

## **Ilustración para el Desarrollo Social de la Infancia.**

*Prof. Asistente* Carlos Martín Riaño Moncada ([cmrianom@unal.edu.co](mailto:cmrianom@unal.edu.co)).

Este texto surge de una reflexión basada en dos fuentes: la primera, de mi trabajo como ilustrador dedicado al área infantil a través de proyectos cuyo interés es la temática de protección y desarrollo social de la infancia. La segunda, es parte del trabajo realizado dentro de la asignatura Ilustración Infantil, de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Nacional de Colombia, en la cual desarrollo módulos con temáticas especiales, como por ejemplo el maltrato, el trabajo, la situación de la niñez en la ciudad, enfermedad y abandono, uso de tecnologías actuales, entre otras.

Pretendo ofrecer algunos elementos para reflexionar sobre diversas maneras de abordar temas de niñez en ilustraciones dirigidas a públicos adulto e infantil a través de medios impresos y audiovisuales y de su impacto en la divulgación de ideas, valores y prejuicios acerca de la infancia.

Para ello tomé como pretexto seis temas que fueron recurrentes en distintos proyectos de ilustración.

### **Introducción**

Los clichés, los temas recurrentes, las idealizaciones de la infancia desde la perspectiva adulta, son características de muchas ilustraciones con temáticas de niñez que circulan a través de medios impresos y digitales. A partir de esas imágenes es posible comprender los modos en que se entiende la experiencia infantil en distintos contextos de su vivencia como seres sociales.

Es fundamental desarrollar una mirada crítica sobre este tipo de ilustración para pretender realizar propuestas visuales responsables, que resulten próximas a experiencias actuales de la infancia de tal modo que, como *textos visuales*, constituyan testimonios y formas de reconocimiento en relación con los gustos de los niños, sus diversiones, actividades y diversas presiones sociales a las que se enfrentan, tales como moda, uso de tecnologías de pantalla, pertenencia e identidad en grupos sociales, el trabajo en la ciudad, maltrato y abuso sexual, enfermedad, entre las más comunes.

Este texto enfatiza en los criterios para la concepción de la ilustración, cuando se trata de desarrollar una visión amplia, al pretender, no siempre con éxito, eludir los prejuicios y los lugares comunes en la iconografía de lo infantil ilustrado. Se basa principalmente en ilustraciones que realizo para distintas entidades cuyo interés es la protección de la niñez; para este caso, en su mayoría son diseños dirigidos a adultos comprometidos en esta área del trabajo social.

### **Nota al margen: El ilustrador como artista y comunicador**

Una acotación que deseo hacer al iniciar esta reflexión es que el ilustrador, dada la materia que maneja, en muchos casos se ve enfrentado a una contradicción: de una parte, es un artista gráfico en virtud de la libertad que posee para desarrollar un lenguaje propio, es decir, que a través de las técnicas y

procedimientos crea imaginarios con los cuales da forma a un universo visual que posee un acento individual, el cual madura a través del tiempo y puede diferenciarlo o identificarlo con distintas corrientes o escuelas gráficas, sean éstas locales o universales.

De otro lado, se siente obligado a ser un comunicador, alguien que traduce un concepto para que sea legible e inteligible para un público mas o menos definido, de modo que las pretensiones estéticas mas subjetivas deben subordinarse ante la obligatoriedad del fin práctico pretendido con la ilustración. Y ¿cómo resuelve esta contradicción? Desde luego, cada ilustrador encontrará maneras de definir su trabajo. En particular, considero que la ilustración, como forma de expresión, acoge amplias posibilidades plásticas, deviene en propuestas (visuales, para el caso) que pueden llegar a trascender en la cultura por sus aporte a la riqueza visual de su contexto sin que esto genere una interferencia con el objetivo comunicativo. La debida subordinación al tema, el estar obligado a la comunicación de una idea predeterminada no la considero una limitante de la creatividad o la libertad de la expresión gráfica: el argumento *a priori* es en este caso una de las variables dentro del proceso de creación. Con esto señalo que la ilustración *puede ser considerada una forma de arte*, sin que ello signifique que toda ilustración es una *obra de arte*. Ser una obra de arte no es un fin en sí mismo de la ilustración; quizás lo que suele ser muy generalizado es que tal valor es el tiempo y la perspectiva histórica las que suelen asignárselo, aun en el caso de que sean artistas quienes hayan sido sus autores. Por ejemplo, muchas de las ilustraciones de artistas como Sergio Trujillo Magnenat o Santiago Martínez Delgado en Colombia,<sup>1</sup> hoy en día las apreciamos fuera de su contexto original, como piezas que adquirieron un valor estético que trascendió las exigencias inmediatas para las que fueron creadas. Asumo esta postura teniendo en cuenta los valores absolutos e íntimos de la creación, que me involucran como persona en mis distintos niveles de experiencia, que de algún modo estarán implícitos en mi trabajo gráfico. Sin embargo, es necesario no perder de vista que hay otras tensiones fundamentales que participan en este tipo de experiencias, una de ellas es el contexto dentro del proyecto editorial que muchas veces se enmarca en exigencias concretas de mercado, cuyos objetivos generalmente no están sintonizados con la investigación estética, pero este es un tema que por el momento está fuera de la intención de este texto.

### **El adulto a la altura de los niños**

Una idea que se ha extendido durante mucho tiempo es la mostrar al adulto como autoridad, instruyendo y en otros casos reprendiendo. En el papel de transmisor de conocimiento aparece como aquel que informa *al que no sabe*, muchas veces asociado a la institución escolar, dentro de sus ámbitos y reglas a

---

<sup>1</sup> Artistas colombianos cuya obra fue muy influyente a partir de las primeras dos décadas del siglo XX. Un aspecto muy importante para indagar es el de cómo se encargaban los trabajos de ilustración a estas personalidades, con qué motivación o interés eran contratados y cómo asumían ellos estos encargos. Muchos de sus trabajos aparecieron en publicaciones seriadas de la época como la revista *Vida* o cartillas escolares en el caso de Sergio Trujillo Magnenat.

menudo excluyentes del aprendizaje que se da en otros espacios de la vida cotidiana.

Representar a los adultos en situaciones en las que comparten experiencias con niños es un motivo para evidenciar distintos tipos de relaciones. Los adultos pueden entonces mostrarse como consejeros, acompañantes o cómplices capaces de entender las necesidades de los niños, de modo que es posible crear imágenes opuestas a los modelos de autoridad que desconocen los intereses particulares de la infancia.

Las ilustraciones pueden aportar a la construcción de imaginarios que den cuenta del valor del tiempo libre, que promuevan ideas sobre la solidaridad y el buen trato, que reconozcan al niño en su capacidad por descubrir y emprender proyectos, dueños de una experiencia y conocimientos particulares de los cuales el adulto también aprende.

### **Paisaje de ciudad, desde la perspectiva de los niños.**

La visión de la ciudad en la experiencia de los niños ofrece una gran cantidad de opciones. La ciudad, especialmente en nuestro contexto latinoamericano, puede ser vista como un lugar hostil o agresivo. Sin embargo, también es un escenario multiforme, que ofrece gran cantidad de información, que permite ubicar rasgos esenciales de la cultura de la cual son parte los niños. Es un lugar ideal para confrontar ideas, creencias, gustos, lo mismo que para reconocer diferencias y apropiarse de ideas sobre el respeto y lo que significa vivir en comunidad.

Los elementos presentes en la ciudad (y luego reflejados en la ilustración), forman parte de un lenguaje urbano que los niños descubren paulatinamente. A través de las ilustraciones pueden surgir preguntas acerca de las más diversas situaciones problemáticas y contradictorias.

En particular, la calle se ofrece como un texto que debe ser interpretado por los niños pero del que ellos también son protagonistas. Las ilustraciones pueden orientar la mirada hacia diferentes niveles de comunicación presentes en una misma superficie visual; por ejemplo, al plasmar las formas de intercambio comercial o de información a través de la representación de los actuales centros comerciales, quiscos de exhibición, ventas ambulantes (en calles o transporte público) o las diferentes formas de flujo simbólico que tiene que ver con el reconocimiento de objetos y prácticas culturales asociadas al conocimiento, la esperanza, la fe, los sueños, los temores, los fantasmas, los mitos y los personajes con los que se construye la forma de ser.

### **Escolaridad, juego, amistad: temas recurrentes.**

Casi podemos decir que son temas universales. Las ilustraciones crean la oportunidad de reconocer y revelar redefiniciones de estos valores, en cuanto a formas actuales de socialización, y los entornos objetos y prácticas donde ello ocurre.

En cuanto a la escolaridad, es posible promover diferentes opciones que incluyan además del esquema educativo formal, otro tipo de experiencias relacionadas a formas de aprendizaje no convencional, que surgen como

alternativas a prácticas pedagógicas basadas en viejos principios de instrucción desligados del interés y respeto por la experiencia infantil.

Muchas alternativas de escolaridad e incluso la no escolaridad como opción, pueden estar presentes de diversos modos en las ilustraciones, las cuales serían testimonios de un dialogo amplio acerca de la educación y de los modelos pedagógicos, por ejemplo a través escenas donde se muestren adultos y niños interactuando en ambientes de aprendizaje que suceden dentro o fuera de la arquitectura escolar, acudiendo a objetos mas allá de la cartilla o útiles tradicionales, incluyendo personajes que correspondan a modelos alternos al del profesor-estudiante, lo mismo que el uso de tecnologías que cada vez son mas cotidianas.

En cuanto al juego, éste tiene un papel invaluable en la socialización y desarrollo de la personalidad de los niños. Ocurre que las ilustraciones de actividades lúdicas pueden caer en generalizaciones o estereotipos acerca del rol o clase de juego de acuerdo con intereses de niñas o niños.

La iconografía de las formas actuales de juego pueden incluir roles no tradicionales de niñas y niños además de otros aspectos. Como ilustrador cabe preguntarse acerca de cuáles son escenarios de juego que utilizan actualmente niños y jóvenes: centros comerciales, centros comunales, espacios virtuales en red que crean otros tipos de socialización o videojuegos a través de dispositivos portátiles individuales <sup>2</sup>... o sobre nuevos usos de espacios convencionales de esparcimiento.

Espacios de aprendizaje y espacios de participación lúdica son ideales para el desarrollo de formas de socialización de los niños. Ilustrar la amistad, siendo un concepto tan complejo y abstracto, puede aprovechar estas escenas que suelen ser temas ampliamente difundidos. A su vez, es un aspecto que lleva implícita una amplia posibilidad de tratar valores tales como respeto por la integridad, la diferencia, aceptación en grupo, sentido de pertenencia, solidaridad, entre otros.

### **Intimidad, gustos, decisiones autónomas.**

Momentos en los que los niños deciden, fuera de la influencia adulta, acerca de su presentación personal y cuidado del cuerpo, o formas individuales de empleo del tiempo libre, acceso a mensajes mediáticos, gusto por la música, etc., constituyen un espectro muy amplio de pretextos para la ilustración.

Así mismo, ilustraciones que aborden con sensibilidad, detallando estos aspectos, contribuirán a promover ideas que apoyen el libre desarrollo de la personalidad de los niños, a la vez que estimulan la comprensión por parte de los adultos

### **Niños como líderes de su comunidad.**

En América Latina existen muchas experiencias en las que, desde sus posibilidades, y sin afectar su integridad, los niños hacen aportes significativos.

---

<sup>2</sup> Me refiero a modos de juego conectada en línea por la Red en tiempo real (*on line*) que crean comunidades virtuales, o a través de CD ROM (*off line*), o mediante dispositivos tipo consola, videojuegos con soporte de aparatos móviles como celulares o pantallas *PSP*, *Game Boy*, con variaciones de diverso alcance en la escala económica, lo mismo que *las máquinas* de juego locales de barrio.

Situaciones en las que ellos son protagonistas del mejoramiento de las condiciones de su entorno, por ejemplo al actuar como agentes culturales en la participación en eventos, que a la vez que posibilitan su desarrollo integral, ayudan a enriquecer el inventario cultural de su comunidad; o muchas veces aportando acciones o ideas que pueden contribuir a la construcción de alternativas para la solución de conflictos.

### **Retórica visual dirigida a niños.**

Las características de las ilustraciones retóricas permiten familiarizar a los niños con elementos de composición visual más o menos complejos, que en muchos casos están presentes en medios masivos de comunicación, por ejemplo, a través de la publicidad, cuando en ella se aprovecha esta posibilidad de las imágenes.

Los recursos retóricos de estas ilustraciones generalmente hacen referencia a la metáfora, la hipérbole, la sinécdoque, como sus formas más comunes. También son muy importantes las analogías entre fenómenos y formas.

Algunos elementos que pueden formar parte de ilustraciones retóricas son:

Síntesis formal: cuando se trata de imágenes no naturalistas; pueden ser esquemas o cuadros que representan ideas a partir de modos simplificados muchas veces basados en tratamientos geométricos básicos.

Codificación de color, cuando es utilizado para señalar, distinguir distintos tipos de información contenida en una imagen.

Integración de tipografía como parte del universo de la imagen (como textura) o para especificar alguna idea, es decir al crear correspondencia entre texto e imagen.

### **Conclusiones**

El trabajo del ilustrador, en cuanto hace parte de la producción simbólica de la cultura, se incorpora a la promoción de valores o conceptos que pueden tener o no aceptación social. Así como puede aportar ideas que enriquecen la visión sobre un tema (en este caso, sobre aspectos de infancia), también puede ayudar a consolidar prejuicios o viejos esquemas sobre los que entendemos la realidad de nuestros niños. Ser consciente de ello le permite a quien ilustra, abordar con mayor responsabilidad su oficio.

A medida que se reflexiona sobre temas cruciales de la niñez en la actualidad y dentro de las condiciones específicas de nuestra cultura latinoamericana, las posibilidades iconográficas se hacen más diversas y exigentes. Pretender abordarlas con criterios amplios exige un trabajo constante de observación crítica de la realidad, de estudio de las diferentes técnicas de creación gráfica, no solamente desde el aspecto práctico sino también en el conceptual. También es necesario aproximarse al legado de muchos ilustradores de todo el mundo, quienes durante distintas épocas han hecho aportes significativos en este campo, el cual tiene relación con distintas áreas del conocimiento que se ocupan de los temas relacionados con niñez.

## Referencias de trabajos personales

Algunos de los trabajos en los que participé como ilustrador, sobre los que desarrollé el presente texto, (todos elaborados en Bogotá, Colombia) son:

1. *Autoevaluación y fortalecimiento de Instituciones de protección a la infancia. Serie de trece volúmenes*, producida por Unicef y Fundación Restrepo Barco. Bogotá, Colombia, entre 1997 y 2001.
2. *Abuso Sexual: una orientación para la denuncia*. Publicada por la Sociedad Colombiana de Pedagogía, SOCOLPE y Personería de Bogotá, 1998.
3. *Dame la mano y te cuento*. Relato que trata sobre la experiencia de niños desplazados de Colombia. Fundación *Save the Children*. 1999.
4. *El buen trato en la familia y en la escuela*. Publicación de Convenio del Buen Trato y Fundación Restrepo Barco, 2000.
5. *Niñez, delito y medios de comunicación*. Publicación de la Fiscalía General de la Nación y Fundación Restrepo Barco, 2001
6. *Gráficos contra el maltrato infantil*. Proyecto de iniciativa personal, pronto a lanzarse en la *Web* y que pretende promover el flujo de imágenes críticas frente al tema del maltrato contra los niños.

## Estudiantes de Ilustración Infantil

También fueron importantes los aportes actividades y ejercicios de ilustración realizados por los estudiantes dentro de la asignatura a mi cargo *Ilustración infantil*, de la Escuela de Diseño Gráfico, Son estudiantes de distintas facultades de la Universidad Nacional de Colombia.

## Referencias de ilustradores

Quienes además que me han aportado en mi desarrollo como ilustrador ofrecen importantes trabajos en distintos temas relacionados con este texto. Algunos de ellos son:

*Anthony Browne* (Varios títulos), por el tratamiento hipertextual de sus temas. Su trabajo constituye un gran aporte para la educación visual y enriquecimiento de la sensibilidad infantil.

*Dave McKee* (especialmente el libro *El cochinito de Carlota*), por la inclusión de la ciudad como parte de la vivencia infantil con modos visuales de narrar hipertextualmente.

*Angela Lago*, en su libro *De noche en la calle* aborda el tema del trabajo infantil en la calle problemática muy común de la ciudad latinoamericana.

*Ivar DaColl* (Serie de libros *Chigüiro* y otros) asume temas como la solidaridad, la amistad, la frustración, la autovaloración.

*Elzbieta* (libro *Flon-Flon et Musette*) Sobre los niños que padecen las guerras, no importa en qué lugar del mundo se encuentren.

*Claude Dessons* –ilustraciones- *Anne-Marie Chapouton* –texto- del libro: *Tani la Muñeca* y *Ulises Wensell* –ilustraciones- *René Escudíé* –texto- su libro *Nico y Sebas*, su tema es la oposición entre racismo e inclusión a través de la amistad de dos niñas, en el primer caso y de dos niños en el segundo.

Xosé Cermeño –texto- y Avi –Ilustraciones. Libro: *Mi tía es verde*. A través de una divertida historia se trata el tema del respeto por la diversidad.

**Carlos Martín Riaño Moncada**

Diseñador Gráfico y Especialista en Diseño Multimedia.

Docente de la Escuela de Diseño Gráfico y de la Especialización en Diseño Multimedia de la Universidad Nacional de Colombia. Ilustrador y autor de libros infantiles. Conferencista en eventos como el Segundo Encuentro Latinoamericano de Diseño, Buenos Aires, Argentina, 2007, X Feria del Libro Santo Domingo, República Dominicana, 2007 y en el Tercer Festival de la imagen en Manizales, Colombia, entre otros.

[cmrianom@unal.edu.co](mailto:cmrianom@unal.edu.co)