

## **El Proceso de ilustración: indagación, diseño, pensamiento creativo**

### **Ramón Ortega Enríquez**

Tecnólogo Delineante de Arquitectura de la I.U. CESMAG, Diseñador Gráfico egresado de la Universidad de Nariño, Candidato a Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Actualmente se desempeña como director del Programa de Diseño Gráfico. Docente investigador del grupo de investigación ALARIFE de la Facultad de Arquitectura y Bellas Artes de la I.U. CESMAG, Co-autor de los libros Pasto Republicano, Espinosa y Santacruz: dos arquitectos, dos épocas y Elementos tipológicos de la Arquitectura republicana en Pasto. Autor de varios artículos para revistas de circulación regional y nacional. En este momento hace parte del grupo de investigación Tipos Móviles del programa de Diseño Gráfico de la I.U. CESMAG. Ha ilustrado para los libros Pasto Republicano, Espinosa y Santacruz: dos arquitectos, dos épocas, Elementos tipológicos de la Arquitectura republicana en Pasto, Manual Nariñense de Historia Tomo 1. XV Bienal de Arquitectura Colombiana, Revista OH! Nariño, Infectados Magazine y Revista Logos entre otros. Docente Hora Cátedra de la Universidad de Nariño.

Institución Universitaria CESMAG, Director del Programa de Diseño Gráfico  
Pasto, Colombia

[ramón.2211424300@ucaldas.edu.co](mailto:ramón.2211424300@ucaldas.edu.co) // [rortega@iucsmag.edu.co](mailto:rortega@iucsmag.edu.co)

### **Resumen**

En primera instancia, la ponencia ofrece una mirada sobre la ilustración, su proceso creativo, concepto, antecedentes históricos y función comunicativa. Seguidamente, propone una alternativa metodológica para abordar proyectos de ilustración derivados del contexto mediante un proceso que articula la investigación, el diseño y el pensamiento creativo. Se inicia con un planteamiento acerca de la ilustración como disciplina para ahondar en una estrategia metodológica que traza un posible camino para abordar proyectos de ilustración desde la generación de ideas hasta la puesta en común de resultados.

### **Palabras clave**

Ilustración, imagen, investigación en diseño, proceso de diseño, pensamiento creativo, método.

### **Texto**

La siguiente reflexión se aborda desde el campo de la ilustración gráfica, especialmente desde su proceso creativo. El interés de hablar sobre este tema se basa en que los aportes teóricos sobre la ilustración son incipientes, las contribuciones teóricas se han hecho desde perspectivas individuales e independientes, porque la literatura sobre el tema aparece dispersa, por la falta de interés del sector académico en acercarse a la ilustración desde la teoría, porque la mayoría de ilustradores concentran su atención en la práctica y no evidencian textualmente su proceso, porque muchos estudios y discusiones se han focalizado en el diseño, el arte y su relación con la ciencia, las humanidades y la tecnología; de cuyo ejercicio, se ha configurado un importante cuerpo de conocimientos que hacen reconocer estos campos como disciplinas distintivas, cosa que no pasa con la ilustración que es vista como una forma de expresión.

Antes de definir lo que es la ilustración y describir su proceso de creación, es necesario preguntarse ¿en qué campo se inscribe la ilustración? ¿en el arte o en el diseño? Esta disyuntiva se puede esclarecer si se piensa en la funcionalidad, la intencionalidad y en la cuestión formal por considerar algunos aspectos. En el primer caso, cuando una imagen se hace por encargo, con un uso específico de comunicación y se dirige a una audiencia y contexto

determinado se puede enmarcar dentro del campo del diseño, mientras que si la imagen se independiza del encargo y se abre al gran público para despertar diversas sensaciones y lecturas se acerca al terreno del arte. En segundo lugar, si la imagen se piensa con un objetivo de comunicación determinado y para ser reproducida por diferentes medios se aproxima al diseño, pero si se concibe como un producto de exhibición para la galería o un espacio escénico se relaciona con el arte. Por otra parte, si una ilustración se configura estéticamente con base en unas determinantes y condicionantes (lenguaje gráfico, color, forma) se vincula con el diseño, pero si se ejecuta de manera libre y autónoma se aproxima al arte. Sin embargo, estos aspectos no se dan por regla general ya que la ilustración puede alejarse o acercarse a cualquier de los dos campos lo que hace que se ubique en medio del arte y el diseño.

Particularmente, la ilustración en el área del diseño se encamina a la narración de historias, usualmente se inspira en textos literarios, ideas o conceptos a comunicar o se emplea para acompañar textos literarios complementando lo que estos expresan; de hecho, la ilustración surgió a partir de los dibujos hechos en los manuscritos medievales (Siglo XV), texto e imágenes se combinaron creando un sistema que se mantiene vigente hasta hoy en día. La aparición de las técnicas de impresión y reproducción amplió el uso de las imágenes, permitieron la difusión del arte, favorecieron el desarrollo de distintos tipos de ilustración, así como valorar la habilidad y capacidad de representación del ilustrador. Para resumir este punto André Ricard en su texto *Diseño: ¿el arte de hoy?* afirma que “las obras de diseño van más allá del simple gusto estético. Permiten una evaluación racional de los contenidos que proponen. Su valor cultural resulta medible” [1] (Ricard, 2010, p. 99), en esta idea da cuenta de la carga expresiva de las obras de diseño y la conexión que existe entre las tendencias estéticas y las actitudes ideológicas del autor de la obra, el contexto y la audiencia a quien se dirige; también se refiere, a que la simple posesión de representaciones formales no constituye conocimiento ya que la obra necesita de una mente que las interprete; es decir, que las imágenes visuales dibujan información y por consiguiente se necesita conocimiento para leer e interpretar la imagen.

A partir de esta aproximación al tema, es conveniente precisar el concepto de ilustración; al respecto, Lawrence Zeegen en su texto *Principios de ilustración*, afirma que: “la esencia de una ilustración radica en el pensamiento - las ideas y los conceptos que forman la columna vertebral de lo que una imagen intenta comunicar -. La función del ilustrador consiste en dar vida y forma visual a un texto o mensaje” [2] (Zeegen, 2006, p. 17). Esta noción pone de manifiesto tres aspectos fundamentales: el pensamiento creativo, el proceso de creación de imagen –ilustración- y la función comunicativa. De hecho, la ilustración y su potencial comunicativo permite hacer frente a problemas de comunicación derivados de la cultura y la sociedad mediante soluciones novedosas, el uso consciente del lenguaje y, porqué no, del virtuosismo en el manejo de la técnica de la ilustración.

Desde esta perspectiva, se deduce que la ilustración no consiste solo en elegir una técnica, un estilo gráfico o un método determinado ya que esta debe sustentarse en el conocimiento o concepto que se quiere comunicar, implicando un desafío al pensamiento para poder modelar el mensaje de forma eficiente y creativa; es decir, que las

ilustraciones no solo deben ostentar una exquisita apariencia sino que deben transferir información sobre determinado tema. De ahí que las ilustraciones, como lo manifiesta Zeegen, son historias que unen al ilustrador y a la audiencia en los procesos de comprensión de la imagen permitiéndole obtener información más allá de su mensaje explícito.

Sobre este tema, Carlos Riaño, en su libro *La ilustración desde la perspectiva de lo digital* plantea que “el concepto de ilustración está asociado a una función cognitiva de la imagen; quiere decir, que la imagen revela sentidos vedados para otras formas de comunicación, como por ejemplo el texto escrito, el cual constituye su contexto más común” [3] (Riaño, 2010, p. 25). Con este planteamiento se infiere que la imagen debe informar, debe dar cuenta de una idea, un acontecimiento, un pensamiento que amplíe la visión de otras formas de comunicación. Es así, que una imagen se convierte en ilustración cuando cumple con una intención de comunicación y representa pensamientos enmarcados dentro de una audiencia y contexto determinados. Al respecto, Kevin Lynch en su libro *La imagen de la ciudad* menciona que “las imágenes son el resultado de un proceso bilateral entre el observador y su medio ambiente. El medio ambiente sugiere distinciones y relaciones, y el observador -con gran adaptabilidad y a la luz de sus propios objetivos- escoge, organiza y dota de significado lo que ve [...] la imagen de una realidad determinada puede variar en forma considerable entre diversos observadores” [4] (Lynch, 1959, p. 15), de esta manera, señala el carácter polisémico de la imagen por la incidencia del entorno donde esta se ubica y los procesos de significación a los que se ve avocada por la capacidad de lectura del observador.

Como conclusión a esta primera parte, conviene citar algunas definiciones de ilustración que enfatizan en la función de comunicar de forma esencial, como la que presenta Terence Dalley en la *Guía completa de ilustración y diseño*: “El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración” [5] (Dalley, 1999, p.10). Por su parte, Abraham Moles concentra su análisis en el concepto de grafismo funcional, en el que cabe la ilustración, planteando que el “conjunto de técnicas que, fuera de lo escrito, tiene como finalidad —y con ello miden su eficacia— transmitir datos, conocimientos e informaciones, hacer que se comprendan las relaciones entre seres o entre partes. Se trata del amplio mundo del esquema, del diagrama, de la imagen que recibe el calificativo de ‘funcional’ precisamente porque se justifica ante todo por su función y nunca principalmente por su belleza aunque, en realidad puede alcanzar, sola o en asociación con el texto, un valor estético que cada vez se buscará con mayor ahínco.” Se podría deducir que hay un valor estético ineludible en las ilustraciones que las distingue de las imágenes que están determinadas solo para llevar información.

Ahora bien, aclarado el concepto de ilustración, esta segunda parte de la reflexión centrará la atención en el proceso de ilustración y sus implicaciones. De esta manera, se propone una alternativa metodológica para ilustrar que permitirá abordar proyectos de ilustración derivados del contexto. Esta propuesta, se basa en la revisión de literatura sobre el tema y ante todo de mi propia experiencia como ilustrador. El objetivo es organizar –sistematizar-

el conocimiento desde el hacer y proponer un posible camino para ilustrar tomando consciencia de los escollos que quedan cuando se trabaja por mera intuición.

Antes de esbozar una posible propuesta metodológica para procesos de ilustración, es importante recordar brevemente algunos acontecimientos históricos sobre modos de proyectar y metodologías de diseño reseñados por Fernando Julián Pérez en su texto Metodología del diseño, historia y nuevas tendencias en el que se destacan los siguientes hechos: la unión del arte y la técnica por parte de los artesanos de la edad media, la separación en el siglo XVII –XVIII del arte y la técnica a causa de las nuevas formas de producción de objetos durante revolución industrial, la implementación de métodos proyectuales para la creación de objetos en la Bauhaus de la mano de Doesburg, Gropius, Meyers y Breuer; el auge de las metodologías de diseño, desde 1950, gracias la masificación e institucionalización de la enseñanza del diseño. A partir de los años de 1960 se propusieron métodos con el uso de ordenadores en el proceso de diseño equiparándolos con las disciplinas científicas, se destacan los aportes de: Archer Asimov, Alger, Jones. Particularmente, Archer propuso un método para el proceso de diseño en tres etapas: analítica, creativa y de ejecución. El método desarrollado por Gugelot y ampliado por Burdek para la escuela de la ULM en el que se consideró la información, las necesidades del usuario, aspectos funcionales, aspectos formales, ideación, prototipado y producción constituyendo un baluarte metodológico. En los años 70s Jones y Munari configuraron procedimientos sistemáticos para abordar procesos de diseño, sus métodos proyectuales consistían en una serie de operaciones tales como: recopilación y análisis de datos, estudio de materiales y disponibilidades tecnológicas, ideación y creatividad, prototipado y verificación. Por su parte, Maldonado y Dorfler (1977) hicieron énfasis en la articulación de todos los factores que participan en el proceso de diseño, tales como: funcionales, simbólicos, culturales y de producción. Hoy en día la transformación industrial y el avance tecnológico están generando cambios importantes en los procesos, métodos y herramientas de diseño donde el trabajo centrado en el usuario, el trabajo colaborativo y la interdisciplinariedad son fundamentales para modelar soluciones rápidas, de calidad y con contundencia comunicativa. Si bien, las metodologías se han pensado para el desarrollo del trabajo proyectual en diseño, estas tienen incidencia en el campo de la ilustración toda vez que los procesos de creación de imagen deben afrontarse de manera sistemática y no como simple producto de la inspiración, la intuición y la creatividad innata; al respecto, Carlos Riaño en el texto Metodología para el diseño del cartel social desde América Latina indica que “el proponer un abordaje metodológico implica tomar una postura ante el proceso de creación, una que asuma el entendimiento de la creación más allá de la inspiración y de la creatividad como un acercamiento lógico” [6] (Riaño, 2010, p. 33).

Por lo tanto, en los procesos de ilustración el reto es pensar en el concepto y la configuración del mensaje a comunicar a la audiencia siendo aquí donde se presenta con frecuencia la falta de claridad por parte de quien construye el mensaje, lo que hace que el receptor tenga problemas para descifrarlo y entenderlo. En esta misma línea, otro desafío en los procesos de ilustración es la calidad estética para hacer del mensaje algo impactante y

atractivo visualmente; sin embargo, cuando se privilegia el virtuosismo artístico y la apariencia por encima de lo conceptual, la imagen se eleva al plano de lo contemplativo y sesga la lectura de la obra. Es aquí donde surge la necesidad de abordar la imagen como un proceso de pensamiento que materializado gráficamente pueda generar nuevo conocimiento. Sobre esta apreciación Hans Gadamer en *La actualidad de lo bello* afirma que “la auténtica portadora de la belleza en la obra es la forma” [7] (Gadamer, 1991, p.74) y luego aclara que “en la representación de la obra no se trata de que ella represente algo que no lo es (alegoría), no dice algo para que se piense en otra cosa, en ella misma debe encontrarse lo que quiere decir”, de este modo se configura la identidad de la obra en el sentido en que “la identidad de una obra consiste en que hay algo que entender” [8] (Gadamer, 1991, p.96). Esta cita resalta la importancia de la forma y los sistemas de representación de una obra como vehículo para comunicar y potencializar el significado de la misma. Se busca entonces que la creación de imagen, a través de un proceso metodológico, se asuma desde una nueva forma de pensar, considerando la audiencia a quien se dirige el mensaje, el contexto donde son creadas y ubicadas las imágenes y se potencie el juicio estético y capacidad de representación –estética particular- de quien construye el mensaje. Es así, como a partir de lo anterior se traza la siguiente propuesta metodológica, la cual está abierta a debates y discusiones:

**FASE 1/** Para ilustrar se debe arrancar con la indagación. Bruce Archer en *A view of the nature of design research* señala que la “Investigación en diseño es una indagación sistemática cuyo objetivo es el conocimiento de , o en , la encarnación de la configuración, composición , estructura, propósito, valor y significado en las cosas y sistemas artificiales”. En contraste con esta afirmación, Ardra Cole y Gary Knowles en *Arts Informed Research* manifiestan que “el proceso de investigación creativa [...] es definido por la apertura a las amplias posibilidades de la imaginación humana. En lugar de adherirse a un conjunto de directrices rígidas para la recolección y trabajar con material de investigación, [...] la metodología sigue un proceso más natural de compromiso confiando en decisiones de sentido común, intuición y una respuesta general al flujo natural de acontecimientos y experiencias” [9] (Cole, A. & Knowles, G. 2007, p.7).

A partir de estas dos visiones, se propone que el proceso de ilustración inicie con la investigación como proceso que combine la objetividad y la subjetividad, la reflexión y la creatividad. Entonces se propone iniciar con la labor de reunir e interpretar información textual y gráfica sobre los temas a ilustrar para dotar a las imágenes de soporte conceptual, cognitivo y semántico. Cuanta mayor información se tenga, más rotundo será el concepto creativo que origina las ilustraciones. Siguiendo a Zeegen, es vital estructurar un relato amplio, desde diferentes ópticas pero sin perder de vista los conceptos originales. Una vez recogida la información y las referencias visuales del tema es necesario identificar las ideas fuerza o palabras clave con sus significados y acepciones para encontrar fuentes de inspiración que conduzcan a la creación de imágenes, en efecto: “es escarbando y ahondando en el lenguaje como se visualizan los caminos creativos para dar luz a las ilustraciones” [10] (Zeegen 2006, p.17). En esta fase es preciso considerar las características del público para quien se ilustra, pues éste permite modelar respuestas

acordes a sus necesidades. La definición de palabras clave y la creación de instrumentos son útiles para ilustrar: la información resultante del proceso de indagación es susceptible de agruparse por categorías y de hacerse visible a través de herramientas que proporcionen a los ilustradores elementos conceptuales y formales. Los diagramas son útiles y prácticos cuando se trabaja con muchos datos o información difícil de recrear visualmente. Éstos permiten identificar relaciones entre los conceptos, enlaces visuales, clarificar pensamientos y a marcar pautas para la creación de la imagen. Las palabras clave se pueden ordenar en tablas, mapas o formularios conceptuales y formales que ayuden a definir puntos de referencia y guías visuales para ilustrar. Los enlaces y conexiones entre palabras clave definen conceptos para ilustrar: con los datos categorizados se establecen múltiples conexiones entre palabras o imágenes para encontrar nuevos significados o nuevas conexiones. La yuxtaposición de dos o más elementos pueden conducir a una nueva idea o a direccionar una idea desde diversos enfoques. El proceso de selección de palabras y búsqueda de enlaces tanto conceptuales como visuales debe ser dinámico, espontáneo y seguir caminos desconocidos. En síntesis Ezio Manzini en *New Design Knowledge* anota que “todo buen proyecto complejo requiere una buena investigación en diseño” y que “el diseño es una disciplina que combina creatividad y subjetividad con una dosis de reflexión y argumentación en sus decisiones” [11] (Manzini, 2009, p. 3).

FASE 2/ La representación de los conceptos apoyada en los principios visuales y retóricos de la imagen, generan ilustraciones contundentes. A partir de las palabras clave se inicia la fase de esquemática: con trazos simples, ligeros y naturales se da el primer paso para visualizar el concepto y otorgar sentido a las ilustraciones posteriores. Por otra parte, para que en la creación de imágenes no se revele literalmente la idea o concepto, se recurre a un lenguaje figurado que apele a la imaginación, la fantasía, la persuasión, la dialéctica, la utilización de imágenes que no representen cosas reales, las figuras retóricas, los principios de composición; en esta instancia, es donde se evidencia el pensamiento creativo; con respecto a este punto, Gianni Rodari en *La gramática de la fantasía* expresa que “Es necesario usar la imaginación incluso para deshacer el camino andado, para desnudar la fábula de sus colores vivaces, y llegar al meollo de su secreto” [12] (Rodari, 1983, p. 167). Para ilustrar se requiere de elementos inspiradores. Los datos, los referentes y los recursos compilados son fuentes de inspiración. Una palabra, una frase, una imagen pueden ser elementos inspiradores para ilustrar. Por ello el conjunto de referencias es útil a la hora ilustrar y su uso depende de la intención comunicativa. A partir del ensamblaje de referencias (imágenes) se resignifican, recontextualizan y amplían los significados. Es así como un archivo de referencias constituye un elemento útil en el proceso creativo para derivar influencias y estéticas visuales que conduzcan a obtener ideas e inspiración para ilustrar. La técnica y la estética confieren significado de las ilustraciones: la aplicación de una determinada técnica y estética de ilustración amplía la gama de posibilidades comunicativas y semánticas de las imágenes; cada técnica y recurso estético aporta nuevas formas de expresar ideas. Las técnicas abren nuevas puertas y enfoques en la creación de imágenes. La selección de la técnica y la estética dependen del contexto donde serán dispuestas las ilustraciones. El ilustrador debe llevar el dibujo y la aplicación de técnicas hasta el límite, explotar todo su potencial expresivo para elevar el significado de las imágenes. El uso de un color, una textura, una forma,

una manera de ordenar los elementos en el espacio, le aporta informaciones a las ilustraciones y confieren potentes significados.

FASE 3 / Poner en común las ilustraciones valida el trabajo de los creadores. El proceso de ilustración no termina con la finalización de las imágenes, sino con su transferencia y valoración por parte de la audiencia. En el instante en que el ilustrador exhibe su obra en un contexto (galería, medio impreso, medio digital, internet) está expandiendo el campo semántico de sus ilustraciones por efectos de la lectura y apreciación de la audiencia; la visibilidad de las obras permite retroalimentar el trabajo de los creadores y de dinamizar sus usos culturales. Es en esta fase donde se comprueba si el mensaje que se quería comunicar es eficiente y produce los efectos esperados en términos de percepción y cambios de actitud frente a una situación. En este tercer momento se identifican las potencialidades y debilidades de la obra para corregir y avanzar en, todos los aspectos, los procesos de creación de imagen.

Así que, a partir de esta propuesta metodológica para ilustrar en tres fases es posible recrear, visualizar e inventar el mundo real y ficticio; por ello, es plausible trazar rutas que favorezcan los procesos de creación de imagen. Contar con un método de trabajo permite al ilustrador estar a la altura de los retos de la profesión, toda vez que el método no constituye un obstáculo, sino por el contrario: da libertad, flexibilidad y seguridad al ilustrador, a la vez que le posibilita ampliar su conocimiento acerca del oficio de ilustrar y una mayor comprensión del mundo que lo rodea.

### **Título e Información de Autor**

Centre el título en todo el ancho de la página en letra a 16 puntos, en negrita. Debajo, centre el nombre del autor o los autores en letra a 12 puntos en negrita, y después centre el currículo académico o trayectoria profesional de cada ponente, la dirección o direcciones en letra regular a 9 puntos. Los créditos adjudicados a una agencia de apoyo pueden incluirse en la sección de Reconocimientos, que se describe más adelante.

Ilustraciones a 300 dpi TIFF ó PNG

Deben estar ubicadas entre el documento, junto al texto que ilustran, preferiblemente en la parte superior o inferior de la página. Deje 0.6 cm entre imágenes en los márgenes superiores, inferiores a derecha e izquierda.

Figura 1. Este es un ejemplo de reseña para una figura. Note que todas las figuras y tablas deben ser referenciadas en el texto.  
©Respete los derechos de autor.

### **Notas al Pie**

De ser necesarias, ubique las notas al pie en la parte inferior de la página, a 9 puntos. Referéncielas con números de

superíndice.<sup>1</sup> Sepárelas del resto del texto con una pequeña línea horizontal.

### Citas y Extractos

De ser necesarias, sangre citas extensas y extractos a 10 puntos de la margen izquierda.

### Referencias

- [1] André, R. (2005) Diseño: ¿el arte de hoy?. En *Arte?Diseño. Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos*. Anna Calvera (ed.). Editorial Gustavo Gili.
- [2] Zeegen, L. (2006). *Principios de ilustración*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- [3] Riaño C. (2010). *La ilustración desde la perspectiva de lo digital*. Bogotá: Ediciones Universidad Nacional de Colombia. Colección "Punto Aparte".
- [4] Lynch, K. (2014) *La imagen de la ciudad*. Editorial Gustavo Gili.
- [5] Dalley, T. (1990). *Guía completa de Ilustración y diseño. Técnicas y materiales*. Madrid: Hermann Blume Ediciones.
- [6] Riaño C., De la Rosa J., & Bermúdez D. (2010). *Metodologías para el diseño de Cartel Social desde América Latina*. Bogotá: Ediciones Universidad Nacional de Colombia.
- [7] Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- [8] Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- [9] Cole, A. & Knowles, G., (2007) "Arts-Informed Research" en Knowles, G. & Cole, A. *Handbook of the Arts in Qualitative Research: Perspectives, Methodologies, Examples, and Issues*. Ontario Institute of Education Studies, University of Toronto, Canada. Sage Publications, Inc., USA, pp- 681-713, [en línea], disponible en: <http://dc.msvu.ca:8080/xmlui/bitstream/handle/10587/1102/Cole-Knowles-Arts-informed%20research.pdf?sequence=1> recuperado: 19 de marzo de 2009.
- [10] Zeegen, L. (2006). *Principios de ilustración*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- [11] Manzini, E. (2009) "New Design Knowledge" en *Design Studies*, vol 30, núm. 1, pp. 4/12.
- [12] Rodari, G. (1983). *La gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias*. Barcelona, España: Editorial Argos Vergara, S. A.

### Bibliografía

André, R. (2005) *Diseño: ¿el arte de hoy?. En Arte?Diseño. Nuevos capítulos para una polémica que viene de lejos*. Anna Calvera (ed.). Editorial Gustavo Gili.

Archer, B. (s.f.) *A View of the Nature of Design Research*, Department of Design Research, Royal College of Arts, London.

Cole, A. & Knowles, G., (2007) "Arts-Informed Research" en Knowles, G. & Cole, A. *Handbook of the Arts in Qualitative Research: Perspectives, Methodologies, Examples, and Issues*. Ontario Institute of Education Studies, University of Toronto, Canada. Sage Publications, Inc., USA, pp- 681-713, [en línea], disponible en: <http://dc.msvu.ca:8080/xmlui/bitstream/handle/10587/1102/Cole-Knowles-Arts-informed%20research.pdf?sequence=1> recuperado: 19 de marzo de 2009.

Dalley, T. (1990). *Guía completa de Ilustración y diseño. Técnicas y materiales*. Madrid: Hermann Blume Ediciones.

Gadamer, H. (1991). *La actualidad de lo bello*. Barcelona, España: Editorial Paidós.

Lynch, K. (2014) *La imagen de la ciudad*. Editorial Gustavo Gili.

Manzini, E. (2009) "New Design Knowledge" en *Design Studies*, vol 30, núm. 1, pp. 4/12.

Moles A., Janiszewski L. (1992). *El grafismo funcional*. Barcelona: Ediciones CEAC S.A. (Centro Internacional de Investigación

---

<sup>1</sup> Así luce una nota al pie. Procure evitarlas tanto como sea posible.



y Aplicaciones de la Comunicación).

Pérez F., Espinach X., Verdaguer N., & Tresserras J. Metodología del diseño, historia y nuevas tendencias. VI Congreso Internacional de Proyectos de Ingeniería, 2002 Barcelona.

Riaño C., De la Rosa J., & Bermúdez D. (2010). Metodologías para el diseño de Cartel Social desde América Latina. Bogotá: Ediciones Universidad Nacional de Colombia.

Riaño C. (2010). La ilustración desde la perspectiva de lo digital. Bogotá: Ediciones Universidad Nacional de Colombia. Colección "Punto Aparte".

Rodari, G. (1983). La gramática de la fantasía. Introducción al arte de inventar historias. Barcelona, España: Editorial Argos Vergara, S. A.

Zeegen, L. (2006). Principios de ilustración. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

### **Biografía de Ramón Ortega Enríquez**

Nación en Pasto, cursó estudios de tecnología en Delineante de Arquitectura e Ingeniería en la Institución Universitaria CESMAG campo en el cual se desempeñó como dibujante de proyectos de restauración de bienes de interés patrimonial en la ciudad de Pasto, participó en el estudio para la formulación del plan de protección y salvaguarda de la arquitectura patrimonial en Pasto y el proyecto de enlucimiento del barrio tradicional *el Charco* en la ciudad de Ipiales - Nariño. También realizó estudios de pregrado en Diseño Gráfico en la Universidad de Nariño y es candidato a Magister en Diseño y Creación Interactiva de la Universidad de Caldas. Actualmente es docente investigador y director del Programa de Diseño Gráfico de la Institución Universitaria CESMAG, docente hora cátedra del Departamento de Diseño de la Universidad de Nariño, integrante por el capítulo diseño visual del Consejo directivo de la Red Colombiana Académica de Diseño para el periodo 2016-2018. Se encuentra registrado en la plataforma ScienTI de Colciencias en [www.colciencias.gov.co/  
http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/EnRecursoHumano/inicio.do](http://www.colciencias.gov.co/http://scienti.colciencias.gov.co:8081/cvlac/EnRecursoHumano/inicio.do)

### **Reconocimientos**

La preparación de estas instrucciones y archivos de Word ha sido facilitada haciendo uso de documentos similares para aplicación a ISEA, Balance-Unbalance y el Festival Internacional de la Imagen.

### **Proceso de Revisión**

Los documentos serán revisados por un comité académico. Usted se encuentra en libertad de incluir su nombre, afiliaciones y citar sus documentos de manera natural, así como de firmar como anónimo, si así lo desea.

Dudas y preguntas: [foro@festivaldelaimagen.com](mailto:foro@festivaldelaimagen.com)