



DEL TRAZO AL POEMA



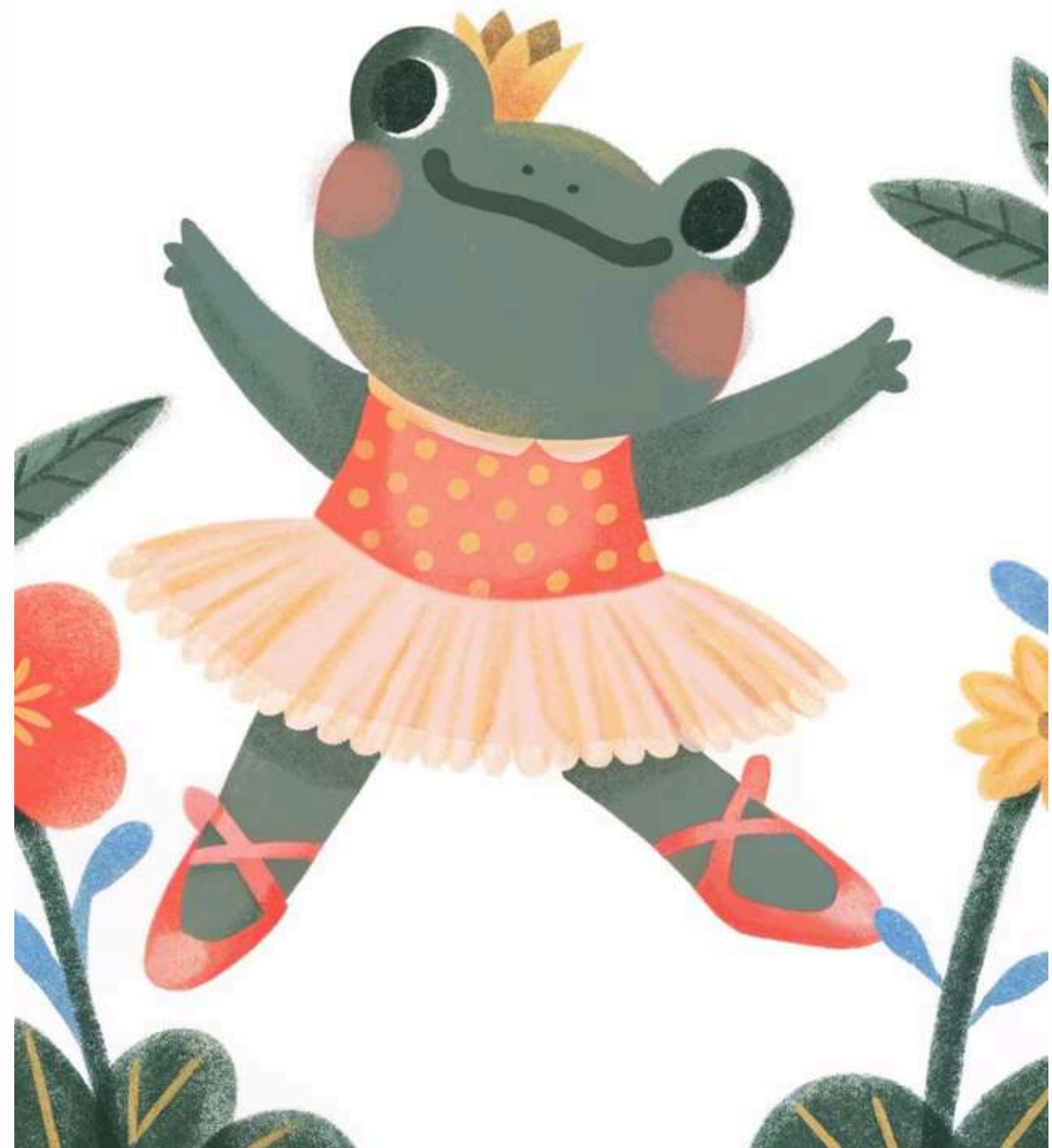
FIGURAS RETÓRICAS EN LA ILUSTRACIÓN

CUANDO LA IMAGEN TAMBIÉN HABLA CON METÁFORAS

Clase 6



Las figuras retóricas no solo pertenecen a la escritura. En la ilustración, también existen formas visuales de metáfora, hipérbole, personificación o paradoja, que enriquecen el mensaje y permiten lecturas múltiples.



ATENUACIÓN (O EUFEMISMO VISUAL)

Es una figura retórica visual que suaviza o endulza la representación de una idea fuerte, dolorosa o conflictiva. En lugar de mostrar la escena de forma directa o cruda, utiliza símbolos, metáforas suaves o elementos indirectos que permiten al espectador intuir el significado.

En ilustración, la atenuación se usa mucho en libros para público infantil, en poesía visual o en obras que tratan temas sensibles (muerte, soledad, tristeza, enfermedad). Por ejemplo, mostrar un sillón vacío en vez de una persona ausente. Esta elección permite transmitir la emoción sin recurrir a la literalidad, invitando a la lectura emocional y simbólica.

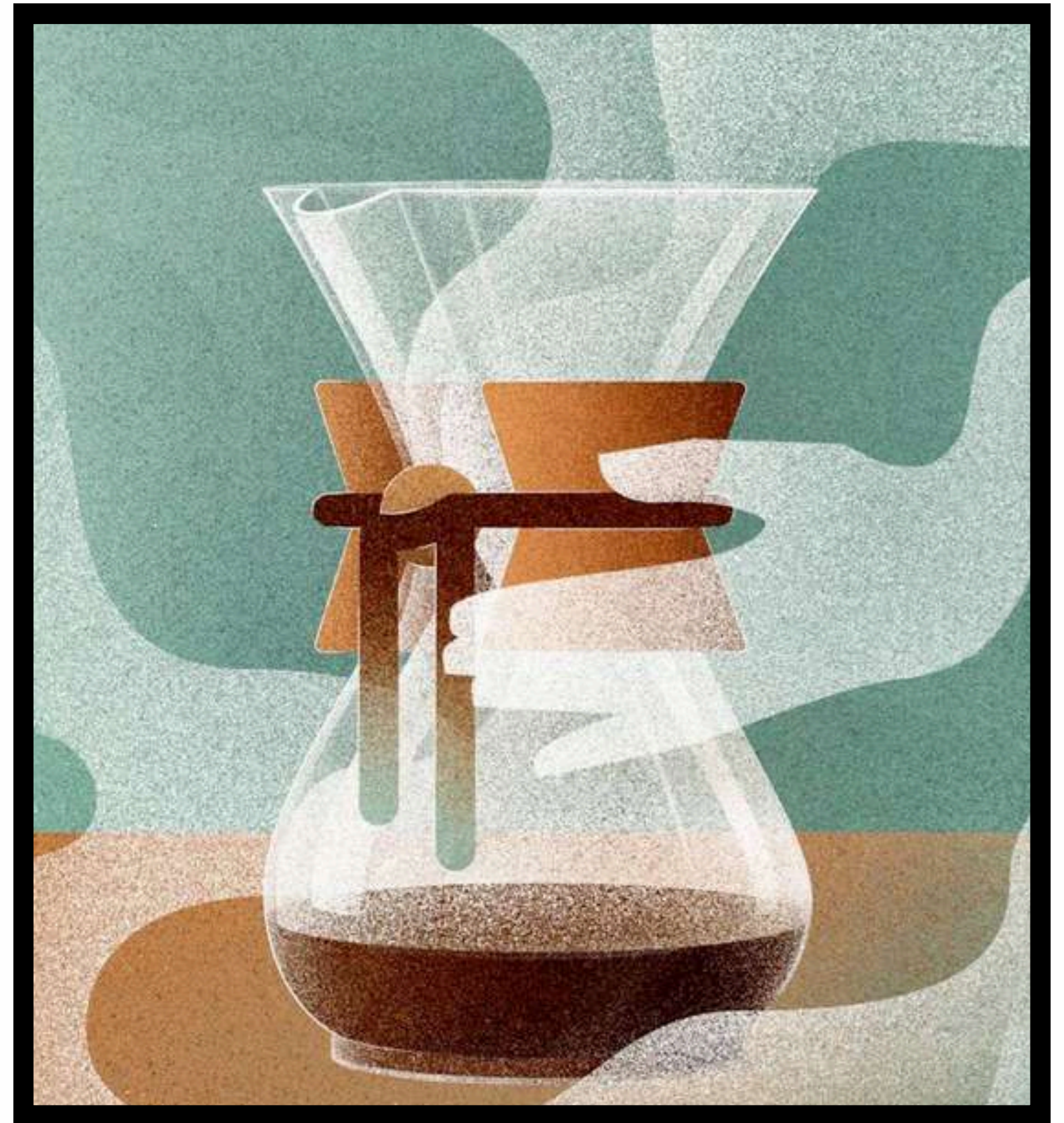


OLIVER JEFFERS

ATENUACIÓN VISUAL – “LA PAUSA HUMEANTE”

En lugar de mostrar a la persona, su rostro o su gesto, la ilustración se centra en un objeto cotidiano: una cafetera humeante. El vapor dibuja el ambiente, sugiere calor, calma y un instante de pausa. Esta elección suaviza el mensaje, dejando que el espectador imagine quién está detrás, qué historia hay antes o después de ese café. La emoción se transmite sin recurrir a la literalidad, usando la atmósfera como vehículo poético.

La atenuación visual dice sin decir. Invita a descubrir lo que está fuera de la imagen.





“La huella diferente”

En lugar de mostrar al personaje, se presenta una huella diferente, oscura entre huellas claras. La frase explicita la diferencia entre quienes juegan y quien trabaja. Así, la injusticia surge sin dramatismo, contenida, pero potente.

Mini actividad sugerida:

Dibuja una situación emocional fuerte (como abandono, agotamiento o responsabilidad) usando un solo símbolo (huellas, zapatos, objetos) en lugar de mostrar personas o escenas completas.

Atenuación visual en ilustración

¿Qué es la atenuación visual?

Es una figura retórica visual que suaviza la representación de una idea fuerte, dolorosa o conflictiva mediante símbolos o metáforas suaves.

¿Dónde se usa la atenuación en ilustración?

Se usa mucho en libros para público infantil, en poesía visual o en obras que tratan temas sensibles como la muerte, la soledad, la tristeza o la enfermedad.

¿Puedes dar un ejemplo de atenuación visual?

Mostrar un sillón vacío en vez de una persona ausente.



CONDENSACIÓN VISUAL

Es la capacidad de reunir en una sola imagen múltiples ideas, conceptos o sensaciones, creando un “resumen poético” en forma visual. La condensación funciona como un nudo simbólico: un solo elemento o escena concentra significados que, de otro modo, necesitarían muchas imágenes o palabras.

En ilustración, se logra combinando elementos, superponiendo símbolos o diseñando composiciones que, en conjunto, evocan un universo entero. Un ejemplo es una cabeza abierta de la que brota un cielo estrellado y planetas, junto a libros: mente, imaginación, conocimiento y exploración, todo en un solo cuadro.



CONDENSACIÓN VISUAL – “HOGAR EN EL CORAZÓN”

En esta imagen, la forma de un corazón anatómico contiene un hogar y elementos botánicos. La unión de símbolos crea un significado nuevo: el hogar como lugar emocional, íntimo y vital. La condensación visual encapsula ideas complejas en un solo objeto, fusionando mundos que no se encuentran de forma literal.



CONDENSACIÓN VISUAL – “UNIVERSOS DESDE UN LÁPIZ”

Un solo objeto concentra y libera múltiples significados. Aquí, el lápiz se convierte en el punto de partida de universos visuales, fusionando en un mismo símbolo la creatividad, la exploración y la imaginación.

OLIVER JEFFERS





El Arte de la Condensación Visual



Combinación de Elementos

Integración de elementos para crear significados complejos.



Superposición de Símbolos

Uso de símbolos superpuestos para evocar emociones.



Composiciones Evocadoras

Diseño de composiciones que sugieren universos enteros.

EPANADIPLOSIS VISUAL

En retórica escrita, la epanadiplosis consiste en comenzar y terminar un enunciado con la misma palabra. En lo visual, se trata de repetir un elemento al inicio y al final de una secuencia, generando sensación de ciclo o cierre.

En ilustración, se ve cuando un personaje o un escenario aparece igual al principio y al final, pero con alguna transformación que muestra evolución o cambio. Por ejemplo, un personaje que en la primera viñeta está leyendo y en la última está escribiendo: comenzó como receptor de historias y terminó como creador.



EPANADIPOLOSIS VISUAL – “EL CICLO DE LAS VELAS”

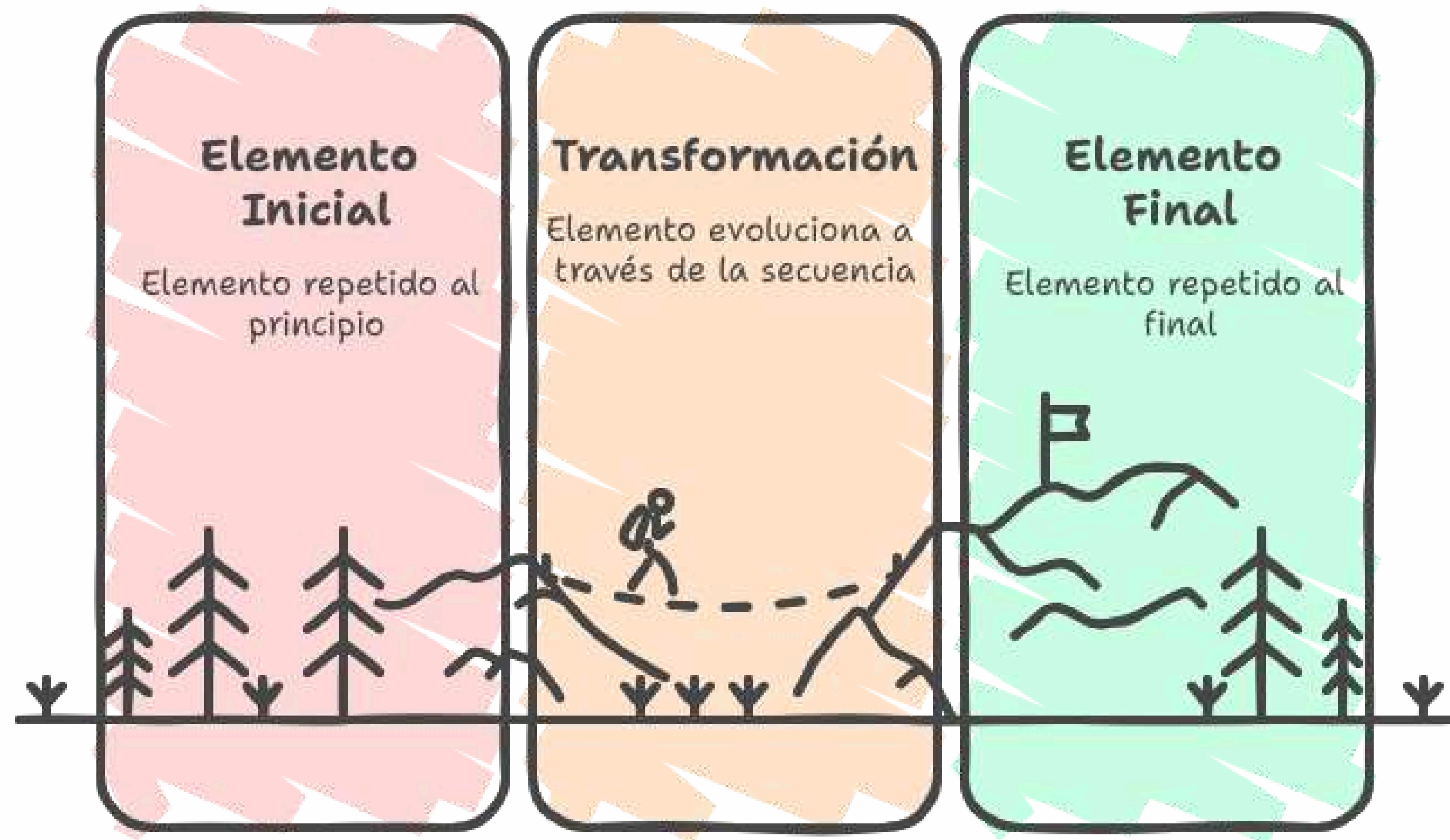
La imagen o secuencia comienza y termina con el mismo elemento visual, generando un efecto de cierre circular.

El valor expresivo está en cómo cambia el significado entre el inicio y el final: lo que era llama se convierte en humo, y luego —de manera poética— la llama regresa.



Pil Hwa

Transformación Visual a través de la Epanadiplosis



REPETICIÓN / ALITERACIÓN VISUAL

Es la reiteración de una misma forma, elemento o personaje en una composición para generar ritmo, armonía o progresión narrativa. La repetición puede ser exacta o con variaciones sutiles que muestran cambio.

En ilustración, es común en secuencias narrativas, patrones decorativos o composiciones poéticas. Por ejemplo, una hilera de árboles iguales que cambian de color, sugiriendo el paso del tiempo o un cambio de estación. Esta repetición visual funciona como un eco, como la rima en un poema.



REPETICIÓN / ALITERACIÓN VISUAL

“Usamos ‘aliteración visual’ como analogía pedagógica, no como categoría formal.”

- Vemos la misma forma básica (la cabeza de la cerilla) repetida varias veces.
- Hay una secuencia progresiva: encendida → consumiéndose → apagada → quemada y deformada.
- Esto crea un ritmo visual que guía la mirada de izquierda a derecha.
- Similar a la aliteración lingüística, donde se repite un mismo elemento sonoro, aquí se repite un elemento visual con pequeñas variaciones.
- Repetición visual con gradación (o progresión visual).
- Puede interpretarse como aliteración visual si se usa el término de forma metafórica para el arte.
- Metáfora visual si pensamos en su significado simbólico (vida, desgaste, contagio).

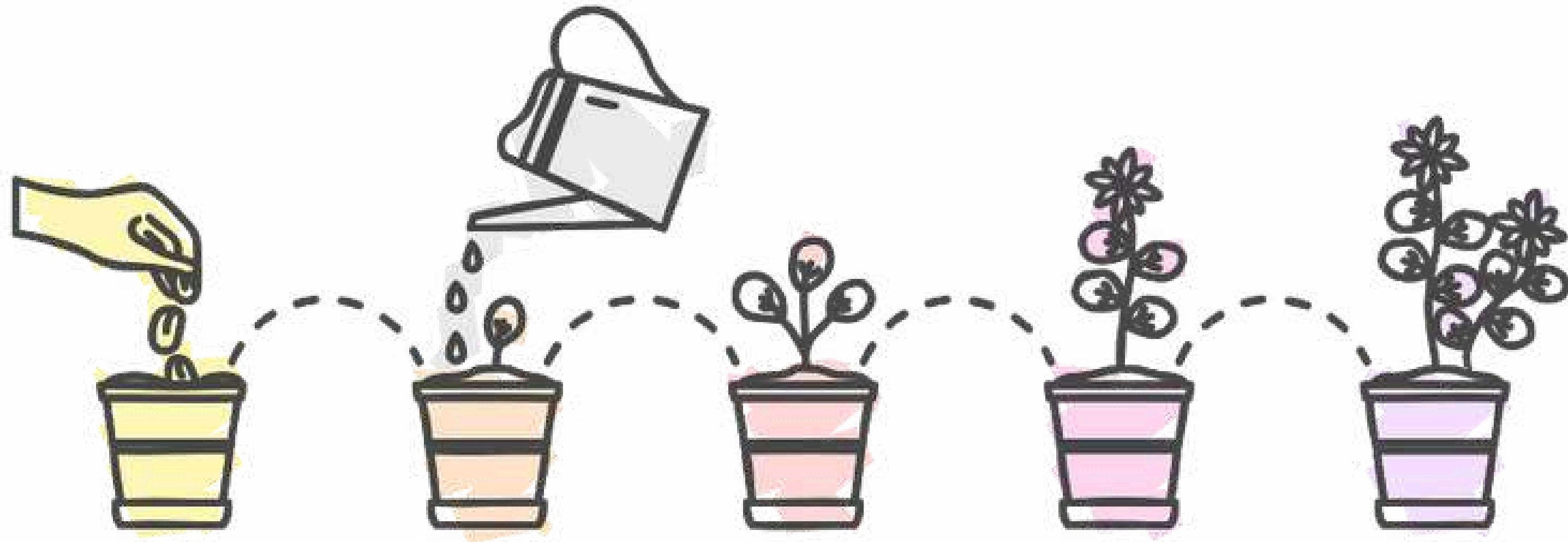


REPETICIÓN / ALITERACIÓN VISUAL



- Vemos una misma forma básica (la cabeza de la cerilla) repetida varias veces.
- Hay una secuencia progresiva: encendida → consumiéndose → apagada → quemada y deformada.
- Esto genera un ritmo visual que guía la mirada de izquierda a derecha.
- Es similar a la aliteración lingüística, donde se repite un mismo sonido. Aquí, se repite un elemento visual con pequeñas variaciones.
- Es un caso de repetición visual con gradación (o progresión visual).
- Si usamos el término de manera metafórica, puede pensarse como una aliteración visual.
- También puede leerse como metáfora visual, al aludir simbólicamente a temas como la vida, el desgaste o el contagio.

Repetición en Ilustración



Forma Inicial

Elemento único en la ilustración

Introducir Variaciones

Cambios sutiles en el elemento

Crear Ritmo

Repetición para establecer un patrón

Sugerir Progresión

Mostrar cambio a través de la repetición

Composición Final

Ritmo, armonía y narrativa



Resumen fácil:

- Repetición visual = eco de un elemento en cualquier lugar, varias veces.
- Epanadiplosis visual = eco específico que aparece al principio y al final, dando sensación de ciclo o cierre.

HIPÉRBOLE VISUAL

Es la exageración intencional de ciertos rasgos, tamaños o proporciones para enfatizar una emoción o una característica. La hipérbole rompe con las proporciones reales para transmitir de inmediato la intensidad del mensaje.

En ilustración, es común agrandar los ojos para mostrar sorpresa, estirar un gesto para acentuar el dramatismo o multiplicar elementos para evidenciar abundancia. Un personaje con ojos gigantes y boca abierta comunica asombro mucho más rápido que un retrato realista.

Mr Glups

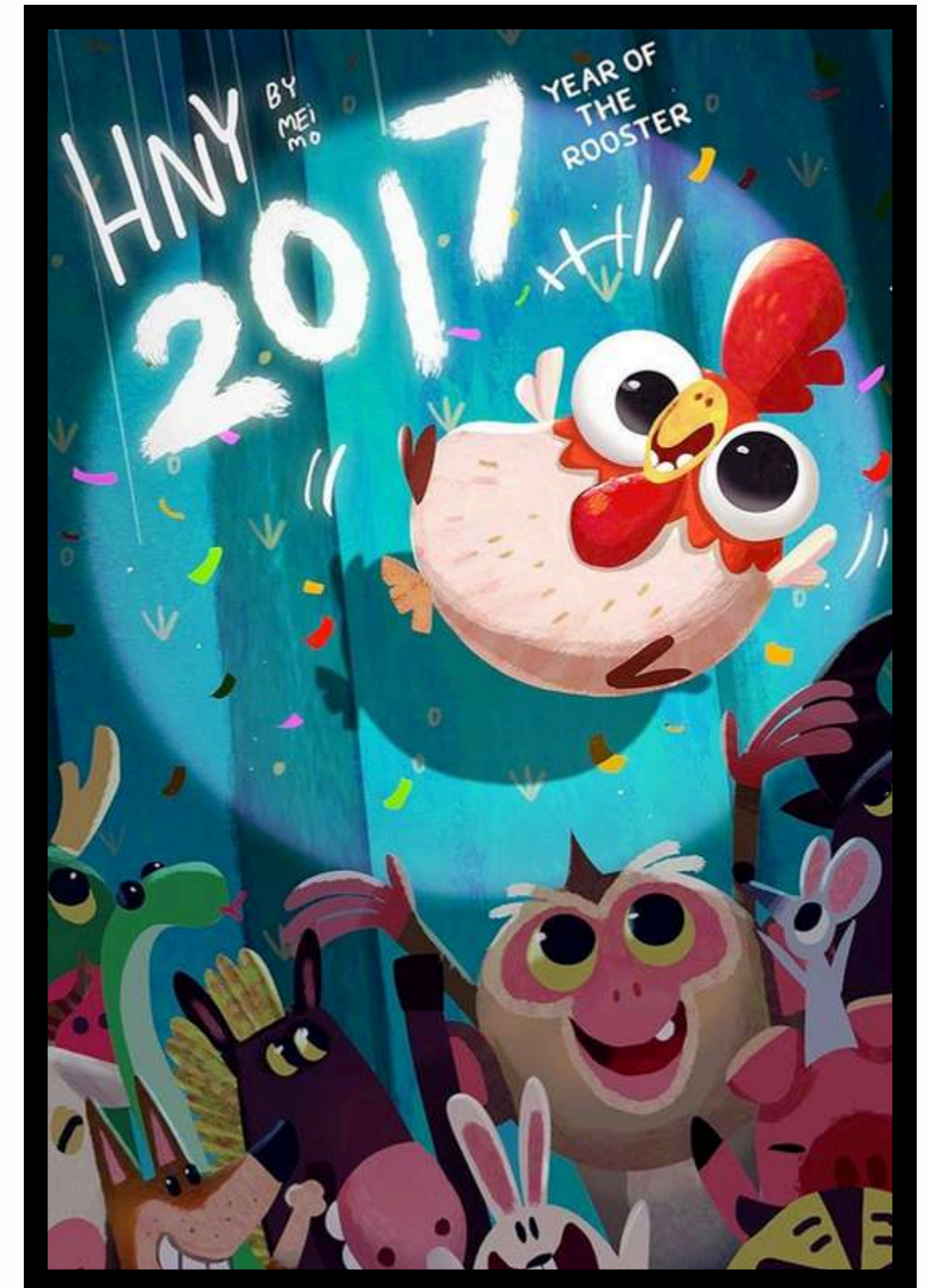


HIPÉRBOLE VISUAL – “EL GALLO PROTAGONISTA”

Exageración intencional de las características de un personaje, objeto o situación para producir un efecto humorístico, dramático o enfático.

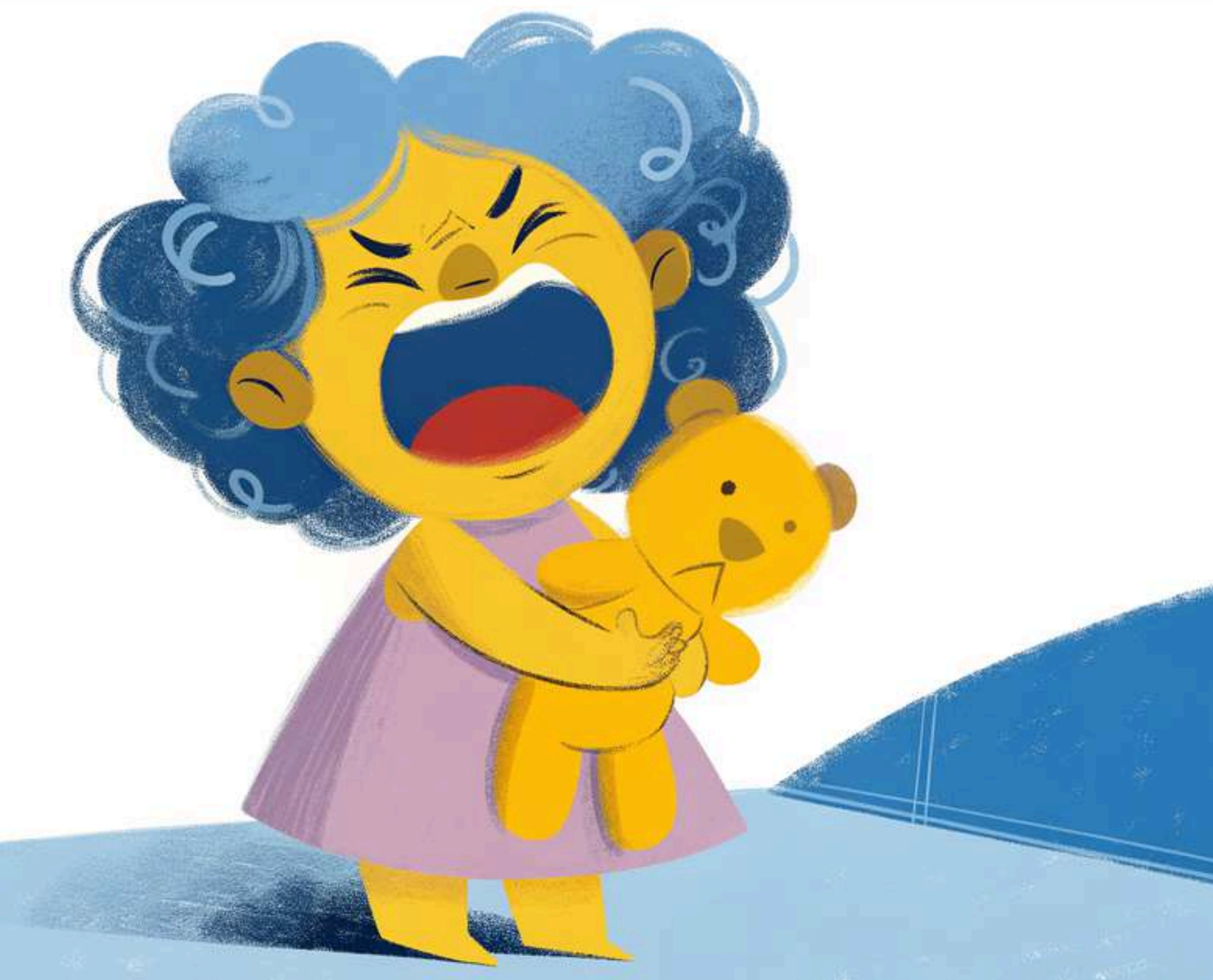
En esta ilustración:

- El gallo tiene ojos desproporcionadamente grandes, mucho más que en la realidad.
- La pose, la expresión y el contexto (fiesta, confeti, salto dramático) amplifican su importancia.
- Esto no busca realismo, sino transmitir energía, alegría y protagonismo exagerando la forma.





ale
alejandra
romero
ilustración



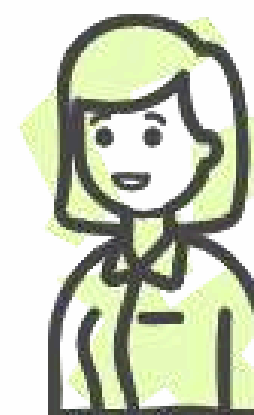
Hipérbole en la ilustración

¿Qué es la hipérbole en la ilustración?

Es la exageración intencional de rasgos, tamaños o proporciones para enfatizar una emoción o característica.

¿Cómo se usa la hipérbole en la ilustración?

Se agrandan los ojos para mostrar sorpresa, se estira un gesto para acentuar el dramatismo o se multiplican elementos para evidenciar abundancia.

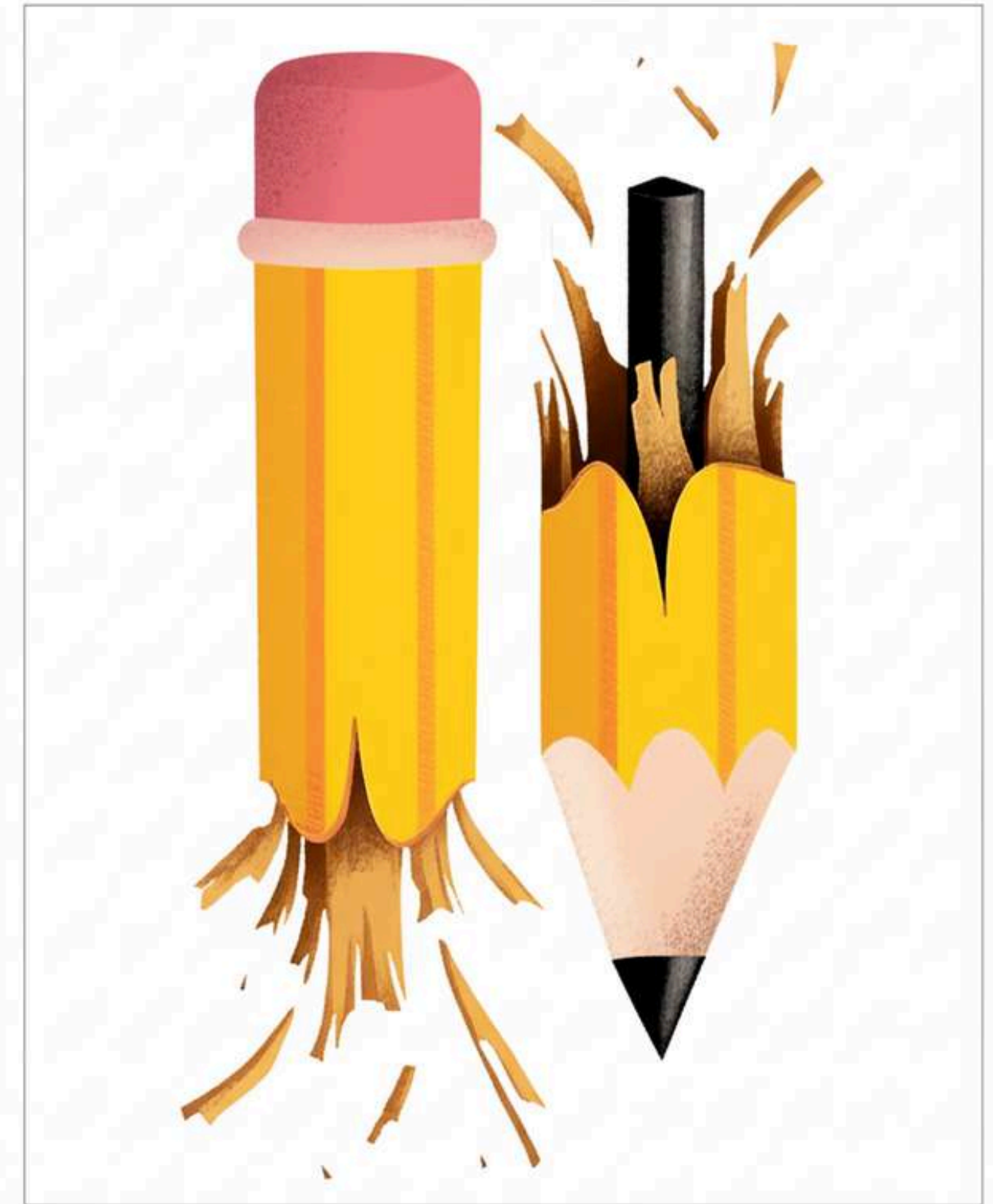


METONIMIA

La metonimia es representar algo a través de un elemento relacionado (causa por efecto, continente por contenido, símbolo por lo representado).

En ilustración, puede ser un objeto que simboliza a una persona o situación.

Un lápiz roto, por ejemplo, puede aludir a la frustración de un artista o a la interrupción de la creatividad. No vemos a la persona, pero el objeto habla por ella.

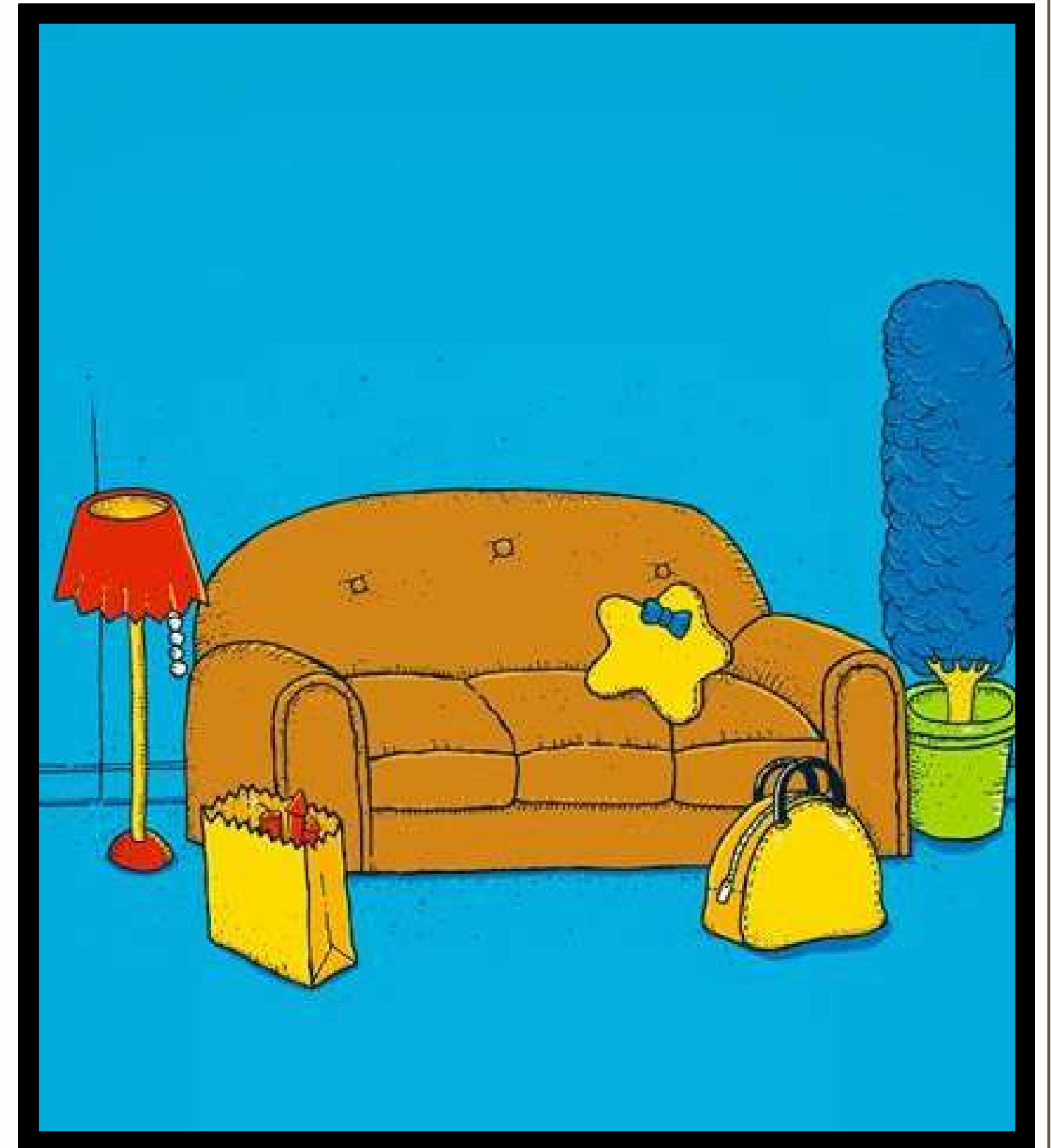


METONIMIA

La metonimia visual es una figura retórica en la que se representa un concepto, personaje o idea a través de elementos asociados a él, en lugar de mostrarlo directamente. La relación entre el objeto representado y lo que sustituye puede ser de proximidad, pertenencia, causa-efecto, o parte-todo.

Ejemplo:

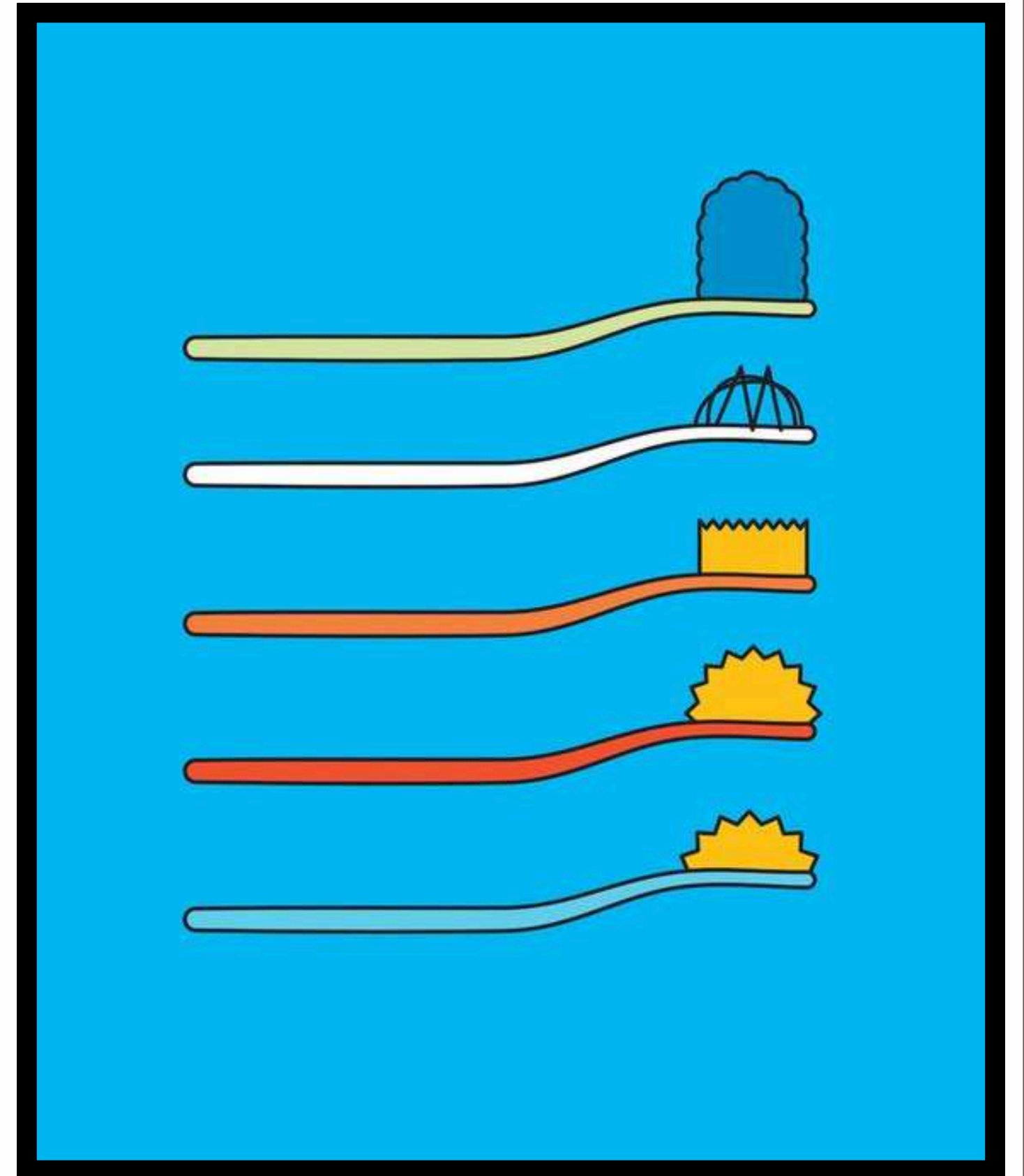
Ilustración de un sillón marrón, una lámpara roja, una bolsa amarilla, un almohadón en forma de estrella y una planta azul — elementos que reconocemos como parte del icónico salón de la familia Simpson.



METONIMIA

Se usa un elemento que tiene una relación contextual o simbólica con cada personaje de Los Simpson (forma y color del “pelo” representado en las cerdas) para que el espectador los identifique.

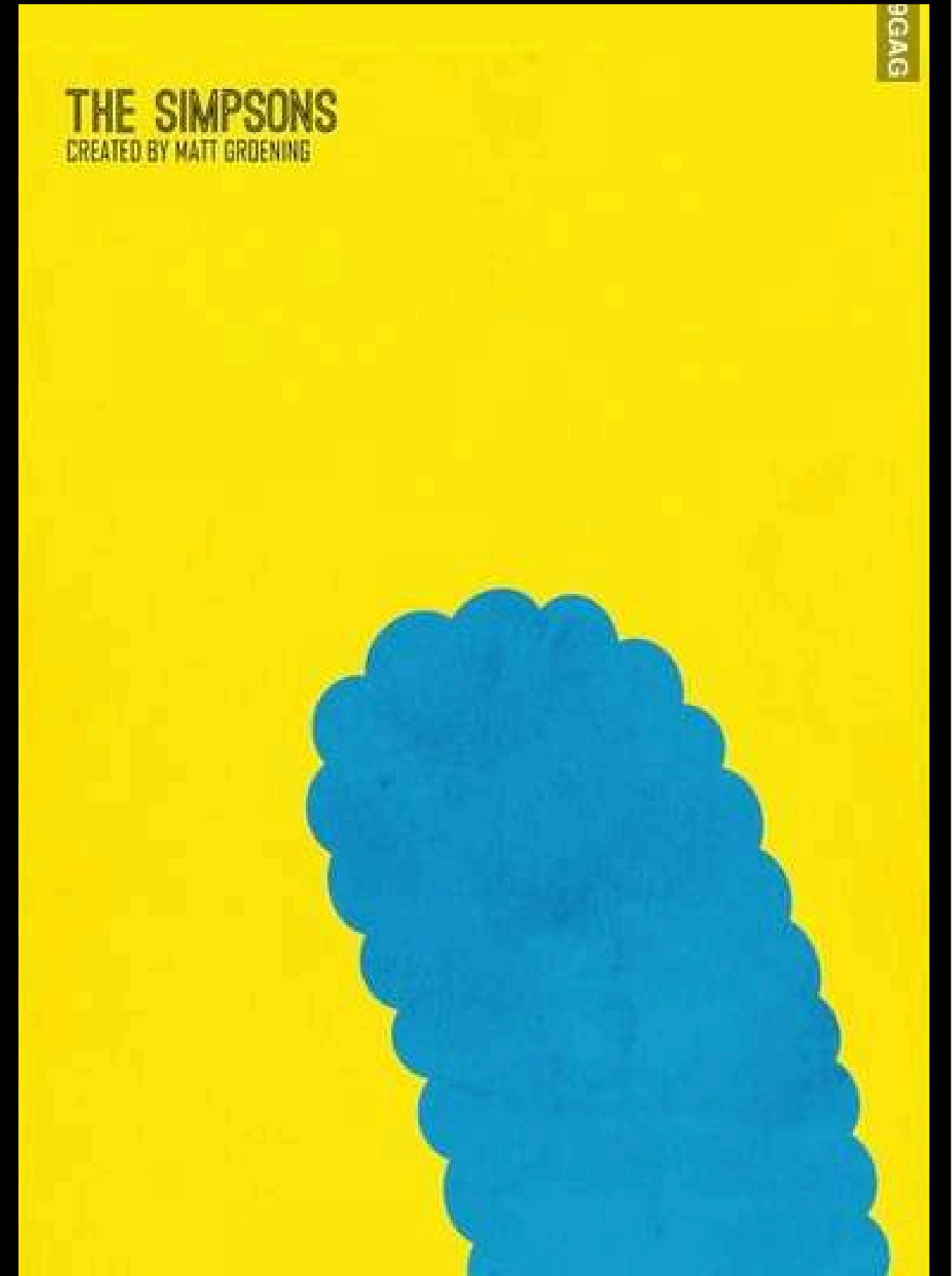
Clave de la metonimia: la sustitución no es parte–todo (como en la sinécdoque), sino objeto–referente o símbolo–referente.



SINÉCDOQUE VISUAL

Aquí se muestra solo una parte reconocible (el peinado azul de Marge Simpson) para representar a todo el personaje y, por extensión, a la serie entera.

- Relación parte–todo: el cabello es una parte física de Marge.
- Efecto visual: apela al reconocimiento inmediato del espectador gracias a un rasgo icónico.

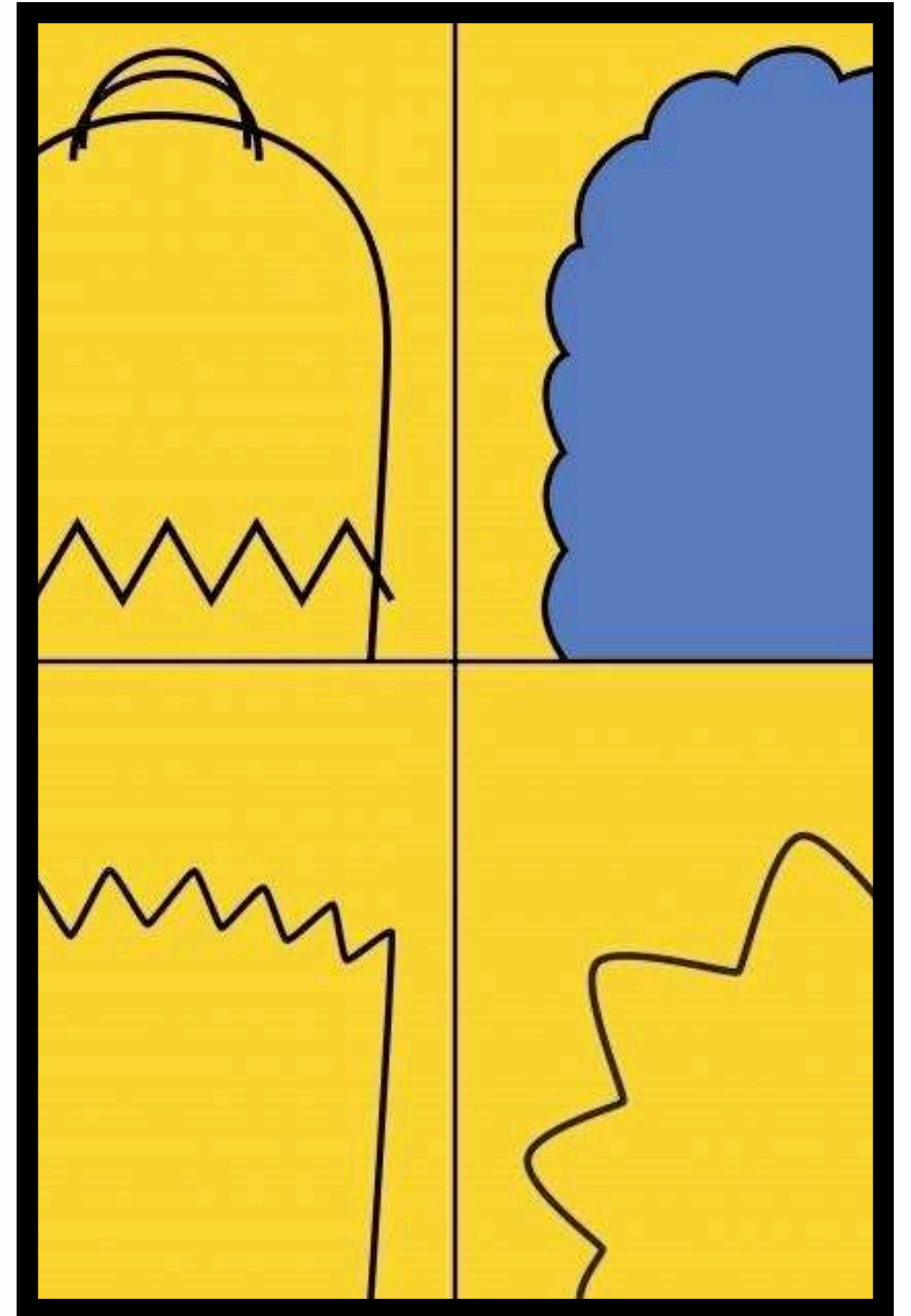


SINÉCDOQUE VISUAL

Se muestran solo fragmentos de rasgos icónicos de cada personaje de Los Simpson (la forma del cabello o peinado).

Por qué funciona: el espectador reconoce inmediatamente a los personajes completos (Homer, Marge, Bart y Lisa) a partir de una parte física muy característica.

Relación parte-todo: es directa, porque el cabello es parte del cuerpo de los personajes, no un objeto asociado.



¿Qué figura retórica visual usar para representar algo indirectamente?



Metonimia

Representa algo a través de un elemento relacionado



Sinécdoque

Representa algo a través de una parte del todo

PARADOJA VISUAL

Es la unión en una misma imagen de elementos aparentemente opuestos o contradictorios que, al convivir, generan un significado nuevo y potente.

En ilustración, la paradoja visual conmueve porque rompe expectativas: una flor delicada creciendo en una fábrica abandonada; un pez volando en un cielo despejado. Estas contradicciones invitan a reflexionar y, muchas veces, transmiten mensajes de esperanza, ironía o crítica.

Claves para identificarla:

- Choque de ideas: lo que ves contradice lo que sabes que debería ser posible o coherente.
- Doble lectura: al mirarlo, tu cerebro detecta la contradicción y necesita reinterpretar.
- Coexistencia: no es un error, sino un recurso intencional para generar sorpresa o reflexión.



Unión de elementos incompatibles (pez + cielo estrellado).

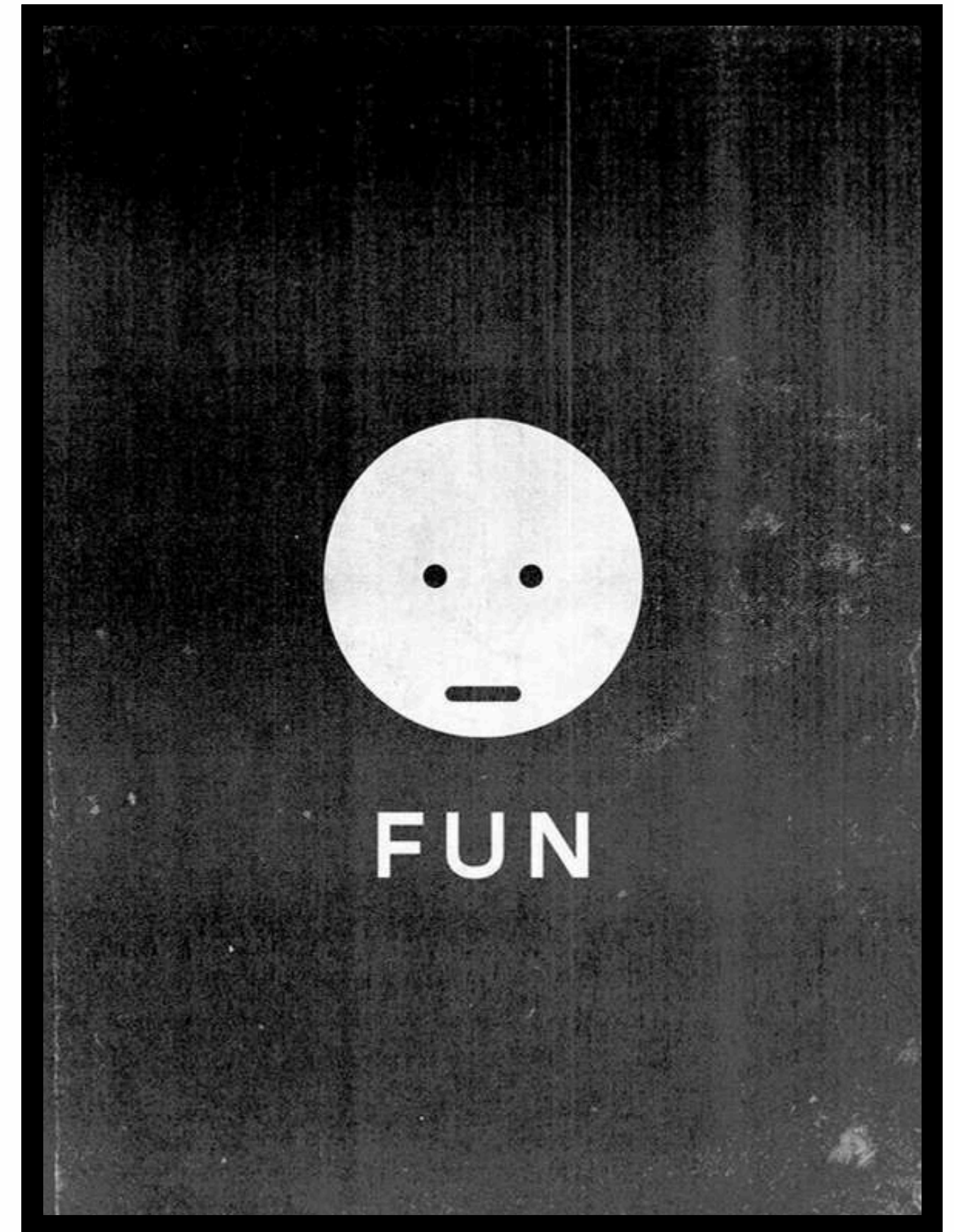
PARADOJA VISUAL

Contradicción literal y visual

Texto: “FUN” (diversión) + Cara inexpresiva.

Contradicción entre el significado de la palabra y la emoción transmitida por la imagen.

- La palabra FUN (diversión) activa en la mente la idea de algo alegre, dinámico o positivo.
- La imagen que la acompaña es una cara completamente neutra, sin emoción.
- El mensaje visual contradice la idea verbal, creando una tensión entre lo que se dice y lo que se muestra.



PARADOJA VISUAL

Objeto en un contexto imposible

- Un pez volando entre nubes y estrellas
- Un paraguas abierto dentro de una piscina.
- Un cactus creciendo en un cubo de hielo.



PARADOJA VISUAL

Unión de elementos opuestos

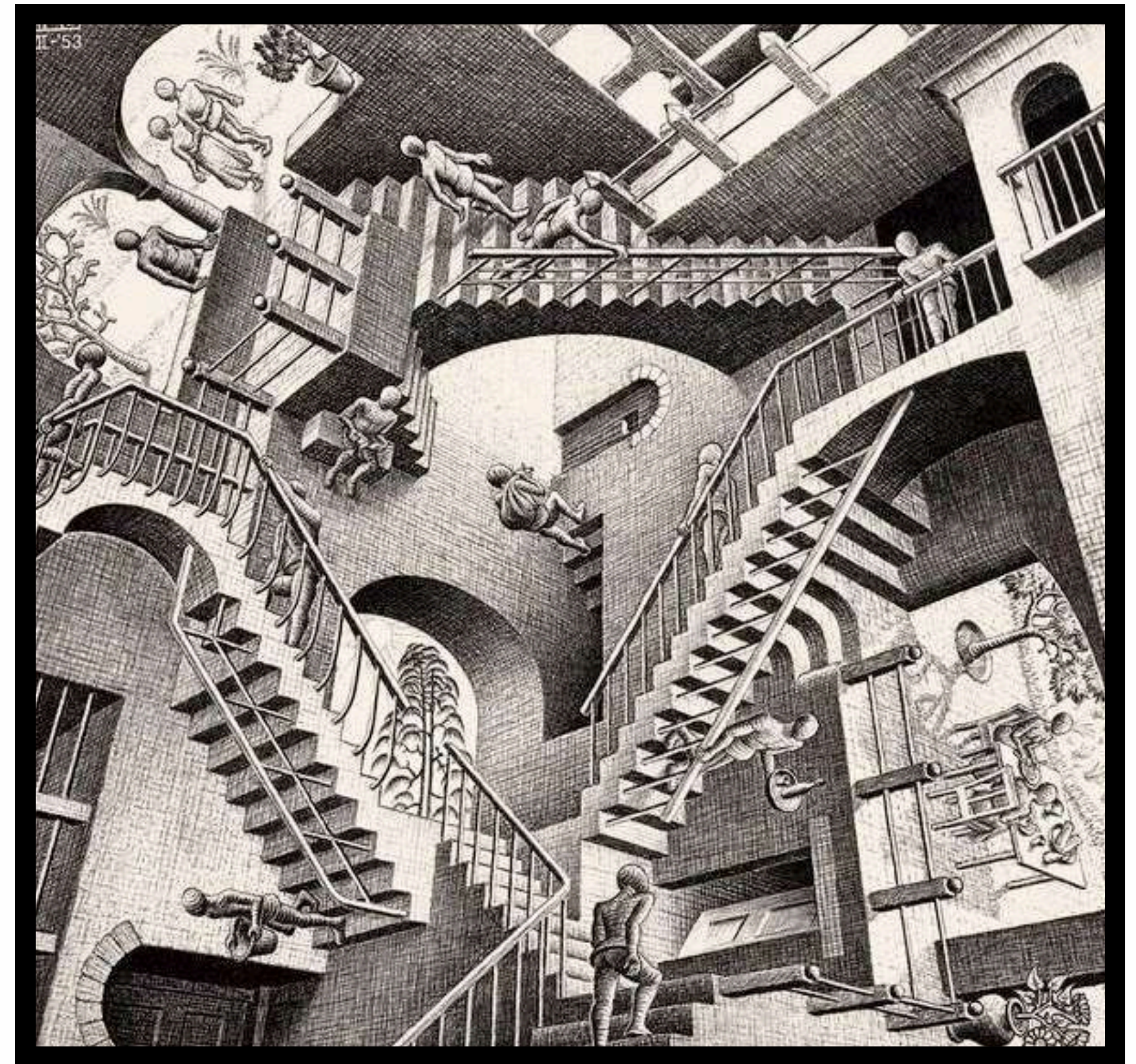
- Un helado con una bola de fuego en vez de crema.
- Una vela que ilumina con una sombra.
- Un reloj de arena en el que sube la arena en vez de bajar.



PARADOJA VISUAL

Acción físicamente contradictoria

- Un tren que gira en círculos sobre sí mismo.
- Una escalera que sube y baja al mismo tiempo (“Escher”).
- Un personaje que se dibuja a sí mismo y borra su propia cabeza.



M.C. ESCHER Relativity, 1953

METÁFORA VISUAL

Consiste en representar una idea abstracta o compleja mediante una imagen que guarda una relación simbólica con ella. Al igual que la metáfora verbal, sustituye un concepto por otro que lo ilumina de manera poética o evocadora.

En ilustración, la metáfora visual puede unir elementos que no suelen encontrarse juntos para crear un nuevo significado. Ejemplos: un libro que es faro en la noche (la lectura como luz y guía) o un corazón dentro de una jaula (sentimientos atrapados). Su fuerza está en que no dice: “está atrapado”, sino que lo muestra a través de un símbolo.



METÁFORA VISUAL

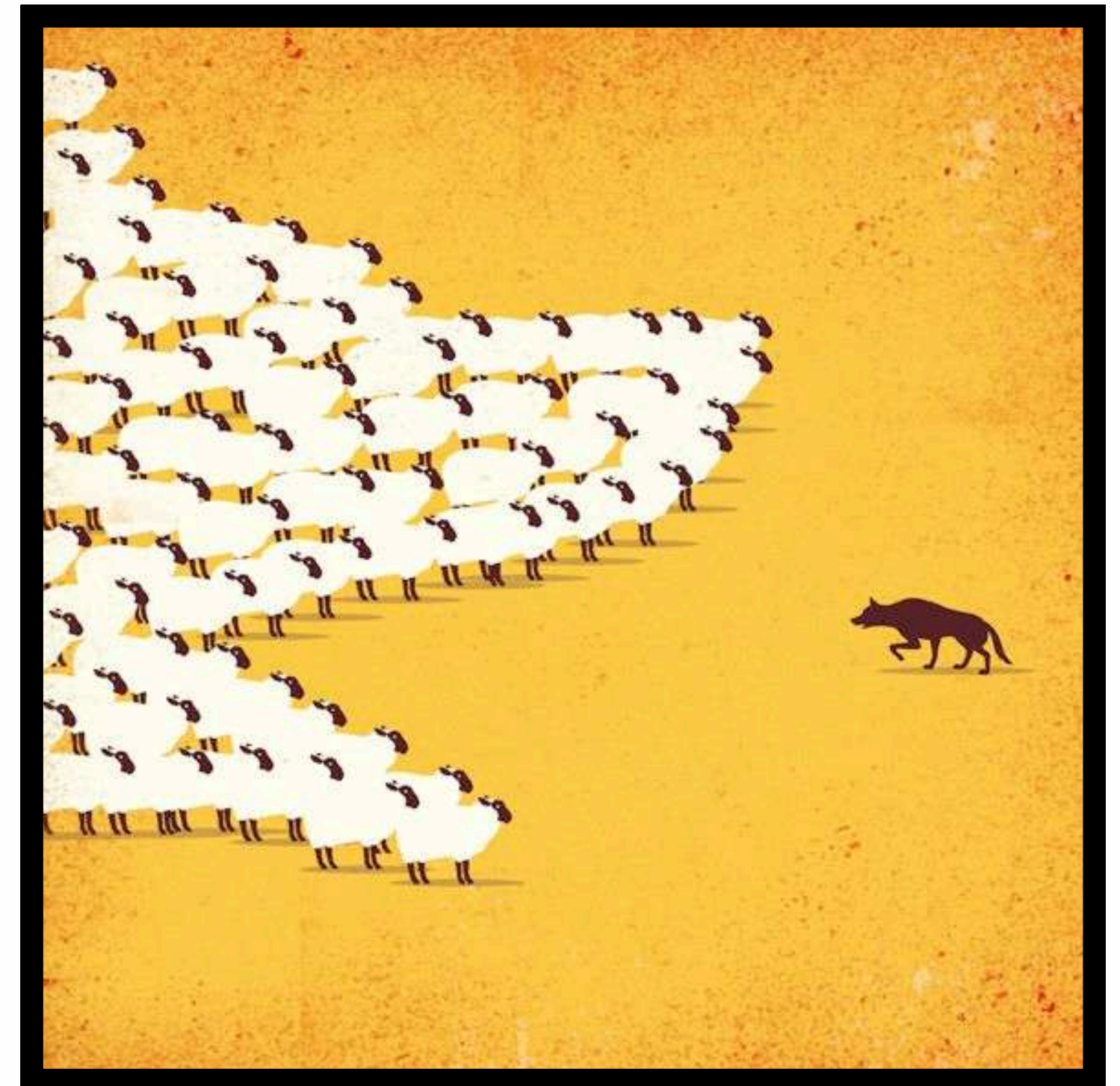
Las ovejas están dispuestas de forma que forman una flecha o punta de lanza que apunta hacia el lobo.

No es algo contradictorio o imposible en sí, sino una representación simbólica: el grupo débil (ovejas) se convierte en fuerza cuando se une contra el depredador (lobo).

El recurso visual es la analogía → unión y organización = fuerza.

Mensaje: La unión de muchos puede vencer a un enemigo más fuerte.

Recurso: Disposición de elementos para que adopten la forma de un símbolo de fuerza/ataque.



METÁFORA VISUAL

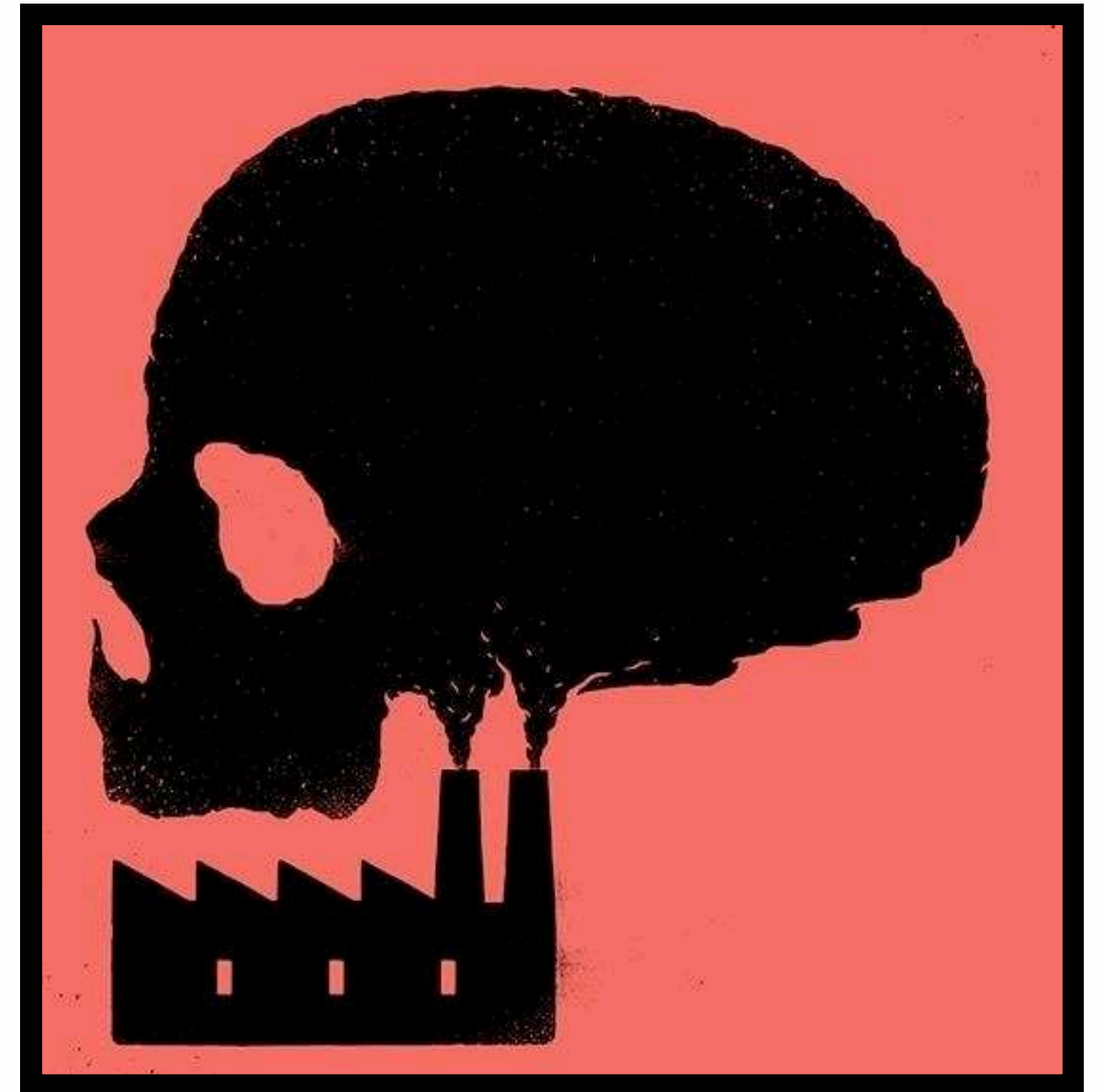
Une dos elementos visuales (una fábrica y una calavera) para transmitir un concepto abstracto: la contaminación industrial provoca muerte.

No es una escena realista sino una representación simbólica donde el humo se convierte en la forma de un cráneo.

El significado se construye por analogía: fábrica → humo → calavera → muerte.

Mensaje: La producción industrial y la polución están asociadas con la destrucción y la muerte.

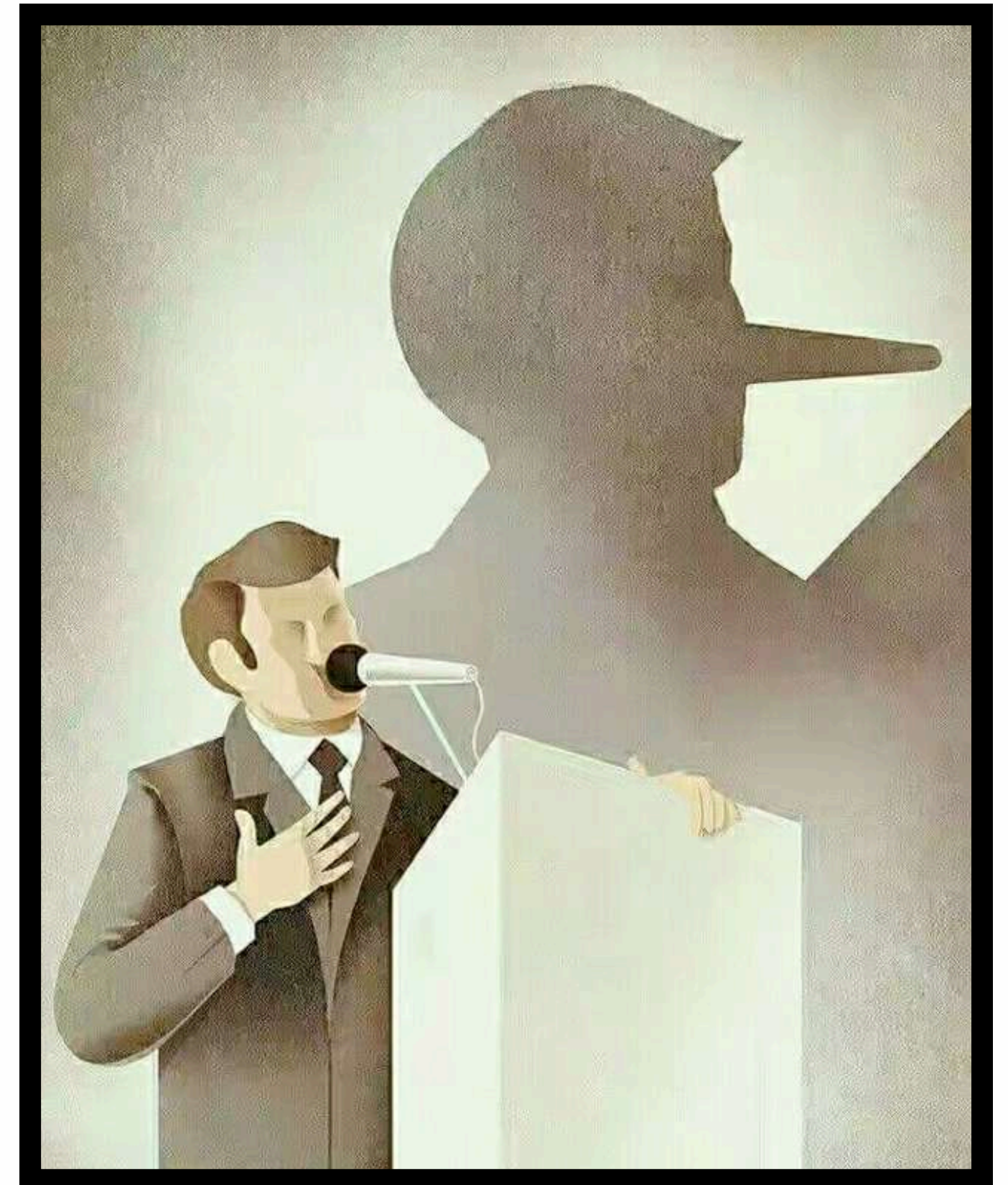
Recurso: Superposición y fusión gráfica de dos imágenes para crear un nuevo significado.



METÁFORA VISUAL

- Combina dos elementos simbólicos: un político hablando en un podio y la sombra de Pinocho con nariz larga.
- No es literal (el político no es realmente Pinocho), sino que la imagen usa la figura de Pinocho como símbolo universal de la mentira.
- El mensaje se entiende por analogía: Pinocho → mentir → político que miente.
- Figura retórica visual: Metáfora visual.
- Mensaje: Algunos políticos dicen mentiras cuando hablan en público.
- Recurso: Uso de sombra y referencia cultural para crear una asociación inmediata.

Prestamo visual: El diseñador toma un elemento visual ya existente y con un significado cultural fuerte (la nariz de Pinocho como símbolo de mentira) y lo integra en un contexto distinto (la política actual). No inventa un nuevo símbolo, sino que toma prestada una imagen que ya pertenece al imaginario colectivo para transmitir su mensaje de forma rápida y efectiva.





Regla fácil:

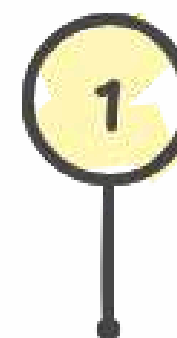
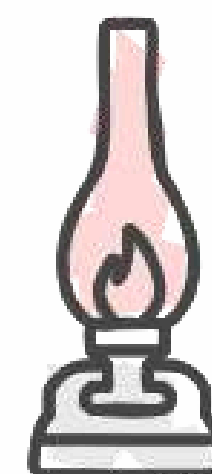
Si la imagen es coherente en sentido figurado → Metáfora.

Si la imagen rompe la lógica o une opuestos imposibles → Paradoja.

El Poder de la Paradoja Visual



Metáfora Visual en Ilustración



Idea Abstracta

Concepto complejo que necesita representación



Selección de Símbolo

Elegir una imagen relacionada simbólicamente



Unión de Elementos

Combinar elementos inusuales para crear significado

PRÉSTAMO VISUAL

Es la incorporación de un elemento de otro contexto histórico, cultural o estético en una escena donde no pertenece, para resignificarlo o provocar contraste.

En ilustración, este cruce puede ser temporal (un caballero medieval en una oficina moderna), estilístico (un personaje de cómic en un mural renacentista) o cultural (una escultura clásica usando auriculares). Genera sorpresa y humor, y a veces funciona como comentario social o guiño cultural.



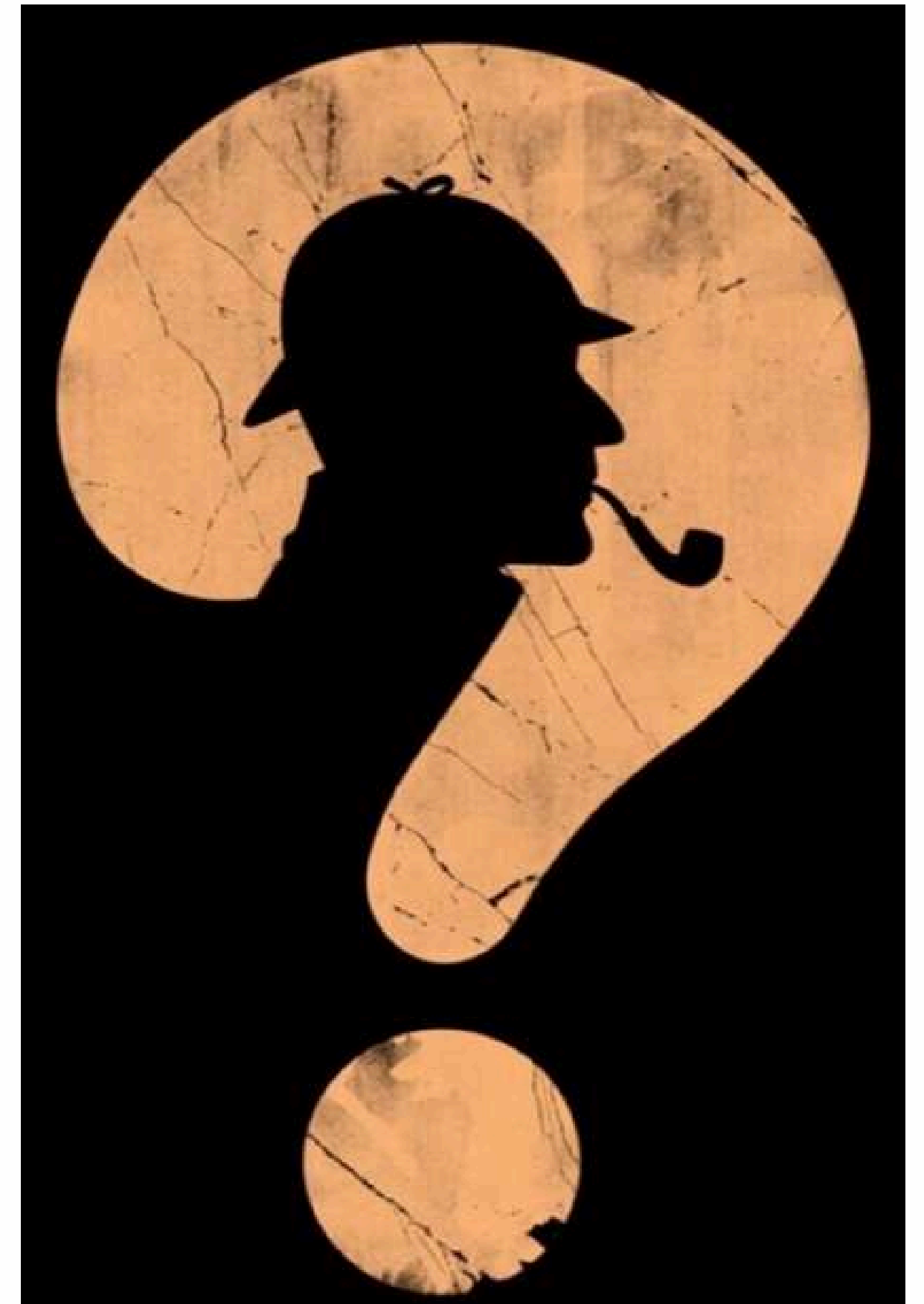
- La imagen toma un elemento visual preexistente y muy reconocido: la figura de Papá Noel (su gorro rojo, su barba blanca rizada).
- Pero en lugar de dibujarlo directamente, “toma prestada” la textura y forma del helado soft de McDonald’s para representar su barba.
- El resultado depende de que el espectador reconozca ambas cosas: el helado y el personaje de Papá Noel.

Además, también podemos decir que hay:

- Metáfora visual → Helado = barba de Papá Noel.
- Préstamo visual → uso de un ícono cultural (Papá Noel) fuera de su contexto original para fines publicitarios.



- Esta imagen combina metáfora visual y préstamo visual:
- Metáfora visual → El signo de interrogación representa la búsqueda, el misterio o la duda, y al poner dentro la silueta de Sherlock Holmes (ícono del detective por excelencia), se transmite que él es la respuesta o el símbolo mismo de la investigación.
- Préstamo visual → Toma la figura icónica de Sherlock (sombrero de cazador, pipa) como elemento cultural reconocido y lo integra en otro símbolo (el signo de interrogación) para reforzar el mensaje



Anacronismo en la Ilustración



En este caso, lo que vemos es una intervención sobre el “Guernica” de Pablo Picasso, una obra ícono del siglo XX, a la que se le ha añadido un personaje completamente ajeno al contexto original: un héroe de estética de cómic o videojuego.

¿Qué es el anacronismo en la ilustración?

Es la incorporación de un elemento de otro contexto histórico, cultural o estético en una escena donde no pertenece, para resignificarlo o provocar contraste.

¿Cómo se manifiesta?

Puede ser temporal (un caballero medieval en una oficina moderna), estilístico (un personaje de cómic en un mural renacentista) o cultural (una escultura clásica usando auriculares).

¿Cuál es su propósito?

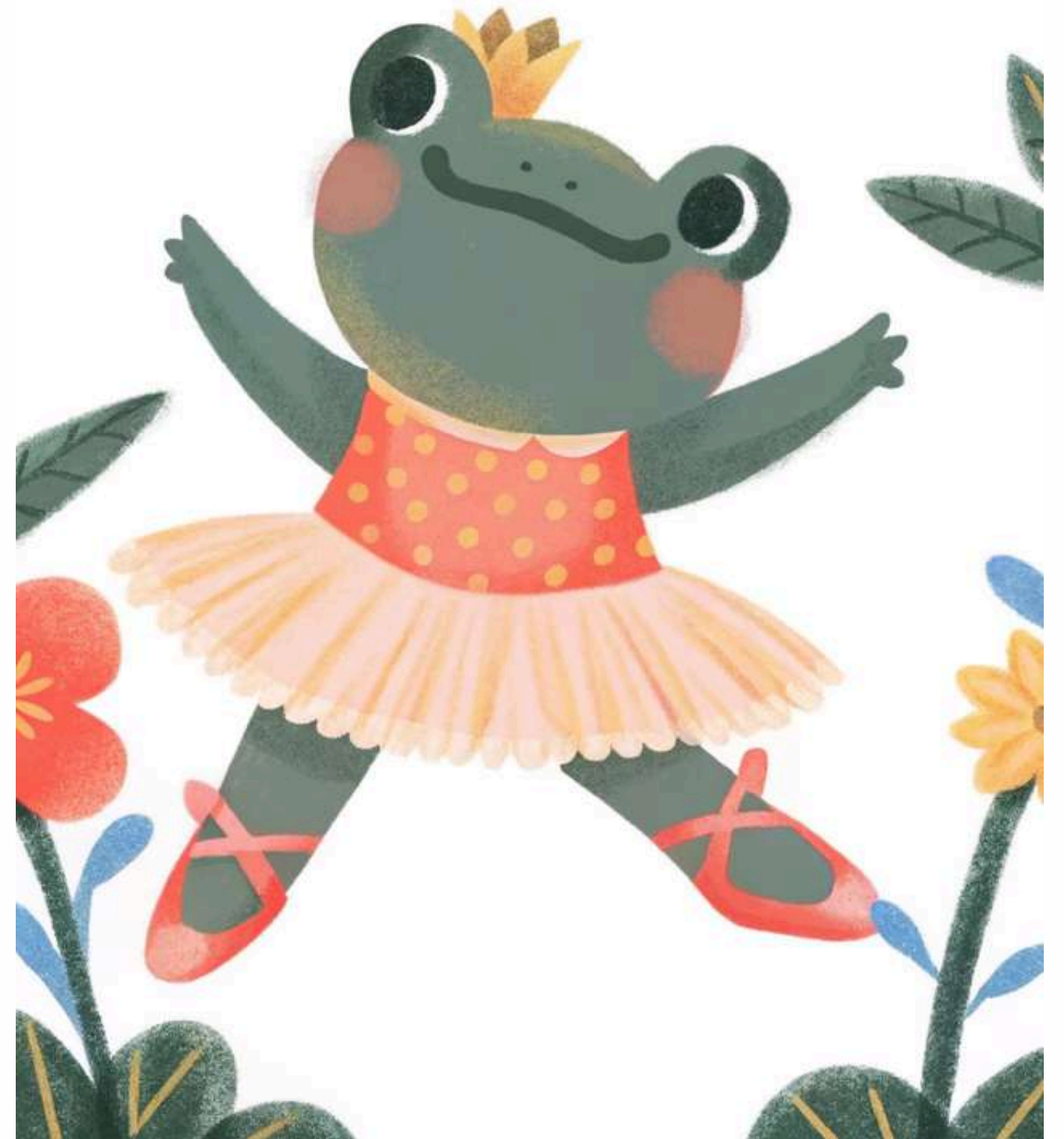
Genera sorpresa y humor, y a veces funciona como comentario social o guiño cultural.



PERSONIFICACIÓN / PROSOPOPEYA VISUAL

Es atribuir cualidades humanas a animales, objetos o conceptos abstractos. Puede ser física (darles cuerpo y ropa humana) o emocional (dotarlos de expresiones, gestos, deseos).

En ilustración, este recurso permite conectar emocionalmente con elementos no humanos. Una rana vestida de bailarina y danzando como una persona no solo es graciosa, sino que abre un mundo narrativo donde lo imposible es posible.



PERSONIFICACIÓN – “UN TIGRE QUE ES MÁS QUE UN TIGRE”

Recurso visual en el que un animal, objeto o concepto abstracto es representado con atributos, gestos o comportamientos propios de los humanos, generando cercanía o empatía con el espectador.

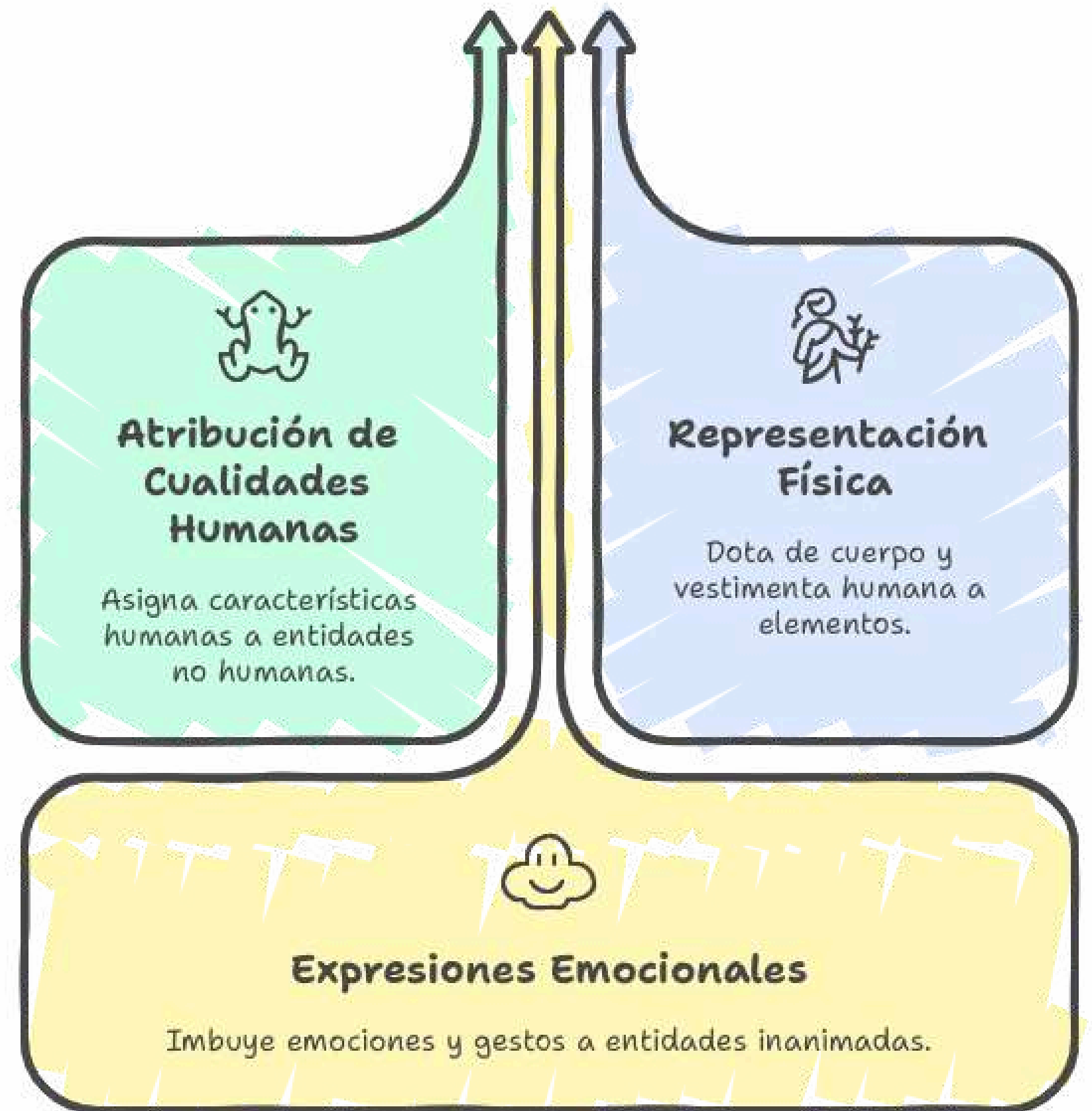
En la imagen:

- El tigre (Hobbes) camina erguido, sonríe, tiene gestos y expresiones humanas.
- Participa activamente en una acción junto a un niño, como si fuera otro amigo.
- Su lenguaje corporal transmite emociones humanas (alegría, libertad, juego).



Calvin and Hobbes

El Arte de la Personificación Visual





TIPS PARA NO OLVIDAR SOBRE LAS FIGURAS RETÓRICAS VISUALES



La idea manda sobre la técnica

- No se trata de dibujar “bonito”, sino de comunicar una idea con fuerza y claridad simbólica.
- La figura retórica es el puente entre lo que se ve y lo que se quiere decir.

El símbolo no tiene que ser literal

- A veces, sugerir es más potente que mostrar.
- Usa metáforas, atenuaciones o condensaciones para dejar espacio a la interpretación.

Conocer la emoción que quieres transmitir

- Pregúntate: ¿quiero que esta imagen sorprenda, emocione, haga sonreír, invite a reflexionar?
- La elección de la figura retórica debe servir a ese objetivo.

Jugar con lo inesperado

- Las figuras visuales funcionan mejor cuando rompen la rutina visual: un pez que vuela, un caballero en la oficina, una flor en una fábrica.

Pensar en capas de significado

- Una buena figura retórica visual puede tener más de una lectura.
- Deja espacio para que el espectador encuentre su propio sentido.



TIPS PARA NO OLVIDAR SOBRE LAS FIGURAS RETÓRICAS VISUALES



No subestimar la simplicidad

- A veces una sola imagen, sin palabras, puede decirlo todo (un sillón vacío, un lápiz roto).

El contexto importa

- El mismo símbolo puede significar cosas distintas según la cultura, la época o el lugar.
- Piensa en quién verá tu imagen y cómo puede interpretarla.

Menos puede ser más

- No sobrecargues de elementos: el impacto de la figura retórica está en su claridad y enfoque.

Usar referencias y mezclas

- El préstamo visual, la metáfora o la paradoja ganan fuerza cuando el espectador reconoce y conecta elementos de mundos distintos.

Experimentar y divertirse

- No todas las figuras retóricas saldrán perfectas a la primera.
- La exploración, el humor y el riesgo creativo forman parte del proceso.



“REESCRIBÍ VISUALMENTE UNA FRASE RETÓRICA”



“El tiempo todo lo devora” (prosopopeya)

“El principio es el mismo que el fin” (epanadiplosis)

“La niña que cargaba un mundo en su mochila” (préstamo visual + metáfora)



“HISTORIAS QUE SE CIERRAN”



Crear una mini-secuencia de dos o tres viñetas con epanadiplosis visual, es decir, empieza y termina en el mismo punto pero algo cambió.

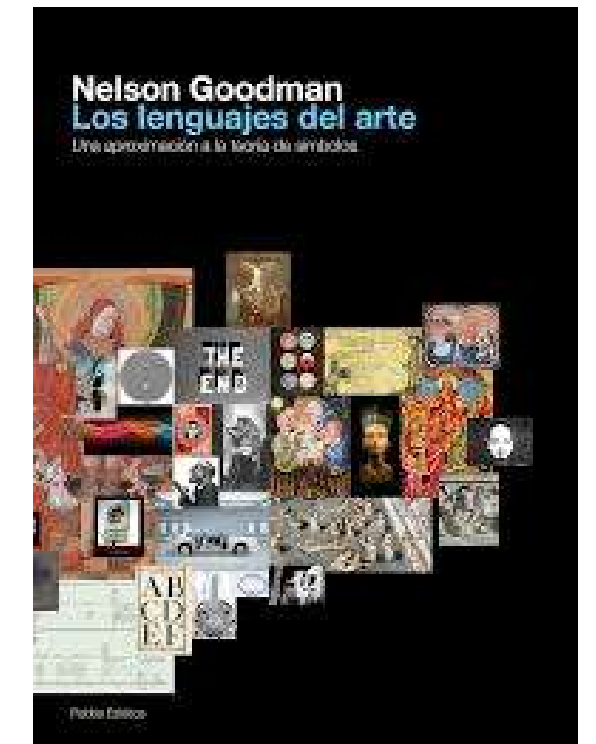
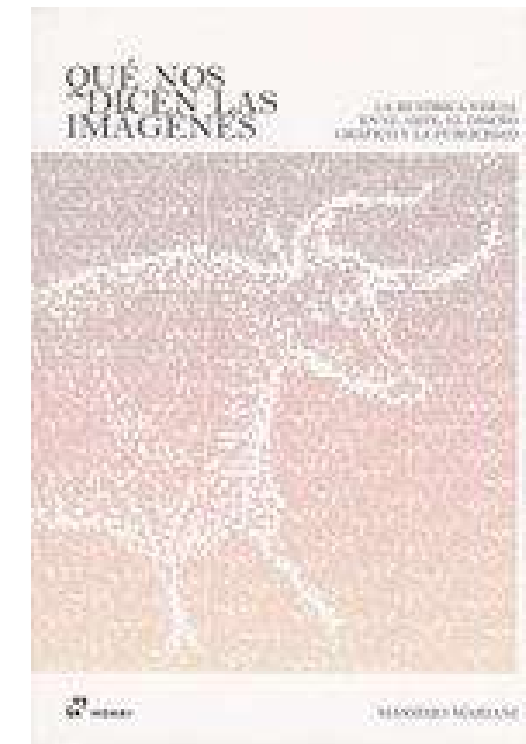
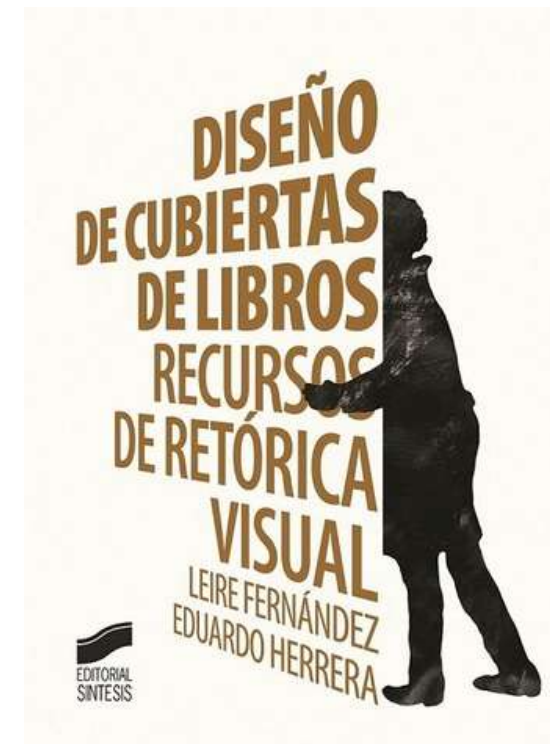


RASGOS HIPERBÓLICOS

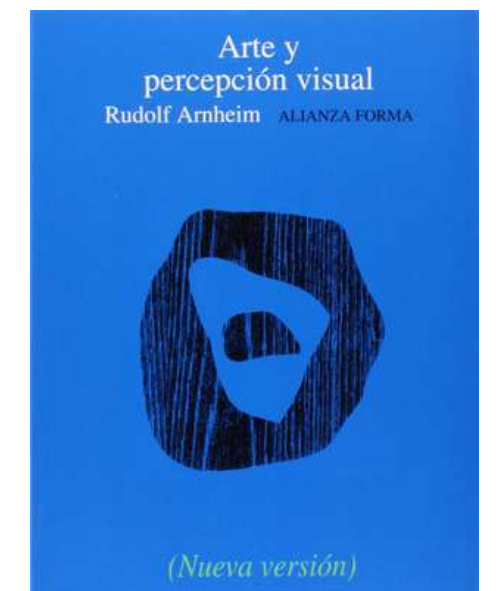


"Dibujá una emoción desbordada usando solo ojos, cejas y boca.
¿Qué parte vas a exagerar más?"

"Las figuras retóricas visuales no solo adornan la imagen: la transforman, la sacuden, la convierten en un juego de ideas. Al leerlas con los ojos abiertos y la mente despierta, descubrimos que ver también es pensar."



BIBLIOGRAFÍA



Aviso sobre imágenes

Las imágenes incluidas pertenecen a sus autores y/o titulares de derecho. Se usan con fines didácticos y de análisis crítico en el marco de esta clase y con circulación restringida a estudiantes.