



Recorrido por la historia de la ilustración en Chile

Angie Navea Jofré
Profesora guía: Pilar Pantoja Ferroni

Universidad de Valparaíso
Facultad de Arquitectura
Escuela de Diseño
2013



ÍNDICE

• 1. Introducción	4
• 2. Marco de Referencia	5
• 3. Metodología de trabajo	
3.1 Proceso de recolección de datos	12
• 4. Análisis de antedecentes	13
• 4.1 Dibujo a través del tiempo, desarrollo de la pintura y la ilustración	14
• 4.1.1 Conclusión	33
• 4.2 Dibujo a través del tiempo, desarrollo de la ilustración en Chile	34
• 4.2.1 Conclusión	55
• 5. Conceptualización	56
• 6. Formulación de proyecto	57
• 6.1 Focalización situacional	57
• 6.2 Nombre del proyecto	58
• 6.3 Objetivos generales	58
• 6.4 Objetivos particulares	58
• 7. Desarrollo Formal	59
• 7.1 Estado del arte	59
• 7.2 Estructuración del proyecto	64
• 7.3 Definición de contenidos	68
• 7.4 Evolución de la forma	70
• 7.5 Aspectos productivos	95
• 8. Aspectos proyectuales	97
• 8.1 Modelo de negocios	98
• 8.2 Costos estimados de producción	102
• 9. Conclusión	112
• 10. Glosario de términos	113
• 11. Bibliografía	117

1. INTRODUCCIÓN

Ilustración:

De un contexto global a un contexto local

El desarrollo de este proyecto parte por la necesidad de explorar la realización, es decir la concepción del dibujo, enfatizando el proceso creativo que esto significa.

Es así como comprendiendo el dibujo, desde el punto de vista creativo, surgen preguntas tales como, ¿Dónde surgen las ideas para la invención de escenas, personajes, figuras, etc?, ¿Cuál es el proceso que esto conlleva?, etc. Ante tales interrogantes surge un proceso de investigación que busca estudiar las diferentes formas de manifestación por las cuales se expresa este proceso creativo; todo esto enfocado dentro de un contexto temporal, a modo de conocer como se han desarrollado las representaciones bidimensionales, tales como la pintura y la ilustración, a través del tiempo.

A partir de esta investigación histórica, que comprende el estudio de la pintura y la ilustración bajo un contexto internacional, es que emergen interrogantes como ¿qué pasa con la imagen gráfica en Chile? ¿cómo nace y se desarrolla en nuestro país?.

De esta necesidad surge el acotar los puntos a investigar dentro del escena nacional, enfocándonos netamente en la ilustración, con el fin de dar cuenta como se ha ido gestando esta disciplina y como a influido en la en la historia de nuestro país; valorizando su progreso a lo largo de nuestra historia, en donde en cierta medida el contexto mundial influye en el panorama local.

2. MARCO DE REFERENCIA

El proyecto se inserta principalmente dentro de lo que es la ilustración y los eventos que la han definido a lo largo de un período de tiempo.

A fin de cubrir la mayoría de las áreas donde esta presente la ilustración, teniendo una visión unificada de su desarrollo.

Los temas a tratar dentro del proyecto están organizados en dos grupos:

- **Subtemas:** Son las áreas donde se encuentra inserta la ilustración, como los manuscritos, los libros, cuentos, el cómic, la animación y los videojuegos.

- **Temas relacionados:** Son los temas que se vinculan con la ilustración en cuanto a expresión gráfica y las semejanzas con las que son concebidos, tales como: dibujo, pintura, caricaturas, cartel y el mural.

(...) “En la ilustración, en cambio, existe siempre una carga narrativa más evidente y directa. Por lo tanto creo que una ilustración es una suma de calidad estética, buena técnica y originalidad narrativa”

extrato de las palabras del ilustrador y dibujante de cómics Óscar Chichoni.

Tema principal: Ilustración

La RAE (Real Academia de Lengua Española define ilustración como la estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro).

Generalmente se le llama ilustración a las imágenes que se relacionan con palabras, haciendo énfasis en su carácter narrativo, siendo esta carga narrativa la que diferencia a la ilustración de la pintura.

Actualmente podríamos decir que, por ilustración nos referimos a cualquier obra o dibujo realizado mediante una técnica análoga, como acuarela, óleo, acrílico, carboncillo, etc. Como también a cualquier obra realizada por medios digitales como: mapa de vit, vectores, etc.

Ilustración también sirve para definir a la disciplina que se dedica a la creación de imágenes ilustradas o que contienen una carga explicativa.

Las aplicaciones para la ilustración son multiples, y al parecer cada vez se encuentran más plataformas para su inserción, es por ello que para efectos de la realización de este proyecto, se abordará la ilustración dentro de áreas como: animación, área editorial (diarios y revistas), cómics y publicidad.

• Subtemas

Manuscritos

Un manuscrito es un documento cuya información esta escrita a mano sobre un formato práctico como un papel o un papiro. La palabra proviene del latín *manus scriptus*, que quiere decir escrito a mano.

Los orígenes de los manuscritos se remontan al Antiguo Egipto, pero es en la edad media donde se escriben una gran cantidad de manuscritos, los cuales contenían textos adornados y complementados con *miniaturas* (pinturas y dibujos que componían un escena), estas cumplían un rol “educativo”, ya que poca gente sabía leer, ante lo cual las ilustraciones adquirían un carácter explicativo.

Libro

Los libros nacen de la necesidad del hombre por registrar preservar y transmitir su cultura y el conocimiento. La palabra libro viene del latín *liber*, que quiere decir membrana o corteza de árbol. Un libro es una obra impresa en hojas, las cuales se encuentran unidas por uno de sus bordes y protegidas por dos tapas.



1. Manuscrito iluminado de la edad media



2. Primer libro impreso en español, El Sinodal de Aguilafuente (1472)

Cómic o historieta

Un cómic o historieta, es una serie de dibujos o ilustraciones que conforman un relato o una narración, las cuales puede ir acompañadas de texto.

Los cómics tienen sus orígenes en las Aucas o también llamadas Aleluyas, las cuales eran una secuencia de ilustraciones sin texto que buscaban comunicar a través de las imágenes.

Cuento

Un cuento es una narración breve, generalmente ficticia que cuenta con un pequeño número de personajes. Originalmente los cuentos eran transmitidos oralmente, formando parte de las tradiciones de una cultura.

Los vestigios de los primeros cuentos escritos se encuentran en Egipto; mientras que los primeros cuentos con ilustraciones datan del siglo XIX aproximadamente.



3. The Yellow Kid, una de las primeras historietas

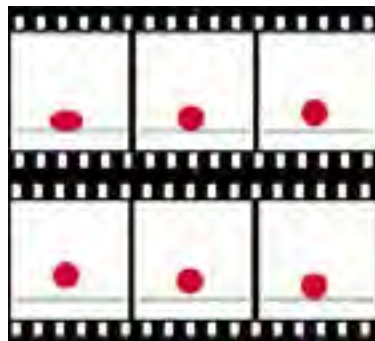


4. La Caperucita Roja, Grabado de Gustav Doré

Animación

Con animación nos referimos a la disciplina y al proceso, que se basa en crear, o representar la sensación de movimiento en imágenes, ilustraciones u objetos inactivos. Por lo que podríamos decir que una animación esta constituida por una seguidilla de ilustraciones.

Existen varios tipos de animación dependiendo de la técnica que se utilice para ello, algunas de estas técnicas son: Dibujos animados, Stop Motion, Pixilación, Rotoscopia, animación 3D y técnicas mixtas.



5. Ejemplo de fotogramas para una animación

Videojuegos

Un videojuego corresponde a un software, creado para entretener, basado en la interacción entre uno o más usuarios con una máquina, la que puede ser una consola de videojuegos, un computador personal, un dispositivo portátil, entre otros.

La dinámica que ofrece un videojuego, más allá de la posibilidad de manipular un personaje dentro del mismo, es la de envolver al usuario mediante una historia central, haciendo uso de una animación que induce al usuario a ser partícipe del juego.

Demás está decir que los videojuegos tienen un alto componente ilustrativo, ya sea en sus personajes y escenarios, como también para la publicidad del mismo y al igual que en la animación, la ilustración cobra movimiento, pero a diferencia de ella, estos movimientos son determinados por la interacción de sus usuarios frente al videojuego.



6. Ejemplo de escenarios del videojuego Resistance: Fall of Man-PS3

• Temas relacionados:

Dibujo

Con dibujo nos referimos a la delineación de una imagen realizada mediante una valorización de trazos. El dibujo constituye una forma de expresión gráfica, y es la estructuración por la cual se basan tanto pintura como ilustración.

Podríamos decir que el dibujo ha acompañado al hombre desde los primeros años de la historia; siendo el lenguaje universal por excelencia.

Los tipos de dibujo, dependiendo de su funcionalidad se clasifican como: Dibujo artístico, Dibujo geométrico, Dibujo técnico y Dibujo geodésico o de mapas.

Pintura

La pintura es el arte de la representación gráfica que busca representar una idea o un sentimiento y al igual que la ilustración, parte de la base del dibujo.

Los orígenes tangibles de la pintura se remontan al período paleolítico, donde los hombres de la época plasaban los elementos que consideraban más importantes.

Caricatura

La palabra viene del italiano, *caricare* que significa cargar o exagerar. La caricatura es un retrato exagerado donde se hiperbolizan los rasgos más sugerentes de un personaje, generalmente en un tono humorístico.

La caricatura está presente generalmente en los dibujos animados, llamados también caricaturas, en el cómic, como también en libros y cuentos.

Cartel

El cartel, dentro de la publicidad y el cartelismo, es un soporte que sirve como medio para la difusión propaganda y la promoción de un producto, evento, servicio o una causa.

Dentro de la composición del cartel se mezclan elementos como la ilustración y la tipografía.

Mural

Los murales son imágenes o ilustraciones llevadas a una superficie vertical, ya sea muro o pared. Sus orígenes están vinculados directamente con las pinturas rupestres, debido al formato en que se desarrollaron. Su época de mayor auge fue durante la edad media, donde se utilizaban como decoración.

El mural como corriente artística tuvo su origen tras la revolución de México, donde los pintores cambian los lienzos por las paredes.

ESQUEMA



SÍNTESIS DE LA INVESTIGACIÓN

DIBUJO	PALEOLÍTICO 12,85 millones -12.000 años		E. ANTIGUA 5.000 A.C- 476 D.C	E. MEDIA 476 D.C- 1453	E. MODERNA 1453-1789	E. CONTEMPORÁNEA 1789 - Actualidad		
	PINTURA	A. Rupestre Pintura de muros Animales Personas Figuras geométricas Escenas de caza	A. Antigua Pintura de las antiguas civilizaciones Normas para retratar (canones entre otras) Representación de una cultura	A. Medieval Pintura religiosa Narrativa Educa al pueblo Belleza de la expresión Cambios de formato	A. Renacentista Revalorización del arte clásico Realismo Nuevas técnicas de pintura y perspectiva Variadas temáticas Desarrollo de estilos propios	A. Contemporáneo Siglo XIX Desarrollo de diversas corrientes artísticas Locus amoenus, escenas de jardines Muertes y guerras El gesto y la expresividad El trabajo Autoretratos referentes	Siglo XX Renovación del Arte y su Función. Libertad de Expresión, aborda temas tabú Uso de colores neutros Fauvismo Expresionismo Cubismo Futurismo Pintura Abstracta Constructivismo Dadaísmo Surrealismo Art Nouveau	Post II Guerra Y SIGLO XXI Expresividad personal Figurativo Ilusiones opticas Gráficas populares Consumismo, Abstracción, simplicidad, Exageración, diversidad Informalismo P. Neofigurativa Op- Art Pop Art Nuevo Realismo Minimalismo Hiperrealismo Postmodernismo
		Idea Percepción	Una cultura	Divinidad de Dios	Belleza, razón del hombre	Diversidad de estilos	Renovación del Arte	Estilos sociales
		ILUSTRACIÓN	Ilustraciones narrativas, complementarias a un texto Manuscritos, libros, jeroglifos	Ilustración como recurso para educar al pueblo Narrativa Códices, vidrieras y manuscritos	Se dan los primeros antecedentes del comic Tempranos inicios de la animación Inicios de la caricatura moderna, y política Primeros libros impresos ilustrados (educativos y cuentos)	Desarrollo de la historieta y viñetas Inicios y desarrollo del cartelismo Desarrollo de la publicidad	Se comienza a desarrollar la industria de la animación Nace el anime y el manga Nacen los libros de comics (ind. del comic)	La ilustración a apoyarse en la tecnología Se consolida la ind. del cine y la animación Nace la industria de los videojuegos Nace la ilustración digital
			Narrativa, explicativa	Educativo Ilustrativa	Educativo de movimiento Comienzo de la Masificación	Periodística Masividad de difusión y publicidad	Industrializado Popular	Con tecnología Masividad global Industrialización Múltiples aplicaciones
TECNOLOGÍA			Invencción del papel Invencción de la Xilografía	(fines del período) Llegada del papel a Europa Grabado Aguafuerte	Invencción de la imprenta Proyector de imágenes (animación) Litografía y grabados Lápiz	Llegada de la fotografía Phenakiscopio (animación) Praxinoscopio (animación)	Se inventa el televisor	Industrial del comic Desarrollo de la computación e internet Videojuegos y la industrial de los videojuegos Mejoras en las gráficas digitales Mejoras en los sist de impresión
CONTEXTO		Nomadismo	Consolidación de culturas Grandes civilizaciones	Feudalismo Dominio de la I. Católica Poca difusión del conocimiento	Simplif. del panorama político italiano Reducción de la población Crisis en la I. Católica Mov. Intelectual, "Humanismo" Mov. de la Ilustración Descubrimiento de América	Rev. Francesa Independencia de las colonias americanas Rev. Industrial	Mov. social art and Craft, Bauhaus Nuevo imperialismo Transiciones económicas I y II guerra mundial	Post guerra, bloques capitalista y comunista Mov. Contraculturales Globalización Interconexión Mercado del ocio
CONTEXTO NACIONAL					Descubrimiento de Chile Evangelización Conquista Período de Colonia	Llegada de la imprenta Se crea la editorial Zig-zag Auge económico y llegada de influencias extranjeras Llegada del Neoclasicismo francés	Nacimiento de periodismo moderno Se crea la editorial Zig-zag Auge económico y llegada de influencias extranjeras Escuela de artes aplicadas Dictadura militar retorno a la democracia	SIGLO XXI Masificación del computador y la internet interconectividad
ILUSTRACIÓN					Nace la ilustración	La ilustración sirve como medio crítica hacia las autoridades Primeros impresos y diarios Dibujantes y letristas promueven sus servicios	Primeras revistas infantiles primeras impresas Primer personaje del cómic Nacen los cómics Pin-ups Se comienzan a realizar animaciones	La ilustración se integra a los videojuegos Se comienzan a realizar videojuegos Apogeo de la animación Auge de sitios webs y galerías virtuales

3. METODOLOGÍA DE TRABAJO

1. ¿Cómo dibujamos?

En una primera instancia, el proyecto surge a partir de la necesidad de conocer de dónde se originan las temáticas para dibujar.

2. Dibujo a través del tiempo

Procesos gráficos que en el tiempo le han dado al hombre la libertad de crear nuevos mundos, seres y objetos.

3. Del dibujo a la pintura y la

Se comienza a hacer una indagación a través del tiempo para conocer como han variado las temáticas y las maneras de dar forma a una imagen. Ante esto va naciendo la necesidad de averiguar e indagar sobre todo lo que rodea al dibujo, encontrándonos así con disciplinas como la pintura y la ilustración, las cuales tienen como base de su proceso, el dibujo.

4. Contexto histórico y el desarrollo de la tecnología

Luego de encontrarnos con estas dos grandes disciplinas gráficas, vemos que van naciendo otras categorías dentro de las mismas, algunas veces articuladas por movimientos intelectuales, sociales, incluso desastres, hasta el mismo desarrollo de las tecnologías; que tanto la pintura como la ilustración, se van relacionando con estas tecnologías.

3. Comprensión del panorama nacional

Estudiar el dibujo, la pintura y la ilustración, a través del tiempo, ayudó a la comprensión de un contexto internacional, lo cual hizo necesaria una incursión a explorar el panorama nacional con respecto a la ilustración, tomando en cuenta su cercanía con nuestra disciplina del diseño; y su relación con los eventos que van ocurriendo en nuestra sociedad.

3.1 PROCESO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

PROCESO DE RECOLECCIÓN DE DATOS

Línea de tiempo: DIBUJO A TRAVÉS DEL TIEMPO, DESARROLLO DE LA PINTURA Y LA ILUSTRACIÓN



Línea de tiempo: DIBUJO A TRAVÉS DEL TIEMPO, DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN EN CHILE



4. ANÁLISIS DE ANTECEDENTES

- 4.1 DIBUJO A TRAVÉS DEL TIEMPO, DESARROLLO DE LA PINTURA Y LA ILUSTRACIÓN.
- 4.2 DIBUJO A TRAVÉS DEL TIEMPO, DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN EN CHILE.

4.1 DIBUJO A TRAVÉS DEL TIEMPO, DESARROLLO DE LA PINTURA Y LA ILUSTRACIÓN



7. Dibujo de la Cueva de Altamira



8. Dibujo de la Cueva de Chauvet



8. Dibujo de la Cueva de Chauvet



9. Dibujo de la Cueva de Altamira

Podemos situar los orígenes más remotos, tanto para la pintura como para la ilustración, en las pinturas rupestres, donde los primeros hombres plasmaron imágenes de imponente animales, escenas de la vida cotidiana, figuras geométricas, entre otras representaciones, las cuales estaban delineadas con trazos sueltos e intuitivos y pintados, generalmente con colores como el rojo, negro y ocre.

Las pintura rupestres se pueden situar dentro de dos grandes escuelas: la Escuela franco-cantábrica y la Levantina. La Escuela franco-cantábrica, corresponde al período paleolítico, cuya pintura se destaca por ser naturalista y de carácter figurativo dotadas gran realismo; en cuanto a estructuración, se puede ver que no hay nociones de composición, apareciendo figuras sin una organización o interacción aparente; sus temas son, en su mayoría, animales pintados en dos o tres colores, los cuales emulan al colorido real de los mismos. Dentro de esta escuela, destacan pinturas como las de la *Cueva de Altamira* en España, la *Cueva de Chauvet* en Francia y la *Cueva de Santimamiñe* en España.

La Escuela Levantina, corresponde al período del Mesolítico. Con el cese de las glaciaciones, la superficie para pintar se exterioriza. Dentro de las pinturas de esta escuela se pueden apreciar nociones de composición, para la creación de una escena, por ejemplo: “la caza.” Sí bien las pinturas no tienen ese realismo que tiene la Escuela franco-cantábrica, la Escuela Levantina, parece ir por el lado de simplificar las formas, adquiriendo un carácter simbólico, más que detallista, además acompañada de esta simplificación de las formas viene la monocromía de las mismas. Dentro de esta escuela, se distinguen pinturas como: la *Roca dels Moros o Abrigo de Cogul* (Lleida, España), las del *Barranco des Gascons* (Teruel, España), las de la *Cueva de los Caballos de la Valltorta* (Castellón, España), las de la *Cueva de la Araña*, (en Bicorp, Valencia, España), por mencionar algunas.

Más adelante en el tiempo, en la Edad Antigua, nos encontramos con grandes civilizaciones como lo fueron, Egipto, Mesopotamia y Creta. De estas culturas podemos rescatar las influencias más directas para el arte occidental.

En el antiguo Egipto se encuentran tempranos orígenes de la ilustración, en el Libro de los muertos.



10. El Juicio de Osiris, Papiro de Hunefer (1275 a. C.)

El Arte del Antiguo Egipto se destaca por ser de carácter funerario y religioso, ya que para los egipcios los ritos funerarios tenían gran importancia, ya sea por su relación con la religión y el faraón, o por su particular visión sobre la muerte. También dentro de lo que podríamos llamar sus “técnicas de representación,” se destaca el *Canon de los 18 puños*, en el cual se consideraba que en un dibujo de figura humana, debía guardar una proporción de 18 puños desde el centro de la frente hasta la planta del pie. Los artistas egipcios debían representar todo con la mayor claridad posible, para lo cual dibujaban de memoria todo lo que consideraban más característico de un elemento, por ejemplo, dibujaban la figura humana de perfil, con los ojos y el torso de frente, ya que así se podrían ver ambos brazos; además debían seguir un conjunto de leyes que garantizaban la claridad de sus obras. Por otro lado, los artistas carecían de nociones de perspectiva y al igual que los mesopotámicos, retrataban a la gente en proporción directa al rango social. Luego del Antiguo Egipto nos encontramos con la civilización más influyente para la cultura occidental, la Antigua Grecia, la cual dentro de sus expresiones artísticas

En un principio los griegos dotaban a los elementos de gran rigidez, debido a su influencia del Arte egipcio, pero luego con el influjo minoico, los griegos comienzan a realizar escenas llenas de realismo e idealización.

recibe influencia del arte del antiguo Egipto, del Arte minoico o cretense (como la flexibilidad y naturalidad de sus figuras) y el Arte micénico (como el detallismo, a su vez este arte, también recibe influencia del Arte minoico). De la civilización griega podemos rescatar conceptos como el “Ideal de belleza,” para lo cual, desarrollaron métodos como el *Canon* del escultor Policleto, basado en conocimientos matemáticos y geométricos, dicho canon serviría de influencia para el libro *De Architectura*, del arquitecto romano Marco Vitrubio.

El canon de Policleto plantea que la altura perfecta de una figura humana era siete veces la altura de la cabeza. También se puede rescatar de la escultura griega, lo que los griegos llamaron figura *Serpentinata*, es decir la figura humana se representa en poses curvas, buscando retratar el carácter. Además en las temáticas se incluyen: jóvenes, hombre mayores y personajes sin importar su clase social.



11. Jarrón de la antigua Grecia, período geométrico

Como dato no menor, a los artistas griegos se les atribuye el descubrimiento del *escorzo*, lo que significó que el artista podía representar los objetos desde su punto visual, es decir otorgándoles cierta perspectiva.

Dentro de las civilizaciones antiguas, hay que destacar también, la Antigua China, cuyo arte se basaba en los ritos, la música, la arquería, las carreras de carros, las matemáticas y la caligrafía.

En occidente, la carencia de papel suponía una imposibilidad para la difusión de la información.

Esta cultura toma un rol muy importante dentro de la pintura, debido a la valorización y a la soltura de sus trazos. De igual manera podemos rescatar un invento tan valioso como lo es el papel, la xilografía, la cual tuvo gran importancia en la impresión de libros e ilustraciones durante el renacimiento, ya que este método era el más económico de la época. También su pintura tuvo gran influencia en la pintura japonesa, en donde las representaciones son dibujadas dotadas con cierta sutileza, siendo los dibujos son más bien de trazos sueltos. Para los japoneses, el arte es reflexivo, busca transmitir una emoción y la armonía, lo cual es un reflejo de la vida serena de esta cultura.

Posteriormente -y volviendo a occidente- nos encontramos con la civilización romana, la cual debido a su naturaleza imperialista, al invadir Grecia, rescata y se encanta con el arte griego.

Debido a su naturaleza bélica, los romanos, se caracterizan por narrar y representar sus triunfos dentro de su arte, lo cual también se aprecia en otras culturas civilizaciones como la cultura Siria.



12. Pintura de la Antigua China



13. Pintura de la Antigua Roma, Representación del rapto de Europa

Dentro de la pintura romana también destacan otro tipo de temáticas, tales como bodegones, paisajes y escenas de la vida cotidiana. Los romanos se encargan de incursionar fuertemente en la arquitectura, de la cual se destacan logros dentro del campo del dibujo técnico de la mano de arquitecto Marco Vitruvius.

La pintura romana tuvo un influjo fundamental dentro de la pintura de la edad media, la cual tiene como característica principal la temática religiosa debido a la cristianización del imperio romano de oriente; y es dentro de este último donde se sientan los cimientos de la pintura medieval, la cual se basa en la pintura Paleo-cristiana, la cual es de carácter simbólico, teniendo como función principal narrar pasajes de la biblia; lo cual comprende un proceso de evangelización del pueblo romano.

La pintura religiosa del medievo junto con el cambio de sus formatos, constituían una forma de instruir, es decir “ilustrar”, al pueblo.

Hay que señalar que a partir de la Edad Media, se deja de hacer énfasis en la nacionalización o atribución de un estilo de pintura a alguna cultura en particular, ya que los hechos de la historia han ido configurando a las expresiones artísticas por sí solas y no en alusión a una cultura específica, aunque sí algunos estilos de pintura tuvieron su auge en alguna región particular.

Al llegar a la pintura medieval -desarrollada en la edad media- encontramos que esta tiene fuertes influencias de la pintura romana, así como también de las culturas del norte de Europa, principalmente de la cultura

El reconocimiento de la Iglesia cristiana en el año 313, por el emperador Constantino; da pie al arte de tipo religioso.

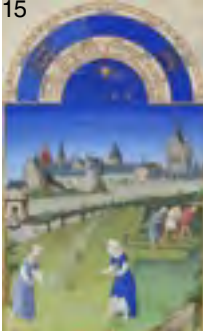
Celta (debido a las invasiones bárbaras) y de algunas civilizaciones orientales como las árabes.

Por otro lado, podemos distinguir dos períodos de tiempo donde se desarrolla la pintura del medievo; la Alta edad Media y la Baja edad Media. En la Alta edad Media, encontramos expresiones artísticas nacidas de la irrupción del cristianismo, siendo este el tema principal de las pinturas de ese entonces; ejemplos de este período son la “pintura Prerrománica” que recibe influjo de las culturas bárbaras y trata de temas religiosos, en donde desaparecen los ideales de belleza y la desnudez; y la “pintura Bizantina”, la cual dada por ubicarse en Bizancio toma influencias de oriente, siendo de tipo religioso, y cuyas figuras suelen ser rígidas.

En la Baja edad Media, la pintura cambia de formato, para integrarse a las vidrieras, tapices y códices, adquiriendo, en este último un carácter narrativo y de complementación con el texto, por lo que la pintura pasa a ser más bien ilustración.



14. Manuscrito medieval



15, 16, 17, 18- Manuscritos medievales, Las muy ricas horas del Duque de Berry

En la Edad Media además se encuentran: la pintura Románica, donde predomina la simetría, la uniformidad y la rigidez del dibujo religioso; y la pintura Gótica, cuya La belleza radica en la expresión, además la pintura se comienza a llevar a

otros formatos como las “miniaturas” que eran pinturas o dibujos que acompañaban los textos en los *Manuscritos iluminados* o también llamados ilustrados. Y es gracias a estas minuaturas,

que podríamos decir que el ilustrador adopta cierta importancia, más allá de su labor considerada como artesanal, destacándose el trabajo de los hermanos Limbourg y su obra más relevante, *Las muy ricas horas del duque de Berry*.

Debido a las diversas vicisitudes que marcaron el fin de la edad Media, como la crisis de la Iglesia católica, conocida como la Gran Cisma de Oriente, y las guerras; es que la temática de la pintura se torna hacia diversas corrientes, como el llamado Arte renacentista, cuyo primer periodo, llamado Renacimiento temprano, emerge de los recobrados conocimientos del arte clásico de Grecia y Roma, donde las temáticas -ya no sólo religiosas- se abren a explorar la naturaleza, la belleza y los desnudos. Además se rescatan las técnicas de perspectivas usadas en el arte clásico, y también se emplea la perspectiva lineal des-

La imprenta, junto con la llegada del papel a Europa, facilitaron la difusión del conocimiento.

cubierta por el arquitecto Filippo Brunelleschi. En este periodo se destacan diversos pintores como: Masaccio, Fra Angélico, Boticelli y Da Vinci, del cual sus apuntes sobre anatomía y su *hombre Vitrubio* o canon de las proporciones humanas, han ostentado gran importancia, hasta nuestros días no sólo en el ámbito de la pintura, sino que también en la ilustración. De igual manera, gracias a las mejoras en las técnicas de impresión, los libros tomaron gran importancia.

Una de las técnicas más populares fue la xilografía -que posteriormente sería reemplazada por el grabado en cobre- que por su sencillez y bajo costo permitía imprimir pequeñas series de dibujos. Luego con la invención de la imprenta de Gutenberg se agiliza la impresión de textos, lo que favoreció la accesibilidad al conocimiento y al desarrollo cultural, incluso llegando hasta la recién descubierta América.

Luego en la etapa del Renacimiento Clásico, se encuentran importantes avances para el dibujo, la ilustración y la pintura; como las técnicas de perspectiva realista, el *sfumato*, el *chiaroscuro* y el óleo, además del dominio de las proporciones y las escenas llenas de armonía y naturalidad. En esta etapa sobresalen pintores como Da Vinci, Miguel Angel, Rafael, por nombrar algunos.

En las aucas o aleluyas se encuentran las raíces de las historietas.



19. Capilla Sixtina, La creación de Adán, autor Miguel Angel Buonarroti

El Arte Renacentista aportó nuevos valores a la sociedad, el Humanismo del siglo XIV, que consideraba a la razón del hombre por sobre la revelación de Dios, toma gran importancia dentro del Renacimiento.

Durante el Renacimiento, no sólo en la península Itálica se desarrolla el arte, igualmente en el norte de Europa, encontramos a pintores como Jan van Eyck, Rogier van der Weyden y Alberto Durero, este arte del norte mostraba al hombre y su entorno.

La importante contribución al mundo del arte, de pintores como Miguel Angel y Rafael, influyó en muchos artistas dentro de la corriente que se llamaría Manierismo.

El manierismo abarcaba a una serie de movimientos, caracterizados por una excesiva elegancia y sus atrevidas composiciones. Mientras tanto en Bolonia, nacería el término que hoy conocemos como Carticatura, en el taller de los hermanos Carracci, donde los artistas exageraban los rasgos faciales de sus personajes, además muchos pintores, como Francisco de Goya, también se dedicarían a practicar este tipo de dibujo.

Luego la caricatura, en conjunto con hecho políticos de la época, darían cabida a esta, como una expresión del pueblo tomando tintes políticos, siendo condenada por las autoridades.

Luego en Francia, tendríamos los que se considera como los orígenes del comic, las Aleluyas o tam-



20. Aleluya, Antiguo Mundo al revés



21. Pintura Barroca, La Inmaculada Concepción, Alonso Cano



22. Pintura Rococó, El Columpio, Jean-François de Troy



23. Pintura Neoclasicista, Napoleón a caballo, Jacques Louis David



24. Pintura Neoclasicista, La Libertad guiando al Pueblo, Eugène Delacroix

bién llamados Aucas, en España. Estos consistían en viñetas, las que en un principio no llevaban texto y constituían una forma de educar a los niños, mediante las cuales se narraban fábulas, relatos y cuentos.

Volviendo a la pintura, y más adelante en el tiempo, en una época de reacciones, nacería la pintura barroca, en oposición a la artificialidad del Manierismo.

El Barroco o también llamado Arte de la contrarreforma, debido a la influencia de esta última, significó una renovación de la fé hacia los santos y las reliquias. El arte estaba orientado a la emotividad, caracterizada por la ornamentación y la exageración.

También, en este periodo de desarrollo de las ciencias, encontramos los remotos indicios de lo que sería la animación. Las investigaciones científicas, sobre la luz y la óptica, dieron por resultado la incursión, temprana a las máquinas que conformarían las primeras tecnologías para la animación. En este período de difusión del conocimiento, dado por los movimientos intelectuales impe-

rantes de la época, se imprimirían los primeros libros sobre educación y de cuentos infantiles.

Dentro de la pintura, la corriente que sucede al Barroco fue el Rococó. Nacido en el último siglo de Edad Moderna, como una exageración del Barroco, sugiere una predilección por las formas onduladas, la figura femenina, la ligereza y de sus obras, sus temáticas suelen ser escenas sociales.

Con la llegada del movimiento intelectual y cultural, denominado *Ilustración*, la cual tendría un influjo en la corriente artística denominada Neoclasicismo, ya que esta pretendía racionalizar todos los aspectos de la vida del hombre. El Neoclasicismo como corriente artística, nace en reacción a la poca seriedad que sugerían tanto el Barroco como el Rococó. Los artistas neoclásicos, se planteaban transmitir la justicia, el honor y el patriotismo, además de basarse en recrear el arte griego y romano. Por otro lado, junto con la caída de Napoleón, el arte se vuelca a un estilo muy diferente al planteando por el Neoclasicismo; ahora la irregularidad, la reveldía y

Textos como: *Reflexiones sobre la imitación del arte griego en la pintura y la escultura* de Johan Winckelmann, donde se explica como, los artistas, deben imitar al arte griego, y el libro, *Indagación filosófica sobre el origen de nuestras ideas acerca de “lo sublime y de lo bello”*, de Edmund Burke; tuvieron una fuerte influencia dentro de los movimientos artísticos de la época, hasta mediados del siglo XVIII.

los aspectos salvajes del hombre (cualidades que son contrarios a la razón que proponía la pintura Neoclásica), cobran gran importancia para el movimiento nacido como un arte revolucionario que aspiraba a conseguir cambios, este tipo de arte se llamó Romanticismo, la cual marca el fin de un periodo y el inicio de otro.

En esta época de revoluciones (caída del antiguo régimen, rev. francesa, rev. Industrial y revoluciones burguesas), es que estas establecieron, en la pintura una nueva forma de ver el mundo; el cual estaría, marcado por los movimientos sociales y la inseguridad de la época, volviéndose el arte hacia la diversidad de estilos.

El movimiento que sucede al Romanticismo se llamaría Realismo Pictórico, que nace como movimiento artístico proletariado; concentrándose en retratar la vida cotidiana y de la objetividad de la realidad, siendo este un tema recurrente, dado por el panorama del momento, en el cual se gestaron rebeliones de carácter social, como la revolución de la burguesía, influenciada por las ideas marxistas y el movimiento obrero, nacido a partir de la revolución industrial, siendo esta última, junto con la rev. burguesa, los factores que constituyen lo que los historiadores llamaron Revolución Liberal.

Además, gracias a la invención de la litografía, a fines del siglo



25. Realismo Pictórico, Las Espigadoras, Jean François Millet



26. Daguerrotipo, Boulevard du Temple, Louis Daguerre

pasado (XVIII), los ilustradores de la prensa comienzan a publicar cada vez más, lo que fomenta la difusión de la información, lo cual se hace vital en una época marcada por los cambios sociales, políticos y la invención de nuevas tecnologías. Con estas nuevas invenciones, llegan los primeros procesos fotográficos, los Daguerrotipos.

La caricatura, es un género que se extendió hacia diferentes partes del mundo, en nuestro país sirvió para lidiar las disputas entre conservadores y liberales.

También dentro de los inventos destacados, esta el *Phenakistoscopia* de Joseph Antoine Plateau. Tecnología que establece los inicios de las tecnologías de la animación. Pasando a la segunda mitad del siglo XIX, la visión de la realidad, se tornó hacia la captura del momento o impresión visual, ausentando los detalles minuciosos. Esta corriente se denominó Impresionismo, y a diferencia del Realismo Pictórico, era de carácter personal. Además sugiere un respiro a los hechos que vivía la sociedad de la época, la que mantenía cierta inestabilidad; la cual era retratada por los caricaturistas de la época. Estas caricaturas eran, en su mayoría, de carácter satírico, por lo cual eran condenadas por las autoridades. En reacción al realismo y al impresionismo, y recogiendo influencias de la poesía, de poetas como Verlaine y Rimbaud, nace el Simbolismo, primero en el ambiente literario y luego en la pintura. Este movimiento consideraba a la imaginación por sobre la “falsa sensibilidad” y la descripción objetiva.

A finales del siglo XIX, los artistas se comenzaron a sentir insatisfechos del arte que exigía el público; el concepto del “ornamento y redundancia,” hicieron que grupo de personas tomaran conciencia de lo inadmisibles de esta costumbre, ante lo cual, personajes como John Ruskin y William Morris plantean una reforma para las artes y oficios (*Arts and Crafts*), y la valorización del



27. Pintura Art Nouveau, Les Saisons, Alfons Mucha

trabajo manual y lo sencillo; dando por resultado el *Art Nouveau*; una corriente que plantea una reforma para la valorización del trabajo manual y lo sencillo; lo que favoreció, entre otras cosas, al cartelismo y la ilustración; que junto con la publicidad y el naciente espectáculo, eran el reflejo de lo que en la época, se denominaba, la vida moderna.

Movimientos como el Arts and Crafts y el Art Nouveau, pretendían un rechazo al ornamento.

Mientras que corrientes como las Arts and Crafts, se opondrían a la ornamentación, típica del estilo victoriano, revalorizando la funcionalidad de los objetos y rechazando la industrialización de los mismos; por aquel entonces la revolución industrial estaba en pleno desarrollo, y representaba una amenaza para la artesanía y dicha corriente.

Los finales del siglo XIX, también estuvieron marcados por el desarrollo de la prensa moderna, la cual comienza a incluir en sus páginas dominicales, las viñetas cómicas. La primera sería en el *The new York world*, la llamada *The Yellow kid* (*El chico amarillo*), nombre dado por la incorporación del color amarillo a sus impresiones.

Luego también se publicaría a principios del siglo XX, en el *New York Herald*, el primer clásico del comic, *Little Nemo in Slumberland*; del historietista y animador (de cine) Winsor McCay, cuyos trabajos para el ámbito de la animación sobrepasarían fronteras, donde animadores como Osamu Tezuka y Walt Disney, lo citarían dentro de sus principales influencias. La rita de McCay tuvo tal éxito que fue llevada al cine -en un momento donde Hollywood se consolidaba como centro cinematográfico-.

También, a principios de siglo, se esbozan indicios de lo que serían el género de aventura con la aparición de las primeras heroínas, *Polly and her Pals*; donde su protagonista sugería una depresiación de la autoridad de su padre, siendo esto un reflejo de la mujer de la época, la cual se encontraba luchando por su derecho a voto.

Hay que destacar que este primer período del siglo XX esta marcado por los cambios demográficos.

La temprana rev. Industrial de algunos países, los cambios demográficos dados por la reducción de la tasa de mortalidad y el aumento de la población, motivaron a muchos a migrar a países como Estados Unidos.

William Randolph Hearst y su rival Joseph Pulitzer, del *The New York World*, comenzaron a usar la historieta para vender sus periódicos a una población emigrante, la cual no entendía muy bien el idioma, pero sí podía comprender los dibujos.



28. Mike Duga "The Yellow kid", personaje de la tira Hogan's Alley



29. Nemo, personaje de la tira Little Nemo in Slumberland



30. Polly and Her Pals

Con la llegada del régimen Nazi, muchas pinturas y corrientes artísticas de este período, serían consideradas como Arte degenerado.

La pintura de principio de este siglo, se conformó por una seguidilla de estilos que se dirigían hacia lo desconocido e incierto. Tales estilos fueron: El Fauvismo, nacido en Francia, recoge influencias de pintores como Van Gogh y Gauguin, pero también del arte africano. Tenía como objetivo plasmar sus sentimientos a formas y colores; el Expresionismo, en el norte de Europa, donde los pintores priorizaron lo personal e intuitivo, y la expresión en vez de la Realidad; el Cubismo, que fue uno de los movimientos más revolucionarios e influyentes; el Futurismo, creado por Picasso y Braque, nacido de la admiración de sus artistas por el progreso, rompiendo con las ataduras del arte y abierto a acoger la nueva belleza de la era moderna, aunque más tarde este movimiento, que apoyó la primera guerra, se vería afectado por las tendencias políticas de extrema derecha, de sus miembros; la Abstracción, nacido de la experimentación y la originalidad de Kandinsky; y donde sus pintores expresaban su interior.



31. Obra de Alexander Rodchenko

Dentro de estas corrientes artísticas, con excepción del Fauvismo, muchos de sus artistas se verían afectados por la irrupción de la primera guerra mundial. Esta primera guerra traería consigo movimientos de reacción como el Dadaísmo; que tendría como base lo absurdo, aunque dicha corriente tendría como antecesor la obra de Duchamp la Rueda de Bicicleta. Por esos años en Rusia durante la denominada Revolución bolchevique, aflora el arte al servicio de la rebelión, que representaba los ideales de la revolución y se caracterizaba por el uso de formas geométricas y abstractas. El llamado Construtivismo, en el cual muchos de sus artistas diseñaban carteles en apoyo al reciente gobierno bolchevique; fomentó la creación de escuelas de arte y diseño.



32. Pintura Impresionista, Naturaleza muerta con cesta de frutas, Paul Cézanne



33. Pintura Expresionista, Muchacha ante el Espejo, Ernst Kirchner



34. Pintura Cubista, Fábrica de Horta del Ebro, Pablo Picasso



35. Pintura Futurista, Dinamismo de un ciclista, Umberto Boccioni



36. Pintura Abstracta, Composición VIII, Wassily Kandinsky

También dentro de este período del siglo XIX, en Alemania, Walter Gropius, fundaría la escuela de arte y arquitectura, *Bauhaus*, la cual concilia las proximidades entre disciplinas como el arte y el diseño; teniendo entre sus profesores a Kandinsky, Klee, Moholy-Nagy e Ittens. En la Bauhaus el alumno veía a la composición, como si fuera un problema espiritual, en base a las ideas de profesores como, Kandinsky sobre lo espiritual en el arte, pero a la vez buscaba un impacto masivo para el diseño, y la industrialización de los productos. Lo cual denota el progreso y la llegada de las grandes máquinas. Más tarde, con la llegada del régimen Nazi, esta escuela sería clausurada, por considerarla de ideas socialistas. Esto permitió, que muchos de sus artistas viajaran por el mundo difundiendo las ideas de la Bauhaus.

Sin duda, en esta primera parte del siglo, la cual se inicia con el desarrollo de la tecnología y la invención de grandes inventos, es donde afloran las primeras incursiones al mundo de la animación realizada de manera industrial.

La necesidad del hombre por capturar el movimiento, significó que durante siglos anteriores se crearan máquinas que permitieran recrearlo, es por ello que en diferentes partes del mundo, como Estados Unidos y Japón, se comienzan a hacer los primeros cortometrajes de animación. Los que más tarde radicarían en la industria de la animación de la mano de pioneros como Walt Disney, un apasionado por el dibujo y la animación, quien crea un imperio a partir de sus personajes. Walt Disney, entre otras cosas, fue uno de los primeros animadores en realizar sus cortometrajes mediante la moderna tec-

nología digital de la época. Disney, formó *the Walt Disney Company*, en pleno periodo de la crisis de la postguerra y en la era del cine mudo.

Primero creo un personaje llamado Oswald the lucky rabbit, antecesor del que más tarde sería el emblema de la compañía, el ratón Mickey Mouse. The Walt Disney company ha tenido una gran influencia hasta el día de hoy.



36. Foto, Walt Disney y su personaje Mickey Mouse

Las industrias Walt Disney significaron un impero creado a partir de las ilustraciones y la animación, cuyo legado se mantiene hasta el día de hoy.



37. Foto, Walt Disney y su personajes



38. Serie de cortos *Plane Crazy*, primera aparición de Mickey Mouse (1928)

En paralelo a la compañía Disney, y dentro de la era del cine mudo, se forma el conglomerado más importante para la producción de cine y televisión, la *Warner Bros Entertainment, Inc*, conocida comunmente como Warner Bros.

Entre sus producciones animadas, se encuentran las muy conocidas *Merrie Melodies* y los Looney Tunes, cuyos personajes más conocidos son: Bugs Bunny, Duffy Duck, Porky the pig, entre muchos otros.

Estas dos series, se caracterizan por sus musicales, los cuales eran predominantes durante el boom de los musicales de Broadway, New York.

Los estudios Warner también, fueron pioneros en usar técnicas de color, la *technicolor*, la cual era una traspaso del cine en blanco y negro al cine a color. Actualmente los estudios Warner también tienen la licencia de empresas como Dc comic y Hanna-Barbera.



Por esos años, y al otro extremo del mundo, se instauraba un género que hasta el día de hoy, ha tenido gran impacto tanto en niños como en adultos e inclusive a influenciado a jóvenes a crear corrientes de fanatismo como los *Otakus* (tribu urbana que tiene como centro de interés el anime y el manga japones).

Con la llegada de películas extranjeras a Japón, se crea un ambiente de influjos para los animadores japoneses, naciendo así el *Anime*, este tendría su auge en los años posteriores a la segunda guerra mundial.

Cuando Japón ataca Pearl Harbour, durante la II Guerra Mundial. La armada japonesa encarga a los animadores realizar la película Las águilas marinas de Taro melocotón, para hacer propaganda al éxito militar del país.

En cuanto a dibujo e ilustración, Japón no sólo se queda con el Anime. Sino que gracias a su desarrollo de las artes gráficas a lo largo de toda su historia, donde encontramos técnicas de representación admirables por su belleza, como es el caso del *Ukyo-e* (técnica de grabado, a partir de dibujos), y la influencia recogida de la historieta occidental; es que aparece el *Manga*, el cual tiene sus orígenes en los años 20. Este estilo de historieta japonesa, también tendría influencia sobre al Anime.

Tanto el Manga como el anime, rescatan los trazos sueltos y delgados además de los colores suaves presentes en los pergaminos del antiguo Japón.



40. Logo de DC comics



41. Logo de Marvel comics

La primera editorial de comics, sería la DC comics (Detective Comic), que trajo consigo una serie de superhéroes. El más importante y conocido, sería el super héroe Superman (creado a fines de los años 30), el cual serviría como idealización y aspiración del hombre americano; a este superhéroe le sucederían héroes como Batman, la Mujer Maravilla, Flash, entre otros.

Los primeros años de la editorial, fueron una época dorada, en la que las publicaciones de superhéroes tenían un gran éxito, sin embargo en los años 50 este género comienza a decaer, por lo cual se comienzan a publicar cómics de variados géneros. Luego en los años 80, los comics experimentan una breve elevación de sus ventas, en parte gracias a la incorporación de nuevas

El cómic, como se conoce hoy, se comienza a formar en 1929, pero probablemente debido a la crisis económica de aquel año, tuvo su apogeo hacia los años 30.

historias. El cómic, en los años 30, era un negocio prometedor, es por ello que luego de DC comics, otros editores también comenzaron a crear sus propias editoriales. Una de ellas fue Marvel

(llamada originalmente Timely Publication).

Los primeros personajes de Marvel, fueron La Antrocha Humana y el Hombre Submarino, dos figuras que no pretendían ser los típicos personajes y eran bastante modernos para aquel entonces.

Entre tanto, el cierre de los años 30, estarían marcados por el estallido de la II Guerra Mundial, para lo cual los cómics comienzan a mostrar a los nazis como enemigos de sus personajes, aludiendo a ellos dentro de sus historias.

También hay que rescatar, dentro de los anteriormente mencionados años 20, irrupción del Muralismo, después de la Revolución mexicana. Este tipo de arte, tenía fines educativos, teniendo influencias de los ideales marxistas. Luego con su llegada a Chile y más tarde durante el gobierno de Salvador Allende, el muralismo se tornaría muy popular y se vincularía con el movimiento comunista.



42. Pintura Pop-art, Marilyn Monroe, Andy Warhol

El Pop-Art, venía a derribar las barreras entre el arte de élite y el arte popular.



43. Imagen Op-art, Blaze 1, Bridget Riley

En los años posteriores a la segunda guerra y las reorganizaciones políticas-económicas, los cimientos del arte se trasladan a Estados Unidos, la que tras la guerra tomaría un rol como una potencia mundial.

En esta nueva cuna nace el Expresionismo Abstracto, que en Europa se lo conocería como Informalismo, el cual es un reflejo de las ideas capitalistas.

Entrando a la década del 50, y en reacción al arte abstracto surge la corriente llamada Neofiguración, que propone una vuelta a lo figurativo y la realidad. Contraria a la figuración, llegaría la abstracción del Op Art y el Arte Cinético, que tenía al movimiento como el elemento principal, además en la estética de estas obras se puede ver cierta relación con la estética sicodélica de los 60 y la juventud Hippie.

Basado en la realidad de la época, recogiendo elementos de la cultura popular, como el consumismo y en oposición a la presuntuosidad del expresionismo abstracto, los artistas comienzan a retratar lo popular.

Durante el período de la Guerra Fría el mundo se vio dividido entre dos grandes potencias. Por un lado se encontraba el bloque capitalista, liderado por Estados Unidos; y por el otro estaba el bloque comunista liderado por la Unión Soviética. Esta guerra significó un enfrentamiento, ideológico, político, económico, social, tecnológico, militar e informativo.

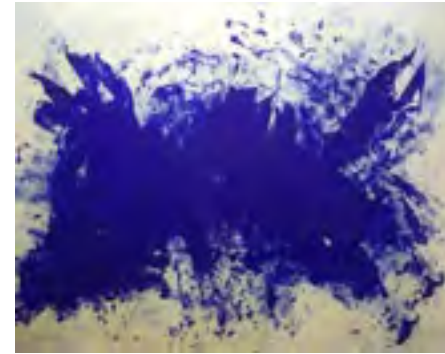
De los 50 hasta mediados de los 70, encontramos a una serie de corrientes, como:

El Nuevo Realismo, que critica el consumismo, que acarrea una sociedad capitalista.

El Minimalismo, en reacción al colorismo, la supremacía de los medios de comunicación de masas, el consumismo del Pop Art, donde el minimalismo opta por la reducción de elementos, apoyados en el concepto de Van der Rohe “menos es más”.

El Hiperrealismo, como una visión máxima de imitar la realidad, siendo un sucesor del Pop Art en el sentido de valorización de los objetos de la vida cotidiana.

La Postmodernidad, engloba a una diversidad de estilos. Hechos como las revoluciones de mayo del 68, la Primavera de Praga y la ascensión del gobierno de Salvador Allende en Chile; crearon un ambiente de desilusión dentro de los artistas, para lo cual comienzan a buscar una autonomía de estilos.



44. Nuevo Realismo, Yves Klein



45. Pintura Minimalista, serie de cuadros en Y, Jeremy Moon



46. Pintura Hiperrealista de Claudio Bravo



47. Primer computador personal
Xerox Alto (1973)

La competencia espacial y tecnológica que llevaban a cabo E.E.U.U y la URSS, sumado al aporte de científicos como Alan Turing, ayudaron al desarrollo de la informática y la computación.

A finales de los 60, debemos mencionar, como dato importante, la invención del computador personal, ya que significó una revolución, tal; que las expresiones gráficas como el dibujo, la ilustración y hasta la pintura, se han visto beneficiadas por las tecnologías que ofrece la computación.

La invención de los computadores personales, tal y como los conocemos hoy, podríamos decir que se comienza a formar, en la “tercera generación de las computadoras”, donde se reduce su tamaño.



El primer computador personal sería el *Xerox Alto*, creado por la empresa IBM, fue el primero en usar la interfaz de escritorio.

A fines del 70, Steve Jobs y Steve Wozniak, crean la empresa de computación Apple, y lanzan su primer micro-computador, el cual tiene tal éxito comercial, que motiva a sus creadores a lanzar nuevos computadores, cada vez más potentes y con mayores capacidades.

Por esos años también, Bill Gates y Paul Allen forman la Microsoft Corporation, reconocida por desarrollar el sistema operativo Windows.

Dentro de las múltiples ventajas y cambios de la computación para el mundo de las expresiones gráficas bidimensionales, significó un cambio de sus formatos, facilitó la experimentación, cambió la manera de concepción de las obras, posibilitó a sus usuarios incursionar en la animación, además ha permitido la impresión y edición



48. Primera consola Atari PONG (1972)

de textos, permite el borrar y rehacer, esto entre una serie de otros cambios y ventajas que la informática a otorgado a estas disciplinas.

Junto con el brote de la computación, la cual en su momento fue catalogada como “un juguete caro”; aflora una nueva y prometedora industria -tanto para la sociedad en general como para el mundo de la ilustración- la de los videojuegos, cuyos orígenes se remontan a fines de la II Guerra Mundial y al igual que las primeras computadoras se basan en los principios desarrollados por el científico *Alan Turing*.

Los primeros videojuegos, accesibles serían los de las máquinas de monedas, a las que le sucederían las consolas como la Magnavox Odyssey, pero es con el juego Pong para Atari, que nace la industria de los videojuegos, la cual a ido evolucionando hasta nuestros días, mejorando cada vez más la calidad de sus gráfico, el sonido, las historias detrás del juego, entre otras cosas.

Gracias a la mejora de las gráficas digitales y a la inserción de personajes a los videojuegos, es que estos han sido campo fértil para el desempeño del ilustrador.

Ante la aparición de los videojuegos, y su creciente popularidad, es que nace una cultura, capaz de pensar, interactuar y entretenerse. Ante esto hoy podríamos decir que gracias a los juegos de video y a su masificación, es que tenemos una cultura del ocio, es decir una sociedad que compra y consume artículos de entretenimiento.

Por último, y dentro de la irrupción de las tecnologías de la informática, podemos mencionar, los orígenes de la Internet, la cual ha tenido un impacto trascendental para la sociedad actual, derribando las fronteras entre países, difundiendo la información y acercando el conocimiento, facilitando el trabajo, fomentando actividades ocio, etc. Ante lo cual, no parece descabellado afirmar que no existe disciplina, profesión u oficio que no haya sido tocado por el influjo de internet.

Marshall McLuhan, quien acuñó el término globalización, afirmaba en el año 1961 que los medios de comunicación electrónicos estarían creando una aldea global.



La caída del bloque comunista y el fin de la Guerra Fría, impulsan la llegada de la globalización. Modelo que continúa hasta nuestros días.

Disciplinas visuales, como la ilustración y la pintura se han visto beneficiadas por la Red, ya que los artistas han visto en ella una posibilidad para exponer sus obras; es decir las exposiciones se han trasladado a la escena virtual, donde cualquier persona en el mundo puede verlas y opinar al respecto.

la ilustración ha acogido las bondades de la interconexión, ya que los ilustradores han visto internet, no sólo como un medio para mostrarse al mundo, si no también como un canal por el cual expandir sus oportunidades de trabajo.

Dentro de la consolidación de la era digital, se pueden destacar la creación de *softwares*, que influyen directamente en las disciplinas gráficas, como Adobe Systems Incorporated, (el cual se desarrolla hasta el día de hoy) y da una bienvenida al mundo digital a las disciplinas de ilustración y diseño. Softwares como Adobe Illustrator -para la creación de gráfico vectoriales- y el Adobe Photoshop -un editor de fotografías que además permite crear imágenes digitales- han servido como herramienta para la ejecución del trabajo del ilustrador y el pintor.

Adobe influye directamente en la creación de las gráficas digitales, y conlleva a una cultura hacia lo digital. Con las tecnologías de la informática al servicio del arte, es que emerge el Arte Digital, que propone un cambio de formato hacia el área virtual. Donde también se incorporan otros medios digitales, como las cámaras fotográficas y las cámaras de video.

Dentro del arte digital, encontramos a expresiones como el Arte Interactivo, el Net Art (arte hecho en y para internet), el Arte Generativo, que se vale de herramientas como el computador. Además dentro del Arte digital nos encontramos con nuevos conceptos como el *Speed Painting*, que se traduce como “pintura veloz” y alude a las posibilidades de aminorar tiempos mediante programas de edición y pintura digital.

La tónica de hoy es la Cibercultura, una cultura emergente del uso del computador y la internet, para la comunicación, el entretenimiento y ocio, y la adquisición de bienes.

Se puede considerar el arte rupestre como “cuna ambivalente” tanto para la pintura como para la ilustración.

4.1.1 CONCLUSIÓN

Tanto la ilustración como la pintura han servido como herramienta para la representación gráfica, las cuales a su vez tienen como punto en común el dibujo y las técnicas artísticas; estando su diferencia ligada, más bien, al objetivo con que es concebida, por ejemplo la condición narrativa de la ilustración y la expresividad subjetiva de la pintura, más que al resultado en sí.

A su vez, ilustración y pintura se han desarrollado a la par, por lo que si queremos hablar del desarrollo de la ilustración, es imprescindible hablar de la pintura.

Si bien la ilustración a estado, podríamos decir que relegada con respecto a la pintura, y para muchos está más bien relacionada con el “Arte Aplicado”. Como hecho importante para su valorización y notoriedad; podríamos mencionar sus inicios, los cuales se sitúan dentro del arte rupestre de la prehistoria y a su vez esta raíz se puede considerar como “cuna ambivalente” tanto para la pintura como para la ilustración. Por otro lado podemos encontrar tempranos vestigios de la ilustración en el *Libro de los muertos* y el *Papyrus Ramessum*, en donde los textos eran acompañados de imágenes que complementaban la narración.

Más adelante, en la edad media y con el cambio de formato de la pintura (del lienzo al papel de los manuscritos), es que esta adquiere un carácter narrativo, lo cual podríamos decir, que este cambio, que parece tan superficial, denota la cercana relación de la ilustración y la pintura.

Con el paso del tiempo, y con el desarrollo de la tecnología es que la ilustración, se va distanciando de la pintura, ya que con el desarrollo de las técnicas de impresión se facilitó la impresión de ilustraciones y textos para libros, además de mejorar el nivel de detalle. Así también se puede mencionar como hecho importante dentro del arte, el nacimiento de la caricatura, la cual marcaría trascendencia dentro de la ilustración hasta nuestros días.

Actualmente, gracias al desarrollo de la electrónica en objetos como: el ordenador, las consolas de videojuegos, el internet, entre otros; la ilustración ha adquirido un cierto valor y notoriedad en la sociedad actual; por lo cual se hace importante, el dar cuenta del progreso que ha tenido dicha disciplina, sobre todo en nuestro país, donde esta disciplina ha estado presente desde nuestra conformación como país, primero sirviendo como expresión política, como instrumento educativo, hasta nuestros días.

4.2 DIBUJO A TRAVÉS DEL TIEMPO, DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN EN CHILE

El dibujo o la expresión gráfica ha estado presente en nuestra cultura desde mucho antes del nacimiento de nuestro país, o aún mayor, mucho antes de la llegada del hombre blanco al nuevo continente.

Los vestigios de las primeras representaciones gráficas del hombre americano, fueron hechas por los pueblos precolombinos; dentro de estas primeras expresiones, -consideradas dentro del arte rupestre- están las Pictografías de la localidad de Taira (a 90km de Calama), que representan a animales con sus contornos cuidadosamente delineados; de estas pinturas es destacable la relación de proporciones, que el hombre de antaño, hace al dibujar a los animales de mayor tamaño que a las personas; sugiriendo una valorización de la fauna proveedora.

Otra de las manifestaciones del período prehispánico, son los Geoglifos del cerro Unita, en Atacama, donde se encuentra el gigante de Atacama, una figura antropomorfa de 86 mts, de alto, la cual está acompañada de figuras geométricas. Este gigante está hecho con técnicas mixtas, como la acumulación de piedras y el “raspado” de terreno.

También hay que mencionar a los Petroglifos del oasis de Tamantica (Tarapacá), donde se encuentra el hombre-cóndor, el cual para autores como Montealegre Iturra, podría ser considerado como un antepasado prehispánico, del conocido personaje Condorito.

Más de un 90% de las figuras representadas dentro del arte rupestre del norte del país, eran de camélidos, lo que sugiere su importancia dentro de las culturas de la época.



49. Pictografía de Taira



50. Geoglifos del cerro Unita



51. Portada del libro Cautiverio Feliz, Nuñez de Pineda



52, 53, 54. Páginas interiores del libro Cautiverio Feliz, ilustrado y escrito por Nuñez de Pineda



Las tierras chilenas serían descubiertas durante la expedición de Hernando de Magallanes en 1520, la que fue sucedida por la visita de Diego de Almagro en 1536, y más tarde por la llegada de Pedro de Valdivia en 1541, dando inicio a la fase de la Conquista.

Durante la instauración de la Colonia y en plena Guerra de Arauco, un joven soldado llamado Francisco Nuñez de Pineda y Bascuñán, es llevado como prisionero por los mapuches; y es durante su período de confinación, que narra e ilustra su estancia como presidiario de los indígenas. Esta crónica, nombrada por su autor como, Cautiverio feliz y razón individual de las guerras dilatadas del reino de Chile, comprende un relato autobiográfico y marca los inicios de la ilustración en tierras chilenas. Las

ilustraciones de este texto, demuestran la benevolencia con que su autor fue tratado por sus captores; los personajes redondeados, casi infantiles, muestran la simpatía y confianza que Nuñez de Pineda pudo haber logrado para con sus aprehensores, durante sus 6 meses de prisión.

De lo anterior, podemos decir que las ilustraciones servían para graficar la vida del hombre en América, es por ello que durante las diversas expediciones a este nuevo continente muchos científicos y escritores traían

El primer impreso creado en Chile sería un folleto religioso de sólo ocho páginas, titulado “Modo de ganar el jubileo santo” y data de 1776. Este boletín carecía de ilustraciones y estaba adornado con signos tipográficos.



55. Portada, primera edición de La Aurora de Chile, 1812



56. Caricatura „A costillas del prójimo, Semanario El Padre Cobos (1882)



57. Caricatura, La Tentación, Semanario El Padre Cobos (1885)

La caritacura política nace en Francia durante el gobierno de Napoleón III y Luis Felipe I. Las caricaturas tenían como fin hacer notar los errores y ridiculizar a los personajes políticos.

Hacia el periodo de Patria Vieja, tras la junta nacional gobernada por Mateo de Toro y Zambrano. Es que se presentan planes para traer una imprenta a Chile con la finalidad de difundir la información del gobierno emergente. La llegada de la imprenta tuvo como resultado el nacimiento del primer diario chileno “La Aurora de Chile” y con ello la difusión de la información.

Por aquel entonces, también se distribuirían los pasquines y volantes, los cuales contaba con sátiras caricaturas, en las que se ridiculizaban a los líderes políticos. Por su parte, las caricaturas sirvieron como medio de expresión para que partidarios y detractores de la Junta de Gobierno graficaran sus opiniones. Dentro de las sátiras de este periodo están: La linterna Mágica de Manuel de Salas, El verdadero liberal, dirigido a los conservadores, El Cometa, La Clave entre otros.

Podemos adelantarnos a decir que la ilustración tuvo gran relevancia dentro de la construcción política de nuestro país, siendo una manera de expresión y hasta un arma con la que combatían opositores y simpatizantes del gobierno chileno.

Pero no todo es sátira con la llegada de la imprenta, también se imprimen textos pedagógicos y religiosos, escritos mayoritariamente por sacerdotes españoles para educar a los niños chilenos.



58. Caricatura, Asuntos en tabla : jamón , queso, chicha, pasteles, helados, diario El Charivari

A mediados del 1800, se combinan dos armas de las cuales se valía la expresión de la época, las letras y la ilustración en forma de caricatura. De esta mezcla nace el Correo Literario, cuyas ilustraciones las realizaba Antonio Smith, considerado como uno de los principales representantes de la caricatura política del siglo XIX. El Correo Literario desaparecería en 1864, luego reaparecería en un ambiente de mayor libertad de expresión para la prensa, más tarde volvería a desaparecer, por otro lado la prensa satírica seguiría evolucionando a la par del acontecer político.

Con la llegada de nuevas técnicas de impresión, como la litografía, esta significó un cambio en el tamaño de las impresiones y la introducción de la ilustración de manera estable a los medios de prensa, otorgándole gran importancia a la gráfica de las caricaturas.



59. Caricatura de José Antonio Torres, autor Antonio Smith, diario El Correo Literario, (1858)

En el período de exaltaciones por la conformación de una nueva república; la caricatura representa una forma de expresar el descontento y la opinión de la gente hacia las autoridades.

Medios como El Charivari y La linterna del Diablo, serían los primeros impresos de prensa en incluir a la ilustración en sus publicaciones permanentes. De El Charivari se puede rescatar la introducción de chistes y caricaturas, principalmente la de un personaje tipo gnomo que se intrometía criticando las acciones políticas y religiosas. Luego de estas publicaciones vendría el semanario El padre Cobos, que también introduciría la gráfica, la que se usaría para atacar el autoritarismo presidencial, la Iglesia y a las élites sociales con más poder dentro de la política chilena.

“En síntesis, podemos apuntar que a partir del último tercio de 1820, las publicaciones comenzaron a introducir algunas imágenes a través de pequeñas viñetas.” (Álvarez Caselli 2004, p. 35).

En un período de apogeo económico para el país, como lo fueron los mediados del 1800, muchas familias se vieron enriquecidas, modificando sus costumbres y estilos de vida; la adquisición de lujos y las influencias extranjeras dieron como resultado un ambiente propicio para el desarrollo de las artes y la edición. Es así como dibujantes y letristas comienzan a promocionar sus servicios; generándose así la producción de carteles y la publicidad.

Los primeros anuncios públicos impresos datan de 1812 y podrían constituir los primeros carteles de propaganda.

El romanticismo despertó el interés de los europeos por América, para lo cual se ilustran varios libros y álbumes; eso sumado a la llegada de la primera prensa litográfica en 1820, dieron como resultado la integración de la ilustraciones a las publicaciones.



60. Afiche del periódico El Diario Ilustrado (1903)

A principios del siglo XX, nace el periódico conservador, El Diario Ilustrado. Este impreso fue uno de los primeros en el uso de la fotografía en forma de grabados y más tarde en los años 20, fue pionero en incorporar las tiras cómicas a cuatro colores. Dentro de los dibujantes de este diario estaba Jorge “Coke” Délano, que luego fundaría la revista Topaze.

Como dato importante hay que recordar que la fotografía llega a Chile hacia 1840. El daguerrotipo, fue el primer procedimiento fotográfico que se instauró en el país, el cual había sido creado en Francia en 1839.

Con el desarrollo del periodismo moderno, gracias a la creación de variadas revistas; la ilustración se comienza a masificar.

Llegando al siglo XX, entre 1900 y 1920, nace el periodismo moderno, el cual fomenta el desarrollo de una gama de revistas, donde la ilustración se comienza a expandir hacia otras áreas y hacia otros destinatarios, por ejemplo: el público infantil; para el cual se crean una serie de revistas, como: Revista de los Niños, Chicos y Grandes, Revista Zig-zag y El Peneca, siéndole estas dos últimas publicadas por la Editorial Zig-zag.

El Peneca fue una revista de gran trayectoria, que debido a cambios políticos y a las crisis económicas de la época, comenzó a decaer cerca del 1910, lo que se vio reflejado en la baja calidad de la impresión, del papel y de sus contenidos. Pese a ello, con la llegada de Elvira Santa Cruz, la revista comienza a revivir, además se integran ilustradores como el talentoso Mario Vargas Llosa "Coré", quien ilustraría las portadas de la revista. Luego de los años El Peneca comienza a declinar, en parte, tras la llegada del cómic norteamericano a nuestro país. Las revistas significaron la instauración de las editoriales, en Chile, de las cuales la más importante es Zig-zag, la cual nació de la fusión de las empresas de Agustín Edwards Mac Clure y Gustavo Helfmann.



61. Portada de El Peneca, n° 1442, 1928



62. Portada de Revista Zig-zag, 1905

La editorial Zig-zag, tendría sus altos y bajos. Primero sufriendo los efectos de la gran depresión de 1929, donde el país se vio afectado por un endeudamiento internacional. Luego, en los 40, Zig-zag, vuelve a tener realce gracias a la publicación de libros, incrementando notablemente su catálogo. Este período de esplendor continuaría hasta la llegada del gobierno de Salvador Allende, donde Zig-zag pasa a manos del Estado, tomando el nombre de "Editora Nacional Quimantú"; luego del golpe de Estado, la editora fue comprada por CORFO, donde se pasó a llamar "Editora Gabriela Mistral"; pero es en la década de 1980 que la editorial Zig-Zag, reaparece y se consolida hasta el día de hoy.



63. Personaje Federico Von Pilsener y su perro Dudsackpfeifergeselle, creados por Lustig

El comic chileno, como lo conocemos hoy, tiene su origen en las revistas de sátira política del siglo XIX, las cuales estaban influenciadas por las ediciones extranjeras donde los personajes eran graficados adjuntando un texto al pie de la ilustración.

Casi en paralelo al nacimiento de las revistas ilustradas, llega el primer personaje del comic chileno, Federico Von Pilsener, nacido de la imaginación del talentoso Pedro Subercaseaux, más conocido como Lustig. Esta historieta se publicaba en el semanario Zig-Zag.

Federico Von Pilsener era un profesor alemán que venía a estudiar las costumbres, de nuestro lejano país. La historieta era de tipo humorística, la cual proponía una manera humorística de acentuar nuestros defectos y costumbres.

En los años 20, traerían consigo las primeras incursiones dentro de la animación, partiendo por primitivas películas, hasta llegar a mejoras sustanciales. Estas incursiones podrían ser consideradas como tempranas, tomando en cuenta que la primera animación fue en 1906



pero las grandes potencias de la animación, como los estudios Disney y La Warner Bros, se fundarían en Estados Unidos a principios de los años 20.

La primera animación chilena fue a principio de los años 20 y se llamó La transmisión del mando chileno; esta animación estaba a cargo de la National Film Santiago además contaba con las ilustraciones de Alfredo Serey. Luego llegando a mediados de los años 20, se realiza la primera película de animación, inspirada en la historieta de El Mercurio, "Amenidades del diario vivir". Este largometraje se llamó "Vida y obra de don Fausto", y era de tipo humorístico.

A fines de los años 20, llega el largometraje de animación, "La calle de ensueño", que fue una gran innovación para el panorama nacional, ya que plasmaba el movimiento con mayor fluidez, además los personajes animados interactuaban con humanos, lo cual suponía una gran novedad.



65. Portada de la revista Don Fausto, n° 280, 1930

Las páginas interiores de Don Fausto, guardan cierta similitud con el estilo de dibujo de la historieta Polly and Her Pals, que circulaba en E.E.U.U desde 1912.



66. Portada de la revista El Pibe, n° 1, 1923

Entre 1910 y 1920, las publicaciones siguen favoreciendo la ilustración o el dibujo para sus portadas, en vez de la fotografía.

También dentro de los años 20, encontramos publicaciones rescatables, como la revista El Pibe, destinada a un público infantil, la cual contenía chistes y enseñanzas; también esta Amenidades del diario vivir, publicada dentro de El Mercurio. Esta tira tenía como personaje principal a Don Fausto, el cual nace en Estados Unidos de la mano de Geo Mc Manus; y donde es conocido con el nombre de Jiggs. La gráfica de la revista de don Fausto, tenía una estética particular para sus portadas, con pinceladas tipo aguadas de acuarela y colores apastelados, típicos de las impresiones litográficas de esos años.

La creación de la Escuela de Artes Aplicadas en 1929 , permitió a sus estudiantes optar a menciones como: Decoración de Interiores, Ebanistería, Periodismo Gráfico y Publicitario, entre otros; otorgándo el título de Artífice.

Junto con la creación de la Escuela de Artes Aplicadas a fines de los años 20', nace el afiche, primero de tipo artístico, los que eran realizados únicamente por pintores. Su desarrollo es paralelo al avance del comercio y la industria nacional. El afiche más tarde recogería influencias de las corrientes artísticas europeas, como el Futurismo, Cubismo, Suprematismo, Constructivismo, entre otras. Con el cartel se rescatan herramientas, tales como: la producción editorial, la tipografía, la ilustración, entre otras.

Ante esto podemos mencionar, que años antes en Europa se había fundado la escuela de Bauhaus, la que tuvo un rol decisivo para el reconocimiento de las artes aplicadas y el cartelismo en cuestión, dicha escuela propone la incorporación de criterios de composición, estética y creatividad a los objetos.

Los primeros años de la década de los 30 traerían a cuestras las secuelas de la crisis de 1929 vivida en Estados Unidos. Las exportaciones de salitre y cobre decayeron, desatando la cesantía de muchos obreros.

Los años 30 serían una década donde, crean revistas como Topaze, fundada por Jorge Córdova Délano, quien había regresado de E.E.U.U a un Chile sumido en una profunda crisis económica, siendo esta última la causa por la que Délano fundó la revista, ya que al estar convencido de no poder encontrar trabajo optó por emprender su propia área de trabajo donde poder dibujar.

Topaze, era una sátira política, donde se les hacían bromas, tanto a políticos como al mismo presidente; y donde las ilustraciones de las portadas son bastante destacables, ya que podríamos considerar que denotan rasgos bastante actuales para su época; como los trazos rectilíneos de sus personajes, los que podrían ser comparados con la delineación de los programas vectoriales.



67. Foto de Jorge Délano tomada hacia 1930



68. Revista Topaze nº1, 1931



69. Revista Mamita, nº23, 1931



70. Revista El Colegial, n°1, 1941



71. Revista El Cabrito, n°1, 1941

Durante los primeros años de los años 40', mientras el mundo era sacudido por la explosión de la II Guerra Mundial, Chile se benefició por las exportaciones a Estados Unidos.

La década del 40', fue una época fructífera para el desarrollo de la ilustración, ya que sumadas a las revistas que se venían publicando desde hace unos años, se incorporaron una serie de publicaciones, la mayoría destinadas al público infantil. También esta fue una década en la que llegan las tempranas incursiones al Muralismo, traído desde México;

gran importancia durante el gobierno del Salvador Allende y se relacionaría con el movimiento comunista. La primera publicación de esta década fue la revista El Colegial, que era de tipo educativa y de carácter católico. Esta revista contenía material de historia, geografía, biografías, cuentos, entre otros contenidos. Por ese mismo año también se comienza a publicar la revista El cabrito, de la editorial Zig-zag, esta publicación nace como



72. Silabario Hispanoamericano, ilustración de Coré, 1945

una competencia, la revista de la misma editorial El Peneca. Gracias a esta competencia, se abre una ventana para nuevos dibujantes, los cuales van recogiendo las influencias del cómic extranjero.

A mediados de los 40' nos encontramos con una de las publicaciones más queridas y honrada por los chilenos, el Silabario Hispanoamericano, escrito por Adrián Dufflocq e ilustrado por la mano de Coré, y con el que generaciones de niños han aprendido a leer.

El Silabario, nace para combatir los altos niveles de analfabetismo, hacia los que se acercaba el país.

73



74



75



73. Contraportada Pobre Diablo, n° 61, 1947 / 74. Pepe Antártico n° 17, 1947 / 75. Portada revista Pichanga

Hacia mediados de los 40' llegan las publicaciones para adultos, con ilustraciones de chicas en poses sugerentes y ligeras de ropa; estas ilustraciones reciben el nombre de Pin-up.

Las chicas pin-up adquirieron gran popularidad entre los soldados estado unidenses que combatían durante la II Guerra Mundial; y aparecieron, por primera vez en Chile, en la revista para adultos, Pobre Diablo, a cargo de Rene Ríos "Pepo". Dentro de la revista también estarán historietas como: Alaraco, Avivato y Doña Solterina. También dentro de la estética pin-up, se encuentra la historieta Pepe Antártico, del dibujante Percy Eaglehurst, la que actualmente es publicada en las páginas dominicales de La Cuarta.

Otra revista para adultos fue Pichanga, la cual estaba bajo la dirección de Pepo, quien también dibujaba algunas páginas interiores de la revista. Años más tarde, Pichanga, dejaría de publicarse para dar paso a la célebre historieta, de Pepo, Condorito.

En la revista Okey, es donde Condorito hace su primera aparición, con una estética muy diferente a la que conocemos hoy.



77. Portada revista Okey, n° 2, 1949

Llegando a fines de los 40, la editorial Zig-zag comienza a publicar la revista para niños, Okey; la cual muestra material extranjero y algunos personajes chilenos como Don Tarugo y Condorito, ambos creados por Pepo. Además incluía tiras como: El Justiciero y, el conocido, Flash Gordon.

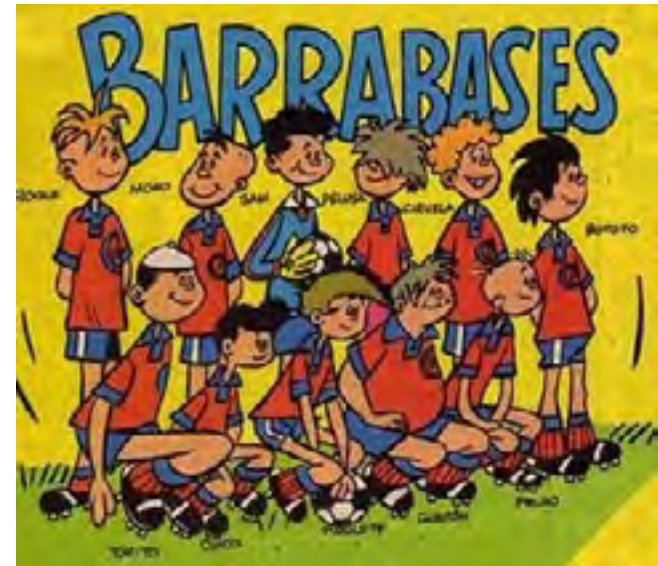
Condorito hace su primera aparición en la revista Okey, Su creador Pepo, crea a este personaje después de la decepción que se lleva tras ver la película de Walt Disney Saludos Amigos y Los tres Caballeros (1949), la cual mostraba a personajes animados de diferentes países de sudamérica, donde el representante de Chile era un avión de correos llamado Pedrito, el cual luchaba por cruzar la cordillera para entregar una encomienda.

Condorito en un principio representaba al típico personaje de campo chileno que migraba a la ciudad, y nace en un momento en que la población rural se comienza a urbanizar es por ello que en un principio el personaje vestía una manta y unas ojotas, pero luego, cuando se lanza la revista homónima, en donde el personaje Condorito, toma su forma con la que lo conocemos hoy en día.

A fines de los 40 hasta 1968, se produce un incremento en las publicaciones de cómics, período que se conoce como la “edad de oro del cómic”.



78. Primera estética del personaje Condorito, 1949



79. Personajes de la historieta Barrabases

Los años 50, vendrían acompañados con la participación de Chile en la copa mundial de futbol, luego de 20 años de su última participación.

A principio de los 50', Guido Vallejos crea la historieta Barrabases, la cual narra las historias de un equipo de futbol. La historieta sería publicada por primera vez en el diario Los Tiempos, y luego al año siguiente se publicaría como revista homónima; la cual ha gozado de gran popularidad, tomando en cuenta la afición de la población nacional por el futbol.

La revista también, como muchas otras, ha adquirido un valor nostálgico para quienes han crecido leyendo sus páginas, por lo cual para la participación de la selección chilena en el Mundial de Sudáfrica 2010, la revista se volvió a publicar, teniendo gran acogida.



80. Primer libro Condorito, 1955

A mediados del 50 crece la demanda por la historieta Condorito, debido a la representación de este personaje con el ingenio del típico chileno.

Ante la demanda la editorial Zig-zag publica la revista Condorito, la cual tiene un éxito tal, que se deben volver a publicar otros números y con el tiempo se irían integrando nuevos personajes, como la novia del protagonista, Yayita, el antagonista Pepe Cortizona, el compadre Don Chuma, el sobrino Coné, quien con el tiempo tendría su propia revista del mismo nombre.

A comienzo de los 60, se jugaría el Mundial de fútbol, donde Chile sería el anfitrión. La fiebre mundialera, trajo consigo la masificación de los aparatos de televisión.

A principios de los 60 se comienzan a ilustrar y publicar cómics extranjeros, como Walt Disney; también se publican revistas con personajes que representan a la juventud, como Artemio, quien hizo su aparición en las páginas de El Mercurio, y fue creado por Jorge Vivanco, alias Pepe Huinca.

Luego a mediados de los 60, se comienzan a publicar historietas de géneros como la ciencia ficción, un subgénero literario nacido en 1920. La primera de ellas sería la Revista Rocket, dirigida por Themo Lobos, la cual reúne a dibujantes y guionistas, como: Abel Romero, Christian Pardow, Máximo Carvajal, Lincoln Fuentes y Germán Gabler. Tras la salida de Themo Lobos, de la revista, la Revista Rocket da paso a Robot, la que tenía como personaje recurrente a Hermit, el robot.

Con la exploración de variadas temáticas dentro del cómic nacional, nace Ases de la novela, una historieta que narra las hazañas históricas mundiales y nacionales de personajes de la historia.



81. Personajes Don Memorario y Florencio



81. Personajes Mampato, Ogú y Rena



82. Personajes de la revista La Chiva

A fines de los 60 llegan personajes como: Don Memorario, de Renzo Peccenino “Lukas”, personaje que hacía comentarios ácidos sobre algún tema en particular, además siempre estaba acompañado de su amigo Florencio Aldunate. La historieta era publicada dentro de El Mercurio.

Otro personaje importante y honrado, sería Mampato, creado por Eduadro Amstrong, y protagonista de la historieta del mismo nombre. La revista tuvo como primer dibujante a Óscar Vega, pero sería Themo Lobos quien definiría a los personajes tal y como los conocemos hoy. La historia narra las aventuras de Mampato un niño que viaja a través del tiempo y el espacio, gracias a su cinto espacio-temporal. Además la revista traía material de entretenimiento y educativo. El cariño por la revista Mampato, a sido tal que en el año 2002, sería llevada al cine teniendo gran éxito.

También a fines de esta década, un grupo de dibujantes, entre los cuales estaban Jorge y Alberto Vivanco, Palomo, Hervi, entre varios otros, forman una agrupación para realizar la revista La Chiva, que contenía una fuerte dosis de humor ácido y que contaba con bajo presupuesto para sus impresiones, además muchas veces circulaba de “mano en mano”.

La repercusión que tuvo esta revista es bastante destacable, ya que por ser una publicación que contaba con un bajo presupuesto, muchos de sus fieles compradores, realizaban campañas para financiar sus publicaciones, siendo las más recordadas, la “lucha por la tapa” y la “campaña de la bolsa de té”.

Las manifestaciones de la época, eran llevadas a la revista donde se podía ver a sus personajes con carteles de protestas y marchando en manifestaciones.

Durante los 70, Chile vivió un repentino acontecer en la política, con la llegada del gobierno militar, muchas publicaciones dejaron de emitirse debido al apagón cultural.



82. Cartel 5000 millones, 1972

Los 70 comienzan con la llegada de Salvador Allende al gobierno y el apogeo del cartel y el mural chileno, como expresiones sociales, vinculadas a una postura política. A principios de esta década, llega la animación a los canales de televisión, con personajes como Tevito TV, mascota de TVN, creado por Carlos González, quien también crearía a otros personajes de televisión como, Conejito TV y On chilo. La estadia de Tevito TV en TVN, tendría su fin, tras la llegada de la dictadura.

Mientras TVN tenía a Tevito TV, Canal 13 estrenaría su propia mascota, el Angelito de Canal 13, creado por Enrique Bustamante y Nelson Cuadros, el cual se mantendría hasta fines de los 90.



83. Animación, Condorito animado



84

Dentro de las escasas publicaciones de esta década, debido a la censura de la época, esta la revista 5 por el Infinito, basada en la revista de los 60' del mismo nombre, creada por Esteban Maroto. Esta revista contaba además con breves episodios de la historieta Johnny Galaxia y en algunos números se publican reportajes sobre la carrera espacial, llevada a cabo por los bloques mundiales, Estados Unidos y la Unión Soviética (URSS).

A finales de los 70, en plena crisis económica, nace la revista SuperCifuentes Justiciero, creada por Hervi, la cual narraba las aventuras de un super héroe cesante.

Con la llegada a Chile del dibujante y animador, Álvaro Arce, este funda, en conjunto con Enrique Bustamante, la productora Grafilms, la cual produce la serie Condorito y Una sonrisa con Lukas.



84. Personaje Tevito TV

85. Personaje Angelito de canal 13



86. Mural Homenaje a Miguel Angel Leal Diaz



87. Revista Trauko, n° 10, 1988



88. Personaje Palomita, de la tira Homónima

En los 80, Chile se inserta en nuevo sistema económico neoliberal instaurado por el gobierno militar.

La represión de los medios comunicación y la libertad de expresión, son la tónica de esta década.

Debido a la represión de los 80, los murales se transforman en una arma de denuncia y lucha contra la dictadura militar, llamando al pueblo a la conciencia y la organización.

Es así como a mediados de los 80 las brigadas de rayado y muralistas aumentan dentro del país, impulsadas por la fuerza y la necesidad de expresar el descontento de la juventud hacia el gobierno.

Como lo fue a principio de siglo, donde la ilustración era una arma por la cual conservadores y liberales expresaban sus opiniones, los jóvenes de esta época, ven en la ilustración del mural un arma de expresión y lucha por la unidad, igualdad, justicia y libertad.

Dentro de cómics destacados de esta época, esta Trauko, siendo una revista de aventuras para adultos, presenta a autores como Richard Corben, Moebius entre otros. Además destacan artistas chilenos como: Pato Gonzalez, Felva, Alonso Macella, Jucca (Juan Carlos Cabezas) y Kristo.

Lo restacable de esta publicación, es que nace en un contexto, de represión, censura y nulas posibi-

lidades de expresión; lo que Trauko, así como otros cómics, son el resultado de la materialización de la rebeldía, inconformismo y la búsqueda nuevas maneras de expresarse; elementos que estan presentes en una juventud que se ve influenciada por la contracultura y las ganas de cambiar las cosas.

Debido -en parte- a la censura de los medios, es que la animación de esta época esta enfocada a los spot publicitarios. Una de los eventos restacables del último período de los 80, es la creación de la productora Cine-animadores, fundada por Juan Diego Garretón, Alejandro Rojas y Rodrigo Valenzuela, la que más tarde produciría la película Ogú y Mampato en Rapa Nui.

En cuanto a personajes del cómic de fines de los 80, encontramos a Palomita, protagonista de la tira cómica homónima, creada por Eduardo de la Barra, y publicada hasta el día de hoy, por el diario La Cuarta. Palomita es una joven escultural, y las historias se desatan en torno a sus aventuras y a sus libidinosos pretendientes.

Los 90 vendrían acompañados del retorno a la democracia y la vuelta de la libertad de expresión; así como también el comienzo de la masificación de los computadores y la internet.

Los 90, fueron una década de grandes avances para la animación, el primero de ellos vendría de la mano de Vivienne Barry, que tras crear la productora Artemia Films, produce la animación stopmotion (estilo de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos mediante una seguidilla de imágenes fijas sucesivas) Tata Colores, un microespacio para TVN, basado en el cortometraje anterior La hora del sereno. Tata Colores, era un ancianito que hacía aparecer mágicas escenas para los niños, este microcorto, despedía las transmisiones del canal.

Sí durante la dictadura militar, las caritacuras y la animación se vieron fuertemente afectadas por la censura; durante el retorno a la democracia se crearía el proyecto que devolvería toda la expresión a la animación, este plan sería el Fondart (Fondo de Desarrollo de las Artes y la Cultura), el cual nace para promover el desarrollo de las artes; y ha financiado la gran mayoría de las producciones animadas realizadas hasta la fecha.

Al año siguiente del Fondart, nace el Consejo Nacional de Televisión, que vela por el funcionamiento de la televisión chilena. Dentro de las animaciones realizadas en esta década estan, Nuestros Orígenes, de Ingrid Muñoz, donde se narra el descubrimiento de America y la formación de los pueblos aborígenes más importantes. Este corto obtuvo gran reconocimiento. Otro cortometraje de esta época es La Reunión de Tomas Welss y trata sobre la reunión de intelectuales que tratan de comunicarse a pesar del desconcierto y la insania.

Un gran acierto, para la ilustración, fue la de su aplicación dentro de una agenda. La pionera en realizar una agenda ilustrada, tipo diario de vida, fue la diseñadora gráfica Paulina Mönckeberg, quien creó a Pascualina, personaje protagonista de las historias que envuelven y sustentan la agenda; la cual además enseña a las niñas a ser personas íntegras y a ser fieles a sus principios.

cnTV
CONSEJO NACIONAL DE TELEVISIÓN



89. Primera agenda Pascualina, 1990



90. Animación, Tata Colores

A partir del 2000, el panorama en la ilustración vuelca hacia nuevas áreas como los videojuego, la animación 3D y las plataformas de la red; dado por la masificación de los computadores y la internet.

Por estos años también, se vuelven muy populares, hasta el día de hoy, los fanzines, (publicaciones hechas por aficionados y para aficionados, que generalmente no tiene valor comercial), siendo los más conocidos: Di-anoia de Guillermo Progro y Klaudio Huenchumil, Límite de Cristián Pérez, Experimental cómics de Jucca. Los cuales consituyen lo que se podría llamar el cómic contestatario, el cual no se publica mediante editoriales, si no que de manera artesanal o a partir de fotocopias, las cuales muchas veces se van pasando de mano en mano; lo que nos recuerda a quien podríamos considerar como el precursor de este sistema, es decir la historieta de los 60, La Chiva.



91. Afiche de la película Ogú y Mampato en Rapa Nui, 2002

A principios del 2000, llega un gran aporte al cine, donde las ilustraciones de un cómic toman movimiento en una película de animación, nos referimos al largometraje Ogú y Mampato en Rapa Nui, realizado por Cineanimadores, basado en la historieta homónima. Esta película tuvo una gran acogida y fue un éxito en los cines, en parte gracias al valor nostálgico que tiene Mampato para muchos adultos que crecieron deleitándose con las aventuras de este curioso niño.



Junto con la masificación de las tecnologías de la computación e internet; los años 2000, traerían a cuestras el desarrollo y la incursión de una nueva industria para el progreso de la ilustración; hablamos de la industria de los vieojuegos, la cual llevaba muchos años desarrollándose a nivel internacional, donde en muchos países esta industria ya llevaba décadas de funcionamiento. A principios del 2000, en Chile, los videojuegos comenzaron a desarrollarse tímidamente, sin tener un rol importante ni prometedor. Hoy sin en cambio es una industria que a pesar de seguir siendo desconocida para la mayoría de los chilenos, se ha ido desarrollando de tal manera que promete ir creciendo y consolidarse cada vez más.

Las primeras compañías en desarrollar videojuegos en Chile, fueron: ACE Team, fundada por Andres Bordeu, Carlos Bordeu y Edmundo Bordeu, que hasta la fecha han producido alrededor de siete videojuegos, de los cuales el más reconocido es el juego para computador, Zeno Clash.

Otra compañía pionero dentro del ámbito de los videojuegos, sería Behaviour Santiago, fundada por Esteban Sosnik, Tiburcio de la Cárcova y Wenceslao Casares. La empresa, fundada como Wanako games, ha tenido un éxito tal, que es considerada la más importante de Latinoamérica y cuenta con 25 juegos desarrollados hasta la fecha, de los cuales se encuentran: 3D Ultra Minigolf Adventures, Doritos Crash Course y el más reciente, The Ice Age 4: Continental Drift-Arctic Games.



92. Escenario del juego para PC, Zeno Clash, creado por ACE Team



93. Escenario del juego para consolas y PC, La Era del Hielo 4, Behaviour Santiago

Desde el 2000 la animación, y por consecuencia la ilustración, ha tenido gran desarrollo, contando hasta la fecha con más de 15 series para televisión y 3 películas, la mayoría financiadas por proyectos como el Fondart. De las primeras caricaturas para televisión podemos mencionar a Villa Dulce, emitida por Canal 13 y producida por Blanco Films, Diego y Glot de la productora Cubo Negro, La Tortuga Taruga producida por Atiempo Multimedia, la cual esta realizada con gráficos 3D, también tenemos la serie Clarita, transmitida por TVN, el espacio Tikitiklip también transmitida por TVN, Recórcholis y Corchito, El ojo del Gato, Block, La Cueva de Emiliodón, Pulentos, la que también fue llevada al cine. También, tenemos la película Papelucho, basada en el libro del mismo nombre, la cual estuvo a cargo de Canal 13 y la productora Cineanimadores. Por último y más reciente, tenemos a Zumbástico Fantástico, serie de animación producida por la productora Solo por las niñas, la cual recientemente fue comprada, para ser exhibida, por el canal Cartoon Network.

Durante los años 2000, se genera un apogeo para la animación, la cual invade los canales nacionales de televisión.



96. Serie La Tortuga Taruga, 2004



97. Serie Diego y Glot, 2004



94. Personajes de la serie Pulentos



95. Personaje Melón de la serie Villa Dulce (2004)



98. Personaje Papelucho de la película Homónima, 2002



99. Personaje Clarita de la serie homónima, 2005



100. Banner del blog del ilustrador Alberto Montt

Con la asimilación de la internet, como herramienta, no solo de trabajo y ocio, si no como medio para mostrarse al mundo; y en particular mostrar tu trabajo, es que nacen plataformas con la cual exponer la ilustración. Galerías como Deviantart, Flickr, Pinterest, entre otras, han permitido acercar la ilustración a la sociedad; vale decir, el anonimato bajo el cual trabajaban muchos ilustradores de antaño, es una dinámica que hoy no se da, es más, muchas veces conocemos a un ilustrador sin haber comprado siquiera algún libro o producto donde estuvieran sus ilustraciones; por lo tanto, internet se presenta hoy, como un canal por cual podemos acceder a ver ilustración.

Ante esta asimilación, nacen plataformas como Ilustrared, una galería virtual que fomenta el trabajo de los ilustradores acercándolos a potenciales clientes, y donde ilustradores muestran sus trabajos. Otra plataforma que se ha vuelto popular son los blogs.

Un blog es un sitio web que se actualiza periódicamente a medida que se recopilan artículos e información, cronológicamente ordenada de uno o más autores.

Algunos blogs de ilustradores son: Dosis Diarias de Alberto Montt, Oleísmos de Francisco Javier Olea, Candyfunt, entre otros.



101. Banner del blog del ilustrador Francisco Javier Olea

La dinámica que rige todas las galerías virtuales de ilustradores, es la estar agregar nuevos contenidos de manera frecuente, de manera que los visitantes mantengan un ritmo de visitas hacia tu sitio.

Actualmente, gracias al desarrollo de la tecnología y la interconectividad, es que la ilustración a ido asimilando nuevas áreas donde integrarse y se a acercado a nuestra sociedad. Actualmente la ilustración es un “tema,” es decir, tenemos galerías de ilustración como la galería Plop!, agrupaciones de narrativa gráfica centradas en potenciar el desarrollo de la ilustración, colectivos de ilustradores, galerías virtuales, carreras profesionales que forman ilustradores, carreras de animación que se centran en la ilustración como base para su disciplina, un gran número de ferias y exposiciones que giran en torno al tema. Lleno más lejos, podríamos decir que la ilustración en Chile de a poco se a ido valorizando y se ha ido configurando como un trabajo, una forma de expresión, una representación de estética y hasta podría ser considerada como el arte de nuestros días.

4.2.1 CONCLUSIÓN

La ilustración a estado presente en nuestra tierra, desde antes de la formación de nuestro país.

La ilustración como dibujo, expresión y narrativa, ha estado presente en nuestro país desde tiempos remotos en que ni siquiera se pensaba en él como nación.

Desde el momento en que nuestro país se comienza a constituir como tal, la ilustración a estado presente, ya sea como elemento explicativo, decorativo o como expresión.

En un principio compatriotas de antaño, vieron en ella una forma de manifestación y la utilizaron como arma con la cual expresar su opinión sobre las autoridades. Luego su aplicación, estaría ligada al área de prensa, donde se enfocaría a la difusión; a lo que se puede agregar, que de aquí en adelante la ilustración tuvo un gran salto, ya que el área de prensa abriría un camino para su desarrollo, hasta nuestros días donde su incorporación en diversos campos ha ido en progreso fomentado su inserción y realce dentro de nuestra sociedad

Sí hay algo que se puede decir con toda seguridad sobre la ilustración, es que ha estado presente durante toda nuestra historia, sin embargo no se le ha dado la valorización o relevancia al aporte que a contribuido; no obstante con el paso de los años la ilustración se ha ido integrando en nuevos ámbitos, diversificándose y tomando valor propio.

5. CONCEPTUALIZACIÓN

Propuesta Conceptual

Narración dinámica

La propuesta conceptual busca abordar la ilustración desde sus diferentes aplicaciones y cubrir los aspectos que la rodean, para crear una conciencia y un acercamiento a esta disciplina ante la sociedad, de manera de darla a conocer, dando cuenta de su presencia a lo largo de nuestra historia y sus diversos formatos en donde la podemos encontrar.

6. FORMULACIÓN DE PROYECTO

6.1 Focalización Situacional

El proyecto se enmarca en lo que es el desarrollo de la ilustración a partir de los eventos que conforman una secuencia histórica. Dichos eventos son seleccionados tomando en cuenta su importancia y aporte para la disciplina, todo esto con el fin de fomentar su desarrollo.

La búsqueda de antecedentes, para la construcción de la investigación, no sólo sirvió para complementar la temática que rige este documento, sino que también para constatar que son escasas las fuentes formales, que traten el tema de la ilustración chilena dentro de un ordenamiento histórico; a lo que podemos agregar que, actualmente, se cuenta con ciertas páginas de internet, como memoriachilena.cl y algunos blogs, donde se puede leer, parte del contexto histórico que abarca la ilustración en nuestro país; sin embargo, estas fuentes, no tienen una estructuración, o intención, narrativa sobre la ilustración en un contexto a largo plazo.

A partir de los anteriores podríamos inferir que, al no con

tar con una secuencia histórica formalizada sobre la ilustración; esta hace que siga manteniéndose en un cierto anonimato a los ojos de la sociedad

En Chile si hablamos de ilustración, probablemente un gran número de personas lo asocie directamente con el cómic, ya que debemos destacar la importante trayectoria que este ha tenido. Pero el cómic no constituye, de manera alguna, una única área donde se inserta la ilustración.

Ante todo esto, surge la necesidad de tratar el tema de la ilustración, recalcando la diversidad de formas por las cuales la podemos encontrar, vale decir, demostrar que la ilustración está presente en otras áreas, más allá de la editorial.

Para ello se definieron con anterioridad puntos desde los cuales, abordar el tema, ya que de alguna manera facultan a la valoración de la ilustración, desde el punto de vista de su diversidad de aplicaciones.

6. FORMULACIÓN DE PROYECTO

6.2 Nombre del Proyecto

“Recorrido por la historia de la ilustración en Chile”

6.3 Objetivos Generales

- Poner en valor la historia de la ilustración en la escena local.

6.4 Objetivos Particulares

- Valorizar la ilustración.
- Crear conocimiento del valor de la ilustración.
- Fomentar la difusión de la ilustración.

7. DESARROLLO • FORMAL

7.1 Estado del arte : “Cómo damos cuenta del paso del tiempo”

Crónica

Se define como crónica, a un libro que relata hechos históricos en un orden cronológico. Estos hechos se narran en un orden de tiempo desde donde ocurrieron, haciendo énfasis en un lenguaje simple, directo y descriptivo. La crónica también comprende una historia detallada sobre alguna, época, persona, país, escritas por algún testigo o personaje cercano a los hechos



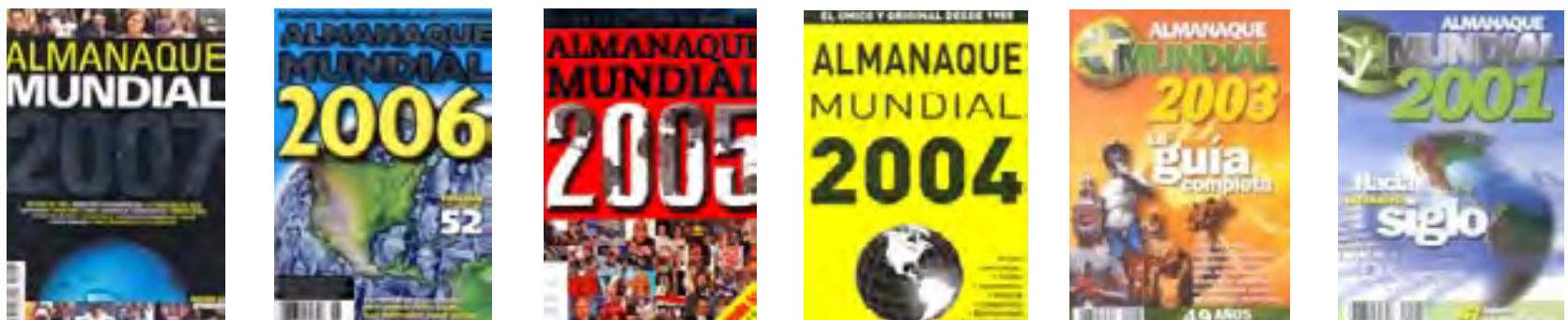
7.1 Estado del arte :“Cómo damos cuenta del paso del tiempo”



Almanaque

Es una publicación anual, que cuenta con información sobre diversos temas ocurridos dentro de un año; esta información esta ordenada de manera cronológica. Sus orígenes se remontan al calendario climático griego llamado Parapegma.

El Almanaque más popular, de los últimos años es el Almanaque Mundial, el cual recoge los hechos mundiales más importantes del año, como: hitos deportivos, tragedias, cambios sociales, económicos, etc. Se publica en Estados Unidos desde 1868 y desde 1954 en Hispanoamérica.



7.1 Estado del arte :“Cómo damos cuenta del paso del tiempo”

Infografía

Infografía, es más bien un término periodístico, ya que fue en los diarios donde se remontan sus orígenes. La palabra infografía deriva del acrónimo de información y grafía (o gráfica), en donde se mezclan elementos gráficos con textos, para explicar algo y/o contextualizar hechos importantes de un evento determinado.



7.1 Estado del arte :“Cómo damos cuenta del paso del tiempo”

Línea de Tiempo

La línea de tiempo es una representación gráfica sobre una cronología de hechos, ordenados sucesivamente, sobre algún tema en particular; suponiendo una relación entre tiempo y una temática específica.



7.1 Estado del arte :“Cómo damos cuenta del paso del tiempo”

Aplicaciones de una Línea de Tiempo

Una línea de tiempo, más allá de ser una herramienta de organización cronológica de eventos, puede usarse ya sea como una biografía a la que vamos agregando publicaciones a diario (como el caso de la red social facebook), una aplicación que podemos ver y que nos da un recorrido sobre algo o alguien en particular, un estampado en donde podemos llevar toda la carrera de una empresa, grabada en nuestra ropa. O la podemos encontrar dentro de una exposición.



Línea de tiempo del diseñador Giorgetto Giugiaro, como aplicación para Ipad.



Polera con la Apple Timeline



Exposición de una línea de tiempo

7.2 ESTRUCTURACIÓN DEL PROYECTO

a. Definición del producto

El producto comprende un “trayecto dinámico”, a modo de infografía interactiva web, la cual engloba un recorrido a través de los hechos que conforman la historia de la ilustración como parte de nuestra historia como país; todo esto bajo una gráfica realizada a partir de la exploración de las nuevas tendencias para comunicar.

Elementos que constituyen el sistema de producto:

1. Infografía interactiva web: Como primera parte se encuentra la infografía interactiva, la cual forma conforma el formato por el cual se expone la investigación previamente realizada y a su vez como medio para la difusión de un libro.

Dentro de esta plataforma web el usuario podrá acceder a un recorrido visual, el cual narra de manera dinámica la historia de la ilustración en Chile, mediante animaciones de transición y ventanas.

2. Publicación: En base a la información recopilada se propone realizar un complemento impreso (tipo “libro de lujo”) el cual será vendido mediante el sistema *print on demand* (impresión por demanda), y será difundido dentro de la infografía web.

b. Actores involucrados

El plan del proyecto comprende los siguientes actores, quienes ejecutarán labores como asesores del proyecto.

- **Historiador:** Como respaldo y ayuda para el proceso de investigación y redacción de la misma.
- **Programador:** Para la ejecución de la infografía interactiva.
- **Diseñador gráfico:** Para el desarrollo de la gráfica de la infografía y el libro.

c. Oportunidad del proyecto

A través de la investigación realizada, se pudieron observar las diversas plataformas y medios que hablan sobre la ilustración y su historia, ante la carencia de una fuente que relate una cronología de dicha disciplina, se vio la oportunidad de crear una instancia que narre la historia de la ilustración en nuestro país, dentro de una plataforma masiva diseñada con una gráfica dinámica.

d. Perfil del público objetivo

- **Sexo:** Masculino y Femenino
- **Perfil del público objetivo:** Se propone orientar el proyecto hacia un público interesado en la ilustración, vale decir personas relacionadas directamente con la ilustración (ilustradores) y estudiantes de educación superior de carreras ligadas al arte y dibujo (ilustración, diseño, arquitectura y licenciatura en artes).

e. Componentes de comunicación

- **Web del producto (infografía interactiva):** Contiene la información recolectada de la investigación además forma parte de la publicidad para promocionar el libro impreso. Dentro de la infografía interactiva web, se incluye un hipervínculo hacia el sitio donde comprar el texto. (ver esquema comunicacional de la página siguiente).

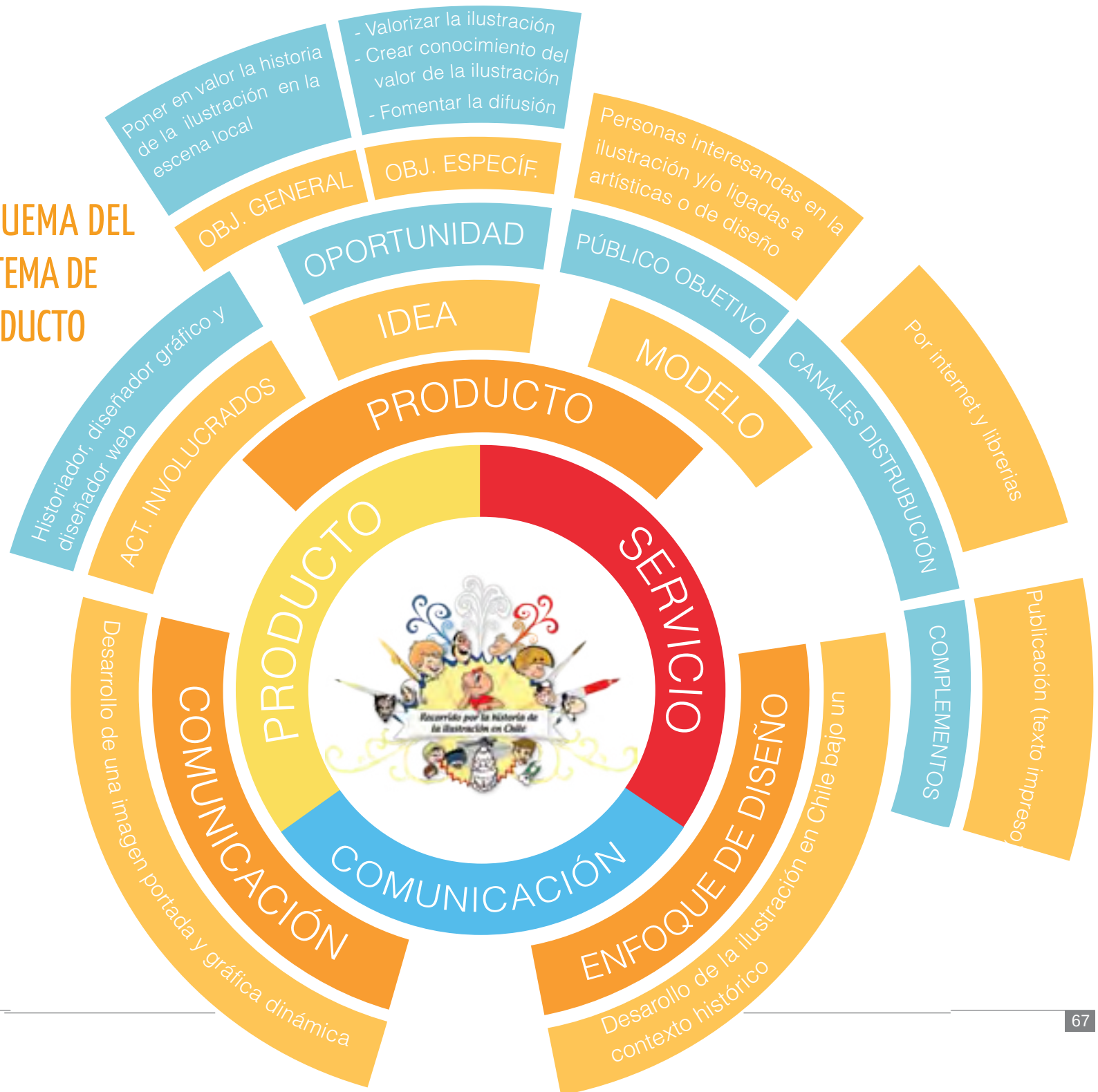
f. Alcances del proyecto

Los alcances del proyecto se orientan hacia la entrega y narración histórica de la cronología de la ilustración en Chile, como un aporte cultural y un homenaje a la larga historia de esta disciplina y a quienes han sido partícipes de su historia.

ESQUEMA DE VISITAS ESPERADAS



ESQUEMA DEL SISTEMA DE PRODUCTO



7.3 DEFINICIÓN DE CONTENIDOS

Infografía interactiva web

La infografía interactiva, se plantea como contenido inicial, ya que se propone como un medio para relatar los hechos más relevantes que conforman la historia de la ilustración en Chile. Además de servir como medio para publicitar la venta de un libro impreso realizado a partir de la información expuesta dentro de la infografía.

Como eje principal para la difusión de la venta de un texto impreso, dentro de la infografía web, el usuario podrá recorrer, de manera sencilla, la cronología de la ilustración.

Conceptos considerados dentro de la elaboración de la infografía interactiva:

Ritmo visual: Para la organización y distribución de información se consideró un ritmo lineal que narrara de manera dinámica a fin de lograr una interactividad.

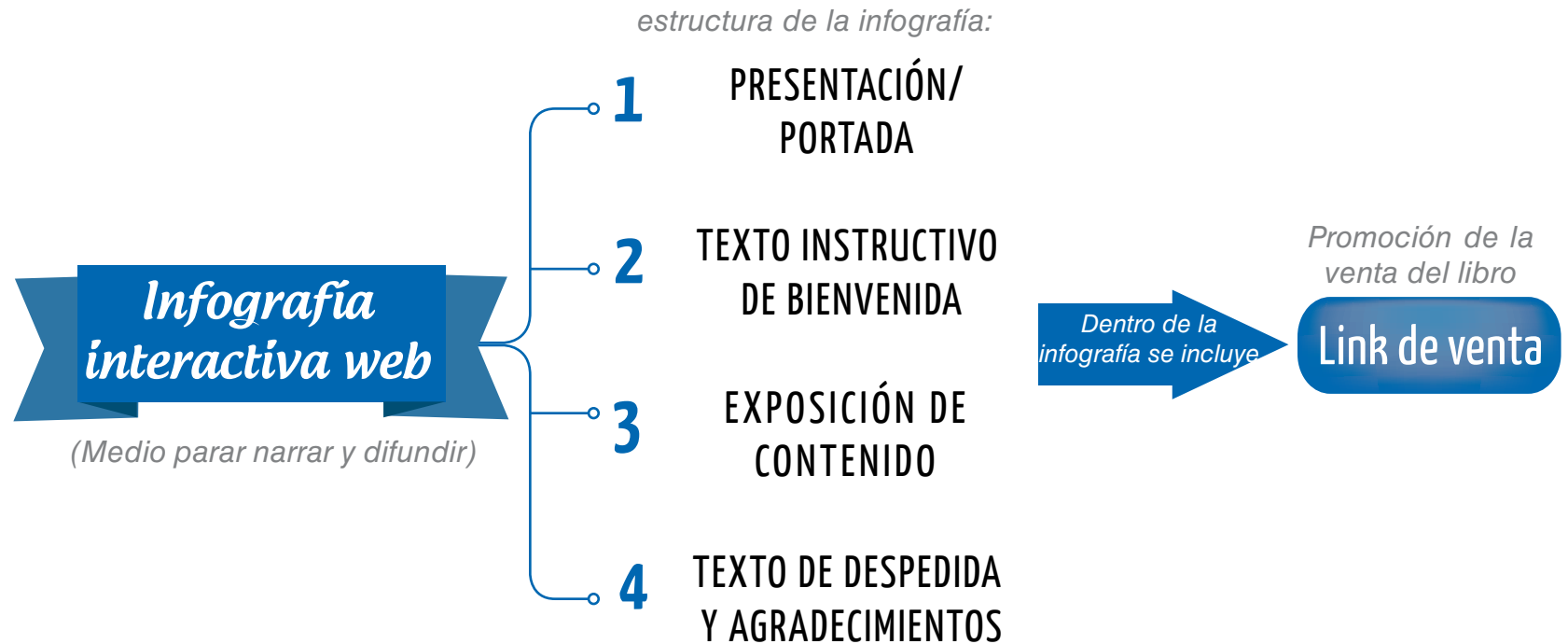
- **Comunicación lúdica:** A fin de desarrollar una gráfica entretenida que relate la cronología de la ilustración.

Libro impreso

Como se ha dicho en ocasiones anteriores, el libro impreso se crea como plataforma tangible que se desprende de la infografía interactiva, la que se propone lanzar a la venta y ser promocionada dentro de la infografía.

Nota: Para definir interactividad citaremos la definición de Bou Bauzá Guillem, la que nos dice: La interactividad supone un esfuerzo de diseño para planificar una navegación entre pantallas en las que el usuario sienta que realmente controla y maneja una aplicación.

ESTRUCTURA DE LA INFOGRAFÍA



7.4 EVOLUCIÓN DE LA FORMA: PROPUESTAS PARA IMAGEN PORTADA

1.



2.



PROPUESTAS PARA IMAGEN PORTADA

3.



4.



PROPUESTAS PARA IMAGEN PORTADA

5.



6.



IMAGEN DEFINITIVA



1^{era}

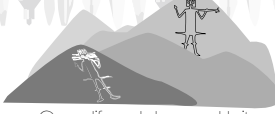
PROPUESTA DE GRÁFICA PARA EL CONTENIDO

Historia de la ilustración en Chile

Primeras representaciones gráficas



90%
Más del 90% de las figuras representadas en el arte rupestre del norte del país corresponden a camélidos



Geoglifos del cerro Unita
Los Geoglifos del cerro Unita (a 84 Km. de Iquique), constan de 21 figuras, en donde se representan a animales, humanos y figuras geométricas, en donde se encuentra el gigante humanoide de 80 mts de largo



Pictografía de Taira
Dentro de las primeras expresiones, consideradas dentro del arte rupestre, están las Pictografías de Taira (a 90 km. de Calama), que corresponden a formas de animales y humanas las cuales están cuidadosamente contorneadas y pintadas.

Primeras ilustraciones

Llegada de los españoles
Chile sería conquistado por Pedro de Valdivia en 1541 iniciándose el periodo de la Conquista

Primer libro ilustrado en Chile
1673
En plena guerra de Arauco, un joven llamado Francisco Nuñez de Pineda y Bascañan es tomado prisionero por los indígenas, periodo en el cual escribe e ilustra la crónica Cautiverio Feliz y razón individual del reino de Chile.

Siglo XVII

Cautiverio feliz y razón individual de las guerras del reino de Chile



Desarrollo de los diarios y la sátira política



Imprenta
La primera imprenta llegaría en 1811, gestionada por la primera junta nacional de gobierno, para difundir la información del gobierno emergente.

Primera junta nacional de gobierno de 1810

AURORA DE CHILE
Con la llegada de la imprenta se creó el primer diario chileno la Aurora de Chile (1811), a su vez con el desarrollo de la prensa escrita se comienza a desarrollar la "sátira política", que combina el humor la literatura y las ilustraciones.

Anexo diárbm A s la portantes del sig b XX

Siglo XIX

El Correo Literario.
Publicación política, literaria, industrial y de entretenimiento

EL CHARIVARI
DEL DIABLO

Nuevos medios de impresión (1867)
La llegada nuevas técnicas de impresión, como la litografía, significó un cambio en el tamaño de las impresiones y la introducción de la ilustración de forma permanente en los medios de prensa. Medios como La Linterna del Diablo y El Charivari, fueron pioneros en incluir a la ilustración en sus publicaciones permanentes



Desarrollo de la industria económica exportadora
Entre 1850 y 1860, Chile pasaba por un periodo de apogeo económico; muchas familias se vieron enriquecidas, modificando sus costumbres favoreciendo la adquisición de bienes, lo que dio como resultado un ambiente propicio para el desarrollo de las artes y la edición, es así como dibujantes y letrados comienzan a promocionar sus servicios, generando la producción de carteles y publicidad

Desarrollo del periodismo moderno

Siglo XX

Incorporación de las caricaturas en las portadas
En 1902 nace el periódico El Diario Ilustrado, pionero en el uso de la fotografía en forma de grabados, y cuyas ilustraciones eran hechas por Santiago Pulgar "Perengano", y más tarde en los años 20 fue el primero en incorporar las tiras cómicas a cuatro colores. A partir de 1919 se incorpora el conocido dibujante Jorge "Coke" Delano

Primer
El periodismo moderno diversas revistas, comienza a especializarse en la "Revista Ziz Grandes", "Revista Ziz"

74

Historia de la ilustración en Chile

Pinturas Rupestres del norte de Chile

Pictografía de Taira

Dentro de las primeras expresiones, consideradas dentro del arte rupestre, están las Pictografías de Taira (a 90 km. de Calama), que corresponden a formas de animales y humanas

Geoglifos del cerro Unita

Los Geoglifos del cerro Unita (a 84 Km. de Iquique), constan de 21 figuras, en donde se representan a animales, humanos y figuras geométricas, en donde se encuentra el gigante humanoide de 80 mts de largo

Primeras ilustraciones

Siglo XVII



Llegada de los españoles

Chile sería conquistado por Pedro de Valdivia en 1541 iniciándose el periodo de la Conquista

Cautiverio feliz y razón individual de las guerras del reino de Chile

1673

En plena guerra de Arauco, un joven llamado Francisco Nuñez de Pineda y Bascuñan es tomado prisionero por los indígenas, período en el cual escribe e ilustra la crónica Cautiverio Feliz y razón individual del reino de Chile.



ilustraciones

Siglo XVII

Cautiverio feliz y razón individual de las guerras del reino de Chile

1673

En plena guerra de Arauco, un joven llamado Francisco Nuñez de Pineda y Bascuñan es tomado prisionero por los indígenas, período en el cual escribe e ilustra la crónica Cautiverio Feliz y razón individual del reino de Chile.



Primera junta nacional de gobierno de 1810



Siglo XIX

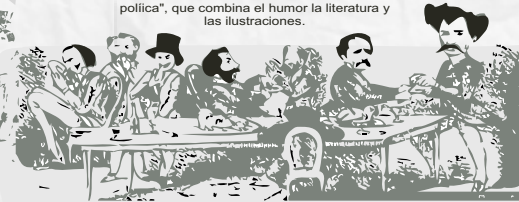


Imprenta

La primera imprenta llegaría en 1811, gestionada por la primera junta nacional de gobierno, para difundir la información del gobierno emergente.

AURORA DE CHILE

Con la llegada de la imprenta se creó el primer diario chileno la Aurora de Chile (1811), a su vez con el desarrollo de la prensa escrita se comienza a desarrollar la "sátira política", que combina el humor la literatura y las ilustraciones.



Desarrollo de la industria económica exportadora

Entre 1850 y 1860, Chile pasaba por un período de apogeo económico; muchas familias se vieron enriquecidas, modificando sus costumbres favoreciendo la adquisición de bienes, lo que dio como resultado un ambiente propicio para el desarrollo de las artes y la edición, es así como dibujantes y letrados comienzan a promocionar sus servicios, generando la producción de carteles y publicidad



3^{era} PROPUESTA DE GRÁFICA PARA EL CONTENIDO



3^{era} PROPUESTA DE GRÁFICA PARA EL CONTENIDO



3^{era} PROPUESTA DE GRÁFICA PARA EL CONTENIDO



3^{era} PROPUESTA DE GRÁFICA PARA EL CONTENIDO



1^{era} PROPUESTA DE MAQUETA WEB

BIENVENIDA



PORTADA



CONTENIDO



CONTENIDO



1^{era} PROPUESTA DE MAQUETA WEB

CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



1^{era} PROPUESTA DE MAQUETA WEB

CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



1^{era} PROPUESTA DE MAQUETA WEB

CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



1^{era} PROPUESTA DE MAQUETA WEB

CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



1^{era} PROPUESTA DE MAQUETA WEB

CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



CONTENIDO



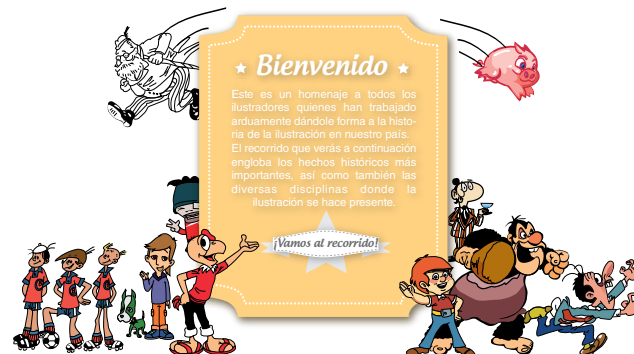
1^{era}

PROPUESTA DE MAQUETA WEB

CONTENIDO FINAL



GRÁFICA DEFINITIVA



Pinturas Rupestres del norte de Chile

Pictografía de Taira II SIGLO A.C

Dentro de las primeras expresiones, consideradas dentro del arte rupestre, están las Pictografías de Taira (a 90 km. de Calama), que corresponden a formas de animales y humanas.

Geoglifos del Cerro Unita

Los Geoglifos del Cerro Unita (a 84 Km. de Iquique), constan de 21 figuras, en donde se representan a animales, humanos y figuras geométricas, en donde se encuentra el gigante humanoide de 80 mts.

res del norte de Chile

Geoglifos del Cerro Unita

Los Geoglifos del Cerro Unita (a 84 Km. de Iquique), constan de 21 figuras, en donde se representan a animales, humanos y figuras geométricas, en donde se encuentra el gigante humanoide de 80 mts.

Siglo XVII



Chile sería conquistado por Pedro de Valdivia en 1541 (marcándose así el periodo de la historia conocido como Conquista).

Primeras ilustraciones

Cautiverio feliz y razón individual de las guerras del Reino de Chile 1673

En plena guerra de Arauco, un joven llamado Francisco Nuñez de Pineda y Bascuñán es tomado prisionero por los indígenas, período en el cual escribe e ilustra la crónica titulada Cautiverio Feliz y razón individual del Reino de Chile.

Siglo XIX



La primera imprenta llegaría en 1811, gestionada por la primera junta nacional de gobierno, la cual servía para difundir la información del reciente gobierno.

AURORA DE CHILE 1811

Con la llegada de la imprenta se creó el primer diario chileno la "Aurora de Chile" y con ello la difusión de la información; más tarde en 1830 se incorporaría la ilustración dentro de las viñetas.

Desarrollo de los diarios y la sátira política

Sociedad "IMPRESA y LITOGRAFIA UNIVERSO" 1859

La fundación de la sociedad "Imprenta y Litografía Universo", por Guillermo Helfmann marca la naciente industrialización de la ilustración y la gráfica editorial en Chile.

El Correo Literario. 1859

De la mezcla de las letras y la caricatura política, nace el diario "El Correo Literario", cuyas ilustraciones eran realizadas por los dibujantes Antonio Smith y Benito Basterrica.

GRÁFICA DEFINITIVA

Desarrollo del periodismo moderno

1867
Ilustración en los medios

La llegada de nuevas máquinas de impresión se permitió la introducción de la ilustración de forma permanente en los medios de prensa. Los Medios como La Linterna del Diablo y El Charivari, fueron pioneros en incluir a la ilustración en sus publicaciones permanentes. Más tarde el semanario El Padre Cobos usaría la caricatura para criticar duramente el autoritarismo presidencial, la Iglesia, entre otras cosas.

Siglo XX

1902
Incorporación de las caricaturas en las portadas

Nace el periódico El Diario Ilustrado, pionero en el uso de la fotografía en forma de grabados, y cuyas ilustraciones eran hechas por Santiago Pulgar "Perengano". En los años 20 fue el primer diario en incorporar las tira cómicas a cuatro colores; por aquel entonces también se incorpora el conocido dibujante Jorge "Coke" Delano.

Impulso y realce de la gráfica

1906
Primer personaje del cómic chileno

Casi en paralelo al nacimiento de las revistas ilustradas, llega el primer personaje del cómic chileno, llamado Federico Von Pilsener, creado por Pedro Subercaseaux, conocido como "Lusting".

PIONERO DE LA ILUSTRACIÓN
Luis Fernando Rojas (1857-1942) fue pionero para la ilustración y para el dibujo impreso; sus ilustraciones están presentes en medios de prensa, como El Correo de la Exposición, entre otros; además también en textos de índole histórica.

1910

Transmisión del mando Supremo 1921

Es considerada la primera película de animación realizada en Chile. La producción estaba a cargo de Alfredo Serey Vial. Esta incursión se podría considerar bastante temprana...

1920

Vida y Milagros de Don Fausto 1924

Película fue producida por Carlos Borcosque y realizada por los Estudios Cinematográficos Borcosque. La producción estaba basada en la tira cómica de El Mercurio, aparecida en 1922, "Amenidades del diario vivir".

1930

La Calle del Ensueño 1929

Largometraje realizado por Jorge Coke Delano. Este largometraje puede ser considerado como la primera película, ya que los movimientos de los personajes eran más fluidos que en las producciones anteriores...

PIONERO DE LA ILUSTRACIÓN
Luis Fernando Rojas (1857-1942) fue pionero para la ilustración y para el dibujo impreso; sus ilustraciones están presentes en medios de prensa, como El Correo de la Exposición, entre otros; además también en textos de índole histórica.

GRÁFICA DEFINITIVA

1930
1940
195

E EFECTOS DE LA CRISIS DE 1929

Los primeros años de la década de los 30 traerían a cuenta las consecuencias de la crisis de 1929 vivida en Estados Unidos.





Dentro de las revistas de este período se encuentran la revista de sátira política Topaze (1931-1970), fundada por Jorge Coko Delano, en un momento en que Chile asumía los desastres de la crisis de 1929. En cuanto a las revistas infantiles de este período se encuentran: Mamita (1931-1933), donde Marcela Paz publicaría algunos de sus cuentos; y El Abuelito (1934).

WALT DISNEY CHILE

Como parte de la iniciativa "Política de buena vecindad", en 1941, Walt Disney llega a Chile para filmar parte de la película "Saludos Amigos", la cual motivó a la realización de algunas producciones nacionales, tales como 1500 dibujos y a la creación del reconocido personaje "Condorito".

15.000 dibujos 1941

Es una producción realizada por Carlos Trupp y Jaime Escudero. La película estaba protagonizada por el condor Copuchita, el cual guarda algunas similitudes con el conocido personaje de historietas, Condorito.



FloreCIMIENTO de la ilustración editorial

Revistas para adultos y Pin-ups

Las chicas pin-up adquirieron gran popularidad entre los soldados estado unidenses que combatían durante la II Guerra mundial. Las pin-ups aparecieron en revistas como Pobre Diablo (1946-1942) dirigida por Rene Rios "Pepo", y Pepe Antartico (1947), historieta creada por Percy Eaglehurst. Otra revista para adultos fue Pichanga (1948-1949), dirigida por Pepo, la cual dejaría de publicarse para dar paso a la célebre historieta "Condorito".

Revista Okey 1949-1965

La revista Okey, estaba dirigida al público infantil, mostraba material extranjero y algunos personajes chilenos, creados por Pepo, dentro de los cuales destaca "Condorito", el cual nace a partir de la película de Walt Disney ...

Ver más

Período dorado para el cómic chileno

A fines de los 40 hasta finales de los años 60, se produce un incremento en las publicaciones de cómics, período que se conoce como la edad de oro del cómic chileno.

1950
1960

Barrabases 1953-1962/ 1970-1975 /1978-1980 / 1989-2006

Historieta creada por Guido Vallejos y publicada en un principio por el diario Los Tiempos. La historieta narra la historia del equipo de fútbol "Barrabases" y sus enfrentamientos contra diferentes rivales.



Condorito 1955

Si bien el personaje Condorito había realizado su primera aparición en la revista Okey, no sería hasta 1955 cuando su aspecto se vio modificado, naciendo así la revista Condorito.



El Pinguino 1956-1957

Inspirada en la revista Pobre Diablo, la dirección estaba a cargo de Guido Vallejos y dentro de sus dibujantes más conocidos estaban Nato, Themo Lobos, Pepo y Lukas.

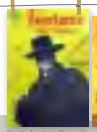
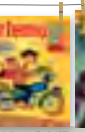


TELEVISIÓN

A comienzos de los 60, Chile sería sacudido por un fuerte sismo, también dentro de esta fecha, nuestro país sería anfitrión del Mundial de fútbol, lo cual desataría una fiebre mundialera y la masificación de los televisores.

Variedad de revistas

Se comienzan a publicar revistas extranjeras como Disneylandia (1962) y Aventuras Disney (1964), y otras nacionales como: Artemio (1963), personaje creado por Jorge Vivanco "Pepe Huinca". También se incursiona en géneros como la ciencia ficción, ejemplo de esto son las revistas: Rocket (1965-1966), dirigida por Themo Lobos, y Robot (1966), también en temáticas de terror, como El Sinistro Dr. Mortis (1967-1977). Por último a fines de los 60 los dibujantes, hermanos Jorge y Alberto Vivanco, Hervi, Palomo, entre otros, forman una agrupación para crear la revista La Chiva (1967-1970).





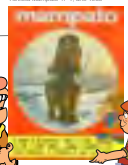
Érase una vez 1965

Cortometraje a cargo de Pedro Chaskel y Hector Rios. Esta animación tiene el mérito de ser el primer cortometraje que representó a Chile en diversos festivales extranjeros.



Mampato 1968-1978

Es una revista creada por Eduardo Armstrong. La primera versión de personaje estuvo a cargo de dibujante Oscar Vega, pero sería Themo Lobos quien definiría los personajes como los conocemos hoy



GRÁFICA DEFINITIVA

vez

Edro Chaskel
ación tiene el
torreaje que
rosos festivales

Mampato 1968-1978

Es una revista creada por Eduardo Armstrong. La primera versión del personaje estuvo a cargo del dibujante Óscar Vega, pero sería Themo Lobos quien definiría los personajes como los conocemos hoy.



Don Memorario 1968

Es un conocido personaje creado por Renzo Peccenino "Lukas"; publicado por el diario El Mercurio. Las historias narraban las agudas conversaciones entre Don Memorario y su amigo Florencio Aldunate.



1970



ALLANAMIENTO DE LA EDITORIAL QUIMANTÚ

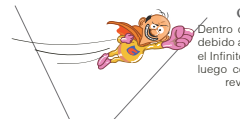
La editorial se creó en 1971 a fin de hacer más accesible y económica las publicaciones. Luego del golpe de estado, la editorial fue allanada y muchas de sus publicaciones fueron quemadas; al año siguiente la editorial se pasó a llamar Editora Nacional Gabriela Mistral.

POLÍTICA

Los años 70 trajeron consigo un repertorio acontecer en la política; como la llegada del gobierno de Salvador Allende, el golpe de estado de 1973 por parte del régimen militar, esto significó que diversas publicaciones dejaran de emitirse debido al apagón cultural.



Declive de la producción editorial



CENSURA EN LAS PUBLICACIONES

Dentro de las escasas publicaciones de esta década, debido a la censura de la época, está la revista 5 por el Infinito. Viejo Verde, Cosquillas, todas en el año 1970; luego con la llegada del régimen militar algunas revistas son prohibidas y otras modificadas...

Ver más

Animación para televisión

A principio de los 70 llega la animación a los canales de televisión con personajes como Tevito TV (1979-1973), mascota de tvn, creado por Carlos González, quien también crearía Conejito TV y On Chilo. Mientras tanto en 1971 canal 13 también contaría con su mascota, el "Angelito", creado por Enrique Bustamante y Nelson Cuadros, el cual abría las transmisiones del canal...

Ver más

1980

Autogestión, fanzi

Historietas 1980

Nace como un suplemento del diario La Tercera, el cual proponía un resurgimiento para la historieta nacional, acogiendo a grandes dibujantes como Themo Lobos, Mario Igor y Pepo.



CAMBIO ECONÓMICO Y SOCIAL

En los 80 Chile se inserta en un nuevo sistema económico neoliberal instaurado por el gobierno militar. Por otro lado la represión de los medios de comunicación y la libertad de expresión son la tónica de este período.

Palomita 1984-presente

Tira cómica creada por Eduardo de la Barra, publicada por el diario La Cuarta. Narra las aventuras de Palomita y sus pretendientes, siempre acompañada por su perro Platón.



Autogestión, fanzines y los cómics contestatarios

1990

Historietas 1980

Nace como un suplemento del diario La Tercera, el cual proponía un resurgimiento para la historieta nacional, acogiendo a grandes dibujantes como Themo Lobos, Mario Igor y Pepo.



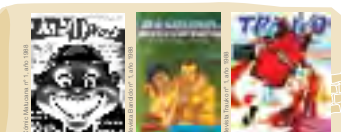
Palomita 1984-presente

Tira cómica creada por Eduardo de la Barra, publicada por el diario La Cuarta. Narra las aventuras de Palomita y sus pretendientes, siempre acompañada por su perro Platón.



RETORNO DE LA DEMOCRACIA

Los 90 vendrían acompañados con el retorno a la democracia y la vuelta de la libertad de expresión; así también con el comienzo de la masificación de los computadores y la Internet.



Bajo un contexto de represión y nulas posibilidades de libertad de expresión, nace un cómic contestatario, resultado de la materialización de la rebeldía, inconformismo, la búsqueda de nuevas formas de expresión y la influencia de la "movida madrileña", llegan cómics como: Tiro y Retiro (1983)...



Grandes avances para la animación

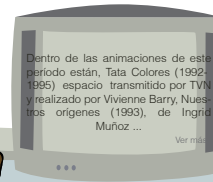
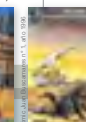
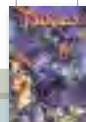
2000



El cómic comienzan a integrar elementos propios de la ilustración japonesa, siendo el principal promotor de estas influencias el dibujante Fyto Manga.

Cambio de tónica

Si bien en los 80 los cómics trataban temas como el sexo y la violencia, en los 90 las revistas dan un vuelco hacia temáticas más comerciales. Ejemplo de este período son: Blondi (1990), cómic de ciencia-ficción, Checho López (1990) de Martín Ramírez, Juan Buscamares (1996) de Félix Vega, Diablo (1996) y La Ruta de los Arcanos (1997).



Dentro de las animaciones de este período están, Tata Colores (1992-1995) espacio transmitido por TVN y realizado por Vivienne Barry. Nuestros orígenes (1993), de Ingrid Muñoz...

Ver más

FONDART CNTV IMPULSO PARA EL DESARROLLO DE LA ANIMACIÓN

Se crean los proyectos Fondart (1992) que promueve el desarrollo de las artes, y el CNTV (1993) que otorga fondos para el desarrollo de programas de TV.



Las nuevas tecnologías

Hacia el 2000 el panorama para la ilustración se orienta hacia nuevas áreas, tales como los videojuegos, la animación 3d y las plataformas digitales.

ESCUELAS PARA LA ILUSTRACIÓN

En 1997 el Instituto Arcos crea la escuela de "Escuela de Cómics y Animación", y con ello la carrera de "Animación y cómic".



2000

Juego de cartas coleccionables distribuido por la editorial Salto, siendo un gran acierto para la ilustración. Mitos y leyendas se distribuyó en más de 20 países.



GRÁFICA DEFINITIVA

2000

Las nuevas tecnologías

Hacia el 2000 el panorama para la ilustración se orienta hacia nuevas áreas, tales como los videojuegos, la animación 3d y las plataformas digitales.

ESCUELAS PARA LA ILUSTRACIÓN

En 1997 el Instituto Arcos crea la escuela de "Escuela de Cómics y Animación", y con ello la carrera de "Animación y cómics".



2000

Juego de cartas coleccionables distribuido por la editorial Saló, siendo un gran acierto para la ilustración. Mitos y leyendas se distribuyó en más de 20 países.

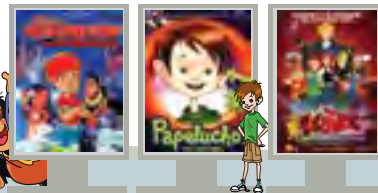


Auge en el desarrollo de la animación



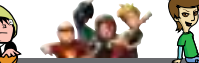
Estrenos en el cine

A principios del 2000 llega un gran aporte al cine, en donde la ilustración de un cómic toman movimiento, nos referimos a la película Ogú y Mampato en Rapanui, dirigida por Alejandro Rojas. Más tarde también llega Papelucho y el Marciano (2007) dirigida nuevamente por Rojas, basado en los libros de Marcela Paz, también en ese mismo año se estrena Pulentos, dirigida por Julio Pot, basada en la serie de televisión.



Premio Altazor

A partir del 2001 el premio Altazor incluye dentro de la categoría Artes Visuales, la subcategoría Diseño Gráfico e Ilustración.

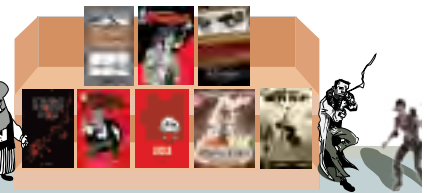


Series animadas

Gracias a los fondos del estado y al abaratamiento de las tecnologías, llegan varias series animadas a la televisión, como Villa Dulce, producida por Blanco Films, Diego y Giot, a cargo de la productora Cubo Negro. La Tortuga Taruga realizada por Atiempo, todas ellas en el año 2004; en el 2005 se estrena Clarita, creada por Bernardita Ojeda y Pulentos de Tercer Hemisferio. Más adelante se estrenan series como: La cueva de Emilidón, Filpos, ambos en el 2010, actualmente se transmiten series como Tierra Húmeda y Cantamonitos y Tikitiki Precolombino.

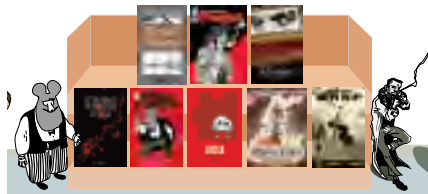
Revaloración y aparición de las novelas gráficas

Aparecen las novelas gráficas con adaptaciones de novelas populares, tales como: Road Story (2007), basado en un cuento de Alberto Fuguet y dibujado por Gonzalo Martínez; Pulp! (2008), El modelo de Pickman (2008), basado en una novela de Lovecraft, Alto Hospicio (2009) de Rodrigo Ramos Bañados; Una Novela Ecuestre (2009) de Rodrigo Salinas, Lucca (2010) de Pilar Palacios y Nelson Daniel, Flamenco (2011) de Rodrigo Elgueta y Martín Warp (2012) de Enrique Videla (guión) y Abel Elizondo (ilustraciones).



Revaloración y aparición de las novelas gráficas

Aparecen las novelas gráficas con adaptaciones de novelas populares, tales como: Road Story (2007), basado en un cuento de Alberto Fuguet y dibujado por Gonzalo Martínez; Pulp! (2008), El modelo de Pickman (2008), basado en una novela de Lovecraft, Alto Hospicio (2009) de Rodrigo Ramos Bañados; Una Novela Ecuestre (2009) de Rodrigo Salinas, Lucca (2010) de Pilar Palacios y Nelson Daniel, Flamenco (2011) de Rodrigo Elgueta y Martín Warp (2012) de Enrique Videla (guión) y Abel Elizondo (ilustraciones).



Llegada de los videojuegos



Desarrollo de videojuegos en Chile

Junto con la masificación de las tecnologías, se vendría la incursión dentro de una nueva industria para el desarrollo de la ilustración; los videojuegos. A principios del 2000 los videojuegos comienzan a desarrollarse tímidamente de la mano de empresas como ACE Team y Wansko Games (ahora Beahour Santiago). Actualmente, gracias a la masificación de los celulares, son diversas las compañías que se dedican al desarrollo de videojuegos y aplicaciones.

Gracias por visitarnos



COMPRA TU LIBRO
"Recorrido por la historia de la ilustración en Chile"
PINCHA AQUÍ

PROTOTIPO FINAL DE INFOGRAFÍA INTERACTIVA WEB



PROTOTIPO FINAL DE INFOGRAFÍA INTERACTIVA WEB

TEXTO DE BIENVENIDA



CONTENIDO 1



CONTENIDO 2



CONTENIDO 3



PROTOTIPO FINAL DE INFOGRAFÍA INTERACTIVA WEB

CONTENIDO 4



CONTENIDO 5



CONTENIDO 6



CONTENIDO 7



PROTOTIPO FINAL DE INFOGRAFÍA INTERACTIVA WEB

CONTENIDO 8



CONTENIDO 9



CONTENIDO 10

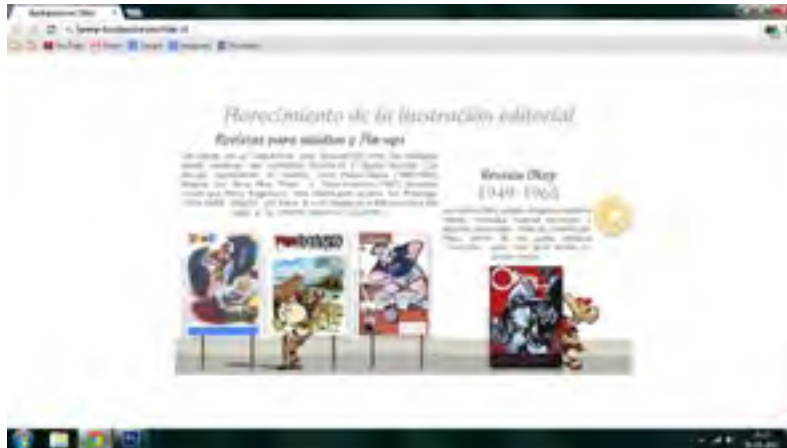


CONTENIDO 11



PROTOTIPO FINAL DE INFOGRAFÍA INTERACTIVA WEB

CONTENIDO 12



CONTENIDO 13



CONTENIDO 14



CONTENIDO 15



PROTOTIPO FINAL DE INFOGRAFÍA INTERACTIVA WEB

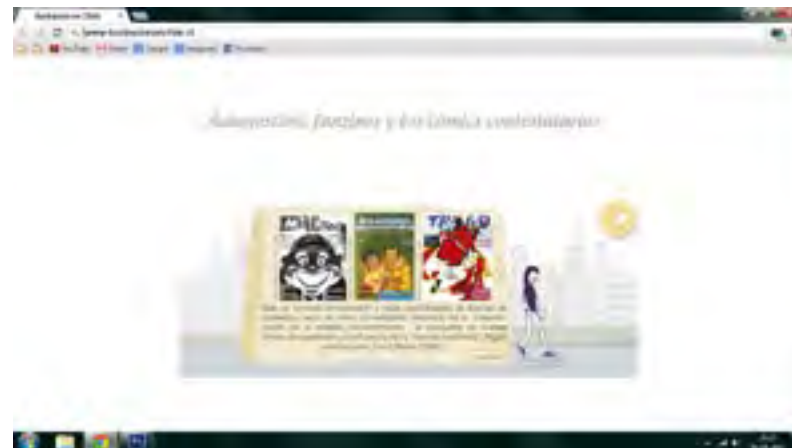
CONTENIDO 16



CONTENIDO 17



CONTENIDO 18



PROTOTIPO FINAL DE INFOGRAFÍA INTERACTIVA WEB

CONTENIDO 19



CONTENIDO 20



CONTENIDO 21



CONTENIDO 22



PROTOTIPO FINAL DE INFOGRAFÍA INTERACTIVA WEB

CONTENIDO 23



CONTENIDO 24

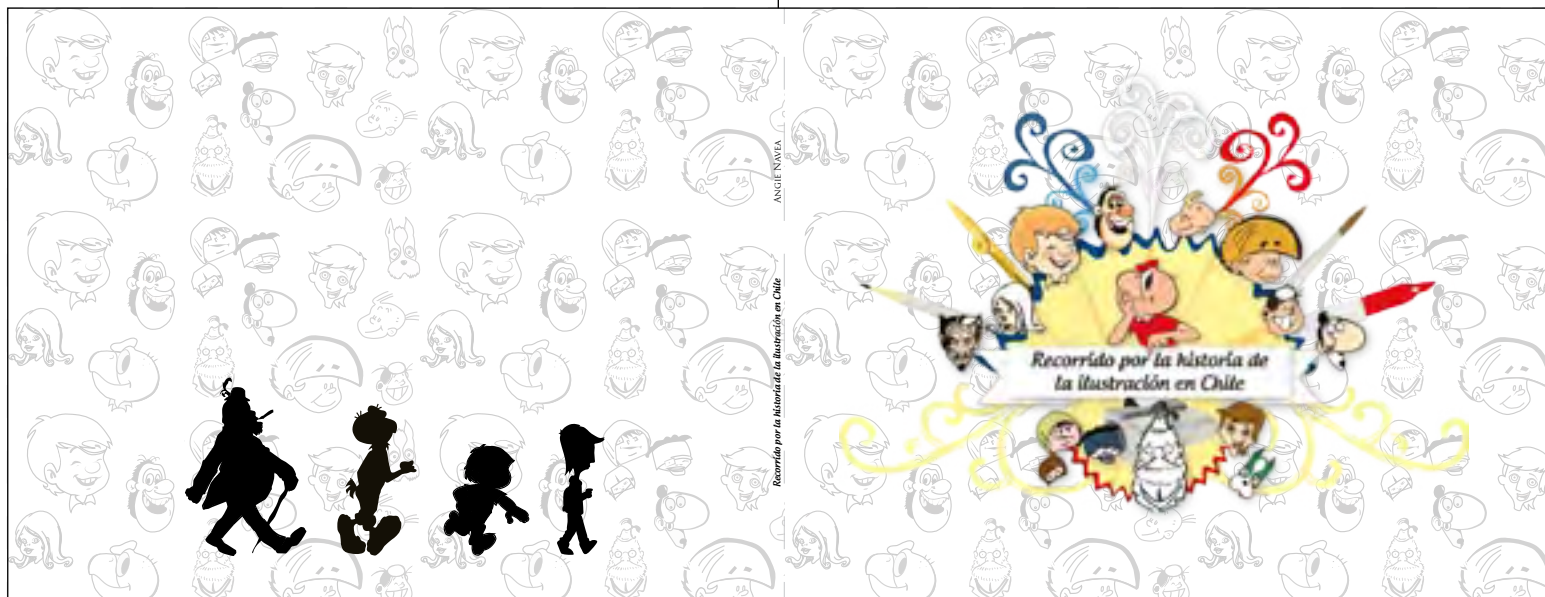


CONTENIDO FINAL



MAQUETA LIBRO

Lomo



Contraportada

Portada

MAQUETA LIBRO



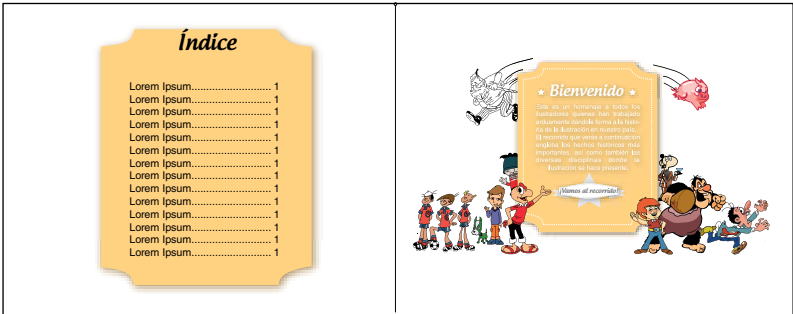
Guardas



Hoja con datos de imprenta e impresión



Portadilla



Índice e introducción

MAQUETA LIBRO

Muestra de páginas interiores



7.5 ASPECTOS PRODUCTIVOS

Infografía

- Tipografías:

Títulos: Androgyne

Fechas: Trajan pro

Cuerpos de textos: Helvetica-light

- Paleta de color: Pantone Solid Coated

- Colores de texto:



Títulos: Pantone 7539 C



Subtítulos: Pantone 7540 C



Subtítulos (fechas): Pantone warm gray 9



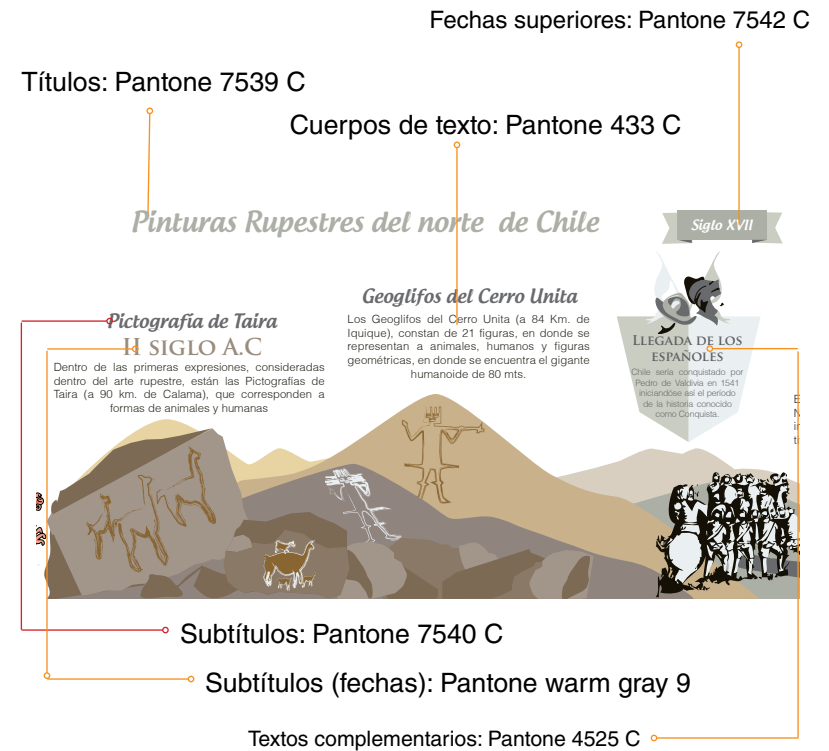
Cuerpos de texto: Pantone 433 C



Fechas superiores: Pantone 7542 C

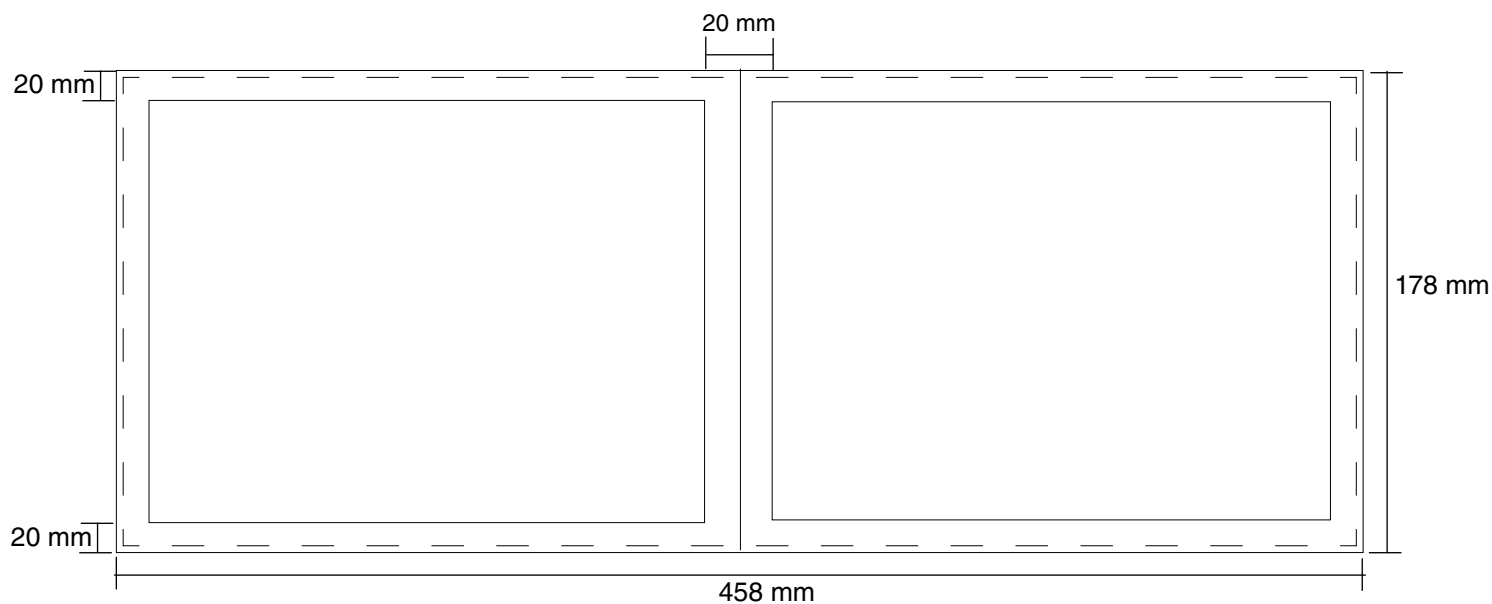


Textos complementarios: Pantone 4525 C



Libro

- Formato: 22,9 x 17,8 cm
- Número de páginas: 70 app
- Interior: Couché opaco 170 grs.
- Tapas: Cartón piedra forrado en couché brillante de 170 grs.
- Sobre cubierta: Couché brillante 170 grs.
- Terminación: Polilaminado brillante
- Encuadernación: Costura al hilo más hotmelt



8. ASPECTOS PROYECTUALES

8.1 MODELO DE NEGOCIOS

- Propuesta de valor
- Financiación y recursos
- Procesos
- Distribución
- Fuente de ingresos
- Estrategia de publicidad

8.2 COSTOS ESTIMADOS DE PRODUCCIÓN

8.1 MODELO DE NEGOCIOS

• Propuesta de valor

¿Qué es lo que se ofrece al mercado?

La propuesta de valor que ofrece el proyecto es poner en valor la investigación histórica, la cual se presenta como innovadora en su ámbito, ya que no existe una cronología como tal sobre la ilustración en nuestro país que vincule hechos históricos de la disciplina con nuestra historia como país. En cuestión el proyecto propone “entregar conocimiento”.

¿Cuáles son los atributos del proyecto?

Como se menciona en el punto anterior, el atributo principal está ligado al grado de innovación que ofrece el proyecto, en donde el diseño está concebido como “proceso investigativo” y como desarrollo de una imagen gráfica para darle forma a dicha investigación.

¿Cuál es el conjunto de productos a ofrecer?

Dentro de los productos que componen el proyecto se encuentran, por un lado la exhibición de contenido por internet (infografía interactiva), la cual también está contemplada como medio para difundir la venta de una versión impresa de la historia de la ilustración en Chile.

• Financiación y recursos

Los costos de producción se financiarán se contempla bajo fondos concursables, específicamente el FONDTART ámbito nacional bajo la línea de *investigación y estudios para el fomento de la cultura y las artes*. Se selecciona esta modalidad, ya que se propone subvencionar, en primera instancia, la investigación, ya que en ella se sitúan los cimientos del proyecto. De igual manera se planea financiar la elaboración de los productos que componen el proyecto, así como también la inserción de la infografía a la red y publicación del libro, además de los costos por permisos de derechos de autor, difusión y la mano de obra. Para el posterior mantenimiento de la infografía web se propone hacer uso de herramientas de publicidad como Google adwords.

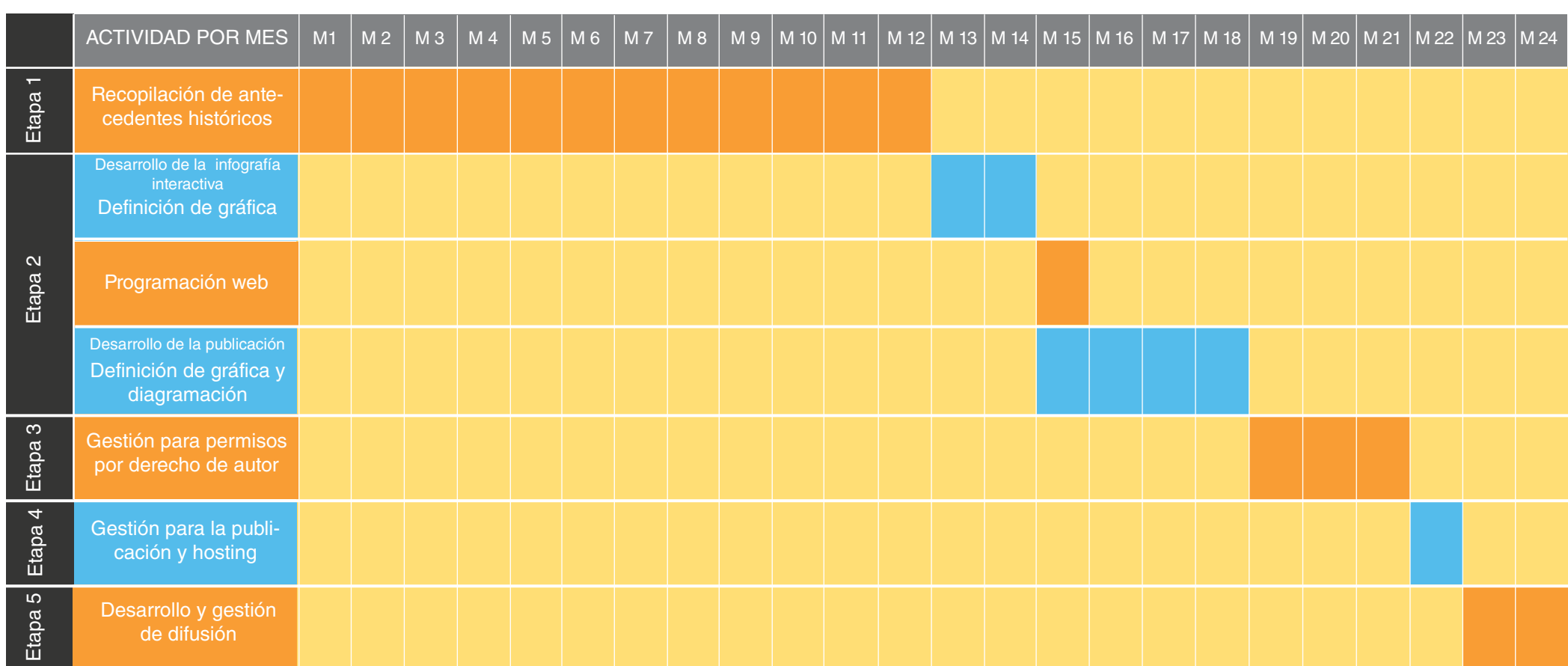
• Estrategia de publicidad

Como estrategia de publicidad para la infografía se propone la difusión vía web mediante lo que son las redes sociales, principalmente facebook y twitter, además se propone un *link* dentro de la comunidad *ilustrared.cl*, (la cual reúne más de 800 ilustradores chilenos) y en el blog de la galería Plop!.

En cuanto a la publicación, se plantea difundirla dentro de la infografía, así como también en páginas web ligadas al patrimonio nacional, como *memoriachilena.cl* y *patrimonioculturaldechile.cl*.

• Procesos: Carta Gantt

Se propone un plazo de 24 meses para la realización del proyecto, en base a que el FONDART, línea investigación, financia proyectos con un máximo de 24 meses.



• Distribución

Como medio para la distribución se considera principalmente internet, debido a la gratuidad y masividad que este ofrece. En cuestión la infografía web se pretende insertar dentro de los principales motores de búsqueda de la red, como Google, Yahoo, Bing y Ask; a modo de facilitar su acceso.

La publicación se distribuirá mediante el sistema de “impresión bajo demanda”, ya que es un sistema que ofrece imprimir tirajes reducidos, por lo que disminuye las posibilidades de pérdidas (sólo se imprimen los textos solicitados). De igual manera, para su venta la publicación se insertará dentro de librerías e internet.

• Fuente de ingresos

La fuente de ingresos esta ligada directamente con el FONDART, ya que este cubre los honorarios para el autor del proyecto, así como también para los participantes del mismo; por otra parte también se obtendrán ganancias de la venta de la publicación.

ESQUEMA DEL MODELO DE NEGOCIOS



8.2 COSTOS ESTIMADOS DE PRODUCCIÓN

COSTOS DE PRODUCCIÓN		
ACTORES INV.	TIPO DE PAGO	VALOR
Historiador	Anual	\$ 6.000.000
Autor	Anual	\$ 7.200.000
Programador	Por trabajo realizado	\$ 100.000
Diseñador gráfico	Por trabajo realizado (Gráfica de infografía y libro)	\$ 100.000 (por infogr.) \$ 1.500.000 (por web)
PRODUCTOS	TIPO DE PAGO	VALOR
Infografía web	anual (hosting y dominio)	\$ 41.900
Libro	100 unidades	\$ 422.688
LICENCIAS	TIPO DE PAGO	VALOR
Uso de imágenes	por venta del libro	1%
Uso de tipografías	por uso	\$ 36.176

Especificaciones

- **Costo de la investigación: \$13.2000.000**

Para el costo de la investigación se toma en cuenta el trabajo en conjunto del autor y el historiador; esto bajo un plazo de 12 meses.

- **Costos de producción de la Infografía web: \$241.000**

Se incluyen los costos del dominio (\$18.900 válidos por dos años), hosting (\$23.000 anual), diseño de gráfica (\$100.000) y programación (\$100.000).

- **Costos de producción del libro: \$1.975.492**

Se incluyen los costos por diseño (\$1.500.000), bajo el plazo de 4 meses, costos de impresión y empastado, equivalente a 100 unidades (\$422.688), costos del ISBN + código de barras (\$12.600) y costo por inscripción en el registro de propiedad intelectual equivalente a un 10% de una UTM (\$40.286) y uso de tipografías (\$36.176).

- **Uso de imágenes protegidas por D. de autor:**

Para establecer una noción por el uso de imágenes protegidas por derechos de autor se fijó un **porcentaje referencial de un 1%** (por venta de libro) a pagar a cada una de las empresa y personas que tienen los derechos de dichas imágenes. Dicho porcentaje se fijó a partir del modelo de negocios del proyecto y en vista de que el sistema de venta del libro (impresión por demanda) no amerita una gran masividad ni un gran tiraje. En cuanto para su uso en web, como esta es parte de la difusión del libro, el valor se incluyó dentro del 1% anteriormente mencionado. Hay que reiterar que este porcentaje es una estimación comercial obtenida a partir de conversaciones con ejecutivos de *Work Editors*.

CONCLUSIÓN

Aporte al conocimiento y la valorización de la ilustración

Comprender el desarrollo de la ilustración partiendo de la necesidad de conocer los orígenes del dibujo bajo un contexto histórico, sirvió como base para que la investigación se tornara hacia la indagación de otros conceptos, es así como se despliega a partir del dibujo disciplinas como la pintura y la ilustración, de las que a su vez emergen diferentes subtemas a lo largo del tiempo.

Estudiar el tiempo bajo una visión global ayudó a comprender que pasaba a nivel local, lo cual nos dirigió a indagar en el desarrollo de la gráfica local, es así como nace el interés por investigar la disciplina de la ilustración dentro de un contexto histórico, lo que a su vez se identificó como la oportunidad de diseño, llevando a cabo un proceso investigativo que aborda las diferentes “subdisciplinas” que emergen de la ilustración, surgiendo así la propuesta de mostrar un “narración dinámica”.

En cuanto a sus alcances el proyecto busca ser un aporte cultural y al conocimiento, fomentando la valoración y fomentar la difusión de la disciplina de la ilustración, rescatando su valor dentro de nuestra historia como país.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Página 14:**

Pintura Rupestre: Dibujo o boceto del período de la pre-historia, pintado en cavernas o rocas.

Período Paleolítico: Período que se extiende desde hace unos 2,85 millones de años hasta hace 12 000 años.

Período Mesolítico: Período posterior al paleolítico, en este período las pinturas rupestres se vuelven más abstractas.

Edad Antigua: Período de la historia que se extiende desde la formación de las primeras civilizaciones (3000 AC) hasta las invasiones germánicas (476 DC app).

- **Página 15:**

Libro de los Muertos: Nombre moderno con el que se conoce a un manuscrito funerario del Antiguo Egipto

Policleto: (480 a.C. al 420 a.C.)Uno de los escultores más importantes de la Antigua Grecia.

- **Página 16:**

Escorzo: pint. Perspectiva que representa a una figura de manera perpendicular.

Xilografía: Tipo de impresión que se hace usando planchas de madera.

- **Página 17:**

Marco Vitruvius: Arquitecto romano, escritor del tratado de arquitectura *De architectura*.

Edad Media: Período de la historia que va desde el año 476 hasta la caída del Constantinopla en 1.456.

Alta Edad Media: Período de la Ed. Media que va del siglo V a siglo X.

Baja Edad Media: Período de la Ed. Media que va del siglo XI a siglo XV.

Tapices: Ed. media, telares con diversos diseños que tenían la función de proteger las paredes de la humedad.

Códices: Término que se le da a los libros escritos a mano correspondientes a un período previo a la invención de la imprenta.

• **Página 18:**

Manuscritos iluminados: Manuscrito decorado con capitales, bordes y miniaturas (ilustraciones).

Las Muy Ricas horas del Duque de Berry: Manuscrito ilustrado realizado en el taller de los hermanos Limbourg, encargado por el duque de Berry.

Gran cisma: Acontecimiento ocurrido en 1.054 donde se excomulgaron mutuamente el Papa (occidente) de los patriarcas y la cristiandad de oriente.

Renacimiento Temprano: Período del Renacimiento correspondiente al siglo XV.

Filippo Brunelleschi: (1.377 - 1.446), arquitecto y escultor renacentista romano, dentro de sus aportes más importantes está la formulación de las leyes de la perspectiva cónica.

Alto Renacimiento: Período del Renacimiento que abarca finales del siglo XV y las primeras décadas del siglo XVI.

Hombre Vitrubio: dibujo acompañado de notas anatómicas realizado por Leonardo da Vinci hacia 1.490.

Sfumato: Técnica de pintura realizada a partir de varias capas de pintura que proporciona trazos imprecisos.

Chiaroscuro: (Claroscuro) Técnica de pintura obtenida a partir de contrastes de trazos iluminados y ensombrecidos, que crean la sensación de volumen.

• **Página 19:**

Humanismo: Movimiento intelectual y filosófico nacido durante el renacimiento (siglo XIV).

• **Página 20:**

Ilustración: Movimiento intelectual y filosófico que sostenía que la razón podía construir un mundo mejor.

• **Página 21:**

Revolución liberal: Término que designa una serie de eventos que terminan con la Edad Moderna y dan inicio a la Edad Contemporánea.

Litografía: Técnica de impresión a base de químicos y planchas de piedra, creada en 1.796 por Aloys Senefelder.

Daguerrotipos: Primer procedimiento fotográfico sobre una superficie plana a partir de espejos, creado en 1839 por Louis Daguerre.

• **Página 22:**

Phenaskistoscopio: Aparato inventado por Joseph-Antoine Plateau en 1.832, consistía en una serie de dibujos con una fase de movimiento montados sobre un disco giratorio.

Arts and Craft: (Artes y oficios) Movimiento y escuela artística inglesa de mediados del siglo XIX, fundada por William Morris. Este movimiento pretendía revalorizar los oficios artesanales.

• **Página 23:**

The New York World: Periódico estadounidense publicado entre 1860 hasta 1931, jugó un papel importante dentro de la historia de la historieta y los diarios.

New York Herald: Periódico estadounidense publicado entre 1835 y 1924. Al igual que el New York World jugó un papel importante dentro de la historia de la historieta.

• **Página 26:**

Technicolor: Técnica cinematográfica que trajo el color a las pantallas.

Anime: Término con el que se denomina a las animaciones realizadas en japon y cuyos personajes son caracterizados con grandes ojos y narices y bocas pequeñas.

Manga: Término japonés con el que se denomina a las historietas y a diferencia de estas se leen de derecha a izquierda. El manga rescata técnicas como el ukiyo-e.

• **Página 29:**

Menos es más: (*less is more*) Término acuñado a Mies van der Rohe, que describe a la corriente minimalista.

Primavera de Praga: (Guerra Fría, 1968) período de liberalización política de Checoslovaquia, dicho evento contribuyó a la decepción de muchos izquierdistas de occidente.

• **Página 30:**

Tercera generación de las computadoras: (1964-1971) Abarca una serie de invenciones como el circuito integrado, las minicomputadoras, entre otros.

• **Página 31:**

Alan Turing: (1912 al 1954) Matemático cuyos aportes han servido para el desarrollo de la computación.

• **Página 32:**

Adobe Systems Incorporated: Empresa estadounidense conocida por sus softwares como *Adobe Creative Suite* que contiene programas gráficos como *Illustrator* y *Photoshop*.

Arte Interactivo: Tipo de arte contemporáneo que hace integra al espectador con la ejecución de la obra.

Arte Generativo: Tipo de arte que hace uso de las tecnologías de la informática.

• **Página 33:**

Arte Aplicado: Expresión surgida en contraposición a las Bellas Artes, incorporando el “arte” a los objetos cotidianos.

Papyrus Ramessum: (1.900 AC aprox) Forma parte de los primeros vestigios de la ilustración.

- **Página 36:**

Pasquín: Escrito anónimo que se fija a una pared pública, generalmente con tintes políticos.

Sátira política: Subgénero lírico usado para expresar indignación contra alguien o un hecho particular.

BIBLIOGRAFÍA

Libros:

- Ferrer Morales Asensión, La pintura mural, su soporte, conservación, restauración y las técnicas modernas. ed. Universidad de Sevilla, España, 1998 ISBN
- Rob Dückers Y Pieter Roelofs (eds.), The brothers van Limburg. Catálogo de exposición, Ludion, Nimega, 2005. ISBN
- Lindquist Sherry, The Meanings of nudity in Medieval Art. Ed. Ashgate, 1964 ISBN
- Gombrich E.H, Historia del Arte, Ed. Sudamericana, Buenos Aires, Argentina, 2004 ISBN
- Beckett Wendy, Historia de la pintura. Guía esencial para conocer la historia del arte occidental. Ed. Isla, Buenos Aires, Argentina, 1995 ISBN
- Columba Ramón, Qué es la caricatura, Ed. Dunken, Buenos Aires, Argentina, 2007 ISBN
- García Ponce de León, Breve Historia de la pintura, Ed. Contrapunto, Alcobendas, Madrid España, 2006 ISBN
- Fernández Arenas José, Arte Efímero y Espacio Estético, Ed. Anthropos, Barcelona España, 1988 ISBN
- Fernandez Uribe Carlos Arturo, Concepto de arte e idea de progreso en la historia del arte, Ed. Universidad de Antioquia, Medellín, Colombia, 2008 ISBN
- Masotta Oscar, La historieta en el mundo moderno, Ed. Paidós, Barcelona, España, 1982
- Crónica Marvel su historia año a año, Ed. Cosar Editores, 2011
- Centeno Matías, Globalización, logística y deslocalización, trabajo final del seminario “Logistica Internazionale”, Universidad de Bologna
- Caselli Alvarez Pedro, Historia del diseño gráfico en Chile, Santiago, Chile, 2004 ISBN

- Bragassi Juan, El Muralismo en Chile: Una Experiencia Histórica para el Chile del Bicentenario, Artículos para el Bicentenario
- Montealegre Iturra Jorge, Prehistorieta de Chile, RIL editores, Santiago, Chile 2003

Artículos y apuntes:

- Dr. Juan José Sánchez Álvarez-Castellanos, apuntes del sobre el Arte en el Renacimiento,
- Moréas Jean (1886) Manifiesto del Simbolismo Le Figaro
- Briones Luis y Alvarez Luis, Presentación y valoración de los geoglifos del norte de Chile, Estudios Atacameños N° 7, pp. 225-230 (1984)

- <http://recursostic.educacion.es/artes/plastic/web/cms/index.php?id=1740>
- <http://historiayarte.net/a-pintura-gotica.html>
- <http://personal.telefonica.terra.es/web/tallergrabado/aguafuerte.htm>
- <http://estudiocomic.blogspot.com/2009/05/2-historia-del-comic-aleluyas-o-aucas.html>
- <http://arteespana.com/pinturarupestrelevantina.htm>
- <http://rupestreweb.info/introduccion.html>
- http://enciclopedia.us.es/index.php/Pintura_rupestre
- <http://touregypt.net/es/ancientegypt/>
- <http://egiptologia.org/textos/libromuertos/>
- <http://historiang.com/articulo.jsp?id=430283>
- http://imageandart.com/tutoriales/historia_arte/mundo_antiguo/grecia_1.html
- <http://historiadelarte.us/grecia/el-arte-micenico.html>
- http://spanish.china.org.cn/culture/txt/2010-01/11/content_19212996.htm
- http://www.chine-culture.com/es/pintura_china/pintura-china.php
- http://chineseculture.about.com/library/weekly/aa_invention_paper02a.htm
- <http://www.papelnet.cl/papel/3.html>
- García Torres, *La pintura en el Antiguo Egipto*, de http://www.imageandart.com/tutoriales/historia_arte/mundo_antiguo/egipto.html “La pintura en el Antiguo Egipto
- Villahizán, periodista licenciado en Periodismo por la U. del País Vasco, Máster en Radio por la U. Complutense de Madrid y eterno doctorando tanto en la U. Complutense como en la U. de Burgos de <http://suite101.net/article/el-arte-de-la-pintura-a-la-tinta-china-a49256>

- http://es.encydia.com/fr/Hermanos_de_Limbourg referencias
- <http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/historia-geografia-y-ciencias-sociales/mundo-moderno/2009/12/369-5078-9-la-pintura-durante-el-renacimiento.shtml>
- http://www.encyclopedia.cat/fitxa_v2.jsp?NDCHEC=0081851
- <http://www.arteguias.com/barroco.htm>
- <http://www.arteseleccion.com/movimientos-es/simbolismo-155>
- <http://www.todacultura.com/movimientosartisticos/arts crafts.htm>
- <http://www.oni.escuelas.edu.ar/olimpi99/libros-digitales/html/inmigra/grantes.htm>
- <http://www.portaldearte.cl/terminos/bauhaus.htm>
- <http://www.claseshistoria.com/1guerramundial/esquema.htm>
- <http://www.artespain.com/21-05-2009/vanguardias/informalismo-movimiento-artistico>
- <http://artemiscelanea.obolog.com/minimalismo-86992>
- <http://www.matematicas.unam.mx/jloa/Opinion/opinion1.html>
- <http://historialdedisenio.wordpress.com/2008/06/05/push-pin-studios/>
- http://www.memoriachilena.cl/temas/index.asp?id_ut=elcomicenchile
- <http://www.creces.cl/new/index.asp?imat=++%3E++8&tc=3&nc=5&art=232>
- http://www.biblioteca-antologica.org/wp-content/uploads/2009/09/N%C3%A9%C3%91EZ-DE-PINEDA-Cautiverio-feliz_Chil-YA.pdf
- <http://www.auroradechile.cl/newtenberg/681/channel.html>
- http://www.memoriachilena.cl/temas/index.asp?id_ut=asatirapoliticachilenaduranteelsigloXIX
- [http://www.memoriachilena.cl/temas/index.asp?id_ut=editorialzig-zag\(1905-2004\)](http://www.memoriachilena.cl/temas/index.asp?id_ut=editorialzig-zag(1905-2004))
- <http://ergocomics.cl/wp/2008/05/don-fausto-2/>
- [http://www.memoriachilena.cl/temas/index.asp?id_ut=elimpactodelagrandpresioenchile\(1929-1932\)](http://www.memoriachilena.cl/temas/index.asp?id_ut=elimpactodelagrandpresioenchile(1929-1932))
- <http://www.memoriachilena.cl/temas/dest.asp?id=condoritopobrediablo>
- http://www.meliwaren.cl/?tema=http://www.meliwaren.cl/articulo.php?id_articulo=90
<http://culturacomix.com/2008/08/historia-del-comic-chileno-parte-1/>
- http://www.dibam.cl/patrimonio_cultural/pdf_revistas/RPC_50_low.pdf
- <http://www.animacioneschilenas.cl/historia.php>
- <http://www.uclm.es/profesorado/ricardo/comic2.html>

