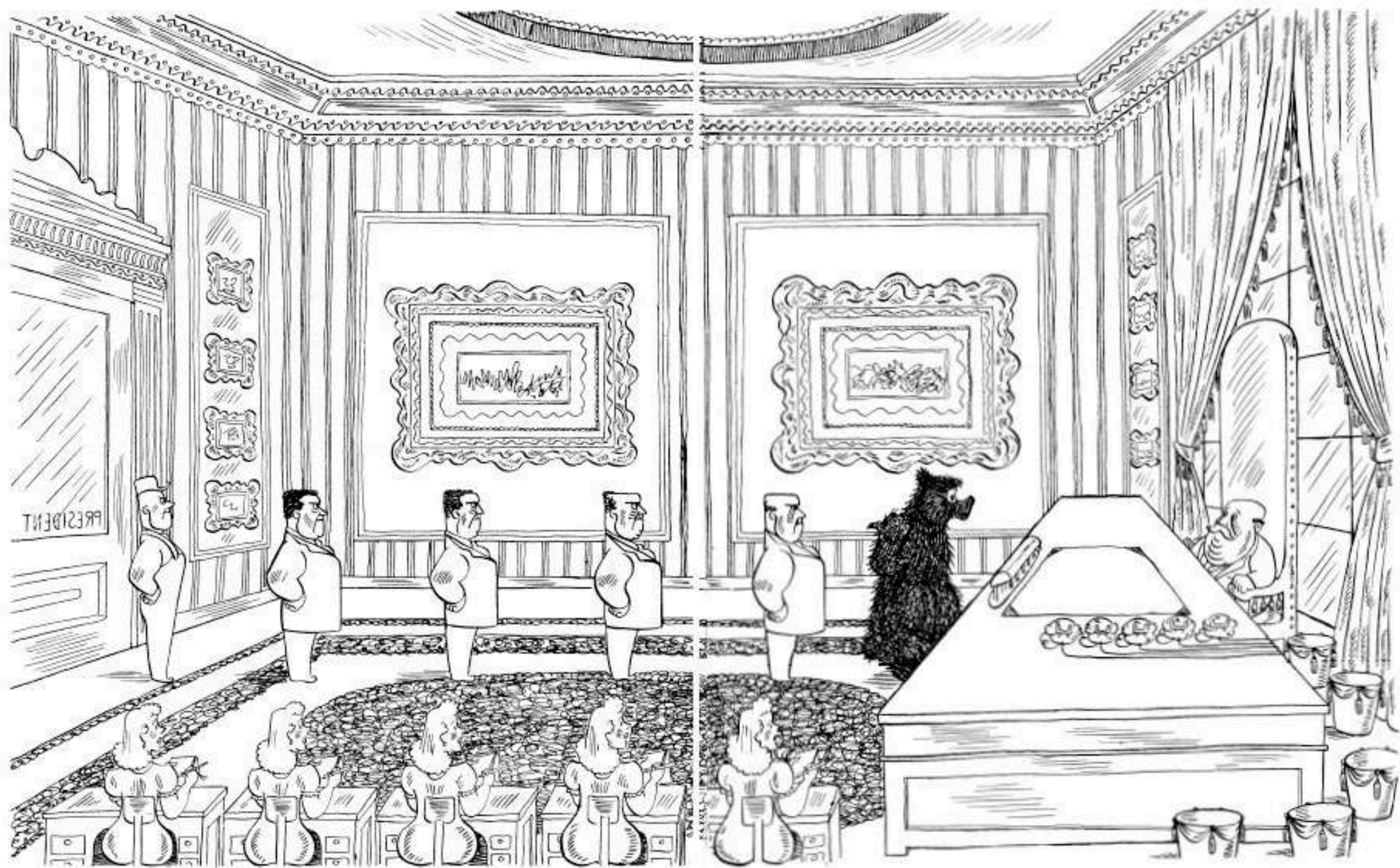


TALLER DE ILUSTRACIÓN

CLASE 5

AR
Alejandra Romero





"Listen," the Bear told the President, "I don't work here. I'm a Bear, and please don't say I'm a silly man who needs a shave and wears a fur coat, because the First Vice President and the Second Vice President and the Third Vice President and the General Manager

and the Foreman, have told me that already."

"Thank you for telling me," the President said. "I won't say it, but that's just what I think you are."

The Bear said, "I'm a Bear."



BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

FRANK TASHLIN

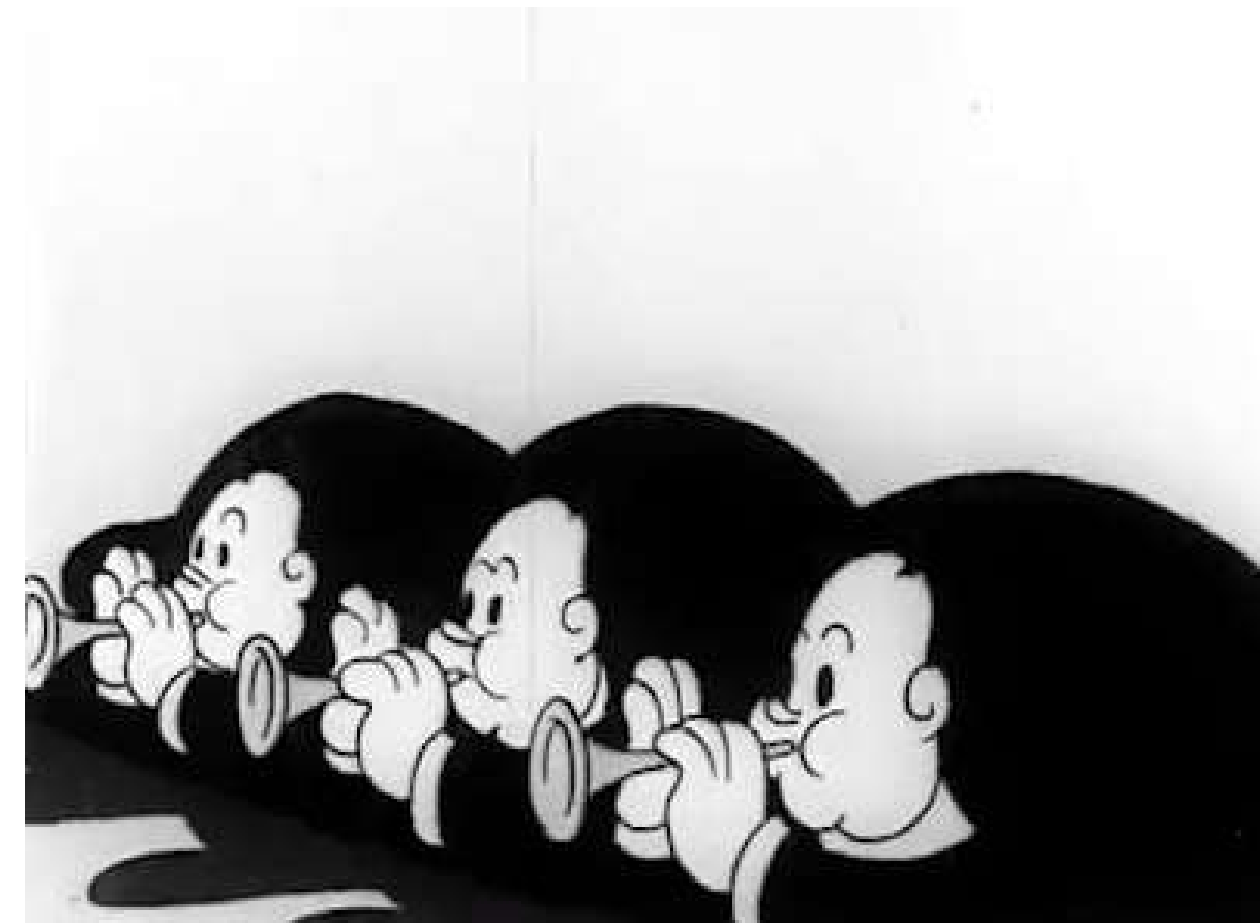
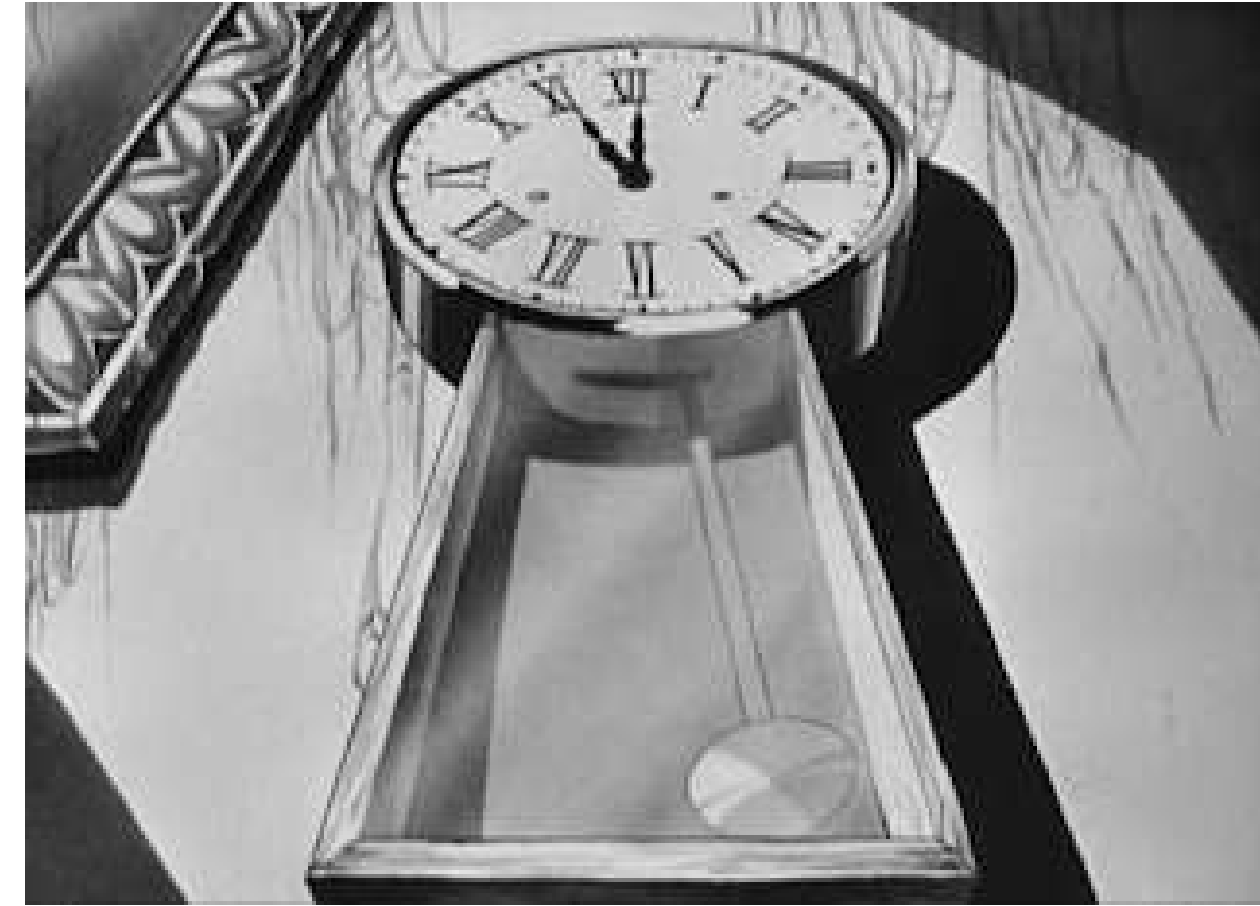
BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

FRANK TASHLIN



Frank Tashlin (1913-1972) fue un artista polifacético estadounidense, reconocido por su trabajo como animador de caricaturas, ilustrador editorial y director de cine.

Su estilo visual se caracterizó por una mezcla singular de técnicas cinematográficas y humor caricaturesco, lo que le permitió difuminar las fronteras entre la animación y la acción real en sus obras. En la ilustración impresa, su estilo bebió de la caricatura editorial: trazos en tinta limpia, con fondos detallados cuando hacía falta satirizar entornos (oficinas repetitivas, fábricas monótonas), pero muy sintético y claro en la acción principal. Esta síntesis proviene de su regla SCOT de construir figuras con formas simples, garantizando que la esencia visual del chiste se entienda de un vistazo.



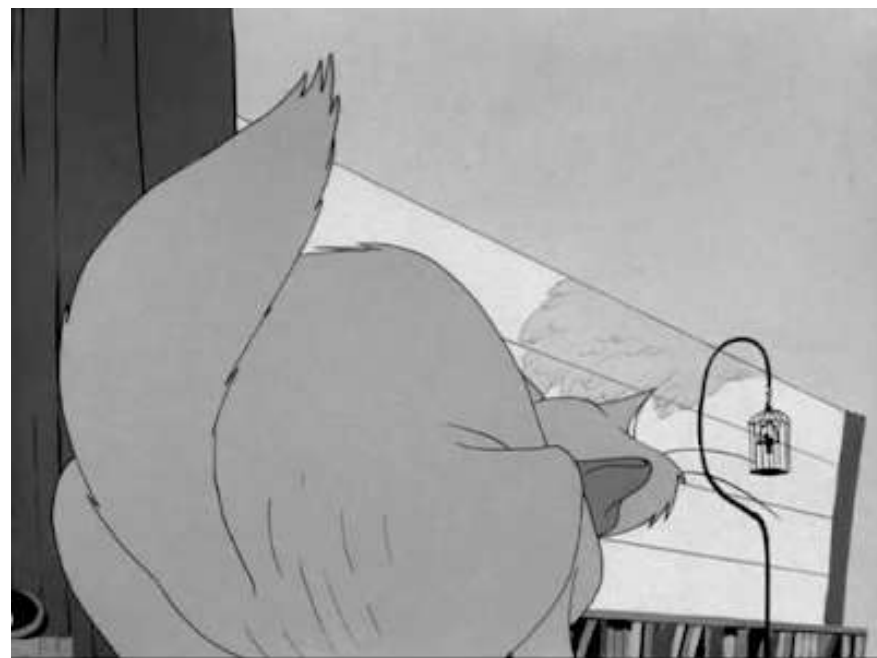
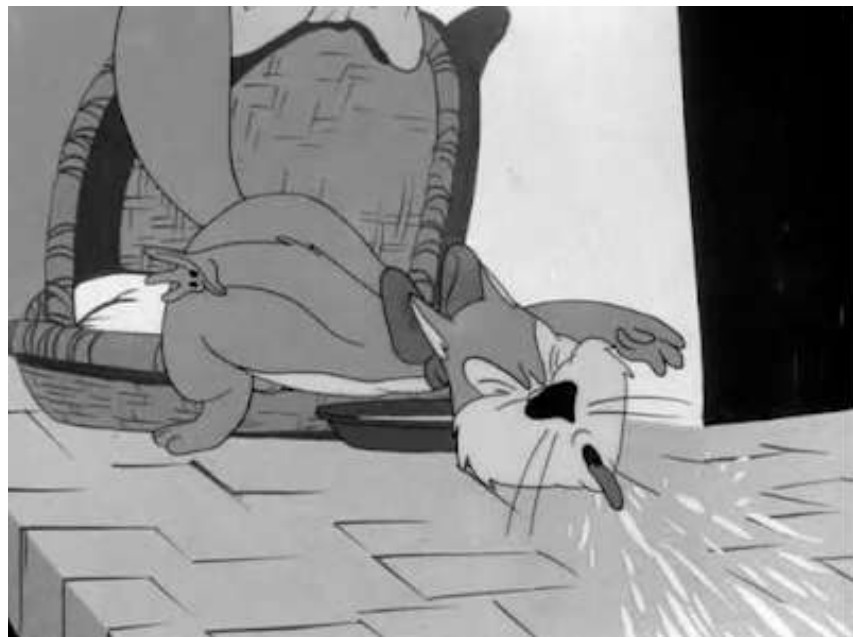
BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

FRANK TASHLIN



BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

FRANK TASHLIN



BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

FRANK TASHLIN



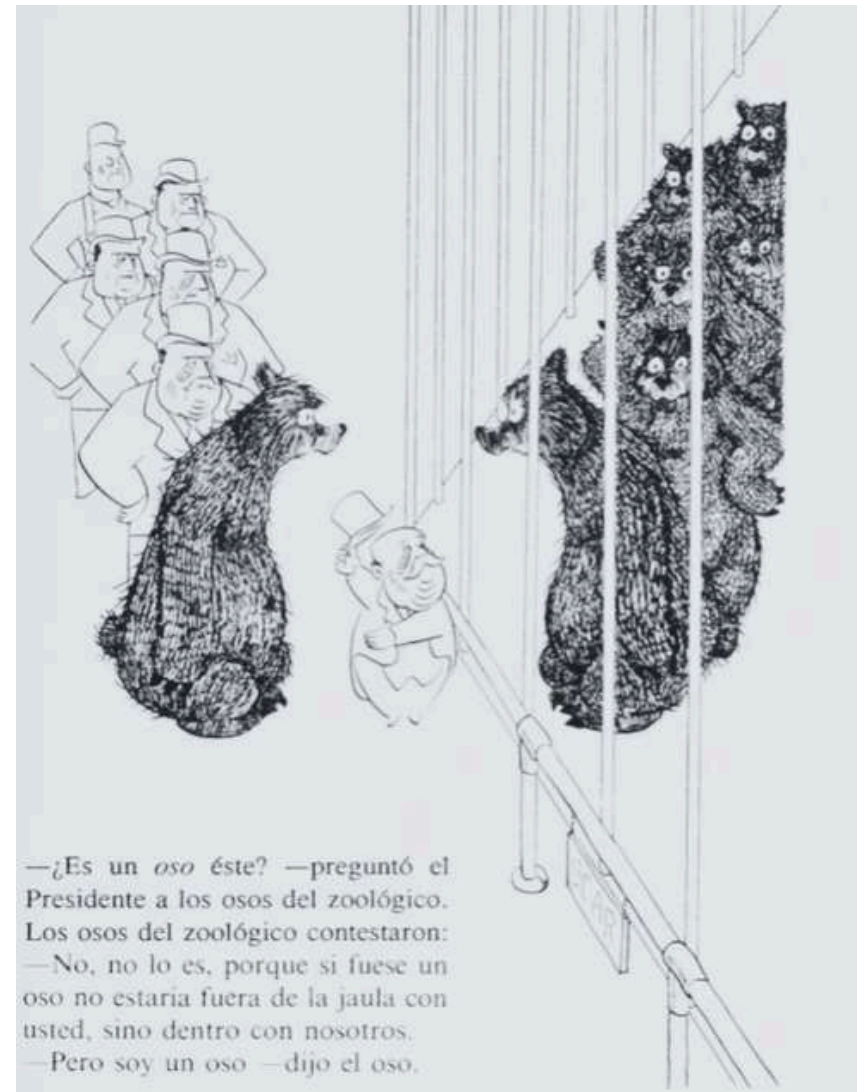
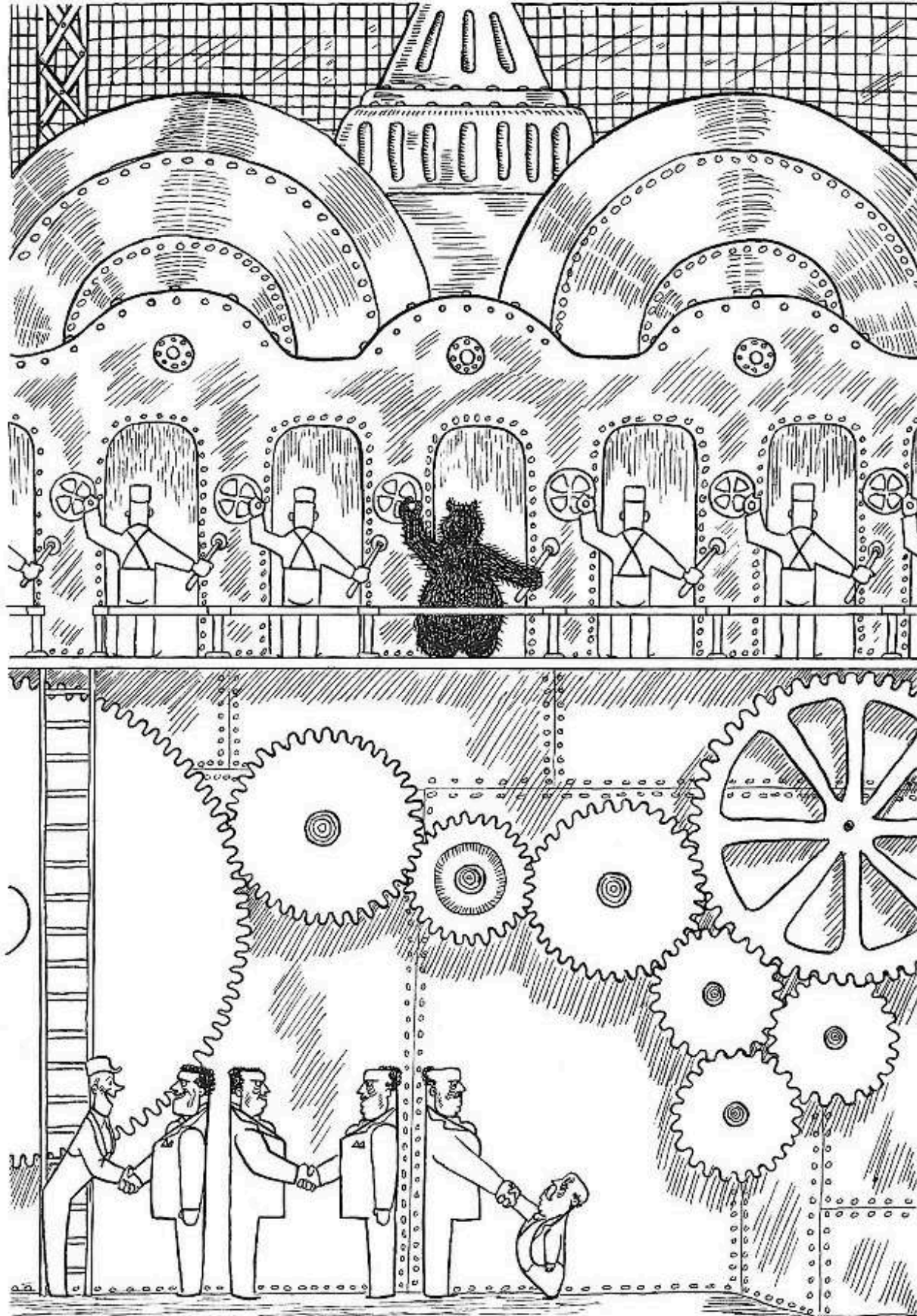
Estilo visual característico: Tashlin desarrolló un estilo visual muy reconocible tanto en sus animaciones como en sus ilustraciones. En la animación, sus cortos de Looney Tunes se distinguen por diseños de personajes angulosos y caricaturescos, alejados de las líneas redondeadas clásicas.

Uno de los puntos fuertes de la técnica de Tashlin fue su sentido de la **composición visual**. A diferencia de muchos animadores de su era, él pensaba en términos de cámara: incorporó ángulos extremos en la animación (perspectivas en picado o contrapicados) para hacer más dinámica la acción. Usó encuadres inclinados, sombras marcadas y siluetas para aportar dramatismo incluso en contextos cómicos.

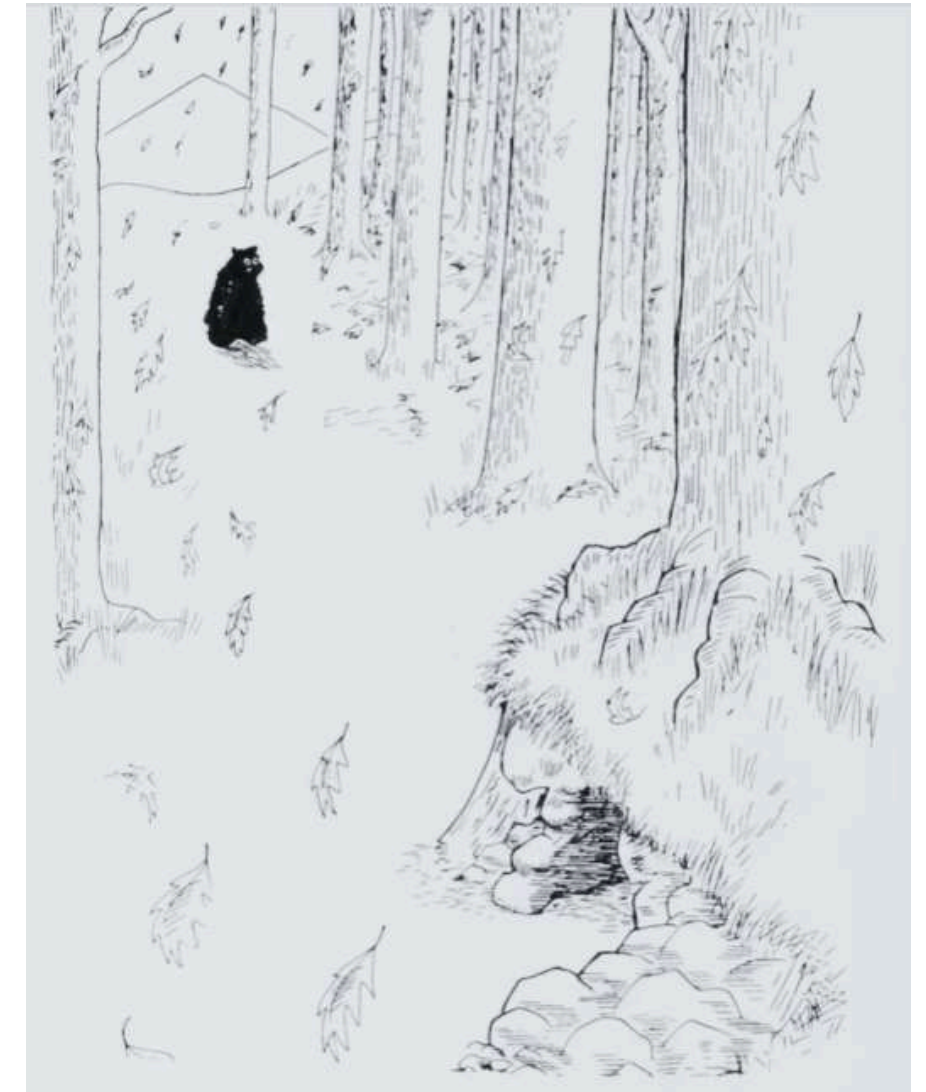
En la ilustración editorial, su composición también es digna de nota. Sabía guiar la mirada del lector a través de la página con secuencias bien planificadas. En **Van Boring**, cada viñeta está compuesta para que el chiste mudo se entienda sin necesidad de texto, casi como fotogramas sucesivos de una cinta cómica. En **El oso que no lo era**, distribuyó viñetas y escenas completas en doble página que funcionan como sets teatrales: oficinas simétricas con jefes alineados, una sala presidencial opulenta frente a la cual la figura peluda del oso resalta inmediatamente

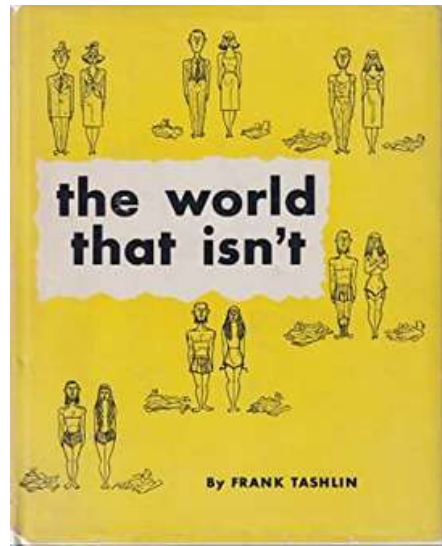
BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

FRANK TASHLIN



—¿Es un *oso* éste? —preguntó el
Presidente a los osos del zoológico.
Los osos del zoológico contestaron:
—No, no lo es, porque si fuese un
oso no estaría fuera de la jaula con
usted, sino dentro con nosotros.
—Pero soy un oso —dijo el oso.

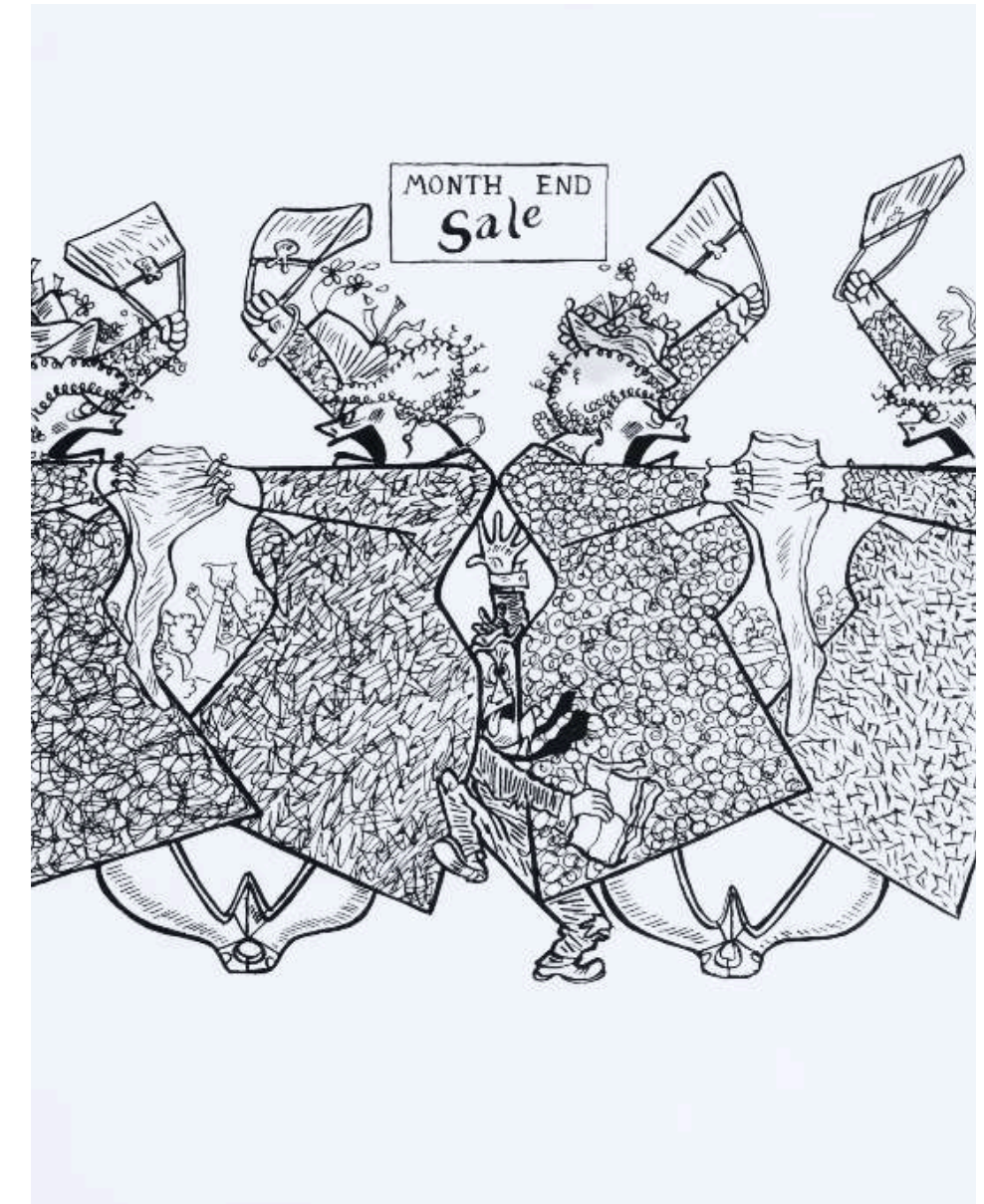


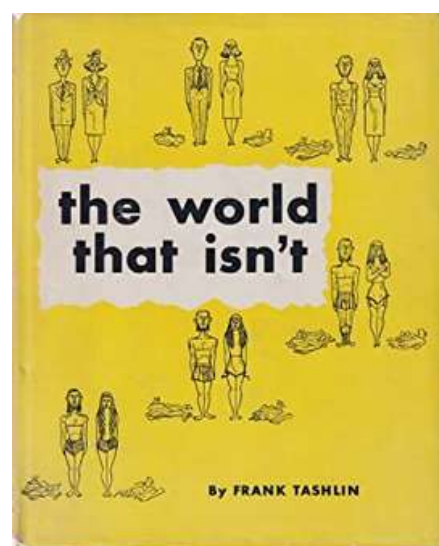


BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

FRANK TASHLIN

" El mundo que no es", estaba dirigido a adultos . Es una obra bastante sombría que presenta un mundo con personas que no se preocupan en absoluto por sus semejantes.

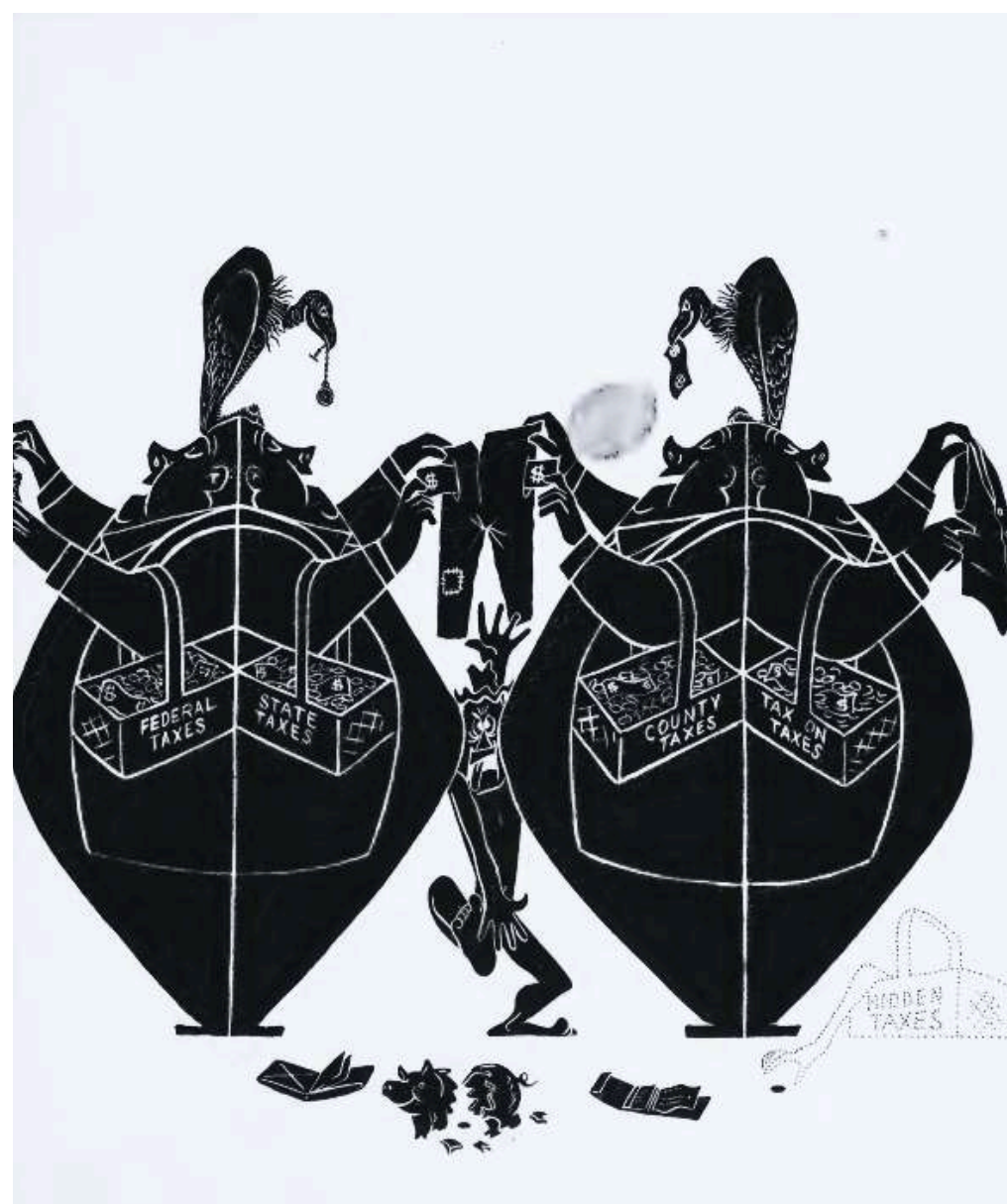




BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

FRANK TASHLIN

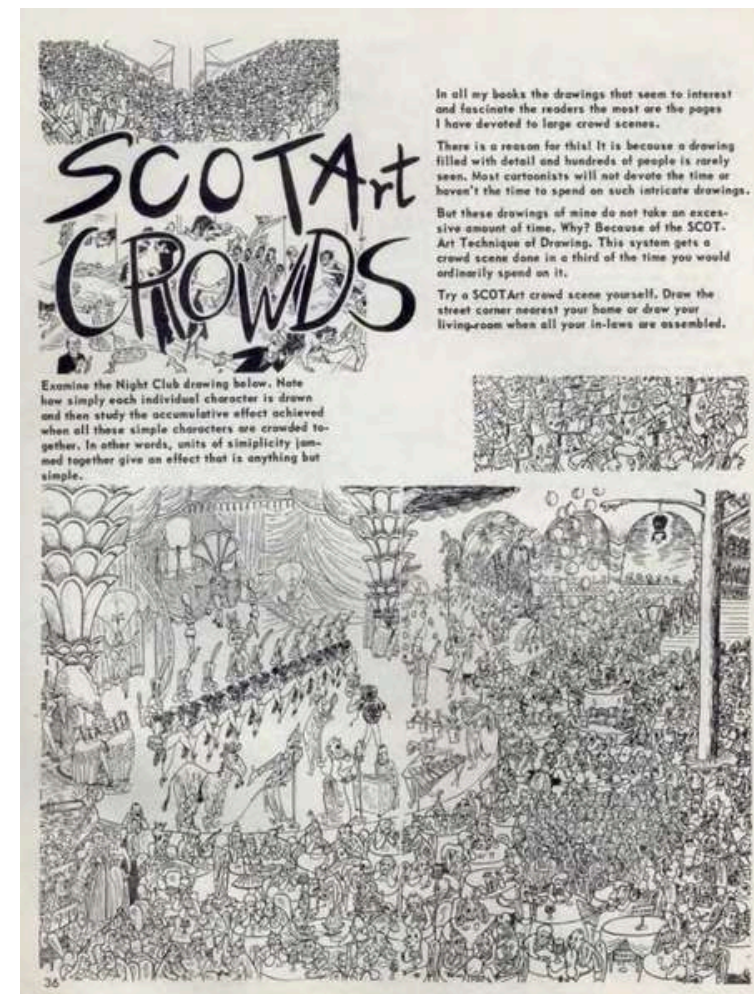
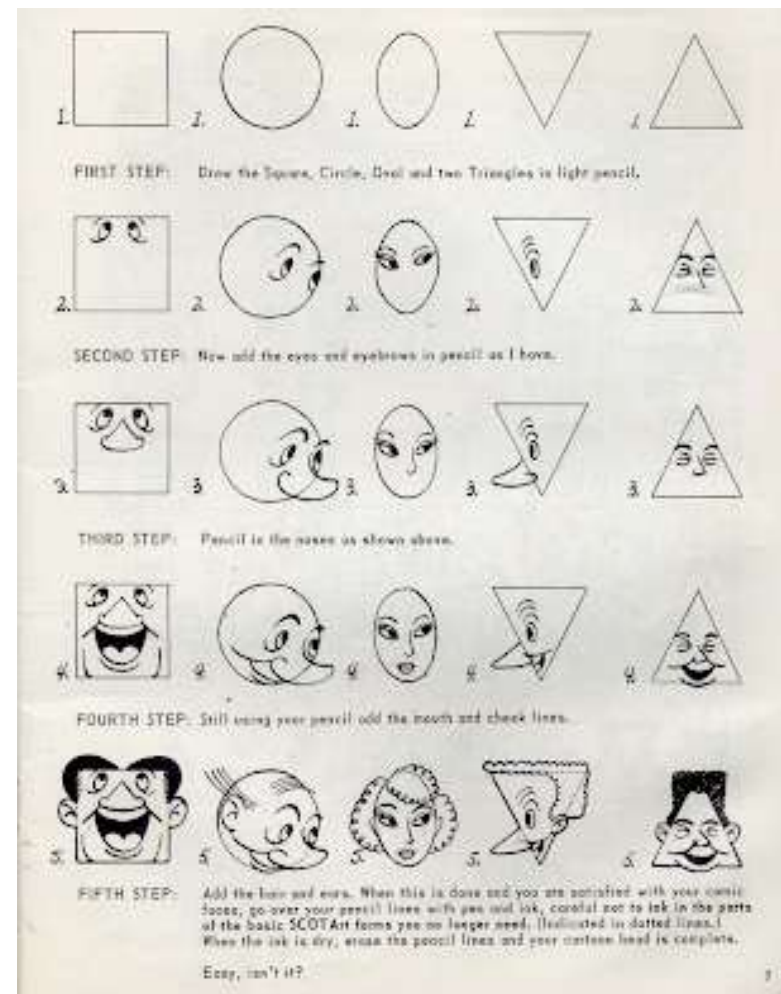
Estas personas, ingenuamente, destruyen su mundo con una bomba atómica; solo entonces se podrá construir la civilización correctamente.



BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

FRANK TASHLIN

Un año después, Tashlin publicó un folleto instructivo titulado " Cómo crear caricaturas ", donde introdujo el sistema de ilustración "SCOTArt", compuesto por formas cuadradas, circulares, ovaladas y triangulares, los cuatro tipos básicos que sustentan cualquier proyecto ilustrado exitoso, según el propio autor. A continuación se muestra un ejemplo.



COMPOSICIÓN EN ESCENARIOS ILUSTRADOS – CÓMO DIRIGIR LA MIRADA DEL ESPECTADOR

¿Qué es la composición?

La composición es el ordenamiento visual de los elementos en una imagen. Nos ayuda a contar una historia, generar emociones y dirigir la mirada del espectador hacia lo que más importa.



Frase clave para recordar:

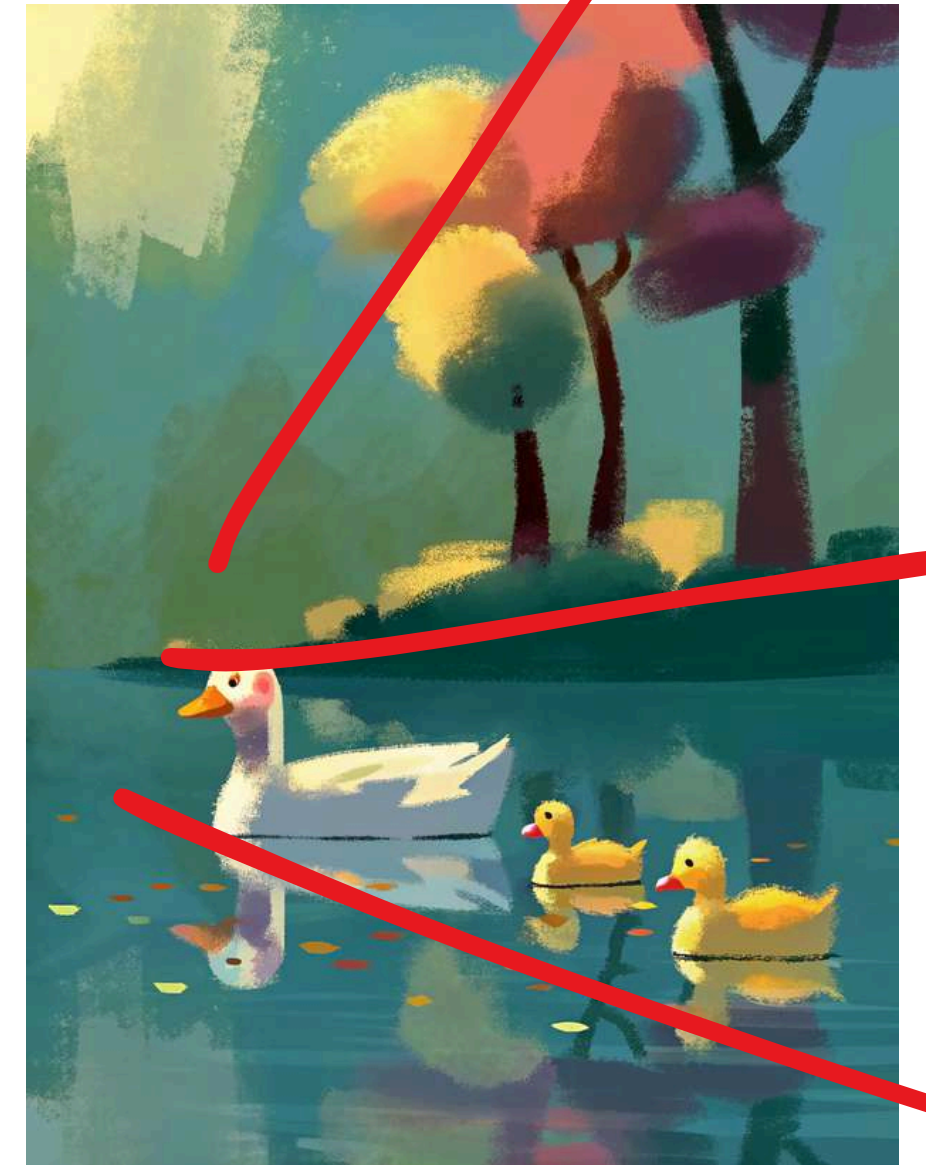
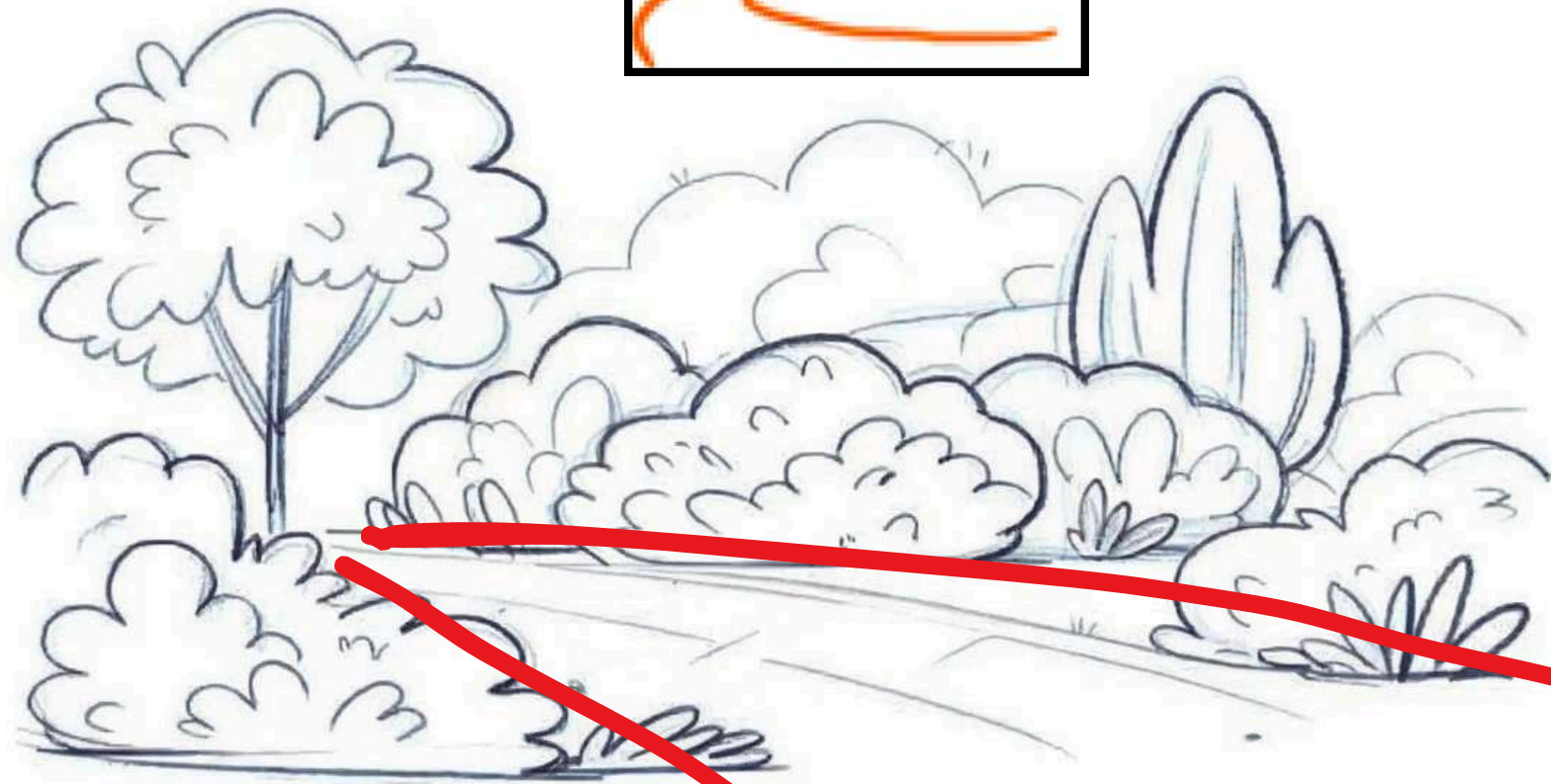
"Componer es decidir qué mostrar, cómo mostrarlo y en qué orden lo verá quien observa."



TÉCNICAS PARA GUIAR LA MIRADA DEL ESPECTADOR

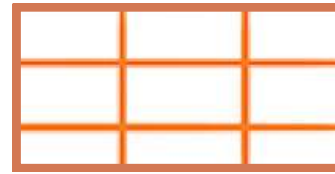
LÍNEAS GUÍA (LÍNEAS REALES O SUGERIDAS)

- Caminos, ramas, ríos, paredes, rayos de luz.
- Usadas para llevar la mirada hacia un punto focal.

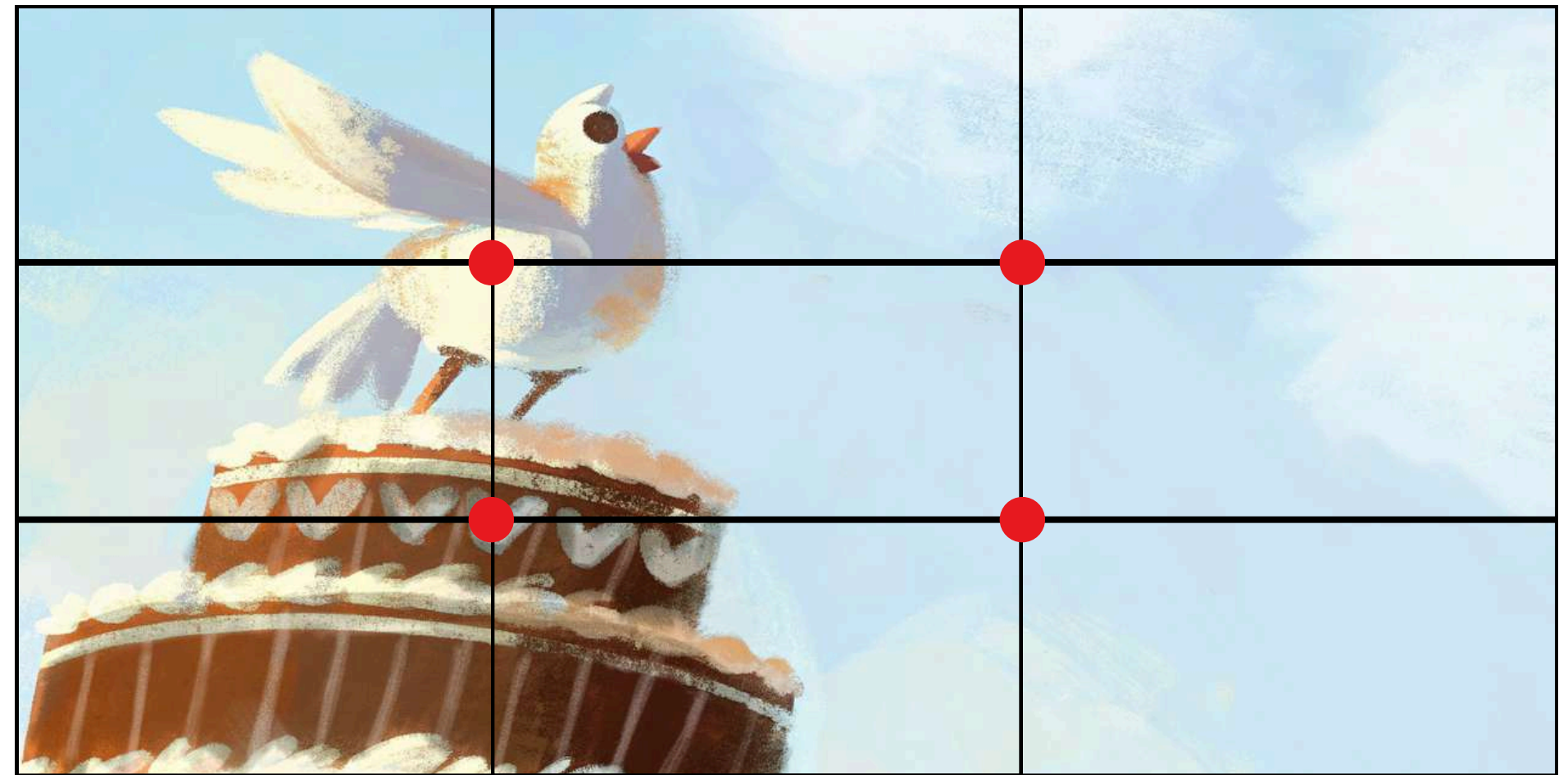
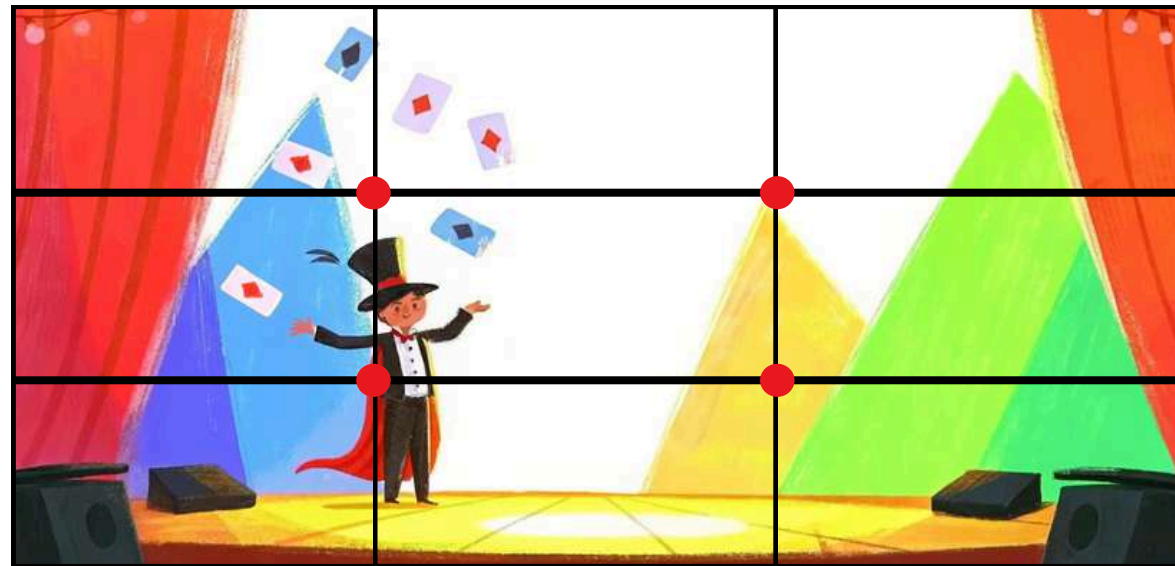


TÉCNICAS PARA GUIAR LA MIRADA DEL ESPECTADOR

REGLA DE LOS TERCIOS



- Dividir la imagen en 3x3 y colocar el punto focal en una de las intersecciones.
- Hace que la imagen se vea más dinámica y natural.

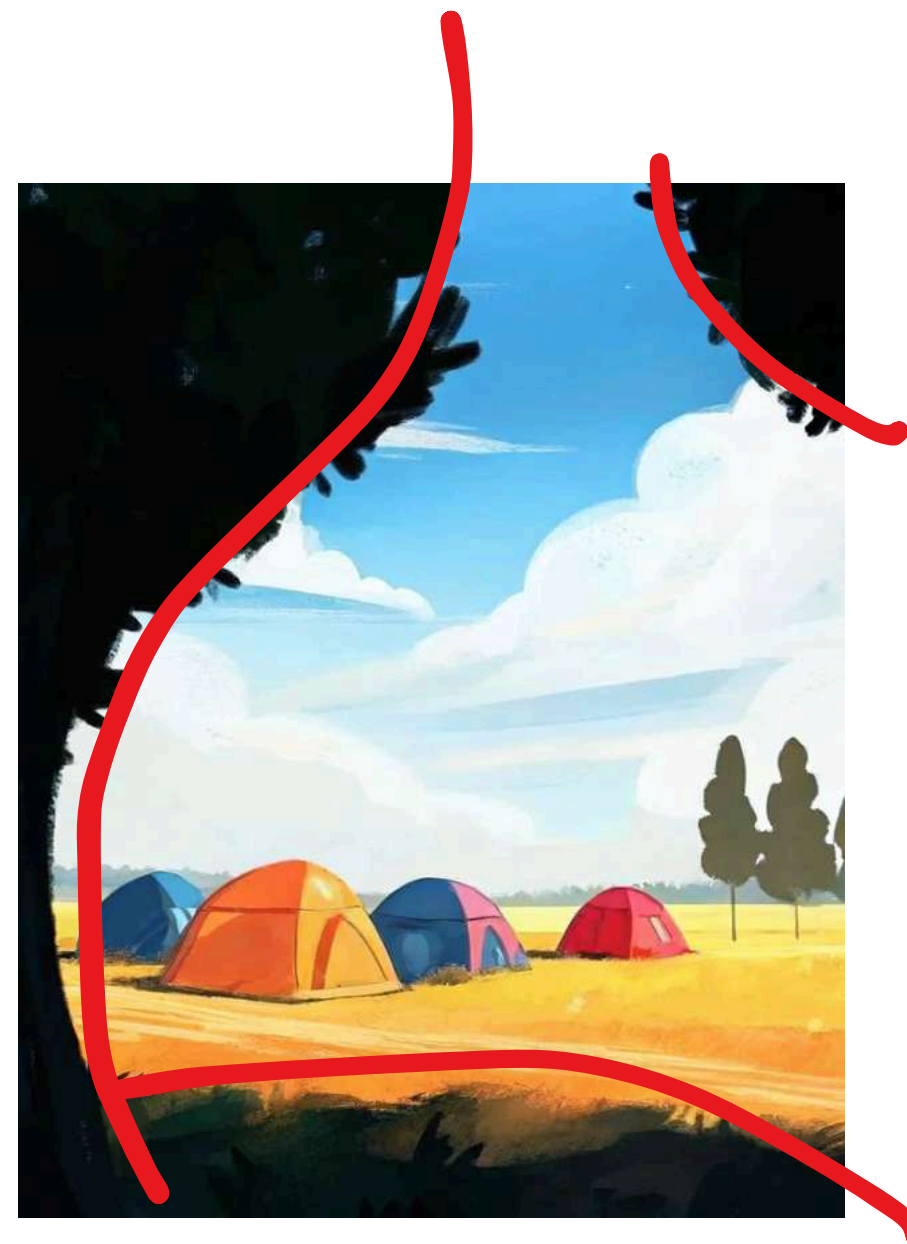


Cuando vemos una imagen, tendemos a dirigir la mirada de forma natural a ciertas zonas. Dichas zonas reciben el nombre de **puntos fuertes**.

TÉCNICAS PARA GUIAR LA MIRADA DEL ESPECTADOR

ENMARCADO NATURAL

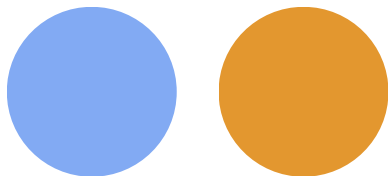
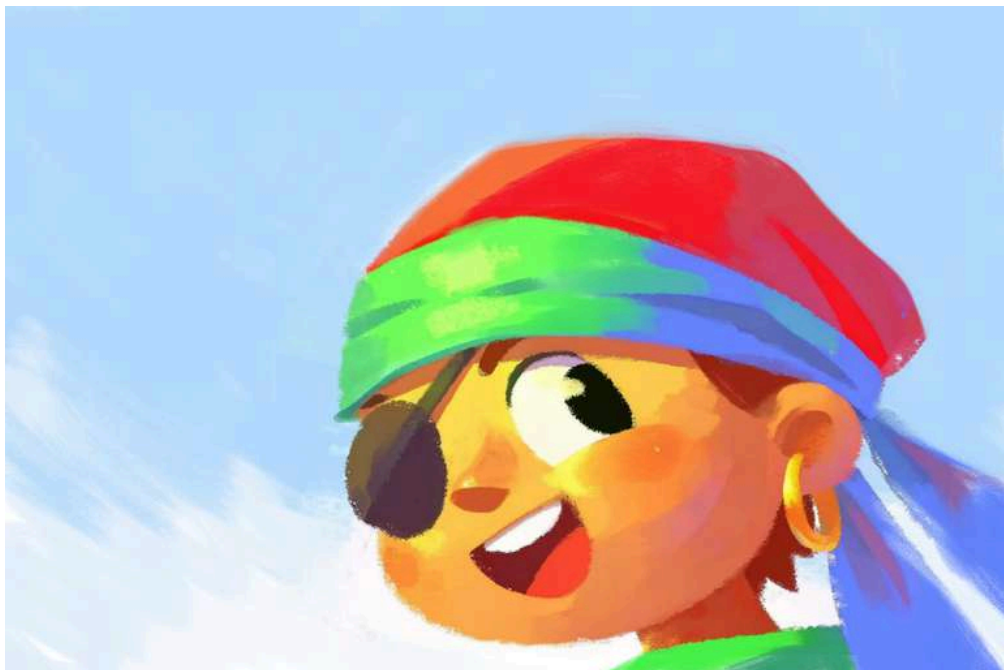
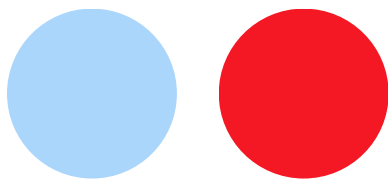
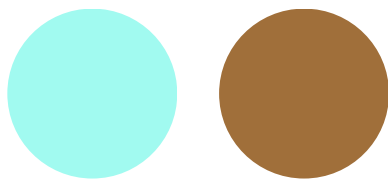
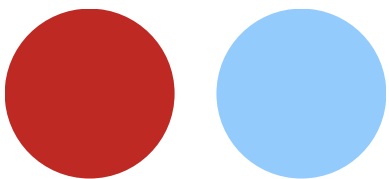
Utilizar elementos del entorno, como ramas, ventanas o arcos, para encuadrar el punto focal ayuda a centrar la atención del espectador y añade profundidad a la escena.



TÉCNICAS PARA GUIAR LA MIRADA DEL ESPECTADOR

CONTRASTE Y COLOR

El uso de contrastes de luz y sombra, así como colores complementarios, puede destacar elementos específicos. Por ejemplo, un objeto de color cálido en un entorno de tonos fríos atraerá la mirada inmediatamente.



TÉCNICAS PARA GUIAR LA MIRADA DEL ESPECTADOR

PERSPECTIVA Y PROFUNDIDAD

Aplicar la perspectiva lineal y la variación de tamaños entre los objetos crea una sensación de profundidad, guiando la mirada desde el primer plano hacia el fondo de la escena.



AR
Alejandra Romero

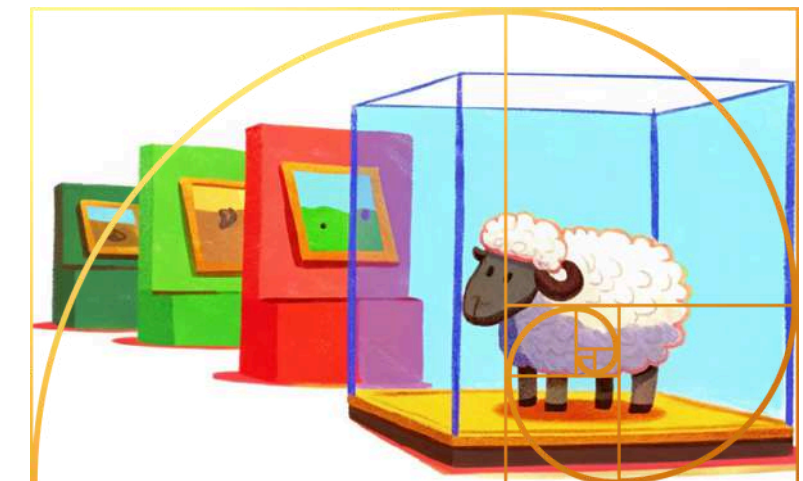
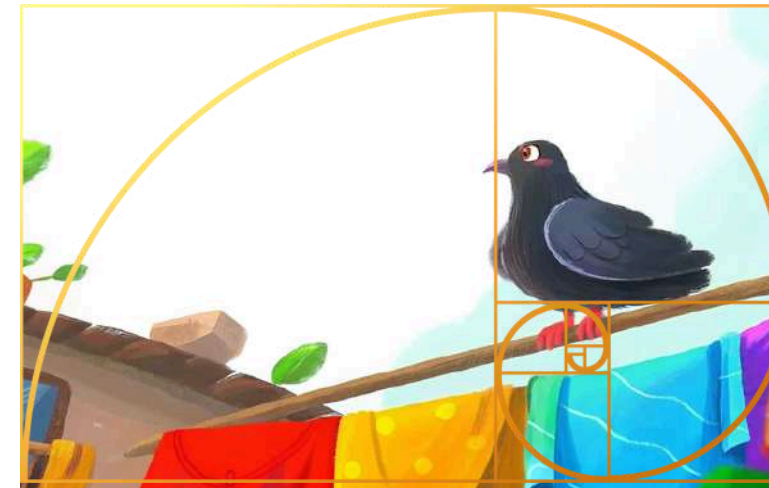
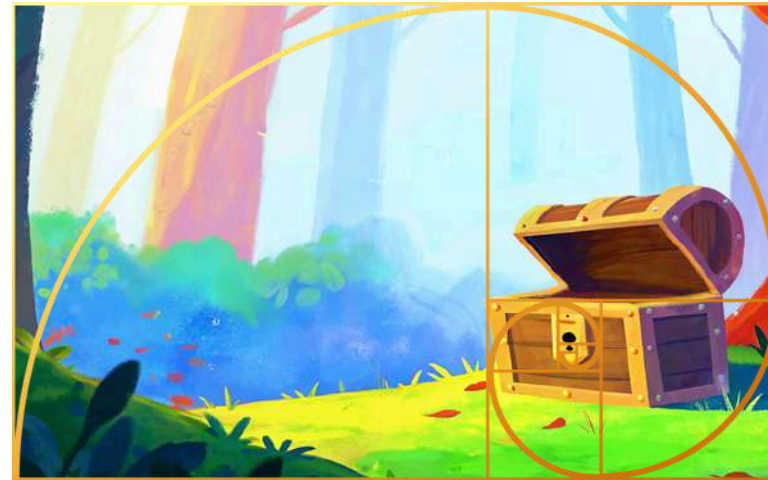
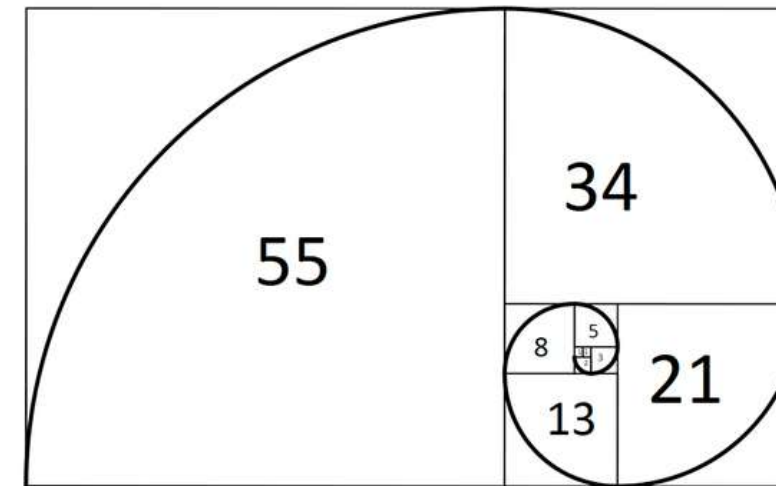


TÉCNICAS PARA GUIAR LA MIRADA DEL ESPECTADOR



PROPORCIÓN ÁUREA

La espiral de la proporción áurea puede utilizarse para posicionar elementos clave de manera que la mirada del espectador siga naturalmente la curva hacia el punto focal.



¿Qué es la proporción áurea?

La proporción áurea, también conocida como número áureo o divina proporción, es una relación matemática que se encuentra cuando dividimos una línea en dos partes de manera que la relación entre la parte más larga y la más corta sea igual a la relación entre la línea completa y la parte más larga. Esta relación se aproxima al número **1.618**. Se representa comúnmente mediante una espiral que se forma al unir una serie de cuadrados cuyas longitudes de lado siguen la sucesión de Fibonacci, una serie numérica donde cada número es la suma de los dos anteriores (**1, 1, 2, 3, 5, 8, 13, ...**).

TÉCNICAS PARA GUIAR LA MIRADA DEL ESPECTADOR



RITMO Y REPETICIÓN

Repetir formas, colores o patrones establece un ritmo visual que puede guiar la mirada a través de la imagen y crear una sensación de cohesión.

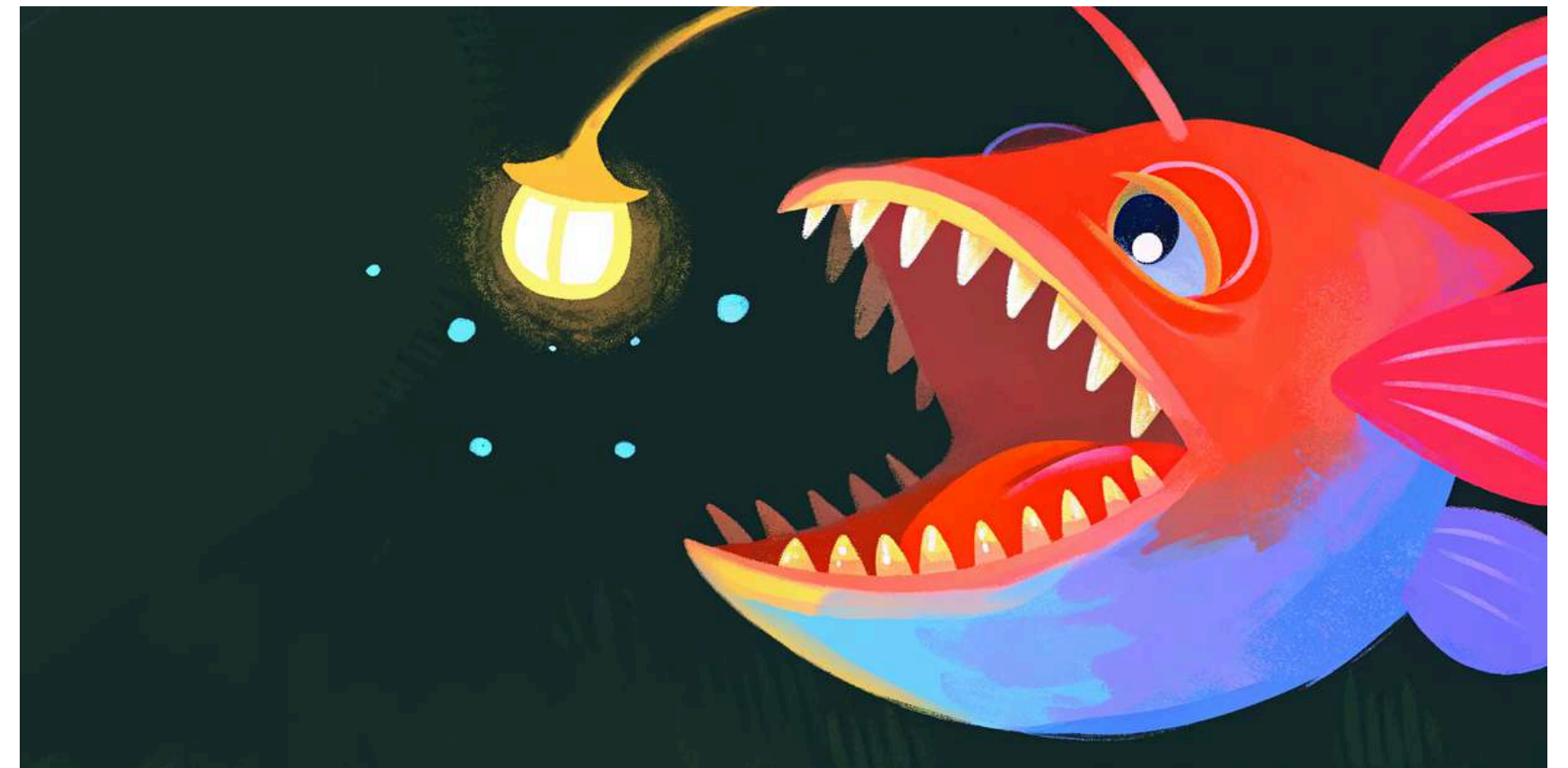


TÉCNICAS PARA GUIAR LA MIRADA DEL ESPECTADOR



ESPACIO NEGATIVO

El uso estratégico del espacio vacío alrededor de los elementos principales puede enfatizar su importancia y dirigir la atención hacia ellos. Además, puede transmitir sensaciones como aislamiento o tranquilidad.



FRANK TASHLIN/ COMPOSICIÓN

