

Pasantía en el Instituto de Estudios Socio Históricos de la USTA como opción de grado
para ayudar a complementar y validar el conocimiento adquirido en la Licenciatura de
Artes Plásticas

Diana Alexandra Zapata Sánchez

Diana Carolina Godoy Acosta

Doctorado en Arte, Producción e investigación

Universidad Santo Tomás

Facultad de Educación

Licenciatura en Artes Plásticas

Cau Bogotá

2023

Tabla de contenido

LISTA DE TABLAS Y FIGURA.....	5
INTRODUCCIÓN.....	7
JUSTIFICACIÓN.....	8
PREGUNTA ARTICULADORA.....	9
OBJETIVO GENERAL.....	9
OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....	9
REFERENTES TEÓRICOS	10
1. ¿Qué es la ilustración?	10
2. Tipos de Ilustraciones	11
2.1. Ilustración conceptual o narrativa	11
2.2. Ilustración Fantástica.....	12
2.3. Cómics.....	13
2.4. Humor gráfico	14
2.5. Ilustración Editorial.....	15

2.6. Ilustración Infantil	16
2.7. Concept art	17
3. ¿Qué es la ilustración digital?	18
3.1. Ventajas y desventajas de la ilustración digital.....	19
4. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES	20
4.1. ¿Qué se hizo?	22
4.2. ¿Cómo se hizo?	23
4.3. Proceso Creativo de Ilustración.....	23
4.4. Ilustraciones de artículos para la Revista Sol de Aquino	24
4.5. Portadas Revista Artefacto	33
4.6. Publicaciones en redes sociales.....	37
CONCLUSIONES	41
5. DESARROLLO DE OBRA PLASTICA	43
5.1. ¿Del porqué de la obra?.....	44
5.2. ¿Como se concibe?.....	45
5.3. Referentes plásticos.....	48

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	60
---	-----------

LISTA DE TABLAS Y FIGURA

Figura 1.....	24
Ilustración 1	25
Ilustración 2	25
Ilustración 3	26
Ilustración 4	26
Ilustración 5	27
Ilustración 6	27
Ilustración 7	28
Ilustración 8	28
Ilustración 9	29
Ilustración 10	29
Ilustración 11	30
Ilustración 12	30
Ilustración 13	31
Ilustración 14	31

Ilustración 15	32
Portada 1	33
Portada 2	34
Portada 3	35
Portada 4	36
Portada 5	37

INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la pasantía está dirigido hacia la posibilidad de ampliar las opciones laborales de un licenciado en artes plásticas, a través de lo aprendido durante su plan de estudios y finalizar su proceso académico con una experiencia laboral que le permita consolidarse como docente creador.

Para el proceso de pasantía se tuvo en cuenta la necesidad de generar espacios de aprendizaje alternos a los tradicionales, en los cuales se pueden desenvolver laboralmente, los estudiantes de Licenciatura en Arte Plásticas de la Universidad Santo Tomás. En esta ocasión la pasantía se desarrolla como apoyo gráfico, en la creación de Ilustraciones digitales, para diferentes artículos de la Edición 21 de la Revista Sol de Aquino, Instituto de Estudios Sociohistóricos.

En este trabajo de grado se encontrará una breve explicación sobre la ilustración, algunos tipos de ilustración y el proceso de desarrollo de la pasantía realizada con la Revista Sol de Aquino y la Revista Arte-Facto de la Universidad Santo Tomás, la cual corresponde a la opción de grado; Adicional se presenta el trabajo de la obra plástica realizada, la cual corresponde al requerimiento de la licenciatura para poder graduarme.

JUSTIFICACIÓN

Hacer la pasantía en el Instituto de Estudios Socio Históricos de la USTA, como opción de grado es importante, porque complementa y valida el conocimiento adquirido durante la época de estudio en la Licenciatura de Artes Plásticas. Lo cual es importante ya que brinda y genera nuevos conocimientos y habilidades, que permiten ampliar el panorama y la experiencia laboral a través de esta.

Los beneficios que esto trae a los estudiantes de la licenciatura están relacionados con implementar los conocimientos adquiridos durante la época de estudio en un ambiente laboral diferente al pedagógico, siendo esto conveniente, ya que permite experimentar y complementar el proceso de aprendizaje.

Esta experiencia como opción de grado en la universidad durante la época de estudio, sirve para fomentar la aplicación de lo aprendido, ya que beneficia tanto a estudiantes como a la universidad, porque brinda nuevas herramientas para implementar el conocimiento adquirido, a través de ejercicios de acompañamiento gráfico en los artículos que el instituto de Estudios Socio Históricos de la USTA tiene.

PREGUNTA ARTICULADORA

¿De qué manera la pasantía en el Instituto de Estudios Socio Históricos de la USTA puede ayudar a complementar y validar el conocimiento adquirido en la Licenciatura de Artes Plásticas como opción de grado?

OBJETIVO GENERAL

Reconocer los aprendizajes adquiridos en el proceso académico de La licenciatura de Artes Plásticas desde la pasantía con el Instituto de Estudios Socio Históricos de la USTA como opción de grado.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Comprender la importancia de la ilustración como apoyo en la comunicación del diseño editorial de la USTA.
2. Identificar las características de los procesos editoriales relacionados con la ilustración.
3. Comprender los procesos editoriales de la USTA como apoyo a la pasantía.
4. Desarrollo de la pasantía con la Revista Sol de Aquino y la Revista ArteFacto, con el fin de validar el conocimiento adquirido durante todo el proceso académico en la USTA.

REFERENTES TEÓRICOS

1. ¿Qué es la ilustración?

Vados, A. E. M., Ballén, E. L. S., & Rodríguez, W. H. S. (2016) señalan que “...la ilustración como expresión visual, se encuentran características similares relacionadas con la búsqueda del conocimiento. Una ilustración tiene como objetivo destapar y evidenciar aquello que un texto no puede comunicar. Como dijo Immanuel Kant (1784), “... es usar la inteligencia propia sin la guía de otro”.”

Aunque la ilustración suele ser confundida con otras disciplinas artísticas al ser un medio visual de comunicación, no es lo mismo que un dibujo, un diseño o arte, todas estas se diferencian por el proceso de creación y el uso que se les da. Vados, A. E. M., Ballén, E. L. S., & Rodríguez, W. H. S. (2016) parafrasean “Por ser un fundamento artístico, el dibujo es usado principalmente como medio para enseñar y generalmente no es tenido en cuenta como una obra de arte terminada (Jerez, s.f).” además de ser un proceso que en su etapa inicial no cumple ningún lineamento u regla a diferencia que diseño gráfico. “...ya que es una disciplina que se da de manera natural a través de la práctica y la observación adecuada (Nicolaïdes, 1990).” Vados, A. E. M., Ballén, E. L. S., & Rodríguez, W. H. S. (2016).

¿Entonces en qué momento un dibujo puede convertirse en una ilustración? El dibujo es una técnica artística, la cual no fue pensado en su inicio para representar un texto. Pero, si ese dibujo es usado como referencia para explicar después un texto, este pasaría a ser una ilustración, es decir que depende del uso que se le dé; Ahora el diseño a diferencia de la ilustración es creado con un propósito. Según “...Christian Bason (2014), Herbert

Simón propuso en 1960 que el diseño puede ser entendido como “El esfuerzo humano por transformar las situaciones actuales en unas preferidas” (p.2). Es decir que, por medio de la creación de medios visuales, gráficos y textos se quiere transmitir un mensaje específico a un grupo determinado de personas.

Mi Young Sung (2013) expresa su posición frente al arte e ilustración, expresando que artista e ilustrador comparten el talento y la creatividad, pero la ilustración pretende dar un mensaje, comunicar cierto tipo de información más allá de la imagen, mientras que la obra de arte, expresa la visión personal, los sentimientos, libertad de expresión y creatividad del artista. (p.276)

De acuerdo con lo anterior se puede evidenciar que el Arte a pesar de ser similar a la ilustración se diferencian en el proceso, tiempo de creación e ingreso económico. Por lo cual el Ilustrador debe cumplir con un trabajo contratado, un tiempo limitado, este debe ser aprobado por varias personas, genera un ingreso y además es distribuida masivamente a través de diferentes medios de comunicación. Además de representar un texto, transmite un mensaje y el lenguaje visual que implementa es a través de diferentes técnicas artísticas. Vados, A. E. M., Ballén, E. L. S., & Rodríguez, W. H. S. (2016) señalan “... el término de ilustración como expresión visual, y resalta su importancia como medio de comunicación por encima de sus valores artísticos.”

2. Tipos de Ilustraciones

2.1. Ilustración conceptual o narrativa

Para D. Sanmiguel (2003) La ilustración conceptual representa unas ideas generales y no un hecho en particular, el ilustrador desarrolla una idea personal sobre un tema, este se basa en la creatividad y originalidad de estilo utilizado por este, brindando al espectador

una expectativa sobre que lo que contará en el texto o contenido. “Una imagen conceptual debe ser gráficamente atrevida y captada con mucha rapidez, pero no tiene que condicionar la lectura ofrecido un enfoque demasiado personal.” (D. Sanmiguel (2003) p.10) Y aunque en este tipo de ilustración en algunos casos puede ser narrativa, esta última se diferencia en que muestra una secuencia de sucesos a partir de guion literario o cinematográfico, que implica un trabajo de investigación y reconstrucción.

2.2. Ilustración Fantástica

Con este método se representa lo imaginado, usando una serie de estrategias o visiones imaginativas con el fin de buscar el sentido incrustado en las cosas que no se entienden o comprenden a través de la creación de fabulas o mitologías e implicando todas las artes que tratan de explicar cosas inexistentes.

Es decir que “Aceptamos que el concepto fantástico se refiere a cosas increíbles o que viven en el mundo de la imaginación. El mundo de la ficción está caracterizado porque ocurren sucesos inexplicables que no existen en el mundo real, como personas con poderes especiales o la existencia de criaturas extraordinarias...” (Peraire, 2020, p.15)

El arte fantástico actualmente es más popular al ser usada en el cine, videojuegos, el diseño y la ilustración aplicada generando fuertes cambios en la industria artística. Además, el uso de nuevas tecnologías permitió que la realización de este tipo de trabajo sea más rápida, eficiente lo que permite adaptarse al mercado y a los resultados que exigen. Una herramienta clave ha sido la creación de las tabletas digitales que brinda mayor variedad de efectos y materiales.

Algunos pasos a tener en cuenta para la realización de este tipo de ilustración es trabajar con siluetas, grisallas y veladuras a posteriori.

2.3. Cómics

En los comics a partir de viñetas se cuentan historias en donde se incluyen ilustraciones que incluyen textos y diálogos de los personajes en el mismo cuadro. La ilustración se encuentra en todo el proceso creativo.

Heller, S. (2012). En su libro Arte del comic. Los cuadernos inéditos de los grandes artistas. Afirma lo siguiente:

"Cada tachón, cada paso en falso, todo... no hay una sola página perfecta. Pero es inevitable. Al editar arte incompleto corres el riesgo de que todos los trucos queden al descubierto. Porque la libreta de un dibujante es la trastienda de su mente creativa." (Heller, S. (2012), p.4)

en donde se recoge todo el proceso en este caso relacionado con el comic, y aunque después tendrá un proceso de arreglo para llegar a un producto final, implementa del mismo modo herramientas ilustrativas para lograrlo.

Fuentes, G. V. (2014). en su libro Breve historia del cómic. Afirma lo siguiente:

"El comic puede ser de tipo fantástico o realista, humorístico o dramático, clásico o experimental, de aventura o autobiográfico. Puede ser subversivo, propagandístico, educativo, conservador, underground, provocador o inofensivo. Puede estar protagonizado por superhéroes, por animales antropomórficos, por bárbaros, monstruos o robots, por personajes reales o inventados, por personas corrientes o por sus propios autores." (Fuentes, G. V. (2014), p.2).

Este tipo de arte se convierte en un objeto industrial, ya que es reproducido masivamente utilizando medios mecánicos, el lenguaje narrativo que se implementa varía dependiendo si es occidental u oriental, por ejemplo, varia desde le orden de lectura, las líneas cinéticas, efectos mascara, deformación de figuras. El comic es un entrenamiento popular el cual su presentación inicial fue en periódicos evoluciono a formato de libro.

2.4. Humor gráfico

Se usa para cuestionar la realidad aparentemente, con el objetivo de hacer una crítica sobre algo que está mal. Debe ser directo, explícito en lo que comunica, puede estar acompañado de textos o no, se puede interactuar entre estos o estar por separado brindando nuevos significados a la confrontación de conceptos de manera deliberada.

El mensaje que se desea enviar debe ser preciso para que el emisor y el receptor, tengan una misma interpretación, “Al añadir un contenido premeditadamente indebido, los objetos a alcanzar se sobrecargan, pues deben avisar visualmente de la anormalidad para que la transgresión sea aceptada por el otro.” (Junco, M. Á. (2018), p.11)

Este tipo de ilustración tiene una finalidad lúdica, se debe planificar conceptualmente y se debe tener dominio en la simbología visual con la cual se obliga al espectador a hacer un análisis intelectual al hacer una abstracción de un contexto conocido a otro por medio de un juego.

2.5. Ilustración Editorial

La ilustración editorial es fundamental en el diseño Editorial, este último se considera una forma de periodismo visual a través del cual se comunica una idea o una historia.

Por lo cual la ilustración se emplea con el fin de que se interprete e ilustre el contenido editorial, permitiendo comunicar el significado y otros elementos, con los cuales se busca transmitir emociones o crear vínculos simbólicos. Es decir que, acompaña visualmente y ayuda a interpretar o explicar lo que destaca la idea principal del texto, guion, idea, etc.

Arley Dávila, Nayelli Herzel (2019). En el artículo, Más allá de la imagen: una mirada cercana a la ilustración editorial. Afirma lo siguiente:

... en aras de explicar a profundidad la ilustración editorial conviene resaltar las nociones de lenguaje y visibilidad, mismas que en su conjunción permiten la denominación del código que emplea la ilustración: el lenguaje visual. Por medio de este código la ilustración crea imágenes dentro de un contexto específico, en este caso el libro, que suma lo editorial al término. (Arley Dávila, Nayelli Herzel (2019), p.3).

La ilustración también se puede usar para contar una historia sin necesidad de un texto. Algunos ejemplos de su uso son en libros, periódicos, revistas, etc. y también puede ser utilizada con propósitos diferentes como son la educación, la publicidad y el entrenamiento; Editores o autores suelen contratar ilustradores para crear imágenes que acompañen su texto escrito

2.6. Ilustración Infantil

La ilustración infantil otorga a la literatura una perspectiva distinta, al permitir trasladar la ilustración al mundo de las imágenes y de la comunicación visual y la ilustración digital en este medio es primordial, ya que es una herramienta que ayuda a los niños para que estos puedan interpretar un texto, este tipo de ilustración suele ser amable y sencilla. Erro, A. (2000) en el artículo sobre La ilustración en la literatura infantil afirma lo siguiente:

“En nuestra sociedad actual, la imagen tiene un papel protagonista y los niños por norma general aprenden a descifrar signos icónicos tempranamente. Sin embargo, nos equivocarnos al creer que la imaginación de los niños es puramente visual o que su capacidad para comprender imágenes es, de forma natural, mayor que la que tienen para comprender palabras.” (Erro, A. (2000), p.502).

Para Erro, A. (2000) Las imágenes al igual que el texto están conformados por códigos o signos convencionales que deben ser aprendidos para poder ser leídos y comprendidos, es decir, que se basa en elementos fundamentales que pueden variar dependiendo del ámbito social y cultural para el cual está dirigido. Se tiene en cuenta la perspectiva, la línea, los colores, los gestos y la sugestión de movimientos. Este tipo de ilustración solo posee dos dimensiones, se limitan en un espacio y no representan dimensiones reales, pero si estimula la capacidad de identificar una estructura perceptiva semejante.

La respuesta a una ilustración está determinada por cómo se representa, además de brindar información que muchas veces no está plasmada en el texto y se puede concluir que

la imagen y texto en este tipo de libros tienen la capacidad de narrar y contribuir al desarrollo de una historia.

2.7. Concept art

El concept art hace parte de los tipos de ilustración ya que a través de los bocetos e ilustraciones que se realizan en el proceso de creación de las ilustraciones, se pueden llegar a convertir en un libro, el cual muestra o registra el paso a paso del proceso creativo del artista. Es un arte crítico, ya que pone énfasis en lo mental, la idea de la obra, es decir, este se encarga del diseño visual de todas las ideas de un proyecto, por ejemplo, diseño de personajes, diseño de escenarios, diseño de vehículos y objetos. Es una actividad reflexiva tanto mental como experiencial en donde se aplica una desmaterialización del objeto artístico.

“En un sentido historiográfico el ‘Arte conceptual’ es ese movimiento que aparece a finales de los años sesenta y setenta con manifestaciones muy diversas y fronteras no del todo definidas. La idea principal que subyace en todas ellas es que la "verdadera" obra de arte no es el objeto físico producido por el artista, sino que consiste en "conceptos" e "ideas". (Con un fuerte componente heredado de los "ready made" de Marcel Duchamp).” (Rocca, (2013), p.4).

El arte deja de ser una historiografía en donde se cuenta historias sobre la percepción de cada época y el estilo que contiene cada una de estas, para convertirse en algo minimalista, en donde la concepción de la idea, y su proceso toman mayor protagonismo que la obra misma.

La forma en la que se relacionaban con el arte tuvo un cambio importante en la forma en la cual el artista se relaciona con su obra, al comenzar a dejar un registro sobre el

análisis y teorización de esta misma. Iniciando la noción del libro del artista, en donde se plasma la intensión del artista y se brinda información sobre el objeto creado.

3.¿Qué es la ilustración digital?

Teniendo presente la constante evolución en el proceso grafico las tecnologías digitales han aportado a la cultura de la imagen y la industria de la comunicación, la posibilidad de integrar técnicas y programas de creación gráfica digital, con el objetivo de aportar al creador gráfico infinitas posibilidades para la idea en proceso.

Se debe tener buenas bases en las técnicas artísticas y la capacidad de implementarlas de manera óptima a través de la tecnología; Contar con competencias digitales como recurso de comunicación visual a través de nuevos soportes, facilita el desarrollo de proyectos en menor tiempo además facilidad realizar modificaciones en caso de ser necesario. R.Padilla (2018) señala que “...la ilustración digital se ha convertido en una de las ramas más especializadas y populares en el medio profesional del diseño. Su aplicación se ha generalizado prácticamente a todos los ámbitos que en los que se inserta...” (p.3). Para este tipo de ilustración digital se usa todo tipo de herramientas y dispositivos digitales electrónicos equipados de software especializados para el diseño e ilustración como adobe Photoshop, illustrator, procreate, clip studio paint, etc... con los cuales se crea un nuevo arte con herramientas digitales.

Se puede concluir que la ilustración es utilizada como creación grafica que comunica conceptos involucrados en la estrategia de comunicación de cualquier tipo de proyecto y con la cual se amplían las posibilidades en la ceración de contenido al combinarla con las técnicas tradicionales, ampliando la resolución de problemas de diseño.

3.1. Ventajas y desventajas de la ilustración digital.

A continuación, se hará una reflexión en este trabajo sobre las ventajas y desventajas de la ilustración digital y aunque son mayor los beneficios que ha traído este tipo de ilustración en la elaboración de las ilustraciones, se comentara lo que se identificó durante el proceso de desarrollo del trabajo escrito y la pasantía realizada.

Ventajas:

- Permite una mayor personalización del trabajo a realizar
- Reduce la cantidad de materiales a utilizar, para el desarrollo de una ilustración
- Da variedad de posibilidades para sobreponer en diferentes planos e ir verificando y corrigiendo.
- Reduce los errores y el tener que repetir todo si algo quedó mal.

Desventajas:

- La adaptación al manejo del espacio inicialmente es complicada.
- Todo se maneja en un mismo formato por lo cual, si no se tiene claro las dimensiones puede dañar los pixeles de la imagen.

4. DESARROLLO DE LAS ACTIVIDADES

La pasantía se desarrollo en el departamento de Humanidades y formación Integral durante el segundo periodo académico del 2022 con la Revista Sol de Aquino y la Revista ArteFacto, entre los meses de septiembre y diciembre del 2022, para un total de 320 horas, en donde se participo con las actividades de apoyo gráfico.

Revista sol de Aquino

Para J. Rodríguez (2022), en el año 2003 nace una publicación interdisciplinar de carácter divulgativo en la Revista Sol de Aquino, la cual ante la población en general y la comunidad tomasina, tiene como propósito visibilizar las actividades universitarias de la USTA a través de la experiencia derivada de esta y la reflexión sobre la Sociedad y Ambiente, lo cual la convierte en un referente institucional en donde cada contenido permite reflejar la personalidad e identidad tomasina.

Además de contar con versiones impresas la Revista Sol de Aquino a partir del 2020, cuenta con el sitio web <https://revistasoldeaquino.usta.edu.co/> permitiendo con esto que se divulgue ampliamente contenido reciente, lo que permite estar actualizando la información de las actividades de docencia, investigación, proyección social u otra que se quiera desatacar, implementado videos o contenido gráfico; La revista también puede ser consultada en el portal de revistas de la USTA

<https://revistas.usantotomas.edu.co/index.php/soldeaquino>.

La revista se conforma de cuatro secciones que se componen de materiales como Artículos de opinión, artículos de divulgación, videos, fotografías e infografías, ilustraciones y entrevistas. A continuación, se describirá cada una de las secciones:

- a. ¿Cómo vamos?: En esta sección se publican los artículos ligados a los procesos y resultados propios de las funciones universitarias las cuales son realizados por la comunidad tomasina.
- b. Brújula: En esta sección, se invita al lideres en cada una de las funciones universitarias para promover y dar conocer su unidad, facultades, etc.
- c. Testimonio: En esta sección se recoge diálogos y entrevistas a diferentes personas que están relacionados con la USTA, en donde comparten sobre el impacto de sus acciones en las comunidades.
- d. Perfiles: En esta sección se presenta a un personaje destacado de la Comunidad tomasina.

Revista Arte-Facto

“Arte-Facto. Revista de estudiantes de humanidades como el resultado de trabajo conjunto de estudiantes y profesores del Departamento de Humanidades y Formación Integral de la Universidad Santo Tomás que se unen para crear narrativas que permitan comprender un poco más nuestras realidades como personas.” (Arte-Facto, 2022)

La revista cuenta con el sitio web <https://revistaartefacto.usta.edu.co/index.php/>, en donde se puede encontrar una amplia divulgación de contenidos como son artículos inéditos y productos de ejercicios de reflexión e investigación de los estudiantes de humanidades. Los

materiales que reciben son (Artículos, Reseñas, Entrevistas, Crónicas, Poesías, Cuentos cortos, Ensayos fotográficos, Infografías, Filminutos, Fotografías, Caricaturas) y consta de cinco secciones, que describirán a continuación:

- a. LiterArte: Es un espacio para aquellos que comparten su visión del mundo y permite vivirlo a través de sus creaciones como son los artistas y creadores.
- b. NarraVisual: En este espacio nos muestran el mundo en el que habitamos a través de la lente, esta sección recoge fotografías, infografías y videos.
- c. EntreVistas: En este espacio se recopilan diálogos y pensamientos que comparten personas, las cuales de un modo u otro nos brinda una perspectiva diferente con la cual nos permite modificar la forma de ver nuestro mundo.
- d. UniverCitario: En este espacio recopila escritos como ensayos y textos argumentativos a través de los cuales comunican los estudiantes sus ideas.
- e. InterNos: En este espacio se muestran esos temas que son importantes para los jóvenes y que a veces quedan fuera de los intereses de la “academia”.

4.1. ¿Qué se hizo?

Se apoyó con el desarrollo de 15 ilustraciones digitales para los artículos de la revista Sol de Aquino edición N°21, las cuales fueron publicadas en las redes sociales de Instagram y Facebook, además se colaboró con el ajuste de imágenes para la página principal de la revista y se apoyó con la realización de 5 portadas para la revista ArteFacto.

4.2. ¿Cómo se hizo?

El proceso en la elección de la técnica artística a utilizar para el desarrollo de las ilustraciones fue de libre elección. Por lo cual se utilizó la ilustración digital como medio para sintetizar en imágenes los artículos de la Revista Sol de Aquino edición N°21, utilizando como herramienta el programa de Procréate en el iPad y se trabajó directamente con la Editora Jenny Rodríguez la cual estuvo a cargo de revisar y aprobar el trabajo realizado; Las ilustraciones se publicaron en las redes sociales de Instagram y Facebook de la revista Sol de Aquino.

De igual manera la elección de las imágenes para el fondo utilizado en la portada de la Revista ArteFacto, son fotos de mi autoría las cuales fueron intervenidas con filtros en la aplicación de Canva.

4.3. Proceso Creativo de Ilustración

Para el desarrollo gráfico de las ilustraciones se hizo una investigación sobre la ilustración en Editoriales. Después se procedió a leer varias veces cada artículo para seleccionar qué parte ó partes de este podrían ser utilizadas y las que más representarían su tema.

Luego se hicieron bocetos iniciales de los dibujos que se querían implementar, se hicieron modificaciones en la distribución y manejo de espacio, se procedió a colocar color con el fin de lograr con esto la composición deseada.

El siguiente paso para seguir, fue el envío de cada ilustración a la profesora Jenny para ser aprobadas o brindar sugerencias de cambios en estas; Se hacen los cambios, se envía para una revisión final y al ser estas aprobadas se procede a publicar en Instagram y Facebook en las fechas pactadas en el cronograma. Esto con el fin de promover los artículos de la Revista Sol de Aquino, Edición 21. (Figura 1)

Figura 1

Revista Sol de Aquino, edición 21 (ENE-JUN 2022)



Fuente: (Revista Sol de Aquino, edición 21, 2022)

4.4. Ilustraciones de artículos para la Revista Sol de Aquino

A continuación, se mostrará un listado de las ilustraciones digitales realizadas durante el proceso de pasantía con la Revista Sol de Aquino de la Universidad Santo Tomás.

Ilustración 2

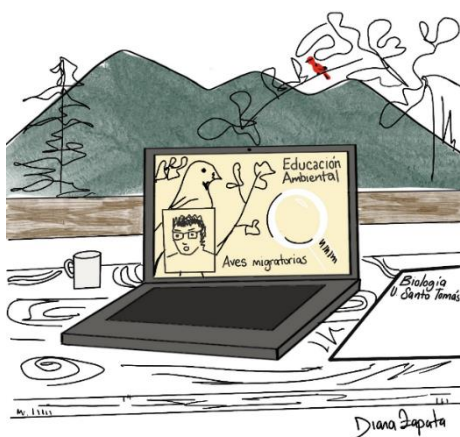
Mayapo (Guajira) una experiencia de emprendimiento y autogestión con enorme potencial, sección: Cómo vamos.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 3

Estrategia pedagógica de educación ambiental



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 4

Una vida al servicio de las humanidades, sección: Testimonios.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino

Ilustración 5

Gestores de la formación posgradual con sentido identitario, sección: Brújula.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 6

¿Qué es eso negro?, sección: Perfiles.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 7

Realidades y contrastes de la educación a distancia, sección: ¿Cómo vamos?



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 8

Análisis axiológico de las comunidades indígenas en un marco de la teoría de la decolonialidad del poder, sección: Cómo vamos



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 9

Estrategias integrales y activas de cualificación docente: claves de la UDCFD para enfrentar los desafíos del contexto disruptivo, sección: Brújula.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 10

El arte presente en los espacios académicos de la Universidad Santo Tomás, sección: Cómo vamos.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 11

El cine, una visión antropológica en el pensamiento de Julián Marías, sección: Cómo vamos.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 12

Regalito: de héroe a villano, sección Perfiles.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 13

Relatos de mi infancia. El episodio de la bicicleta, sección: Perfiles.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 14

Promoviendo el ambiente sustentable de justicia y paz. Un ejercicio que procura el bien común desde el instituto de la Paz y el desarrollo IPAZDE, sección: Brújula.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 15

Motivando la lectura y escritura a través de herramientas móviles para la enseñanza del inglés, sección: Testimonios.



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

Ilustración 16

Líneas de tensión teóricas, históricas y políticas como base conceptual de los proyectos curatoriales en el siglo XX en Colombia, sección: ¿Cómo vamos?



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, ilustración digital del artículo, publicado en las redes de Facebook e Instagram de la Revista Sol de Aquino.

4.5. Portadas Revista Artefacto

Portada 1

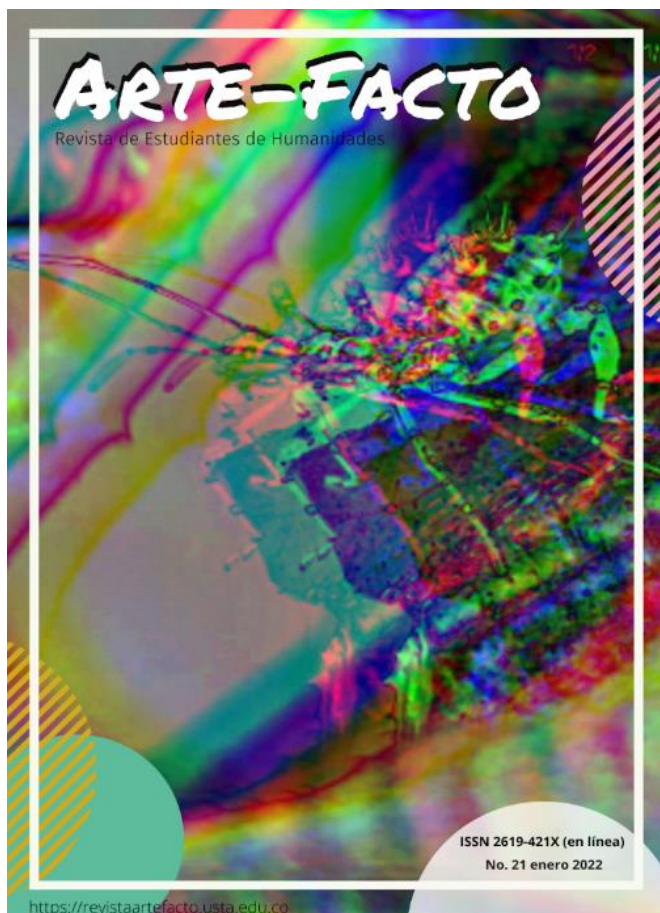
Portada No.20 octubre 2021



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, Portada No.20 octubre 2021,
Entregado a la Revista ArteFacto.

Portada 2

Portada No.21 enero 2022



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, Portada No.20 octubre 2021,
Entregado a la Revista ArteFacto.

Portada 3

Portada No.22 abril 2022



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, Portada No.22 abril 2022, Entregado a la Revista ArteFacto.

Portada 4

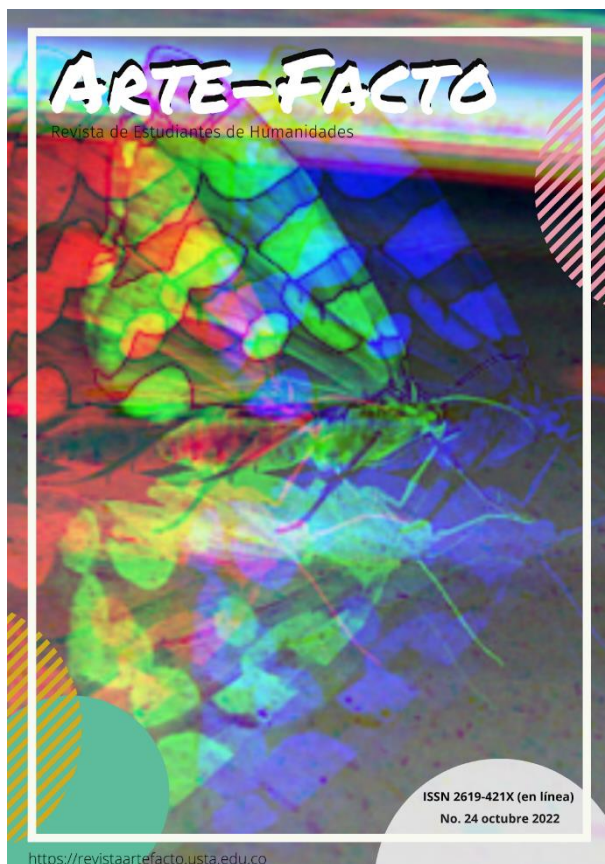
Portada No.23 julio 2022



Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, Portada No.23 julio 2022, Entregado a la Revista ArteFacto.

Portada 5

Portada No.24 octubre 2022



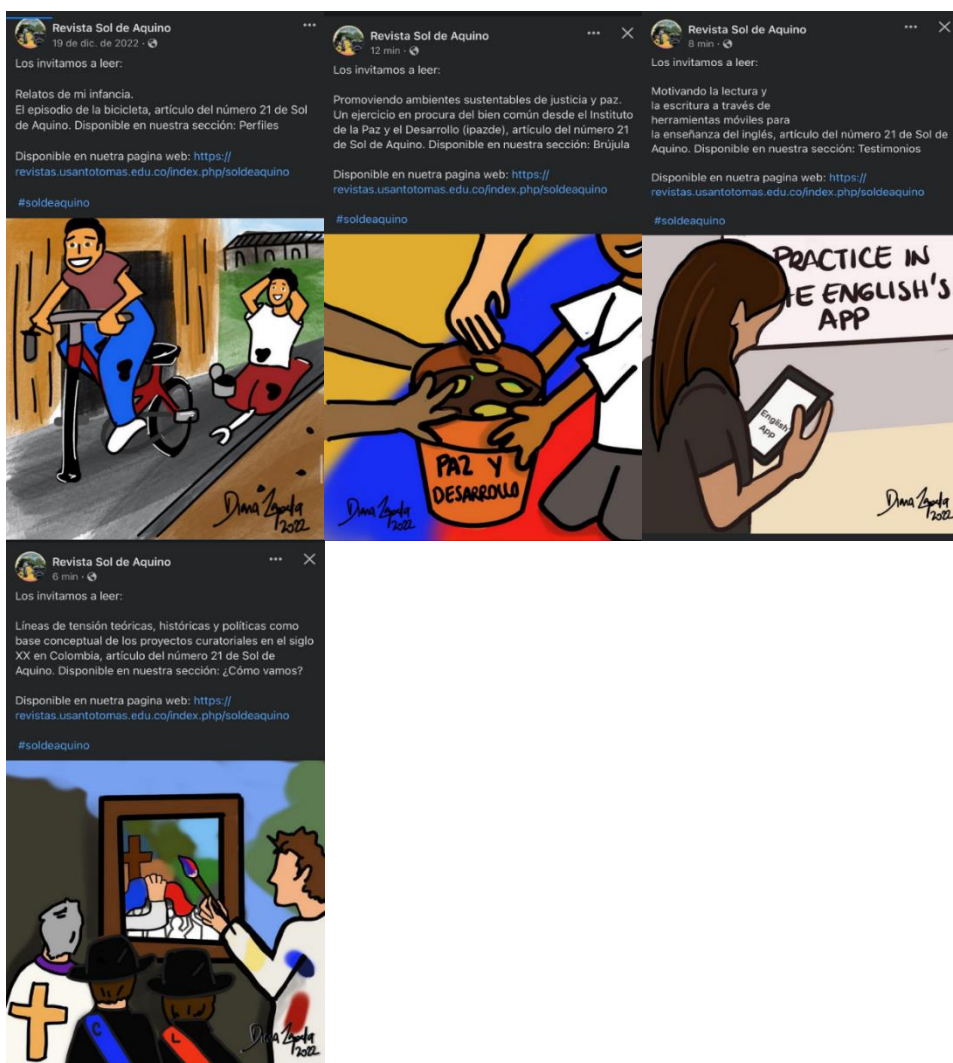
Nota. Realizado por Diana Zapata, 2022, Portada No.24 octubre 2022,
Entregado a la Revista ArteFacto.

4.6. Publicaciones en redes sociales

A continuación, se mostrarán las evidencias de las ilustraciones publicadas en las redes sociales de Instagram y Facebook de la Revista Sol de Aquino de la Universidad Santo Tomas. Las cuales se publicaron cada semana de acuerdo con el cronograma establecido.

Publicaciones en red social Facebook, 2022.

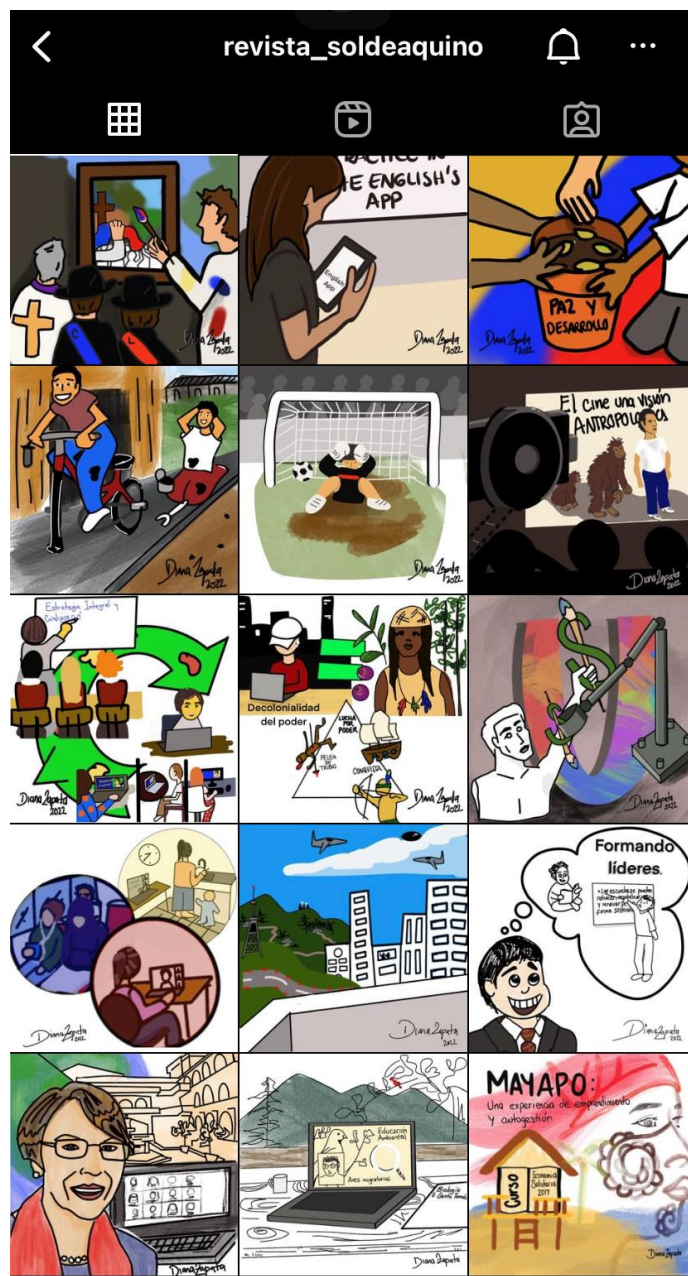




Nota. Publicaciones realizadas por Diana Zapata, 2022, en la red social

Facebook de la Revista Sol de Aquino, 2022

Publicaciones en red social Instagram, 2022.



Nota. Publicaciones realizadas por Diana Zapata, 2022, en la red social Instagram de la Revista Sol de Aquino, 2022.

CONCLUSIONES

La ilustración es una herramienta que permite plasmar gráficamente una idea o un texto escrito, el uso de los diferentes tipos de ilustración que se utilizaron durante el desarrollo de la pasantía, con el objetivo de alcanzar el trabajo ilustrativo propuesto para las diferentes portadas en la Revista Arte-Facto y los diferentes artículos en cada una de las secciones de la Revista Sol de Aquino. Esto con el fin de brindar y llegar a los lectores no solo de manera textual, sino también visual.

El ejercicio de leer y releer cada artículo con el fin de identificar las principales ideas de este y luego proceder a crear bosquejos, con los cuales construir y crear la ilustración final que invite y brinde al lector una idea inicial de lo que va a encontrar en el artículo a leer. Es un proceso, con el cual se aplica el conocimiento adquirido durante la época de formación e investigación previo al desarrollo de la práctica y crea nuevas oportunidades de aprendizaje y desarrollo creativo para los estudiantes de la USTA.

El poder combinar la información sobre algunos de los tipos de ilustración expuestos en el trabajo de grado y el conocimiento adquirido durante la época de estudio, permite experimentar y trabajar en un espacio diferente el proceso de creación de una idea. Por lo cual, la experiencia en la revista fue una oportunidad para aplicar y experimentar a través del trabajo realizado el conocimiento adquirido durante la época de estudio de la carrera de Licenciatura en Artes Plásticas en la USTA. Además de permitir la oportunidad de conocer el proceso laboral en un espacio de trabajo diferente al académico, brindando un panorama más amplio de las posibilidades que brinda esta carrera en el área laboral.

De acuerdo con la experiencia obtenida durante la pasantía, se puede concluir que fue una experiencia enriquecedora a nivel personal y profesional, ya que permite desarrollar el proceso creativo de una manera diferente al tener que trabajar con diversos temas existentes en cada uno de los artículos que contiene la Revista Sol de Aquino, y el poder utilizar y experimentar con fotografías de mi autoría para las portadas de las Revistas de ArteFacto. Se convirtió en un reto y una experiencia nueva, porque permite estimular la creatividad, adquirir seguridad en el proceso de desarrollo creativo, ayudar a crear nuevas estrategias para el desarrollo de ideas y a trabajar en equipo durante el proceso de desarrollo de las ilustraciones y portadas creadas para las revistas.

5. DESARROLLO DE OBRA PLASTICA

Se busca con el trabajo, generar una reflexión sobre cómo a través del arte se pueden gestionar emociones y al mismo tiempo lograr transmitir las al espectador, se desarrollan seis obras con diferentes posiciones del cuerpo humano, las cuales se conforman a través de la luz y la sombra teniendo como base un solo color.

Se utilizará la corpografía como medio de expresión a través del cual se mostrará en cada cuadro un estado de emoción diferente, utilizando como técnica pictórica el óleo y se aplicará la técnica de suavizar el color al rededor con el fin de poder plasmar la posición del cuerpo con el cual se mostrará una emoción a través de este de manera abstracta. Con lo cual se le permitirá al espectador encontrar la postura corporal oculta en el color.

Este trabajo surge a partir de querer aprender y comprender el uso del arte como medio terapéutico emocional. Después de hacer varias lecturas sobre arte terapia, su origen y el uso de este como medio de catarsis para poder expresar a través del dibujo un sin fin de emociones y pensamientos intermitentes que surgen en el día a día, concluyendo en un trabajo externo que permita al espectador conectar con la obra y sus emociones.

El desarrollo de cada cuadro fue un momento creativo que inicio con una idea y se fue transformando durante el proceso creativo, es la combinación de pensamientos y emociones con la que la obra se genera inicialmente y se combina con las emociones que van surgiendo en el proceso de creación. La imagen de la posición del cuerpo como expresión emocional, combinado con el color elegido y el proceso de desarrollo de ir quitando y colocando el óleo, para poder generar sombra y luz en el espacio correcto que

permitiera ir construyendo la posición del cuerpo o una parte de este, con el propósito de crear una obra la cual logra externalizar uno o varios sentimientos, pero que al mismo tiempo puede llegar a conectar con las emociones del espectador.

5.1. ¿Del porqué de la obra?

Arte:

A través del arte, las personas pueden lograr expresar esas emociones que muchas veces no son claras para sí mismas al permitir que su mente se exprese sin restricciones durante el proceso creativo.

El arte es una forma de sanar esas emociones reprimidas que se suelen guardar, puede ser tan simple y abstracto, pero deja volar la imaginación.

Cuerpo:

El cuerpo expresa, comunica, manifiesta todo lo que podemos estar sintiendo, es una herramienta a través la cual nos comunicamos de manera consciente e inconsciente.

A través del cuerpo continuamente se refleja lo que las personas están sintiendo, representa todo lo que llevamos por dentro y al mismo tiempo lo que más ignoramos buscando respuestas en el exterior.

Color:

El color es usado para intervenir en el estado anímico de las personas y también está relacionado de manera significativa a los estados de ánimo como medio de representación.

El color solo es color hasta que se transforma y combina con las ideas, logrando con esto crear nuevos objetos con los cuales, a través de la vista, conecta y genera nuevas formas por medio del juego de luz y sombra.

5.2. ¿Como se concibe?

La idea de la obra surge al experimentar momentos de ansiedad y depresión, los cuales mental y físicamente me estaban generando impedimento con el proceso de desarrollo personal. El impulso de querer encontrar un medio a través del cual poder expresar emociones que no lograba entender cognitivamente o las cuales no lograba expresar textualmente, me llevo buscar un medio con el cual poderme expresar, sin necesidad de cumplir con una estructura correcta, logrando expresar esos sentimientos, ideas y emociones por medio de una actividad motriz con la cual se genera una conexión entre, lo que sentimos, el cuerpo y la mente.

Después de buscar información sobre arte terapia y conocer sobre referentes los cuales fueron pioneros en su época al usar el arte como medio expresivo, a través del cual se podía trabajar, expresar, ocupar la mente como paciente o de los pacientes durante su proceso de recuperación después de eventos traumáticos y consiguiendo un resultado positivo con su aplicación. A continuación, se describirán dos referentes Teóricos que trabajaron con el Arte como terapia.

a. Adrián Hill (Reino Unido)

Figura 1

Título: «Uno entre muchos»,



Nota: Obra de Adrian Hill. Carbón y tizas (1974). Imagen recuperada en <https://cutt.ly/3Jr0AEg>

Era un pintor que descubrió el valor terapéutico del arte cuando convalecía de tuberculosis en un sanatorio, y animó a otros pacientes a pintar durante su proceso de recuperación para recuperarse de la melancolía que produce dicha enfermedad. Acuñó el término “arteterapia” por primera vez en 1942, veía la necesidad de la expresión creativa como un “instinto de resurrección” profundamente arraigado en la psique humana.

Trabajo en el proceso de recuperación de soldados en el sanatorio durante la guerra mundial implementando la metodología que se conformaba de dos reglas.

La primera regla es “no copiar”. La segunda es que inicialmente hay que dibujar el

cuadro. Adrián Hill propone “un garabato” en el papel, con el lápiz, a partir del cual no hay más que dejarse llevar. (Klein,2006, P.12)

Muestra cómo a través del arte se puede ayudar a mejorar la salud de personas en estado convaleciente, lo cual comprueba lo terapéutico y eficiente del arte como medio de desahogo y expresión artística.

b. Margaret Naumburg



Fundó la escuela Walden (Nueva York), 1914.

“la autora consideraba la expresión simbólica como “limitada a ideas concretas relacionadas con la vida personal del paciente, las cuales... actúan como un sustituto de la verbalización directa” (Hogan, 2001; 86).”

En su metodología, veía el arte como una forma de “discurso simbólico” que proviene del inconsciente, igual que los sueños, que se debe evocar de forma espontánea y que se debe interpretar por medio de la asociación libre, siempre respetando la interpretación del propio artista. En donde el arte es un camino hacia los contenidos simbólicos del inconsciente.

5.3. Referentes plásticos

Para los referentes plásticos se tuvo en cuenta técnicas que podrían coincidir con el primer cuadro realizado, ya que surgió de un momento de catarsis emocional. A continuación, se hará una descripción de la técnica que usan.

a. Dan Bullock (Técnica: smoosh colors around)



Retratos, Imagen recuperada de <https://cutt.ly/mJwQN82> ; Imagen recuperada de <https://cutt.ly/tJwWg5z>

Este artista crea pinturas al óleo de retratos realistas, utilizando como técnica el poner la pintura en el lienzo para poder empujarla, usando un solo color como base. Lo que me interesa del trabajo de este artista es el proceso de raspar la pintura en el lienzo con un trapo para jugar con las luces y las sombras hasta conseguir obtener la obra deseada.

b. Erick Centeno (Dissolving light)



Obra (Show me your darkness), Imagen recuperada

de <https://cutt.ly/GJwUc4O> ; Imagen recuperada de <https://cutt.ly/bJwEOLq>

Este artista es un ilustrador gráfico el cual usa la línea como medio de composición, por medio de luces y sombras que forman expresiones corporales. Del trabajo de este artista me gusta la forma con la cual logra conformar por medio del uso de luz y sombra la postura del cuerpo y mostrar el significado emocional que se expresa a través de esta.

Oscar Muñoz



La serie 'Cortinas de baño' (2011)

La técnica que este artista implementa en esta serie de cortinas de baño es acrílico sobre plástico, "...donde la imagen está situada en el contexto mismo de su verdad. Oscar Muñoz ha conseguido aproximarse a la realidad de tal manera, que logra una suplantación verosímil entre cortina real y cortina ficción, al tiempo que reafirma la pintura como una informante eficaz y oportuna generadora de ilusiones." (Museo la Tertulia)

De este artista me gusta la expresión rasgada de la figura corporal en diferentes posiciones que logra plasmar a través de la obra, con la cual genera un efecto mas realista. Para los tres últimos cuadros se aplicó esa técnica de rasgado, lo cual le permite que la obra adquiera más significado.

Resultado final



Título: Sin sentido

Técnica: Óleo sobre papel acuarela

Dimensión: 50 x 70 cm

Relato: abandono sin fin, envuelto en tranquilidad infinita.

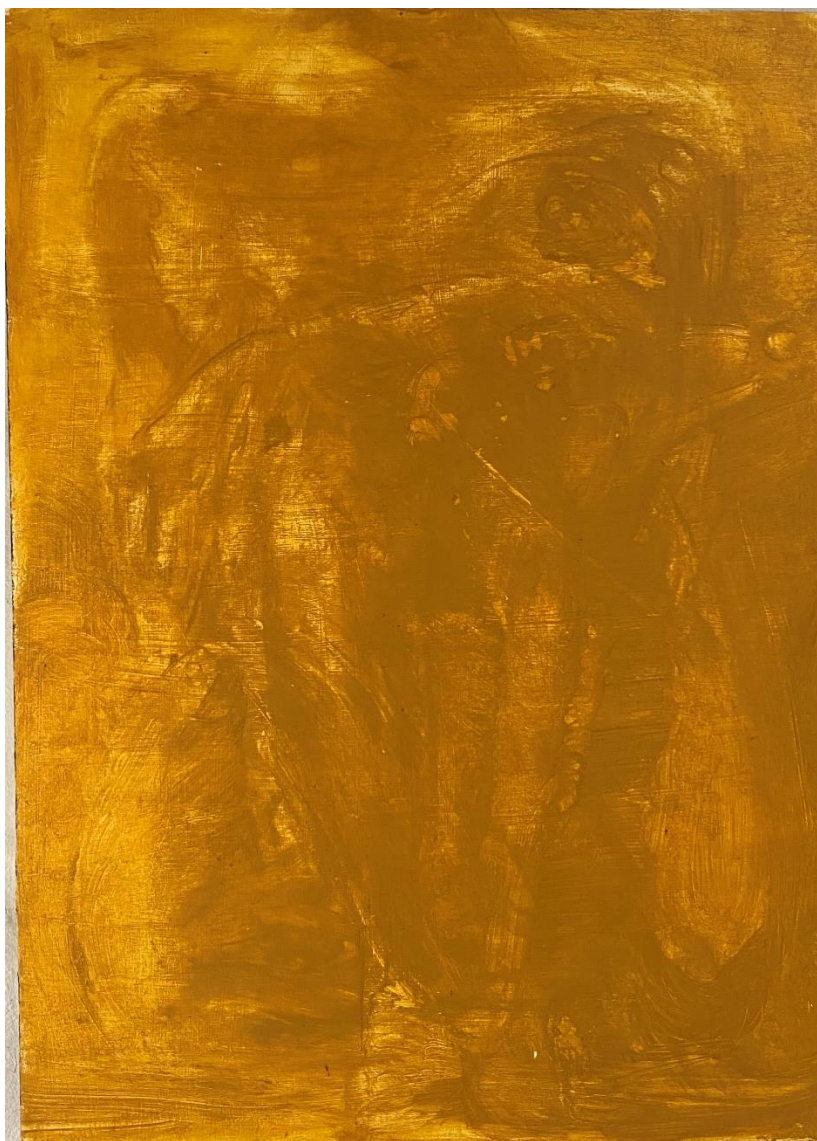


Título: Desesperanza

Técnica: Óleo sobre papel acuarela

Dimensión: 50 x 70 cm

Relato: Agotamiento, mil pensamientos, sin movimiento.

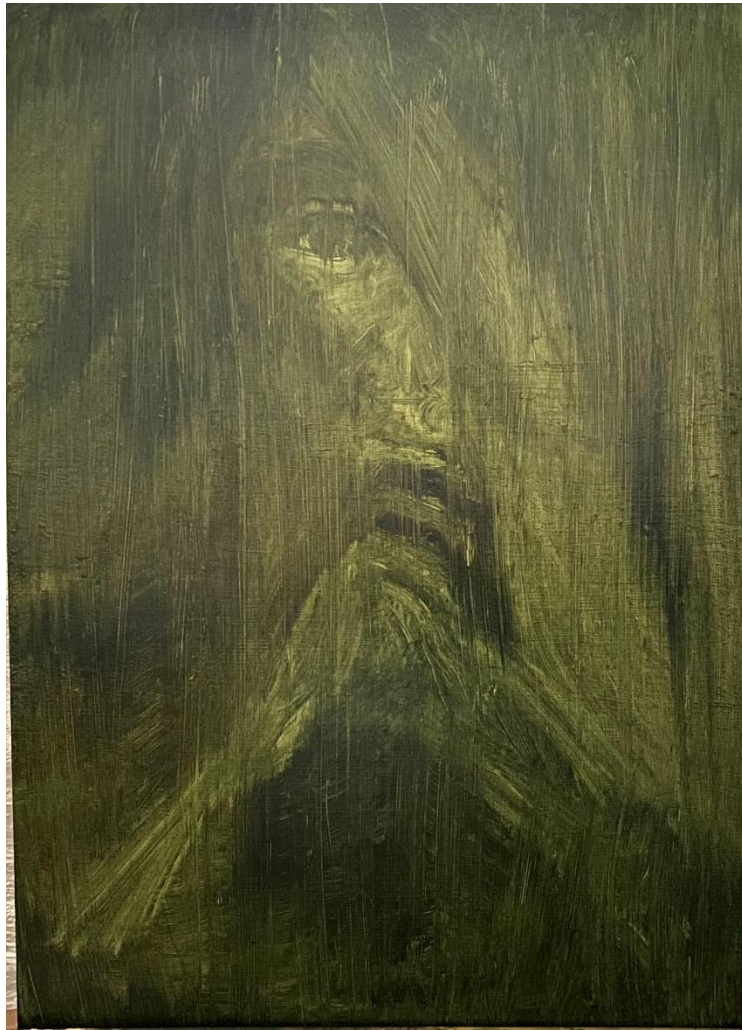


Título: Miedo

Técnica: Óleo sobre MDF

Dimensión: 50 x 70 cm

Relato: Angustia, miedo, abrumado.



Título: Angustia

Técnica: Óleo sobre MDF

Dimensión: 50 x 70 cm

Relato: miedo, ansiedad, incertidumbre.

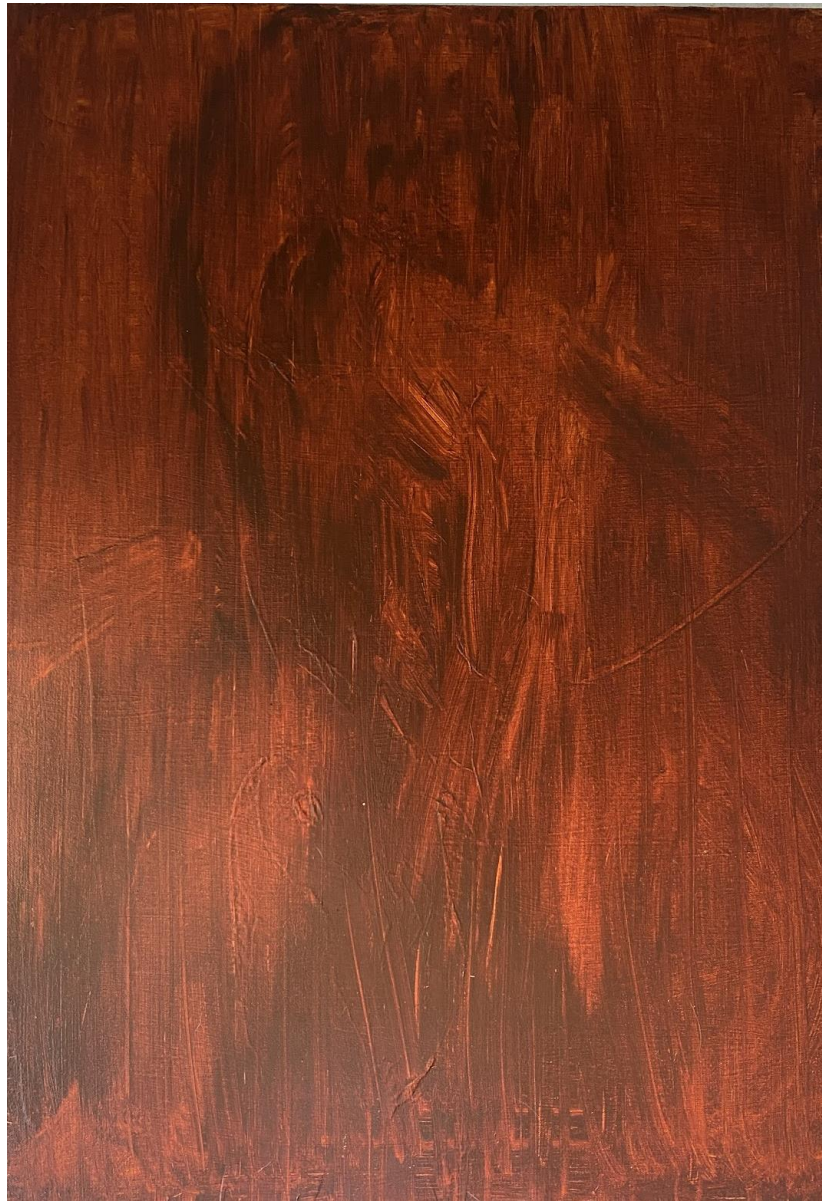


Título: silencio

Técnica: Óleo sobre Cartulina

Dimensión: 50 x 70 cm

Relato: miedo, ansiedad, incertidumbre.



Título: opresión

Técnica: Óleo sobre MDF

Dimensión: 50 x 70 cm

Relato: miedo, ansiedad, incertidumbre.

Proceso Obras

A continuación, se evidencia el proceso que se llevó a cabo para la elaboración de las obras presentadas con anterioridad en el documento:

a. Sin sentido



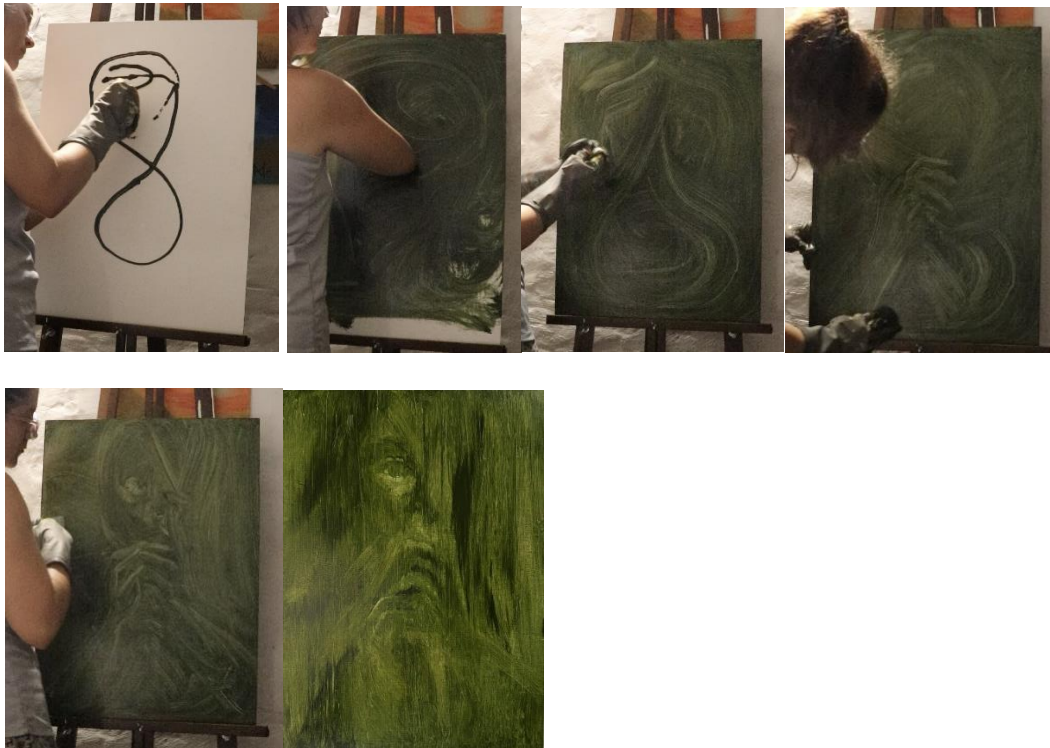
b. Desesperanza



c. Miedo



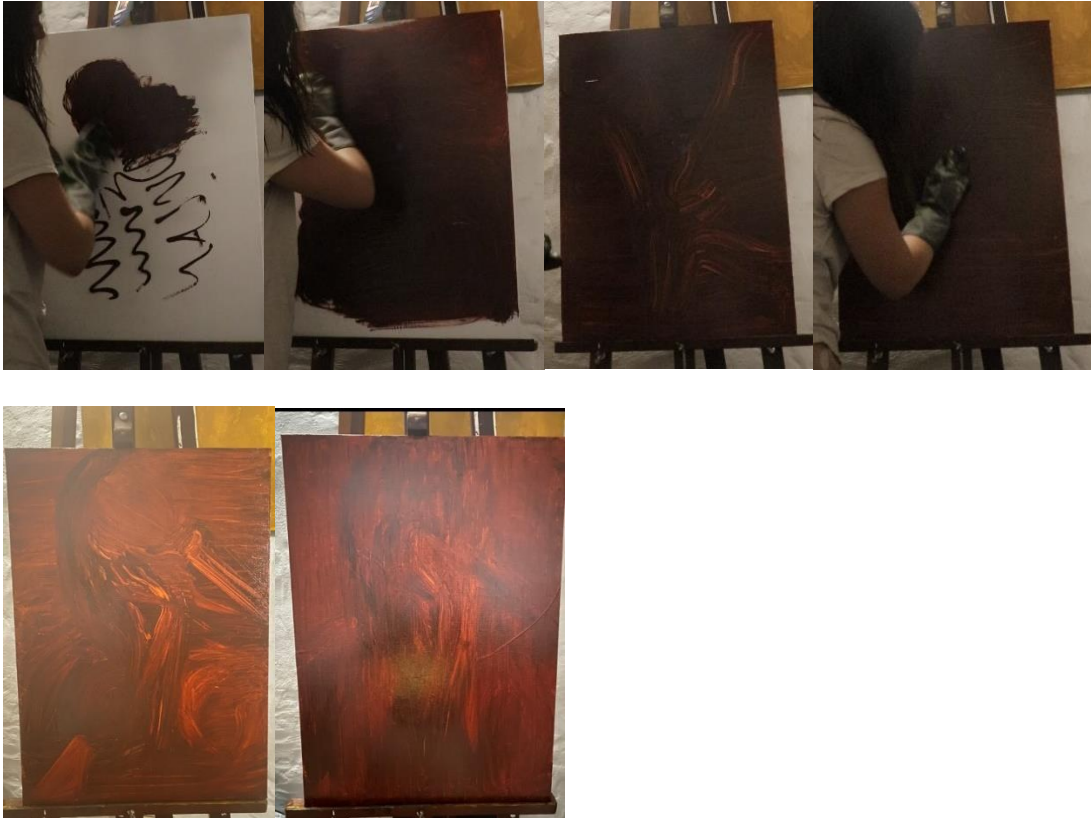
d. Angustia



e. Silencio



f. Oposición



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Arbúes, A. E., & de Arenillas, M. R. G. M. (2013). Arteterapia en el ámbito de la salud mental. Sevilla: Asanart.

Arley Dávila, Nayelli Herzel (2019). Más allá de la imagen: una mirada cercana a la ilustración editorial. *Revista Digital Universitaria (RDU)*. Vol. 20, núm. 4 julio-agosto.

del Río, M. (2009). Reflexiones sobre la praxis en arteterapia/Thoughts about practice in Art therapy. *Arteterapia*, 4, 17-26.

Dumas, M., & Aranguren, M. (2013). Beneficios de la arteterapia sobre la salud mental. In V Congreso Internacional de Investigación y Práctica Profesional en Psicología XX Jornadas de Investigación Noveno Encuentro de Investigadores en Psicología del MERCOSUR. Facultad de Psicología-Universidad de Buenos Aires.

Erro, A. (2000). La ilustración en la literatura infantil. *Rilce. Revista de Filología Hispánica*, 16(3), 501-511.

Heller, S. (2012). Arte del comic. Los cuadernos inéditos de los grandes artistas. Londres.

Junco, M. Á. (2018). El humor gráfico: Y su mecanismo transgresor (Vol. 42). Antonio Machado Libros. Recuperado de <https://books.google.es/books?id=Y-e4DwAAQBAJ&lpg=>

Klein, J. P. (2006). La creación como proceso de transformación. Arteterapia. Papeles de arteterapia y educación artística para la inclusión social, 1, 11-18.

Menza Vados, A. E. ., Sierra Ballén, E. L. ., y Sánchez Rodríguez, I. W. H. . (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Kepes*, 13(13), 265–296. <https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.12>

Peraire Ferreres, C. (2020). ILUSTRACIÓN FANTÁSTICA: Orígenes y métodos de dibujo para representar lo imaginado. Recuperado de <http://hdl.handle.net/10251/148846>

Rocca, A. V. (2013). Arte conceptual y posconceptual. La idea como arte: Duchamp, Beuys, Cage y Fluxus. *Nómadas. Critical Journal of Social and Juridical Sciences*, 37(1). Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/181/18127803014.pdf>

Romero, B. L. (2004). Arte terapia. Otra forma de curar. Educación y futuro: revista de investigación aplicada y experiencias educativas, (10), 101-110.

Sobrado, R. A. P. (2018). La ilustración digital en la Licenciatura en Diseño de la Comunicación Gráfica. Espacio Diseño, (260-261), 3-6. Recuperado de <https://espacioidisenojs.xoc.uam.mx/index.php/espacioidiseno/article/download/1870/1867>

Sanmiguel, D. (2000). Todo sobre la técnica de la ilustración. Grupo Editorial Norma.