

La casa del árbol, un espacio que promueve las artes ilustrativas en la ciudad de Ibagué

Autor: Thany Sthefany Solórzano Murillo¹

Resumen

El presente artículo tiene como objetivo dar a conocer una propuesta de herramientas desde el diseño gráfico que permitan fortalecer las artes ilustrativas en la ciudad de Ibagué, teniendo como foco principal a los niños de ocho años hasta adolescentes de quince. Esto con base en los procesos realizados por *La casa del árbol*, cuyo propósito es generar un espacio de apoyo y accesibilidad a todos los ciudadanos, en especial a los jóvenes artistas. En ese sentido esta propuesta surge a raíz de la ausencia de soporte al arte ilustrativo, de tal modo, se realizó un estudio de tipo proyectual con enfoque cualitativo, que logró determinar a nuestro público y sub-público objetivo, y así proponer mediante los instrumentos de investigación un prototipo de simulación de las técnicas ilustrativas que a los niños les gustaría aprender y conocer su opinión acerca de estos y la visualización en 3D de la sede, de tal modo que se lleguen a generar contenidos nuevos llamativos para su mejora y aplicación.

Palabras Clave

Artes ilustrativas, jóvenes ilustradores, espacios, apoyo ciudadano, accesibilidad.

Abstract

This article aims to present a proposal of tools from the graphic design to strengthen the illustrative arts in the city of Ibagué, having as its main focus children from eight years to adolescents of fifteen. This is based on the processes carried out by

¹Trabajo de grado III para optar por el título de profesional en Diseño Gráfico

² Estudiante de diseño gráfico, Corporación Unificada Nacional, thany.solorzano@cun.edu.co.

La casa del árbol, whose purpose is to create a space of support and accessibility for all citizens, especially young artists. In this sense, this proposal arises as a result of the absence of support for illustrative art, in such a way, a project-type study was carried out with a qualitative approach, which managed to determine our target audience and sub-audience, and thus propose through the instruments of research a simulation prototype of the illustrative techniques that the children would like to learn and know their opinion about them and the 3D visualization of the headquarters, in such a way that new striking content is generated for its improvement and application.

Keywords

Illustrative arts, young illustrators, spaces, citizen support, accessibility.

Introducción

Cuando se habla de las artes ilustrativas, se reconoce que hacen parte de la cultura e historia que se tiene gracias a sus avances constantes, mediante diferentes rubros y métodos desde lo análogo hasta lo digital. Sin embargo, durante los últimos años el desconocimiento sobre lo provechoso que puede llegar a ser esta disciplina en la ciudad de Ibagué (Tolima), ha tenido una decadencia de posicionamiento que solo toma fuerza durante la temporada de eventos y celebraciones que se realizan durante los meses de junio y julio, incluyendo diciembre, gracias a la temporada alta por los turistas. Cuando se habla de artes ilustrativas, también se genera un estereotipo de poca ambición, sueldo bajo y poco conocimiento del estilo de vida de dicha persona o grupo. Es entonces cuando nosotros como diseñadores gráficos, tomamos un papel importante ya que la ilustración hace parte de nuestros conocimientos. Se complementan de manera extraordinaria debido a que el trabajo de ambos se refleja en el producto gráfico final.

Queriendo dar a ver que las artes no solo se tratan de generar algo de buen ver para publicidad, propaganda callejera, digital, virtual. Lo que estamos acostumbrados a ver cada día en nuestros

días y solo lo consideramos como parte de la publicidad de una marca o negocio, dejando a las ilustraciones como simples detalles de decoración.

Actualmente Ibagué cuenta con talleres de dibujo y pintura patrocinados por el Museo del Arte del Tolima, acompañados por los docentes Luis Bautista y Mario Rodríguez, donde participan todas las edades de la ciudad; y con la escuela de Artes Jesús Niño Botia, que si bien su público es más infantil y tiene un espacio más reducido que los lleva a explorar unas pocas técnicas y solo el uso de estas, sin incentivar a mucho ya que aunque se dedica a fomentar el interés en las artes, no es muy reconocida. Y, sin embargo, estas instituciones no cuentan con la capacidad de impulsar a los jóvenes artistas a participar mucho más allá de los talleres donde se les capacita, lo cual resulta significativo y trascendental para este proyecto, que desea trabajar y estimular las obras ilustrativas creadas por los niños para que generen un impacto a nivel departamental y futuramente nacional. Todo esto debido a que se ha notado la falta de apoyo por parte de padres y la misma administración municipal que desconoce el talento ibaguereño, teniendo que permitir a otros ilustradores que no pertenecen a la ciudad, encargarse de ciertas obras, así como lo menciona Redacción Ibagué (2021) “Los artistas locales de la ciudad se encuentran molestos por la intervención artísticas que realizó el ilustrador australiano, Eddie White, en el museo del Panóptico de Ibagué.” (p. 1). El gobierno no tiene idea de que los artistas de aquí necesitan exponerse; ante ello, los más jóvenes no se sienten motivados a participar y hacer parte de otros planteles educativos a causa de la ignorancia y ausencia de espacios que les brindan sostén a sus ideales. Ahora bien, esta situación pretende ser afrontada por parte de los artistas profesionales en el campo de la docencia, como los estudiantes interesados; a los que se les abordará contenidos y formación en diferentes metodologías artísticas (análogas y digitales), teniendo en cuenta la interacción que se conseguirá por parte del público espectador.

Así es como se plantea la siguiente pregunta, ¿Cómo desde el diseño gráfico podemos promover la enseñanza en el campo ilustrativo en la ciudad de Ibagué?

Se tiene como **objetivo general**:

- 1) Diseñar un espacio posible para jóvenes amantes de la ilustración, donde se promuevan las artes ilustrativas.

Y como **objetivos específicos**:

- 1) Diseñar una propuesta visual que le dé importancia a las obras realizadas por los más jóvenes y así mismo llegué hasta el ojo del público en la ciudad de Ibagué.
- 2) Crear distintos talleres ilustrativos que tengan contenidos apropiados para el público a través de piezas publicitarias que se distribuirán por medio de redes sociales: Facebook e Instagram. Y así mismo publicidad que se distribuirá en los colegios.
- 3) Conocer la percepción de la audiencia mediante el diseño propuesto y establecer la relación entre los niños y padres de familia por medio del mismo.

Metodología

Para hablar sobre los escenarios creativos en Ibagué que cumplen con estas características, se realiza una investigación de tipo proyectual con enfoque cualitativo, en el cual se busca conocer al público que lo conforma, siendo así; niños y jóvenes que se encuentran entre las edades de nueve a quince años, así mismo como los padres y/o tutores legales ya que mediante ellos se toman las decisiones por medio del interés que demuestran los menores frente al tema de la ilustración.

Así diseñar una propuesta desde el diseño gráfico, con el fin de ser distribuido en Ibagué desde sectores como redes sociales e instituciones de formación académica, se logró visualizar un espacio en el que los jóvenes amantes de las artes ilustrativas de la ciudad puedan expresarse y apropiarse de los beneficios que ofrece esta experiencia única. Se utilizaron cinco instrumentos de investigación:



Figura 1: Imagen presentada en la recolección de datos. **Fuente:** Elaboración propia.

La Casa del Árbol esperó al día en el que se realizaron diversos talleres ilustrativos a siete niños, entre los 8 y 15 años, donde ofreció una experiencia que les permitió conocer un poco más acerca del campo ilustrador y así mismo los beneficios de estos a los respectivos padres de familia. Los menores fueron invitados a disfrutar de una corta jornada de 30min donde se les fue mencionado el proyecto y su objetivo a ejecutar. Incluyendo la presentación del espacio, a manera de 3D, donde se planea organizar la sede de La Casa del Árbol.

- 1. Mapa de empatía:** Se logró profundizar en los aspectos emocionales y racionales de nuestros usuarios 7 a través de una recopilación que tuvo en cuenta el objetivo general: junto a ello, tanto con los usuarios como a los padres de familia se les mostró un acercamiento visual a lo que sería las instalaciones de *La Casa del Árbol*, para así conocer sus opiniones al respecto.



Figura 2: Presentación realizada en 3D, donde se expone la estructura de La Casa del Árbol.

Fuente: Elaboración grupal.

- 2. Búsqueda en medios:** Esta fase fue a través de blogs, páginas web que corresponden al tema de los campos de ilustración en la ciudad de Ibagué. Así mismo como documentos PDF donde se constataba la importancia del de las artes ilustrativas en los niños y los beneficios que brinda para una mejor salud mental.

3. Entrevista Cualitativa:

DIRIGIDO	PREGUNTAS ABIERTAS
Padres/hijos	1. ¿Tiene conocimiento de un taller ilustrativo abierto para los menores de edad en la ciudad de Ibagué?
Padres/hijos	2. ¿Cuál es su opinión acerca de las artes ilustrativas y cuáles conoce?
Padres/hijos	3. ¿Le gustaría participar en una simulación en el que (su hijo) pueda experimentar con la técnica ilustrativa que más llame su atención?
Hijos	4. ¿Le gusta la clase de dibujo que ven en sus escuelas?
Padres	5. Teniendo en cuenta el interés que su hijo/a ha demostrado con este taller, ¿Cuál es su postura al respecto de tener una sede en la ciudad donde él/ella pueda mejorar sus capacidades?
Padres/hijos	6. ¿Cree que la ciudad de Ibagué debería de brindar más apoyo a los jóvenes ilustradores de manera regional y así sobresaltar sus obras entre sus redes?

Figura 3: Tabla de preguntas y a quién va dirigido. **Fuente:** Elaboración propia.

4. **Foto-Vídeo Etnografía:** Recopilando información visual mediante fotografías para su análisis. Teniendo en cuenta las expresiones y las emociones transmitidas durante el tiempo en que se encuentran concentrados dibujando durante la simulación. Así mismo la participación durante el proceso de encuesta cualitativa abierta.

- 5. Benchmarking:** En la escuela de Artes Jesús Niño Botia se analizaron las siguientes características que tuviera similitudes con La Casa del Árbol: que fueran escuelas de arte, ofreciendo clases a menores de edad y de fácil acceso desde estrato medio.

Cuerpo Teórico

La definición del diseño gráfico en vinculación con las artes ilustrativas

Definir tanto las artes ilustrativas como el diseño hoy en día es una tarea aflictiva, puesto que el término diseño acoge más de un significado, como nos recuerda Walker (2010), “puede referirse a un proceso o al resultado del mismo proceso; también puede ser un producto fabricado o la apariencia o patrón general de un producto” (p. 281). Ahora, definir el diseño gráfico no es algo sencillo, Yoldi (2015) cita como lo explica Tena (2004):

Diseño tiene una aplicación global: todo es diseño. Si añadimos al diseño el calificativo de gráfico, esta globalidad se cierra pero, aun así, la concreción de su campo de estudio o área de trabajo es enorme e imprecisa. (p. 43)

De lo anterior se puede determinar que el diseñador gráfico es aquel o aquellos que organizan elementos existentes que vienen de otras disciplinas como la fotografía, la tipografía y la ilustración. Por lo tanto, el diseño se vería ligado como un proceso de ideación y planificación de productos, como también mismo del arte-dibujo.

Dejando en claro que hay muchos jóvenes que realmente se encuentran interesados en los distintos métodos de visualización, pero que a la par, van de la mano con el diseño gráfico. Profundizando en los niveles de comunicación que maneja el diseño gráfico, desde la estética y la lingüística. En base a todo esto, Rom (2015) ofrece una definición extensa y abierta:

Es así entonces como se afirma que el diseño gráfico es una comunicación que pone en orden la forma de anunciar y comunicar mediante los soportes visuales, realizada con medios

totalmente visuales que yace sobre imagen, texto, ilustración, fotografía, y que se despliega en todas las esferas de la comunicación y en diferentes medios. El instrumental específico de la comunicación visual confluyen varios códigos: Verbales, de escritura, icónicos y artísticos. (p. 44)

De esta manera, se forja la importancia de vincular el diseño gráfico con el arte, dibujo e ilustración, con la posibilidad expresiva de potenciar la herramienta visual y perceptiva a los receptores.

Para Pinker (2018) mientras tanto la ilustración no tiene una definición como tal, argumentando que “la Ilustración suele ubicarse convencionalmente en los dos últimos tercios del siglo xviii, aunque dimanó de la revolución científica y la Era de la Razón del siglo xvii.” (p. 12)

Dándolo a ver más como parte del movimiento primordialmente europeo. Sin embargo, para Santana (s.f) “existen diseñadores que "no se arriesgaron" a ser artistas y acabaron en diseño. Otros artistas que luego descubrieron que su pasión en realidad era el diseño.” (p. 1) deduciendo que no siempre la sociedad ve ambas disciplinas como solo una.

El diseño gráfico y la ilustración más que una herramienta de educación

El diseño gráfico y la misma ilustración son oficios de técnica y estética, que tiene como necesidad la comunicación con dirección a diversos receptores, todo dependiendo del mensaje que se desee dar. Cerda (2002) nos indica que “un diseñador gráfico tiene como ventaja profesional, el poner sus conocimientos en cada proyecto, además de su educación y su experiencia e investigación.” (p. 2). Donde la autora complementa que “la ilustración se destina a la educación y a la difusión de la moral, hace tres siglos aproximadamente. En ellos, las ilustraciones tenían un papel menor que hoy en día” (p. 4) Precedente a esto, se puede deducir la importancia que se le debe de dar a las ilustraciones desde muy temprana edad para el desarrollo de los niños.

Por otro lado, Allen (2019) afirma que el arte puede ser tomado como una disciplina que promueve hábitos saludables, desde la arte-terapia:

La expresión de las propias emociones a través del arte, puede ayudar a resolver problemas del pasado y puede ayudar a mejorar el autoconocimiento, la autoestima, el control emocional, reducir el estrés y la ansiedad, mejorar el estado de conciencia, la atención o la creatividad. (p. 1)

Estableciendo así los beneficios de las artes ilustrativas no como solo un proceso educativo en donde el propósito es alentar las artes, sino que también pueda llegar a ser percibidas de manera positiva, con la interacción de sus emociones y acciones para una mejor salud.

Ahora bien, es entendido que las manifestaciones creativas no suelen ser para todos, sin embargo, es algo que se puede conseguir mediante la práctica, algo que algunas escuelas de formación primaria y secundaria se encargan, más es notable que no inspira a los más jóvenes en seguir avanzando o aprendiendo, ya que hay personas que tienden a ser mucho mejores que ellos en la ilustración. Pérez (2019) dice “Hay personas que nacen con esta capacidad, pero la creatividad también puede entrenarse.” (p.1), aclarando que todo mediante el empeño, la práctica y el gusto por las artes puede llegar a mejorar bastante; desde lo más básico hasta lo más profesional, siempre y cuando se sientan libres y a gusto de innovar junto a sus estilos.

La ilustración como tal es importante, como dice Anel (2017-2018) quien citó a Sipe (2011):

La importancia de los aspectos paratextuales de los álbumes ilustrados, así como la secuencia de las ilustraciones, no debería subestimarse [...]. Si se da a las ilustraciones la misma importancia que al texto, los maestros pueden animar a que haya mayor riqueza interpretativa y facilitar la capacidad de los niños para integrar información visual y verbal. (p. 7)

Haciendo que los mismos docentes consideren los dibujos un provecho bastante factible para el aprendizaje.

El arte y diseño: una autonomía

Desde los hechos históricos se nos ha demostrado que tanto el arte como el diseño han conseguido cierta libertad con el paso de las décadas tanto en técnicas como métodos, así mismo lo plantea Yoldi, (2015) diciendo que “ambas formas de arte representan las dos caras de una misma moneda en una sociedad que requiere integrar tanto manifestaciones subjetivas como leyes universales.” (p. 104) donde resalta que aunque tengas sus diferencias, al mismo tiempo comparten muchas similitudes y son necesarias la una para la otra.

Como bien sabemos, el diseño gráfico y el arte ilustrativo son utilizados para un sinfín de piezas gráficas, que poseen como mismo objetivo informar a los espectadores sobre esto y de la misma manera, se logra de mil maneras siempre y cuando sea de carácter visual. El blog de Free Content, (2021) dice que “hoy en día, la ilustración cuenta con múltiples fines asociados a la comunicación y el arte, es por esta razón, que ha tomado un papel importante en el desarrollo del diseño gráfico.” (p. 1)

El concepto de la felicidad a través de la ilustración

Desde temprana edad, la relación entre los niños y el arte no es remota, teniendo una noción que determina una brecha significativa entre los artistas más jóvenes de los artistas adultos; sin embargo, poseen una misma similitud y tiene que ver con la felicidad que les ocasiona el poder ilustrar. El autor, Gardner (1997) proclama:

Si es que existe una genuina relación entre los niños y el arte, ella debe ser demostrada, no sólo aseverada; y parte de la tarea de demostrarla debe incluir la posibilidad de que la similitud sea más ilusoria que genuina. De modo que debemos de preguntarnos si las actividades de los niños pequeños son verdaderamente artísticas (p. 107-108).

Ahora bien, se estipula de cierta manera que apoyar a los más pequeños, que poseen tanto un dote con las artes como un mismo interés en ellas es mucho mejor a ser preservado u opacado, ya

que anularía completamente su interés, restando en un simple hobby y la pérdida de la felicidad que se presenta desde la infancia.

Según Goodman (1997):

Un dibujo funciona como símbolo estético en la medida en que explota las propiedades plenas y expresivas del medio gráfico. Cuando funciona de un modo pleno, el dibujo exhibe y destaca las diversas potencialidades de la línea, tales como grosor, sombreado y textura. Así, el dibujo lineal de un camino de hormigas debería explotar cada uno de estos aspectos, mientras que una gráfica de valores bursátiles no los explotaría, por lo cual, pese a tener valor simbólico, no podría funcionar como un símbolo artístico. (p. 1).

Ante ello, se puede decir que el dibujo es un camino que se debería de explotar con cada aspecto: lápiz, pintura, color, etc; logrando evaluar el grado de plenitud y expresividad que demuestran los niños en sus obras artísticas. También así, la Guía Infantil, (2018) señala que “La pintura no define la edad” (p. 1) Pues desde el primer momento en que el niño consigue sostener objetos con las manos, sus primeros indicios encaminados a la ilustración se representa a base de garabatos, líneas que para los adultos no tienen sentido que para los menores es innovador y creativo.

Con todo esto es de vital importancia que también entendamos que la ilustración aparte de ser el camino de la felicidad para los niños, también es de gran apoyo en el sentido cognitivo y psicológico de los usuarios, ante ello García-Allen (s.f) manifiesta que “la arteterapia es una forma de terapia expresiva que usa el proceso creativo del arte para mejorar el bienestar físico y psicológico.” (p. 1) siendo así una buena influencia para el autoestima, las emociones, aminorar el estrés y la ansiedad, todo desde la parte creativa.

El blog de Capital del Arte, (2018) nos deja pensando y considerando con una frase totalmente adecuada para todo este proyecto, la cual dice “Como artistas o como espectadores, continuemos motivando a los jóvenes a introducirse en el mundo del arte.” (p. 1)

Resultados

El proyecto ha sido realizado con base a *los instrumentos de investigación*, que se realizó a un grupo de siete personas que poseen edades entre los 8 y 15 años que poseen interés con respecto al dibujo y todo lo que tenga que ver con ello, incluyendo así mismo a los respectivos padres de familia, en la ciudad de Ibagué. Donde se hizo la participación de una simulación y el acompañamiento donde se relaciona el propósito de La casa del árbol, el cual compete en el conocimiento, inclinación y el seguimiento de instrucciones durante la aplicación de las artes ilustrativas en los menores de edad.



Figura 4: Público con el que se trabajó, junto a simulación de talleres ilustrativos. **Fuente:**

Elaboración propia.

Teniendo en cuenta la participación de nuestros usuarios al igual que sus tutores, en la siguiente tabla se puede evidenciar su opinión generalizada tras una encuesta cualitativa al respecto, dónde se pudo detallar más que sus palabras, la perspectiva, emociones y expresiones que presentaron durante el proceso.

¿TIENE CONOCIMIENTO DE UN TALLER ILUSTRATIVO ABIERTO PARA LOS MENORES DE EDAD EN LA CIUDAD DE IBAGUÉ?

No conocen mucho más allá de lo que se puede apreciar durante sus clases de dibujo en el colegio. Por lo que este proyecto se encuentra positivamente aceptado.

Suministrando la información clara y precisa, por lo que la propuesta llama su atención.

¿CUÁL ES SU OPINIÓN ACERCA DE LAS ARTES ILUSTRATIVAS Y CUÁLES CONOCE?

Tanto padres como hijos coinciden en técnicas de colores, pintura y carboncillo.

A algunos padres no les parece tan llamativo el dibujo pero a los niños les gusta la idea de crear personajes o dibujar cosas que les gusta.

¿LE GUSTARÍA PARTICIPAR EN UNA SIMULACIÓN EN EL QUE (SU HIJO) PUEDA EXPERIMENTAR CON LA TÉCNICA ILUSTRATIVA QUE MÁS LLAME SU ATENCIÓN?

Luego de explicar y mostrar el plano en 3D del proyecto, se acepto la idea y los niños eligieron que técnica querían desarrollar durante una hora.

¿LE GUSTA LA CLASE DE DIBUJO QUE VEN EN SUS ESCUELAS?

No mucho ya que solo se cierran en realizar planas y pocas veces les dejan realizar otro tipo de ilustraciones que competen a su creatividad.

TENIENDO EN CUENTA EL INTERES QUE SU HIJO/A HA DEMOSTRADO CON ESTE TALLER, ¿CUÁL ES SU POSTURA AL RESPECTO DE TENER UNA SEDE EN LA CIUDAD DONDE ÉL/ELLA PUEDA MEJORAR SUS CAPACIDADES?

Sí, si a sus hijos les interesa, ellos inscribirían a sus hijos en clases ilustrativas.

¿CREE QUE LA CIUDAD DE IBAGUÉ DEBERIA DE BRINDAR MAS APOYO A LOS JÓVENES ILUSTRADORES DE MANERA REGIONAL Y ASÍ SOBRESALTAR SUS OBRAS EN REDES SOCIALES?

Sí, porque creen que apoyar a los niños desde pequeños puede ayudar a la ciudad a mejorar.

Figura 5: Generalización de respuestas tras el proceso de entrevista cualitativa.

Fuente: Elaboración propia.

Ahora bien, para poder corroborar la viabilidad y aceptación de este proyecto se realizó un sondeo tras enseñar el modelado en 3D del espacio y su distribución, explicando detenidamente el objetivo de *La casa del árbol*, como también se diseñó una encuesta de seis preguntas abiertas, dirigidas tanto a los padres de familia como a sus hijos implicados, permitiendo identificar aspectos como el comportamiento, expresiones, emociones y opiniones acerca de este proyecto.

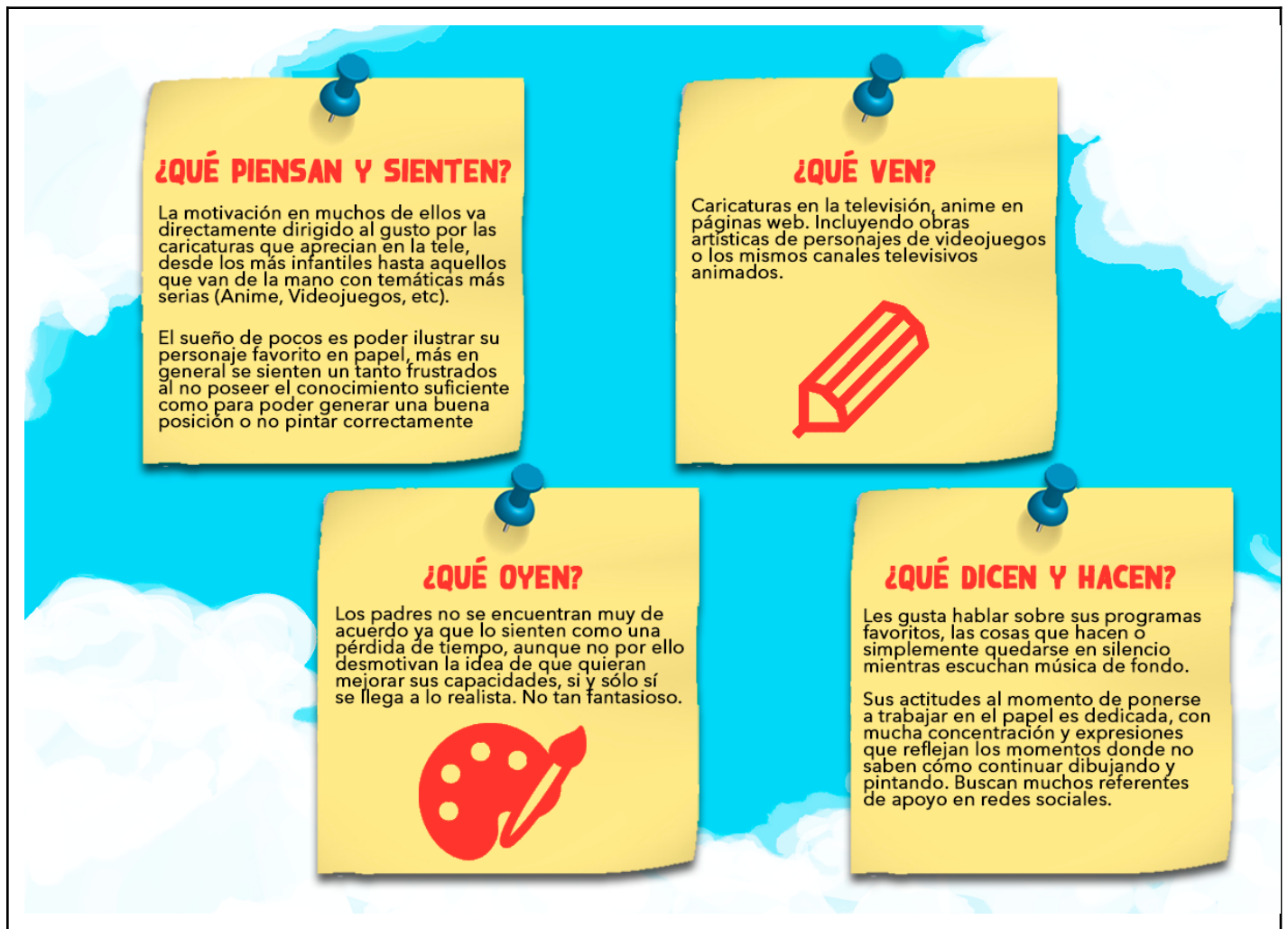


Figura 6: Tabla generalizada que presenta la elaboración de la herramienta Mapa de Empatía.

Fuente: Elaboración propia.

De acuerdo con lo anterior, se recopila información de manera general, teniendo en cuenta las similitudes y diferencias de cada uno de los niños. Hay un término alto de aceptación sobre el ideal de un espacio dirigido completamente al arte ilustrativo para estos.

Discusión

Una vez recolectados los datos cualitativos y la retroalimentación desde el mapa de empatía y el *benchmarking*, se procede a realizar un *feedback*, que según Gasca y Zaragoza (2014), permite identificar y conocer a nuestros usuarios, nuestra competencia y no sólo de manera superficial sino en detalle; teniendo en cuenta las críticas constructivas, las consideraciones a tener en cuenta y finalmente, la contemplación de nuevas ideas.

En la siguiente tabla se dará a conocer los hallazgos:

¿Qué les agrada proyecto a los usuarios?	Críticas constructivas
<ul style="list-style-type: none"> ● El proyecto es aceptado por las personas. ● La propuesta puede ayudar a que muchos menores puedan mejorar en sus capacidades ilustrativas y aprender más, generando visualización y apoyo. ● Una sede cómoda, espaciosa y vital para que los niños puedan abrirse. ● Los beneficios de la ilustración. 	<ul style="list-style-type: none"> ● Diseñar una guía donde se perciba todos los talleres que se realizarán y su costo. ● Apoyar con más recursos como capacitaciones o visualizaciones que hablen acerca del servicio. ● Visualizar el disfrute de los niños con respecto al proyecto.
Puntos a tener en cuenta	Mejoras
<ul style="list-style-type: none"> ● Control sobre la distribución en medios: Redes sociales, carteles, 	<ul style="list-style-type: none"> ● Gestión de los cambios de diseño correspondiente al público objetivo

<p>banner.</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Un soporte de dudas y asesoría virtual y/o presencial. 	<p>(niños de 8 a 15 años) y subjetivos (padres).</p> <ul style="list-style-type: none"> ● Diseñar recursos que puedan ser didácticos e interactivos para los jóvenes en instituciones educativas, y así dar a conocer el proyecto. ● Contenidos para personas que usan medios digitales.
---	--

Figura 7: Feedback. Fuente: Elaboración propia.


	<p>La Escuela Jesús Niño Botía fue creada por Jesús Niño Botía como un espacio artístico adelantado a su momento. El cual ofrece talleres de pintura, carboncillo, escultura y acrílico.</p> <p>Permite la inscripción a todas las edades, solamente durante ciertos periodos vacacionales como Junio-Julio y Diciembre.</p> <p>Sin embargo sólo ofrece estas técnicas de arte e instruye a mejorar.</p>
--	--

Figura 8: Benchmarking. Fuente: Elaboración propia.

Cómo es evidente, se necesita de mejoras para que los padres dejen de tener sus dudas con respecto a la apropiación de las artes ilustrativas de los menores de edad en la ciudad de Ibagué, para así mismo sentirse partícipes de este proyecto al incentivar a sus hijos de mejorar sus capacidad ilustrativas. De acuerdo con Leticia (2017), los dibujos de los niños no son simples resultados de sus habilidades manuales sino expresiones más profundas. Estas expresiones se vinculan con el campo cognitivo, su aspecto psicomotor y el desarrollo en general. (p. 1), por lo

que en este caso, permite que los usuarios lleguen a manifestarse de una manera mucho más abierta con las personas.

Conclusiones

A lo largo de este proyecto y con base a nuestro objetivo de diseñar un espacio para jóvenes amantes de la ilustración, se puede concluir que, a través del diseño gráfico, se puede encontrar una diversidad de formas para expresar su importancia, beneficio y que necesita mucho apoyo por parte de la comunidad Ibaguereña para que enmarque un gran cambio significativo en las artes, influyendo desde el público más joven que muestra un interés bastante formidable. Como dice Barber, (2016) “cuando hablamos de ilustración en el diseño gráfico nos referimos a un dibujo o imagen que suele acompañar a un texto para enriquecerlo y complementarlo” (p. 1). Así, por medio de la interacción con estos actores que interactúan con distintas técnicas de ilustración donde ellos mismos encuentran las más llamativas, resulta importante el brindarles un espacio que les permita ampliar la cantidad de contenidos que tendrás a disposición, que facilitarán sus procesos de aprendizaje. Esta investigación pretende promover la importancia de las artes ilustrativas en la ciudad de Ibagué, desde un espacio dirigido a nuestro público que pretende promover y profundizar con las técnicas ilustrativas y su historia, contribuyendo a descubrir nuevos alcances e interés en los menores.

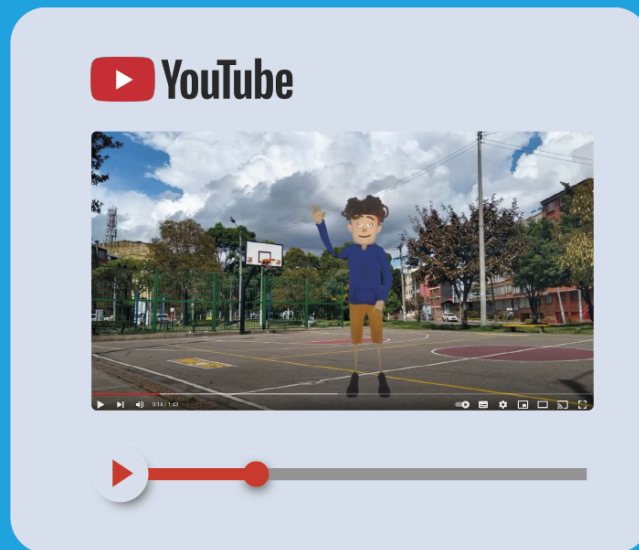
Se puede concluir que esta investigación cumplió con evidenciar que el prototipo presentado y validado por la comunidad, tuvo una aceptación positiva, que brinda un respaldo al proyecto, como a su vez una oportunidad de mejora para los destinatarios y así se sientan mucho más seguros e incluidos con los ideales de percepción y lo que opinan acerca de esto. Así mismo, se muestra evidente la necesidad de ampliar un espacio de atención para los tutores en donde entren más en detalle con lo que se busca realizar en La casa del árbol.

Dicho esto, el rol del diseñador se encuentra enfocado en generar piezas que mejoren la perspectiva de los usuarios y sub-usuarios, tal como bien manifiesta Rom (2015) “el diseño gráfico es una forma de comunicación a partir de los soportes visuales, que reposan sobre el texto o la imagen, y que se despliega en todas las esferas de la comunicación y en diferentes medios.”

Anexos



Videos promocionales Animados



Vídeo

Medios impresos



Cartel de expectativa



Lista de referencias

Yoldi, Z. (2015). *Diseño gráfico y arte. Hacia una historia integrada*. Tesis doctorales en Xarxa.

<https://bit.ly/3F66nJV>

Free content. (2021). *La importancia de la ilustración en el diseño gráfico*. Blog.

<https://bit.ly/3wuXfM4>

ArteNeo. (2015). *Definición de ilustración y tipos de ilustraciones*. Blog. <https://bit.ly/3F716Cb>

García-Allen, J. (s.f). *Arteterapia: terapia psicológica a través del arte. Entre las distintas técnicas de terapia, la artística viene pisando fuerte*. Blog. <https://bit.ly/3wyHVOj>

- Pérez, A. (2019). *6 características de la ilustración que debes saber si te gusta el arte*. Blog. <https://bit.ly/3F6v1ui>
- Cerda, R. (2002). *Los libros infantiles y el diseño gráfico*. Artículo académico. <https://bit.ly/3quR3mp>
- Santana, C. (s.f). *Diferencia entre arte y diseño*. Blog. <https://bit.ly/30h1izR>
- Pinker, S. (2018). *STEVEN PINKER: «EL PROGRESO SIN HUMANISMO NO ES PROGRESO»*. Documento PDF. https://www.marcialpons.es/media/pdf/38358_En_defensa_de_la_Ilustracion.pdf
- Gardner, H. (1997). *Arte, mente y cerebro. Una aproximación cognitiva a la creatividad*. Libro. <https://bit.ly/3n3Lvx4>
- Toro, V. (2019). *Arte y adolescencia. Introducir a los adolescentes en el mundo del arte les ayuda a mejorar mejor*. Página web. <https://bit.ly/3bWr12D>
- Capital del arte. (2018). *El arte en los jóvenes -Beneficios*. Página web. <https://bit.ly/3CZg8cm>
- Guía infantil. (2018). *La pintura y los niños*. Blog infantil. <https://bit.ly/3qqDLY4>
- Anel, S. (2017-2018). *La ilustración en la literatura infantil: Una aportación en primera persona*. Documento académico. <https://bit.ly/3mZxWyA>
- Leticia. (2017). *Porque a los niños les gusta dibujar*. Blog infantil. <https://bit.ly/3H6HWhx>
- Barber, F. (2016). *Ilustración en el diseño gráfico*. Blog. <https://bit.ly/307dAKI>
- Importancia. (s.f). *Importancia del dibujo*. Página web. <https://www.importancia.org/dibujo.php>
- Pérez, L. (2017). *Arte, identidad, comunicación y redes sociales: cómo nos comportamos en la red*. Tesis doctoral en Xarxa. <https://bit.ly/3qqkXbm>

ArteNeo. (2017). *¿Por qué es tan importante la ilustración?*. Blog. <https://bit.ly/30fdQaM>

Redacción Ibagué. (2021). *Artistas locales indignados por la obra de un ilustrador australiano en el Panóptico de Ibagué*. Artículo periodístico. <https://bit.ly/3n0oBq1>

Gasca, J & Zaragozá, R. (2014). *Designpedia, 80 herramientas para construir tus ideas*. Libro. <https://bit.ly/30al2oX>