

La educación del ilustrador en América

By Federico Jordan

Un panorama actual del campo de la ilustración y su implicación en la formación de nuevos ilustradores.

La educación del ilustrador en México, como en muchos países de América Latina, depende de la voluntad propia del estudiante del diseño, la comunicación y las artes visuales. Salvo pocas universidades que en su plan curricular ofrecen especialidades enfocadas a la ilustración, la mayoría de las instituciones del diseño ofrecen esta disciplina en pequeños cursos enfocados principalmente al desarrollo de habilidades técnicas, y el manejo de los materiales en la representación gráfica; tendencia que no permite el conocimiento del oficio del ilustrador como un generador de ideas, ni conocer el panorama de su futuro entorno.

De cualquier modo, el poco interés académico por crear fuertes programas enfocados hacia la disciplina de la ilustración en América Latina, obedece a la incertidumbre de un panorama laboral para el egresado. Esto se debe a que no existe en nuestros países latinoamericanos una industria profesional estructurada que permita palpar el futuro para nuevos ilustradores.

En otros países de América, como los Estados Unidos y el Canadá, existe una fuerte estructura en el campo de la ilustración que puede medir los alcances para ilustradores noveles. A finales del siglo pasado surgieron especialmente en los Estados Unidos nuevas especialidades de enseñanza en la ilustración. Se puede sostener que la mayoría de las escuelas de las artes visuales estadounidenses cuentan ya con planes curriculares para graduados en ilustración.

Este renovado enfoque en los Estados Unidos hacia la educación del ilustrador pudiera parecer positivo, pero no lo es del todo. Los cambios importantes en el campo de la ilustración comenzaron a notarse en los últimos diez años del siglo pasado junto a nuevos medios de comunicación y alcances en la tecnología. Estos cambios principalmente fueron: la preferencia en la venta de imágenes de segundos derechos de uso o libres de regalías a un bajo costo,¹ la crisis económica en el campo editorial y publicitario, la preferencia del uso de la imagen fotográfica con respecto a la ilustración, las nuevas posibilidades tecnológicas en la manipulación de gráficos y el surgimiento de una filosofía del *copyleft*² a nivel global.

Los cambios anteriores hicieron que las áreas tradicionales para el ilustrador, como lo es la editorial y publicitaria, mermaran sus oportunidades de trabajo en la asignación de arte primigenio. A esta carencia de encargos se agrega un desmedido número de nuevos ilustradores buscando oportunidades laborales en estas áreas y el resultado es desastroso. Sin embargo hay nuevos medios para el ilustrador que se abren con esperanza como la animación y creación de productos por licencia. Otros campos ya existentes retoman fuerza como el

cómic, la ilustración biomédica e infantil, etc. Muchas escuelas de ilustración del Canadá y los Estados Unidos están enfocando sus nuevos planes de estudio en este sentido.

En nuestros países latinoamericanos es muy difícil aterrizar curricularmente estas tendencias para el ilustrador, puesto que no se pueden medir con certeza la situación real del campo laboral en la región, solamente se pueden seguir los ecos de las tendencias internacionales que pueden ser parecidas a la actualidad latinoamericana, aunque sus características culturales en la audiencia y formas de trabajo sean muy distintas.

El mayor reto que enfrentan las nuevas generaciones de ilustradores latinoamericanos sigue siendo encontrar oportunidad de trabajo con una remuneración económica atractiva, pero por el otro lado la educación de ilustradores en Latino América dentro de los programas académicos del diseño gráfico tienen una ventaja respecto quienes especializan el oficio de la ilustración: la producción de ilustración en una actividad interdisciplinaria con respecto a la dirección de arte, puede tener mejores resultados entre individuos que hablan el mismo idioma gráfico.

Published on 12/05/2006

-
1. Las imágenes de segundos derechos o stock, son el resultado de venta por diversas licencias exclusivas o no exclusivas por parte del propietario del derecho patrimonial sobre dichas viñetas. Para mayor información sobre las repercusiones de la venta de imágenes de stock en la industria, remitirse al libro escrito por Brad Holland titulado "Honey I shrunk the fees" (2001), publicado electrónicamente por *The Illustrator's Partnership of America*.
 2. "Copyleft" es un término acuñado por Richard Stallman a mediados de los ochentas y que culmina con la creación de una licencia de uso público (*General Public License*). El concepto gira en torno a la libertad de difundir la cultura mediante la libertad de usar, estudiar, compartir, modificar y generar trabajos derivados de un mismo trabajo intelectual. En el año 2002, el abogado estadounidense Lawrence Lessig da una popularidad al *Copyleft* con la creación de Creative Commons. El *Copyleft* afecta el campo de la ilustración al iniciarse presión por legislar nuevas leyes que aparentan ser nobles, pero que atentan al espíritu del *Copyright*. Tal es el caso de la posible legislación estadounidense de la ley llamada *Orphan Works* y que afectaría mundialmente al patrimonio de propietarios y la moralidad de los autores intelectuales.

Algunas ideas volcadas en este texto forman parte del libro de Steven Heller titulado "The Education of a Graphic Designer" (en el Federico Jordan participa) School of Visual Arts, Nueva York.

FOROALFA

ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/la-educacion-del-ilustrador-en-america>

