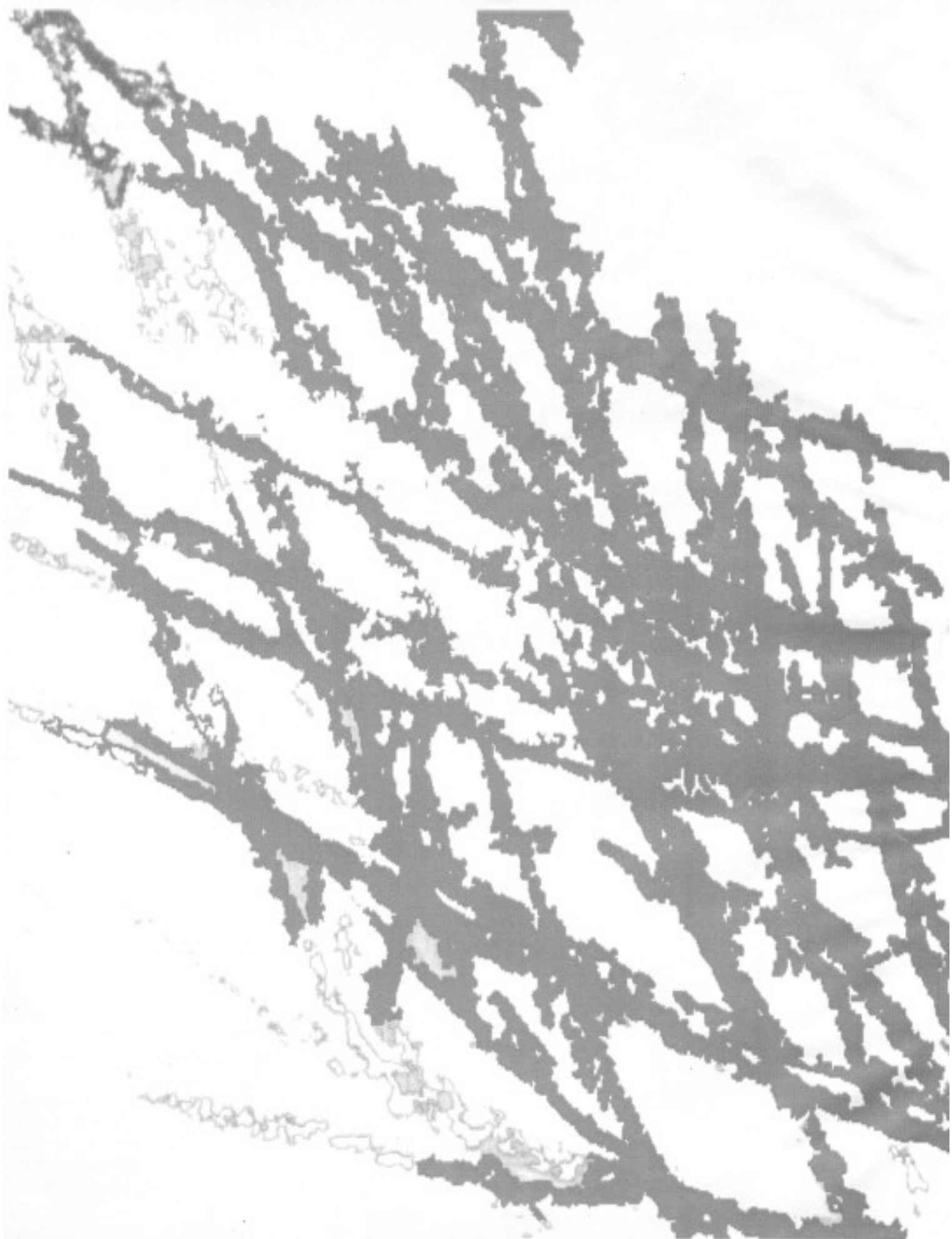


**LA ILUSTRACIÓN Y EL DISEÑO GRÁFICO COMO LENGUAJE**

**ANDRÉS EDUARDO SÁNCHEZ ROJAS**

**UNITEC  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA  
FACULTAD DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA  
BOGOTÁ D.C  
2005**





**LA ILUSTRACIÓN Y EL DISEÑO GRÁFICO COMO LENGUAJE**

**ANDRÉS EDUARDO SÁNCHEZ ROJAS**

Trabajo de Investigación Dirigida para optar por el título de  
Tecnólogo en Diseño y Producción Gráfica

Director  
**MARCELO MELENDEZ**  
Docente de la Facultad

UNITEC  
CORPORACIÓN UNIVERSITARIA  
FACULTAD DE DISEÑO Y PRODUCCIÓN GRÁFICA  
BOGOTÁ D.C  
2005



# Dedicatoria

**E**

ste trabajo de grado está dedicado a mis padres, hermano, familia y especialmente para mi abuela Cecilia Rojas, gracias.

Para todos aquellos que de una u otra forma trabajamos y nos relacionamos con las áreas de la comunicación visual; el Diseño Gráfico y la Ilustración.

Aquel que maneja la comunicación visual, tiene en sus manos el poder del lenguaje y la persuasión por medio de la imagen.

**A**

gradezco a mis padres, hermano familia, docentes, amigos, conocidos y todos quienes de manera directa e indirecta han participado en mi proceso de formación tanto humana como profesional, a través de mi vida.

Es otro paso a lo largo de todo un camino que continúa

# Agradecimientos

# Índice

1. Justificación	Pág 6
2. Introducción	Pág 7
3. La Ilustración y el Diseño Gráfico	Pág 8
4. Valores Formales	Pág 15
5. El Diseño Gráfico	Pág 18
6. Analogías	Pág 21
7. Semiología	Pág 25
8. Los Principios de la Gráfica	Pág 28
9. El Lenguaje	Pág 32
10. Sinopsis	Pág 39
II. Valoración Teórica	Pág 40
12. Bibliografía	Pág 41

# Justificación

**E**l campo de acción del Diseño Gráfico es muy amplio, pero comercialmente es subestimado por otras áreas que también se basan en la imagen para comunicar.

El Diseñador Gráfico es un profesional íntegro que posee las características necesarias para comunicar información visual de alta calidad, aprovechando sus conocimientos y utilizando a la Ilustración como medio de gran valor estético.

La Ilustración y el Diseño Gráfico son complemento recíproco de información visual. Este trabajo es una prueba real de esta afirmación.

# Introducción

*La imagen es el medio de expresión con mayor valor de estética e información.*

*El manejo de la imagen se presenta de muchas maneras y las áreas profesionales que se encargan del tratamiento de la misma, son bastantes, pero la que mejor lo hace es el Diseño Gráfico por medio de la Ilustración.*

*La ilustración es el eje de toda comunicación visual y por ende el eje del proceso comunicativo a través de la imagen, quien ilustra tiene en sus manos el poder de la persuasión visual.*

## LA ILUSTRACIÓN Y EL DISEÑO GRÁFICO COMO LENGUAJE

**E**l ser humano gracias a su evolución, posee la facultad de comunicarse con otros de su misma especie a través de diversas maneras, señas, sonidos, gestos, movimientos, etc pero todo esto se resume o simplifica en un lenguaje o idioma, el lenguaje ha evolucionado con el pasar de los años y es así como el hombre además de comunicarse a través de los sonidos articulados generados por su boca, ha generado gracias a su tecnología, otras formas para hacerlo, el lenguaje visual es una de estas.

Desde los primeros dibujos realizados por las culturas antiguas sobre las piedras de las cuevas o de los lugares que habitaban, el hombre empezó a crear y mejorar sus técnicas para expresarse gráficamente, con el fin de representar la realidad que los rodeaba y quizás dejar huella de su existencia.


El tiempo paso y con el muchas técnicas; hasta llegar a nuestros días donde la imagen es utilizada por diferentes medios para comunicar algún mensaje.

La imagen es en la actualidad el medio más confiable para transmitir una idea, todo lo que tenemos a nuestro alrededor tiene un fin específico que es el de comunicar información; que mejor manera de hacerlo que a través de algo que se ve.

El texto es muy importante pero la imagen lo complementa, y en muchas ocasiones una imagen puede llegar a decir mucho más de lo que un texto puede llegar a comunicar.

La manera como las imágenes son tratadas para llegar a su fin son muy variadas así como los programas y las técnicas para su transmisión, un simple dibujo, el comic, las ilustraciones, revistas, libros, periódicos, el cine, la televisión, el Internet, la multimedia, la animación entre otros; son solo algunos de los múltiples medios en los cuales la imagen es participe.





La pregunta que surge es, ¿por qué? una imagen consigue ser tan importante, y a la vez tan especial, la verdad es que no es solo la imagen, son todos los factores que hacen de esta algo visualmente rico y llamativo, no es solo el dibujo, es su estilo, su contenido, su forma, el espacio, en si un conjunto de elementos visuales que al ser utilizados de la manera precisa y funcional forman todo un concepto, que es mucho más amplio, si es sumado a factores tridimensionales de manipulación, todo esto es comunicación visual y por ende Diseño Gráfico.

Entonces que es el Diseño Gráfico, la verdad no son solo dos palabras es el sentir de un creador que comunica y logra convencer con el poder del lenguaje que le es otorgado por la imagen, el Diseño Gráfico no se obtiene de la teorías si no de una practica constante y efectiva; no basta con leer y repetir, lo importante es leer, admirar, sorprenderse y crear de una manera objetiva ya que es ese el verdadero fin: ser objetivo en lo referente a la comunicación visual.

Si el diseñador como profesional de la imagen no crea está perdido, obviamente debe tener parámetros que le brinden una referencia en el campo de acción, pero esos parámetros no se deben basar en la repetición, se debe crear e informar al mismo tiempo.

Actualmente se tiene un concepto errado de que o quien es en verdad el diseñador gráfico, para muchos por no decir que para todos es un profesional que se encuentra limitado a lo que el cliente o la necesidad le exija, la verdad es que aunque si debe complacer las exigencias del cliente, por mas extrañas o raras que sean sus intenciones, el diseñador esta capacitado para

tomar estas ideas y crear de una manera gráfica estos conceptos con el fin de convencer, pero sin dejar de un lado su experiencia personal como desarrollo en un medio que esta en permanente cambio y requiere mentes de pensamiento abierto y en espera de nuevas formas de expresión.

La limitación entonces no existe si se toma en términos de lenguaje y expresión.

Ahora bien el Diseño Gráfico como profesión enriquecida de conceptos tanto teóricos y técnicos, como expresivos, contiene en su amplia gama de posibilidades de lenguaje a la Ilustración; que analizada desde un punto de vista estético puede ser tomada como "la piedra angular" de la comunicación visual; como se explica anteriormente, la imagen como tal, es la base de un buen proceso comunicativo, mucho más cuando se habla de lenguaje visual.

La Ilustración en si contiene todos los elementos visuales requeridos para comunicar gráficamente todo un concepto narrativo de valor estético. De igual manera que en el Diseño Grafico, en la Ilustración el concepto se da no por la reproducción, si no por la producción, en este caso la producción de la narrativa visual, de acuerdo a ello entonces ¿Cómo se define a la Ilustración?

Para explicar lo que en si es la Ilustración es necesario entender lo que es el dibujo y como se relaciona con la misma.

## EL DIBUJO

Un dibujo es la representación de una realidad a través de una imagen gráfica, por medio de líneas, puntos o sombras; esta imagen puede pertenecer a la realidad común que todos manejamos, o tal vez hacer parte de otra realidad ya sea imaginativa o muy abstracta dependiendo de lo que el autor quiera mostrar; si es algo que se ve o que se crea en la mente.



Dibujo de Boris Vallejo

El dibujo es la forma más simple para representar una realidad, puesto que se compone de un contorno que crea una imagen por medio de una buena proporción y excelente manejo del espacio, el cual pretende generar significación.

Con el nos comunicamos de una manera sencilla; es decir es un medio natural para expresarnos como seres racionales que somos, esto se ha demostrado desde las épocas más antiguas en las que el hombre se baso en el dibujo para poder comunicarse, además el gusto por dibujar es algo que nace y evoluciona a través de la vida, a medida que se obtienen más conocimientos la manera de expresarlos mejora.

En ocasiones un dibujo no es el contorno si no el encanto o fascinación por un tema o idea que se desee mostrar gráficamente.

Los dibujos no reproducen o copian la realidad son una manera de plasmarla en un sustrato que por lo general es plano como el papel.

Esto no quiere decir que un dibujo es lo más simple que se pueda realizar puesto que algunos pueden tardar en ser realizados, además otros son elaborados con técnicas y procesos que no son tan sencillos como lo es trazar un contorno con un lápiz.

Grafito, la tinta china, el carboncillo, la tiza, el pastel, el acrílico, la acuarela etc. Son algunas técnicas y sin dejar a un lado la influencia que el sustrato puede ocasionar en el manejo tanto de la técnica como del dibujo en sí mismo.

El dibujo también es al mismo tiempo la base para todo tipo de representación visual, hasta el más complejo de los sistemas visuales que se pueda crear parte de un dibujo en boceto o en otras palabras de un conjunto de líneas y sombras manejadas en buena proporción que se realizan como preámbulo de un acabado final, el cual se toma como referencia para el perfeccionamiento o modificación del mismo.

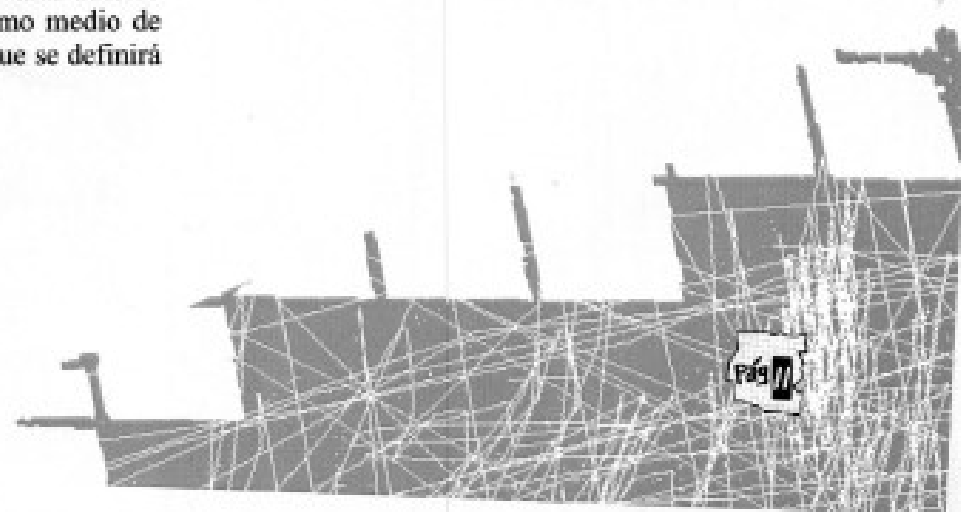
Esto quiere decir que el dibujo es el primer paso para la ejecución de un concepto visual.

Hasta este momento la definición de lo que es un dibujo no presenta mayores inconvenientes, pues es una cualidad que nace y evoluciona con el humano, además se ve cotidianamente en nuestro entorno; pero cuando el concepto avanza y toma más fuerza haciéndose más complejo, es decir, cuando el dibujo crece visualmente hablando se transforma en lo que es conocido con el término de Ilustración.

El concepto de ilustración no se puede resumir en unos cuantos renglones, ya que como concepto es muy amplio y mucho más cuando esta ligado al Diseño Gráfico como medio de expresión para convertirse en lo que se definirá como comunicación Visual.



Autor: Rafael di Sanzio



# LA ILUSTRACIÓN

**L**a ilustración o el ejercicio de la misma esta relacionado con el dibujo y puede llegar a convertirse o ser arte; aunque para muchos la comparación no existe y cada uno de estos conceptos están muy separados, la verdad es que tanto el dibujo como ilustración se pueden tomar desde la perspectiva del arte y ser representaciones de manifestaciones o hechos reales, a partir de un punto de vista personal, por parte de la persona que realice la imagen.

**En el medio del Diseño Gráfico la ilustración es una forma de convencer y vender una idea pues causa impacto visual y logra convencer.**

Gráficamente hablando una ilustración es la imagen que parte de un dibujo y en unión a diferentes elementos visuales como la forma, el color, el tamaño, los acabados, el espacio y la manera como son mostrados forman todo un sistema visual que cautiva y retiene la atención del espectador. Es la evolución de un dibujo.

Las ilustraciones son usadas para dar mayor importancia o para complementar un tipo de información escrita que se halle, pero también pueden hablar por si mismas sin necesidad de un texto explicativo.

Hay momentos en los cuales la ilustración deja de ser complemento de una información para convertirse en una pieza única de impacto y narrativa visual.

Un dibujo empieza a ser llamado ilustración cuando la imagen cautiva de inmediato, como si fuese un imán para los ojos del observador, en este punto no importa mucho el mensaje si no la sensación que transmite, y que de un modo u otro y aunque suene un poco contradictorio, la sensación producida por la imagen, es el mensaje.

La ilustración posee una atmósfera especial que la hace más llamativa, es como *"la sazón que le puede llegar a dar un Chef al más sencillo de los platos para un desayuno casero"*.



Ilustración por Boris Vallejo

Entonces un simple dibujo puede convertirse en todo un concepto narrativo de valor visual, siempre y cuando este bien apoyado por los elementos gráficos requeridos para una buena lectura por parte de quien observe la imagen en conjunto, lo que ya lo define como ilustración.

Una ilustración puede ser visualmente "grotesca!", cuando las figuras y su entorno no son precisamente la imagen de lo que a todos se nos enseña por belleza; los paisajes, el sol, los árboles, en fin todo lo natural y los elementos a los que popularmente se les ve como bonitos, pero acaso la oscuridad no puede ser sinónimo de belleza? Es relativo al punto visual, todo esto es ilustración el lograr que una imagen que no es reconocida como agradable para los ojos, se convierta en algo que si lo es, causando admiración y encanto.

Entonces un ilustrador se define como quien es capaz de percibir una realidad y plasmarla de manera visual, por medio de una valoración de imagen rica en elementos de comunicación; no es solo el realizar una imagen bonita, es el hecho de crear y llevar al espectador a una atmósfera en la que él se sumerge en un estado de admiración; una admiración que lleva a lo más profundo del ser humano como ser racional, una admiración que penetra en el individuo creando diferentes tipos de sensaciones.

De acuerdo a la información descrita se puede encontrar una relación entre la ilustración y el arte, la ilustración puede llegar a convertirse en arte.



Ilustración para El libro El señor de los Anillos,  
por Alan Lee

**A** través de sus obras el autor es capaz de transportarnos a otros mundos, épocas o momentos, logrando captar la atención del espectador, sumergiéndolo en otra realidad. El objetivo es transmitir mensajes de significación cultural por medio de la estética.

Una obra de arte trasciende, tanto en imagen como en mensaje a través de los años, puede informar acerca de las situaciones que se dieron hace algún tiempo, las personas y costumbres que pudieron existir, las cosas que habían o se perdieron. Es una ventana al pasado, presente o futuro.

## EL ARTE

Las obras de un artista pretenden transmitir información y generar una gran cantidad de sentimientos por parte de quienes las observan, de la misma manera que la reflexión personal sobre el mensaje que se transmite. Pero la obra posee la expresión de quien la realiza, es decir expresa el espíritu de un artista, y por esta razón no se puede encasillar de una forma objetiva que la defina como un concepto específico.

Un artista es la persona que se basa de una forma visual para expresarse. Logra plasmar en sus obras sentimientos, momentos, ideas, cosas, animales, plantas, frutas, el mundo que lo rodea; en fin cualquier cosa que se vea o imagine, lo pueden representar por medio de arte.

Siendo más precisos y de acuerdo a todo lo escrito anteriormente se concluye que el dibujo y la ilustración van de la mano, siendo esta última la evolución visual del primero; y cuando una ilustración pasa de ser un elemento de tipo comercial que informe o complemente un mensaje con un fin determinado, a ser un elemento de admiración visual con fuerza gráfica y narrativa que puede trascender con el tiempo, siendo la expresión interna de quien la realice, la ilustración es tomada como arte.

**Por otro lado el Diseño Gráfico y la Ilustración están ligados, cada uno posee características que los define como conceptos amplios en el lenguaje visual y de la misma manera, son complemento el uno del otro. Para comunicar a través de la imagen hay que hacerlo con sutileza, y esto es permitido solamente por el lenguaje gráfico, en donde el Diseño y la Ilustración toman fuerza y cumplen su finalidad, comunicar.**



Autor: Luis Caballero



# LA ILUSTRACIÓN

## Los Valores Formales

### El Avance Del Dibujo

La ilustración es la imagen evolucionada que se puede llegar a crear a partir de un dibujo.

Cuando un dibujo deja de ser representación y pasa a transformarse en todo un valor de significación visual que contiene los elementos gráficos necesarios para cautivar y retener la atención de un observador, en donde este, se sumerge en otra realidad; se dice que existe la ilustración.

Ahora bien si la ilustración es el avance visual de un dibujo, entonces esta comprende un conjunto de piezas o elementos gráficos que la definen con sus propias características convirtiéndola en una pieza única de admiración para quien la ve, una herramienta de significación visual para narrar gráficamente todo un concepto

Una imagen es perceptible si esta contiene los elementos necesarios para enriquecerla, de lo contrario simplemente es algo que se ve y no crea recordación o admiración hacia quienes la observen. cuando una imagen queda en la memoria o llama la atención de inmediato es cuando de verdad se sabe si la imagen funciona o no.

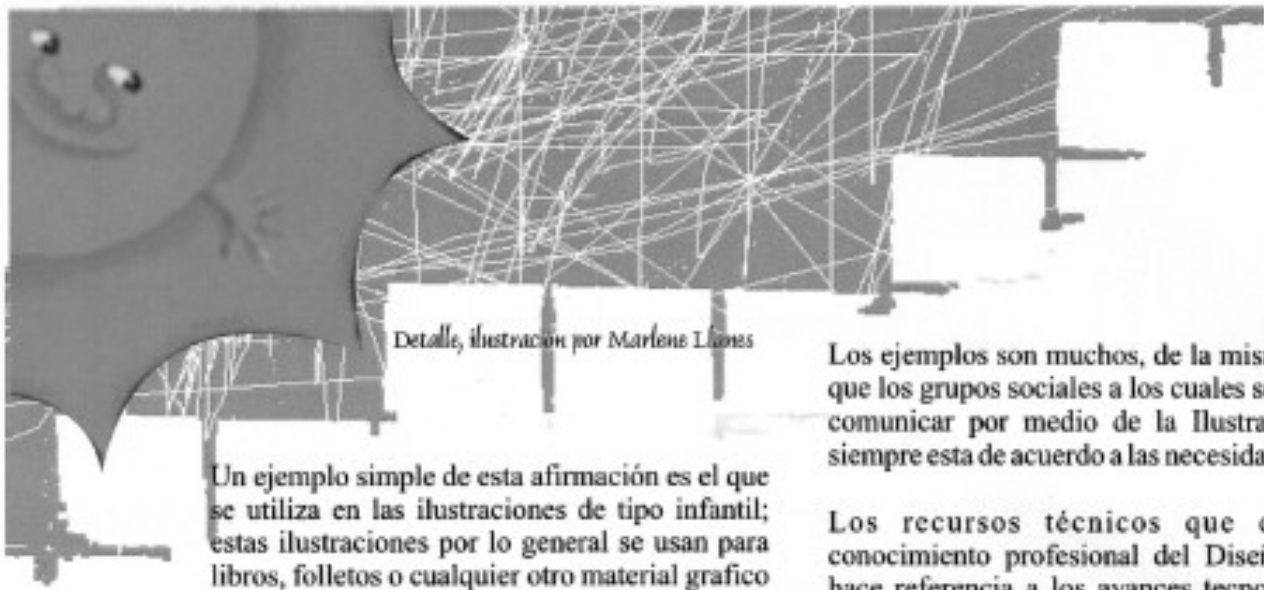
Para lograr el impacto visual, el diseño gráfico brinda recursos de significación a la hora de comunicar un mensaje, otorgando a la ilustración la posibilidad de un lenguaje propio, el cual la hace complemento del mismo.

### Recursos Teóricos, Técnicos Y De Expresión

Los primeros recursos, los teóricos; ofrecen la posibilidad de convencer al espectador de acuerdo a su condición, esta depende de factores sociales, culturales, políticos, religiosos, y en si todos los factores que nos pueden llegar a identificar como seres humanos pertenecientes a una comunidad, que aunque no todos somos iguales, si compartimos características similares, que nos identifican o relacionan con grupos sociales organizados.

Es así como para comunicar a un sector determinado de la sociedad, la ilustración aprovecha la teoría que el diseño gráfico le ofrece para captar la atención; visualmente hablando, claro esta.

A partir de ello la ilustración se basa en elementos formales de composición gráfica como lo son la forma, el color, el tamaño, los espacios, su interrelación y su significado directo o indirecto con los ojos del receptor de la imagen.



Detalle, ilustración por Marlene Llanes

Un ejemplo simple de esta afirmación es el que se utiliza en las ilustraciones de tipo infantil; estas ilustraciones por lo general se usan para libros, folletos o cualquier otro material gráfico que le pueda servir a un niño en su desarrollo como persona; mediante dibujos y textos cortos logra captar la atención de los infantes, pero, de acuerdo a las necesidades de comunicación que exigen los pequeños, estas ilustraciones no pueden ser "fuertes" gráficamente.

Es decir se deben usar colores suaves, formas sencillas por lo general moderadas para el ojo, en otras palabras, las líneas gruesas o las puntas o segmentos deben traer redondeles y no ángulos cerrados, ya que para un niño esto puede resultar agresivo por decirlo de alguna manera. El niño se debe sentir en confianza para admirar, leer, sorprenderse y posteriormente aprender; ya sea de una sola imagen como ocurre en el caso de los más pequeños o complementar lo visto con un texto explicativo de fácil lectura que argumente la imagen que lo acompañe, en el caso de los niños un poco más grandes.



Página 10

Yui ji ch, serie animada de TTA

Los ejemplos son muchos, de la misma manera que los grupos sociales a los cuales se les puede comunicar por medio de la Ilustración, pero siempre esta de acuerdo a las necesidades.

Los recursos técnicos que ofrece el conocimiento profesional del Diseño Gráfico hace referencia a los avances tecnológicos, el software y el hardware para diseño como tal, los métodos de impresión, tipos de sustratos, formas de corte, y en si todo lo finalmente se puede utilizar para dar el último paso a una pieza gráfica, es decir, la conclusión final, lo real y tangible de un diseño.

Para este caso la Ilustración se ayuda de técnicas para hacerse en si misma, estas técnicas varían de acuerdo a la necesidad, economía y funcionalidad que requiera la pieza gráfica con relación a la Ilustración que la acompañe y por supuesto también depende del autor de la imagen y su desempeño con la técnica. No todos los ilustradores manejan de igual manera todas las técnicas, y no todos usan el mismo método, algunos incluso están en permanente búsqueda y cambio de las mismas.

Para fortalecer esta información tomemos, de nuevo el ejemplo de las ilustraciones para niños, en este caso ya se hace referencia a los libros y su contenido; es decir si son niños muy pequeños los colores ha usar probablemente son colores planos a varias tintas, el color puede darse por computador para hacerlo más legible o manualmente con pintura o lápiz de color que luego se puede pasar por un scanner.



Por último los recursos de tipo expresivo que la Ilustración puede tomar del Diseño se basan como todo, en la intención de la comunicación, pero en este caso, la mano del ilustrador juega un papel importante; pues la expresión que puede tener un imagen es dada por su creador; es decir el estilo y la personalidad gráfica de un objeto.

Continuando con el ejemplo del libro para niños, las ilustraciones para un bebe deben llevar al espectador en primer caso a los padres que son los que escogen lo que el niño puede admirar o simplemente ver a un estado de "ternura gráfica" en otras palabras imágenes simples y muy tiernas, que produzcan buenos sentimientos.

En conclusión; los valores de forma que la Ilustración toma de los recursos que el Diseño Gráfico como herramienta de comunicación visual les brinda, están relacionados con las necesidades visuales que requiera el grupo social al cual se le esta diseñando una o varias piezas gráficas.

Esto no quiere decir que la imagen se limita, el diseñador esta capacitado para crear y convencer a través de estos valores formales utilizando su alta dosis de creatividad que debe tener para inventar una imagen que funcione; además el estilo y el lenguaje que cada autor puede plasmar, es su carta de presentación; en otras palabras su identidad como profesional.



El oso Yogi, por Hanna Barbera

*El estilo y el lenguaje que cada autor puede plasmar, es su carta de presentación; en otras palabras su identidad como profesional.*

## 2.

## El Diseño Gráfico

### La Posibilidad Visual

**E**l Diseño Gráfico es todo un conjunto de posibilidades visuales que se utilizan con el fin de informar objetivamente; partiendo de los elementos y conceptos valga la redundancia, gráficos.

El Diseño Gráfico tiene entre sus características, todas las que se relacionan con la venta de una idea a partir de la gráfica como medio de persuasión visual para los compradores; es decir su cometido es atraer la atención de quien se dirige a la compra de un producto, y que mejor manera de hacerlo que por medio del impacto visual.

En otras palabras el diseñador gráfico tiene la capacidad para captar la atención, informar y convencer por medio de la imagen, "es el alquimista del conocimiento visual", quien mejor manipula el poder que le es dado por el lenguaje gráfico.

De la misma manera en que un orador cautiva la atención de su público, por medio de un diálogo en el que los espectadores no se alejan del tema y cada vez se empapan más del mismo, el diseñador hace lo mismo; pero con la sutileza que solo le puede brindar el manejo adecuado de la imagen como medio de expresión visual.

Si miramos a nuestro alrededor encontramos múltiples formas de cautivar la atención de alguien, sonidos, señas, gestos, movimientos, en sí todo es imagen o acaso un sonido en la mente no produce algún tipo de imagen en el cerebro. Todo lo que observamos produce algo en nuestra mente; ya sea rechazo, curiosidad o admiración; el hecho real es que la imagen es el motor del actual mundo.

El diseñador es quien une las estructuras y el concepto en un núcleo visual. Es decir, las preguntas Qué?, Para Qué? y Dónde? en un Cómo?

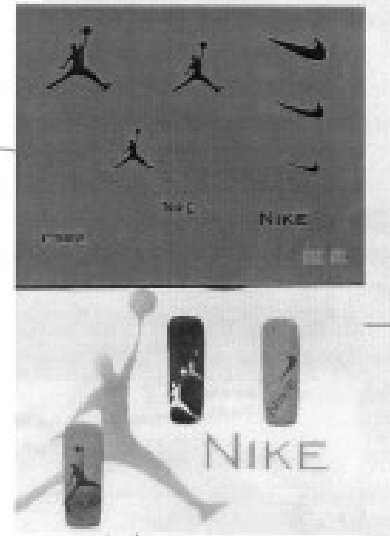


Imagen publicitaria para la marca Nike

El diseñar gráficamente comprende todo un proceso de relación entre quien hace un mensaje, la forma en que lo transmite y el que lo recibe; la base de toda comunicación un emisor un mensaje por medio de un transmisor un receptor.

El diseño es el transmisor del mensaje creado por el diseñador y recibido por el espectador.



Imagen publicitaria para la marca Coca-Cola

Comunicar visualmente una idea o algún tipo de información requiere no solo del conocimiento de los elementos que forman y designan al diseño si no también del manejo de los mismos; o simplemente el mensaje no llega, como si el transistor no tuviera buena señal y el receptor en este caso el observador no pudiese enterarse de lo enviado.

La astucia juega un papel importantísimo en este proceso ya que si tenemos en cuenta que no todas las personas piensan y se comportan de la misma forma, de igual manera no todas las personas reciben la información de la misma manera. Hay que saber a quien enviarle el mensaje y como hacerlo mejor para que de verdad llegue y lo más importante sea tomado como debe ser, o como el creador del mismo quiere que sea tomado.

Es aquí donde la **iconografía** de la imagen hace su aparición; la iconografía de una imagen es el conjunto de factores que la forman y la definen en si como una imagen siendo esta funcional o no dependiendo de la necesidad que requiera el mensaje para ser enviado.

Como se explicaba en capítulo anterior no todo es para todos y no todos son para uno; el nivel social, la cultura, las costumbres, el lugar, el tiempo etc no son los mismos o al menos similares para pocos.

Ahora si, el Diseño Gráfico busca convencer, la Ilustración también y en este caso no se pueden separar, si tenemos un material de diseño y lo complementamos con una Ilustración este tomará mayor lectura, forma y apreciación. Por lo tanto si tenemos una Ilustración o un conjunto de estas y para ser mostradas o expuestas con un fin específico el diseño es utilizado para crear la atmósfera adecuada para una mejor lectura de las mismas.

Caratula para dvd, La era de hielo



Ejemplos de esta afirmación son muchos pero el que tal vez tenga mayor recordación es el de los comics, un comic vende una idea, cual?, una historia que divierte o entretiene con un encanto similar o en algunos casos mucho mayor que el de la televisión o el cine pueden llegar a plasmar en sus observadores.

Para crear ese encanto se basa en la Ilustración de una historia a través de imágenes que se supone o se crea la suposición que van consecutivas; como un conjunto de fotos, pero estas tienen texto, forma y diagramación, lo que le brinda al espectador mejor lectura, comprensión y atención.

A estos elementos visuales se les puede sumar elementos de manipulación; ediciones especiales de revistas en las que las portadas son de un material diferente que las hace de colección o simplemente de admiración. Todo esto en conjunto es lo que se conoce como la comunicación visual de una sociedad, o mejor el Diseño Grafico aplicado, la necesidad satisfacer a los lectores con historias impactantes tanto en lo visual como en el contenido en si.

Lo cierto es que el Diseñador Grafico tiene en sus manos el poder de la imagen y con el poder de convencer, para vender una idea partiendo de otra idea, pero enfocando todo el concepto en una grafica que cautiva, informe, convenga y retenga.



Ilustración para el comic Wildcats



*La Ilustración En El Diseño, La Arquitectura Y El Arte*

*Campo De Acción De La Ilustración*

**E**l campo de aplicación del Diseño Gráfico es muy grande; ya que es usado como base para muchos otras ramas dentro del mismo como tal; todo tiene diseño; basta con asomarse por una ventana y mirar al pavimento de cualquier calle, las tapas de las alcantarillas, pequeñas, grandes, ovaladas, rectangulares, cuadradas, planas, con tallados etc, estas tapas no tienen esa forma porque si y ya, la verdad es que su forma, su material, su ubicación y en general lo que conforma la identidad de la tapa hace parte de una necesidad que busca solución; por lo tanto, es erróneo decir que el diseño es una actividad separada de muchas otras.

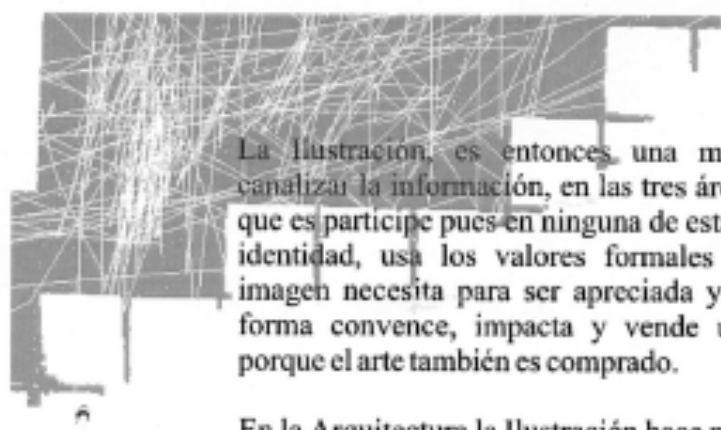
Para ser más específicos si se analizan al diseño industrial, diseño de modas, de empaques, el diseño de un carro, de una casa, de un computador, hasta de un caja para leche, etc cualquier cosa, de por si todo tiene diseño como ya se menciono, encontramos que los valores formales que le dan la identidad de acción al Diseño Gráfico están presentes en estas alternativas creativas de comunicación.

Como se ha venido explicando a lo largo de texto el Diseño Gráfico y la Ilustración van de la mano y aunque esta ultima parezca estar contenida dentro del primero, lo cierto es que también es autónoma y tiene su propia identidad, basándose en el diseño para ser más específica, concreta y funcional de acuerdo a la necesidad.

Por eso encontramos a la Ilustración como punto de partida o de solución para muchas otras áreas relacionadas con la imagen. La arquitectura, el arte y por supuesto el Diseño Gráfico.

**L**a principal diferencia de la Ilustración en relación al arte y el diseño o la arquitectura radica en su utilización, en la finalidad por la cual existen estas áreas, por un lado están las bellas artes, en estas áreas la finalidad no es de tipo objetivo, al contrario son de tipo subjetivo, lo importante es expresar lo que se siente o se quiere dar a conocer del mundo que rodea al artista; es su punto de vista su forma de interpretar la realidad que lo rodea, los fines no son propiamente comerciales aunque al final si, cuando consigue vender su trabajo. El arte es del hombre para el hombre

En otro plano esta el Diseño Gráfico y la arquitectura en donde lo importante es ser objetivos, convencer y vender una idea por medio de la imagen, en estas áreas si importa lo que el observador quiere, el punto de vista personal se transforma en el manejo funcional de una imagen sin olvidar que con ella el autor se puede expresar, pero de una manera mucho más concreta y real; *lo concreto y lo real no le quitan lo atractivo, es más le da más fuerza y sitúa a su creador, los diseñadores y los arquitectos en un estado de análisis—y de comprensión mucho más alto pues se mueven en un medio subjetivo para crear algo objetivo.*



La Ilustración, es entonces una manera de canalizar la información, en las tres áreas en las que es participe pues en ninguna de estas deja su identidad, usa los valores formales que una imagen necesita para ser apreciada y de igual forma convence, impacta y vende una idea, porque el arte también es comprado.

En la Arquitectura la Ilustración hace parte de la etapa de bocetación y de presentación de un proyecto; como se habla de un producto de grandes dimensiones y con mucho valor económico, los arquitectos no se pueden dar el lujo de construir y preguntar si gusto o sirvió el producto, para luego tumbar y volver a construir.

El trabajo de la Ilustración en la arquitectura consiste en acercar al cliente lo que más sea posible al producto real, para ello los dibujos, las maquetas y piezas a tamaño escala son importantes a la hora de examinar la funcionalidad de la idea, en este caso, una construcción.

Por ello la Ilustración es más precisa en cuanto a lo que en si es la forma, el tamaño, el color, el espacio todos estos elementos que la componen son utilizados de una forma precisa, lo más real posible, puesto que un error por pequeño que pudiese parecer puede constar mucho.

En términos simples la Ilustración es tomada como un mapa para seguir el mejor camino que lleve a su destino, es la guía de construcción de un edificio, en ella se puede analizar la objetividad del producto sin necesidad de tener que crearlo a tamaño real y con los materiales que se deben usar.

De la misma manera que en la arquitectura, en el Diseño Gráfico la Ilustración es el elemento que termina por cautivar y convencer, pero en este caso no solo para la bocetación, si no más bien como complemento visual de la idea a vender.

En el campo del arte, la Ilustración es un dibujo desarrollado con un mensaje o concepto narrativo que se quiere expresar, la Ilustración para este caso no cumple las exigencias del cliente, cumple las necesidades de comunicación que el autor quiere dar a entender y el cliente que en este caso sería el comprador o el admirador de la obra, el que se identifica con el mensaje impórtelo o no a su realizador, se es totalmente libre a crear lo que se le ocurra y claro pueda plasmar.

Boceto y final de una construcción de Kenzo Tange, estadio olímpico.



### *Similitudes Entre Las Áreas*

La comparación del uso de la Ilustración en el Diseño Gráfico, la arquitectura y el arte es similar por no decir que es la misma; si se tiene en cuenta, las tres áreas utilizan un mensaje para comunicar; este mensaje es de tipo visual todo lo que se tiene o se crea en estas es para verlo, si no se ven las cosas no hay mensaje que transmitir; el arte usa texturas, y estas no se miran si no se sienten, es cierto, pero quien siente esa textura crea en su mente algo visual, incluso algunas texturas se pueden percibir con solo observarlas, al ver un elefante la sensación es de sequedad y rugosidad, si se observa la piel de una foca, se siente que es liza y grasosa; no es necesario tocarlo para percibirlo.

### Iconografía

Las tres áreas utilizan una iconografía, cada forma, color, tamaño, el espacio, etc. todas tres usan esos elementos y los relacionan unos con otros para crear el mensaje visual que quieren transmitir. Por ejemplo el artista quiere usar el color rojo para expresar su amor hacia el mundo, el Diseño usa el rojo porque es el color corporativo de Coca Cola, y la arquitectura lo utiliza para crear unidad visual entre las cosas de la misma marca, y construye un edificio para sus oficinas y pinta algunas paredes con el color rojo.

El fin del uso es relativo pero el elemento que se usa para comunicar es el mismo.

### Espectador - Objeto

La relación de la Ilustración con estas tres áreas de la imagen es la interrelación que se presenta entre el espectador y el objeto; en otras palabras lo que ocurre cuando una persona observa el objeto.

Encontramos que el observador es quien elige si la imagen o el objeto funciona, ya que este es el jurado, pues tanto en el diseño como en la arquitectura y el arte el que compra es el que siente admiración o funcionalidad en lo que ve.

### La Tridimensionalidad

Un factor importante que tiene mucho que ver con el punto de la interrelación entre el espectador y el objeto es la tridimensionalidad que pueda llegar a poseer un objeto, un factor tridimensional de uso hace que el usuario tenga una mejor aproximación al objeto, pues lo puede manipular y encontrar más útil. Lo transforma en una pieza digna de admirar y de adquirir.

Para una persona resulta fascinante el poder cambiar las figuras de un objeto, cambiar el color, mover el objeto como tal; en fin todo lo que se le ocurra a su creador, lo pueda plasmar y el usuario lo pueda captar fácilmente.

En el ejemplo de los libros para niños, en el caso del Diseño Gráfico, que interesante es para un niño abrir un libro y encontrar figuras que se

salen del papel y crean otro mundo en el mismo libro, los libros tridimensionales en los que se despliegan figuras y formas cuando se abre una página.

En el arte, una exposición en la cual el visitante pueda moverse en un entorno fabricado simulando otra realidad, que sumada a las obras expuestas lo sumerjan en otro mundo.

Y en la arquitectura; mejor ver, todo es tridimensional, las maquetas para una construcción son de gran atractivo visual y punto de convencimiento sin ser la pieza real; aunque después lo sea.





## El Dibujo

La ilustración esta presente tanto en el diseño y la arquitectura como en el arte, y por consiguiente el dibujo se encuentra en las tres áreas.

El dibujo es la base para cualquier tipo de manifestación visual, puesto que gracias a su simpleza en el manejo del concepto, y su facilidad y rapidez para ser plasmarlo, se convierte en una herramienta imprescindible para la bocetación.

Es posible que no se cree un boceto, más que todo si al arte se refiere; pero aún así es necesario identificar los espacios y los tamaños en otras palabras definir como irán plasmadas las áreas del sustrato, o al menos donde empezar o



Boceto y final para la película Tarzán de Disney.

## Las Técnicas Análogas Y Digitales

Los autores de las piezas visuales que se crean para cualquiera de las tres áreas de las cuales se ha hablado tienen en su poder gran cantidad de técnicas, para facilitar la creatividad y la producción de sus imágenes.

Estas técnicas pueden ser clasificadas en dos grupos, las técnicas análogas y las técnicas digitales. Las primeras son las más clásicas y las que permiten al creador tener más contacto con el sustrato, es una comunicación directa entre el autor y el sustrato; ya que son técnicas manuales.

Boceto y final Digital para la serie South Park.

Las técnicas digitales tienen que ver con los avances tecnológicos que se presentan, como puente entre el creador y su idea utilizan los medios digitales o sistemáticos para crear, estas técnicas al igual que las anteriores son muy variadas y también ofrecen múltiples posibilidades de expresión.

El escoger cual de las dos técnicas es más aconsejable o cual brinda mejores posibilidades no es cuestión de elección; es cuestión de estilo y manejo, no todos los creadores manejan las mismas herramientas de la misma manera, lo importante es llegar al objetivo de comunicar algo ya sea subjetivo, como en el arte u objetivo, como en el diseño y la arquitectura

Hay creadores que unen las dos técnicas y no por eso son pertenecientes a una sola corriente o siguen un solo principio; lo que se busca es comunicar.



La Ilustración se presenta en todas las áreas que se refieran a la comunicación visual como herramienta expresiva que cautiva, presenta las mismas características de manejo; así el objetivo visual no sea el mismo.



## 4 Semiólogía

### Los Signos En La Ilustración

La actividad de la Ilustración posee conceptos gráficos visuales destinados al mejoramiento de la misma como concepto de valor visual.

El Ilustrador conoce, aplica y entiende estos valores de significado con los cuales crea; estos valores son el complemento teórico de los valores formales, ya que hace referencia al significado que puede llegar a tener una imagen desde el punto de vista ilustrativo y de acuerdo al tipo de problema visual que se desee solucionar mediante la imagen.

Estos valores de concepto están contenidos en la narrativa gráfica que fundamentan la actividad de la Ilustración dentro del medio del Diseño Gráfico, pues en ellos se ve la identidad autónoma de la Ilustración para la comunicación.

### La Narrativa Gráfica

Narrar es la acción de contar o explicar un hecho o acontecimiento de manera precisa y de fácil entendimiento para quien recibe la información.

La gráfica es el medio visual para informar o mostrar una idea sin necesidad de recurrir a los textos largos o complicados, resume todo un concepto expresado en letras en una imagen, ya sea con poco texto o sin el.

Es el contar una historia por medio de la imagen, ayudado por pequeños textos, y en ocasiones con ausencia de este último. Es una historia que se escribe secuencialmente en una o varias gráficas, impactando y creando una atmósfera de admiración visual percibida ante los ojos del espectador que se debe sentir atraído por la misma.

La narrativa gráfica esta conformada por tres características que la definen. La objetividad, la acción y la información.

### La Objetividad

Para empezar la objetividad se refiere precisamente al "target" en otras palabras se refiere a quien se dirige el concepto de imagen, para ello se basa en la psicología del consumidor, su manera de pensar y de actuar dependiendo de factores socioculturales. Los consumidores, en este caso las personas que se van a ver beneficiados, por la narrativa gráfica, los usuarios, no piensan de la misma manera pero si se clasifican de acuerdo a factores que los hacen similares unos a otros.



Historieta: Mafalda, por Quino



Comic: Batman publicado por DC comics

El estrato social, la edad, la educación recibida, el sexo al que pertenezca, los gustos de acuerdo al grupo social del cual hace parte, el lugar donde vive, la actividad laboral en la cual se desempeña, sus costumbres, etc. Todo lo que puede identificar a una persona como cliente potencial de un producto específico, una historia o una imagen que narra un hecho.

La creación de un comic, por ejemplo, tiene su target específico; jóvenes entre los 15 y 25 años de edad, estratos sociales 3, 4 y 5, con educación superior, residentes en Bogotá, estudiantes de áreas visuales, con gusto por historias de aventuras con lenguaje urbano y algo oscuro y ven el comic como un medio de expresión y comunicación.

Para ellos se puede crear un comic de aventuras de algún superhéroe con conflictos de tipo social por su condición de héroe; un spiderman, un X-men por ejemplo.

Ilustración para el libro, El señor de los Anillos, por Alan Lee



### La Acción

Hace referencia a la manera como la Ilustración puede ser creada a través de los avances tecnológicos, es decir las técnicas tanto análogas como digitales; el ser humano a medida que el tiempo transcurre encuentra nuevas formas para crear imágenes, ya sean programas especializados para la creación, el retoque o la abstracción de ideas visuales en el caso de las técnicas digitales. O en el caso de las técnicas análogas, nuevos pigmentos, o sustratos que pueden hacer de una Ilustración algo más llamativo e impactante.

En este aspecto el Ilustrador y sus capacidades como profesional son puestas a prueba, pues allí debe escoger el *Cómo?* de una imagen teniendo en cuenta el *Para quién?* De la misma. Y de acuerdo a ello procederá a crear e informar.

Si se crea un comic con el target obtenido anteriormente entonces para realizarlo sería indispensable una técnica de Ilustración análoga en acuarelas y tinta; para luego ser escaneada, retocada, superponerle algunos globos de texto utilizados para colocar el diálogo de los personajes de la historia y posteriormente ser impresa.

### La Información

Esta es la característica más importante para el éxito de una pieza gráfica; si se tiene el target, y las técnicas para producir la pieza de una manera llamativa que convenga y funcione en el mercado, se necesita del tipo de mensaje que se debe enviar a través de la gráfica.

El mensaje se crea de acuerdo al target y las técnicas a utilizar para realizarlo, este es el tema principal, el tipo de información que se dará a conocer y por ende el que le da la identidad propia a la Ilustración; no se puede buscar un tema propiamente infantil, mediante ilustraciones oscuras con una tema fuerte.



El tema que se utiliza para una Ilustración es su principal eje de acción, todo se encamina hacia lo mismo, la definición del target y las técnicas para su aplicación se deben relacionar.

En conjunto los tres aspectos son los que definen e identifican a la narrativa visual dentro del Diseño Gráfico; depende del ilustrador el saberlos combinar o relacionar de acuerdo a la información que se requiera. Para que una imagen funcione como concepto visual de valor ilustrativo se deben tener en cuenta los tres aspectos y no se puede crear olvidando alguno de estos; la ausencia o la mala aplicación de alguno de estos conceptos ocasionaría el fracaso de la Ilustración.

### *La Comunicación Visual*

La comunicación visual es el concepto estético e informativo que se crea mediante la narrativa visual y el diseño gráfico, es la acción de informar a través de la imagen de una manera sutil y de mayor impacto visual para quien lo percibe; así como también un medio para crear recordación-acerca de un producto y la información que se transmite acerca del mismo; un ejemplo de esto es el perro del papel higiénico Scott, todo aquel que ve a un labrador cachorro lo relaciona con la marca y lo identifica como sinónimo de suavidad. En un contexto de Ilustración esta la abejita amarilla de Conavi, todo el que la ve la relaciona con el banco y con un sinónimo de gentileza.

Este tipo de comunicación tiene tres factores que garantizan su efectividad, de acuerdo al observador y su proceso de asimilación de información; el impacto, la lectura y la recordación.

Una imagen para impactar debe tener todo lo necesario para que un observador se detenga no a mirar si no a detallar el ¿porque? de esa imagen, de acuerdo a ello su lectura será mas o menos clara dependiendo de la manera como se presenta y así será la respuesta del observador, si la imagen impacta y tiene un mensaje claro y conciso de fácil asimilación esta tendrá un nivel de recordación mucho mayor.

En otras palabras, para que se cumpla el objetivo de la comunicación visual que es el de informar gráficamente es necesario que halla impacto visual y una fácil lectura de la información suministrada, para conseguir un buen nivel de recordación que garantice la efectividad del mensaje.

El nivel de recordación es el termómetro para la medición de la efectividad de un mensaje visual que se muestre.

Publicidad para Coca-Cola

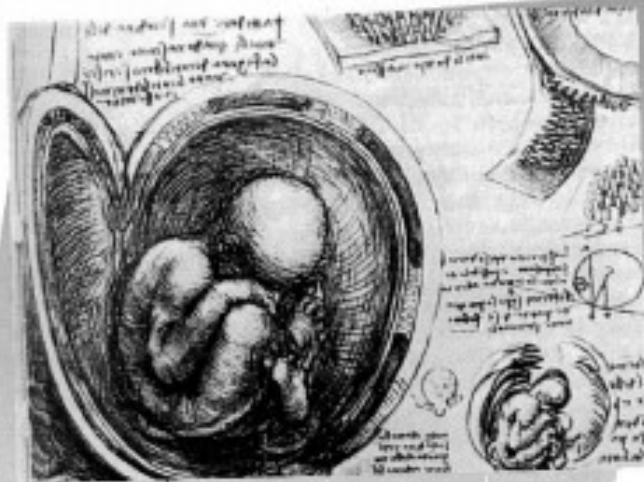


## 5 Principios de la Gráfica

### La Línea

#### Elementos Determinantes

Una gráfica se compone de elementos de tipo visual que se encargan de dar forma y sentido a esta; las ilustraciones son modos de gráfica que no escapan de esta afirmación y por consiguiente se forman de dos elementos determinantes en su lectura y composición. Estos elementos son el dibujo y el color.



Dibujo de un feto, por Leonardo da Vinci

Es el elemento que delimita el contenido de un dibujo, el contorno que se encarga de crear la forma que se quiere dar a conocer, pero este contorno depende de algunos factores de lectura y composición como lo son la figura en sí.

La figura es la representación de la realidad como tal; la primera palabra que se viene a la cabeza cuando se observa el contorno de la figura, la primera lectura que hace el cerebro a simple vista.

El grosor, el cual se mide por el ancho que pueda llegar a poseer el contorno; es decir el tamaño que tiene la línea, su relleno, este elemento hace de la figura algo liviano o algo pesado dependiendo de la intención, también es muy útil cuando se quiere resaltar o dar mayor protagonismo a una forma determinada; es así como un dibujo en un fondo de color fuerte puede tomar más fuerza y salir de ese fondo para ser el punto visual del observador, pero en ocasiones el mal uso de este elemento puede ocasionar que el dibujo quede muy pesado para la vista, entonces el ojo se cansa y no resulta interesante observar la imagen, en otras palabras el dibujo pierde fuerza y por consiguiente lectura.

#### El Dibujo

Como ya se ha explicado anteriormente un dibujo es la representación gráfica de una realidad, por medio de líneas, puntos o sombras que forman una estructura visual de lectura y composición simple, muy fácil y rápida de hacer, si es comparada con una ilustración.

Las características del dibujo son las que lo componen en su estructura visual, que permite un mejor análisis de la gráfica como concepto simple de fácil lectura; y que puede ser usado para comunicar una idea. La línea, el espacio y el tamaño además de su interrelación.



Ilustración para el arte de un cd de Alice in Chains

El punto, es otro elemento que determina a la línea; varios puntos unidos o simplemente situados en una posición cercana crean una línea plasmada en el sustrato, real o imaginaria, varios puntos también crean el relleno de una imagen o su grosor; los puntos distantes crean una imagen de tono muy claro, pero los puntos más cercanos hacen de esta algo oscuro.

### *El Espacio*

Como concepto gráfico es el lugar en el cual se sitúa o se desarrolla alguna situación; el lugar depende de la identidad que se le quiera dar a un dibujo.

### *Los Encuadres, los Planos Y Los Ángulos Visuales*

Un encuadre es el plano espacial que se muestra acerca de un dibujo, el lugar que debe ocupar la gráfica y hasta que punto o como lo debe hacer; en términos simples la posición que debe tener la figura respecto al espacio en el que se va a situar dicha figura.

Un encuadre puede ser a la derecha, izquierda, arriba, abajo, en fin la posición del dibujo, respecto a lo que se quiera mostrar de este.

Un plano visual hace referencia al espectador y la posición que este tomará para ver la imagen, la perspectiva de la cual la gráfica hace parte, un plano completo sería un dibujo donde toda la escena que se presenta se vería en su totalidad, un plano medio le daría mayor protagonismo a una zona determinada que el autor quisiese mostrar, un primer plano es el punto protagónico de una escena. Los anteriores son solo algunos planos que se utilizan en el dibujo y la ilustración, pero el uso de los mismos depende del autor y su intención.

Los planos se rigen por ángulos visuales; un ángulo visual es la posición del ojo respecto a la imagen, en el caso de un dibujo es obligar al ojo del espectador a percibir y recibir la imagen desde el punto de vista que el autor quiera mostrar, si quiere un ángulo de treinta grados respecto a la cabeza de la figura de un hombre, entonces el dibujo que ya parecería ilustración se vería un poco girado con respecto al sustrato y por consiguiente el espectador lo asimilará de esa manera, inclinado. El manejo de estos elementos hacen de un dibujo una pieza dinámica y de mayor riqueza visual.

### *El Tamaño*

Cada dibujo posee una dimensión específica para su composición respecto al sustrato o al lugar en el cual se sitúa, los objetos varían en sus dimensiones, algunos son pequeños, grandes, medianos, pero con relación a otros que hagan parte de la misma composición o con relación al espacio en el que ocupan, si se observa que una figura que se sale del área estimada para el dibujo y aunque esa parte plasmada no se encuentre a la vista si es perceptible por el ojo, que la toma como si existiese por fuera del espacio estimado para la gráfica, y por ende el cerebro la relaciona y concluye que el tamaño no es muy pequeño. Es decir el cerebro lo asimila como si continuase por fuera del sustrato, aunque esto sea una ilusión óptica.



Storyboard para una secuencia animada de Plaza Sesamo



Primer plano de una ilustración para La Liga de la Justicia.

El formato del sustrato es importante, los formatos cuadrados centran la atención, formatos alargados verticalmente u horizontalmente causan un impacto visual en una zona determinada, y de acuerdo a ellos la figura tendrá una composición y una lectura determinada.

La proporción es otro elemento que compone al tamaño; un objeto desproporcionado no tiene lectura, un objeto que por más grande que sea no tiene esa lectura se pierde visualmente, mientras que una imagen que guarda el respeto por las formas que aunque puedan ser diferentes si se mantiene a un mismo nivel de lectura gráfica pueden ser asimilados por el ojo del observador, eso no quiere decir que el deformar una figura, esta pérdida de lectura, hay que saberlo hacer sin salirse de los parámetros establecidos por el ojo humano, de acuerdo a la intención del autor.

### *El Color*

El color es un elemento que brinda la posibilidad de complementar un dibujo, al rellenar el mismo con un pigmento que se hace perceptible para el ojo humano a través de la luz, el color es el elemento que dota de identidad a un dibujo; esto no quiere decir que los dibujos en blanco y negro no funcionen; como ya se ha mencionado, la intención de la información visual es la que determina estos factores.

El color es el relleno que lleva una figura en su interior y que lo dota de identidad gráfica como forma de lectura perceptible por el ojo gracias a la fuerza visual que este puede brindar.

Las características que lo definen, y le otorgan la facultad del dinamismo y la identidad propia como dibujo, son el contraste, el tono, la atmósfera y el fondo.

### *El Contraste*

Cuando se observa una gráfica, el ojo del humano puede percibir muchas cosas; cuando un elemento de composición resalta más que otro, o cuando varios elementos que componen la identidad visual, poseen el mismo protagonismo y ninguno de esto le roba la atención al otro, se dice que tiene buen contraste.

El contraste es la posibilidad que brinda el color para hacer más notable un elemento, refiriéndose acerca del color, el ojo humano percibe que no todas las combinaciones de colores funcionan; cuando se utiliza el color negro sobre un fondo blanco el contraste es total, los dos elementos de los que se hablan tienen protagonismo y se complementan.



Analogía entre dos ilustraciones en línea y color para el comic X-men de Marvel

Pero al utilizar un color amarillo sobre un fondo verde biche, el ojo no tiene la capacidad para asimilar los dos elementos; pues tienden a confundirse y en ocasiones pueden llegar a marear.

Cada color tiene su color complementario, el cual es el ideal para crear un buen contraste visual que haga del dibujo algo de fácil percepción y de buena aceptación por parte de la persona que lo observe.

### El tono

Los colores tienen intensidad oscuras o claras; de acuerdo a sus tonos crean un mejor desempeño visual que ayude al espectador a captar de una mejor manera el mensaje; si se usan colores claros, el observador notará que se habla de un tema visualmente suave, por ejemplo un dibujo para un cuento infantil, o para la cenefa de una alcoba de un bebé.

Contrariamente colores oscuros hablan de temas un poco más fuertes o serios visualmente hablando; los comics de acción por ejemplo no utilizan colores de tonos suaves por lo general usan tonos oscuros que contrastan entre sí, a través de planos grandes color y sombras.

### La atmósfera y el fondo

La ambientación en la que un dibujo es colocado es un factor muy importante para lograr un mejor impacto visual, si se tiene un entorno con una riqueza gráfica que le de mayor fuerza de lectura a un dibujo, entonces el concepto, la idea o la información que se quiere mostrar va ser más claro y tendrá por consiguiente una mejor asimilación visual.

La atmósfera es el sentido estético que complementa a la figura, sin una adecuada ambientación el dibujo puede perder fuerza gráfica y de lectura.

Un dibujo no podría ser colocado en un ambiente que no tenga concordancia con el concepto que se quiere mostrar; por ejemplo, la ilustración de un caballero medieval debe llevar una atmósfera de acuerdo a la época en la cual el personaje desarrolla su existencia, en este caso una existencia simulada gráficamente.

Para ello los demás personajes, la indumentaria, el vestuario, los alrededores y en general todos los elementos que se pueden representar gráficamente por medio del dibujo o la ilustración deben ser similares o tener una concordancia de tiempo y espacio.

Ahora bien la atmósfera por sí sola no funciona muy bien necesita de un complemento que también es de origen gráfico para obtener su cometido, situar al dibujo en un momento determinante, ese complemento es el fondo, o en otras palabras el elemento visual que está atrás del dibujo y lo complementa por sí solo como una imagen íntegra de concepto visual.

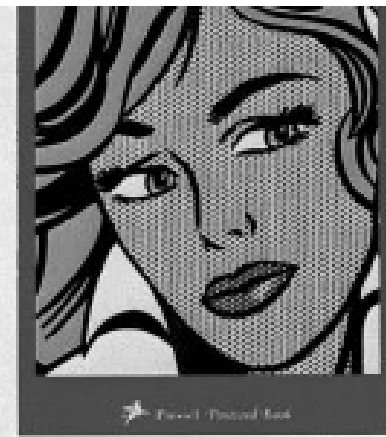


Ilustración para poster pop-art

El fondo puede ser un paisaje, una foto, un color o algo que represente un espacio, la atmósfera es la encargada de que ese espacio tiempo mostrado por el fondo tome fuerza y personalidad visual, es comparable con un carro de una marca determinada y el estilo que le es dado por su conductor, este último lo adecua de acuerdo a sus gustos, y crea una identidad visual propia para su vehículo que lo relaciona con el mismo, en este caso el conductor sería el dibujo, el auto como tal es la atmósfera, y el fondo el vehículo en su interior.

Como conclusión final, el dibujo es un elemento de gran lectura gráfica para una representación de una realidad, pero este adquiere mayor lectura y fuerza visual cuando se complementa con el color. La buena interrelación de estos dos elementos es la encargada de crear en ellos el dinamismo y la lectura necesaria para que estos sean asimilados como un todo y no por separado, en otras palabras esa interrelación de elementos es lo que compone y da identidad a una gráfica para que esta pueda ser tomada como una verdadera ilustración.

Ilustración de acuarela



## 6. EL LENGUAJE



"El sueño de la razón produce monstruos",  
grabado por Francisco Goya

**E**l medio para poder expresar lo que el humano tiene en su cabeza y quiere dar a conocer es el lenguaje, el cual ha variado y evolucionado a través de toda la historia de la humanidad, desde el inicio de su existencia el hombre encontró en el lenguaje visual su principal forma para desarrollar el lenguaje articulado de sonidos.

Es así como el lenguaje visual es la base para todo proceso de aprendizaje; un niño pequeño antes de hablar o realizar algún sonido con su boca, primeramente realiza rayones que van a evolucionar en algún tipo de manifestación gráfica.

Entonces el dibujo evoluciona de la misma manera que el lenguaje gráfico, este último tiene su propio modo de expresión, la ilustración es una manera de percibir al lenguaje visual, y esta compuesta por un conjunto de elementos que la enriquecen y la definen como un todo de integridad gráfica.

Cada ilustrador es único e irrepetible, de la misma manera que el ser humano.

### La Expresión

Una ilustración es precisamente ilustración por su expresión, la identidad se la dan los factores de la gráfica, pero la expresión es el punto final de lectura que puede tener una ilustración, la esencia que brinda una lectura impecable de contenido visual.

El carácter final de una ilustración es dado por la expresión, pero esta no es simplemente una forma de nombrar el carácter gráfico de un imagen, es un conjunto de elementos que le dan fuerza y complementan una identidad visual de valor estético.

De esta manera la expresión se da por el autor, en otras palabras lo que se conoce en el medio gráfico como el estilo personal del ilustrador.

### El Estilo

Cada ser humano posee un conjunto de características que lo diferencian de los demás, nadie es igual a otra persona, ni siquiera los gemelos o las personas que físicamente pueden ser iguales, interiormente todo ser humano es diferente a los demás. De la misma manera ningún ilustrador es igual a otro, tal vez tenga elementos que los haga ver similares, pero cada ilustrador ha tenido un desarrollo profesional muy diferente de acuerdo al entorno y su experiencia social, estudiantil y laboral que lo hacen diferente a otros, es posible que gracias a las referencias visuales de las cuales se ha basado para crear su identidad como profesional de la imagen lo hagan parecerse a otro ilustrador, artista o diseñador, la verdad es que por más influenciado que este de alguien, por más que se parezca no va a ser el mismo.

El estilo es la identidad personal que un ilustrador puede llegar a plasmar en sus obras, esto crea un conjunto de factores visuales que lo diferencian de otros, es decir cada ilustrador pone su toque personal a cada trabajo gráfico que haga, y por más diferente que sean sus trabajos todos tienen algo que los relaciona entre sí y los identifica como una obra de una persona determinada.





Ilustración por Luis Royo.

### *El Concepto Visual*

Toda ilustración maneja una narrativa y un tipo de comunicación visual que hacen de esta un elemento único, el concepto visual es la información, el mensaje que se quiere transmitir con la sutileza que solamente le puede ser dada por el lenguaje visual.

El ilustrador para mostrar sus imágenes, se basa en las figuras retóricas, que le brindan la posibilidad de enriquecer la comunicación, estas figuras son los factores del lenguaje visual que son tomadas para complementar la información; estas son la metáfora, la metonimia, la perifrasis, la personificación y el énfasis.

### *La Metáfora*

Desde un el punto de vista de la lingüística la metáfora es una figura que se basa en una comparación tácita entre el significado de una palabra y el sentido figurado que puede llegar a poseer.



Ilustración para el cómic de Batman.

En un plano visual la metáfora es la capacidad de crear el significado tácito de una imagen al ser comparado con un concepto real, es decir dota de un sentido diferente al que se ve, comparándolo con una situación, por ejemplo un árbol en otoño puede representar el otoño o un final próximo a llegar para una persona, como en el caso de la película Belleza Americana; la primera escena es un conjunto de árboles en otoño que llevan a la idea que el protagonista esta entrando a la última etapa de su vida.

En la ilustración ocurre lo mismo, para crear una narrativa visual se basa en elementos que enriquezcan el concepto a mostrar, Batman en ciudad gótica, colores oscuros formas, tenebrosas y muchas sombras; comparable con todo el perfil psicológico del personaje que se encuentra sumergido en una depresión constante y de la que solo escapa librando a la ciudad del crimen.

La metáfora es una figura que puede que no sea perceptible a simple vista, aunque su significado y su presencia dependa del nivel de análisis del observador que la percibe sin darse cuenta, pero que de una u otra forma dan mejor lectura a la imagen. La percepción de esta figura es indirecta, ya que no es visual si no mas sensitiva, claro que a través de la vista.

### *La Metonimia*

La causa por el efecto o el efecto por la causa y expresarlo mediante las palabras; la figura que designa una cosa con el nombre de otra, las canas como sinónimo de vejez.

En términos de imagen la metonimia se ve a simple vista y ayuda a dar mejor identidad al concepto, si en una ilustración se quiere plasmar a un anciano este por obvias razones debe tener canas, un estilo de vestir antiguo y arrugas.

Esta figura es perceptible de inmediato pues se relaciona directamente con la imagen.



### La Perífrasis

La figura se basa en la expresión de una idea a través de la utilización de muchas palabras, pudiéndose decir esta misma idea con una sola palabra, por ejemplo la frase la lengua de Cervantes, es lo mismo que decir el castellano.

En una ilustración la figura se ve representada por varios elementos de tipo gráfico que fortalecen una misma idea que se puede expresar con un solo dibujo, pero que visualmente no causa el mismo impacto, no es lo mismo ver un comic que se titule el fin del mundo y como imagen tenga el globo terrestre con un poco de fuego, puede llegar a comunicar pero es más atractivo para un usuario del comic el ver esta misma imagen mucho más adornada, por decir algo maquinas de guerra, proyectiles, soldados, ciudades destruidas y en general imágenes que pueden representar lo mismo pero que unidas en un mismo espacio crean una mejor lectura y cautivan la atención del observador obligándolo a detenerse a mirar detenidamente cada detalle, así no dudará en adquirir el ejemplar de la revista.

La perífrasis se relaciona un poco con la metonimia, puede ser el complemento de esta y también se percibe directamente por el ojo.

### La Personificación

El significado de esta figura respecto a la lingüística y su manejo en la imagen es el mismo pues en los dos medios del lenguaje se utiliza para dotar de actitudes animadas a las cosas inanimadas; en otras palabras dar vida a los objetos o cosas que carecen de ello.

De esta manera los objetos cobran vida y poseen características que los hacen parecerse a las cosas orgánicas, las cosas pueden llegar a moverse o hablar, este recurso es muy usado en las ilustraciones para niños, los cuentos en los que los animales son dotados de personalidad o los objetos tienen cara y cuerpo. Esta figura también se percibe directamente por los ojos del espectador.



Portada comic del Capitán América

### El Énfasis

El énfasis consiste gramaticalmente en dar mayor fuerza o entonación a las palabras que lo requieran, dándoles mayor protagonismo. En términos de ilustración el énfasis se da en la imagen, el autor de esta decide que parte de esta debe ir más resaltada.

Una imagen en un plano total tiene menos énfasis que si se toma un primer plano de esta imagen y se muestra en una viñeta, si se toma como ejemplo la revista de comic, al realizar un primer plano el énfasis está en dar más protagonismo a la figura que se quiere mostrar.

Las figuras retóricas son los elementos indispensables para que una ilustración sea dotada por sí misma de lectura, a través de un fuerte impacto visual, es lo que le da la riqueza visual que la ilustración necesita para ser definida y entendida como tal.



Primer plano de una viñeta de Green Lantern

## El Roof

El roof es la secuencia de imágenes sin movimiento real, pero que puede ser simulado y que se utiliza como base visual para la realización de un arte final que se presente en un medio visual, sea este animado o estático.

La ventaja que presenta el roof es que es un boceto rápido que denota las características visuales que debe llevar una imagen o un conjunto de estas, es un boceto del cual se parte para la realización de una secuencia en términos reales. Una base visual de formas y conceptos gráficos.

Para que un roof funcione es necesario que este cumpla con unos términos de elaboración; la secuencialidad y la velocidad de lectura que este brinde a los profesionales que utilicen esta base para la realización de sus proyectos visuales.

Si se habla en términos de secuencialidad, entonces se parte de la idea del movimiento o cambio de escenas dentro de un mismo concepto visual; es decir cada cambio de escena o de acción que se presente debe ir cronológicamente bien organizado y posicionado de acuerdo a la historia que se desea contar.

La velocidad de lectura debe ser muy alta, pues las personas que se van a encargar de crear la pieza gráfica con la información suministrada por este tipo de boceto, deben entender el significado y el concepto.

Los roofs tienen su propio campo de acción; el comic, la caricatura, la animación y el video. Todos son secuencias visuales que muestran una historia consecutiva que lleva al espectador a la admiración de un relato por medio de la imagen, complementado con sonidos o con texto.

## EL COMIC.

El comic también conocido como tebeo, es una narración contada por medio de ilustraciones que se disponen unas a otras en secuencia, colocándolas en cuadros que delimitan su tamaño y proporción, estos cuadros son llamados viñetas, en ocasiones las viñetas desaparecen para dar paso a una imagen sin limitación.

Los comics cuentan historias de todo tipo de una manera gráfica y con la ayuda de algunos textos o frase que complementan la acción que se ve en la ilustración, estos textos son los diálogos o pensamientos de los protagonistas o los personajes que se muestran a lo largo de la historia, alguna veces es el diálogo de un narrador que no se ve, pero que siempre esta presente para narrar el suceso o el hecho cronológico que se muestra.

El comic por si mismo ya es toda una ideología de estética visual que atrae a miles de fans a lo largo del todo el globo, estas revistas cuentan infinidad de historias desde las típicas de superhéroes hasta los mas intensos y dramáticos sucesos que le puedan llegar a suceder a un personaje determinado.

En estas revistas el arte de los ilustradores va de la mano con una buena historia que cautive y llene las expectativas de un publico exigente por una excelente imagen y contenido.

Una de las formas que más influye en la actualidad para comunicar un concepto o idea a través de un lenguaje visual y como concepto rico en imagen expresiva. los géneros más representativos o generales son la historieta, el underground y el manga.

Viñetas para un comic de Alan Moore



### La historieta

Es el tipo de revista más popular que se ve en el mercado, su tamaño varía pero no sobrepasa al oficio, por lo general son las historias basadas en superhéroes que buscan acabar con el crimen, algunas tienen tramas más complejas y psicológicas en medio de la eterna disputa entre el bien y el mal, estas historias gozan de gran prestigio comercial entre las personas que disfrutan de la cultura del comic.

Las ilustraciones son impecables y de excelente calidad gráfica y expresiva, de igual manera que los materiales en las que se imprimen; se crean colecciones especiales solo para coleccionistas, estas colecciones tienen detalles únicos en su contenido, por ejemplo pastas en otro material referente a la revista, un estuche de lujo, o historias especiales que hacen de la trama en sí algo mucho más llamativo. Los números de las revistas siguen un orden cronológico y de acción obligando al lector a tenerlas todas para no perder detalle alguno de las mismas.

Gráficamente las formas son más cuadradas, los rostros agresivos, la sensualidad de los mismos y la voluptuosidad de los cuerpos hacen de este comic una manera más pesada y real de ver las historias.

A partir de estas historietas han salido infinidad de productos para el mercado, series animadas para tv, películas, videos, juguetes; es decir este tipo de comic es muy comercial.

### El Manga

Este tipo de comic es la competencia del anterior, de origen japonés y con características visuales muy diferentes, mientras que en el anterior las sombras y los degradados son muy usados, en este el color es plano y las formas son más sutiles, alargadas y un poco "light", los rostros se componen de ojos grandes y narices y bocas pequeñas, las historias también se refieren a superhéroes, pero más humanizados y con un poco de tradición de su país de origen. Las artes marciales y las costumbres japonesas toman mayor protagonismo.

Spiderman, comic estadounidense



De la misma manera que el comic de historieta que se representa principalmente por la cultura estadounidense, el manga también tiene su lugar en el comercio con exactamente los mismos productos que en la historieta, juguetes, películas, videos y series animadas.

### El Underground

Como su nombre lo indica ya es un comic más cerrado en cuanto a su campo de acción, no son historias comerciales; tanto las ilustraciones como el contenido conceptual de las mismas son mucho más artísticas, los escritores y los ilustradores dejan ver todas sus capacidades al máximo, puesto que en este tipo de comic la fuerza expresiva juega un papel importante, estilos como el grunge o el heavy metal tienen publicaciones destinadas a la promoción de las historias y los ilustradores pero con un toque de refinamiento y exclusividad que hace de este un elemento para verdaderos amantes del arte de la imagen.

De estos comics también han salido piezas de merchandising pero con mucho más valor estético y de colección, la limitación de los mismos es dada por el autor.



Beyblade, comic japonés



Mafalda por Quino

### LA CARICATURA

El punto principal del tipo de ilustraciones que se crean para esta manera de comunicación visual, es la simpleza, pero de gran valor ideológico en lo que se refiere al concepto, ya que; el tema y las ideas que se muestran tienen que ver con la crítica de una sociedad a través del humor en este caso social y político; aunque algunas simplemente son graciosas y muestran situaciones jocosas.

Las historias pueden estar secuenciadas por capítulos o simplemente son aventuras, también usa las viñetas y los textos en espacios para complementar la parte gráfica por medio de diálogos o pensamientos de los personajes.

La caricatura por lo general tiende a publicarse en los periódicos y revistas informativas que circulan normalmente, pero también hay libros dedicados al trabajo de los caricaturistas, quienes también gozan de prestigio, gracias a su labor.



Es otro tipo de ilustración, tal vez a simple vista mucho más sencilla y sintética, en lo referente a la forma y el color, pero ello requiere también de cierto manejo visual por parte del autor, depende del estilo personal que le da el caricaturista a sus imágenes.

Entre comic y caricatura la diferencia radica en su uso y en el tipo de información que muestran a un público determinado, ninguno es mejor que el otro cada uno tiene sus características y a su estilo poseen identidad y lectura visual que los diferencia e identifica en el medio.

### LAS ANIMACIONES

Una animación es un conjunto de imágenes estáticas que siguen una secuencia determinada y que al ser colocadas o tratadas en un sistema específico crean movimiento, pues la velocidad del cambio en las imágenes permite que el ojo vea el movimiento.

Para realizar una animación los medios y los programas son muchos, pero lo verdadero es que estos se pueden clasificar en tres grupos; las animaciones en 2d, 3d, y stock motion.

Las animaciones en 2 dimensiones, son las que se hacen a partir de ilustraciones o dibujos plano por plano, que al ser colocadas una detrás de otra generan movimiento, estas imágenes por lo general son de origen analógico para luego ser tratadas digitalmente, incluso el color se puede dar a través del computador.

Las animaciones en 3 dimensiones son totalmente digitales, mediante el uso de software especializado que permite el desarrollo de las historias, estas animaciones tienen mayor realismo gracias a las dimensiones que usa alto y ancho más el manejo de la profundidad mediante brillos, sombras y perspectivas. Los modelos para la realización de los personajes pueden ser creados a escala en materiales como plastilina o cerámica, para ser escaneados y de estos crear las formas finales, a las cuales se les da movimiento. Ejemplo las películas como Toy Story y Shrek.





El stock motion es tal vez lo más demorado en el proceso de animación ya que consiste en tomar imágenes cuadro a cuadro de elementos realizados en materiales como plastilina o porcelanicon, para luego crear el movimiento; películas al estilo de Pollitos en fuga o el extraño mundo de Jack.

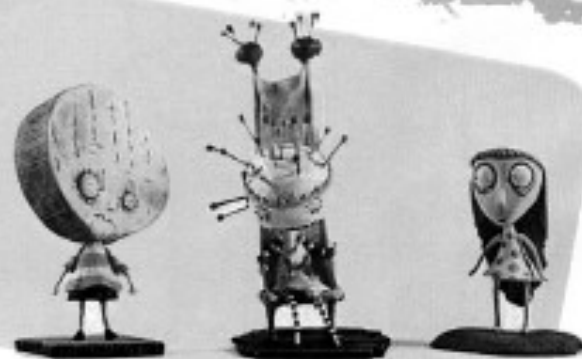
Decidir cual tipo de animación es mejor, no tiene razón de ser pues cada una tiene su propia identidad visual que las hace únicas, tal vez la más común es la 2d, la que está en furor es la 3d y la que es más artística es el stock motion, lo cierto es que las ilustraciones de un roff definen la identidad y la conformación de estas.

### El Video

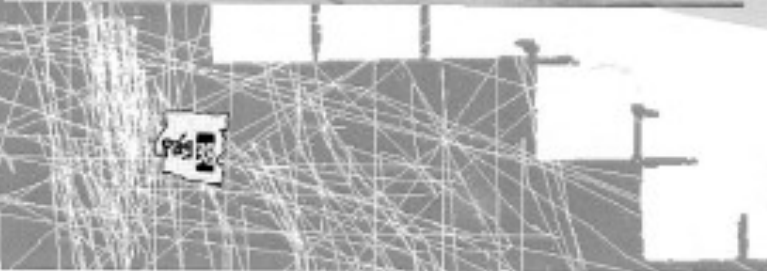
De este tema no hay mucho que explicar pues todos las personas de esta época saben lo que es el cine, la televisión o los comerciales que se transmiten por la misma, los videos musicales, todo se basa y se crea a partir de una bocetación secuencial que solamente se puede dar por el roff mediante la utilización de las ilustraciones para representar las acciones que los personajes que participan.

El roff se compone de un texto explicativo que define la acción a realizarse, y de un texto que define el tipo de música que acompañara la acción.

Para terminar cabe la conclusión que, la expresión de una ilustración es dada por el estilo que el ilustrador plasma es su obra, mediante un lenguaje visual que puede ser tanto artístico o subjetivo como comercial u objetivo, la intención de la comunicación define la identidad de la imagen; y esta imagen se desarrolla en un ambiente determinado que crea lo que es la composición visual que el espectador asimilara, esta asimilación se da como en todo proceso informativo, de un mensaje a un espectador y viceversa.



Tim Burton, director de cine  
detrás de cámaras del Extraño mundo de Jack,  
y Jim y el dragón gigante, animaciones en stock motion





El lenguaje visual es el medio de expresión más antiguo e interesante que pudo haber sido inventado por el hombre; pero la manipulación de este no es fácil ni tampoco todas las personas cuentan con las capacidades para hacerlo.

El diseñador gráfico es el arquitecto del lenguaje y como tal, esta capacitado tanto teórica como técnicamente para comunicar información de manera visual, es quien manda la parada en lo referente al proceso comunicativo, su astucia y perseverancia le permite llegar a todo tipo de público con el único fin de convencer, por medio de la imagen.

El ilustrador por su parte es también un sabio de la imagen, ya que pertenece al medio del Diseño Gráfico, pero también es independiente y utiliza sus conocimientos para comunicar información a través de un manejo impecable de la imagen como ilustración.

Una ilustración es aquella imagen que es perceptible de inmediato y por sus características formales que se ven a simple vista crea un punto u objetivo visual que cautiva, mucho más cuando sus características tácitas como tal se evidencian en todo un sin fin de formas y colores que dan un concepto de gran valor estético.

Por lo tanto que erróneo resulta decir que el diseñador vive a la sombra del artista, que es un pintor fracasado, o que el ilustrador es el encargado de menospreciar al arte y creerse artista cuando no lo es. Que el comic es la degradación del arte.

Es verdad una cosa es ser artista otra muy diferente y más compleja ser Diseñador Gráfico e Ilustrador, el primero es subjetivo y totalmente libre, tiene tanta libertad que no se interesa por que su obra sea o no entendida. Mientras que los otros dos profesionales de la imagen tienen el poder de la información visual en sus manos; es decir se mueven en un medio de objetividad para crear a través de la subjetividad y lograr convencer.

En otras palabras el diseñador y el ilustrador están varios pasos más adelante que los artistas, o acaso un artista puede realizar algún tipo de mensaje visual utilizando la subjetividad, no, para hacerlo debe ser objetivo, y este elemento no se encuentra en su proceso como base de su finalidad. Entonces porque comparar estos medios cuando cada uno hace lo suyo por su lado, son similares en cuanto al manejo de los mismos como conceptos profesionales del manejo visual, pero la finalidad de cada uno es diferente.

Para informar, convencer y vender una idea utilizando a la imagen como el medio de expresión no es fácil, hay que contar con toda la formación académica necesaria para responder favorablemente un problema de comunicación. El diseñador y el ilustrador poseen esas cualidades que los identifican dentro de un ambiente de continuo cambio y avance, este medio exige mentes abiertas y dispuestas al cambio. No hay que regirse por falsos dogmatismos de concepto, lo que el tiempo se llevo sirvió como influencia para la creación de nuevos conceptos, pero no sirve como base para la invención actual.

El punto y el reto ese encuentran en aceptar y hacer parte de un mundo que no se detiene y el o los que están a la vanguardia del mismo, son los que triunfaran, mucho más cuando estos son los profesionales de la imagen que poseen las facultades para comunicarse y convencer, el que tiene el poder del lenguaje tiene el poder de la comunicación y el convencimiento.

*Almás énton  
Sónter más*

## VALORACIÓN TEORICA

**D**urante mi proceso educativo de formación profesional en el área del Diseño Gráfico he adquirido mi propio lenguaje y estilo para crear piezas visuales, que informan, convencen y funcionan.

De la misma manera mi actividad como ilustrador ha adquirido los elementos necesarios para que mis Ilustraciones y mi Diseño Gráfico como tal, sea apreciado; de esta manera es como decidí realizar este trabajo de investigación basándome en los conocimientos de la Ilustración como herramienta indispensable de la comunicación visual dentro del Diseño Gráfico.

El trabajo consiste en un texto teórico que informa acerca de la Ilustración y sus características de acuerdo a las áreas en las cuales se presenta, pero con un énfasis especial en el área gráfica.

Esta información sustenta y complementa mi conclusión, esta conclusión es una pieza tridimensional que se puede manipular y en la cual hago referencia de mis actitudes como Diseñador Gráfico e Ilustrador.

La pieza gráfica consiste en un estuche de lujo para un cd, que se define comercialmente como un digipack, consta de un cd con una animación en la cual se pueden ver mis últimos trabajos ilustrativos, con los cuales haré una muestra. Por otro lado el digipack contiene un afiche que muestra mi trabajo como ilustrador y un librito, titulado "Referencias Artísticas"; es totalmente visual, constituido por varias imágenes que hacen parte de mis referencias artísticas; dos ilustradores Ashley Wood y R. H. Giger, un director de cine, Tim Burton, y mis sentido emocional y gráfico con la banda de rock Alice in Chains.

Todo el sentido estético del digipack es un completo sistema visual que comprende y hace referencia de los conocimientos adquiridos a lo largo de la carrera, el Diseño Gráfico, la diagramación, la Ilustración en la técnica análoga y digital, el diseño de empaques, los conocimientos del Software para diseñar y animar y la forma como estos se pueden relacionar en un todo de sentido visual.

Mi razón es mostrar que el Diseño Gráfico y la Ilustración son dos áreas que manejan la imagen y por ende se complementan para crear elementos gráfico- visuales de gran valor estético y funcional, para impactar y convencer acerca de un concepto de imagen



LLOYD Morgan, Conway. Logos, logotipos identidad marca cultura. Barcelona: Ed. Gustavo Gili, 1999

DARREL, Anderson. Ilustración Index II. Mexico: Ed. Mc Graw Hill, 1999

DALLEY, Terrence. Guía completa de Ilustración y diseño. China: Ed. Worldwide, 2000

CAIVO, Serraller, Francisco. Ilustración y Romanticismo. Madrid: Ed. Blume, 1981

SANDERS, Norman; Bevington, William. Manual de producción del Diseño Gráfico Bogotá: Ed. Nitec, 2001

LUCA de Tena, Juan Ignacio. Principios de teoría general de la imagen. Madrid: Ed. Pirámides S.A, 1996

WALKER, John Albert. Una introducción a la cultura visual. Barcelona: Ed. Octaedro s.l, 2002

PALMER, Oscar. Comic alternativo de los 90, La herencia del underground. Madrid, 2000

MICROSOFT. Enciclopedia Encarta 2002, Microsoft Corporation, 2002