

T E  
M A

# ILUSTRACIÓN, ENTRE EL ARTE Y EL DISEÑO

**NACHO BELDA<sup>1</sup>**

Universidad de Granada / nachobelda@ugr.es

Recibido: 20-12-2021 / Aceptado: 15-01-22

*“Todos tenemos un museo imaginario”. André Malraux*

*“Una idea puede convertirse en polvo o en magia dependiendo del talento con el que se frota”. Bill Bernbach*

*“Sigue tu dicha y no tengas miedo... y te pondrás en un camino que ha estado allí todo el tiempo. Sigue tu felicidad y se te abrirán puertas donde no sabías que iban a estar”. Joseph Campbell*

Una imagen vale más que mil palabras. Para los que somos perezosos al escribir, la imagen, el dibujo, es una vía más rápida y directa de comunicación. La máxima *show, don't tell* es nuestro credo. Esta idea sumada a nuestra apuesta, necesaria y acertada, de dar un espacio a la investigación a través de la imagen equiparándola a la palabra, hacen del presente número, sobre la artificación de la ilustración, el perfecto campo de pruebas en el que experimentar. John Berger en *Modos de Ver<sup>2</sup>* ya adelantaba esta práctica, en la que el espectador-lector participa de varios ensayos visuales, en los que sólo aparecen las imágenes sin más información, y que suscitan tantas preguntas como los ensayos escritos. Es tarea de la audiencia descifrar y apreciar la obra de los artistas.

La ilustración es un área artística y medio de comunicación, que aún a creatividad y talento, basada en los fundamentos de dibujo: forma, color, luz, composición, valoración tonal, perspectiva, anatomía, etc. donde los procesos analógico y digital coexisten con naturalidad. Considero que el factor primordial de la ilustración es el componente narrativo de la imagen, independientemente de las técnicas empleadas. Quizá esta definición sea demasiado amplia, pero es difícil encontrar en los círculos artísticos actuales un artista cuyo trabajo no ilustre algo.

---

<sup>1</sup> Todas las ilustraciones, mientras no se indique lo contrario, son del autor.

<sup>2</sup> Berger, J. *Modos de ver*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, 2000



*Ilya Yukhimovich Repin. Cosacos zapórogos escribiendo una carta al Sultán. (1880-1891)  
¿Arte o ilustración?*

La idea de la ilustración como imágenes asociadas, fiel reflejo, documentación o decoración de un texto quedó atrás hace ya mucho tiempo. Aunque la ilustración ha sido frecuentemente despreciada desde el mundo del Arte, vivimos en la actualidad un momento de especial interés, donde adquiere una nueva valoración y preponderancia en las artes, influenciada por el mundo digital más visual e ilustrado. El ascenso de la ilustración como arte está siendo fuerte y presente.

Presentamos a continuación un magnífico dossier de ilustraciones y artistas. Los colaboradores en este número dedicado a la ilustración representan una amplia gama de antecedentes y experiencia profesional. Hay artistas digitales emergentes y establecidos, en gran parte autodidactas, y veteranos, formados académicamente. Todos ellos han participado con una muestra de su trabajo personal y siempre emocionante. Los criterios de selección han sido totalmente subjetivos intentando que la muestra sea lo más amplia posible en cuanto a técnicas, formatos, temas y estilos. En ningún caso es exhaustiva, pero esperamos que las disfrutéis.

## UN BREVE RECORRIDO HISTÓRICO

Los orígenes de la ilustración son previos al nacimiento de la escritura, remontándose a las pinturas rupestres de Altamira, Chauvet o Lascaux. En la antigüedad, los libros manuscritos ya eran acompañados por imágenes, recordemos textos egipcios como el Papiro de Hunefer (1350 A. de C.) o El Libro de los Muertos. En la Edad Media, Los libros iluminados, como los Evangelios, Beatos, Biblias y Libros de Horas eran obras únicas, hechas a mano, aunque posteriormente también se hicieron copias manuscritas. Existían también obras no litúrgicas ilustradas.

En el Nuevo Mundo, los códices precoloniales mixtecas aúnan texto e imagen con resultados extraordinariamente hermosos. La llegada de la imprenta de Gutenberg a mediados del siglo XV, supondrá un gran salto cultural. Las nuevas técnicas permiten reproducir textos e imágenes en serie. En la época del Renacimiento se desarrolló la aplicación de la perspectiva dentro de los trabajos artísticos, revolucionándose la apreciación visual de la escala y la proporción, enriqueciendo de esta manera el trabajo del ilustrador técnico.

Durante los siglos XVI y XVII se produce la aparición de un factor importante en la ilustración del libro, las colaboraciones de renombrados artistas como Leonardo da Vinci, Alberto Durero o Rembrandt que la elevan a categoría de arte. Artistas e ilustradores impusieron un alto grado de meticulosidad y claridad de detalles en sus dibujos técnicos.

El siglo XVII Comenius, padre de la pedagogía, se inspira en los libros populares y el asombro que provocaban las imágenes en el público infantil. Concibe su *Orbis Pictus* con el que se inician la mayoría de las historias de libro ilustrado para niños. Destaca la importancia del libro de texto ilustrado y a la imagen como medio para amenizar el aprendizaje y estimular la imaginación. La inclusión de ilustraciones en el texto favorece el recordatorio y hace una lectura más efectiva.

A principios del XVIII la ilustración se convierte en libro, siendo en algunos casos el texto sólo el pretexto del libro ilustrado.

El siglo XIX trae la primera época dorada del ilustrador. La Revolución Industrial y las nuevas técnicas de impresión favorecieron la comercialización con grandes tiradas. Los periódicos, revistas y libros ilustrados se convierten en los medios de comunicación dominantes en Europa y América. A partir de mediados de siglo la litografía será clave para la reproducción de imágenes gráficas. Posteriormente la

cromolitografía permite que las imágenes pueden ser impresas a color, lo que propiciará la llegada del cartelismo publicitario. Estos desarrollos en la impresión afectaron todas las áreas de la literatura, desde libros de cocina, fotografía y guías de viaje hasta libros infantiles.

Surgen la caricatura y la historieta, producto cultural de la modernidad industrial y política occidental, en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas. También aparece la fotografía más cruda, inflexible y tajante que la ilustración y que incrementa las posibilidades de realismo.

Nombres destacados de este periodo son William Blake, Eugene Delacroix, Honoré Daumier, Jean-Ignace Gérard Grandville, George Cruikshank, Gustavo Doré, John Tenniel y Linley Sambourne, George du Maurier, Phil May, Charles Vernet, Gavarni, Jules Chéret, José Luis Pellicer, Toulouse-Lautrec, Arthur Boyd Houghton, Charles Keene, John Everett Millais, Dante Gabriel Rossetti, Edward Burne-Jones, William Morris, John Williams Waterhouse, George John Pinwell, Frederick Sandys, A.B. Houghton, Fred Walker, Felix OC Darley, Sarah Catherine Martin, James Gillray, José Segrelles, etc.

En Estados Unidos de finales de siglo y principios del siglo XX destaca la Escuela Brandywine, con N.C Wyeth, Howard Pyle, J.C. Leyendecker, Maxfield Parrish y James Montgomery Flagg. Norman Rockwell, Winslow Homer, Thomas Nast, Walter Crane, Beatrix Potter, Randolph Caldecott, Kate Greenaway, Aubrey Beardsley, Alphonse Mucha, Arthur Rackham, Edmund Dulac, Kay Nielsen, Heinrich Kley, Charles Dana Gibson, Andrew Loomis, George Bridgman, Frederic Remington entre otros muchos.

El siglo XX estará dominado por la ilustración comercial norteamericana, sobre todo por su poderosa industria editorial y de impresión. Destacan también numerosas mujeres artistas como Elizabeth Shippen Green, Violet Oakley, Jessie Willcox Smith, Sarah S. Stillwell y Ellen Thompson. La primera guerra Mundial lleva a una mayor demanda de carteles y material publicitario, e incluso imágenes de los combates.

En la década de 1920 surgieron nuevas publicaciones periódicas, incluyendo *The New Yorker*, *Vanity Fair*, *Smart Set* y *College Humor*, todas las cuales reclutaron nuevos artistas para ilustrar sus contenidos. La posguerra condujo a una demanda aún mayor de imágenes comerciales, literarias y gráficos publicitarios.

La década de 1930 supondrá un serio revés para la ilustración. La época de depresión y recesión y la aparición de nuevas formas de entre-

tenimiento condujo al cierre de muchas publicaciones y el despido de muchos ilustradores. La fotografía comienza a reemplazar las imágenes creadas a mano. Como aspecto positivo, surgen los pulps, que requieren del talento de pintores y dibujantes para las novelas del género.

Temáticamente, fueron muy relevantes las dos Guerras Mundiales, sin olvidar la Guerra Civil en España, para las que se diseñaron infinidad de carteles. Durante la segunda Guerra Mundial e inmediatamente después, con el baby boom de posguerra, aparecerán nuevas posibilidades ilustrativas. En los 40 y 50 la dicotomía entre Arte e ilustración era profunda. Dos acontecimientos, la aparición de la televisión y el empleo de la fotografía para introducir mayor realismo provocarán el declive de la disciplina. Habrá que esperar a los sesenta, con la inclusión de las vanguardias en el arte editorial y comercial, para que la ilustración se convirtiera en una disciplina artística más personal. Los álbumes de música, los carteles promocionales para conciertos, los cómics y las novelas de bolsillo crearán un mercado feroz para portadas fascinantes.

Los textos, siguen siendo un referente ineludible, pero las imágenes pasan a complementarlos más que a explicarlos. En los setenta, el cómic underground, la psicodelia y otras manifestaciones culturales de la época conducirán a una ilustración aún narrativa y representativa pero mucho más personal. Surge la noción del ilustrador como “autor” lo que abre la puerta a muchos artistas como Warhol o Lichtenstein.

Los 70 y 80 el mercado se fragmenta en segmentos más especializados por la demanda de entretenimiento, que incluirá animación, películas, videojuegos, música, dibujo de moda, tiras y revistas de cómics, libros de “Espada y Brujería”, caricaturas, etc. Es un nuevo renacimiento de la ilustración. Es la época de Frank Frazetta, Boris Vallejo, Richard Corben, Berni Wrightson, Alan Lee, Brian Froud, Jean Giraud Moebius, Michael Kaluta, Barry Windsor Smith, Jeff Jones, Al Williamson, Neal Adams, Wally Wood, Ralph Bakshi, Michael Whelan, Brian Bolland, Ken Kelly, Jeff Jones, Alex Toth, Tim y Greg Hildebrant, Ralph McQuarrie, Bill Sienkiewicz, Dave Stevens, Earl Norem, Rowena Morrill, Ian Miller, Enki Bilal, Jean-Claude Mézières, Tanino Liberatore, Joe Jusko, Drew Struzan, los aerografistas Chris Achilleos, Hajime Sorayama, Olivia de Berardinis H.R. Giger y otros muchos. En España, Rafael López Espí, Manuel San Julián, Vicente Segrelles, Fernando Fernández, Hernández Palacios, Pepe González, Esteban Maroto, Alfonso Azpiri, Luis Royo, José Ramón Sánchez, Fina Rifà, Pilarín Bayés, Asun Balzola, Manuel Boix, Miguel Calatayud, Luis de Horna, Miguel Ángel Pacheco, Karin Schubert, Carme Solé Vendrell y Ulises Wensell, por citar algunos.

A mediados de los '80 tiene lugar el mayor avance en tecnología de comunicación desde que Gutenberg inventara la imprenta, el ordenador personal. Alterará completamente la forma de trabajar y proporciona la promesa de un nuevo medio dinámico para los ilustradores. Los años 90 traerán el surgimiento del arte digital implicando un cambio tecnológico de prácticamente todos los sistemas de producción del mercado. Se abrirán también nuevos mercados y espacios con la industria del entretenimiento a la vanguardia, que hacen que ilustración sea de nuevo centro de atención. Internet, cine, animación, videojuegos... espacios más allá del papel, serán los nuevos patios de juego que se beneficien de la necesidad creativa de los ilustradores. En sus inicios, existe la idea de que la aplicación de programas informáticos disminuye la calidad y el valor de la ilustración. Parecía que todo el mundo podía ser un artista con un click de ratón. Ese rechazo a lo que sólo es un instrumento más, viene de aquellos que se sienten intimidados por la tecnología y los ordenadores. Los avances tecnológicos han sido plenamente aceptados y amplían el arsenal de herramientas de trabajo del artista. La coexistencia de técnicas analógicas, digitales e híbridas es algo natural en el arte del siglo XXI.

La renovación digital puso a la ilustración, área que mejor ha sabido integrar las nuevas tecnologías, a la vanguardia de la creación artística, con propuestas muy sugerentes e interesantes y explorando territorios periféricos donde los límites con otras artes se diluyen. Nunca ha existido mayor diversidad de trabajos o mayor oportunidad para los ilustradores. Nos encontramos inmersos en una época en que con internet y las redes sociales cada persona puede expresarse y mostrar su propio mundo creativo.

## ¿QUÉ ES ILUSTRACIÓN?

La ilustración contemporánea puede describirse como expresiva, ingeniosa, conceptual, personal, ecléctica. Es original, sobre todo, ya sea de inspiración tradicional o con estilos propios. La ilustración se ha convertido en mucho más que la mera réplica o interpretación de los textos de otra persona. El término "ilustrador" resulta insuficiente o restrictivo para determinados artistas, que ven en él un cierto componente mecánico. Estos creadores de imágenes, se encuentran en equilibrio entre arte, diseño e ilustración. Las fronteras entre estas disciplinas se hacen cada vez más borrosas. Ilustración puede ser cualquier cosa que transmita un mensaje. Al igual que con los manuscritos medievales, el propósito es iluminar, aportar luz, y

también profundidad. Lo importante es llevar a cabo una idea de manera atractiva. Soñar y ser valientes al comunicar su mensaje. Probar nuevas ideas y explorar maneras de emocionar.

Soy un apasionado de la ilustración. Dibujo desde siempre y mi vinculación a esta disciplina artística es vocacional, por profesión y por afición. Llevo casi cuatro décadas realizando ilustraciones y coleccionando libros sobre este tema. Los libros de arte son una suerte de nuevos museos.

El campo de la ilustración es muy diferente ahora de cuando inicié mi carrera en los '80. Empecé como aprendiz en una agencia de publicidad como diseñador y dibujante. Ese entorno creativo me expuso a técnicas e ilustradores talentosos cuyo trabajo influyó en mi decisión de centrarme en la ilustración. Eran momentos en que la demanda de arte editorial aún era grande y sentí que había encontrado mi vocación como ilustrador publicitario, pero nuevas influencias pronto verían esa era en declive. He sido testigo privilegiado de modas y tendencias. Algunas llegaron para quedarse mientras que otras desaparecieron con la misma celeridad. Un día estábamos con lápices, rotuladores, aerógrafo, tramas transferibles, témperas y acuarelas y al instante siguiente todo era digital. Contemplando año tras año las páginas de *Spectrum*<sup>3</sup>, catálogo anual de arte fantástico, que ya va por su vigesimosexta edición, se constata la evolución que ha tenido el medio, la aparición de nuevos mercados y los cambios producidos en los existentes, así como el dominio absoluto de las técnicas de arte digital en 2 y 3D. Estas artistas destacan por su pericia y los valores estéticos necesarios para crear una ilustración digital convincente. Será más rápido y limpio, permitirá corregir con facilidad, pero los fundamentos siguen siendo los mismos que el dibujo y pintura tradicionales. Es curioso, pero para los nativos digitales, lo novedoso es lo analógico.

Hoy en día es más difícil hacerse un nombre en este mundo. Los ilustradores jóvenes se ven afectados por competencia por todos lados: bancos de imágenes, presupuestos creativos cada vez más reducidos, menos trabajos e innumerables otros ilustradores con los que competir tanto a nivel nacional como internacional. Aún hay una gran demanda de ilustraciones excelentes y bellamente ejecutadas, solo que los caminos hacia esos trabajos han cambiado. En el mundo del arte del siglo XXI, es crucial establecer contactos dentro de la industria e identificar tus habilidades y fortalezas personales.

---

3 Fenner, C & Fenner, A. *Spectrum, The Best in Contemporary Fantastic Art*. Underwood Books, 1993.

Si bien la industria de la ilustración es dramáticamente diferente ahora, algunas cosas se han mantenido constantes. No puedo enfatizar lo suficiente la importancia de las habilidades básicas (buen dibujo, color y composición) porque esos atributos de una buena ilustración nunca cambian. Desarrollar una pasión y encontrar tu voz individual solo puede venir con observación constante, práctica, autoevaluación honesta y un compromiso 24/7 con el propio arte. Ninguna computadora puede pensar por el artista. El arte es una evolución interminable.

### **¿QUÉ HACE UN ILUSTRADOR?**

El concepto etimológico de ilustrar es sacar a la luz, iluminar. Proporcionar datos, conocimientos o información sobre un determinado asunto o tema para explicarlo. El ilustrador produce imágenes que llevan un mensaje.

Cuando trato con mis alumnos de fin de carrera, no deja de sorprenderme el desconocimiento general que existe respecto a la disciplina que estamos tratando. En muchos casos, los portfolios que preparan a modo de carta de presentación, muestran falta de enfoque y dirección. El mensaje que transmiten es: soy hábil en dibujo y pintura, deme trabajo de lo que considere oportuno.

Reflexionando sobre mi experiencia y analizando mi obra entiendo que lo más definitorio sobre ellas es la versatilidad, ya que he ejercido como ilustrador desde los más diversos campos. Mi perfil es más generalista, tocando un poco de todo, tanto en temas, estilos y técnicas, frente a artistas que se especializan en un área determinada.

Fruto de ambas cuestiones es el catálogo sobre las áreas o mercados prósperos, que ofrecen oportunidades ilimitadas para desarrollar carrera en la ilustración, que a continuación comentamos. Es una clasificación temática independiente de las técnicas, aunque de estas últimas habrá categorías con métodos específicos o técnicas propias. No hay un orden concreto, aunque empezaremos con las que tienen segmentos de mercado más amplios y así iremos avanzando. Clasificaciones de este tipo podemos encontrarlas en webs como Advocate Art<sup>4</sup>, compañía de agentes para ilustradores. Además de un índice alfabético agrupan los trabajos por temas, lo que facilita la búsqueda de artistas en un campo concreto.

---

<sup>4</sup> <https://www.advocate-art.com/>

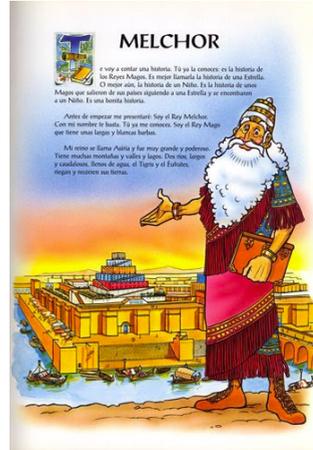


Ilustración editorial (digital) y de libro infantil (acuarela y tinta)

### Ilustración Editorial

Aunque hay periódicos y revistas que imprimen ilustraciones en estilo representativo, la gran mayoría de las ilustraciones editoriales que se encargan hoy en día son conceptuales y decorativas, capturando el alma del texto del artículo, más que representar escenas concretas. Además de las grandes revistas existe un mercado enorme de revistas comerciales más pequeñas y enfocadas en áreas, profesiones o temas particulares

### Ilustración de libros

El mercado de ilustración para libros es muy extenso. Podemos hablar de textos comerciales o educativos. Libros de texto o enciclopedias entrarían en esta categoría. Prima la representación sobre lo conceptual y admite los más diversos estilos. Hay editoriales que se especializan en determinados géneros y tipos de arte, por lo que es recomendable buscar los que mejor se adapten al estilo, técnica o interés propios.

### Literatura infantil y juvenil

Una de las ramas más populares y, por experiencia docente, el sueño de muchos jóvenes artistas que aspiran a ilustrar cuentos infantiles e incluso publicar libros de su autoría completa. Consideramos que la ilustración infantil tiene su propia idiosincrasia por lo que con-

sideramos esta categoría aparte. Realmente estamos hablando de varios segmentos de mercado diferenciados, bebés e infantil hasta los 6 años, de 6 a 12 años, juvenil, adolescentes y jóvenes adultos. Habrá que considerar las características y el tipo de ilustración adecuado a cada etapa. Existen también una serie de mercados satélite, como los libros para colorear, textos didácticos, revistas infantiles, cubiertas para cajas de juegos, etc.



*Ilustración por el 25 aniversario de la Librería Flash. Digital.*

### **Ilustración publicitaria**

Posiblemente uno de los mercados más lucrativos y de mayor demanda. Abarca la creación de imágenes que transmitan información o un estado de ánimo, de manera que provoquen una respuesta emocional en el espectador. Se trata sobre todo de llamar la atención. Los proyectos pueden ser muy variados, ilustraciones para todo tipo de publicidad impresa y web, posters, carteles de cine, portadas de disco, mascotas, etc. Admite todo tipo de técnicas y estilos de dibujo, pintura, caricatura, arte digital y 3D.

La fotografía tiene un uso en publicidad mayor para llegar a la gran masa de público, más partidaria de la realidad concreta. Una fotografía cumple mejor con la norma de explicar cómo es y cómo se usa el producto. La ilustración sintetiza, estiliza, deforma, transforma la realidad por lo que expresa con mayor fuerza, por lo que es más apropiada para un público selecto, conocedor y más culto. Ideal por tanto para productos cuyo mensaje se basa en el símbolo y la metáfora, la asociación de ideas y la síntesis. Se entiende por dibujo publicitario un dibujo expresivo y personal, con carácter y estilo propio, aleja-

do de la imagen fotográfica. Relacionadas con esta categoría están el **arte de producto** y las **instrucciones de montaje** y uso que acompañan a muchos productos.

### Lettering

La ilustración de letras a menudo se puede confundir con el diseño tipográfico. Las letras ilustradas se crean para identidades, logotipos o iconos gráficos para clientes y productos. También aparecen en cómics, banners publicitarios, etiquetas, títulos de películas y obras de teatro, logotipos, productos, etc.

### Ilustración de cómics

El artista de cómics puede trabajar solo, encargándose del proyecto completo, o como parte de un equipo, como en las grandes editoriales de superhéroes, aportando su propia especialidad: dibujo, entintado, color... Las posibilidades en este campo son inmensas. Géneros de ficción y no ficción mucho más allá del mundo superheróico, cubiertas, novelas gráficas, historietas con fines educativos, comics infantiles, y productos relacionados con infinitos mundos y sus personajes particulares.



*Doble página para el cómic "Sampo Espanjassa". Digital.*

Al margen de las diferencias entre cómics e ilustración a nivel narración, lo cierto es que gran parte de los artistas de cómic trabajan también como ilustradores realizando portfolios, posters, pin ups, ex-libris o portadas.

Un caso particular serían las **tiras de prensa** en el mercado americano. Los proveedores de tiras cómicas para los periódicos son los syndicates (agencias) lo que hace que el acceso sea difícil.

### Ilustración humorística y caricaturas

El uso del humor como recurso para satirizar acontecimientos de la política, representar temas actuales o retratar personajes públicos está muy demandado y muy relacionado con la publicación de prensa y revistas y con el cómic. Se usa en editoriales, anuncios, juguetes y juegos, tarjetas de felicitación, posters, christmas, puzzles, etc.

El ilustrador satírico debe tener un fuerte interés en los temas de actualidad para captar, interpretar y representar de forma humorística, pero crítica a la vez, un tema social, político o económico.



*Caricaturas empleadas en invitaciones de boda, digital y tradicional.*

### Ilustración de fantasía y ciencia ficción

El interés del público en imágenes de fantasía y ciencia ficción es enorme. Imágenes para cubiertas de libros, revistas, novelas gráficas, videojuegos, barajas, arte de Halloween, etc., son demandadas constantemente para alimentar este imperio de lo visual. Para gozar de una carrera exitosa, el artista que tenga sus intereses en este ámbito debe conocer las tendencias y estilos de mercado.



web, películas y otros.

Estrechamente relacionada con la ilustración histórica está la categoría de **arte militar**. Incluye representaciones históricas o contemporáneas de figuras militares, uniformes, emblemas, dibujos de combates in situ, armas, vehículos, banderas y recreaciones de batallas o vida militar.

### **Ilustración médica**

Basado en la ciencia y de orientación técnica. Hay departamentos de colegios y universidades dedicados a esta materia. Las técnicas han evolucionado considerablemente y la importancia de estas imágenes es inconmensurable. Desde vistas anatómicas del cuerpo completo hasta detalles de procedimientos quirúrgicos. El campo veterinario también abarca un sector importante de la ilustración médica.

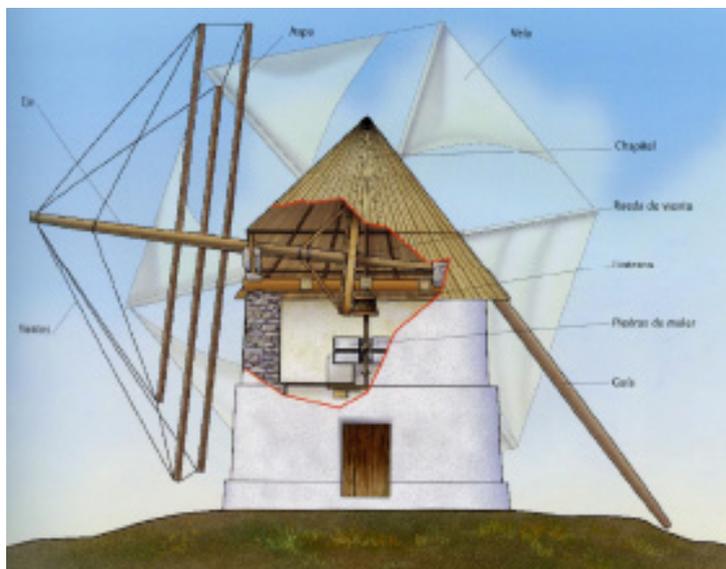
### **Ilustración Biológica**

La ilustración biológica tiene la finalidad de mostrar de la manera más exacta los detalles y características de las especies de origen biológico. Dentro de esta categoría general podemos identificar varios subgrupos diferenciados: mundo vegetal, insectos y animales, así como sus derivados específicos. Se extiende desde estudios educativos y ecológicos a libros y revistas especializadas.

**Ilustración botánica.** El artista botánico puede trabajar o estudiar plantas, árboles y jardines. Debe ser capaz de representar con precisión y estilo vegetación de todas formas, plantas adultas, hojas, flores, y detalles de las mismas.

**Biología marina.** Es una rama particular de la ilustración biológica. Se especializa en formas de vida y organismos existentes en los diferentes hábitats acuáticos. Además de los evidentes manuales educativos y revistas técnicas hay una gran demanda en el mercado de regalos y de niños, con múltiples productos que entretienen y educan sobre cuestiones ambientales importantes.

**Ilustración ornitológica.** Para aquellos interesados en seguir los pasos de J.J. Audubon, el más famoso artista de pájaros del s. XIX, admirando y estudiando aves este campo de ilustración ornitológica es perfecto.



*Sección de un molino. Digital. 2005.*

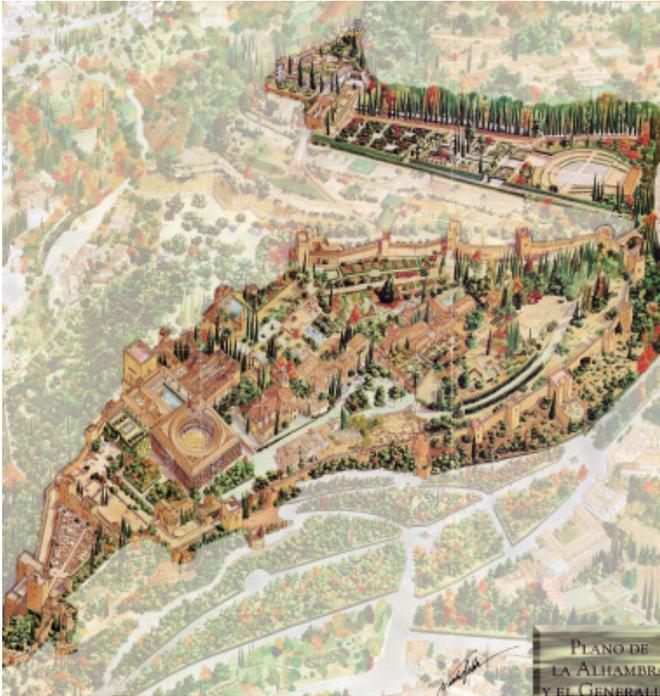
### **Ilustración científica**

Los ilustradores científicos son necesarios para preparar representaciones precisas de temas de ciencia, necesarias para libros de texto científicos, revistas profesionales, exposiciones en museos y sitios web. Su fin es informar, explicar e instruir, en definitiva, comunicar.

### **Ilustración técnica**

La precisión y exactitud son algunas de las características de este tipo de ilustración, ya que se trata de representar conceptos técnicos a través de ilustraciones.

Generalmente, este tipo de ilustraciones deben ser lo suficientemente sencillas como para poder ser entendidas por audiencias no especializadas en la materia. Es habitual encontrarlas en manuales de instrucciones, cuando debemos ensamblar algún objeto, mueble o utensilio. Se apoyan sobre todo en dibujos y diagramas que presentan con precisión información complicada al espectador. Son campos donde desarrollar el dibujo técnico la ingeniería, la industria y la ciencia y se extiende a todos los aspectos de la educación y el comercio.



*Plano de la Alhambra y el Generalife. Acuarela, tinta y lápices de color. 1996.*



*Hospital Real cutaway. Acuarela, tinta y lápices de color. 1992.*

### **Ilustración arquitectónica**

Necesaria para clientes como estudios de arquitectura, interiorismo, ingeniería, restauración y conservación, por ejemplo. Se encarga principalmente de representar edificios y escenas realistas en perspectiva, usando programas informáticos propios de arquitectura o medios tradicionales que capturen y transmitan la esencia del proyecto.

### **Diseño escenográfico**

Puede abarcar desde el diseño de escenografía de teatro a pinturas de fondo, decorados tridimensionales o presentaciones para exposiciones y museos. Muy relacionado con el diseño gráfico, normalmente formará parte de un equipo bajo la dirección o empleo de un museo, director o productor, grupo de teatro, lugar histórico o una empresa comercial.

### **Ilustración de animales**

El mercado de la ilustración de animales es muy amplio abarcando desde arte más técnico de todo tipo de animales hasta retratos de mascotas. La ciencia y el mundo editorial relacionado con granjas y servicios veterinarios son clientes habituales para este tipo de ilustración que comparte la excelencia de la representación artística con cierta afinidad por la conservación ambiental.

### **Ilustración infográfica**

La infografía se realiza con elementos icónicos y tipográficos, que permite comprender fácilmente la información, de manera resumida y didáctica. Es una aportación útil y visual, útil porque destaca lo más importante de la información, tiene la posibilidad de ampliar los conocimientos relacionados con esa información y sintetiza lo esencial, complementando o sustituyendo al texto de la información. Y visual porque cambia palabras, números, acciones, en una representación que permite ver los hechos en lugar de leerlos.

El lector, ante una infografía identifica lo que le es familiar o le atrae, el ojo actúa selectivamente, selecciona las diferencias, los parecidos, la proporción, busca reconocer lo que ya ha visto, determinados elementos gráficos son más reconocibles como por ejemplo los símbolos, los estereotipos visuales, etc. Otra cualidad que facilita su visualización es el tamaño, dependiendo de éste, se distribuyen mejor los elementos evitando sobrecargar el espacio y facilitando su identificación.

Los artistas que tengan facilidad para explicar visualmente tareas y actividades, como los folletos de emergencia de las líneas aéreas, folletos de montajes de muebles, noticias del periódico, etc. encontrarán en este campo una muy buena y rentable opción laboral. Tablas, gráficos diagramas 2D y 3D serán algunas de sus creaciones. Generalmente un buen infógrafo será un comunicador visual efectivo con buena comprensión del diseño gráfico.

Una categoría especial sería los ilustradores para **presentaciones en tribunales** que usan como ayuda los abogados en la explicación de complejidades legales. La **ilustración forense**, con reconstrucciones faciales, indicaciones de trayectorias, diagramas, etc, es una rama derivada.

### **Ilustración documental**

Se incluyen en este campo todo tipo de ilustraciones creadas in situ por los artistas en tribunales, retratos robot policiales o caricaturas. Se cambia la soledad del estudio por trabajar frente a una audiencia bajo cierta presión. Habituales en muchos eventos como ferias, congresos o bodas. También puede usarse como forma de reportaje al estilo de los **urban sketchers** que dibujan los lugares donde viajan y viven.

### **Ilustración de un sello postal**

Muy relacionada con el grabado, este tipo de ilustración específica se dedica a ilustrar sellos postales.

### **Ilustración de mapas**

Los mapas ilustrados, como medio de narración visual, fueron acreditados por los historiadores como la forma de arte más antigua. La creación de mapas con diversos fines, publicitarios, corporativos, decorativos, informativos, y diversos estilos, cartográfico en 2D a ilustración 3D, es un enfoque atractivo para algunos artistas. Es común ver este tipo de ilustraciones en libros, revistas, periódicos, guías de viaje o folletos turísticos y en objetos decorativos.

### **Ilustración de vehículos**

Sean **terrestres, náuticos o aéreos**, el ilustrador de vehículos dibuja y pinta tanto vehículos contemporáneos como históricos. Medios de transporte clásicos, antiguos y futuristas son traducidos a ilustraciones con aplicación en revistas especializadas, libros, impresiones, exhibición en galerías y diseño de nuevos prototipos para empresas



*Casco de motorista customizado. Aerógrafo.*

del sector. También se utiliza para la recreación de escenas históricas de aviones y barcos. Como destrezas características de los artistas de esta disciplina estaría el excelente detallado y la precisión técnica, así como ser capaces de emocionar con sus imágenes.

Incluimos aquí la **customización** o personalización de carrocerías y cascos como mercado muy especializado, con su propia clientela muy receptiva. Habitualmente realizada en aerógrafo, sus resultados son espectaculares y únicos

### **Artista de Tatuaje**

Tatuaje e ilustración van estrechamente unidos. Basada en el dibujo, esta forma de arte corporal tan popular tiene una larga historia que se remonta a cuatrocientos años antes de Cristo. Para poder usar el cuerpo humano como lienzo es necesario aprender las técnicas específicas de tatuado, así como extremar la higiene y seguridad.

Existen infinidad de estilos cada uno con sus características y significado. Así por ejemplo está el Estilo Tradicional u Old School. Figuras de sirenas, águilas, rosas, brújulas y corazones con algún grabado, son los motivos principales. Cada una de estas figuras tiene un significado. La Nueva Escuela, con degradados de colores fuertes y líneas negras muy definidas, influenciado por el grafiti y el hip-hop. El Geométrico, en negro plano generalmente. El Realismo, con imágenes que imitan como se vería en la realidad, con luces, sombras y sensación volumétrica. Otros estilos muy conocidos y solicitados son

los tribales, el japonés tradicional, el Kawaii, 3D, biomecánico, puntillismo, blanco, fluorescente, acuarela, minimalista, neo tradicional, geek, trash polka, black work o el temporal de henna.

### **Ilustración deportiva**

Bajo esta categoría se amparan ilustraciones de la gente, acciones y escenarios propios de cualquier evento deportivo. Dibujos animados, arte cómico, dibujos instructivos de fitness y ejercicios, imágenes biográficas de estrellas del deporte o momentos históricos son demandados por editoriales, publicaciones, televisiones, licencias, etc.

### **Ilustración de comida**

Hay muchos ilustradores que se enfocan únicamente en la ilustración de alimentos. La comida ocupa un lugar especial en la cultura visual y es una rama muy popular hoy en día, gracias al aumento del interés por todo lo relacionado al mercado gastronómico. Las cadenas nacionales de restaurantes, los fabricantes de alimentos, los editores de libros de cocina, las agencias de publicidad, las bodegas, las revistas de viajes y gastronomía y los mayoristas y minoristas de frutas y verduras son ejemplos de los tipos de empresas que buscan arte culinario agradablemente ilustrado. Podemos encontrar ilustraciones de comida en blogs, revistas, libros de cocina, redes sociales y otros medios.

### **Ilustración de moda**

Campo conocido por todo el mundo y un tipo de ilustración muy solicitada. Sin embargo, no siempre los dibujos de moda están hechos por diseñadores de moda. En ocasiones, fabricantes y cadenas contratan artistas para publicitar la moda que venden. Un ilustrador de moda debe conocer los tipos de estampados e impresiones, capturar telas y prendas y dibujar la figura humana en un estilo propio con posturas interesantes y estilizadas.

Asimismo, el ilustrador de moda actual idea representaciones visuales fieles o novedosas a partir de un contexto, concepto o personajes protagonistas, en diferentes formatos, generalmente de comunicación gráfica impresa, artística o digital. Pueden usarse en campañas publicitarias, alta costura, redes sociales, colaboraciones con firmas, mundo editorial, ilustración y diseño, entre otros.



*Retratos en diferentes técnicas.*

### **Ilustración de retrato**

Se crean retratos de celebridades, figuras políticas, dignatarios, cantantes, actores y actrices...así como retratos o caricaturas de personas comunes en una amplia variedad de estilos, técnicas y medios. Existe una fascinación en el público por ver imágenes creativas, bien dibujadas que reflejen estéticamente el carácter y la esencia del sujeto.

### **Ilustración para licencias**

Los artistas que crean arte y gráficos personalizados para camisetas, gorras, chaquetas, emblemas, parches, tazas, muebles para el hogar, telas, artículos de regalo, productos, prendas de vestir, artículos

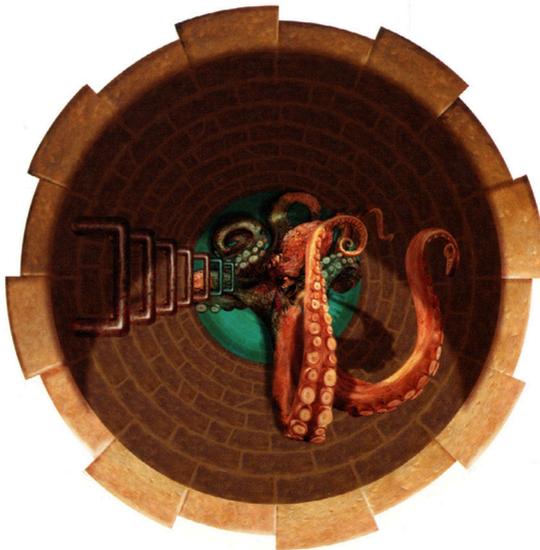
de papelería, juguetes, tablas de snowboard, tablas de surf, máquinas de pinball y casi cualquier producto o mercancía. Ilustración de estampados y patrones, aplicables a telas y tejidos, pero también papeles pintados, envoltorios de regalo, artículos de papelería, calendarios, etc. es otra especialización en arte ilustrativo. La ilustración para **tarjetas de felicitación**, a veces animadas, y **regalos** es otra categoría de gran demanda.

### Ilustración juegos de mesa

Se encarga de ilustrar las cartas, los tableros, personajes de los juegos y otros elementos usando la creatividad y la imaginación para llamar la atención y crear proyectos memorables.

### Artista de galería

Convertirse en un artista de galería es una gran oportunidad para los ilustradores que prefieren dirigir sus talentos hacia proyectos más “personales”. Temas como el paisaje, la naturaleza muerta, la figura humana, plein air, etc., son los más populares en el mercado de las galerías. Además, los medios aceptables para el arte de galería van



*Pulpo. Ilustración anamórfica.*

desde todas las formas de pintura (óleo, acuarela, acrílico) hasta todos los tipos de dibujo (grafito, carboncillo, tinta). Antes de los días de Internet, los artistas estaban limitados a las galerías de su área local. Hoy en día, un artista puede recorrer las obras de las galerías de todo el mundo para encontrar la que mejor represente su propio estilo y la mayoría de los sitios de las galerías incluyen pautas de presentación.

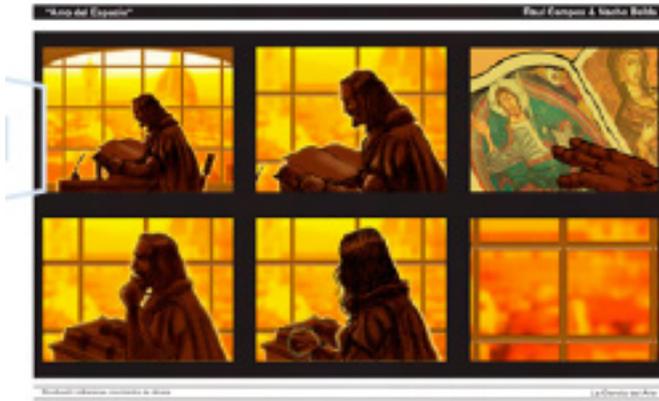
**Cartel y arte impreso de edición limitada** permiten al ilustrador una mayor independencia y control sobre qué ilustra, cómo se publica y dónde se vende además de ser una buena manera de complementar los ingresos.

### Arte Mural

Ya sea dibujar una pared, un techo o una acera, un muralista exhibe su trabajo en un gran formato y en un lugar público. Los artistas de murales reciben encargos de un gran grupo de clientes potenciales que incluyen instituciones educativas, corporaciones, comités de embellecimiento de ciudades y pueblos, propietarios urbanos, minoristas e incluso propietarios de viviendas que desean un mural en su hogar. El artista aporta un toque personal a tales proyectos con un estilo de arte único que es un reflejo de su propia visión. Especialmente impactantes son los trabajos de **arte anamórfico** que, observados desde un punto de vista concreto, aparecen como escenas tridimensionales.

### Animación

Los principales estudios de cine y las productoras cinematográficas tienen posiciones para el prometedor artista de animación. Es un gran lugar para entrar en el negocio de los dibujos animados o largometrajes, ya que ofrece la oportunidad de participar en el desarrollo de una película, así como aprender la dinámica de la industria. Sin embargo, los largometrajes no son el único lugar para enfocar las ambiciones de animación de uno, ya que otros medios también producen películas animadas. Las empresas que crean películas de capacitación corporativa, películas educativas para niños, juegos de computadora, tarjetas de felicitación de Internet, comerciales para televisión e Internet, así como películas informativas/de servicio público para la industria y el gobierno, necesitan animadores talentosos. La tecnología actual también permite a los artistas crear sus propias producciones animadas que pueden enviar a los productores para una posible producción comercial, o participar en festivales de cine de todo el mundo para exposición pública y posible venta a distribuidores de películas.



*Storyboard "La Magia de la perspectiva".*

### **Ilustración de storyboard**

También llamado guion gráfico, es un grupo de ilustraciones que se muestran en secuencia para servir de guía para entender una historia, o seguir la estructura de una película antes de que se filme, o visualizar una animación. En el caso de la publicidad el storyboard se utiliza para los spots publicitarios en la primera etapa de una campaña.

### **Concept artist**

Un artista de concepto diseña personajes, props, vehículos y entornos para usar en videojuegos, películas y anuncios. Un artista conceptual trabaja como parte de un equipo que desarrolla todas las facetas de escenarios ficticios para el entretenimiento. Los artistas conceptuales crean escenas de fondo, pinturas mate para unirlas con imágenes de la vida real e incluso mundos completos. Básicamente, cualquier escena inexistente o imposible de filmar necesita un artista para crear los detalles de los personajes, escenarios u objetos. Otro gran campo del arte de preproducción es la recreación de períodos históricos en el cine.

El diseño de preproducción, combina labores artísticas y de diseño, que en ocasiones son términos que se usan de manera errónea. Arte y diseño, dos disciplinas que tienen ciertas semejanzas y relación, pero que cuentan también con características muy dispares. Artistas y diseñadores se mueven en entornos similares, y en algunos casos



*Diseño de escenarios y personajes del corto "Rojo es el nuevo Azul".*

comparten técnicas e incluso formación, aunque la tendencia es la especialización. Para evitar confusiones, una diferencia puede ser contemplar la función y finalidad de los productos generados en cada caso. Otra diferencia puede ser el efecto que produce en quien los contempla. El Arte es un trabajo en sí mismo, mientras que el diseño está enfocado a provocar una elección. El diseño tiene función comunicativa mientras que el arte busca provocar una emoción. El diseño no está tan sujeto a interpretación, es más claro en cuanto a lo que quiere comunicar. En definitiva, el artista no tiene por qué dar vida a una obra funcional, mientras que el diseñador sí tiene que hacerlo. El diseño, es una respuesta a un problema, y apunta a una audiencia determinada. Lo que busca en estos casos es que las personas a las que se dirige entiendan el mensaje que quieren transmitir. Para el diseño de preproducción el objetivo principal es transmitir la representación visual de un diseño, idea o estado de ánimo para su uso en el cine, los videojuegos, la animación, la ilustración o el cómic, antes de que sea usado en el producto final.

Mientras que un diseñador tiene en la mayoría de los casos clientes, y debe ceñirse a sus peticiones fielmente, en la creación de una obra de arte, generalmente, no interviene nadie más que el artista. Aunque a veces puede realizar obras por encargo, generalmente los clientes que tiene no suelen inmiscuirse en el proceso creativo ni en las técnicas que utiliza.

### **Stock Illustration**

En el sitio web de iStock aparece:

“Las ilustraciones de stock y los vectores a menudo pueden transmitir tus ideas mucho mejor que una foto. Y con todas las opciones novedosas y asequibles que te ofrece iStock, seguro que encuentras el contenido visual adecuado para captar el interés de tu público.

Nunca subestimes el poder de una simple línea negra, de un diseño plano moderno o de una ilustración dibujada a mano. Encuentra todo esto y mucho más entre los millones de imágenes que te ofrecen nuestras colecciones.”

Este mercado ofrece al ilustrador la mayor libertad para crear. Al artista se le ocurre cualquier diseño, tema o personaje que prefiera, luego publica las imágenes en un sitio de ilustraciones y espera a que los clientes compren los derechos para usar la imagen. Muchos ilustradores que están involucrados en esta línea de arte tienen cientos de imágenes a la venta en sitios web de stock art, lo que genera un flujo constante de ganancias. Cada pieza se vende a los clientes para un uso único, lo que permite que cualquier anunciante, editor o diseñador de todo el mundo compre el mismo arte repetidamente.

Es paradójico, pero se ha acusado a las ilustraciones de stock de perjudicar al mundo de la ilustración, ya que por lo general los resultados de su uso producen imágenes inferiores, más baratas y de menor calidad.