

# El desafío de la lectura para ilustrar mejor. Experiencias de la asignatura Ilustración III

Fecha de recepción: agosto 2023  
Fecha de aceptación: octubre 2023  
Versión final: diciembre 2023

Mariano Lucano<sup>(\*)</sup>

**Resumen:** El presente texto quiere dar cuenta del trabajo realizado en la asignatura Ilustración III a lo largo de la cursada, y las estrategias principales empleadas para fortalecer el vínculo de los alumnos con la palabra escrita.

**Palabras clave:** Lectura - Ilustración - Escritura - cuentos - libro

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 256]

## Introducción

La asignatura Ilustración III forma parte del Plan de Estudios de la carrera Diseño de Ilustración. Se encuentra ubicada en el segundo año de la carrera.

Los objetivos de esta asignatura son vincular las imágenes con la palabra literaria y reconocer morfológicamente la continuidad en los personajes.

El proyecto integrador con el cual se aprueba la asignatura consiste en una instancia grupal, diseñar una antología de cuentos, y en una instancia individual cada participante del grupo debe elegir uno de los cuentos y desarrollar una serie de ilustraciones.

Como en toda asignatura de carácter proyectual, Ilustración III trabaja en la modalidad de aula-taller.

Este ensayo pretende poner en relieve las estrategias que esta cátedra emplea durante el desarrollo del cuatrimestre para lograr que los alumnos generen nuevos vínculos entre ellos con los libros físicos como dispositivos.

## Desarrollo

El cuatrimestre suele desarrollarse entre 12 y 13 clases. Teniendo en cuenta que 2 de estas serán el Momento 2 y el Momento 3, restan para desarrollar la planificación de los contenidos de la asignatura tan solo 10 clases.

La primera clase cumple una triple función:

- Hacer las presentaciones tanto del docente como del ayudante de cátedra y alumno por alumno.
- Presentar a la clase el Proyecto Integrador en sus dos etapas, hablar del desarrollo del cuatrimestre y plantear objetivos y plazos.
- Evaluar (sin calificar) los distintos niveles que como dibujantes tienen los distintos alumnos, presentando un ejercicio de observación y dibujo, a desarrollar en clase, que consiste en dibujar a algún compañero que a su vez esté dibujando. Este ejercicio permite al docente tener un primer acercamiento estilístico con cada integrante de la clase.

En la segunda clase cada alumno debe llevar a clase su libro ilustrado favorito, para mostrarlo al aula. A esta actividad se suman algunas autoridades de la Universidad y de la carrera, invitadas para el caso, cada cual con su libro, al que también presentan al curso. Esta activi-

dad suele alcanzar tonos emotivos, pues los alumnos tienden a descubrir que, ya sea por historias personales o por cuestiones estéticas, se descubre que el vínculo con el libro puede alcanzar profundidad.

Durante la segunda mitad de la clase cada alumno debe elegir un personaje popular (Mafalda, Batman, Harry Potter, etc.), deben estudiar su morfología, y hacer una versión estilísticamente propia basada en los estudios realizados.

La dinámica del resto de las clases es relativamente similar, ya que también cada una se divide en tres actividades, las dos últimas, simultáneas.

- Durante los primeros 15 minutos tienen lugar las llamadas “tertulias”. El docente elige de su biblioteca personal y lleva al aula 4 o 5 libros ilustrados, elegidos según distintos sesgos: ya sea por autor (para comparar distintas resoluciones), o por géneros (policiales, libros de artista, novelas, atlas, bestiarios, etc.) o por formatos (libros cuadrados, horizontales, verticales o pop up). Estas tertulias generan distintos debates, que a su vez profundizan la relación con los libros. La actividad encuentra su cumbre inmediatamente después del Momento 4, con una tertulia post-clase, en la que los libros son las maquetas del Proyecto integrador.

- En la segunda parte, se presenta una pieza literaria distinta clase a clase, se oyen cuentos, (cortos en un principio, más largos más adelante) leídos por sus autores, canciones, poesías. El trabajo consiste en elaborar un concepto gráfico que ilustre la pieza, generando un diálogo entre imagen y palabra y sin ser literal. Para ello se habla de imágenes retóricas, encuadres, color y composición. El boceto debe ser realizado en clase, al final de la jornada se organiza una colgada en donde se reflexiona sobre las miradas del aula.

- La tercera parte de la clase tiene lugar mientras se está trabajando en la segunda, y consiste en la corrección, grupo por grupo, del Proyecto Integrador, comenzando por la realización del diseño del libro, acompañar y justificar las decisiones gráficas que fueron tomando como grupo, y las primeras lecturas de cada cuento elegido. Sobre este punto quiero compartir varias observaciones. El primer temor que cada grupo padece es el de hacer convivir en un volumen a los distintos estilos gráficos que cada dibujante desarrolla. La toma de conciencia de

que el diseño es el que crea armonía entre los artistas, sin despersonalizarlos, pero logrando una convivencia entre los distintos registros.

El rol del docente en esta modalidad de trabajo es múltiple, acorde a cada segmento de la clase.

Durante la tertulia, el docente presenta el material al aula, hace apreciaciones tanto técnicas como personales, y modera un mini debate.

Durante el trabajo de cada clase, adopta el rol de ilustrador, repensando las ideas de cada ilustración, tanto para esclarecer la opinión del dibujante como para potenciar sus recursos visuales.

En la corrección del Proyecto Integrador, el docente funciona como el editor en una editorial aportando en cuanto a los criterios gráficos, y ofreciendo soluciones técnicas para el diseño de la maqueta del libro como para su puesta en página, y como ilustrador pensando cada cuento, la secuencia de ilustraciones, la distribución en el desarrollo del relato.

#### **Experiencias y estrategias del Primer cuatrimestre 2024**

Para los ejercicios clase a clase, los textos elegidos fueron incrementando su dificultad conceptual.

El primero de ellos, *Continuidad de los parques*, leído por su autor Julio Cortázar, es un texto muy breve con una historia circular: un hombre lee sentado en un sillón verde una novela cuyo argumento es que el amante de una mujer se dirige a apuñalar al marido de su querida, que se encuentra sentado en un sillón verde leyendo una novela. Fue elegido porque el carácter onírico del texto es un disparador para diseñar una imagen de tipo fuertemente conceptual, y los resultados fueron en muchos casos formidables: un sillón verde metamorfoseado en bosque de cipreses, un libro perforado con un puñal, los cabellos de una mujer centrada en el plano y enredando con sus cabellos a dos hombres se encuentran a sus costados, el de la izquierda porta un puñal y el de la derecha lee una novela. Se citan estos casos de conceptos visuales para dar cuenta de las múltiples interpretaciones que este cuento tan breve permitió.

El segundo cuento elegido, *Santa Bernardina del Monte*, leído por su autor Leo Masliah, es un texto breve y absurdo: por tomar literalmente la instrucción de atrasar una hora los relojes de un pueblo, los habitantes hacen turnos para cada hora atrasar una hora los relojes, hecho que las autoridades nacionales interpretan como un acto de rebeldía civil y castiga en consecuencia. Para ilustrar este texto fueron requeridas dos ilustraciones, que paradójicamente den cuenta del paso del tiempo. La dificultad que puede presentar este trabajo compuesto es un disparador que se articula con la segunda etapa del Proyecto Integrador, que consiste en conceptualizar la secuencia de ilustraciones de cada cuento.

El resultado más notable en este trabajo práctico consistió en citar el cuadro *La persistencia de la Memoria*, de Salvador Dalí componiendo un pueblo con relojes blandos.

Para el tercer cuento a ilustrar se recomendó ver o investigar previamente La serie *Santa Evita* como una suerte de investigación previa a la escucha y posterior ilustración el cuento *Esa Mujer*, leído por su autor Rodolfo Walsh. El cuento narra, en primera persona pero sin dar

nombres, la entrevista entre un periodista y el coronel muy perturbado, y que fue el responsable del secuestro y traslado del cuerpo embalsamado de una mujer que fue muy poderosa políticamente. Esta fue la estrategia utilizada para subrayar la importancia de la documentación previa a la hora de ilustrar un texto. Esta historia verídica y con ribetes entre monstruosos y amarillistas, conmovió al aula y generó ideas que hacían más foco en la psiquis del coronel que en la historia del cadáver. Un vaso de whisky con el perfil de Eva emergiendo del vaso es un ejemplo de las múltiples ideas que surgieron. El género a abordar en el ejercicio siguiente es la canción ilustrada. Para este trabajo práctico se escuchan en el aula cuatro canciones en castellano, elegidas por la cátedra, el sesgo para la selección es que la canción cuente una historia. Los géneros musicales son variados: un tango, una zamba paródica, un bolero, un rock y una canción pop. Cada alumno elige e ilustra una de ellas. La estrategia para abordar este ejercicio fue la de hablar y ejemplificar con material visual las figuras retóricas más frecuentes. Esta clase tiene por objetivo abordar un género literario más sintético que el del cuento, y distender el clima tenso que produce la cercanía del Momento 3.

El ejercicio siguiente es ilustrar una poesía. Fue leído un poema de Daniel Oronó. El poeta mezcla con cierto humor la confusión de Cristóbal Colón llegando a un continente desconocido y confundía con China, con un amor equivocado.

Hay dos clases que se usan exclusivamente para trabajar en clase en el proyecto integrador.

El último ejercicio hecho en el aula retoma los primeros contenidos del cuatrimestre, al trabajar estilización de personaje e imagen general, recreando alguna pintura famosa, a elección.

El Proyecto Integrador empieza con el armado de cuatro grupos que diseñarán e ilustrarán sendos libros. La cátedra hace hincapié en que al menos un integrante de cada grupo tenga nociones de programas para diseño editorial. El primero de los libros elegidos fue *El Aleph* de Jorge Luis Borges. Es un libro de género fantástico, en el que cada cuento admite distintas geografías y culturas, y requiere, para enriquecer el resultado visual, de cierta documentación e investigación por parte de cada ilustrador. El libro que resultó de este trabajo incluyó distintos registros y técnicas según cada ilustrador, y permite un amplio espectro de imágenes que va de la antigua Persia hasta el barrio de Constitución. La unificación visual ante la diversidad de estilos y temáticas fue lograda por decisiones tomadas desde el diseño: cada libro cuento empieza con su título en la página impar, acompañada por una viñeta alusiva. El formato elegido para el libro fue el de A4. El resultado final da cuenta de la intensiva investigación de escenarios y vestuarios de época tomado con dedicación por los estudiantes.

La segunda antología es *Cuentos de Amor, de Locura y de Muerte*, de Horacio Quiroga. Este libro contiene cuentos trágicos, de clima oscuro en un salvaje marco natural de ríos y selva. La decisión del grupo fue trabajar el libro en blanco y negro, y con registros visuales de gran plasticidad. Flora salvaje y fauna, autóctona o fantástica, pueblan el resultado final de este libro de tamaño A4, con encuadernación artesanal, y una presencia sobria y muy elegante.

El tercero de los libros elegidos fue *Tia Nela*, una antología de cuentos de Roberto Fontanarrosa. Los textos que lo integran son paródicos y costumbristas. Al haber sido Fontanarrosa un dibujante humorístico, el partido gráfico que tomó el grupo fue diseñar un libro con un criterio arrevistado, ya que lo plantearon en formato A3 pero en dirección horizontal, y cada página trabajó sus textos en dos columnas. Esta decisión le dio agilidad visual al producto, y logró la convivencia armónica de los distintos estilos de los dibujantes y los registros del libro.

El cuarto libro es *Socorro*, de Elsa Borneman. Es un libro de cuentos de terror para niños y preadolescentes, con textos oscuros e historias que van desde hechos mitológicos hasta historias contemporáneas. Las decisiones del grupo fueron osadas y muy acertadas: Diseñaron un libro en formato cuadrado, y desarrollaron las ilustraciones con solapas, es decir que sobre una ilustración dada, se agregó una solapa con una variación de dicha ilustración, dando cuenta tanto de movimientos como de otras acciones. Sin llegar a ser un libro popart, el resultado logrado fue el de un volumen lúdico, y con mucha libertad de acción para cada integrante del grupo.

#### Momento 4

Junto con el pitch de cada alumno, los cuatro grupos tienen que entregar a la cátedra un prototipo físico de cada libro.

Terminada la instancia expositiva, y antes de dar la calificación obtenida, tiene lugar la última tertulia de la asignatura, en este caso, con los 4 prototipos. El objetivo de esta última actividad es el de incluir en la despedida conclusiones sobre el trabajo proyectual, se repasan brevemente los pasos dados durante la cursada, y cómo éstos se escalonan hasta llegar al producto que tienen ante sí.

#### Conclusión

Esta asignatura tiene como objetivos el aprender el desarrollo de la continuidad de los personajes, así como trabajar el vínculo de la imagen con la palabra a través de la resolución de una serie de ilustraciones para un relato de mediana complejidad, todos los ejercicios realizados consignados en este texto, los resultados que se logran es fortalecer o desarrollar el vínculo que existe entre cada alumno y el dispositivo libro, tanto intelectual como emotivo. Esta asignatura pone en jaque y desmiente, con los trabajos realizados con buen gusto, comprensión y creatividad, ese lugar común que sostiene que los estudiantes de menos de 30 años ya no leen.

**Abstract:** This text aims to present the work carried out in the course Illustration III throughout the semester, and the main strategies used to strengthen students' connection with the written word.

**Keywords:** Reading – Illustration – Writing – Stories – Book

**Resumo:** Este texto tem como objetivo relatar o trabalho realizado na disciplina Ilustração III ao longo do semestre, e as principais estratégias utilizadas para fortalecer o vínculo dos alunos com a palavra escrita.

**Palavras chave:** Leitura – Ilustração – Escrita – Contos – Livro

(\*) **Mariano Lucano**, Diseñador Gráfico (UBA), docente en el Área Diseño Gráfico + Ilustración en la Facultad de Diseño y Comunicación (UP) desde el año 2022.

## Salir de la zona de confort a través de la educación

Antonella Maiorano<sup>(\*)</sup>

Fecha de recepción: agosto 2023

Fecha de aceptación: octubre 2023

Versión final: diciembre 2023

**Resumen:** Reflexiono sobre mi primer año como docente universitaria, motivada por una tradición familiar ligada a la enseñanza y por una visión apasionada del rol docente. Mi objetivo fue trascender lo académico, generando un impacto humano y creativo en mis estudiantes. A pesar de las limitaciones de la virtualidad, diseñé una experiencia didáctica dinámica, fomentando la participación, la creatividad y la interacción entre alumnos mediante ejercicios exprés, debates, y trabajo en grupo. Un eje central de la cursada fue el análisis de directores de cine, que sirvió como anclaje temático y permitió el desarrollo del Proyecto Integrador (PI), donde los estudiantes crearon afiches visuales a partir de una película seleccionada. El proceso incluyó moodboards, análisis retórico y experimentación visual. Promoví la autocrítica y el feedback colectivo como herramientas para el crecimiento.

**Palabras clave:** Creatividad - Aprendizaje colaborativo - Participación - Proyecto Integrador

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 258]