

TALLER DE ILUSTRACIÓN

CLASE 3

AR
Alejandra Romero



BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

KIICHI OKAMOTO



Kiichi Okamoto (1888-1930) fue un pintor e ilustrador japonés, conocido sobre todo por su trabajo en la ilustración infantil.

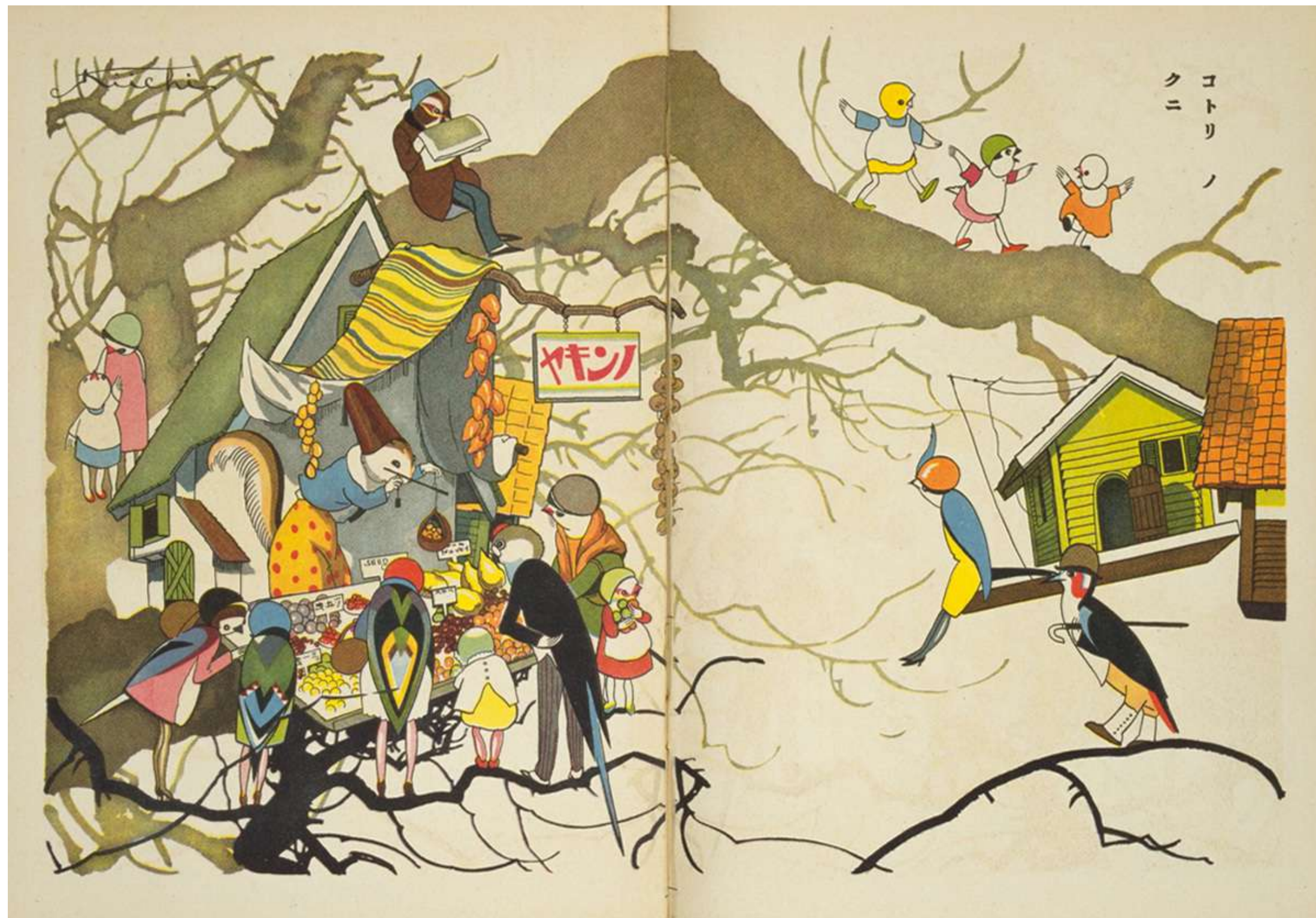
Asimilando influencias tanto de la pintura europea como de la tradición gráfica japonesa, emergió como una figura pionera que elevó el arte de la ilustración infantil en Japón a nuevos niveles de calidad y creatividad. Sus coloridas ilustraciones en revistas como **Kodomo no Kuni** lo convirtieron en el ilustrador para niños más popular de Japón en la década de 1920





BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

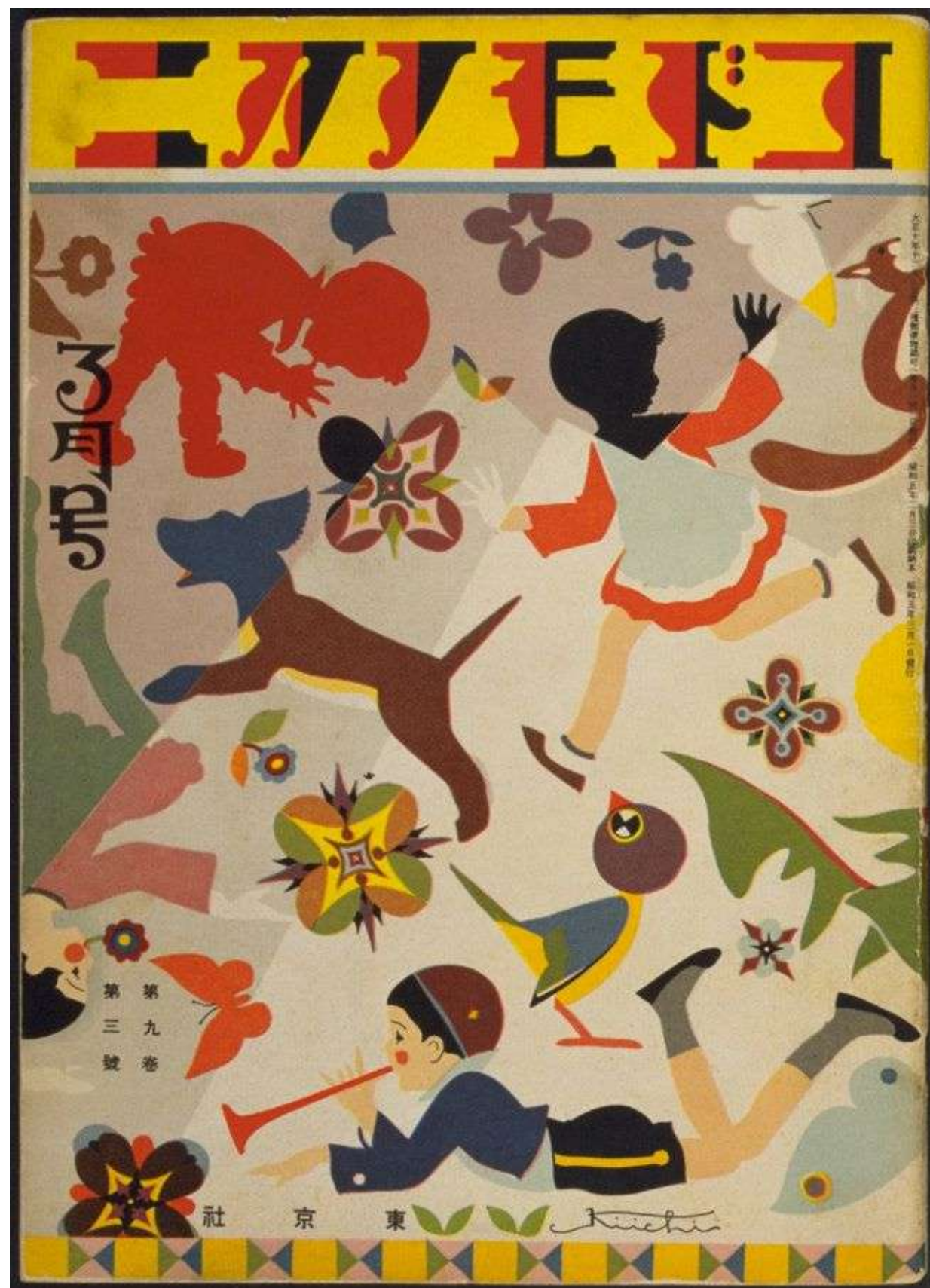
KIICHI OKAMOTO



BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

KIICHI OKAMOTO

La obra de Okamoto se caracteriza por una **técnica ecléctica** y un estilo visual de notable riqueza. Formado en la pintura al óleo occidental, supo combinar ese bagaje con técnicas gráficas japonesas tradicionales. Por ejemplo, fue activo en el movimiento **sōsaku hanga**, realizando grabados en madera (xilografías) que él mismo dibujaba y tallaba.



BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

¿Qué es el sōsaku hanga?

Es un movimiento artístico japonés que surgió a principios del siglo XX y defendía la idea de que el artista debía ser el único autor de su obra: debía diseñar, tallar y estampar su grabado por sí mismo. Esto contrastaba con el sistema tradicional japonés (ukiyo-e), donde el proceso estaba dividido entre varios especialistas (diseñador, tallador, impresor, editor).

Origen y contexto

- Surgió en la era Taishō (1912-1926), como parte de una ola de modernización e individualismo artístico influenciada por el arte occidental.
- Fue impulsado por una necesidad de expresión personal y por el interés en el grabado como forma de arte contemporáneo, no sólo artesanal o comercial.

El **sōsaku hanga** se desarrolló como una respuesta crítica y alternativa al movimiento **shin-hanga** (新版画), aunque ambos coexistieron durante el siglo XX y compartieron el deseo de revitalizar el grabado japonés.

- El shin-hanga tenía una visión más comercial y nostálgica, reeditando el sistema tradicional del ukiyo-e.
- El sōsaku hanga nació desde una perspectiva más moderna, individualista y artística, más cercano al arte occidental de vanguardia.

UKIYO-E



La gran ola de Kanagawa 1830 es una estampa japonesa del artista Katsushika Hokusai

SHIN-HANGA



La vista de las cuatro estaciones - Shiki no Nagame - La luna sobre el río
Shoun Yamamoto 1870-1965

SŌSAKU HANGA



Dos gatitos
Kaoru Kawano
Década de 1950



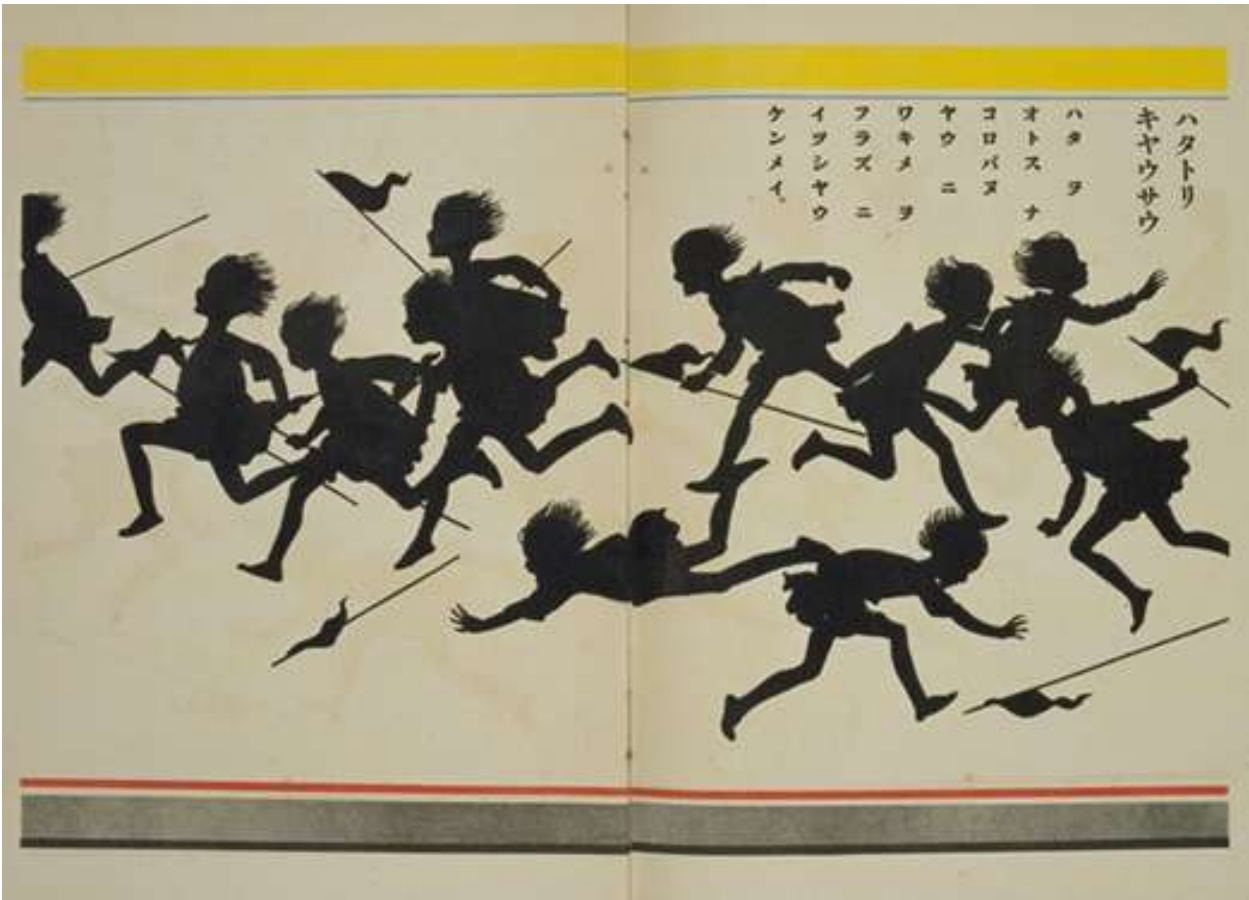


BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

KIICHI OKAMOTO



KIICHI OKAMOTO

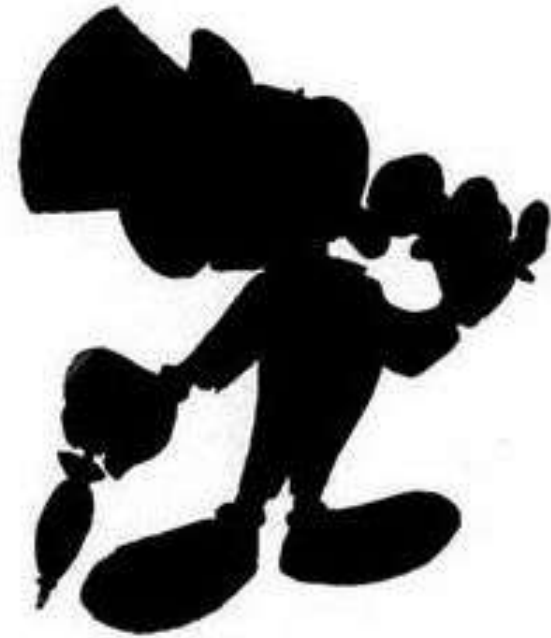


ARTHUR RACKHAM

(CLASE 2)



LA PRUEBA DE LA SILUETA



Una regla muy conocida en ilustración dice que una buena pose debe poder leerse en silueta.

Esto significa que deberías poder "rellenar" tu pose y aún así ver claramente qué está haciendo el personaje.

Por ejemplo, en la ilustración A, es bastante claro que Pepe Grillo está tomando un helado, incluso cuando la pose está completamente en negro; mientras que en la ilustración B, esto no sucede.

Actividad

Intenta rellenar tus propias poses extremas y ve si otras personas pueden decir qué está haciendo el personaje.

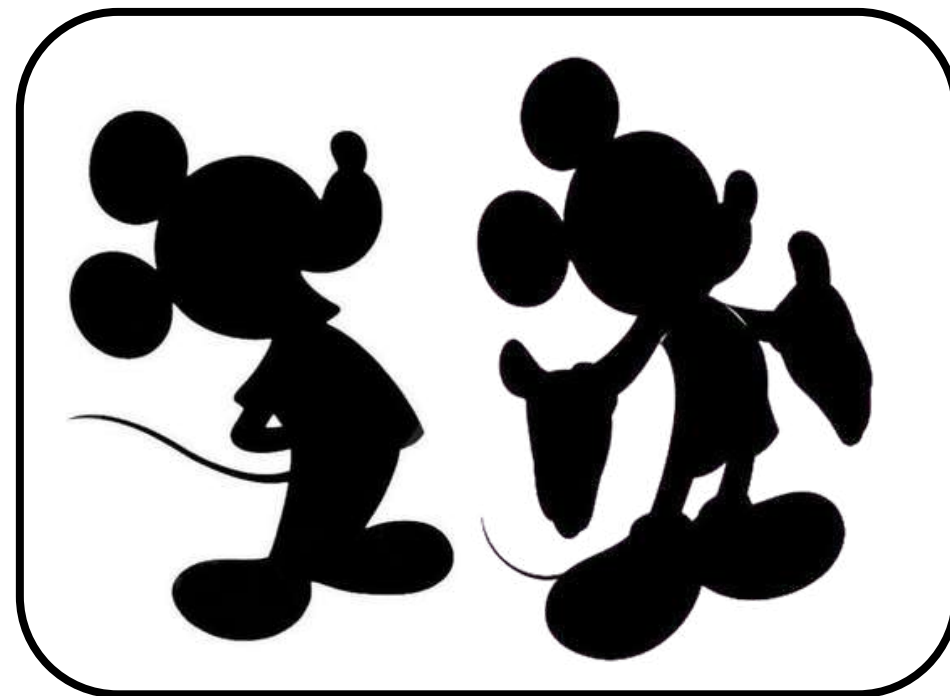


CONCEPTO DE “SILUETA” Y SU IMPACTO EN EL DISEÑO

La silueta es la forma exterior general de un personaje, vista como un contorno plano (en sombra, sin detalles internos). En diseño, una buena silueta permite identificar a un personaje fácilmente, incluso sin colores ni rasgos faciales.

Una silueta clara y única mejora el reconocimiento, refuerza la personalidad del personaje (por ejemplo: robusto, ágil, torpe) y permite que se destaque entre otros.

Ejemplo: La silueta de Mickey Mouse, con sus orejas redondas, es reconocible incluso en total oscuridad.



Otros
Personajes

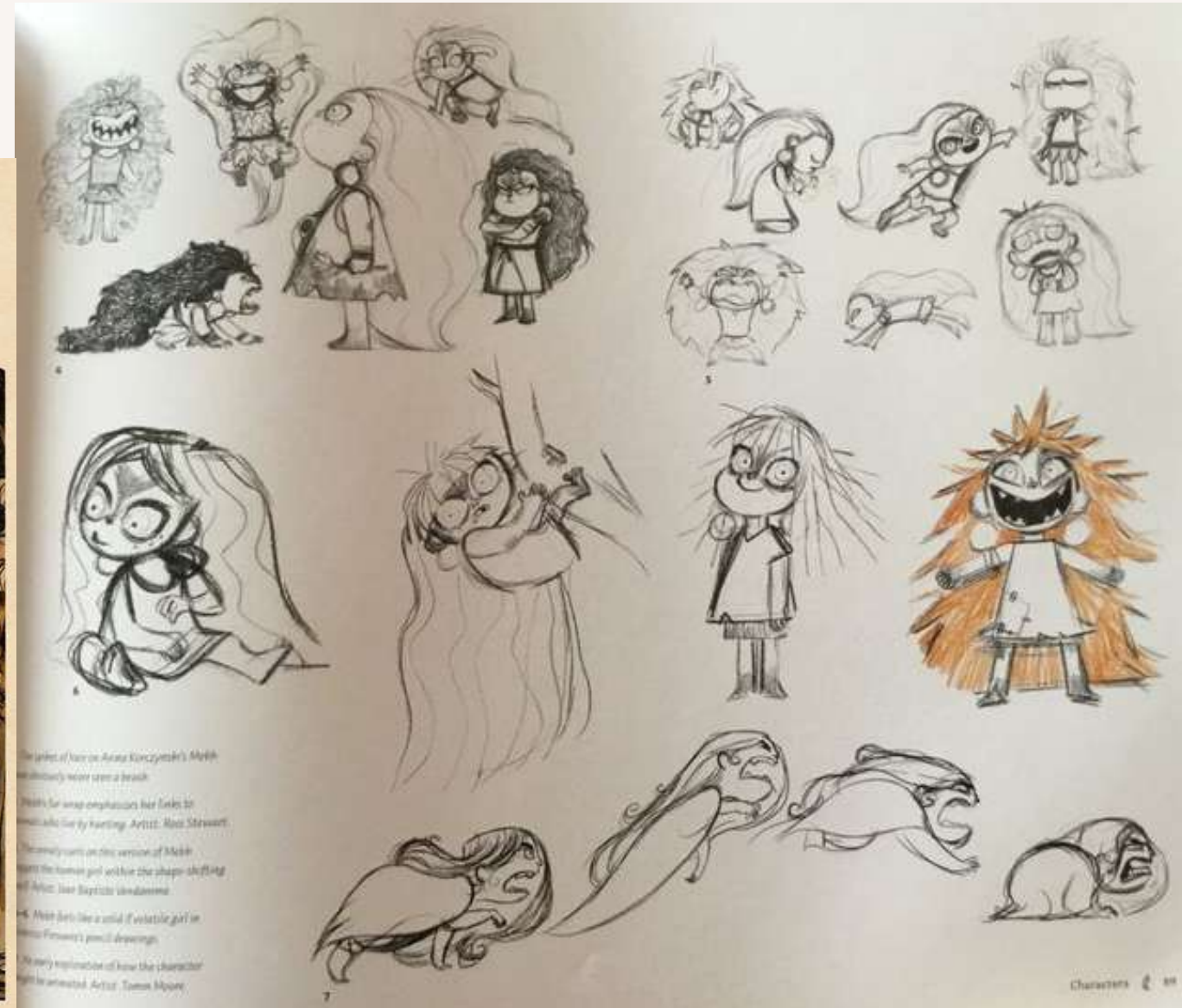


EXPLORACIÓN DE ESTILOS

Actividad: Armar nuestra hoja de personaje



© Disney Enterprises, Inc.



The sketch of Kurt on Anna Kuczynski's Mole
was obviously never seen a brush.
Sketches for some characters had links to
characters like by Kuznetsov. Artist: Matt Stewart.
The sketchy style in this version of Mole
shows the human girl with the shape-shifting
and artist: Juan Baptista Vindanana.
Mole looks like a wild & volatile girl in
Mole's Pencil design.
The early exploration of how the character
might be animated. Artist: Tamas Moore.

Characters 49



EXPLORACIÓN DE ESTILOS



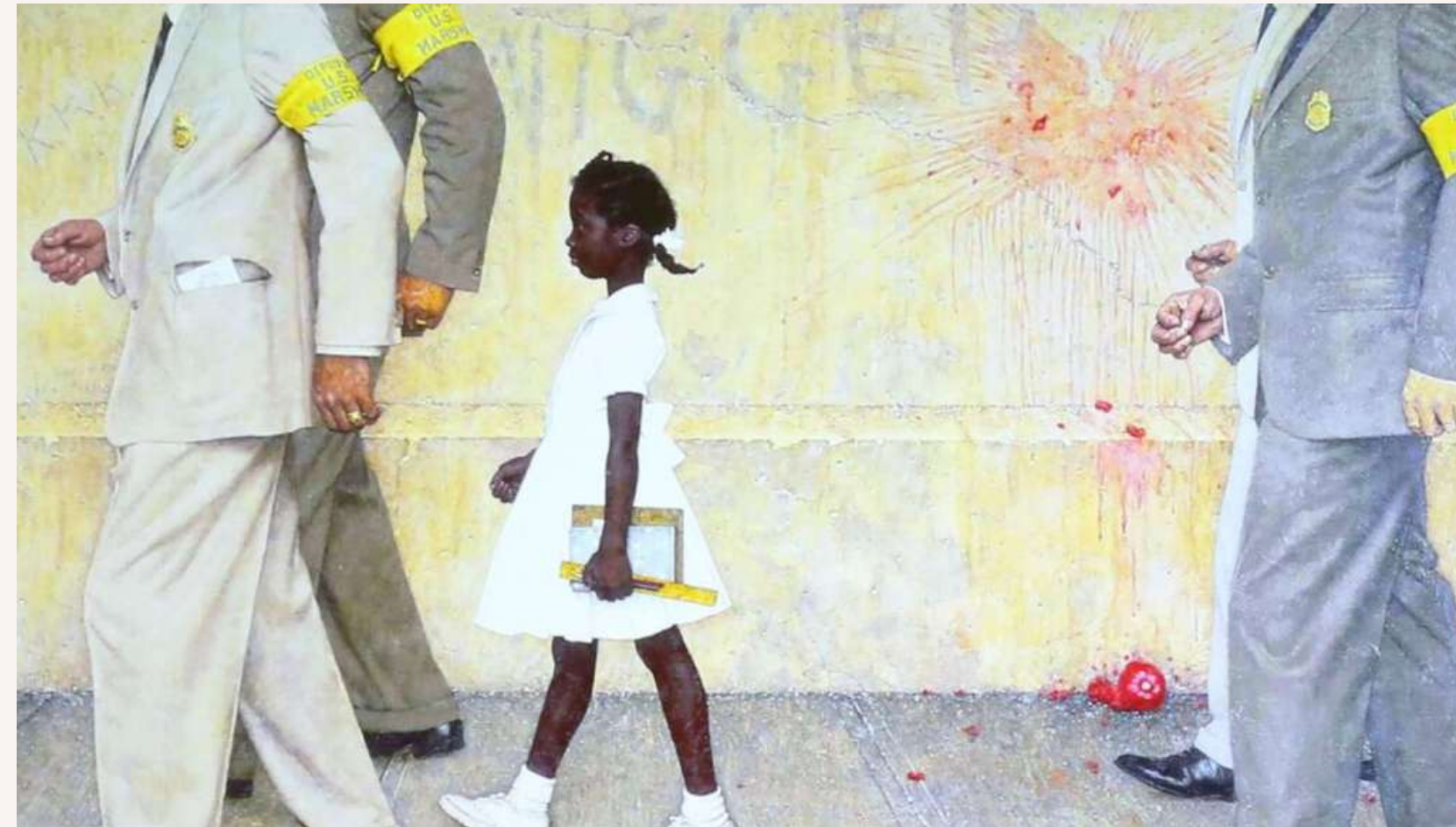
La exploración de estilos consiste en representar un mismo personaje bajo diferentes enfoques visuales, que pueden variar en nivel de detalle, paleta de colores, proporciones o influencias culturales/artísticas. Explorar estilos permite descubrir nuevas formas de expresión y adaptar el personaje a distintos públicos, medios o emociones.



EXPLORACIÓN DE ESTILOS/IDEAS

Realista

Busca reproducir la realidad con precisión, detallado en proporciones, luz y sombra.



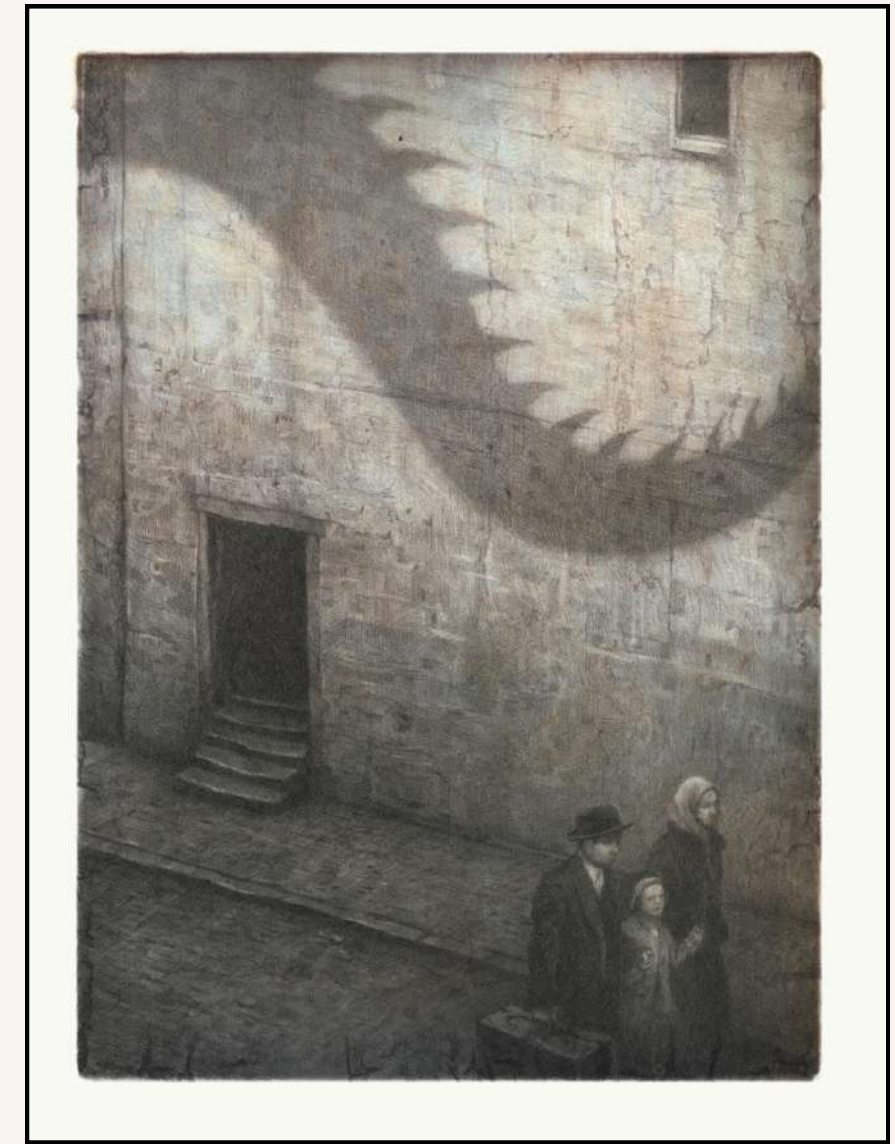
Norman Rockwell (EE.UU.) – Ilustraciones costumbristas para revistas como The Saturday Evening Post.



EXPLORACIÓN DE ESTILOS/IDEAS

Expresionista

Deforma la realidad para expresar emociones. Uso de líneas intensas y colores simbólicos.



Shaun Tan (Australia) – Mezcla emoción, simbolismo y detalle.

EXPLORACIÓN DE ESTILOS/IDEAS

Fantasía / Onírico

se caracteriza por representar mundos imaginarios, mágicos o de ensueño, donde las reglas de la realidad se disuelven y dan paso a lo simbólico, lo extraordinario y lo misterioso. En este estilo, los escenarios, personajes y situaciones evocan lo fantástico, lo mítico o lo subconsciente, como si surgieran de un sueño, un cuento de hadas o una visión.

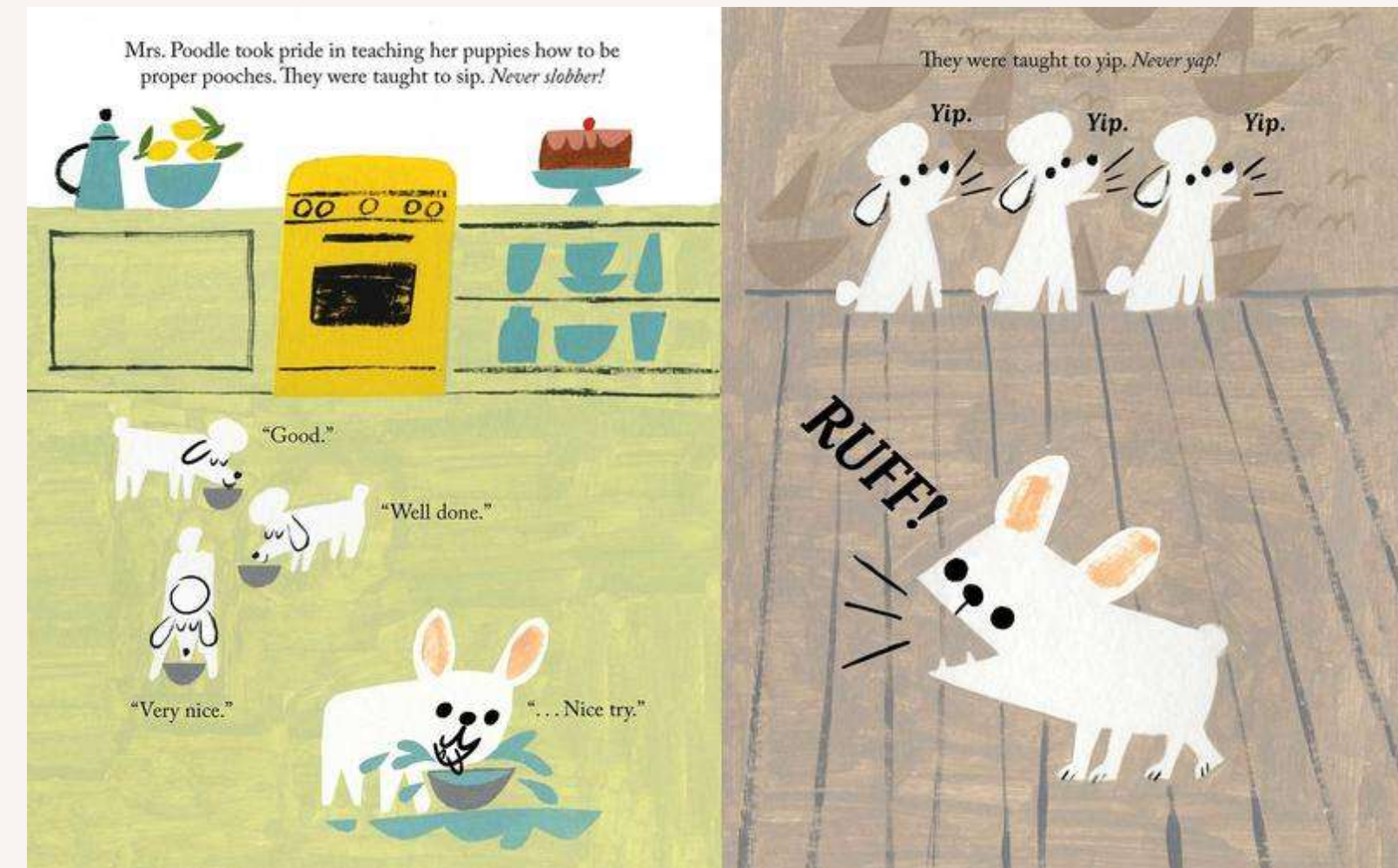
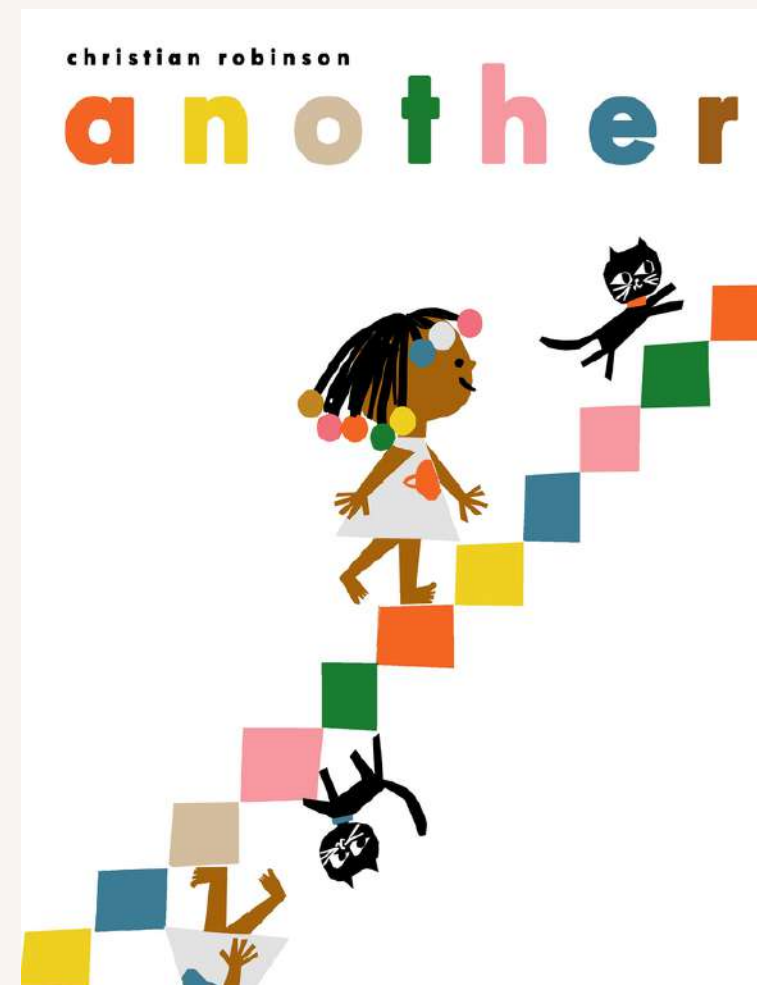


Brian Froud (Reino Unido) – Hadas, duendes, y mundos mágicos (The Dark Crystal).

EXPLORACIÓN DE ESTILOS/IDEAS

Minimalista / Naïf

El estilo Minimalista busca la máxima expresión con los mínimos elementos. Se caracteriza por la simplicidad visual, el uso de formas básicas, líneas limpias y una paleta de colores limitada pero eficaz. La economía de recursos visuales no implica pobreza, sino una síntesis expresiva que transmite con claridad.



Christian Robinson – Ilustración infantil con formas simples y colores vibrantes.

EXPLORACIÓN DE ESTILOS/IDEAS

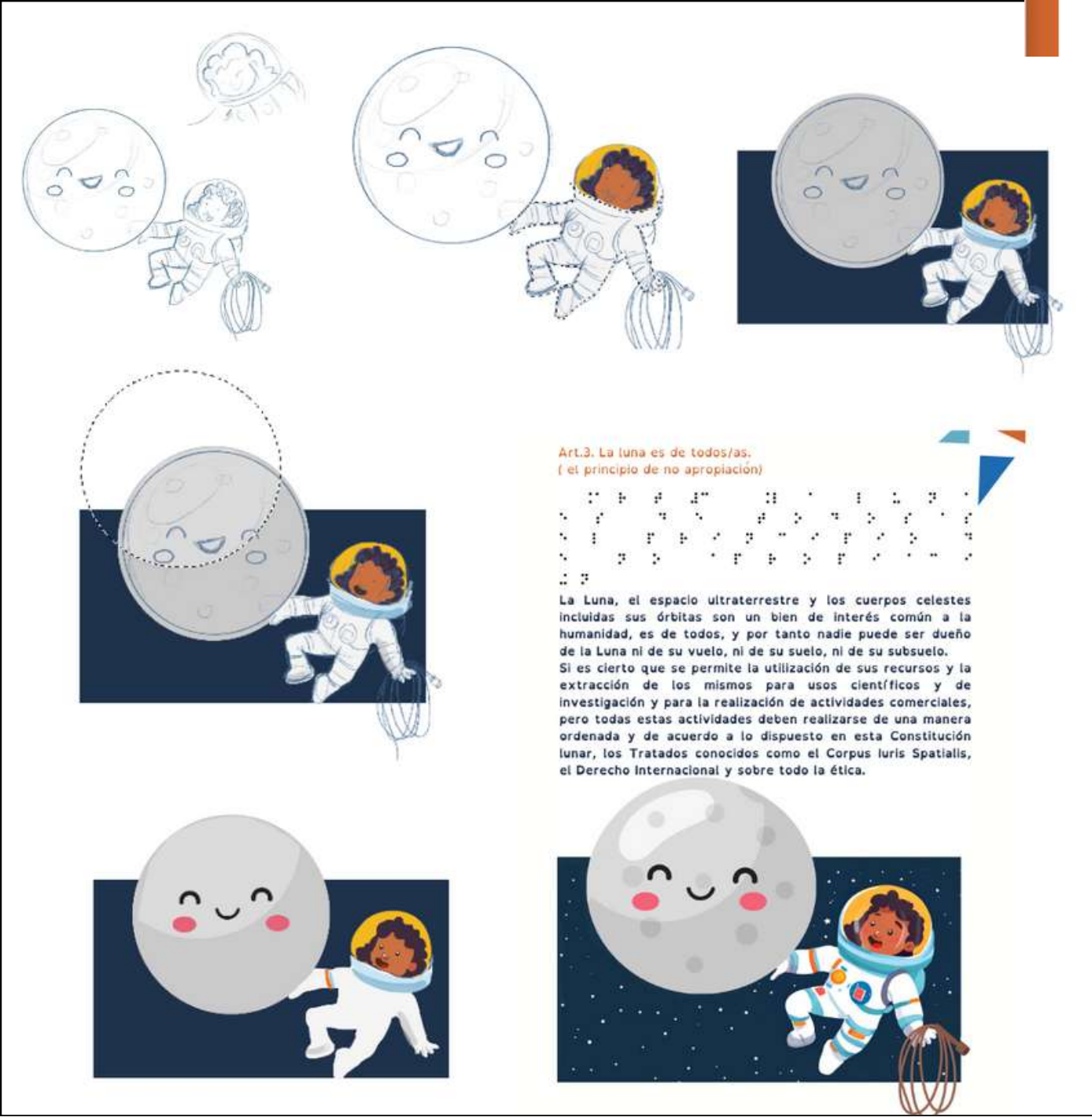
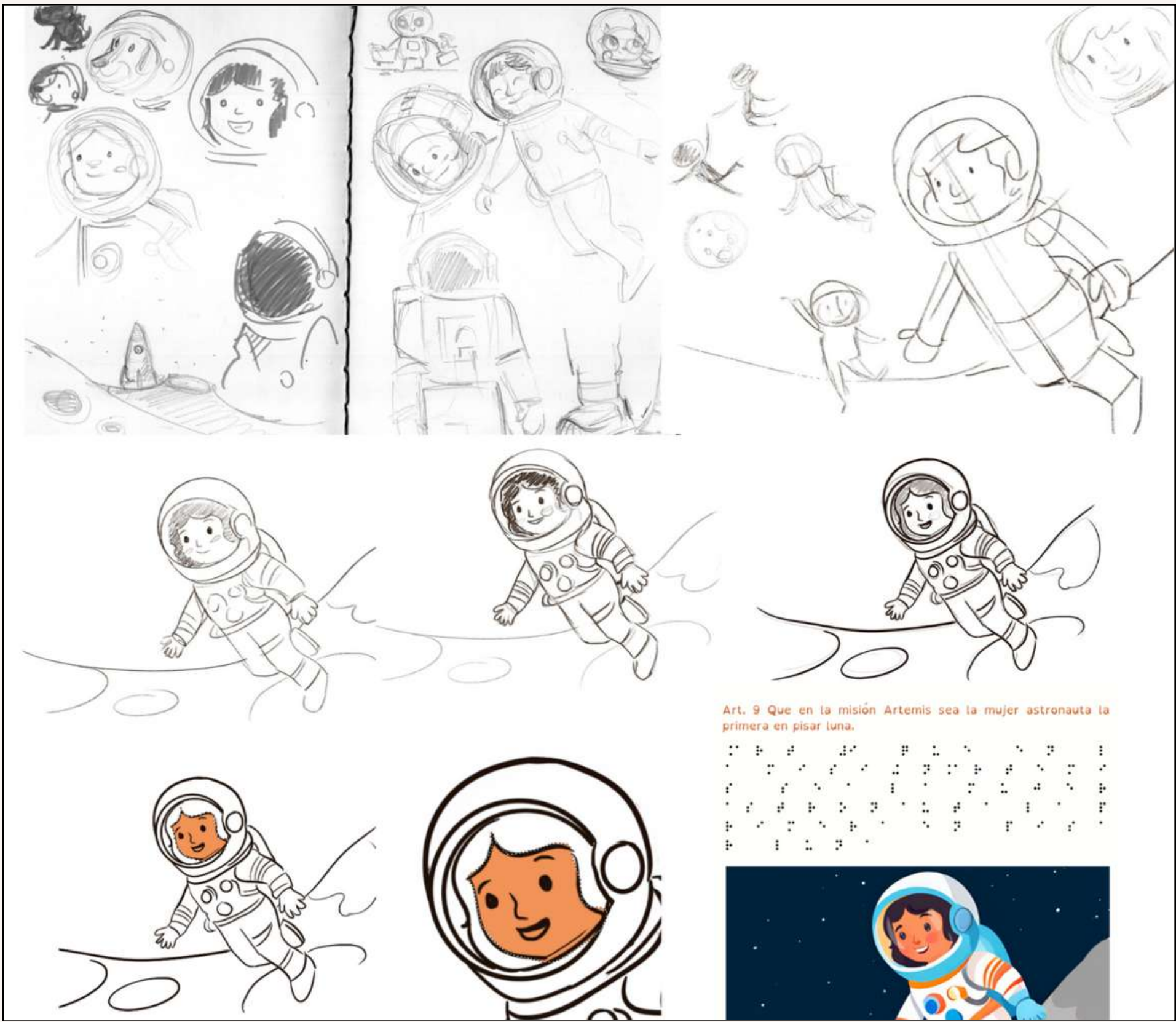
Gestual / Humorístico

Este estilo se caracteriza por trazos sueltos, enérgicos y expresivos, que capturan movimiento, emoción y humor con una aparente simplicidad. El dibujo gestual transmite espontaneidad y dinamismo, mientras que el humor visual conecta con el lector desde lo absurdo, lo exagerado o lo cotidiano.



Quentin Blake (Reino Unido) – Ilustrador de Roald Dahl (Matilda, Charlie y la fábrica de chocolates). Estilo gestual, lleno de humor, ternura y vitalidad.

TRABAJANDO PERSONAJES



AR
Alejandra Romero

