

# ACADEMICO

## LA ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

ALEJANDRO GUZMÁN, DOCENTE DISEÑO GRÁFICO, FUNDACIÓN UNIVERSITARIA DEL ÁREA ANDINA.

### Resumen

La ilustración publicitaria ha tenido un renacer muy promisorio en los últimos años, luego de décadas de dominar el mercado de la propaganda, el surgimiento de los programas de computador de gran calidad, y la optimización de los equipos relegaron a un punto de casi extinción el uso de técnicas tradicionales de ilustración. El surgimiento de exponentes de calidad con gran éxito comercial, así como la necesidad de una renovación en la identidad de las empresas sacó del aislamiento a esta línea que hoy tiene su segundo aire.

### Abstract

The advertising illustration has had a very promissory revival in the last years, after decades of dominating the propaganda market, the emergence of the great quality computer programs, and the optimization of the equipments they relegated to a almost extinction point the use of traditional technologies of illustration. The qualit exponents' emergence with great commercial success, as well as the need of a identity renovation of the companies extracted from the isolation to this line that today has his second air.

Por años la publicidad ha sido la "Diva" de los medios gráficos que busca poseer y ser poseída a través de la infinidad de aplicaciones que se generan diariamente para consumo masivo, echando mano a todos los recursos posibles que existen y que hoy por hoy desborda en avances tecnológicos y desarrollos de alta calidad.

Pero este abanico de posibilidades técnicas no es algo a lo que se podía acudir a comienzos del siglo XX y que supuso una búsqueda constante hasta finales de la misma centuria; para ello, los periódicos, revistas y afiches (que coparon el top de la lista comunicativa durante buen parte de la historia que llevan consigo los medios comunicativos como tal), debían permitir develar su seductivo canto de sirenas visuales a través de otras maneras diferentes a la fotografía, pues en muchas ocasiones se hacía no sólo difícil, sino casi imposible, generar un montaje de un determinado tipo de situación, debido esto en algunos momentos, a los costos de tal empresa y en otros a la imposibilidad física de construir los elementos para la escena.

Lo anterior obligó a editores y publicistas a hurgar en el mundo de la ilustración, buscando a grandes maestros que llevaran ideas comerciales al plano de la realidad. En este boom de los años 50's y 60's las chicas de calendario, los carros de línea y una cantidad enorme de personajes y mundos surgieron en páginas y vallas para llenar un opaco mundo de color y gracia.

Artistas como Frank Bensing<sup>65</sup> se destacaron enormemente abriendo paso a un sinnúmero de campos, en los cuales los ilustradores, apoyando también ediciones en revistas o libros de serie podían abarcar una buena parte del mercado, haciéndose indispensables para la generación de los mensajes que debían llegar al público.

El objetivo de esta técnica era la generación de ideas que no fuesen fáciles de realizar de otra manera, es así como aerógrafos, pinceles, acrílicos y cuanto técnica tradicional de dibujo y pintura se tuviese cerca, se usaban para construir las aplicaciones gráficas que se requirieran.

Para finales de la década de los 60's y toda la década de los 70's el boom de la ilustración comenzó a verse opacada por los desarrollos nuevos en el área de la computación y la animación. Todo un nuevo universo de posibilidades se fue gestando hasta el punto de casi acabar por completo este tipo de arte, que si bien era de gran calidad y correspondía a los gustos del cliente por elegancia y diseño, era en ocasiones demasiado lento y en buena cantidad de casos hasta costos muy altos comparados con los resultados ofrecidos por los avances realizados.

Los 90's y el nuevo milenio llegaron dándole la bienvenida a una gama increíble de posibilidades, los nuevos ordenadores de interface gráfica, con sus potentes procesadores y programas de vanguardia se multiplicaron por el mundo, permitiendo que no sólo diseñadores, sino usuarios en general pudieran crear sus propios patrones gráficos y con un poco de práctica y buen gusto aplicaciones de carácter comercial.

La ilustración digital se estandarizó y buena parte de los desarrollos cayeron en la complacencia de la referencia inmediata, evitando arriesgarse demasiado en las propuestas y usando "plantillas gráficas" que aunque facilitan el trabajo, son ubicables de manera más simple y generando clichés que no aportan originalidad al producto a defender.

Este pequeño pecado, en el cual se cae constante e inconscientemente, ha sobrevivido debido a la falta de visión de diseñadores y empresarios, los cuales sólo ven su futuro inmediato sin preocuparse de los acontecimientos futuros, haciendo uso en muchas ocasiones de propuestas ya construidas con anterioridad o en los facilismos técnicos de los pligins.

¿Por qué no desapareció por completo la tendencia al arte tradicional para la publicidad, sabiendo que a través de un buen grupo de programas de computador podría servir de blanco fácil?. Sencillamente, porque además de dedicarse a la publicidad, los ilustradores tradicionales apoyaron diferentes procesos<sup>66</sup> que aun se usan, hoy por hoy de una manera

---

<sup>65</sup> <http://www.americanartarchives.com:80/bensing.htm>, Frank Bensing (1893 - 1983), este famoso ilustrador es quizás uno de los más grande maestros de este tipo de trabajo, una gran cantidad de empresas como la General Electric y Coca cola entre otros, hicieron uso de sus servicios, generando un estilo clásico que marco la tendencia en la segunda mitad del siglo XX.

<sup>66</sup> La ilustración no solo abarcó el plano comercial, ilustradores de galería y publicación como Luis Royo, Boris Vallejo, Julie Bell, Frank Frazetta, Jhon Howe entre otros, colmaron páginas de revistas y libros, magazines como la Heavy Metal y Realms of Fantasy daban cabida, así como exposiciones y galerías a través del mundo entero.

agresiva, las pinturas croma del cine, la esquematización y sketch tanto en el mundo de la moda como en el diseño gráfico hicieron que este “naúfrago” del mundo comercial sobrelleva los peores años en su existencia desde la aparición de los medios impresos de difusión.

Las imágenes generadas por ordenador o CGI llenaron todas las pantallas, avisos, afiches y vallas en las cuales fotos retocadas, escenarios inventados, montajes y desarrollos en 3d o programas de retoque danzaban a la par de una nueva generación de artistas más interesados en la mayoría de los casos en la pericia técnica del uso del programa que en la representación gráfica de calidad indiscutible<sup>67</sup>.

Esto no indica que no se logren excelentes acabados con la calidez del arte tradicional a través de una pantalla de computador, lo que sucede es que muchos diseñadores y artistas optaron por la vía fácil de usar aplicaciones predefinidas que estigmatizan dentro de un sólo nivel los resultados, haciéndolos predecibles y aburridos en algunas ocasiones.

Respondiendo a este fenómeno, y analizando la necesidad del mercado de la diferenciación, muchos diseñadores e ilustradores han retomado la ilustración tradicional para generar esquemas que impacten positivamente el entorno comercial; de esta manera, profesionales como Jordi Lavanda<sup>68</sup>, Chip Foose<sup>69</sup> y Sophie Griotto<sup>70</sup> entre otros, han desarrollado estilos únicos, en diversas técnicas de acuerdo a sus áreas respectivas. Este tipo de exponentes realzan la capacidad expresiva y plástica de los artistas tradicionales, realzando sus cualidades y rankeándolos en niveles en los cuales resulta de nuevo atractivo, desarrollar toda una línea de trabajo respecto a este tipo de estilos.

En este momento existe una serie de instituciones y eventos que favorecen el desarrollo de este tipo de trabajo, es el caso de La Fundación de las Artes y los Artistas<sup>71</sup> en España, la cual ha creado el Concurso de Pintura y escultura figurativas, con un considerable grupo de premios para los participantes y que estuvo en la convocatoria para su tercera versión en mayo del 2008, tomando en cuenta artistas no sólo de Europa sino del resto del mundo, evidenciando una tendencia innegable a retomar el rigor de las técnicas y estilos tradicionales.

---

<sup>67</sup> Ponencia “Hacia donde nos lleva el arte digital” presentada dentro del entorno del segundo congreso de cibernsiedad en el año 2004 en Cataluña con el Laboratorio para la Cibernsiedad. [http://www.cibernsiedad.net/congres2004/grups/fitxacom\\_publica2.php?idioma=gl&id=551&grup=60](http://www.cibernsiedad.net/congres2004/grups/fitxacom_publica2.php?idioma=gl&id=551&grup=60)

<sup>68</sup> Jordi Labanda, ilustrador uruguayo que creó toda una nueva tendencia para el uso del dibujo como forma de expresión, dándole frescura y dinamismo a un entorno muy marcado por patrones clásicos, aunque nunca abandona la línea del corte tradicional. <http://www.jordilabanda.com/>

<sup>69</sup> Chip Foose, ilustrador norteamericano, su especialidad los autos, usa técnica mixta para los diseños que tienen gran difusión a nivel comercial. <http://www.chipfoose.com/>

<sup>70</sup> Sophie Griotto, diseñadora de modas francesa, su estilo fresco y urbano resalta la línea femenina de la mujer, su estilo único y sin temor al vacío se apoya en un sinnúmero de técnicas que tienen como objetivo no solo el figurín sino además el entorno de desenvolvimiento. <http://www.sophiegriotto.com/>

<sup>71</sup> <http://www.fundaciondelasartes.org/>

El futuro de la ilustración tradicional es ahora muy promisorio, sobre todo en el campo publicitario, el despliegue que se tiene, la motivación de muchas instituciones y empresas interesadas en la calidad de los artistas, favorecen el crecimiento de este tipo de arte que ha logrado construir grandes anaqueles en la historia del diseño y la publicidad siendo parte de la identidad de innumerables marcas a lo largo de los años, consolidándolas, proyectándolas y en el sentido más extenso de la frase "dándoles un rostro".

## **BIBLIOGRAFÍA**

- Historia del diseño gráfico, Escrito por Lluvia Velandia. TSU Diseño Gráfico Publicitario Computarizado. [www.monografias.com](http://www.monografias.com)
- Ilustración y Publicidad. Septiembre 27, 2006 - Escrito por Francisco Larrabe
- [http://www.pegaelgrito.cl/blog/?page\\_id=2](http://www.pegaelgrito.cl/blog/?page_id=2)