



AusArt

ISSN: 2340-9134

ISSN: 2340-8510

javier.diez@ehu.eus

Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

Berroya Elosua, Alfonso; Echevarria Aguirre, Maitane
El tejido industrial y el papel del ilustrador profesional en España
AusArt, vol. 6, núm. 1, 2018, pp. 9-29
Universidad del País Vasco/Euskal Herriko Unibertsitatea
España

DOI: <https://doi.org/10.1387/ausart.19459>

Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=695878998001>

- Cómo citar el artículo
- Número completo
- Más información del artículo
- Página de la revista en [redalyc.org](https://www.redalyc.org)

[redalyc.org](https://www.redalyc.org)

Sistema de Información Científica Redalyc
Red de revistas científicas de Acceso Abierto diamante
Infraestructura abierta no comercial propiedad de la academia

EL TEJIDO INDUSTRIAL Y EL PAPEL DEL ILUSTRADOR PROFESIONAL EN ESPAÑA

Alfonso Berroya Elosua

Centro Pixels (Bilbao). Director and coordinator of the 2D and Concept Art areas

Maitane Echevarria Aguirre

University of the Basque Country. Master in Research and Creativity in Art

Resumen

La crisis de la industria editorial evidencia la precaria situación del ilustrador profesional en España, que no parece mejorar en los últimos años. Las posibilidades laborales se ven lastradas por la competencia a nivel internacional tras la aparición de internet, y la disminución de encargos, que son asumidos en su mayoría por profesionales con gran experiencia. Esta situación dificulta las posibilidades de acceder al mercado laboral, donde la ausencia de tablas de tarifas oficiales complica poder presupuestar trabajos a los menos experimentados. Contrastando con esta realidad, las industrias en auge de los videojuegos y del cine de animación demandan nuevos profesionales, pero la falta de profesionalización académica en la formación tradicional limita las posibilidades de encontrar trabajo por la falta de preparación, obligando a los futuros profesionales a depender de la formación autodidacta o a formarse en centros privados especializados, siendo estos económicamente menos accesibles.

Palabras clave: ILUSTRACIÓN; CONCEPT ART; VIDEOJUEGOS; CINE DE ANIMACIÓN; TARIFAS; MERCADO DE TRABAJO ARTÍSTICO EN ESPAÑA

THE INDUSTRIAL NETWORK AND THE ROLE OF THE PROFESSIONAL ILLUSTRATOR IN SPAIN

Abstract

The crisis of the publishing industry shows the precarious situation of the professional illustrator in Spain, which does not seem to improve in recent years. Job opportunities are hindered by competition at the international level after the appearance of the Internet, and the decrease of commissions, which are mostly assumed by highly experienced professionals. This situation makes it difficult to access the labor market, where the absence of official rate charts makes it complicate to budget jobs for the less experienced ones. Contrasting with this reality, the booming industries of video games and animation movies demand new professionals, but the lack of academic professionalization in traditional training system limits the possibilities of finding work due to the lack of preparation, forcing future professionals to depend on self-taught education or training in specialized private centers, being these economically less accessible.

Keywords: ILLUSTRATION; CONCEPT ART; VIDEO GAMES; ANIMATION MOVIES; RATES; ARTISTIC LABOUR MARKET IN SPAIN

.....
Berroya Elosua, Alfonso & Echevarria Aguirre, Maitane. "The industrial network and the role of the professional illustrator in Spain". AusArt 6 (1): 9-29. DOI: 10.1387/ausart.19459

ILUSTRACIÓN Y SU CONCEPTO

Para muchos de los que se dedican ya a ello o quieren convertir la ilustración en su profesión, existe una dificultad que enfrentar al analizar esta profesión como un medio artístico. Nos referimos a la comparación peyorativa que ha sufrido durante la historia como medio profesional frente a la obra artística reconocida como tal. De hecho, muchos artistas se dedicaban a la ilustración a través de grabado, aunque en muchos casos, estos trabajos eran considerados como obra menor del artista.

Tanto es así que, aún hoy en día, sigue presente esta idea de ilustración como “arte menor”. Pareciera como si la consideración “comercial” o dirigida a un público abierto y con gran difusión restara categoría a la obra. Y es que aun teniendo a lo largo de la historia ejemplos de diferentes artistas que han realizado numerosa obra ilustrada, como Da Vinci, Delacroix o Goya, entre otros, la reproducción al gran público con motivos alejados de las temáticas más habituales entre nobleza, clero y realeza, parecía dotar a la ilustración de una categoría inferior al “gran arte”.

Siguiendo con esta idea, el doctor Ramón Almela (2004) en su artículo titulado “*La ilustración. Despertar de la apreciación artística*”, subrayaba estas ideas que estábamos analizando:

La ilustración es considerada como una estrategia artística de valor inferior a otras realizaciones de carácter elitista estético-creativo. (...) En la facultad de Bellas Artes de Madrid es enseñada dentro del departamento de Dibujo, siempre considerado -hasta fechas recientes- como mero auxiliar en la producción visual. (...) En el presente, aunque la obra de ilustración es admirada, también es descalificada y desacreditada basándose en su función más que en su valoración. (...) La ilustración no es considerada como arte, sino tan sólo una manifestación de habilidad artesanal representativa.

En este mismo artículo expone una idea significativa: la problemática existente en lo que se refiere a definir la profesión del ilustrador y sus competencias profesionales. Así mismo, defiende que no existe una clara definición para el término ilustrador.

Una de las evidencias de que el mundo del arte está cambiando radica en que las fronteras que dividían el diseño, la ilustración, y la pintura se desdibujan rápidamente. Lo que los hace diferentes es la intención por la cual son creados. Mientras que la ilustración es creada con el fin de promover algo más: carteles, portadas para libros, discos o teatro, que pueden o no ir de acuerdo con las ideas y valores del artista (Almela 2004).

LOS LÍMITES DE LA ILUSTRACIÓN

Y es aquí donde encontramos el principal problema. Parece claro que la idea de ilustración que acompaña a un texto ha servido para describir la profesión en sus albores y hasta en gran parte del siglo XX. De hecho, podemos dividir la historia de la ilustración en dos grandes épocas:

Se debe distinguir, en la larga historia de la ilustración de los libros, dos grandes fases. La primera se remonta a la Antigüedad (especialmente a Alejandría): los manuscritos son adornados con imágenes ("manuscritos con pinturas") frecuentemente coloreadas (miniaturas, iluminaciones); por definición, estas ilustraciones son obras únicas, aunque se suelen hacer varias copias de ellas. En la segunda fase, a partir de la invención de la imprenta en la primera mitad del siglo XIV, se recurre a técnicas que permiten multiplicar una misma ilustración; estas técnicas se diversifican muy rápidamente: grabado en madera, grabado en dulce en metal, litografía, serigrafía, fotografía...

(Souriau 1998, 667)

Por ello, resulta complicado delimitar el término y su definición. De hecho, como podemos observar, el propio término presenta dificultades para una aplicación profesional, puesto que hay problemas de indefinición, o falta de concreción de lo que designa para unos y otros.

Así, industrias profesionales especializadas han preferido utilizar otras palabras para definir los puestos de trabajo que desarrollan los profesionales que se dedican al campo 2D. Los términos anglosajones como *concept artist* (artista de concepto), *cover artist* (artista de portada) o *storyboard artist* (artista de guion gráfico), son términos derivados de la profesión de ilustrador. Hoy en

día, sin embargo, con el desarrollo de nuevas tecnologías y la especialización cada vez más técnica, se tiende a buscar profesionales cualificados en campos más concretos.

Postulamos entonces que para poder acotar el abanico de aspirantes, se ha creado un léxico propio de especialización, lo que se puede constatar en las propias ofertas de trabajo, donde se especifican los requisitos que se debe cumplir como especialistas. Teniendo todo esto en cuenta, ¿cómo podemos delimitar la profesión de ilustrador? Existe una complicación visible: es difícil situar los límites y las competencias que puede desarrollar un *ilustrador* cuando el propio término no delimita claramente cuáles son estas. Lejos queda la simplicidad de la definición clásica: “*Estampa, grabado o dibujo que adorna o documenta un libro*” (RAE¹).

¿No son ilustraciones aquellas piezas recogidas dentro de un recopilatorio de un artista ilustrador? ¿No son ilustraciones aquellos fondos hechos ya sea a través de ordenador o con procedimientos tradicionales, que se usan en las películas? ¿Y las imágenes promocionales de fantasía y ciencia ficción que anuncian una película? ¿Y qué sucede con aquellas que son obra reconocible de ilustradores, y que se comercializan por encargo?

A este respecto, el análisis nos lleva a pensar que a medida que la necesidad profesional, la industria o los avances tecnológicos lo han requerido, la profesión ha evolucionado, derivando su base original en diferentes campos de acción, ya sean artísticos o profesionales. Y es que ciertos hitos históricos han influido profundamente en la evolución de la industria de la ilustración, transformándola y obligando en muchos casos tanto a jóvenes aspirantes como a profesionales reputados, a adaptarse a nuevas especialidades.

Como ejemplo de esta realidad, a medida que se empiezan a necesitar ilustradores y dibujantes para diseñar fondos y realizar conceptos para producción en películas, se crea una nueva rama profesional en el sector de la ilustración, en este caso conocida como *Concept Art* (arte de concepto) (Norman Rockwell Museum 2015).

En lo que se refiere al contexto histórico, esta migración de los ilustradores hacia nuevas especialidades comienza hacia 1935, cuando Walt Disney empieza a contratar a ilustradores y dibujantes, muchos de tradición clásica, para desarrollar sus proyectos de cine animado. En la segunda mitad de los años 90, los ilustradores tuvieron que hacer frente a una situación nada favo-

orable debido al encarecimiento de los procesos digitales en empresas, y de la necesidad de equipos tecnológicos a la altura. Muchos ilustradores tradicionales poco reconocidos quedaron relegados a un segundo plano y apenas pudiendo subsistir de su vida profesional como ilustradores, obligándoles a compaginar con otro trabajo para mantenerse. Sin embargo, gracias a la era de internet, muchos negocios y mercados necesitaron de imágenes por necesidades de *marketing* y ventas (Norman Rockwell Museum 2015).

Además, la rama profesional del cine de animación y los videojuegos ganó en relevancia y requerimientos. Gracias a esto, equipos de ilustradores entraron a formar parte de empresas para diseñar fondos y escenarios para películas y videojuegos. Este trabajo se diversificó en otros campos como el *2D art* (arte en 2D), *textureartist* (artista de texturas) y *mattepainters* (pintores mediante composición de imagen) entre otros. De hecho, históricamente, este hecho empezó a ser muy relevante a partir de la década de los 70.

Así, gracias al auge del género fantástico, sus fronteras alzaron el mundo del cine con ejemplos como *The Dark Crystal*, que se basó en diseños y dibujos de personajes y fondos hechos en estos años. Al poco le seguiría el éxito de *Star Wars*, considerada por muchos una obra de fantasía más que de ciencia ficción. Artistas tan famosos como Ralph McQuarrie, cuyas ilustraciones de fondos servían de escenarios en las películas, o el artista suizo H. R. Giger, serían los padres de lo que se conoce como "*Concept Art*". Más adelante, a medida que los videojuegos aumentan en complejidad y acabado gráfico (como el cine de animación), se normalizará como profesión.

También podemos encontrar de ayuda el *Nuevo libro blanco de la ilustración gráfica* (2011), publicado por la Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales (FADIP), donde se menciona que la ilustración es un campo profesional cuyas fronteras se desdibujan, y del que se han derivado nuevas profesiones técnicas especializadas:

El término ilustrador/a engloba un conjunto de diferentes categorías de autores gráficos, como historietistas, dibujantes de libros de texto y obras de divulgación, dibujantes de álbumes ilustrados, humoristas gráficos, realizadores de animaciones, cartelistas, dibujantes para agencias publicitarias, infografistas y creadores 3D, etcétera.

(FADIP 2011, 13)

No son estas todas las derivaciones profesionales que puede tener la ilustración. De hecho, podemos constatar que se ha creado un proceso sinérgico entre los sectores del videojuego y el cine de animación, como productos derivados o *merchandising* de la obra original. Además, desde *Alien*, *Star Wars* y *Dentro del laberinto*, por mencionar algunos ejemplos, se evidenciaba que el papel del ilustrador era indispensable dentro del cine de animación. Su papel fundamental a la hora de proyectar las visiones del director sobre escenarios, personajes y ambientaciones, lo convertirían en una pieza clave del proceso de producción. Este hecho tendría su reflejo en el mundo del videojuego, no sólo para los ilustradores como realizadores de portadas, sino también para aquellos que migraran hacia el campo del diseño de concepto en videojuegos, mejorando y enriqueciendo las líneas de arte de los mismos. Hoy en día, debido al desarrollo de *software*, técnicas y cadenas de producciones complejas, un profesional cualificado tiende a la especialización.

DATOS DE LA ILUSTRACIÓN EN ESPAÑA

Para poder analizar la salida profesional del ilustrador, vamos a recurrir a algunas de las pocas fuentes de las que disponemos para valorar el estado de la cuestión. De hecho, la carencia de bibliografía sobre el mercado de la ilustración como tal se debe, en gran medida, a la propia indefinición específica de sus propios límites, como comentábamos anteriormente.

Así, utilizamos datos, artículos y reseñas recogidas en los libros blancos de la ilustración gráfica en España, en sus ediciones del 2004 y 2011, y el estudio realizado por el Observatorio de la Ilustración Gráfica de 2009. Estos datos, como se desprende por la fecha de publicación, pueden estar desactualizados, con lo que las reflexiones extraídas de ellos no estarán carentes de cierto “sesgo”. Aun así, los datos, dado su carácter generalista y también debido a la poca evolución del sector editorial, aún siguen siendo válidos a día de hoy (FADIP 2011, 4).

Una de las primeras cosas que llaman la atención cuando se analiza la situación del ilustrador en España a nivel profesional es que, de acuerdo con el *Estudio económico de la ilustración gráfica en España* (FADIP 2005), “*apenas un 40 % de quienes se consideran como ilustradores ejercen profesionalmente y viven de ello*”.

Este primer dato, que se menciona repetidas veces a lo largo del texto es en sí mismo demoledor. Tenemos que entender que casi la mitad de aquellos que quieren dedicarse al mundo de la ilustración editorial en este país no llegan a fin de mes, al menos con los ingresos obtenidos de la ilustración.

En el año 2005 se registraba que un 48% de los profesionales que integraban la muestra percibían menos de 12.000 euros al año en concepto de su ejercicio profesional; la realidad del estancamiento y en algunos casos retroceso de las tarifas reales pagadas en España en estos últimos años apunta a que la situación, lejos de mejorar, ha empeorado. Mientras tanto, a un 17% de los encuestados de la muestra los ingresos percibidos no les permitían siquiera cubrir los gastos de la seguridad social, lo que hacía inviable mantener una continuidad en la cotización y provocaba el efecto entrada-salida del régimen de trabajadores autónomos (FADIP 2011, 14). De nuevo estamos viendo cómo la situación es realmente precaria. Este dato refleja que aproximadamente la mitad de ilustradores en España recibe mil euros al mes o menos a través de su profesión, y de estos, hay casi una tercera parte que ni siquiera cubren los gastos de seguridad social, esto es, 275 euros.

Desde luego, esta estimación no mejora en absoluto la panorámica que podemos realizar sobre la profesión en estos momentos. Aunque no podemos olvidar que se trata de datos de informes recogidos entre 2004 y 2011 y podrían estar desactualizados, vista la evolución de los sectores parejos como el del cine de animación, que ha sido fuertemente golpeado por la crisis, no parece que la evolución en este sentido tienda a una mejoría para este grupo de profesionales:

El sector de la ilustración lo constituyen en su mayor parte profesionales independientes, dispersos y faltos de resortes efectivos en la defensa concertada de sus intereses, dadas las limitaciones de las que adolece tanto el Estado en su papel de garante del orden legal como el propio desarrollo corporativo. A ello se añade la ausencia de un protocolo profesional único, suficientemente extendido, que establezca garantías mínimas en encargos y contratos, así como la carencia de identificación legalmente reconocida de su ocupación, puesto que los ilustradores están ausentes de las estadísticas oficiales, no configuran sector profesional alguno para los ministerios de Economía y Hacienda ni poseen epígrafe propio en la Seguridad Social.

(FADIP 2011, 14)

Con un campo cada vez más diversificado y tendente a la especialización, donde el trabajo de ilustrador de prensa y editorial se encuentra en una grave crisis, nos encontramos en un escenario sin duda difícil para el iniciado.

Durante los últimos años, sin embargo, parecía que el sector más industrial de los videojuegos y el cine de animación florecían en España al ritmo que la caída en ventas se evidencia en cómic y en las malas condiciones para el ilustrador editorial. Así y todo, no se puede afirmar que los campos del cine de animación y los videojuegos hayan evitado la crisis a pesar de su creciente éxito. En el cine de animación, por ejemplo, pocos han sido los estudios que han podido desarrollar productos de éxito, debido a la cantidad de recursos necesarios para realizar un film de animación. De hecho, en la entrevista que en la web *SpinOf* realizaron a Marcos Martínez (2009), tenemos el ejemplo de *Planet 51*, cuyo presupuesto tan sólo en marketing ha sido de 160 millones de dólares.

Lo que queda claro es que la transformación que está teniendo la propia industria está afectando a la propia ilustración, obligando a los profesionales a adaptarse a las nuevas técnicas y mercados. En este sentido, en el informe hacen especial hincapié:

En respuesta a la iniciativa puesta en marcha en 2005 por FADIP para el Estudio sobre la participación económica de la Ilustración Gráfica en España(...)se puede conocer a grandes rasgos la realidad de Países Bajos, Alemania, Reino Unido y Francia. El estudio parece demostrar que la profesión en Europa está muy lejos de haber conseguido una situación económica digna. Baste como dato que en Francia el 75% de los encuestados asegura ganar menos de 12.000 euros al año.

(FADIP 2008, 34)

Con este dato vemos que la situación no es única de este país, sino que en otros cuya reputación en lo que se refiere a la tradición gráfica es innegable como el caso de Francia, sufren una situación precaria en cuanto a remuneración, si no peor que la nuestra.

En lo que se refiere al mercado internacional, se resalta la importancia de los nuevos campos de la edición digital como posible alternativa a la industria editorial tradicional. Esta se encuentra aún hoy desgastada por la crisis y por

un cambio profundo en el sector cuyas consecuencias aún no pueden cuantificarse:

Se hace, pues, imprescindible afrontar en los análisis que se realicen a partir de ahora —asumiendo también la importancia que siguen teniendo, y se supone que tendrán durante años, los medios en su concepción «analógica»— la revolución digital. Eso significa, para todos, partir de cero, o de convenciones nacidas de los medios tradicionales y no necesariamente adecuadas para las nuevas realidades, o bien de otros usos que han comenzado a darse a falta de otro consenso en los últimos años. Sea como fuere, las nuevas reglas están por fijar: ninguna de las convenciones habituales en Internet puede estar libre de discusión, y menos aun cuando no se ha llegado a un momento de estabilización en los cambios continuados que se están dando.

(Altuna et al.2010, 19)

Como podemos extraer del análisis que recoge la Comisión del Observatorio (2010), no se puede cuantificar ni pronosticar el alcance de la revolución digital, más aún en lo que se refiere al uso de lo analógico frente a lo digital. Esto puede suponer un replanteamiento de la industria no sólo en cuanto a metodología profesional, sino al propio medio, que está fuertemente influenciado por el avance de una industria mucho más globalizada gracias a internet.

Otro de los marcos que, definitivamente, queda roto en la era de lo digital es el de los territorios. Si ya era habitual que los ilustradores trabajasen, bien directamente o mediante agencias, con clientes de otros países, las nuevas condiciones de acceso a las empresas contratadoras (relación mediante e-mail y otros medios electrónicos) han incrementado el número de casos en los que los ilustradores españoles ganan parte o incluso la totalidad de sus ingresos de empresas extranjeras.

(Altuna et al.2010, 34)

Parece que este tipo de situación se repite a lo largo del globo. Pudiera ser que en los tiempos de contrataciones a nivel estatal hubiera grandes diferencias en remuneración entre unos países y otros, pero como hemos comentado anteriormente, al convertirse en una industria global, los precios tienden a un punto común entre las diferentes regiones.

Cabe destacar el profundo análisis que realiza dicha comisión en lo que respecta a la situación fiscal de los ilustradores, costos, contratos y similares. A este respecto hay que decir que la situación irregular en la que se encuentran muchos trabajadores de la industria gráfica dentro de la economía sumergida deriva de la problemática de afrontar las elevadas cuotas de autónomos que, en muchos casos, percibiendo menos de 1.000 euros mensuales, hace muy difícil mantener el flujo de trabajo de manera regularizada de cara a hacienda, sobre todo para los que llevan un año en el sector. En cualquier caso, el informe matiza que esta situación se extiende a la mayoría de los trabajadores del campo gráfico:

Integrar en el mismo análisis artistas de todo tipo permite comprobar que hay situaciones que se repiten en cada una de ellas, como pueden ser los problemas relacionados con la Seguridad Social y las cuestiones fiscales (se detecta discontinuidad y desprotección, en cuanto a lo primero, e irregularidad de los rendimientos en cuanto a lo segundo) o los relacionados con la contratación y la defensa de los derechos de propiedad intelectual y similares.

(2010, 35)

LA PROBLEMÁTICA EN LAS TARIFAS DE ILUSTRACIÓN

Teniendo en cuenta la situación en el sector, parece claro que se necesitan estrategias que ayuden al ilustrador a mejorar su posición respecto a la competencia, la cual, como hemos visto, también es internacional. En este sentido, se demanda en el sector una estandarización de tarifas de precios, que ayuden a situar al menos unos precios mínimos. El objetivo de estas tarifas sería servir como apoyo a los ilustradores principiantes, que se enfrentan al desconocimiento sobre cómo presupuestar sus encargos. Y es que la gran cantidad de formatos, técnicas a utilizar, acabados, medios digitales o tradicionales, ganancias en función de ejemplares publicados, porcentaje según derechos de autor, etc... suponen unas variables muy difíciles de manejar para un nuevo ilustrador.

En este sentido, los libros blancos son un apoyo fundamental. Sin embargo las tablas que recogía esta publicación en 2004 sobre precios y porcentajes en

función de obras han desaparecido en la versión del 2011. Es inevitable preguntarse por qué. Aumenta con ello la dificultad de acceso a información que tenga cierto carácter de oficialidad, así como la desconfianza e incertidumbre sobre el secretismo en la industria de la ilustración.

Aun así, existe una explicación a esta falta de datos concretos:

Las asociaciones profesionales no pueden, de acuerdo con la legislación vigente, proponer tarifas para sus asociados, aunque estas sean únicamente orientativas, dado que se supone que publicar esos precios, entendibles como mínimos, iría en contra de la libre competencia en el mercado (y podría ser objeto de expediente sancionador, como de hecho ha ocurrido en otros sectores profesionales). Por otra parte, existe una clara complejidad a la hora de establecer unas tarifas en un mundo como el de la ilustración, dado que los precios dependen de multitud de factores, como se analizará a continuación.

(FADIP 2011, 9)

Esto supone una dicotomía muy interesante. Por un lado, parece que publicar listas de precios está prohibido por ley porque atenta contra la libre competencia, pero por otro lado, es más que evidente la necesidad que tienen los nuevos profesionales de tener un punto de referencia en el que apoyarse de cara a sus primeras negociaciones.

Los estudios coinciden en recalcar la complejidad de resumir en una tabla de precios fijos un mercado muy variado y en ocasiones ambiguo. En función del cliente, temporalidad, y otros factores que antes hemos mencionado, el precio de un mismo servicio puede variar enormemente si observamos las Figuras 1 y 2. Nos encontramos con la problemática de cifrar un tipo de trabajo cuyos mismos profesionales no tienen un consenso claro sobre sus efectos negativos o positivos para la industria. El debate sobre esta cuestión se extiende a muchos profesionales y asociaciones de ilustradores, y muy pocas asociaciones publican este tipo de “listas”, o, en todo caso, se ofrecen de manera privada a sus miembros.

En este trabajo publicamos las listas que se hicieron en su día, recuperadas a pesar de su eliminación en ambos libros blancos, en los que ya no se pueden

encontrar. La propia FADIP (2004, 4) expresaba así su resolución de eliminar las tarifas oficiales de su propia publicación:

Para esta edición en formato digital del Libro blanco de la Ilustración Gráfica en España, publicado originalmente en 2004, se ha optado por no reproducir las tablas de tarifas incluidas en las páginas 82 y 83. El tiempo pasado desde su aparición inicial aconseja esperar a la publicación de nuevos estudios de precios, en preparación en estos momentos.

Como decíamos, la desactualización de las tarifas (se publicaron originalmente en 2004) y la falta de elementos comparativos nos da idea del sesgo poco objetivo en que incurriríamos si tomáramos estos datos como modelo de referencia. Existen algunos ejemplos aislados de tarifas publicadas, pero en muchos casos pertenecen a un ámbito o localización geográfica muy específicos. En otras ocasiones, veremos cómo nos es imposible verificar la fuente original de los datos, su contexto o año de publicación, lo que resta fiabilidad a los datos que en estas se reflejan.

62 LIBRO BLANCO DE LA ILUSTRACIÓN GRÁFICA EN ESPAÑA

IVA cuando así corresponda, según la Ley vigente.

De nuestro comportamiento ante el cliente como profesionales depende que consigamos la consideración y respeto debido.

Cómo utilizar las tablas de tarifas.

Los importes están expresados en euros.

En cada casilla encontramos 2 cifras:

- La cifra situada a la izquierda y de tamaño más pequeño corresponde a la tarifa mínima para cada caso, es decir que consideramos que es importante no bajar de dicha cifra, ya que esto supondría obtener una remuneración que estaría por debajo del valor del trabajo a realizar.

- La cifra situada a la derecha y de tamaño más grande es la **tarifa media** que hemos obtenido para cada concepto; esto no significa que sea la tarifa idónea a aplicar en todos los casos, sino que constituye una base para que partiendo de ella y teniendo en

cuenta los factores antes mencionados, establezcamos la tarifa apropiada aumentando o reduciendo esta cantidad.

Las tarifas mostradas a continuación, corresponden exclusivamente a ilustración; si se requieren diseño gráfico, maquetación, fotografía, etc., deberán valorarse económicamente aparte.

Para tarifas de diseño gráfico recomendamos consultar el libro *El valor del Diseño Gráfico e Industrial* publicado por la ADCV (Asociación de Diseñadores de la Comunidad Valenciana).

Así como en los trabajos que van a ser editados en papel tenemos en cuenta la tirada (número de ejemplares) de la edición a la hora de decidir una tarifa, en Internet hablaríamos principalmente del tiempo de utilización de la obra, ya que la difusión es incalculable.

De esta forma debemos valorar si cedemos los derechos por un mayor o menor plazo de tiempo.

ILUSTRACIÓN	1/4 pág. n/n	1/2 pág. n/n	Pág. n/n	1/4 pág. color	1/2 pág. color	Pág. color	Portada n/n	Portada color	Tira cómica	Caricatura	% de derechos
Libro de texto	24 40	35 60	50 90	35 50	50 80	75 150	120 180	180 300			
Libro de bolsillo		35 60	50 100		50 100	75 120	120 180	180 300			2%-6%
Álbum infantil	30 60	42 80	60 110	50 70	50 120	120 200	180 250	240 350			4%-8%
Historieta			60 160			120 300	180 300	300 400			10%
Revista mensual		80 150	100 180	120 200	100 360	200 450	300 600	400 900	120 200	150 250	
Revista semanal		60 100	80 130	100 150	80 300	180 400	250 500	300 800	100 180	120 230	
Prensa diaria	80 120	100 140	140 200	90 130	120 200	180 300			80 150	100 200	
Publicidad en prensa	150 250	180 280	250 320	180 300	200 320	300 500					
Ilustración científica	42 75	60 100	90 150	50 85	75 130	100 250					

Figure 1. Chart of illustration rates in Spain eliminated in the 2009 edition of the book (*Libro Blanco De La Ilustración Gráfica En España* 2004).

ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA	COLOR	1/1	1/1	1/1	1/1
Postales	150	300	100	210	120
Trípticos/dípticos	250	400	150	240	180
Carteles	450	3000	300	2000	350
Bolsas, camisetas, envase	200	300	120	200	150
Valla	600	3000	400	2000	500
Display	300	1000	150	600	200
Adhesivos	90	150	50	100	70
Story-board (€/viñeta)	25	60	18	30	
Creación mascota	800	4000	600	2000	550
Perspectiva arquitectónica	300	1500	180	800	

ANIMACIÓN	Animación MUY LIMITADA	Animación LIMITADA [TV]	Full-animation [ARGUMENTAL]
Story-board (€/viñeta)	6	6	3 12
Lay-out	6 14	12 18	18 100
Animación (€/fotograma)	1,5	1,8	6 8
Asistencia (€/fotograma)	0,6	0,75	3,6 4,5
Intercalación (€/fotograma)	0,3	0,45	1,8 2,2
Creación de fondos	60 120	30 180	200 400
Modelo de color de fondos	70	75	100 240
Lápiz fondos	30	24	50 100
Color fondos	30	30	50 120
Creación personaje	240 300	400 600	1000 3000
Modelo de color personaje	40 60	50 90	120 200

WEB	PUBLICADO EN LA RED (MENOS DE 1 AÑO)
Banner	200 500
Animación (€/segundo)	60 150
Iconos	250 1200
Anuncios	250 650
Juegos (incluye programación)	1000 6000

Hay otra forma de cobrar los trabajos para Internet.

Cuando el profesional de la ilustración no diseña o no aporta ilustración, es decir, cuando simplemente hace un trabajo de producción (animación de un logo, de unas letras, etc.) se puede cobrar por horas. Para ello se utiliza el programa Flash o Dreamweaver y sería:

PRODUCCIÓN INTERNET		
Flash (€/hora)	30	60
HTML (€/hora)	20	45

Figure 2. Chart of illustration rates in Spain eliminated in the 2009 edition of the book (*Libro Blanco De La Ilustración Gráfica En España* 2004)

El autor del blog *Process Black* avisa de los peligros de las tablas de precios en ilustración, por la competencia desleal que se puede establecer. Pero en las propias opiniones a la publicación, observamos que en gran medida es una solución demandada por gran cantidad de artistas con poca experiencia.

Este tipo de listas son peligrosas, por lo menos en España. Por un lado, no todo el mundo puede dar determinados servicios a esos precios. Hay algo que se llama calidad que no todo el mundo puede dar y una lista podría hacer mucho daño. Por otro lado, yo soy de los que piensa que seguramente, si existiera una lista en España (de lo que realmente se cobra, no de lo que habría que cobrar), además de para avergonzarnos por nuestras tarifas, también serviría para que venga alguien y baje más aún los precios.

(El Tipo Gráfico 2006)

Aquí parece estar la raíz del problema. Con una estandarización de precios, los trabajadores con más experiencia se verían obligados a mantener el mismo nivel de precios, pues la competencia con menos experiencia cobraría el mismo dinero o incluso menos. Esto supondría la eliminación de un margen de negociación en muchos casos. En el caso de los autores noveles, además, prefieren bajar los precios con tal de asegurarse un trabajo, lo que provoca un efecto en cadena de bajada de precios. Es una mentalidad de ahorro por parte del empresario o contratante que, pudiendo contratar un mismo servicio por menos precio que el establecido, optaría siempre la opción más económica.

Como alternativa, se viene a proponer un sistema de cobro por hora, donde cada profesional establece la cuota por hora que tiene que pedir en función de sus propios gastos, material, sueldo anual que quiera percibir, etc. Este tema es abordado en el blog *Lancetalent*, donde se pretende razonar esta problemática, realizando un análisis muy interesante a manos de profesionales con gran experiencia en el sector. Lo que mencionamos a continuación supone sólo un fragmento que nos sirve de muestra para razonar las complicaciones que presentan las tablas de precios generalistas:

(...) nos encontramos con dos alternativas para establecer el precio de nuestro trabajo, cobrar un precio por hora que fijemos, o establecer nuestra propia tabla de precios según las características habituales de las tablas de precio. (...)

- Con el precio por hora estamos construyendo el precio desde nuestro lado, nuestros costes, aspiraciones...(...)con este

método no fijamos un precio según el valor que recibe o percibe el cliente. Un ejemplo aclaratorio de este riesgo es el siguiente: si un diseñador le dice a su cliente que le diseñará un logo por 500 euros en base a un precio por hora de 50 euros y 10 horas de trabajo, el cliente puede pensar que 50 euros por hora es algo excesivo y podría echarse atrás. Pero, en realidad, en base al portfolio del diseñador y al valor que va a aportar ese trabajo, el cliente puede sentirse cómodo y considerar adecuado, razonable y justo el precio de 500 euros por un logotipo.

- *Estamos fijando un límite a nuestros ingresos: cualquier trabajador independiente tiene un límite de horas al día para trabajar, y si se aferra a un ratio por hora está limitando sus ingresos potenciales.(...)*

(García Torres2013)

Con todo lo comentado en este apartado, podemos extraer que sigue existiendo una demanda de unas tarifas mínimas, pero es un factor polémico, pues muchos ilustradores con experiencia recelan de esta solución. Además, la legislación vigente no permite su publicación por atentar contra la libre competencia. Así pues, mientras no se altere o especifique su singularidad para permitir una excepción legal, no será posible disponer de tarifas fiables.

LA SITUACIÓN EN EL SECTOR EDUCATIVO

Además de todo lo comentado, existe un factor importante que precariza la profesionalización de los ilustradores: la escasez de formación especializada. En lo que se refiere a ilustración, postulamos que no se ve representada con los planes de estudio actuales. En muchos casos, los grados en Bellas Artes suponen una formación transdisciplinar muy poco específica que dificulta la preparación de los futuros aspirantes a ilustradores o dibujantes de cómic, ambos campos con un nivel de especialización requerido muy alto:

(...) en España se sitúan los estudios de ilustración en Formación Profesional; es, por tanto, un grado superior de FP y no un «grado Bolonia» (una licenciatura). En países como Francia, Italia, Holanda o Bélgica, que contemplan la ilustración como especiali-

dad, son estudios de especialización de los últimos años del grado u objeto de un grado específico. La fórmula española afecta al tiempo que requieren los estudios: en otros lugares implican cuatro años (entre cursos comunes y específicos), y aquí solo dos.

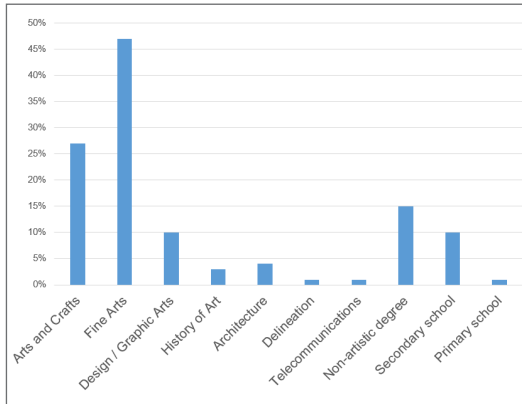
(FADIP 2011, 14)

Lo cierto es que los grados superiores, de año y medio de duración generalmente (sin incluir el período de prácticas) parecen no ser suficientes para garantizar un nivel de salida a un alumnado que entra a competir directamente a un sector muy profesionalizado y que se encuentra en grandes dificultades para mantenerse como profesional económicamente hablando debido al retroceso del sector editorial en la primera década del 2000:

Dado que las informaciones existentes acerca del proceso de revisión y reforma de las enseñanzas artísticas, en lo que atañía a la formación en ilustración, cómic y animación, aparecían muy desvinculadas de las realidades profesionales y de las industrias culturales (...) parece claro, de cara a una reforma del currículum de estos estudios, es la necesidad de incorporar en la formación el aprendizaje de las tecnologías, no solamente dirigidas a la ilustración en los soportes tradicionales, sino con al menos introducciones a las técnicas de animación y otras aplicaciones de uso cada vez más extendido, como la realidad aumentada. (...) No habría ni que decir que los estudios tienen, por fuerza, que dedicar en sus horas lectivas espacio para una introducción a la vida profesional real —para lo que se hace precisa una presencia notable en el profesorado de ilustradores con experiencia efectiva en las distintas industrias culturales.

(Altuna et al.2010, 43)

En este punto es donde la situación no parece haber cambiado. Y es sintomático que los planes de estudio no sean capaces de adaptarse a la misma velocidad a la que lo hace el mundo profesional. Los campos de la animación y los videojuegos se presentan como alternativas, pero son industrias aún más técnicas y especializadas, y la situación se agrava. De hecho, se puede constatar mayor presencia de profesores académicos e investigadores que de docentes profesionalizados. Ello afecta al acceso laboral del alumnado tras su período formativo, echándose de menos más titulaciones que tiendan a la salida profesional, como grados en diseño, ilustración o videojuegos. Esto, como veremos, obliga a los interesados a recurrir a formación privada y especializada, más costosa que la pública.



Graph 1. Distribution by study group of people dedicated to professional illustration (Berroya 2017).

En el gráfico 1 podemos ver una interesante comparativa por grupo de estudios. Apreciamos cómo, de entre aquellos estudiantes que se dedican al mundo de la ilustración, la gran mayoría proviene de Licenciatura o Grado en Bellas Artes, o de escuelas de Artes y Oficios. Sorprendentemente, el tercer lugar no lo ocupan otras formaciones relacionadas con lo artístico, sino otros grados o licenciaturas que no son de este perfil. Esto puede entenderse como personas interesadas en este perfil profesional, que vuelven al campo después de haber estudiado otra licenciatura.

De hecho, como se menciona en el mismo artículo, *“la gran mayoría de profesionales valoran entre el 80% y 100% el desarrollo de su capacidad autodidacta como instrumento de reciclaje y formación continua que les permite sobrevivir y crecer profesionalmente”* (FADIP 2004, 90). De estos datos se extrae cómo los ilustradores comprenden la formación autodidacta como indispensable para poder mantenerse actualizados. Este hecho refuerza la idea de falta de profesionalización y preparación en la formación tradicional, que no permite preparar a los estudiantes como futuros profesionales de la industria.

CONCLUSIONES

De la situación de los ilustradores en España podemos extraer algunas conclusiones. Respecto al tejido industrial, no existen datos suficientes sobre ventas que reflejen el estado de salud de la profesión de manera fiable, ni siquiera en los libros blancos ni en las comisiones especializadas, pues en muchos casos muestran datos que pueden haberse quedado obsoletos.

Aun así, podemos comprender que la precaria situación laboral viene derivada de la precarización general en el sector editorial, donde los profesionales con experiencia copan los trabajos de calidad, dificultando el acceso a autores

nóveles. Éstos, además, se ven afectados por la dificultad de tarificación de sus encargos, por la problemática existente con la publicación de tablas de precios.

Este hecho se ve agravado por la falta de profesionalización en la formación académica tradicional, que no se actualiza a la suficiente velocidad como para aportar al tejido industrial alumnos preparados para asumir roles técnicos.

Frente a nuevas salidas sinérgicas que permitirían nuevos nichos en el mercado laboral, la falta de preparación técnica, sumada a la gran competencia a nivel internacional, sitúan el nivel de corte para entrar en las industrias de la animación y los videojuegos en un punto muy alto, fuera del alcance de la mayoría de los aspirantes a ilustradores. De esta manera, un ilustrador novel encuentra un panorama de difícil competencia, donde opta por la formación autodidáctica para especializarse, o bien recurre a planes de estudio privados donde los formadores sean profesionales en activo, pero cuyos costes están por encima de lo que muchos estudiantes se pueden permitir.

Esta situación podría mejorar actualizando y exigiendo competencias profesionales al equipo docente de facultades y centros de formación, pero también constatamos la necesidad de establecer líneas de investigación que pudieran centrarse en la definición del término editorial de ilustración, de manera que permitiera clasificar esta industria de manera concisa, sobre todo en lo que a estudios económicos se refiere.

Referencias

- Almela Pérez, Ramón. 2004. "La Ilustración: Despertar de la apreciación artística". *Criticarte*, 3 agosto. <http://www.criticarte.com/Page/file/art2004/Lallustracion.html>
- Altuna, Horacio. 2010. *Los retos de la era digital: Informe 2009-2010*. Informe redactado por la Comisión del Observatorio de la Ilustración Gráfica, formada por Horacio Altuna... et al. Madrid: FADIP. www.fadip.org/archivos/2010RetosDigital-Observatorio.pdf
- Berroya Elosua, Alfonso. 2017. "Estudio de las estrategias profesionales para el cómic y la ilustración en España". Tesis Univ. del País Vasco
- El Tipo Gráfico [García, Miguel]. 2006. "Tarifas de diseño gráfico, ilustración y web en Francia". *Processblack* (blog), 9 jun. www.processblack.com/weblog/tarifas-de-diseno-grafico-ilustracion-y-web-en-francia

- FADIP (Federación de Asociaciones de Ilustradores Profesionales). 2004. *Libro blanco de la ilustración gráfica en España*. Coord., Carmen Castro. Madrid: FADIP. www.fadip.org/archivos/libroblanco.pdf
- . 2005. "Estudio económico de la ilustración en España". Madrid: FADIP. www.fadip.org/?page_id=102
- . 2011. *Nuevo libro blanco de la ilustración gráfica en España: Guía práctica para profesionales de la ilustración*. Coord. de obra y preparación de textos, Henrique Torreiro. Madrid: FADIP. www.fadip.org/archivos/NuevoLibroBlancoIlustracion_web.pdf
- García Torres, Lalo. 2013. "Freelance: ¿Cómo cobrar? Precio fijo vs. precio por hora". *Lance-talent* (blog), 25 abr. www.lancetalent.com/blog/freelance-como-cobrar-precio-fijo-vs-precio-por-hora/
- Martínez Carvajal, Marcos. 2009. "Entrevista a Marcos Martínez, Co-Director de 'Planet 51'". Por Juan Luis Caviaro. *SpinOf* (blog), 21 dic. www.espinof.com/animacion/entrevista-a-marcos-martinez-co-director-de-planet-51
- Norman Rockwell Museum. 2015. "Illustration History". www.illustrationhistory.org/history
- Souriau, Étienne. 1998. *Diccionario Akal de estética*. Traducción de Ismael Grasa Adé...et al.; rev.de la ed. española Fernando Castro Flórez. Madrid: Akal

Notas

- ¹ RAE, *Diccionario de la Lengua Española*, ed. 2018. s.v. "ilustración" <http://dle.rae.es/?i=d=KzZWv7R>

(Artículo recibido 15-03-18; aceptado 08-05-18)