

870131
14
20

«APLICACION DE LA TECNICA DEL PUNTILLISMO EN LAS ILUSTRACIONES DE LAS FABULAS DE ESOPPO»

TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO
DE LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO
PRESENTA

FAUSTO FEDERICO PECHE DOMINGUEZ

UNIVERSIDAD AUTONOMA DE GUADALAJARA
INCORPORADA A LA UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS. JULIO 89



FAUSTO FEDERICO PECHE DOMINGUEZ
ESCUELA DE ARTES PLASTICAS

ARCE GUILBERTO DE LA TORRE
PRESIDENTE



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

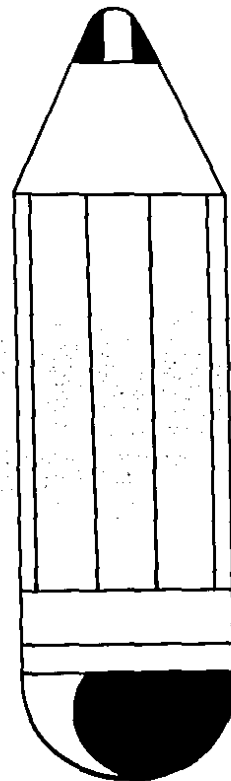
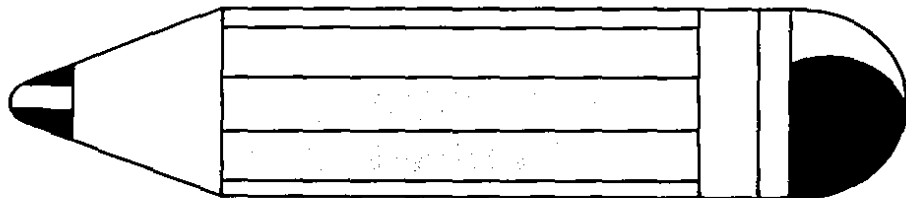
DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

	PAGINA		
INDICE	1	TEMA III. DISEÑO GRAFICO Y LITERATURA	47
INTRODUCCION	2	A) LA PORTADA PROMOCIONAL	48
TEMA I. ASPECTOS LITERARIOS	3	B) LAS TEMATICAS	52
A) LA PROSA ARTISTICA	4	FORMAS MENORES DE LA EPICA	55
B) LA NARRACION	5	TEMA IV. DISEÑO EDITORIAL	56
C) LA FABULA	6	A) RETICULAS Y FORMATOS	57
1) ESOPHO	7	B) LA PORTADA	60
2) FEDRO	9	C) ENCUADERNACION	63
3) LA FONTAINE	10	D) TIPOGRAFIA	68
4) IRIARTE	12	TEMA V. LIBRO INFANTIL	72
5) SAMANIEGO	13	A) INTRODUCCION	73
TEMA II. ILUSTRACION	15	B) CONFORMACION DE LA LITERATURA	
A) ANTECEDENTES	16	INFANTIL	74
B) TECNICAS DE ILUSTRACION	20	C) ILUSTRACION	75
C) PRINCIPALES TECNICAS	23	D) ASPECTOS TECNICOS DE PRODUCCION	77
1.- LAPICES Y OTROS MEDIOS DE PUNTA	23	TEMA VI. PROPOSICION	81
2.- PLUMA Y TINTA	28	RETICULA	82
3.- OLEO	33	PORTADA	83
4.- ACUARELA	38	BOCEIOS	84
5.- GOACHE	41	ILUSTRACIONES	90
6.- TEMPLE	42	CONCLUSION	96
7.- ACRILICO	45	BIBLIOGRAFIA	97



Introducción:

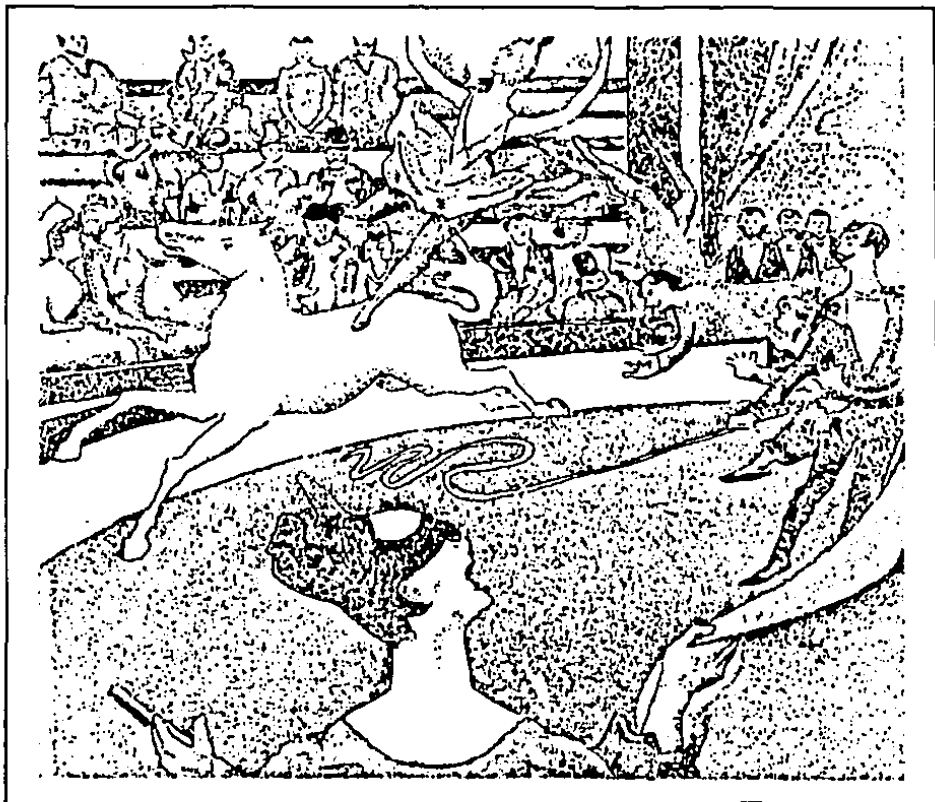
El puntillismo es una técnica que se desarrolló con el impresionismo, específicamente con George Suerat el método del puntillismo fue revolucionario, puesto que para él la pintura debería de convertirse de una experiencia personal a una ciencia abstracta.

Ya que toda emoción humana podría y debía ser reducida a una manifestación abstracta de color, línea y tono.

La técnica del puntillismo, ha variado hoy en día, en sombras y tonos utilizando diversas formas y materiales en la realización de trabajos en color o blanco y negro, dando la oportunidad de detallar trabajos obteniendo luminosidad y vida.

La técnica del puntillismo no es complicada, pero sí laboriosa, en el cual podemos captar mayor detalle en las ilustraciones, ya que existe cierta reacción visual instantánea que nos hace ver con el puntillismo sombras completas, logrando obtener un trabajo muy atractivo.

La técnica del puntillismo es de gran ayuda al ilustrador como apoyo a sus trabajos, pues esta técnica ofrece muchas ventajas al producir esa gran atracción óptica en los observadores para despertar su interés.



1

 **ASPECTOS
LITERARIOS**

3

TEMA I
A) LA PROSA ARTISTICA

El cultivo de la prosa es muy posterior a la poesía en Grecia, con ella el escritor no pretende impresionar la imaginación o la sensibilidad sino responder a una curiosidad intelectual. los primeros textos de prosa griega aparecieron en los preceptos de los llamados "los 7 sabios", en torno a los cuales se hicieron leyendas que ofrecen algunas muestras de recursos estilísticos. En aquella época se puede hablar de un personaje casi místico, el fabulista Esopo, a él se le atribuían breves relatos en prosa con intención moral. Aparto de su valor como textos de moraleja popular, las fábulas de Esopo, que ponen en acción a animales que hacen obrar y hablar como hombres parecen brevisimas escenas de comedia y constituyen un documento precioso para comprender la intimidad y la vida cotidiana de los griegos. El conjunto de fábulas gozó de gran popularidad y su influjo no ha conocido eclipse hasta nuestro tiempo. Los fabulistas renombrados son imitadores suyos.



B) LA NARRACION

La narración debe contar con los siguientes elementos: lo que sucede, el que la ejecuta, el lugar y las circunstancias, la intensidad de emoción que deja el relato; en la narración a veces predomina, la acción y en otras los caracteres de sus personajes.

La narrativa se limita a explicar acontecimientos humanos de variada índole cultivada en muchos géneros literarios en prosa o en verso, en el recurso narrativo vemos el empleo frecuente del verbo y sustantivo concreto. La narración para el retórico era una de las partes en que consideraba dividido el discurso, o sea aquella en que se narraban los hechos.



C) LA FABULA

La fábula no ha tenido a través de la historia de la literatura muchos seguidores, generalmente los autores dan una versión diferente de un mismo tema los que han adquirido un sitio de preferencia entre los clásicos de la fábula son: Esopo, Fedro, La Fontaine, Iriarte y Samaniego.

Estos importantes autores han dado a la fábula, en un lapso que abarca más de veinte siglos, las características propias de su genio. Cada uno Impuso su estilo, su talento y una filosofía estrictamente personales.

Antes de La Fontaine, se destacan Gilles Corrozet, Guillaume Haudot, y G. Guérolt, en el Siglo XVI, y Pierre Bolssat, Audin, y Meslier en la primera mitad del Siglo XVII.

Posteriormente La Fontaine influyó mucho en Furetière, Desmay, Perrault, Benserade y Boursault que escribieron en la segunda mitad de aquel siglo de oro de la fábula francesa. En el Siglo XVIII sobresalen los nombres de Florian y La Motte, franceses; Hagedorn, Gellert y Gotthold E. Lessing, alemanes; John Gay, Inglés; Krylov, ruso; G. Battista Roberti y L. Pignotti, Italianos.

El americano George Ade y el italiano Trilusa son los dos grandes fabulistas contemporáneos que lograron dar un nuevo espíritu a la fábula clásica, por su forma, contenido e intención.



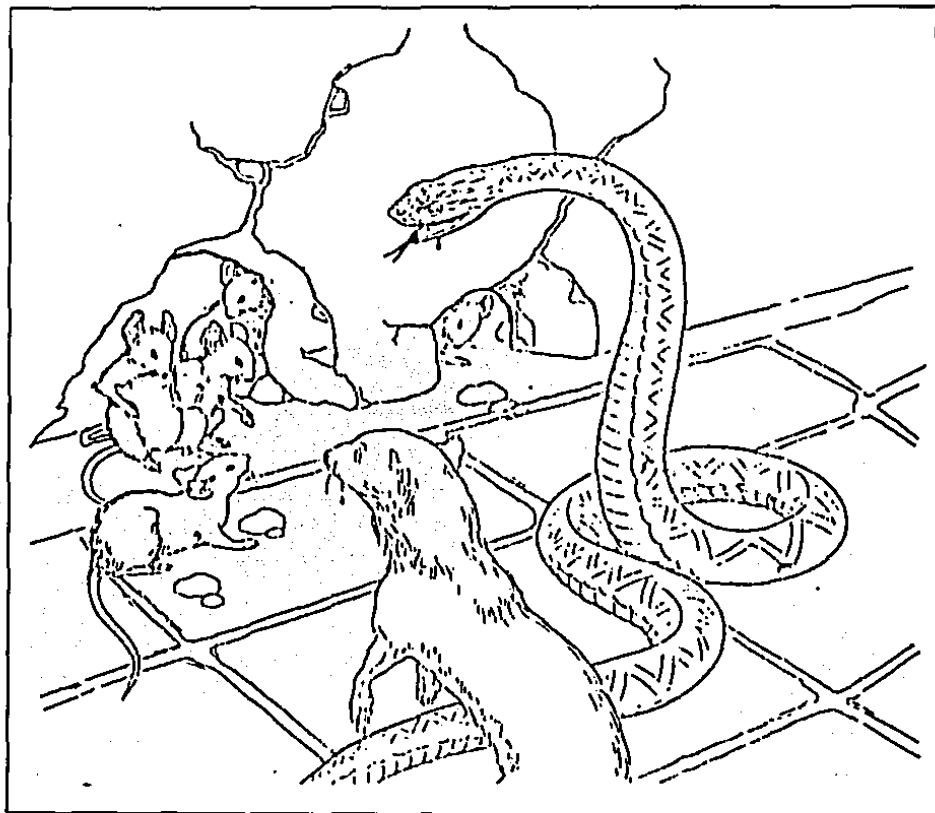
1) ESOPPO: La existencia de Esopo, por un testimonio de Heródoto, ha tomado caracteres legendarios, como su reencarnación en Pataikos, así como la trágica muerte que se le atribuye. Por los datos biográficos se puede decir que Esopo, conocido por "EL PADRE DE LA FÁBULA", nació en Grecia a mediados del Siglo VI antes de J.C.

Fue esclavo de Janos y luego liberado, Esopo viajó por oriente, Egipto y Asia vigilando los intereses de su amo y finalmente se trasladó a la corte de Croso, donde se encontró con Solón. Por orden de Croso fue a Delfos llevando ofrendas a los sacerdotes e indignado por su avaricia, los reprochó su conducta sin entregarles sus regalos. En venganza los sacerdotes ocultaron en el equipaje de Esopo una copa de oro consagrada a Apolo, acusándolo de robo. Los delfianos, enfurecidos, apresaron a Esopo y le dieron muerte, precipitándolo desde la roca Himpea. Esopo llegó a adquirir gran popularidad en Grecia, como prueba el hecho de haber sido citado por Aristófanes, en sus imitaciones burlescas, por el poeta Alexis y por Heráclito de Ponto.

Sus fábulas han servido de modelo a fabulistas de todos los tiempos. Se caracteriza por la habilidad y la argucia en la creación de los temas, su breve narración usa a animales como personajes que simbolizan los vicios y defectos del hombre. Más que relatos son pequeñas escenas de comedia, de acción simple y propósito claro, pues él quería que su arte lo comprendiera el pueblo, al cual pertenecía.



Sus fábulas dan una "moraleja", que enuncia brevemente su objeto de tipo moral. Esopo, el gran precursor de la fábula, abrió el camino a muchos otros fabulistas que han dado forma y actualidad a la fábula. Algunas de sus fábulas: El León, La Zorra y el Ciervo, El León y el Ratón Agradecido, El Asno con la Piel de León, La Gallina de los Huevos de Oro, etc.

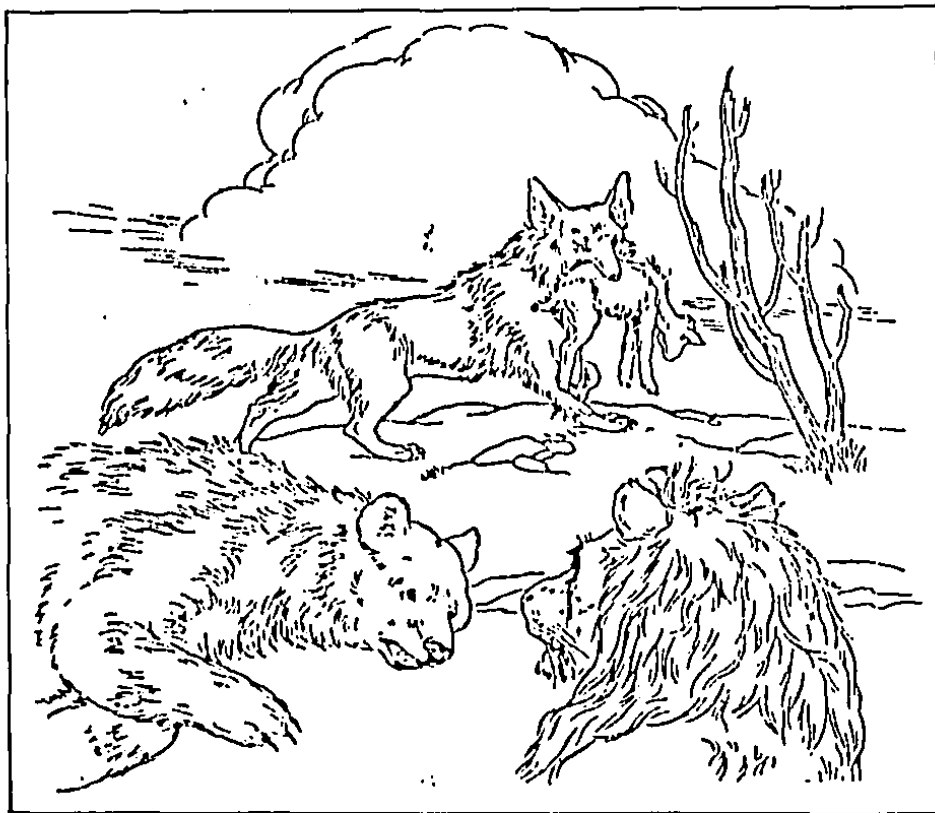


2) FEDRO: Originario de Macedonia se sabe a ciencia cierta cuando nació, se cree que lo hizo en el Siglo VI A.C. Sus fábulas son escritas a imitación de las fábulas Esópicas. Expresan su pensamiento valiéndose de la alegoría como único recurso permitido a su condición de esclavo de Augusto, primero y de Liberado después. Nació en Macedonia y su origen servil fue para él causa de resentimiento y amargura.

Lo anterior y las turbulentas intrigas en la corte Romana y sus sucesores dieron razón de ser a la crítica que asume forma de fábulas protagonizadas por animales. Con todo, Fedro no escapó a las persecuciones de Sejano, favorito de Tiberio, lo desterraron de la corte y al morir su enemigo, regresó a Roma.

Se muestra escéptico con respecto a los hombres: los mejores son oprimidos y nada puede esperarse de los poderosos. La estupidez causa mayores daños que la maldad, la ambición pierde a los tontos, los astutos triunfan y los modestos no son recompensados, el cuadro es desalentador, pero cierto, pues corresponde a la Roma de principios de la decadencia.

La muerte de Sejano y de Tiberio mejoraron sus condiciones de vida, que junto con, la madurez, probablemente borraron sus rencores y se ve en sus fábulas una intención más benévola y menos pesimista, empieza a admitir la posibilidad de una justicia social, tal vez por que sus méritos empiezan a reconocerse.



Imprime a la fabulística latina un carácter diferente al que le habían dado sus predecesores. Se inspira en la fábula Esópica, a quien lo unía su condición de siervo privado de derechos, utiliza el discurso para exteriorizar la libertad de pensamiento que se le negaba.

La fábula es un pretexto para ejercer la crítica social, pero luego Fedro renuncia al modelo y adquiere un estilo propio. Fedro dio al género, considerado en Roma como una rama menor de la sátira, categoría magistral.

Marcial quien clasifica sus sátiras como maledicidas. Las fábulas de Fedro son un documento de gran valor. Algunas de ellas, que podemos mencionar, son: El Perro que Saltó su Presa por Otro, La Zorra y el Cuervo, Mercurio y las dos Mujeres, etc.

3) LA FONTAINE Jean de La Fontaine nació en el poblado Francés de Chateau Thierry el 8 de julio de 1621. A los diecinueve años ingresó en el oratorio, influido por ciertas lecturas que le habían hecho suponer que sentía vocación eclesiástica. Al darse cuenta de su error se diplomó de abogado y volvió a Chateau Thierry en 1644, donde pasó los diez años siguientes de su vida.

En uno de sus cortos viajes a París se casó con Marie Héricart, hija de un funcionario judicial.

Enfermó gravemente desde 1692, se volvió muy piadoso, muriendo el 31 de abril de 1695. La Fontaine halló en la fábula un género literario en el que podría expresarse totalmente. La fábula participa de todos los otros géneros.



La Fontaine es un exquisito narrador formado en la escuela de los trovadores del Siglo XVI y de los italianos. La fábula participa de la comedia y La Fontaine es hábil observador de caracteres y sabe dar a cada personaje el lenguaje apropiado, así como hacer resaltar sus aspectos ridículos.

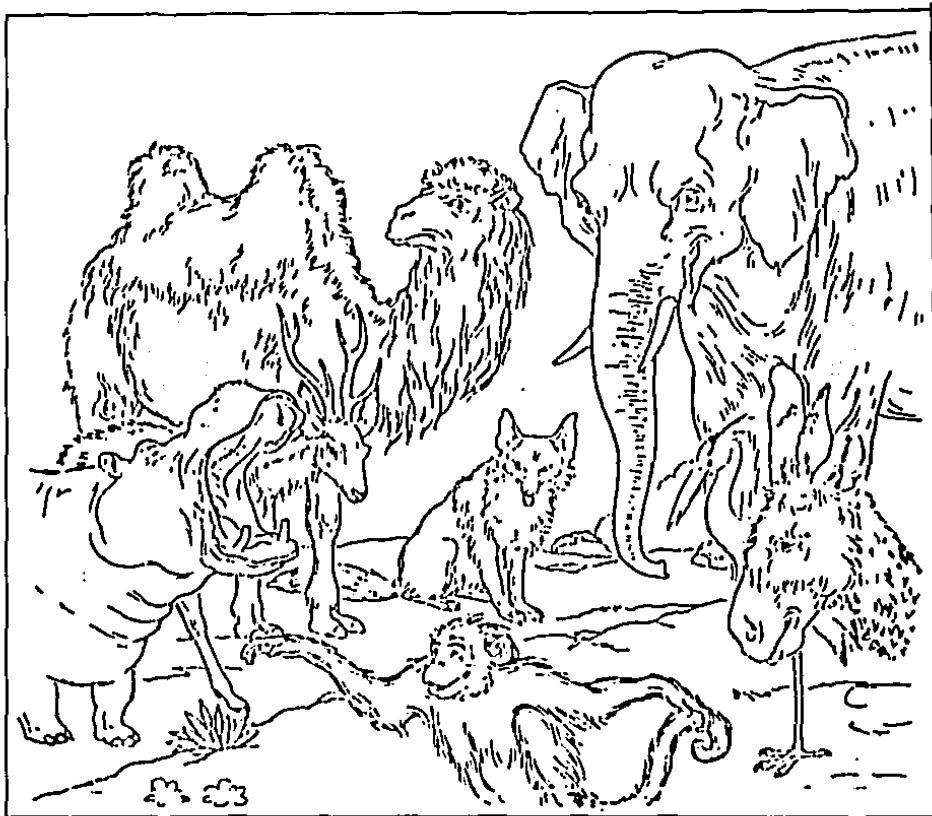
La fábula requiere un escenario natural y La Fontaine conoce y ama la naturaleza. Y al final la fábula reclama una moraleja y La Fontaine es bonachón, irónico, testigo de las costumbres sociales, dice lo que piensa de los hombres valiéndose de los animales.

La Fontaine transformó la fábula esópica para darle mayor alcance y riqueza.

En 1664, La Fontaine había publicado su primer volumen de cuentos titulado "Cuentos en Verso Extraídos de Ariosto y de Boccaccio".

Su segunda serie vio la luz en 1665. En 1668 aparecieron los primeros seis libros de Fábulas dedicados al Delfín pues el contaba con granjearse el favor de Luis XIV, quien no le tuvo simpatía jamás. En 1678 apareció su segundo volumen de Fábulas dedicado a Madame Montespan.

En 1685 publicó una serie de relatos y se hizo amigo de los Vendôme y los Conti, personajes que gozaban de fama de libertinos. En 1694 dedicó al joven duque de Borgoña el XII libro de fábulas. Algunas de sus fábulas que podemos mencionar son: El Lobo y el Cordero, El Ratón Cortesano y El Campestre, La Zorra y la Cigüeña, El Asno Cargado de Sal y el Asno Cargado de Espanjas.

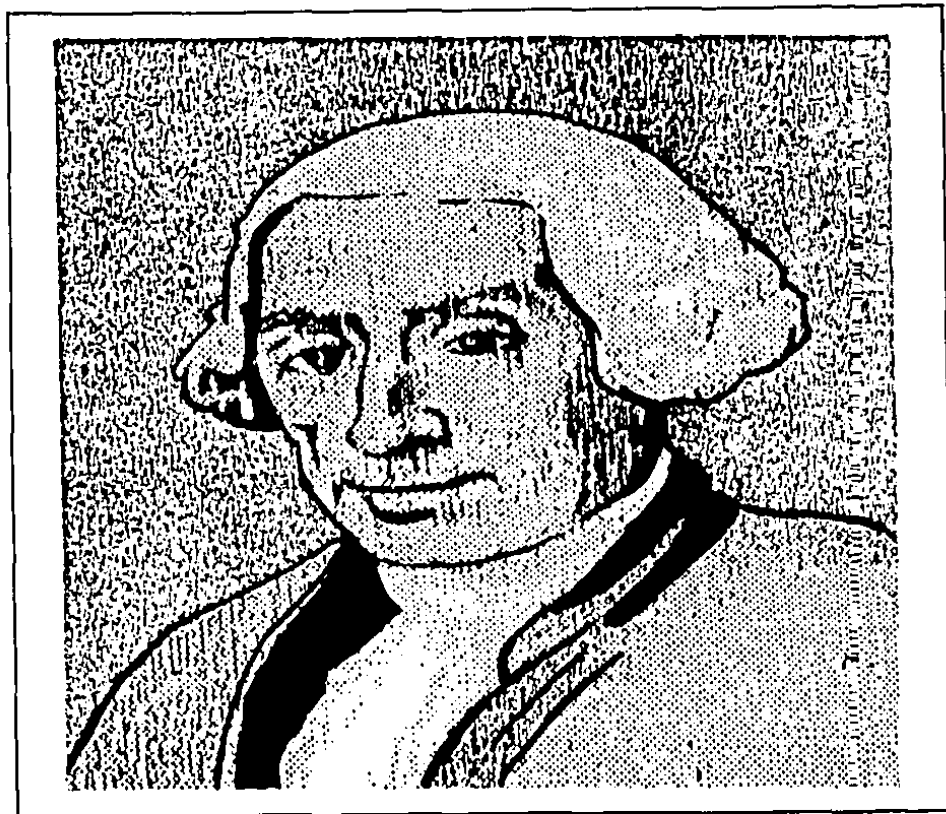


4) IRIARTE: Tomás de Iriarte nació en Puerto de la Cruz, Tenerife, Islas Canarias el 18 de septiembre de 1750. Pertenecía a una familia de cuatro hermanos, tres de los cuales se distinguieron en la diplomacia y en la política. Su educación fue efectuada en Madrid bajo la dirección de su tío don Juan de Iriarte, humanista destacado y uno de los mejores latinistas de la época.

La influencia de don Juan de Iriarte hizo que el joven dedicara sus primeros esfuerzos literarios a la traducción de obras de actores franceses y latinos como el IMPERIO DE LA POESÍA, de Fontenelle, EL ARTE POÉTICA de Horacio y LA ENEIDA de Virgilio. Ensayó también el teatro con éxito pasajero con EL SEÑORITO MIMADO, LA SEÑORITA MALCRIADA, EL DON DE GENTES, DONDE MENOS SE PIENSA SALTA LA LIEBRE. Pero su verdadero acierto es la publicación de las fábulas literarias (1782).

En sus fábulas satiriza a los escritores de la época, que eran sus encarnizados enemigos. Representaba el fabulista a la corriente extranjerizante del Siglo XVIII que reaccionaba contra el Siglo de Oro de la literatura española, por otra parte agotado por los continuadores.

Las frecuentes querellas cortesanas entre escritores le proporcionaron el material de la polémica, que era vivamente seguida por sus opositores.



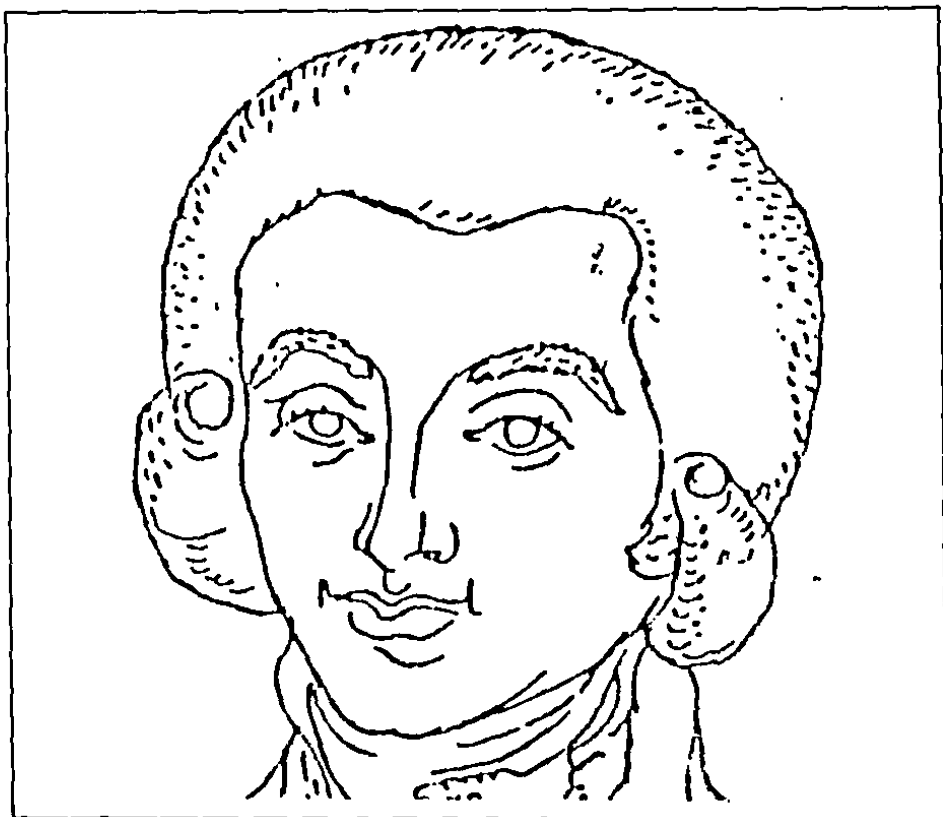
Iriarte, como lo demuestran sus fábulas literarias, poseía gran habilidad para la rima y esto le permitió utilizar con éxito todas las formas métricas conocidas. Dirigió sus más firmes ataques contra López de Sedano, García de la Huerfía, Meléndez y el mismo Samaniego. Falleció en Madrid el 17 de septiembre de 1791. Algunas de sus fábulas so: El Ratón y El Gato, La Mora, Los Cuatro Lisiados, El Rul señor y el Gorrion, etc.

5) SAMANIEGO: Félix María de Samaniego nació en Alava, España, el 12 de octubre de 1745. Pertenecía a una familia de la burguesía campesina, lo que le permitió recibir una educación esmerada y viajar por Francia para completar sus estudios.

Amigo de Iriarte, primero, se convirtió después en uno de sus más encarnizados críticos, por no haber sido citado en el prólogo de sus fábulas literarias. Sus diatribas y sus cuentos en verso, publicados por la general bajo seudónimo, obtuvieron gran éxito en su época.

La mordacidad de Samaniego y sus continuos ataques contra ciertos personajes, así como la intención picaresca de los cuentos le valieron ser perseguido por la Inquisición, siendo obligado a residir por algún tiempo en el convento de los Carmelitas.

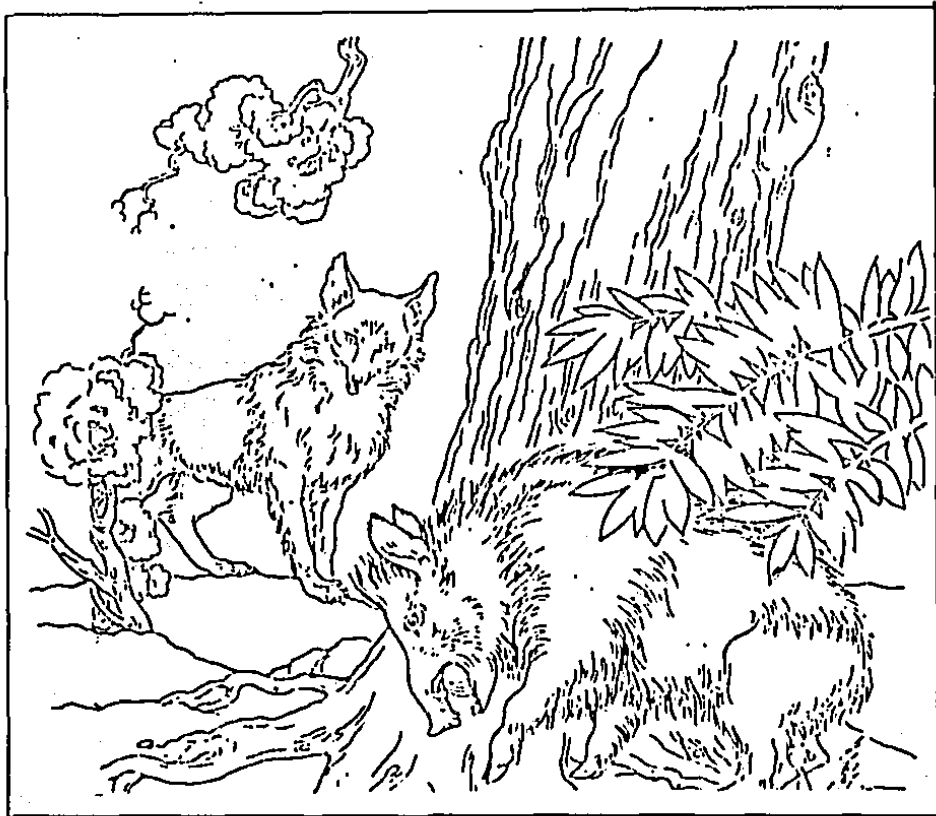
Las Fábulas Morales, constituyen el mejor título de Samaniego como autor, fueron escritas entre los años 1781 y 1784 para los alumnos del seminario de Vergara.



En las primeras es visible la influencia de los modelos: Esopo, Fedro, La Fontaine y Gay. Las últimas demuestran que el fabulista español había adquirido estilo e inspiración propios. Sus fábulas son vivaces y con soltura, buen gusto, mesura y tienen además agilidad en el tono y la rima.

Su moral es optimista cuando encara problemas metafísicos y responde a las normas del llamado sentido común, la inestabilidad del presente y las cosas materiales, la burla de los que se niegan a admitir "la realidad".

Hay cierta superficialidad como filósofo, de los que viven sin respirar el aire de la calle y el mundo, lo que no obsta para que haya sido considerado por sus dotes de poeta y autor satírico, como el "La Fontaine español". Muere en 1801 a los 56 años de edad. Algunas de sus fábulas son: La Zorra y la Cigüeña, La Mariposa y el Caracol, Los Animales con Peste, Los Titiriteros.



2



ILUSTRACION

15

TEMA II

A) ANTECEDENTES

1) El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes y cuando dan una información concreta se llama ilustración.

Arte e ilustración no pueden separarse pues la ilustración se basa en técnicas artísticas.

La ilustración ha servido como complemento narrativo en varios libros y manuscritos.

El arte medieval de la iluminación de manuscritos fue el inmediato precursor de la ilustración de libros impresos.

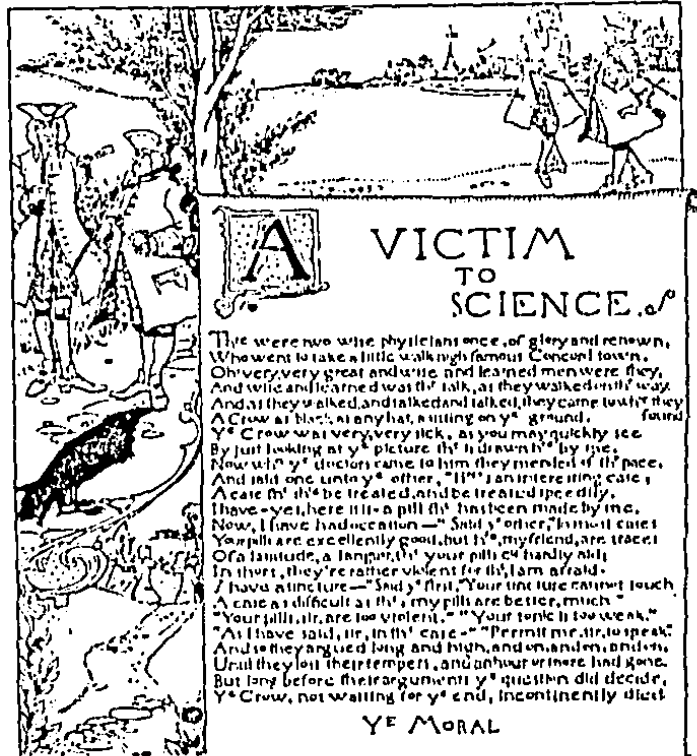
Esta iluminación era hecha en monasterios, generalmente eran libros de temas religiosos, pintaban miniaturas con temple, además de oro sobre papel avilvelado.

2) La ilustración se desarrolló a partir de los libros del Siglo XV, en los que la ilustración y el texto se grababan a mano en el bloque de madera.

Ya aún más con la invención de la Imprenta de tipos móviles, a finales del Siglo XV lo que amplió las posibilidades de ilustración de textos y de la reproducción de estas ilustraciones.

3) Con el tiempo, los ilustradores aceptan las oportunidades ofrecidas del desarrollo de medios mecánicos para su obra.

Artistas como Da Vinci y Dürero impulsaron un alto grado de meticulosidad y claridad de detalles en dibujos técnicos y arquitectónicos.



Desde entonces, crece la demanda de ilustración técnica cada vez de mayor complejidad, y hasta hoy en día, el ilustrador técnico necesita de las mismas habilidades que sus precursores.

4) Después del grabado en madera (en los Siglos XVI y XVII) se usó agua fuerte y grabado en planchas de cobre.

Durante los Siglos XVI y XVII el arte de la ilustración se movió en varias direcciones en Europa, quizá el ilustrador que tuvo más influencia fue el francés Froy Tory que trabajó con los elementos de la página (ilustración-texto-imagen) para crear un todo estético.

Al mismo tiempo en Japón la escuela Ukiyo-e desarrolló la técnica de xilografía en color.

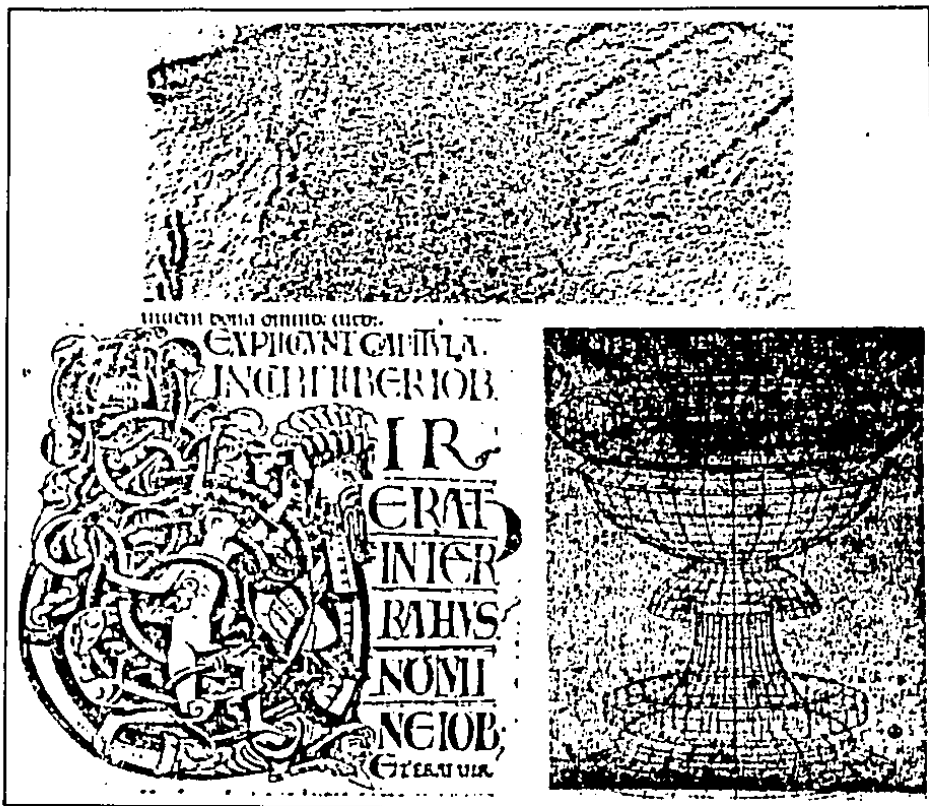
La ornamentación recargada predominó durante el Siglo XVII, decayó en el Siglo XVIII dejando un toque ligero.

A finales del Siglo XVIII el ilustrador y grabador inglés Thomas Bewick desarrolló una técnica para grabar el extremo de la madera, en lugar de la cara lateral y los resultados fueron bastante detallados y duraderos y rivalizó con grabados que entonces predominaban en la ilustración de libros.

Alois Senefelder inventó la litografía, basada en que agua y aceite no se mezclan.

Uno de los primeros libros importantes ilustrados con litografía fue "Fausto" ilustrado Dejacroix en 1828.

William Blake, ilustrador de comienzos del siglo XIX, empleó un método de agua fuerte en relieve que no alcanzó popularidad.



La invención de la cromolitografía en 1851, y la obra posterior de Edmund Evans que imprimió "los libros de juguetes" ilustrado por artistas como Kate Greenaway, introdujo el color en los dominios del ilustrador de libros.

La invención de la fotografía provocó el declive de ilustración de revistas, y así, ha tenido un impacto abrumador en la ilustración del Siglo XX, obligándolo a evolucionar y a complementarse.

La foto realizó las posibilidades del realismo total en ilustración.

A fines del Siglo XIX, los Prerafaelistas revivieron el interés por el grabado en madera.

En el aspecto técnico, el Siglo XIX fue testigo de muchos adelantos, no sólo en maquinaria y procesos de impresión, sino en gama de colores a disposición del artista e ilustrador.

La Revolución Industrial permitió el desarrollo de tintes y pigmentos más sofisticados que añadieron nuevos colores al espectro.

Otro adelanto importante fueron los somitonos que hizo posible el reproducir obras a todo color, superponiendo diferentes tintas, descompuestas en retículas para reproducir tonos.

La línea negra facilitó la reproducción a 4 colores.

Las revistas ampliaron enormemente el panorama del ilustrador. Norman Rockwell usó óleos en revistas como el Saturday Evening Post (años 20 y 30) su realismo muestra la influencia de la foto en la ilustración.

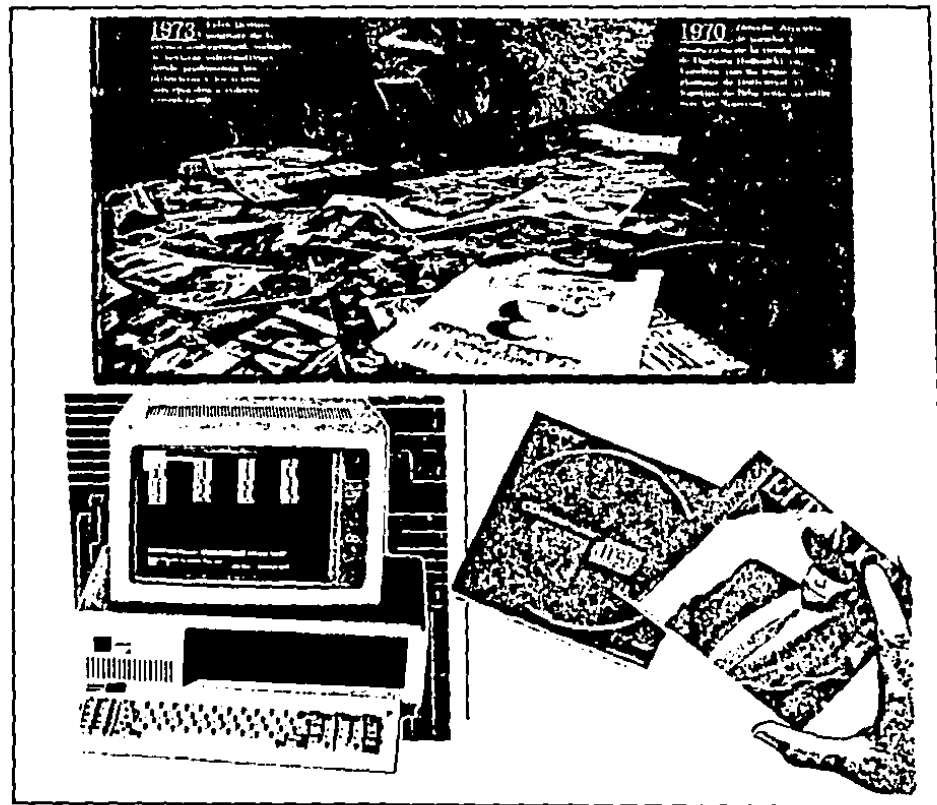
LIPPINCOTT'S



La psicodelia dio un nuevo giro a la ilustración usando los colores brillantes, con motivos art. Deco en los sesentas.

Hoy en día se han abierto mayores expectativas para el diseño. Por ejemplo, el aerógrafo que se se ha convertido en un instrumento indispensable en la industria gráfica actual. Su funcionamiento se debe al principio de la atomización interna. Podemos hablar también del ordenador que ha aplicado su mano digital al diseño como tipografía, impresión e ilustración, programas visuales, animación, etc.

La tecnología Laser ha acentuado el proceso de miniaturización en el campo de la reproducción del sonido, un ejemplo son los llamados discos compactos.



B) TECNICAS DE ILUSTRACION

Dibujo de ilustración: Hay muchas técnicas e instrumentos y es difícil saber cuál utilizar, las descripciones y técnicas expuestas ayudarán a escoger lo más adecuado según la intención buscada.

Las técnicas de dibujo e ilustración se dividen en dos categorías básicas: línea y pincel.

DIBUJO DE LINEA: Es la línea simple, línea de contorno, punteado y sombreado, la sensación de tonalidades intermedias se debe a la proximidad de puntos y líneas.

Hay muchos útiles apropiados para dibujar a línea, y de los instrumentos depende la textura y el grosor de la línea.

MANEJO DEL PINCEL:

El aspecto de la pincelada es muy variable y depende de muchos factores: el tipo de papel, el tipo de pintura, la dilución de la misma, tipo de pincel (unos retienen más pinturas que otros), uso de los mismos (rapidez y fuerza), etc.

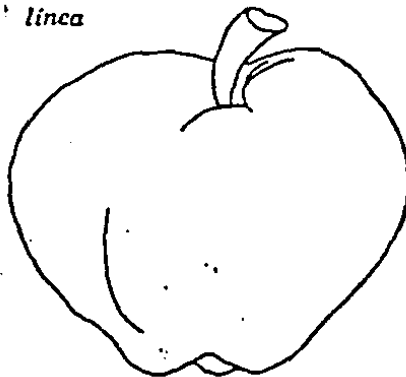
El pincel es muy rápido para cubrir con tinta o pintura extensiones grandes.

1) **TENSADO DEL PAPEL.** El papel normal se arruga cuando recibe mucha pintura, el cartón grueso no; pero es muy caro si se usa continuamente, la solución es tensar el papel.

2) **EL MODELO.** La ampliación y reducción tiene dos formas de realizarse: por cálculo y gráficamente.

El primer método consiste en dividir las dos dimensiones de la figura de partida por un mismo número.

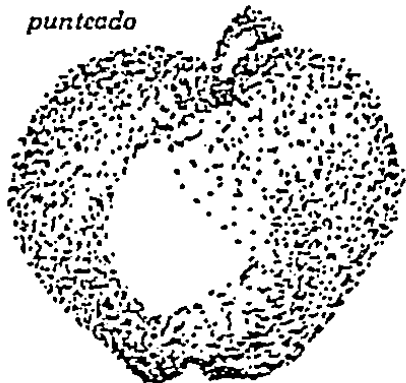
línea



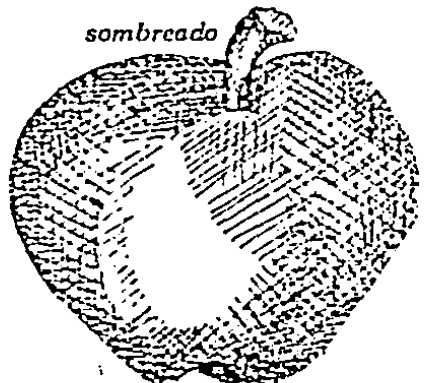
líneas de contorno



punteado



sombreado



Para ampliarla al doble en lugar de dividir por 2 se multiplica por el mismo valor.

Cuando las dimensiones no son múltiplos exactos de valores sencillos, es más fácil recurrir a una construcción gráfico.

Para ello se dibujan las dimensiones de partida en un material transparente.

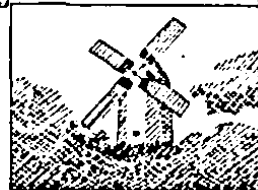
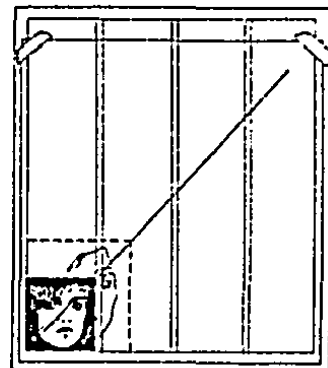
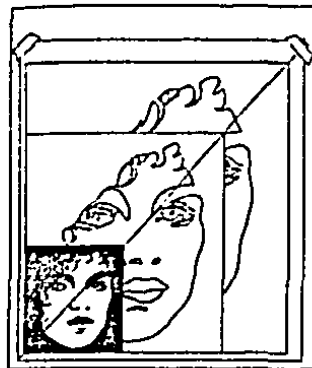
Como las diapositivas son muy pequeñas, es mejor proyectarlas en un papel a un tamaño cómodo para hacer un calco.

A continuación se traza la diagonal del recuadro calcado, se marca el tamaño que se desea y se manda a la imprenta junto con la diapositiva original.

3) LAS TRAMAS. La mayor parte de los dibujos constan de líneas y zonas uniformes de negro y gris.

Para conseguir ese efecto uniforme hay unas tramas adhesivas, en gris y en una amplia paleta de colores, que se pegan sobre la ilustración.

La colocación de las tramas pueden encargarse a la imprenta, pero es más barato hacerlo uno mismo y la ventaja es que vemos el aspecto del dibujo o diagrama antes de estar impresos para las correcciones, y así, los errores se arreglan antes, pues una vez impreso el material, ya es tarde o sale muy costoso.

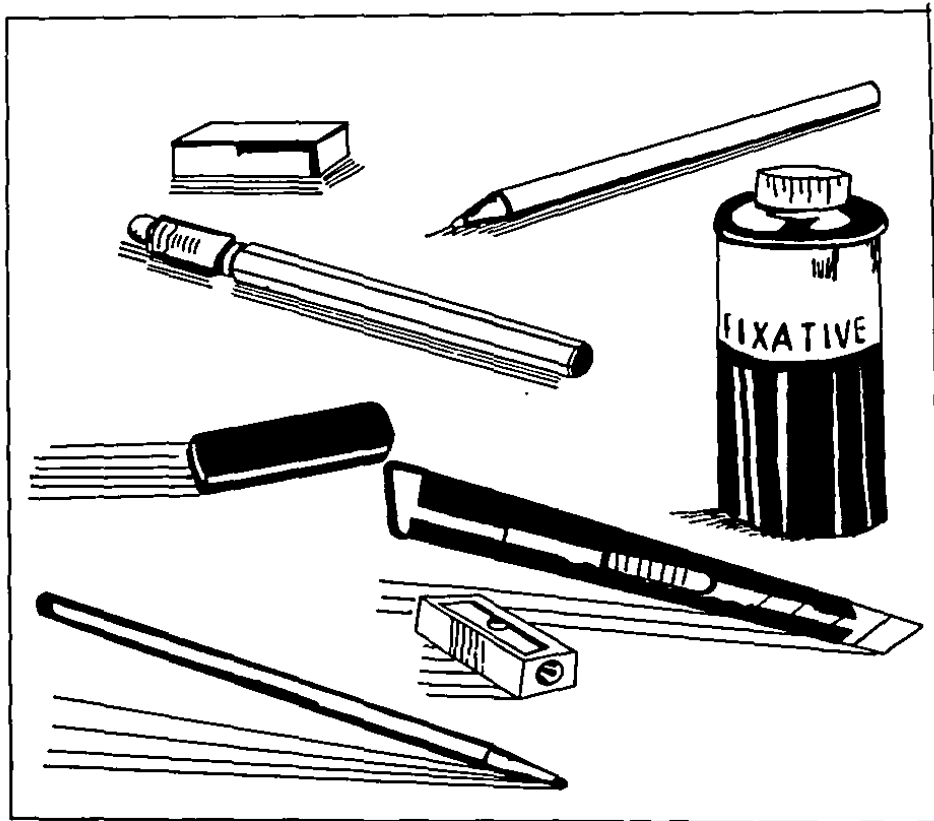


4) EL EQUIPO:

Gomas/Borradores: Las gomas moldeables de amasar y modelar son uno de los instrumentos más útiles para el ilustrador, los hay de variados materiales, así como usos.

Fijativo/Laca: es un barniz con el que se rocía la superficie de un dibujo para protegerlos de roces y borrados accidentales, los mejores son los de marca, se pueden comprar en sprays o en frascos. Es usada en técnicas como lápiz, pastel, lápices de colores, carboncillo, principalmente.

Cuchillas y afila lápices: las de tipo bisturi son de las cuchillas más útiles, también las cuchillas de artesano para todo uso, la cuchilla stanley, el raspador de papel de lla, es imprescindible, afilaminas, sacapuntas mecánicos (sueltos o fijados en la mesa).



C) PRINCIPALES TECNICAS

1) LÁPICES Y OTROS MEDIOS DE PUNTA. A lo largo de los años el estilo, tamaño, técnicas y materiales empleados así como las razones para hacer dibujos han variado.

Medios de punta: tenemos al carbón, tiza, pastel, crayón, punta metálica y lápices empleados solos o en combinación para dibujar.

TIPOS DE PAPEL: El número de clases de papel es muy amplio, ejemplo: el cartón bristol, el marfil, y el liso dan buenos resultados con lápices blandos, el ingres, el texturado, el de acuarela y el cartidge áspero, en lápices duros, en Inglaterra se fabrican papeles catalogados para acuarela que sirven también para pluma, lápiz, carbón y pastel.

1a) TIZAS, PASTELES Y CRAYONES. Las tizas se clasifican en tizas naturales, tizas fabricadas, pasteles y crayones.

Las Tizas naturales más corrientes eran la roja (variedad de óxido de hierro), la negra (pizarra carbonífera) y la blanca (yeso).

Las Tizas fabricadas y los Pasteles se hacen con pigmento seco en polvo, mezclado con un medio aglutinante para formar una pasta (de ahí se deriva la palabra "Paste") y este término se le da a la variedad más blanda.

Color y textura del soporte o el papel donde se dibuja son importantes en cualquier dibujo al pastel, algunos artistas dejan a la vista parte del soporte como parte de la composición.



También hay variantes como Lápices-pastel y Pasteles al óleo: Los lápices-pastel son muy recomendables, resisten la luz, no son tóxicos y se pueden combinar y mezclar, su gama es de 60 colores, los pasteles de aceite se pueden mezclar directamente, resisten los rozos, no necesitan fijarse, su gama es de 48 colores.

Los pasteles dan los mejores resultados cuando no se les trabaja en exceso, el mejor modo de variar colores y tonos es aplicar trozos o zonas de color.

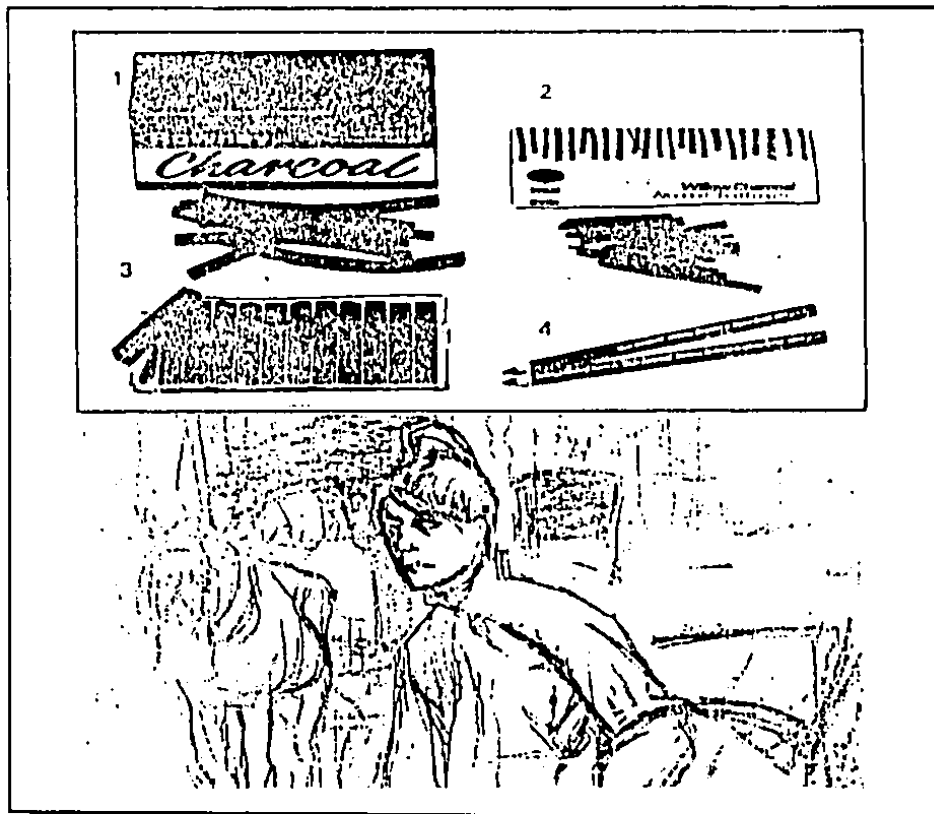
Hay que aplicar varios trazos con diferentes barras, por esto deben colocarse metódicamente, un papel ondulado puede servir como paleta y hacer un boceto previo con carbón.

1b) CARBÓN: El carbón se obtiene carbonizando madera en cámaras a prueba de aire, desde el Siglo XIX se usa principalmente la madera de vid por ser carbón de mayor calidad y se elimina fácilmente del papel en correcciones.

EL CARBONCILLO, es la forma más corriente del carbón y consiste en palitos de varios grados y tamaños.

EL CARBÓN COMPRIMIDO, se hace con carbón pulverizado, se comprime en barras con un agente aglutinante, se rompe fácilmente y las marcas son muy difíciles de borrar.

Los LAPICES DE CARBÓN, son de barras de carbón comprimido, recubiertos de madera o de papel, para formar un lápiz, es la forma más útil para dibujos detallados.



1c) LAPIZ: La expresión lápiz de plomo se refiere a una mezcla de grafito y arcilla, la descripción más exacta sería "varilla de grafito" para dibujar. La calidad de los lápices depende principalmente de la calidad y pureza de los grafitos y arcillas empleados en su fabricación; a más arcilla en la mezcla habrá más pureza en lámina. Para graduar la dureza de lámina se emplean 2 sistemas: el conté (basado en números) y el BROOKMAN (basado en letras).

Los lápices para dibujo van desde el 8B que es el más blando, hasta el 10H, el más duro (en los lápices de escribir se indica la dureza con números del 1 al 4).

El lápiz se puede usar en una gama muy variada de superficies, que por ejemplo, incluye casi todos los tipos de papel.

Las marcas de los 3 principales tipos de lápiz, son distintas.

Un lápiz de plomo o compuesto de grafito produce marcas grises y brillantes.

El lápiz de carbón hace marcas negras y mates.

El lápiz conté hace marcas negras y mates de apariencia grasa.

Los 3 tipos de lápices se presentan en varios grados de dureza, también el espesor de lámina es variable.

El grado de dureza dice si el lápiz es o no adecuado para cada tarea concreta.

Las líneas trazadas por el lápiz pueden variar en longitud y espesor.

Se pueden trazar unas sobre otras, fundiéndolas para producir un tono, o superponerlas con numerosas técnicas de sombreado.



Se pueden usar las puntas para hacer una serie de puntos de distinta fuerza y distribución.

Los trazos a lápiz pueden borrarse (hasta cierto punto), una goma muy dura para borrar causa más daño que beneficio.

Los lápices de grafito carbón / carbón y conté hacen todas marcas que tiznan, se puede aprovechar esto en la realización del dibujo, pero al terminarlo hay que fijarlo.

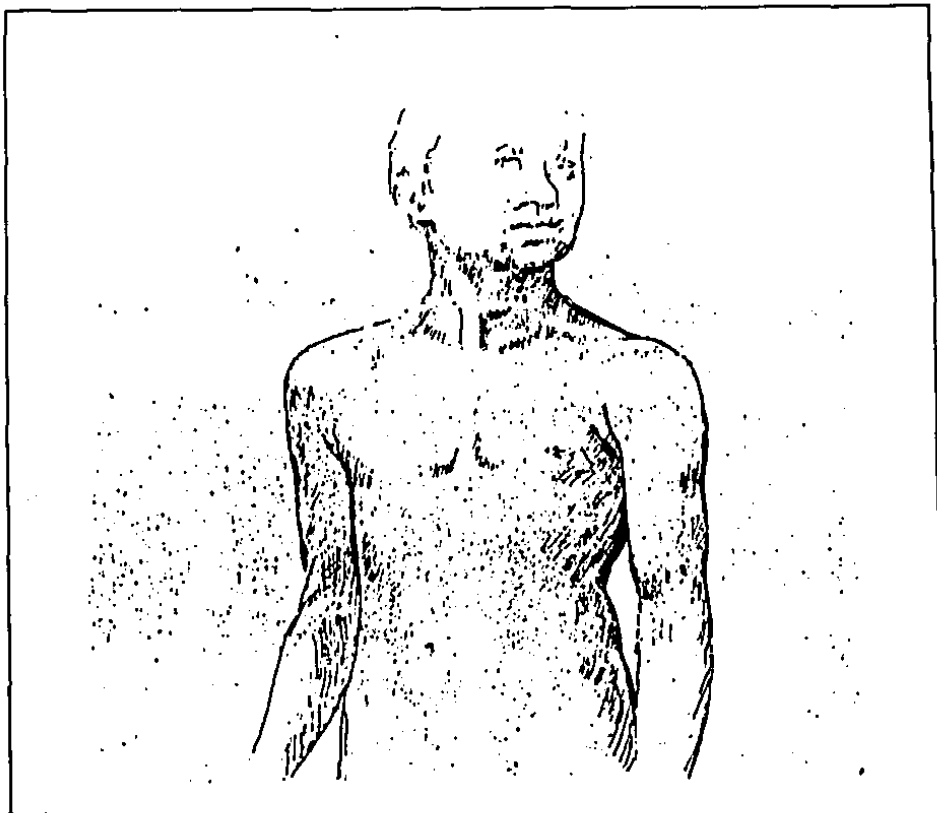
Hay una variedad para dibujar con lápices de colores, en primer lugar están los que tienen unas minas gruesas relativamente blandas. Resisten la luz y el agua y se fabrican en una amplia gama de colores. Los lápices de minas delgadas resultan útiles para dibujos muy detallados. También resisten el agua pero en general la gama de colores es más limitada; también hay colores que se pueden borrar, y otros con minas solubles al agua.

1d) PUNTA DE METAL: Los dibujos con punta metálica se realizan sobre una base preparada, tienen carácter fino y un tratamiento lineal con pocos sombreados obtenidos cruzando líneas, es más usual en dibujos a pequeña escala.

Técnica: todos los trazos parecen grises, algunos metales cambian su color haciendo más claros o más oscuros cuando se exponen al aire o a temperatura ordinaria.



Además de los cambios de color, algunos metales desarrollan una transparencia que da el efecto de líneas pardas y amarillentas, no se sabe cuando se dan los cambios, si se ha preparado como es debido el peso del instrumento debe ser casi suficiente para producir una línea, si hay poca cola el punzón rayará la superficie dejando líneas de polvo a los lados del trazo.



2) PLUMA Y TINTA

2a) Plumas de mojar, tras el declive de las plumas de ave, las plumillas se convirtieron en el instrumento tradicional de los ilustradores a tinta; aún se siguen usando mucho.

Técnicamente la punta se denomina "Plumilla" y el mango "Palillero" o "Canutero".

Hay que limpiarlas seguido para evitar que se formen grumos de tinta seca. las de tipo más fino hay que cambiarlas en cuanto pierden su sensibilidad.

1b) PLUMAS DE CAÑA: Su utilidad es algo limitada, su toque es algo sensible.

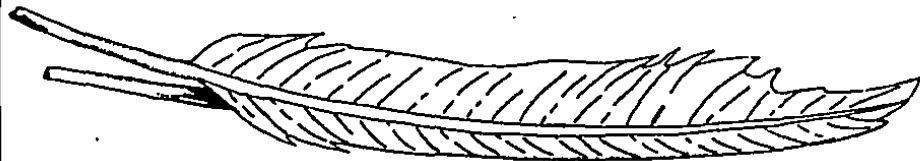
En combinación con otra pluma pueden ser muy efectivas la característica línea truncada que producen sirve para realzar expresivamente un dibujo a tinta más delicado.

2c) PLUMAS DE AVE: Se pueden comprar ya preparadas en algunas tiendas de materiales artísticos, las tradicionales ya no se fabrican.

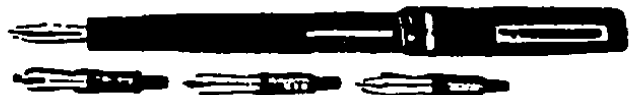
Las plumas de ave se pueden cortar según las necesidades concretas de cada uno y son sumamente adaptables, las puntas blandas hay que cortarlas constantemente.

2d) PLUMAS FUENTE: Son ideales para dibujar en cualquier parte, lejos del estudio. Su desventaja es que no se pueden usar con tinta china, a prueba de agua.

Derecha. La pluma de mojar consta de un mango o palillero y una gran variedad de plumillas intercambiables, que se mojan en la tinta



Derecha. La pluma fuente tiene un depósito de tinta incorporado, que se llena por succión. Se le pueden acoplar varios tipos de plumillas ancha, mediana y fina



2e) **PLUMAS CON DEPOSITO:** Estas plumas, en las que la tinta se carga en un depósito, en vez de absorberse a través de la plumilla son muy utilizadas por dibujantes e ilustradores. Entre ellas podemos nombrar a los estilográfos, pluma fuente, plumas de depósito, pluma de mojar y bolígrafos.

Se pueden usar con tinta a prueba de agua y de diversos colores.

Es esencial limpiarlas con agua caliente y no dejarlas desatapadas.

2f) **BOLIGRAFOS:** Muchos ilustradores les encuentran inconvenientes, ya que el flujo de tinta es a menudo incontrolable, lo que dificulta el repaso de las líneas.

2g) **MARCADORES:** Se fabrican en gran cantidad y con una enorme variedad de tipos.

TECNICA: La mayoría de las técnicas de pluma derivan de dos elementos básicos: la línea y el punto y por ellos se realizan incontables texturas. Conocer técnicas variadas ayuda a ampliar la facilidad de expresión.

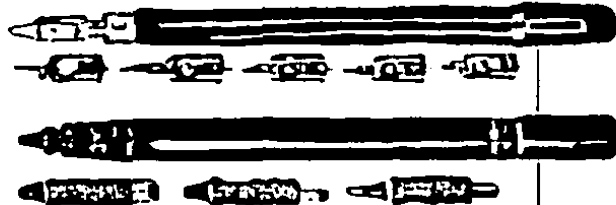
DIBUJO DE LINEA:

El dibujo de línea pura y simple, sin el apoyo de texturas, es la más directa y de cierto modo la más precisa de todas las técnicas.

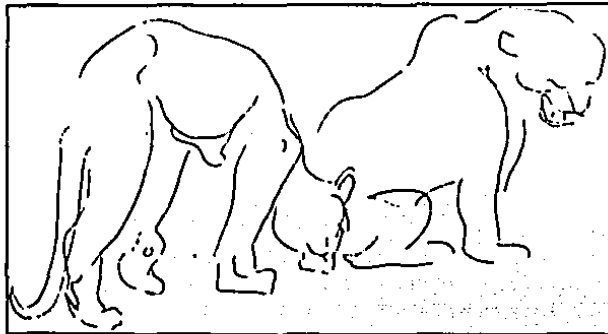
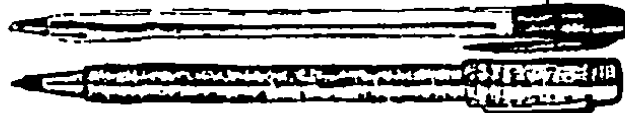
EL TENSADO: Es conveniente en papeles ligeros primero empapar el papel en agua y luego se coloca sobre un tablero sujetando los bordes con papel engomado.

MONTADO EN SECO: Los papeles se pueden montar en seco para preparar tableros, usando una prensa, excepto en los más ásperos.

Derecha. Las plumas de depósito se llenan vertiendo tinta en el depósito. A la Graphos (arriba) se le pueden acoplar varios tipos diferentes de plumillas, de distintos tamaños. El estilografo (abajo) tiene una plumilla tubular que produce una línea de anchura constante. Hay plumillas de diferentes diámetros.



Derecha. En los bolígrafos, el flujo de tinta está controlado por una bola en la punta (arriba). Algunos tipos (abajo) tienen una punta de plástico amortiguado que permite un flujo más uniforme.



TABLEROS PREPARADOS: Existen muchos en el mercado y no hay que tensarlos. También se pueden preparar tableros con papeles ligeros, pegándolos firmemente a un cartón.

Cuando se trabaja línea pura, ésta debe sugerir la forma. La línea sencilla permite una frescura y respuesta inmediata de la que carecen los estilos más elaborados. La línea pura tiende a atraer a los artistas que desean captar una impresión momentánea o plasmar una escena animada, imposible de captar con un dibujo o más elaborado y meditativo.

*** LINEA Y ACHURADO:**

El término **ACHURADO**, abarca una gran variedad de técnicas, tiene 2 aplicaciones principales en ilustración:

* Actuar como sombreado o dar forma redondeada a los objetos que se dibujan.

* Elaborar las zonas tonales de un dibujo para lograr un efecto dramático o claroscuro.

El método consiste en el entrecruzado de líneas para elaborar tonos y texturas. Las líneas pueden ser rectas y mecánicas, o quebradas, onduladas e irregulares.

LINEA Y LAVADO: Estas técnicas varían mucho; para escoger una, hay que experimentar varias.

Un método típico es hacer un esbozo rápido a lápiz, luego se trasa a tinta empleando tinta a prueba de agua, cuando se seca la tinta, se borran las marcas a lápiz y luego se aplican una serie de lavados con pincel sobre el dibujo a tinta.



LINEA Y TRAMAS: Es usual para artistas que tienen que cumplir constantemente con plazos fijos de entrega, muy apretados. Los tonos o texturas, se obtienen mediante el uso juicioso de TRAMAS los cuales se indican en el dibujo.

PUNTEADO Y SALPICADO: Elaboración progresiva de zonas de tono mediante el uso de puntos, se denomina punteado. Hay que saber, en esta técnica, hasta donde llegar en el detalle por las limitaciones del método de reproducción.

Una combinación de mal papel y no muy buena impresión puede hacer que un trabajo delicado aparezca emborronado en la reproducción. Se necesitan cálculos exactos para decidir lo apretado o abierto del punteado. Se pueden usar otras técnicas con la del punteado, como representar la forma de un contorno dibujado a tinta o para indicar objetos lejanos o confusos. Es evidente su aplicación en zonas de textura puramente decorativas.

El Salpicado es uno de los trucos empleados para complementar un dibujo básico ya realizado. Se pueden conseguir efectos tan diferentes como el grano de una superficie de piedra o una explosión. Se hace aplicando tinta a un cepillo de dientes o de uñas y luego se dispara la tinta hacia el papel. Se utiliza para dibujos atrevidos y vigorosos.

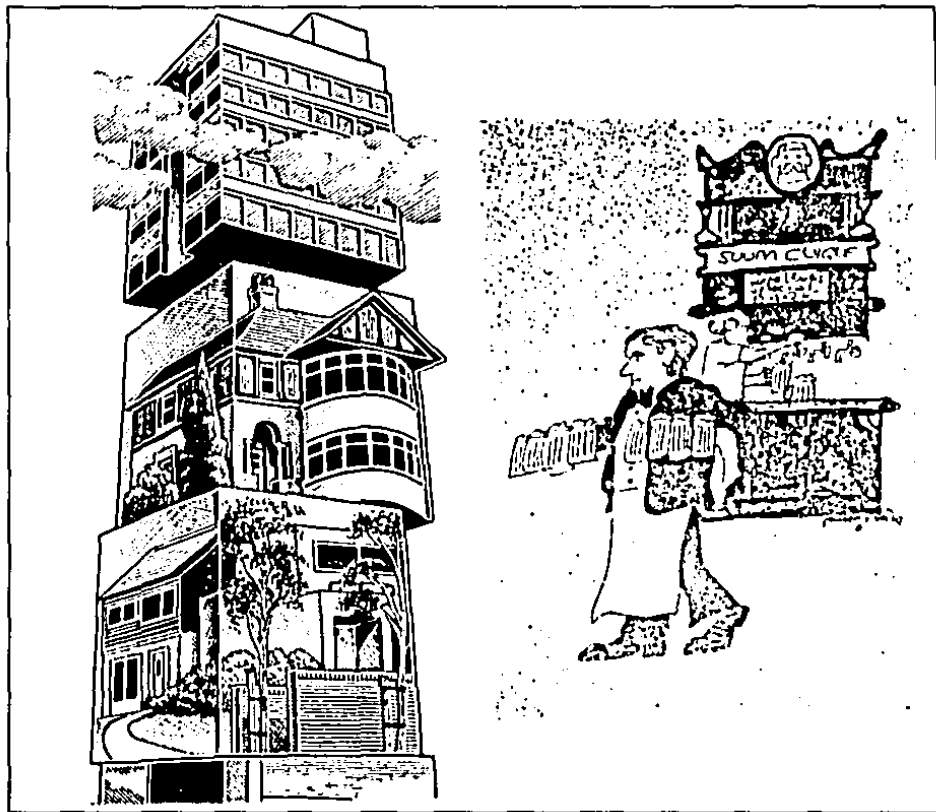


SCRATCHBOARD o ESGRAFIADO: Los materiales usados, en excepción de tinta, son totalmente diferentes de los empleados para el dibujo a pluma. El papel se sustituye por un cartón preparado, blanco o negro de superficie lisa en la que pueden hacer corte o incisiones.

El proceso es muy similar al de grabado de madera, aunque más barato y fácil de hacer. Se planea el dibujo con la mayor exactitud, se indican zonas tonales dominantes, se calca el dibujo sobre el tablero preparado con cuidado para no dañar la superficie. Si se usa cartón negro se comienza a raspar el contorno general de lápiz, se elimina después lo que se imprimirá en blanco, quedan zonas generales en negro, en donde se elaboran los contrastes tonales que constituirán el dibujo.

Las zonas de tono se consiguen: raspando, rayando, punteando con instrumentos adecuados.

SECANTES Y FROTADOS: Aparte del uso corriente del papel secante (proteger y secar trabajos a tinta) se le puede dar una función más creativa, lo mismo que con el método de lavado y línea, existen muchas variantes aunque el objetivo fundamental es el mismo en todas. Se trata de conseguir tonalidades por lavados de tinta, explotando las cualidades naturales del medio y del papel mismo.



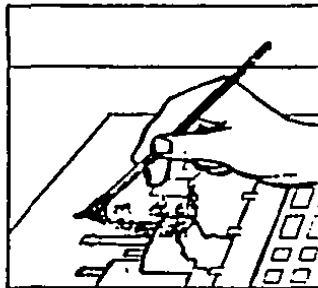
El procedimiento consiste en aplicar primero un lavado de tinta diluida con un pincel grande. Se seca el lavado con papel secante. Luego se aplica otro lavado con tinta sin diluir encima del primero para combinar las dos texturas tonales. Su éxito depende de la calidad del papel que no sólo debe soportar lavados sucesivos sino resistir un lavado a plumilla. Se pueden conseguir también texturas con aplicar tintas diluidas y sin diluir con una esponja.

Se pueden obtener aún más variedades de textura por medio de frotados (frotage). Se coloca papel ligero sobre madera, piedra o metal y se frota la superficie para que se marquen en el papel en relieve.

CORRECCIONES Y BORRADOS: Estos métodos son útiles para correcciones en dibujos a pluma. Para tinta seca, se puede usar una cuchilla o un borrador de fibra de vidrio.

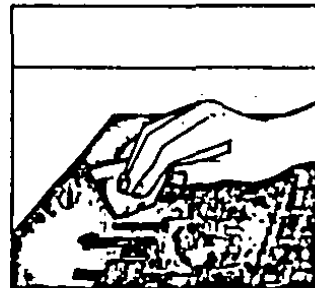
3) PINTURA AL OLEO

La superficie más corriente para pintar al óleo es el lienzo, los mejores son de lino, pero se pueden usar de algodón con una mezcla de algodón y lino y de arpillera. Sin embargo, los lienzos teñidos se estropean fácilmente al transportarlos, y a veces no resulta un soporte ideal para ilustraciones. Hay otros métodos como la madera, la mejor es caoba, las maderas se curan para evitar grietas y arqueos.

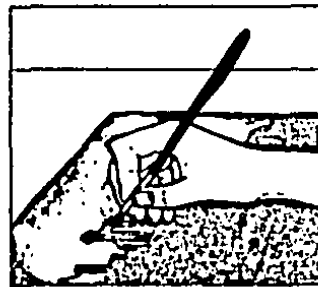


Secados

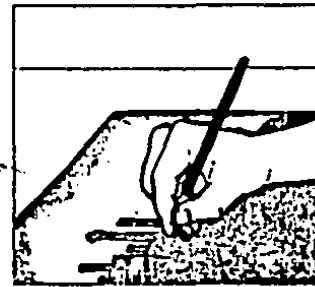
1. Aplicar un lavado de tinta diluida con un pincel grande.



2. Absorber el lavado con un trozo de papel secante.



3. Añadir un segundo lavado, de tinta sin diluir, sobre el primero.



4. Terminar el dibujo con plumilla.

También los aglomerados, su superficie es muy buena, bien reforzada, y no es necesario reforzar en obras pequeñas. Los cartones sólo son buenos los gruesos y hay que encolar por ambas caras. Los tableros preparados, vendidos en tiendas de materiales artísticos, a veces tienen granos o están hechos y son caros.

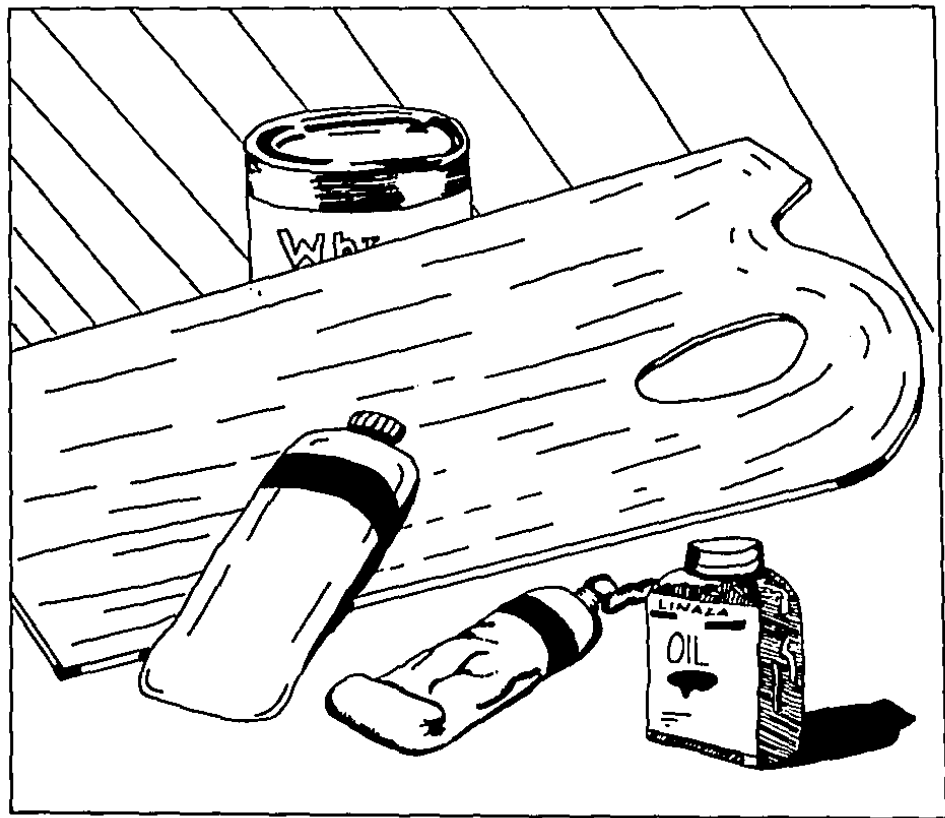
La imprimación es cuando se encola el soporte antes de aplicar la base para que ésta no corra o pudra el soporte, las mejores colas son las de residuos de cuero o "cola de piel de conejo".

1a) EQUIPO:

PINTURAS: Los ilustradores y diseñadores suelen trabajar por encargo, o sea terminar la obra en un plazo fijo, por esto la mayoría compran pinturas en tubo en vez de mezclar ellos sus colores, se pueden mezclar los colores usando pigmentos en polvo y aglutinarlos con aceites selectos.

AGLUTINANTES: Para aglutinar los pigmentos en polvo se emplean aceite de linaza, de adormidera o de nuez. Se mezcla el aceite con el pigmento en una superficie de vidrio, usando una espátula y luego se puede empezar a pintar.

El aceite de linaza crudo es duradero, pero su color obscuro no es adecuado para la ilustración. El aceite espesado es aceite de linaza calentado para hacerlo más oscuro, una vez mezclado con el pigmento da un acabado de esmalte. El aceite de adormidera es menos ácido que el de linaza. El aceite de nuez es muy pálido y fino.



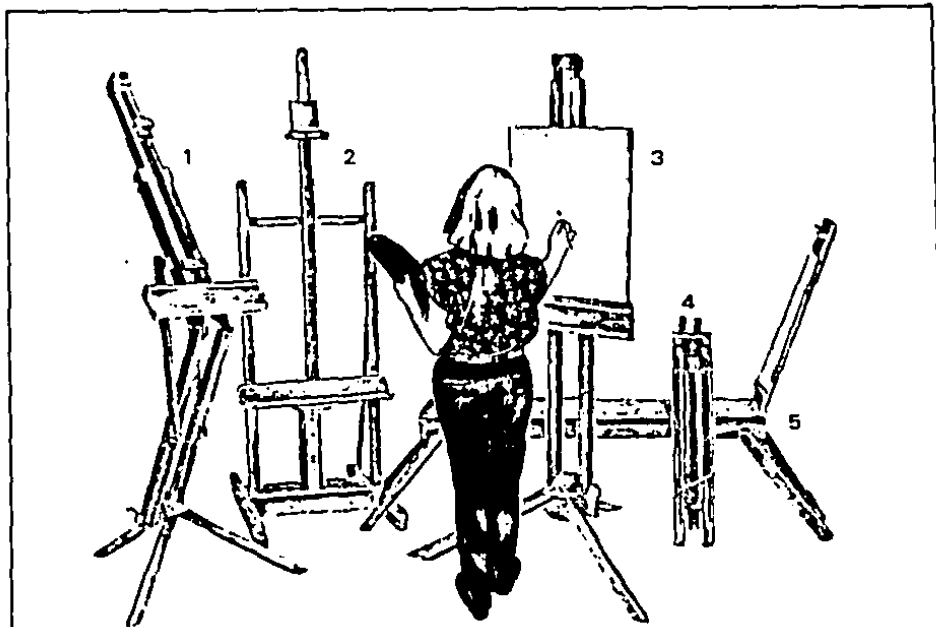
PALETAS: Las paletas comunes de madera son poco usadas por los artistas, pues prefieren una plancha más grande de vidrio, mármol u otro material no absorbente. Existen paletas de papel desechables u hojas de papel a prueba de grasa.

ACEITERAS: Contienen el medio aceite trementina. Se pueden comprar, pero es más fácil y barato usar pequeños botes de plástico o tarros de cristal.

TIENTOS: Se usan para apoyar la mano mientras se trabaja, sin tocar el lienzo, se apoyan en el soporte o cerca de él. También se pueden comprar, pero es más fácil y barato improvisarlos formando de trapos el extremo de un bastón o palo.

CABALLETE: El modo más cómodo de pintar al óleo es una superficie casi vertical, la mesa normal de un estudio puede que no resulte adecuada. Existen gran variedad de caballetes, muchos artistas montan listones en una pared bien iluminada y los emplean como sujetadores de sus pinturas.

ACEITES SECADORES: Son aceites artificiales que aceleran el secado. La ventaja de las pinturas a la cera es que la cera se seca perfectamente con un acabado mate. ...



1 y **3.** Dos posiciones del caballete radial de estudio, indicando cómo se puede inclinar según convenga.
2. Caballete de estudio con un tornillo basal de ajuste.
3. Caballete radial ajustado en posición casi vertical,

que es el mejor ángulo para pintar al óleo.
4. Caballete plegable, útil para trabajar al aire libre.
5. Caballete con asiento incorporado, para los que prefieren trabajar sentados y muy útil para trabajos detallados.

1b) EL PROCESO DE PINTAR

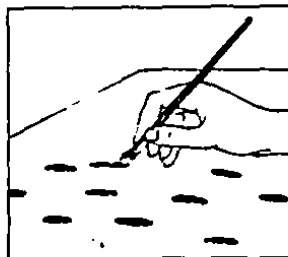
ALLA PRIMA: Es el método más directo de pintar al óleo y el que tiene más frescura. La pintura deja pinceladas y este método directo produce una obra generalmente más suelta. La mayoría de los impresionistas pintaban Alla Prima.

Es muy importante usar la debida cantidad de medio para elaborar la pintura, ya que las pinturas en tubo no tienen todas la misma consistencia, si sólo se usa trementina se producirán grietas.

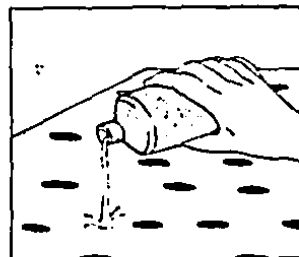
El pre pintado hay queirlo elaborando gradualmente con color sólido. La regla básica es comenzar con pintura diluida y terminar con pintura grasa, para que el resultado sea duradero, se puede corregir con espátula limpiando cuidadosamente la zona corregida con un trapo con trementina.

Las veladuras se hacen con capas transparentes de color sobre el pre pintado, se debe asegurar que a través de la veladura se refleja la debida cantidad de luz del pre pintado, para esto se debe usar una mezcla de aceite y trementina.

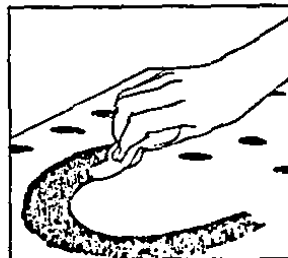
1c) PINTURA A LA CERA. Los colores al óleo se pueden mezclar con cera de abejas para producir una especie de gelatina. Primero hay que blanquear la cera y luego disolverla en trementina o lavanda para formar una pasta, para que no se despeguen los colores. Una superficie rígida es la más apropiado, pero se puede usar lienzo tensado. Para blanquear la cera hay que fundir cera pura de abeja en un recipiente adecuado.



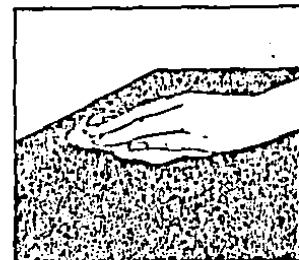
Tinción de la superficie
1. En el lienzo horizontal aplicar brochazos de pintura.



2. Verter un poco de trementina.



3. Extender la pintura frotando con un trapo limpio en sentido circular.



4. Repasar la superficie con el trapo para producir un tono uniforme.

Por cada medio litro se añaden diez gramos de nitrato de sodio con 20 gramos de ácido sulfúrico, diluido en una porción 1 a 10 en agua.

La cera fundida debe estar caliente mientras se vierten el nitrato de sodio y el ácido sulfúrico, y se deja reposar la mezcla unos minutos. Luego se llena el recipiente con agua caliente y se deja enfriar. La cera blanqueada que resulta se lava bien con agua corriente para eliminar todo resto de ácido.

Luego se seca, se vuelve a fundir y se deja solidificar de nuevo, para aumentar su dureza.



4) ACUARELA

1).- Pigmentos:

Las acuarelas se hacen con pigmentos bien molidos y goma arábiga, pues ésta se disuelve bien en agua y se adhiere al papel cuando se seca.

Se venden en cápsulas, semicápsulas y tubos.

Hay tres tipos de pigmentos: tierras, colores orgánicos y colorantes químicos, y existe una gama muy amplia de colores en cápsulas y en tubos.

2) Superficies:

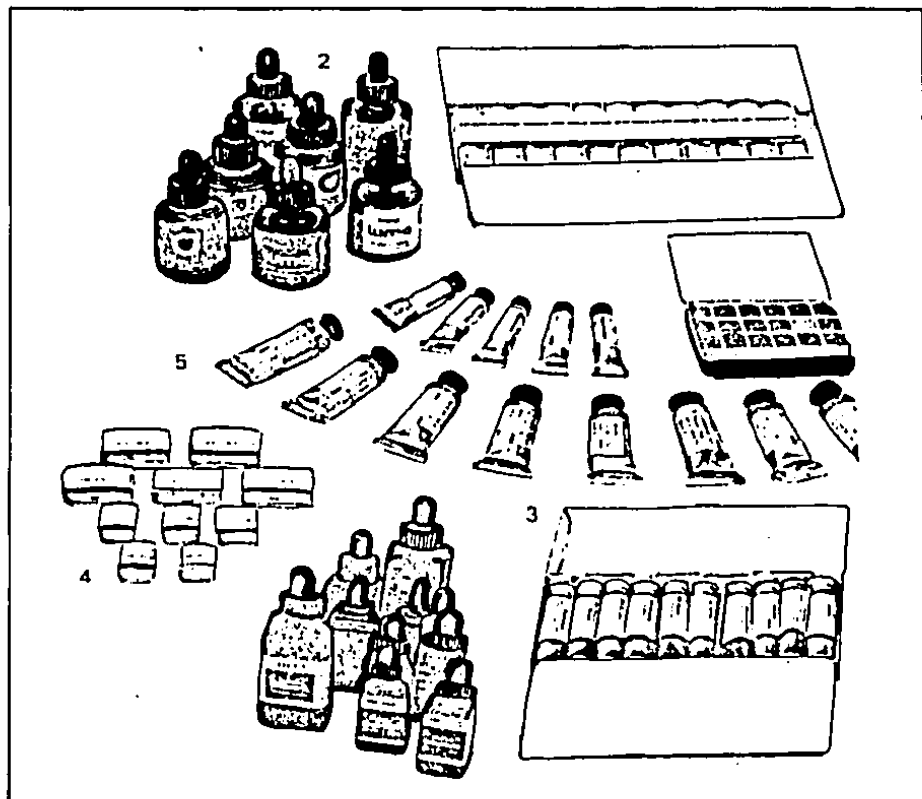
Existe una gama muy variada de papeles y se elige el más adecuado, básicamente existen 3 tipos de papel para acuarela.

• Prensado en caliente o "HP", que tiene una superficie apropiada para trabajos de línea y lavados.

• "NO", significa no prensado en caliente, en otras palabras, prensado en frío. Es un papel semi-áspero adecuado para lavados y detalles finos.

• "ASPERO" este tiene un grano muy marcado que rompe los lavados, produciendo un efecto moteado, debido a que los salientes rellenan menos pigmentos que las cavidades. Da mejores resultados si los usa un experto.

Papeles hechos a mano. En términos de calidad los papeles hechos a mano son los mejores, ya que tienen un elevado contenido de lino, además suelen estar encolados por un lado.



Para efectos de mayoría se consiguen con ocre, amarillo, gambaje, sombra natural, rojo de india, sepia, rojo de cadmio, carmesí, verde prusia, azul cerdeio, ultramar, azul prusia y gris payne.

Se usan para realizar los colores de la plata y son especialmente útiles si se necesita un color realmente llamativo.

3) TECNICAS.

LAVADO.- No hay que superponer más de 3 lavados, sino el resultado sería un color sucio y una superficie seca.

Tampoco es bueno aplicar un lavado suave y otro fuerte a menos que se busque un efecto suello y húmedo.

El papel se tensa antes de aplicar el lavado.

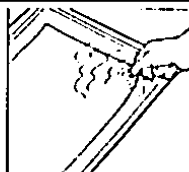
La acuarela se sigue mezclando mientras se aplica el lavado.

MATIZACION DEL LAVADO.- El principio es el mismo que para el lavado normal, pero es mejor mojar primero el papel con una esponja y agua, se deja secar hasta que esté ligeramente húmedo.

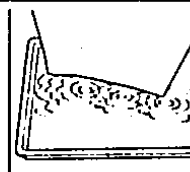
Se carga el pincel con el color mezclado y se usa del mismo modo que para un lavado plano. Se comienza con un color oscuro y se progresa a lo más claro. Los lavados graduales se aplican en triángulos, círculos, columnas verticales y horizontales.

PINCEL SECO.- Se aplica la pintura con un mínimo de agua.

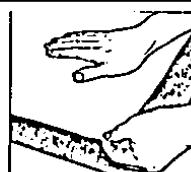
Se puede pasar ligeramente el pincel sobre un papel áspero para producir una textura.



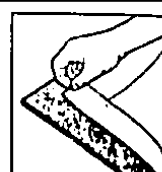
Tensado del papel
1. Sumerge en agua la hoja de papel durante unos minutos, manteniéndola horizontal.



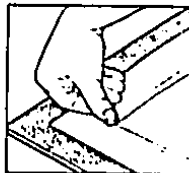
2. Cuando el papel está bien empapado se saca del agua comprimida por una esquina y dejándolo escurecer.



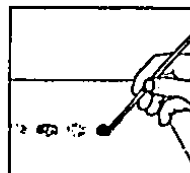
3. Colocar el papel mojado sobre el tablero de dibujo, que debe ser, por lo menos, 5 cm más ancho que el papel.



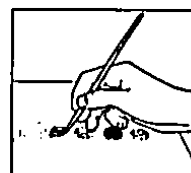
4. Se pega un borde con papel engomado. Manteniendo extendido el papel, se pegan los tres bordes.



5. Para lijar mejor el papel se impide que se endurezca, se colocan chinchetas en las esquinas.



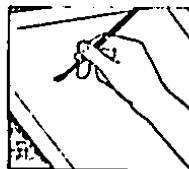
6. Prueba de línea para acuarela. Se aplica una pincelada de cada color sobre un papel.



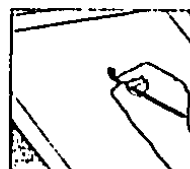
7. Cuando las pinceladas están secas se trabaja cada color con un pincel húmedo.



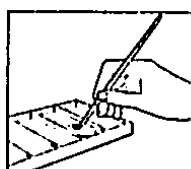
8. Se aclara el papel con agua corriente y se deja secar. El color que queda será el que tiene el papel.



Aplicación de lavados
1. Pasar el pincel bien cargado de pintura de un lado a otro del papel.



2. Hacer una pasada en dirección contraria.



3. Volver a cargar el pincel después de cada pasada para asegurar un color uniforme.



5. Repetir hasta haber cubierto toda el área deseada y recoger el exceso de pintura con papel secante.

SALPICADURAS

También sacudir un pincel húmedo sobre el papel para producir salpicaduras.

ALTERACIONES

Es muy difícil alterar trabajos en acuarela.

Se puede lavar el pigmento con esponja, pero afectará la superficie.

Se pueden hacer correcciones con color con cuerpo, es decir, gouache o acuarela mezclada con blanco.

Con exacto se puede corregir pero también daña la superficie.

Se puede usar un enmascarador (copidex por ejemplo).

Copidex se puede diluir con amoníaco, seco resistente al agua, no deja mancha, y cuando la pintura se seca, se despegue con facilidad.

HIEL DE TORO. - Se usa para limpiar manchas en el papel, se aplica en el pincel con agua tibia y se pasa con el pincel.

GLICERINA. - Añadiendo una cucharada de glicerina a una taza de agua se reduce el tiempo de secado, muy útil al aire libre en días calurosos.



5) **GOUACHE:** Pintura formada por pigmentos en suspensión en una solución acuosa de goma arábiga. Los colores son opacos.

Superficies y materiales:

PAPELES.- En excepción de los papeles más pesados y rugosos, todos los papeles empleados para acuarela sirven para gouache. Se pueden usar papeles teñidos y coloreados.

TABLEROS.- Se pueden usar los mismos que para acuarela, los ideales son los desgastados por fricción.

El Gouache es un medio sumamente flexible, que permite hacer pequeñas alteraciones pintando encima del error.

Se puede mojar también la zona con una esponja, recogiendo el exceso de agua con un papel secante, luego se repasa la zona con un pincel cargado de agua limpia y se vuelve a recoger el agua con papel secante, al secarse se puede volver a pintar sobre ella.

También se puede quitar la pintura raspando con cuidado con una cuchilla de afeitar o un bisturí o exacto.



6) TEMPLE: Se llama así a cualquier pintura que contenga aceites en emulsión.

Superficies y materiales.

LIENZO.- Es una de las mejores superficies. Lo mejor es pegar a una tabla, pero se puede tensar, como para pintar al óleo.

TABLAS.- Son excelentes soportes para el temple, también la masonita y el aglomerado, la madera laminada y el blackboard son menos adecuados porque tienden a arrugarse.

PAPELES Y TABLEROS PREPARADOS.- Se puede usar sin imprimir si el trabajo es urgente, pero el resultado no será permanente.

BASES.- Es importante la preparación de la base, para el pintor que trabaja con prisa, la preparación importa menos, por esto los ilustradores compran a menudo bases de gesso preparadas.

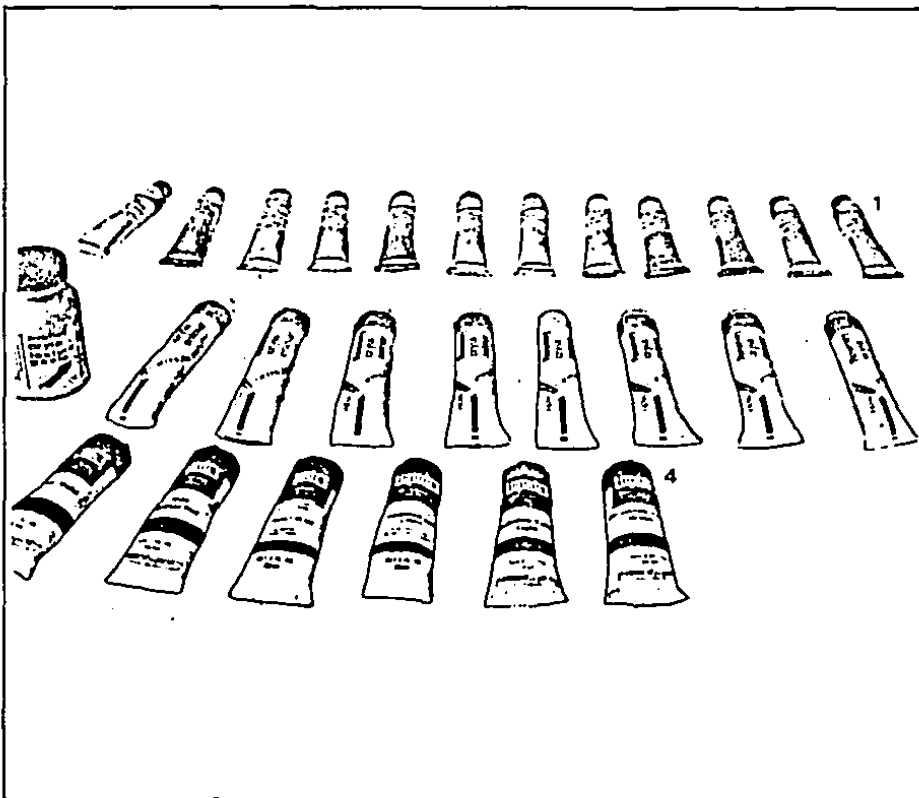
Se obtienen excelentes resultados con emulsión blanca sobre tableros gruesos sin que haga daños después de terminar la obra.

Los expertos recomiendan encolar el soporte antes de aplicar la base.

* PINTURAS:

Los pigmentos en polvo pueden comprarse en los buenos establecimientos de materiales artísticos.

Para un principiante le será útil una gama básica de colores, similar a las recomendadas para acuarelas.



* EQUIPO:

Los mejores pinceles son los usados para acuarela.

La paleta debe estar hecha de un material no absorbente.

Se puede recubrir una rafia empapada con agua para que los colores no se sequen al estarlos usando.

* TECNICAS:

EL TEMPLE.- Es el más duradero de todos los medios pictóricos. Se seca con rapidez. Se compran pinturas ya preparadas (para no perder tiempo). En ocasiones puede ser necesario moler y mezclar colores.

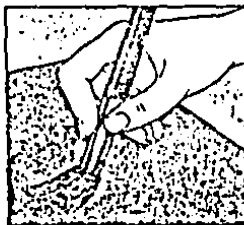
Un método sencillo es: triturar el pigmento en agua destilada, se mezcla la cantidad deseada de yema de huevo (pura o con un poco de vinagre para formar mohos. Se puede blanquear la yema de huevo, mezclándola con alcohol puro y dejándola al aire libre, en un plato.

* PROCESO DE PINTAR:

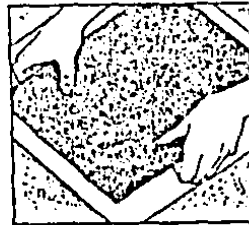
No es necesario imprimir las superficies absorbentes como el papel o la madera el temple sella la superficie nada más aplicar la primera capa.

La belleza del medio se debe a la riqueza y profundidad del color.

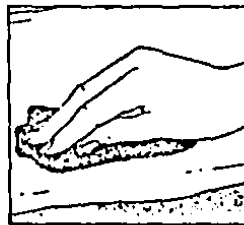
Hay que elaborar la pintura con lavados o veladuras de color, trabajando cuidadosamente con el pincel. También se puede pintar sobre un repintado tonal.



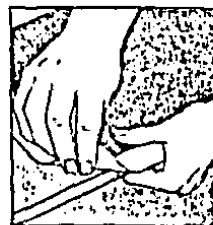
Preparación de un tablero para temple
1. Se pinta el tablero, previamente encolado, con goma, procurando que no forme grumos.



2. Una vez alisado el lienzo, se coloca sobre él el lado engomado del tablero.



3. Se da la vuelta al tablero, se coloca encima una hoja de papel y se frota por encima para que el lienzo se pegue.

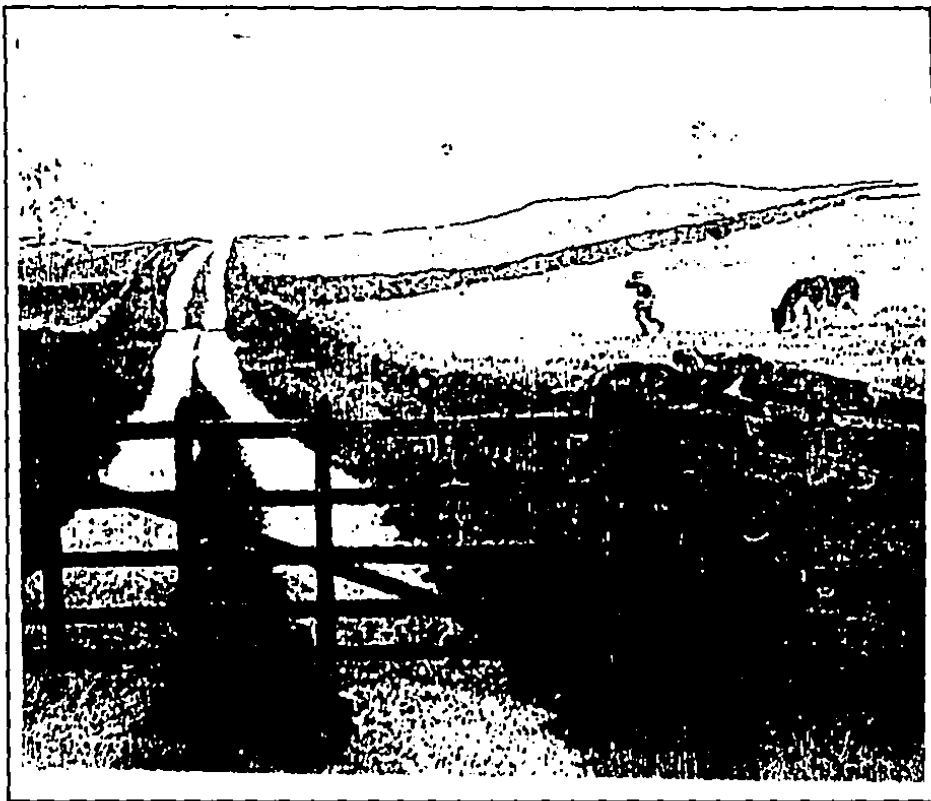


4. Se vuelve a dar la vuelta al tablero, se aplica pegamento a los bordes, se pegan los bordes de lienzo.

No se debe cargar demasiado el pincel, o querer usar el temple aplicándolo muy espeso pues la pintura se agrietará y se desprenderá. -

*** ACABADO**

Cuando la pintura se seca se le puede dar un acabado hermoso frotándola con un trapo, se pueden usar barnices, pero se deben aplicar cuando la pintura está completamente seca (hasta 6 meses después de terminarla).



7.- * ACRILICO:

Superficies: se pueden usar en impresas o sin imprimir.

Las que no sirven son las que se han impreso con aceite.

LIENZO.- Cualqueler tipo de lienzo se puede usar, los mejores son los usados para pintar al óleo.

PINTURAS.- Muchos de los pigmentos de pinturas acrílicas son similares a los usados con los medios más tradicionales, hay pigmentos químicos nuevos como las gamas de colores náftol, dióxazina y ftalocianina.

Las pinturas se venden en tubos o en recipientes de plástico.

PINTURA DENSA.- Los acrílicos no se distinguen por su capacidad de cobertura y suele ser mejor aplicar dos capas de pintura que una sola espesa, mezclando los colores con blanco cubre mejor, pero al secarse quedan más claros.

Los colores de tubo oscurecen al secarse, cuando se aplican espesos.

Conviene experimentar para descubrir las peculiaridades del secado y así poder obtener los valores tonales deseados.

* IMPASTO.- Se aplican con una espátula o directamente del tubo.

Para relievos hay que usar pasta de texturas o cualquier aparejo casero flexible.

Se pueden usar pastas de texturas para dar la impresión de paredes, tierra, hierba, etc.



* **ACUARELAS ACRILICAS.**- Se pueden usar acrílicos de manera similar a las acuarelas, pero ya secas no se pueden suavizar los contornos como con las acuarelas.

Se pueden hacer muchos lavados.

Se puede mojar el papel antes de usarlo para que los contornos sean más suaves.

* **PINCEL SECO, PUNTEADO Y SALPICADOS.**— Se aplica el pincel seco como se hace en acuarela.

En acrílicos se puede recargar la pintura sin que los colores pierdan vida o se enturbien.

Al usar acrílicos se pueden dar acabados fotográficos.

Se puede pasar un pincel seco sobre el papel para efectos partidos, punteando con el pincel para crear matas, al estilo puntillista.

Para salpicar se sacude con el pulgar un pincel de pelo de cerda, o con un cepillo de dientes, se enmascara la zona que no se va a rociar.

* **MEZCLA DE MEDIOS.**- El acrílicos se puede usar para pegar otros materiales, como trapés o papel y hacer collages.

Se pueden mezclar medios acrílicos (brillantes o mates) con tintas de colores, obteniendo así colores llamativos.

También mezclar tintas en forma de gel, para hacer estregados, pinturas o pinceladas marcadas.

* **ALTERACIONES.**- Se pueden hacer en acrílicos densos.

* **BARNICES.**- Existen brillantes y mates para el acabado de pinturas acrílicas.



3

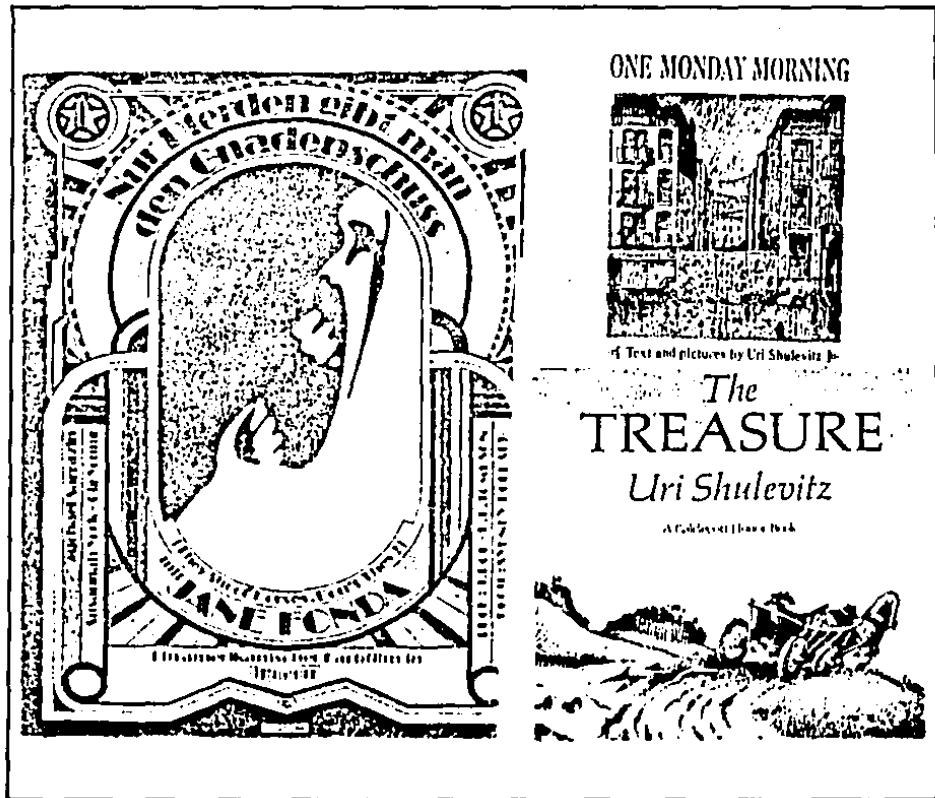
**DISEÑO
GRAFICO Y
LITERATURA**



TEMA III

A) LA PORTADA PROMOCIONAL

Un libro sin un diseño propio, acorde con el tema, es un libro frío, vacío, desnudo, cuando hay un diseño adecuado para un libro se incrementa el deseo de averiguar todo lo que ese libro guarda, lo realmente instantáneo en la promoción de libros, lo primero que se ve es las cubiertas, pues cualquier persona que guste de la buena literatura, necesita un algo muy especial para comprar tal o cual libro, en la cubierta se plasma algo que nos sugiera y y si es posible nos diga de lo que se trata, lo que vamos a leer, pues las personas no se detendrían con igual atención ante unos libros desprovistos de imágenes en su cubierta, lo más probable es que bastaría entonces con consultar un catálogo de librerías mientras que con las cubiertas un mundo de promesas nos es sugerido cuando ésta es acertada. Los editores inteligentes saben que la cubierta es un factor básico en el éxito de cualquier literatura. Por eso cuidan el asunto, fundamental para su negocio. El diseñador gráfico en la promoción literaria es entonces, un factor fundamental para conocer los libros y lo que estos contienen, por ejemplo: en el libro titulado "Paris es una fiesta", en cuya portada los tejados de la vieja ciudad parecen ya introducirnos en el mundo supuestamente feliz de la dorada bohemia parisina de los 20's.



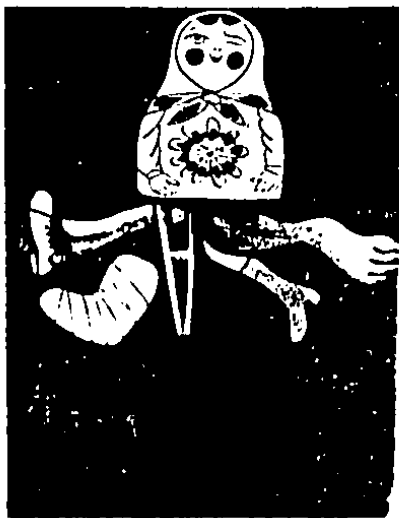
También en un libro titulado "Viaje por el Amazonas" en cuya cubierta se ven dos manchas violentas roja y verde que nos invita a participar en aventuras selváticas, o penetrar en los secretos del átomo, como lo ofrecen, desde la cublería, los vivos colores del símbolo atómico, en fin, descuidar el aspecto de las cubiertas es comerici almente negativo, se ha dado el caso que un determinado libro pese a su interés en principio, pese al nombre de su autor, no se vendía. Los editores, como último recurso, se decidieron a cambiar la poca atractiva cubierta que llevaba por otra, encargada esta vez a un buen especialista, vuelto a las librerías con su nuevo vestido, el libro se ha vendido y se ha hecho necesaria nueva edición.



"Hay que saber lo que es un libro para hacer buenas portadas".

Para eso hay que tomar un libro, comprobar a pulso su peso, fijarnos en el tamaño de las letras que se leen, observar la cantidad de blancos que queda en los márgenes de las hojas, frotar y presionar entre el pulgar y el índice una de estas hojas para comprobar su textura, comparar un libro con otros, ver de qué manera está encuadernado, cosido cada uno de ellos, averiguar cuales se abren bien y cuales no, qué tamaño resultan de más cómodo manejo, darse cuenta, en fin, qué clase de objeto es un libro. Un libro tiene que estar actualizado, es importante que el diseñador gráfico esté al día en cuanto al diseño de los libros, por ejemplo, por medio de revistas especializadas en el ramo, no hay que comprarlas para "copiar", sino para que sirvan de inspiración y estímulo, así como para estar al corriente de lo que se hace y evitar el peligro de trabajos pasados de moda.

Todas estas fuentes de información son útiles, desde el que trata del dibujo humorístico hasta las que enseñan cómo servirse de los diversos materiales y técnicas.



EXPLICACION:

El objetivo de información establecida que tiene la publicidad, se planea, se inventa hasta llegar a la idea final de los mayores atributos del producto a difundir.

Para difundir temas literarios no se puede agregar ni inventar nada, puesto que se va a hablar de lo que "x" obra o "x" autor ha tratado de comunicar.

Lo que sí se puede hacer es condensar lo más importante del mensaje del tema literario que se piensa comunicar.

De esta forma, podemos hablar de la literatura al público, ya sea por medio escrito, visual o ambos.

Con esto nos referimos a variados medios, como la exposición de un pasaje importante para difundirla en libros o en revistas, así como también en carteles, que ahora en la actualidad estas áreas han florecido, y son muy importantes.

Así como también por medios como la televisión en donde combinamos imágenes y palabras, y en donde se pueden exponer con resultados muy buenos, pasajes ilustrados, autores, historias, libros con una explicación.

También radio y prensa, donde la opción se reduce al medio escrito, o audio (radio) pues las ilustraciones o fotografías en el papel de un periódico pueden no salir muy nítidas y producen confusión o indiferencia en el receptor.

Otros medios que podemos usar son folletos, volantes, etc.



De esta forma, el diseño gráfico es una opción importante para aportar al público cultura, pues difunde por variados medios a la misma.

B) LAS TEMATICAS

Como notar el diseño de libros en diversos géneros es un poco como un convencionalismo aceptado por todos: un determinado género requiere un tipo de diseño determinado, el cual se puede variar un poco pero sin perder por completo el diseño aceptado para cada uno de ellos. Podríamos establecer un paralelismo con los envases de productos comerciales: un envase para accesorios de automóvil tendrá —independientemente de la concepción del grafista— algo característico para distinguirlo de un envase de perfumería femenina, por ejemplo.

Un ejemplo de esto son las novelas, el éxito de las mismas radica principalmente en qué tan atractiva resulte para el comprador primero su cubierta y luego el diseño interior de éstas.

En la novela de calidad literaria conviene hablar de las ventajas y desventajas de dar un rostro concreto a los personajes, cuando estas características no se dan hay que dejar que el lector se imagine cómo es el personaje y no hacérselo saber en las ilustraciones internas (si las hay) o en la cubierta.

En la "novela rosa" se usan para llamar la atención colores alegres o melancólicos, personajes guapos, chicas provocativas en casos concretos.



En la "novela del oeste" hay que dar a conocer el ambiente del oeste, un dibujo vígoroso, los hombres duros y las mujeres provocativas.

En la "novela policiaca" pura, hay que tener en cuenta factores como nunca revelar en la cubierta ningún indicio que pueda conducir a la resolución anticipada del enigma.

En la "novela de terror" estos libros deben de producir miedo al lector que se interese en leerlos, y llamando la atención para su compra con colores tétricos, rostros inquietantes, hay que anticipar al lector la ración de escalofríos que le esperan, pero sin excederse.

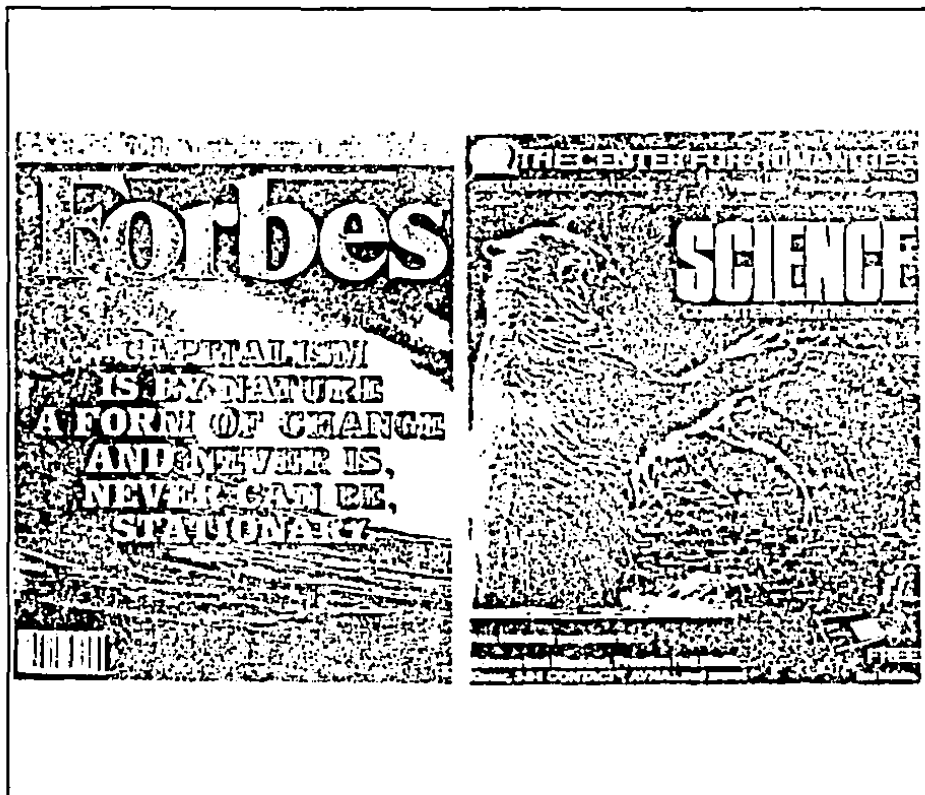


Podemos decir que el diseño de cubiertas y el bien manejado formato interior de las páginas, son esenciales a que el tema de los libros resulte más atractivo ¿pero hasta qué grado influye el trabajo del diseñador gráfico en el éxito de un libro?

Depende del tipo de lector al que vaya destinado, un lector exigente y especializado, tendrá poco en cuenta la calidad del diseño total del libro, pues este tipo de lector busca en un catálogo o reseña periodística la aparición de un título que le interese, sin detenerse a ver cómo estará diseñado su libro. En cambio, quien compra libros esporádicamente o prácticamente nunca, y no es un lector especializado, se auxilia del diseño del libro para poder decidir un tema interesante.

Es muy importante mencionar que el modo de expresar, decir, comunicar, a través de formas, palabras, imágenes impresas o vacíos, que sólo incumben al diseño gráfico son muy importantes y trascendentes para dar y difundir ideas, pensamientos, políticas, etc.

Es esencial planificar la estructuración del mensaje deseado para que pueda ser difundido. Las bases para difundir cultura son casi las mismas que se usan para hacer publicidad. En publicidad hay un objetivo de información establecido y que debe comunicarse para que el público la experimente.



FORMAS MENORES DE LA EPICA:

Dentro de la poesía épica hay obras que sin alcanzar la grandeza de la epopeya tienen carácter narrativo: ROMANCE: procede de las canciones de gesta españolas fragmento épico que tiene como misión relatar hechos heroicos o legendarios, es de breve extensión.

LAS SAGAS Y LAS EDAS: Son las narraciones épico-legendarias de los pueblos escandinavos y germanos.

LA LEYENDA: Es la narración poética de tradiciones populares, con frecuencia en prosa. Abundan estas composiciones en todas las literaturas.

LA FABULA: Es una composición de cortas dimensiones, en que se desarrolla una acción de carácter alegórico con el fin de impartir una enseñanza. Las más notables fábulas se atribuyen a Fedol en la India; Esopo en Grecia; Fedro, en Roma; La Fontaine, en Francia; Samanlego e Iriarte en España y a José Rosas Morena, en México.

LA NOVELA: Obra narrativa en prosa, de asunto ficticio algunas veces, otras real. La novela tiene gran influencia social, por su carácter narrativo la novela es el resultado de la evolución de la poesía épica.

Los verdaderos representantes de la novela son: Balzac, Dickens, y Dostoiievsky por su gran influencia.

EL CUENTO: Se cita como novela corta y abundante en todas las literaturas. Requiere interés, viveza y gracia, acción, los cuentos son muy antiguos (son relatos más cortos).



4

**DISEÑO
EDITORIAL**

56

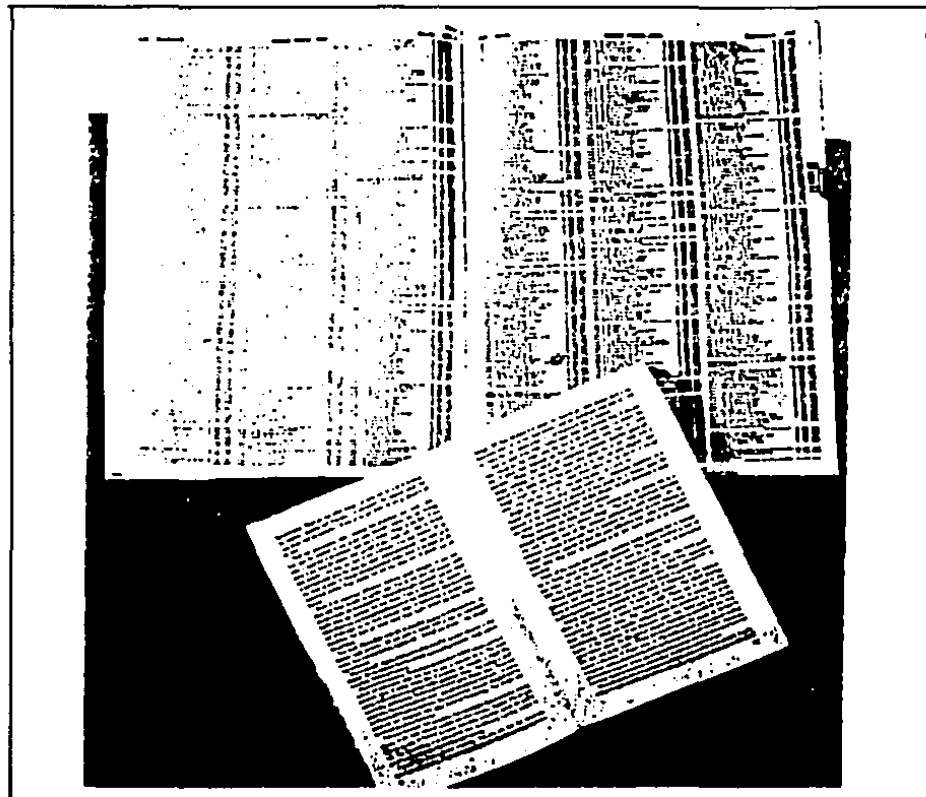
TEMA IV

A) RETICULAS Y FORMATOS

la retícula no es más que un instrumento para dividir un espacio de forma comprensible para cualquiera. Es útil al diseñador pues es rápida y exacta y proporciona al resto de los interesados en la producción (Impresores, tipógrafos, ilustradores) una información precisa e imposible de malinterpretar. Los blancos son la cara del papel que se imprime primero. La mancha en los originales indican el espacio que ocuparán las fotografías.

Dentro de una página, cada clase de información exige un tratamiento específico que la presente de forma óptima. Aunque las páginas de una novela y una guía telefónica están llenas de texto, se diseñan de forma distinta porque así lo obliga la naturaleza de la información que contienen.

La retícula y el formato o tamaño de las páginas son interdependientes y ambos deben escogerse con arreglo a la información que contendrán. Al maquetar un texto en prosa continuo sin ilustraciones, la forma más sencilla será la más eficaz, así que lo lógico es escoger una línea de longitud adecuada (de 60 a 70 caracteres es lo más cómodo para este tipo de texto) y organizarlas en bloques de tamaño proporcionado al papel.



Si el texto va acompañado de ilustraciones, en el sencillo esquema pueden encajarse fotografías y dibujos, pero si además hay que dejar claro que contienen información secundaria con respecto al texto principal; ello obliga a encajar dos categorías distintas de información en una plantilla pensada para un cuerpo único de texto organizado en líneas uniformes.

Para diferenciar las dos categorías distintas de información pueden componerse las leyendas en cursiva o en un tipo más fino, pueden encerrarse en recuadros, o aislarse mediante líneas en blanco.

También pueden combinarse todos estos recursos, que en ocasiones serán la mejor forma de resolver el problema, aunque en otras quizá resulte un sistema desconcertante o confuso.

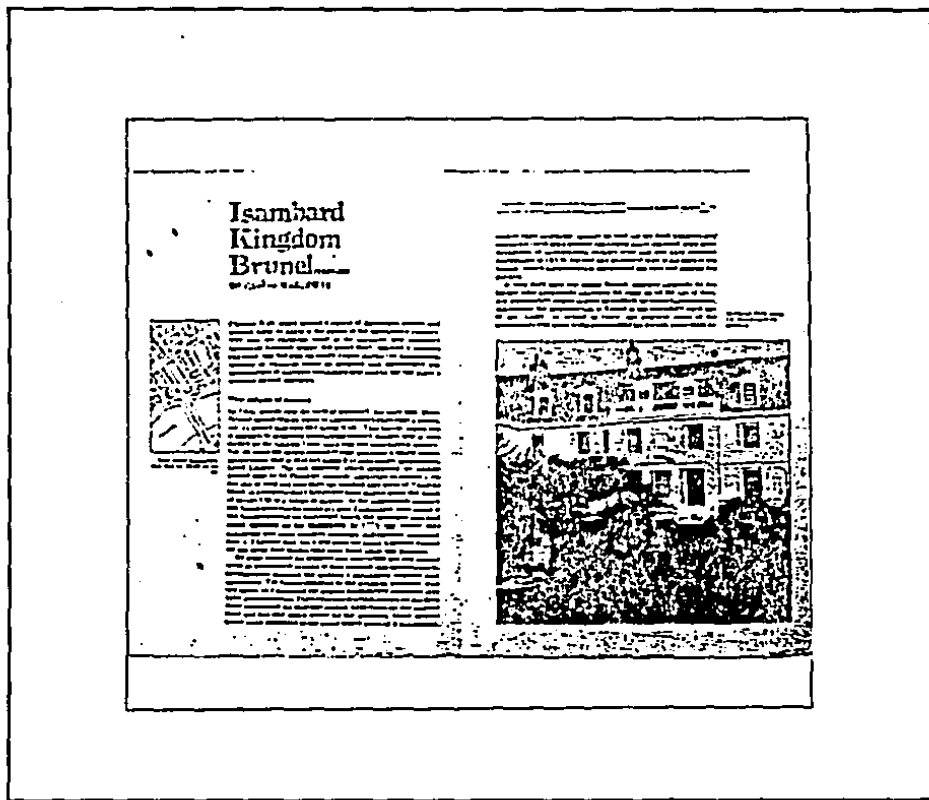
Una manera más clara de establecer diferencias entre unas clases y otras de información es componer en cuerpos y medidas distintas, esto obliga a idear una retícula más elaborada, con columnas divisibles en dos: podría utilizarse una medida para el texto y otra para la leyenda, lo que dejaría claro que las dos clases de información son distintas pero complementarias.



El problema se complica si en lugar de las dos categorías de información hay cuatro:

- 1.— Fragmentos muy breves pero que deben destacar mucho.
- 2.— Pasajes contiguos más largos.
- 3.— Varias ilustraciones que oscilan entre un formato reducido y la página entera.
- 4.— Pies para las fotografías.

Para esto debemos buscar una estructura más flexible que admita textos breves e ilustraciones pequeñas, textos largos grandes ilustraciones y una tercera categoría de texto.



B) LA PORTADA

La portada es la parte de la publicación que primero ve el posible lector y, por lo tanto, cumple una función parecida a la del cartel: llamar la atención.

La información de la portada debe considerarse bajo un prisma distinto a la contenida en el interior del libro, tiene que ser suficientemente atractiva, para animar a tomar la publicación y hojearla más detenidamente, sin embargo, no es ajena al contenido interior con la que debe guardar una relación complementaria.

La información de dentro se recibe de manera distinta a la de fuera. La lectura de un artículo o doble página bien puede llevar cinco o diez minutos y aún más.

Por lo contrario, la atención no se detiene en la cubierta más de diez minutos y a veces no más de tres, ese es todo el tiempo que hay que convencer al posible lector de que tome la revista y la mire más detenidamente en ese breve lapso la portada tiene que llamar la atención materia y sugerir el contenido interior del libro al cliente.

El tema central de la publicación, relacionado con la razón que ha llevado a producirla y con el contenido editorial, debe destacar claramente en la portada.



1).- VISUALIZACION DE LA PORTADA.

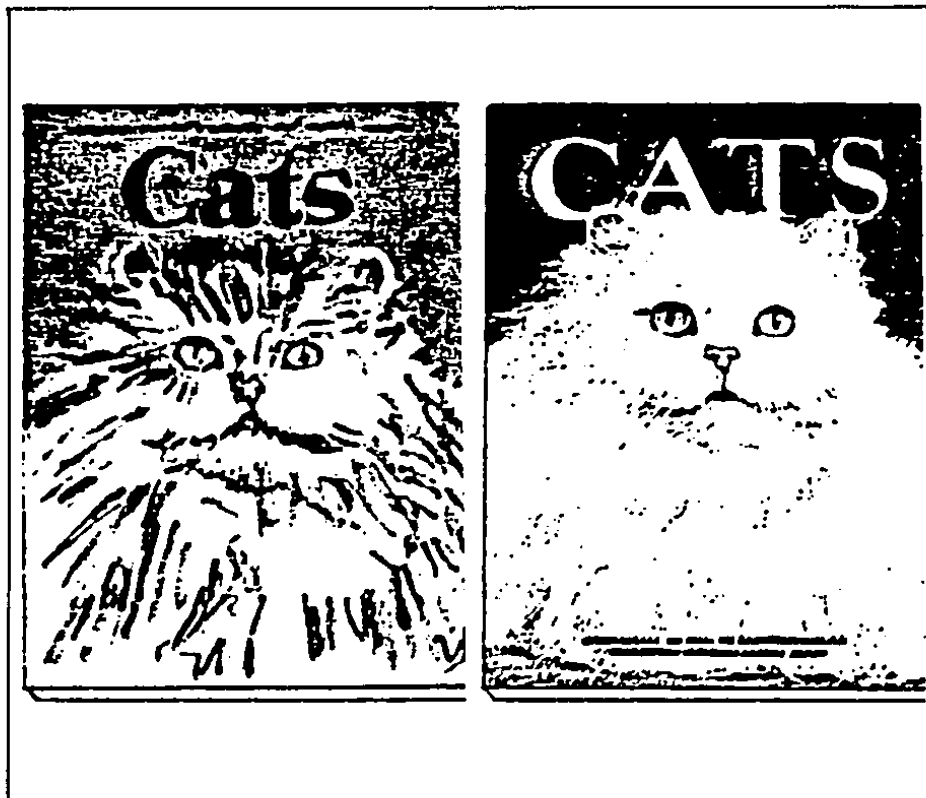
La mejor forma de ver las posibilidades de una idea es hacer un croquis muy por encima. Como en todos los trabajos de visualización, se empieza a trabajar a escala reducida.

En los bosquejos hay que señalar la posición del texto en relación con las fotos e ilustraciones.

Alejarse de prejuicios dogmáticos, es difícil ser objetivo en materia de diseño y cuesta destacar una idea mala pero inicialmente atractiva.

Hay que visualizar con cierto detalle para valorar una idea por completo. Hay que hacer versiones a lápiz a tamaño definitivo de uno o dos de los bosquejos de partida más prometedores. Hay que calcar el texto y las ilustraciones a la medida necesaria para llegar al convencimiento de que una de las ilustraciones es superior a las demás.

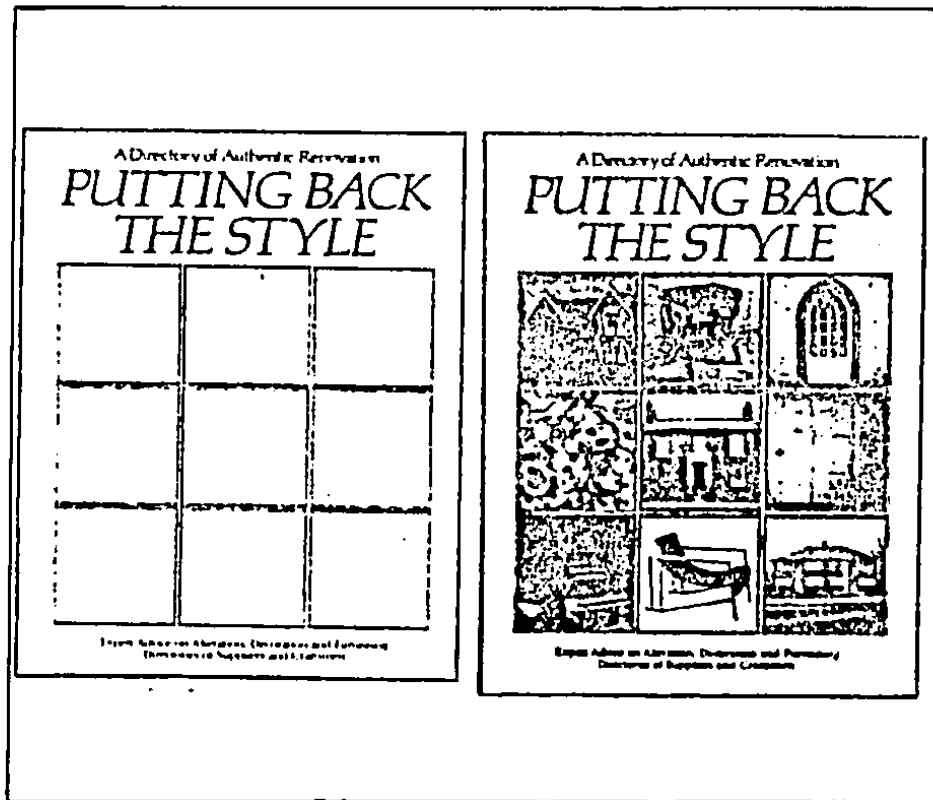
Al final de esta etapa hay que calcar y colocar el texto ya con detalles e indicar el material de ilustración con una exactitud similar. Si se trabaja en color, aplíquelo guiándose por el calco más detallado.



Hay que hacer una serie de calcos de la maqueta final en blanco y negro y prueba en cada uno de ellos diferentes combinaciones de colores. Es un ejercicio interesante y no es raro que la combinación menos prometedora se convierta en la más acertada.

Debido a la enorme importancia de la portada, en cualquier publicación, el diseño no termina en la visualización. Una vez ejecutado un dibujo detallado en color y a tamaño natural de la portada, es muy aconsejable probarlo en un entorno similar a aquel en que se ofrecerá al público.

Esto servirá para ver si destaca la ilustración, las letras, si los colores resisten la competencia de las demás ilustraciones. Es un hecho que un libro con una cubierta mala vende menos que otro con una presentación más conseguida o más sugestiva, por muy interesante que sea el contenido.



C) ENCUADERNACION

El método de encuadernación depende del número de hojas y es importante conocerlo antes de preparar el arte final, porque los márgenes no siempre son iguales. La encuadernación no debe pisar en absoluto la parte impresa de las páginas.

Hay cuatro tipos fundamentales de encuadernación: Cosido o grapado, mecánico, pegado y con tapas duras.



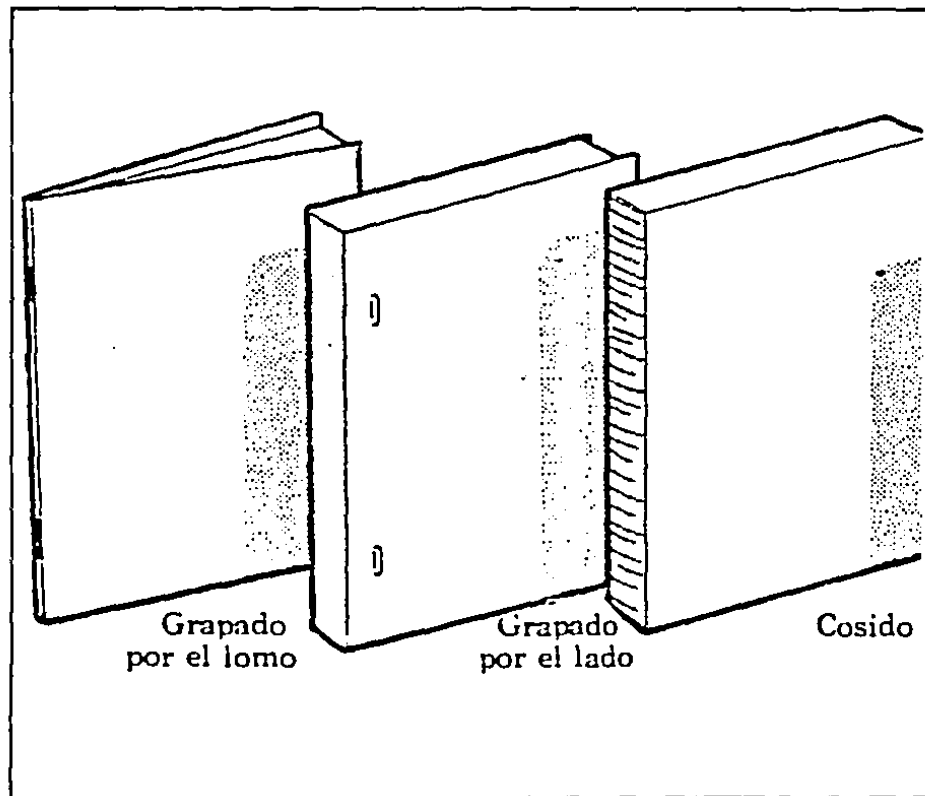
1.- COSIDO O GRAPADO:

Se dobla el pliego para hacer un cuadernillo. Este tiene normalmente 8, 16 ó 32 páginas dobladas a lo largo del lomo. Este se cose o se grapa para mantener las páginas unidas. Este cosido es más caro que el grapado, pero de aspecto mucho más limpio.

Por lo general no se hacen cuadernillos de más de 32 páginas, porque quedarían excesivamente voluminosos. El cosido puede hacerse por el lomo o por el lado; normalmente las páginas pares se cosen por el lomo, mientras que las impares pueden coserse por el lado.

El cosido de lomo permite abrir la publicación por completo y leerla sin necesidad de sujetarla para que no se cierre, sin embargo, el número de páginas que pueden graparse o coserse de esta forma es limitada y depende sobre todo del gramaje del papel. El cosido por el lado es más económico, sobre todo si se hace con grapas de esta forma pueden encuadernarse páginas sueltas sin plegar.

La publicación tiene tendencia a cerrarse, y es necesario sujetarla continuamente para mantenerla abierta. La lectura es tanto más incómoda cuanto más grueso es el volumen. Una encuadernación de esta clase no suele durar más de un par de años, porque las grapas se oxidan o bien las hojas se rasgan.



2.- MECANICO:

Es un poco más cara que el cosido y se utiliza en diferentes versiones, básicamente consiste en taladrar el papel y pasar por los orificios un hilo de alambre o de plástico para sujetar las páginas.

La forma del talado depende del procedimiento usado, así la encuadernación con gusanillo se hace a través de perforaciones alargadas mientras que la encuadernación en espiral se sirve de pequeños taladros circulares. Por lo general, este tipo de encuadernación obliga a dejar márgenes interiores más anchos de lo normal.

3.- PEGADO:

Es el método de encuadernación habitual de las ediciones en rústica. El libro se guillotina por los cuatro lados, para igualar también el lomo, que a continuación se raspa para que la superficie áspera acepte la cola.

Una vez encolado se dobla la cubierta y se pega. A continuación se cortan los otros tres lados del libro para igualarlos con la cubierta; en el corte raramente se desperdician más de 2 mm de papel. A veces, se utiliza una cubierta dura de cartón poco más grande que el bloque de páginas aunque a la larga suele estropearse, porque debe soportar todo el peso del libro.

En algunos casos se añade a la cubierta una sobrecubierta protectora.



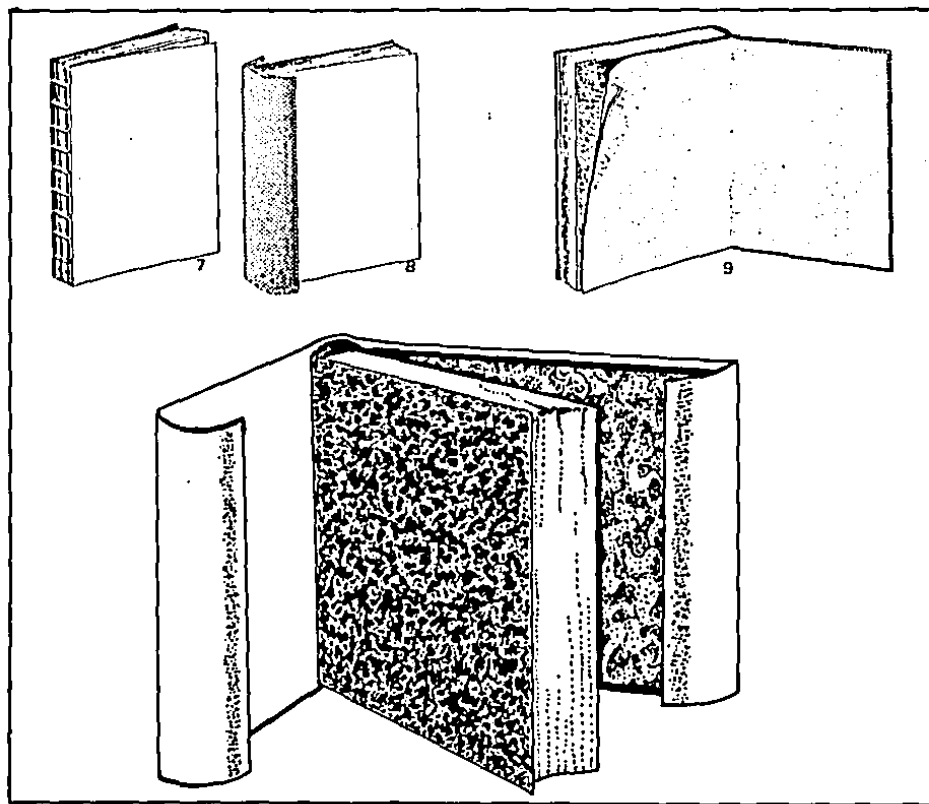
4.- CON TAPAS DURAS:

Los diversos cuadernillos que forman el libro se cosen y protegen con una cubierta rígida, que se sujeta a aquellos por medio de cintas cosidas a su vez al lomo, estas cintas se cubren con guardas, que son las hojas pegadas al interior de la cubierta de cartón, y la forma de encuadernación se llama de lomo plano.

Hay veces en que los cuadernillos se cosen y se pegan sin más a la cubierta, utilizando las guardas para cubrir la separación entre el libro y el cartón, y reforzar el conjunto, a veces también se refuerzan los cuadernillos cosidos con una cinta adhesiva.

La encuadernación con lomo redondo se hace de forma parecida: se cosen los cuadernillos y se colocan en una prensa que los ordena de manera que el lomo quede redondeado.

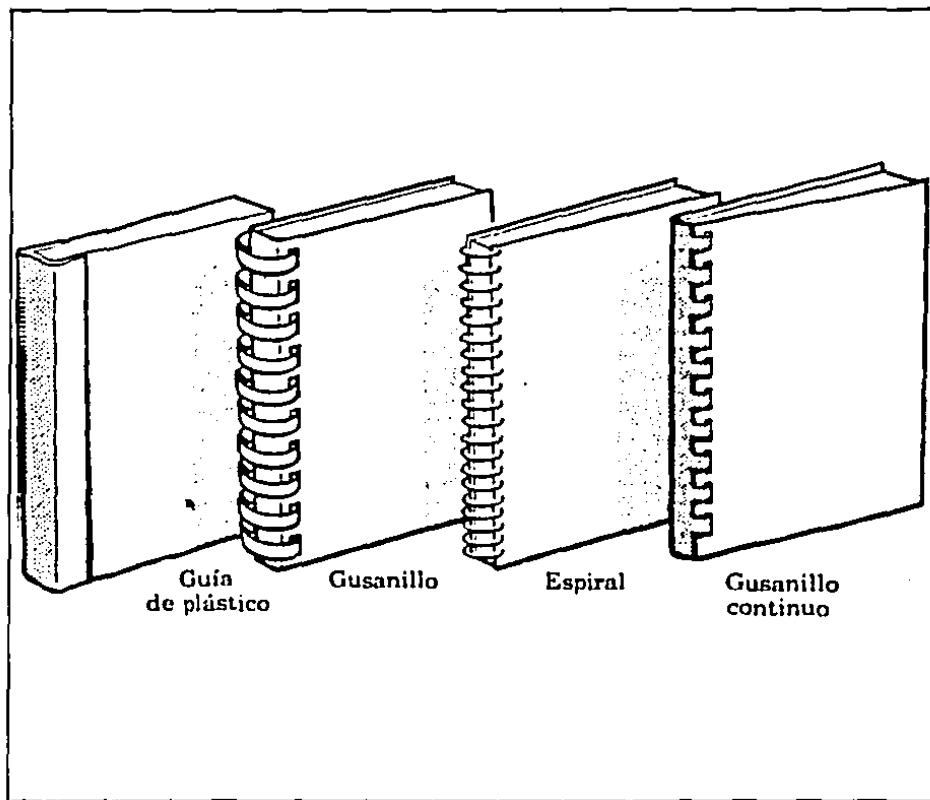
En el mismo aparato se coloca la cubierta para que adopte también el perfil redondeado del libro. Este es el mejor procedimiento de encuadernación. Frecuentemente se añaden cabeceras decorativas al lomo y una cinta señaladora que se coloca al coser los cuadernillos. Este método es también el más caro.



Antes de decidir la encuadernación, pida presupuesto en varios talleres, tanto de impresión como de encuadernación. Hay numerosos materiales para confeccionar tapas duras, las guardas se hacen casi siempre de papel blanco o crema, pero igualmente existen materiales coloreados o impresos, más caros, que hacen juego con el material de la cubierta.

5.- OTRAS OPCIONES

El engargolado o encuadernación con guía, no precisa ninguna clase de maquinaria. Las guías de plástico y de diferentes colores, se encuentran en cualquier papelería técnica. Todo lo que hay que hacer es ordenar las páginas sueltas y sujetarlas con la guía. Si no son suficientes como para que el plástico las sujete con fuerza, dóblese por el borde izquierdo para aumentar el grosor.



D) TIPOGRAFIA

Del griego graphem que significa escribir. Tipos de letras seleccionadas para la impresión de material gráfico y para ayudar a establecer un "AIRE DE FAMILIA".

Tipo: (del latin typos) modelo ideal que reúne los caracteres esenciales de una cosa.

Grafía: (del latin grafos) signo o signos que representan palabras o sonidos, elementos de voces que entra pospuesto con el significado de escrito, descripción o tratado.

* FUENTES DE MUESTRAS:

Los libros de diseño y temas similares, contienen muestras de tipos. Los talleres de composición suelen proporcionar catálogos que pueden calcarse y usarse para calcular el espacio del texto.

Los catálogos de transferibles, letraset, por ejemplo, constituyen un material de referencia muy útil para tipos decorativos.

Todo este material debe mantenerse bien ordenado para que sea de alguna utilidad.

Unos tipos tienen familias más amplias que otros. Así, de Helvética hay más de 15 variantes. El cabeza de familia es el tipo conocido como la letra redonda o normal, que existe en todos los tipos de textos, al igual que otras versiones, como la negra y la cursiva.

* FAMILIA DE TIPOS:

los tipos se presentan en una serie de variaciones sobre la misma forma básica, así, dentro de la familia del tipo Gill hay versiones redondas, negra, cursiva, etc., (he aquí unos cuantos ejemplos.

Gill *Light Italic*
Gill Light *Gill Italic*
Gill Bold *Italic*
Gill **Extende**

· FUNDICION:

Se llama fundición de un tipo al conjunto de todos los caracteres del mismo existentes aquí aparece la fundición del TIMES ROMAN, uno de los pocos tipos que tiene símbolos matemáticos.

· TIPOS CALIGRAFICOS

Recuerdan a la escritura manual y se usan frecuentemente para sugerir calidad o importancia. Resulta tan cansado de leer, por lo que no es aconsejable componer en ellos más de unas pocas líneas. Los ejemplos recogidos, de los que el más conocido es el PALACE se basan en distintos estilos de caligrafía.

· TIPOS DECORATIVOS

Son apropiados para componer encabezamientos, títulos, etc., son más decorativos que útiles y todos deben examinarse con atención para asegurarse de que ofrecen precisamente lo que busca y que están disponibles en los proveedores locales. El tipo EGYPTIENNE super negra acaba en uno de los terminales prismáticos que a veces se llaman pilnto, es más adecuado para componer un tipo largo que el SHATTER, muy difícil de leer. La elección de un tipo decorativo es cosa del sentido común.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ&

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz.F

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

£1234567890.*%[]!?"-:;()..''@mmmm

+ x - ± ÷ √ < > = ~ ~ = " ' ≡ ...

† = Δ ∞ ∥ ≈ ' °

ALGUNOS TIPOS DECORATIVOS

A B C

Romantique

H B C

Ringlet

A B C D

Shamrock

A B C

Shatter

A B C

Juliet

A B C

Futura Black

A B C

Egyptienne

ALGUNOS TIPOS CALIGRAFICOS

Le Griffé

Aristocrat

Vivaldi

Squire

Park Avenue

El Greco

Commercial

Palace

Juliet

Bible Script

Balmoral

Brush Script

Es un error considerar el terminal o serif como un simple adorno molesto, porque conduce la vista hacia el carácter y, de hecho, se considera que hace más cómoda la lectura. Por ello los libros, periódicos y revistas se componen casi siempre en tipos con terminales.

La diferencia más importante entre los tipos del Siglo XX y la de épocas anteriores es la abundancia de diseño sin remates o terminales en la cabeza y en los pies de la letra. Su ausencia da al tipo un aspecto limpio y ascético muy adecuado para informes científicos o técnicos, comunicaciones empresariales y anuncios ya que concuerda con el carácter "contemporáneo" de la información.

GILL y HELVETICA, por ejemplo, son tipos muy geométricos. El primero de trazo de grosor variable, tiene un aire más artesanal. Su creador fue un cartero, y la letra revela la influencia del trabajo de la piedra y da un paso más hacia la uniformidad y hacia el distanciamiento del estilo manuscrito.

Es una evolución natural que responde a las necesidades actuales; la letra gótica es ornamental y se utiliza para títulos, y un tipo tradicional como el BASKERVILLE que es delicado y no se lleva con el impacto que debe causar los señales de tránsito.

Letra CASLON: La primera se creó con el fin de que pareciera a la caligrafía de los manuscritos; también la segunda recuerda a la caligrafía, pero a la ejecutada con pluma de aves o de caña.

Gothic	<i>siglo XV</i>	Gótica
Caslon	<i>principios del XVIII</i>	Tradicional
Baskerville	<i>finales del XVIII</i>	Transición
Bodoni	<i>finales del XVIII</i>	Moderna
Gill	<i>siglo XX</i>	Contemporánea
Helvetica	<i>siglo XX</i>	Contemporánea

La colección de letras "g" de esta página da una idea de variedad de tipos de que dispone el diseñador. Es interesante observar que cada una de ellas se creó en una época distinta, a la que representa tipográficamente. En los tipos de letras representados aquí, salvo la letra gótica, las demás son todas adecuadas para componer textos.

Letra BASKERVILLE, caracterizados por una nitidez como de grabado tienden hacia una estilización cada vez mayor. Los tipos actuales siguen alejándose de la caligrafía, con trazos gruesos y finos acentuados que recuerdan muy poco o nada a la escritura manual.

DIFERENCIAS ENTRE TIPOS



Aunque no lo parece, todas las "g" de esta figura son del mismo cuerpo, lo que da una idea de las posibilidades que existen.



5

LIBRO
**INFANTIL**

72

TEMA V

A) INTRODUCCION

El libro infantil, tiene como función específica comunicar un mensaje, de proporcionar una demostración: Es decir, tiene una función decisiva pedagógica en cuanto explica y ayuda a comprender lo que todo mundo sabe, aunque confusamente, pues para el niño es algo nuevo.

Se trata de introducir en los libros para niños, fonemas que se insertan de modo que el sonido sugiera el significado de la palabra no comprendida.

La literatura infantil es el lugar donde mejor se puede estudiar los disfraces y verdades del hombre contemporáneo, porque es donde menos se los piensa encontrar.



B) • CONFORMACION DE LA LITERATURA INFANTIL

La literatura Infantil es una proyección del padre, sustituye y representa al padre sin tomar su apariencia física. El modelo de autoridad paterna es immanente a la estructura y a la existencia misma de esta literatura.

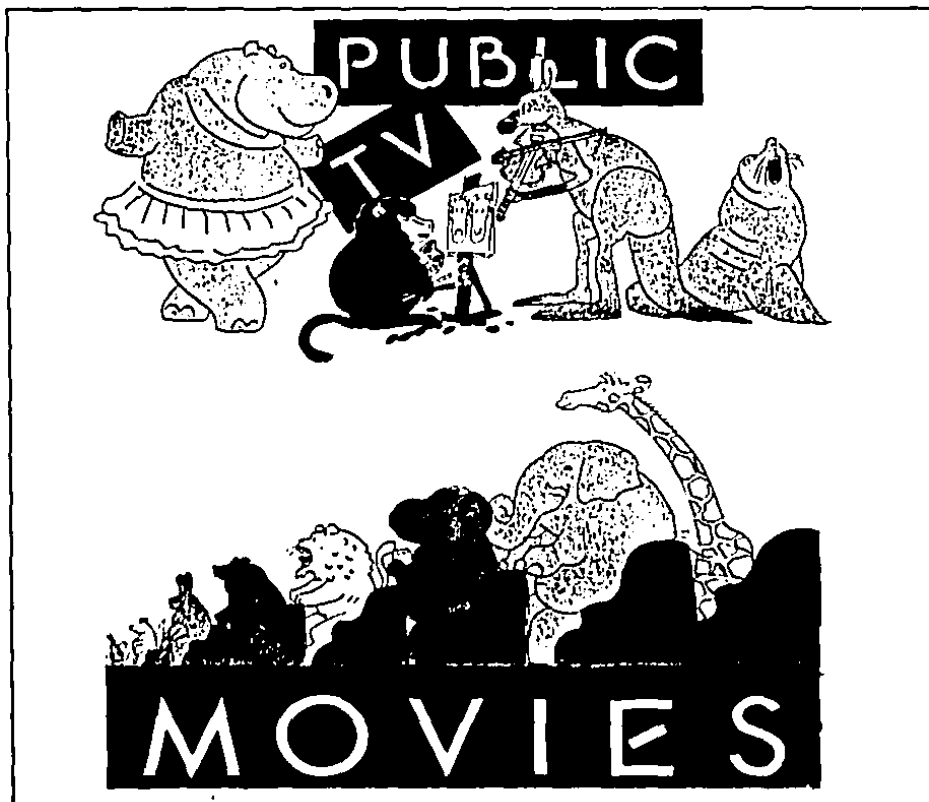
Un error en algunos libros dedicados a los niños donde intervienen personajes es la ausencia permanente de progenitores. Los libros infantiles se dividen por sus temas en:

HISTORICO-CULTURALES: Tratan temas históricos y estos proporcionan cultura, estos temas se tratan en forma de cuentos, para que los niños aprendan y se diviertan.

CIENCIA FICCION: Trata de temas fantásticos.

EDUCATIVOS-RECREATIVOS: Estos libros tratan básicamente la instrucción del niño, muchas veces de manera divertida.

POLITICO-SOCIALES: Marcan pautas de la sociedad, se relaciona con normas sociales, de urbanidad, o políticas.



C) ILUSTRACION:

En la técnica a usar raramente se procura estimular una forma propia de diseño. Lo importante en el diseño de libros es crear buenas imágenes sin que importe mucho con qué forma, técnica, estilo, escuela, hay que crear buenas imágenes. Es fundamental que un ilustrador utilice todo su tiempo (si es posible) para un concepto y una creación y no un dominio de lápiz o pincel.

Se debe estimular a un ilustrador, cuando no encuentre la forma o técnica de expresar que para él es más confortable y que ayuda mejor a mostrar las cosas que piensa y puede decir. Al hablar de libros ilustrados debemos pensar en texto y diseño y no en texto más diseño. -

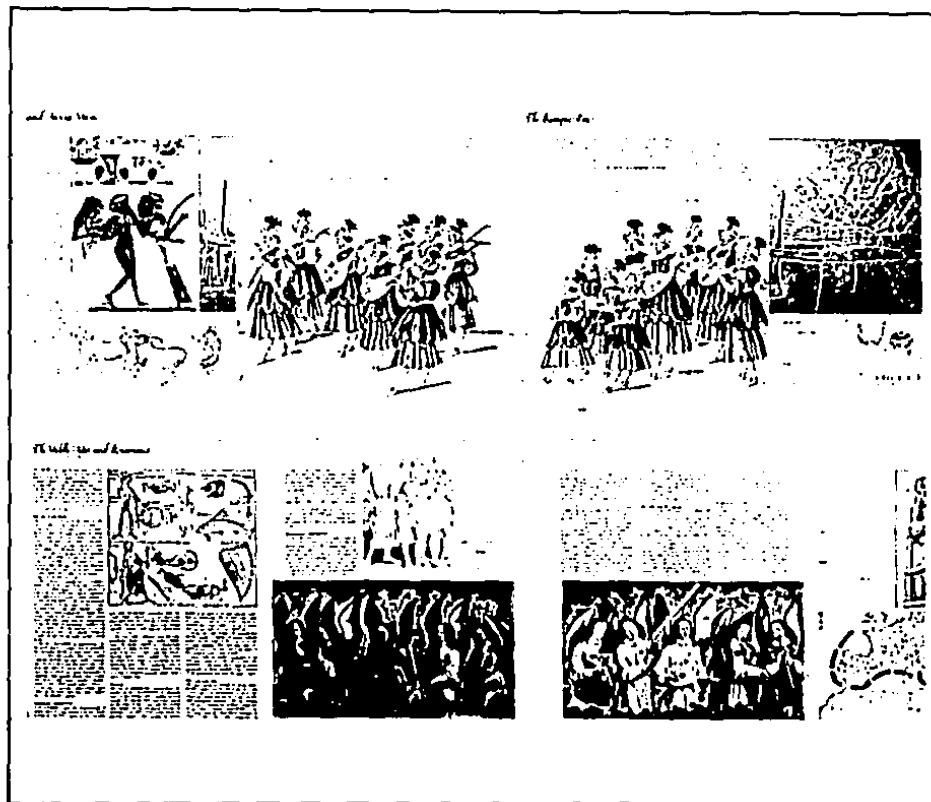


DIAGRAMACION:

Algunas editoras dicen que un libro ilustrado debe ser un conjunto coherente, armonizando texto e imagen entre sí, en una página en relación con la otra.

Se observa que los libros más bien paginados son estudiados antes del texto e imágenes finales. Parece que una vez definida una idea base del libro, un ideal sería que los autores del texto, imagen y formato conserven el libro en conjunto estudiando el peso relativo de cada elemento y haciendo del texto e imagen 2 mensajes que se complementan y que estimulan la imaginación del lector. No existiendo una editora, un profesional específico para una paginación, el ilustrador asumirá esta tarea en términos de espacio de página, que reúne texto e imagen. Esta conjunción debe favorecer una mejor legibilidad, confort y estética con el objetivo de hacer un libro más atractivo y mejor de ser leído.

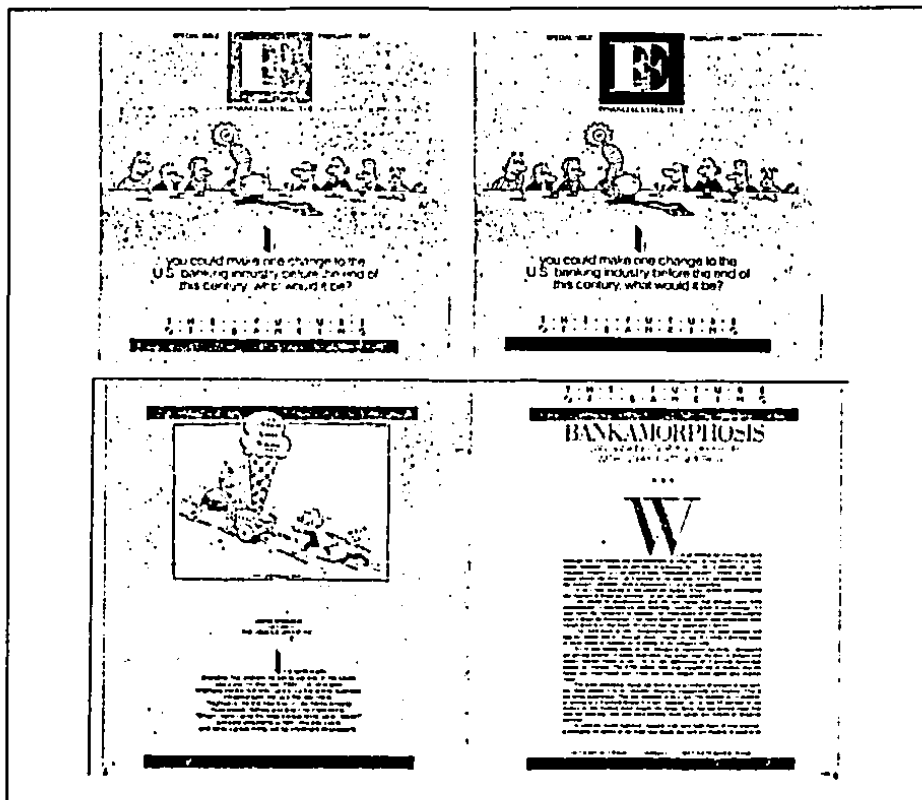
El libro infantil debe tener una estructura visual lo más bien pensada posible a fin de competir visualmente con otros medios (tele, historietas) lo mismo para libros donde prepondera un texto (y por eso mismo en paginación el descanso es mayor). Se tratará de que también la letra sea un elemento ilustrativo.



D) ASPECTOS TECNICOS DE PRODUCCION:

La producción sigue siendo un área problemática con numerosas interrogantes. ¿Cómo se va a editar un libro que guste a los niños y jovencitos de la edad a la cual está dirigido? ¿Qué formato debe tener ese libro? ¿Cómo se va a combinar texto e ilustración? ¿Qué área le corresponde a cada uno? ¿Qué tipos de letras se van a utilizar en el texto? ¿En la portada? ¿Qué papeles son los mejores o más convenientes? ¿Qué tipo de portadas se empleará? Y finalmente, ¿cómo lograr que al dar respuesta a las interrogantes anteriores nuestros capitales de trabajo sean suficientes?

Cuando el editor junto con el autor y el ilustrador se ponen de acuerdo para sacar al mercado un libro de cuentos infantiles de cualquier tema, se comete el error muchas veces de hacerlo sin tomar en consideración toda una serie de factores que inciden en el proceso posterior al trato dado por ellos al libro proyectado. Se escoge por ejemplo, un formato de libro sin considerarse los talleres existentes en el país están en condiciones de producir un libro a ese formato sin que el costo sea afectado, es decir, aumentado considerablemente.



Es importante tener en conocimiento de la capacidad instalada en los talleres más importantes del país para, que partiendo de esa información resolver el formato y el papel que vamos a escoger para determinado libro. Debemos considerar:

a) Los formatos de impresión de las máquinas, es decir, el área máxima de impresión.

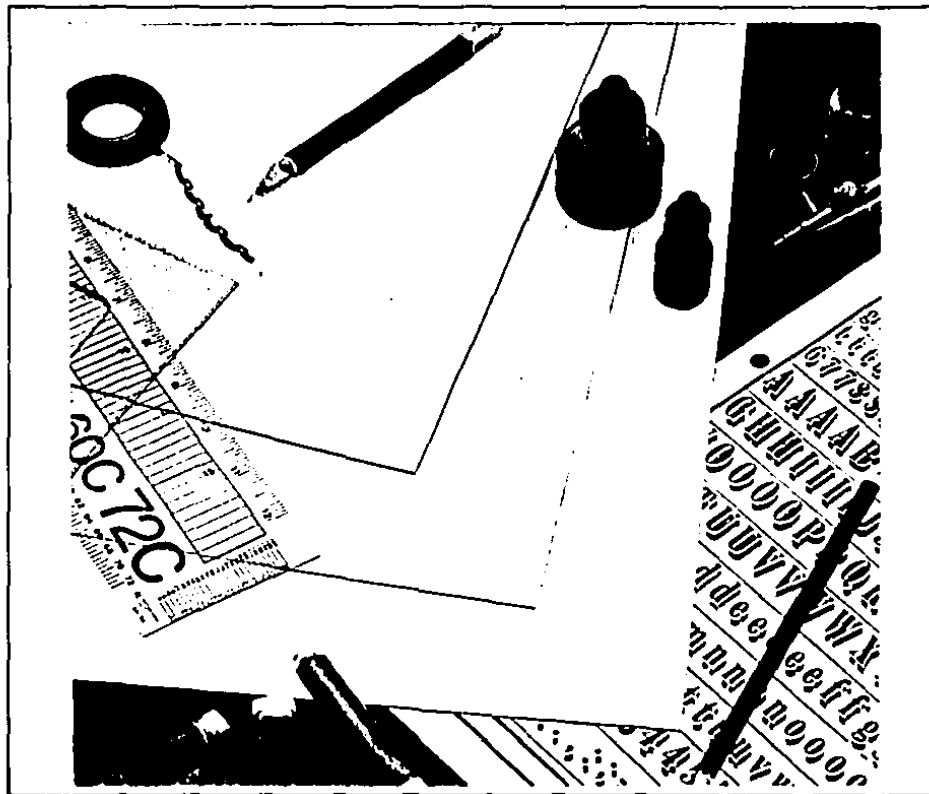
b) Las calidades del papel existentes en el mercado.

c) Los formatos en que se ofrecen estos papeles.

Y así podemos decidir un formato y un papel que satisfaga al mercado al ilustrador, y por onde, a nuestro presupuesto y después se verá el diseño, el tiraje y comercialización que se encarga el editor, y al ilustrador, tipo de ilustraciones, sus tamaños y los colores.

En el área de diseño hay algunos aspectos que debemos tratar, considerados tomando en cuenta el público al que van dirigidos.

En el área de diseño hay algunos aspectos que debemos tratar, considerados tomando en cuenta el público al que van dirigidos.

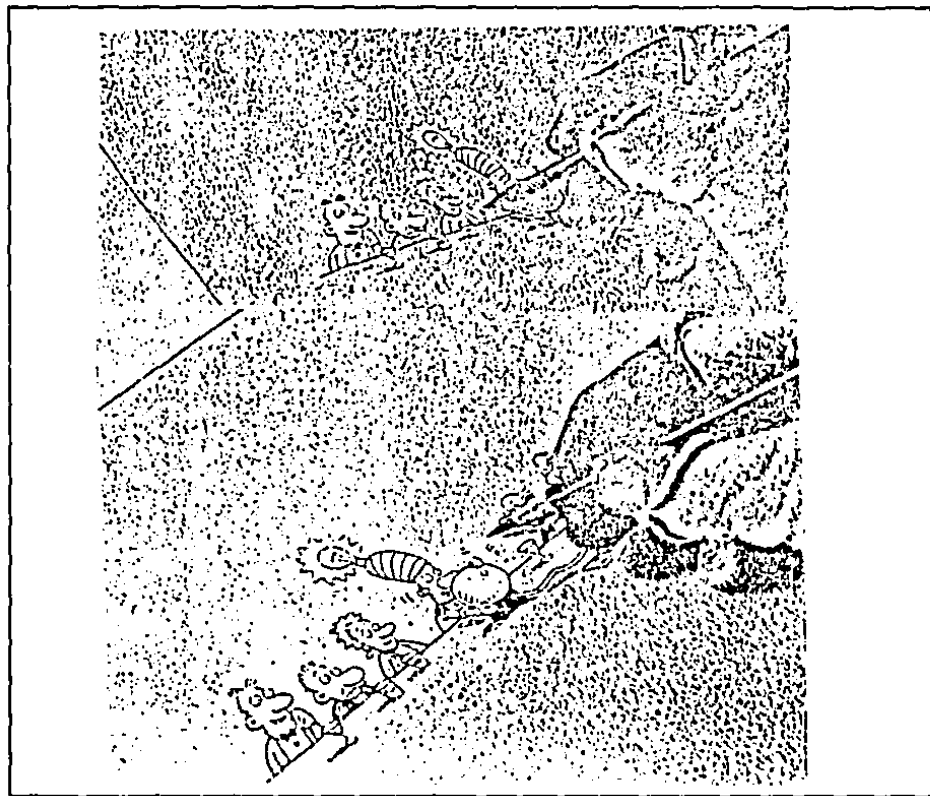


a) La repartición de las áreas de lecturas y las áreas de ilustración del libro en su totalidad y de cada página en particular.

b) Los tipos que vamos a escoger y los tamaños. Para los primeros años normalmente se debe escoger los formatos grandes para los libros. Estos formatos nos permiten trabajar con letras grandes 16, 20 ó 24 y hasta 36 puntos según la edad a que están dirigidos. Nos permite también trabajar con mayor interlineado que facilita la lectura.

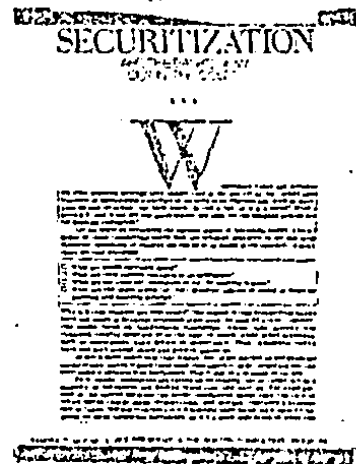
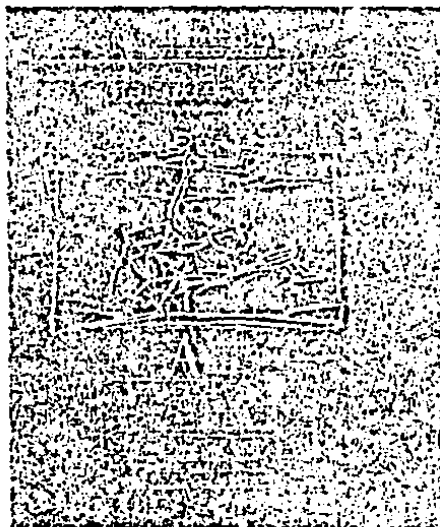
Se recomienda que el texto ocupe una página y la ilustración otra. Se puede ocupar texto bajo la ilustración, pero que la línea de texto ocupe toda la caja tipográfica. Esto facilita la estructuración del libro en el proceso de diseño, armada y enmascarada así como puede facilitar el control de las tintas en la máquina impresora.

Al escoger los tipos debemos partir de consideraciones de legibilidad y de la edad a que están dirigidos. Para los niños hay que escoger tipos con cola pero de terminal gruesa o cuadrada. Estos tipos despiertan la imaginación por sus combinaciones de curvas, óvalos y cuadrados. Para niños de edad mediana, 8, 10 ó 12 años en adelante, recomendamos una transición de los formatos grandes y de tipo con cola hasta llegar a formatos más pequeños y manuales y de tipo de palo seco (Sans Serif) que se utilizan mucho en publicaciones actuales.



Para escoger bien también se va a estar condicionado por los temas, de que se trate el libro, para que haya cierta correspondencia entre el tema y el estilo del tipo, ejemplo: si son temas históricos o de aventuras se puede usar tipos con cola o tratándose de temas modernos tipos sin cola. Esto para libros más juveniles.

La técnica de separación fotomecánica de colores ha permitido que se haya avanzado en la reproducción de originales, pues se encuentran libros infantiles y juveniles ilustrados, muy bien, aunque tiene algunos problemas. Primero el dominio de esta técnica y segundo, sus costos, así que se puede usar una técnica más barata, menos complicada y que también tiene buenos resultados como lo es la separación en blanco y negro pues está más al alcance de talleres medianos y pequeños.



6



PROPOSICION

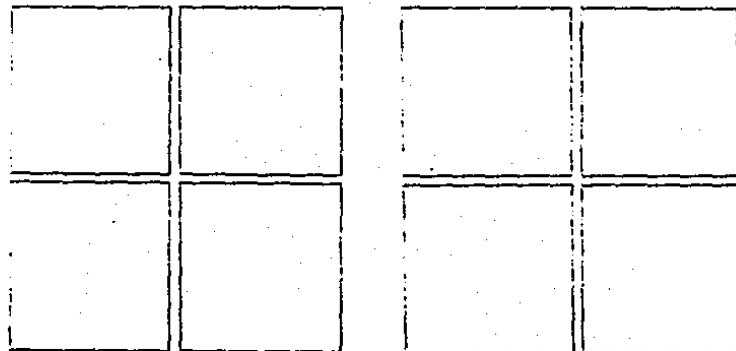
81

TEMAVI RETICULA

En cuanto a la reticula se buscó que fuera dinámica para de esa forma satisfacer las necesidades que se plantearon tanto en las hojas interiores como en la cubierta o portada.

Como este libro va dirigido principalmente a los niños, se buscó que la tipografía fuera apropiada para ellos, letras grandes y tectos cortos para que el lector no se aburra ni se canso. Los títulos se encuentran en la parte superior derecha, y son más grandes que los tectos para resaltarlos y enfatizar su importancia, los folios van en la parte inferior a la mitad de la página para poder ser identificados inmediatamente.

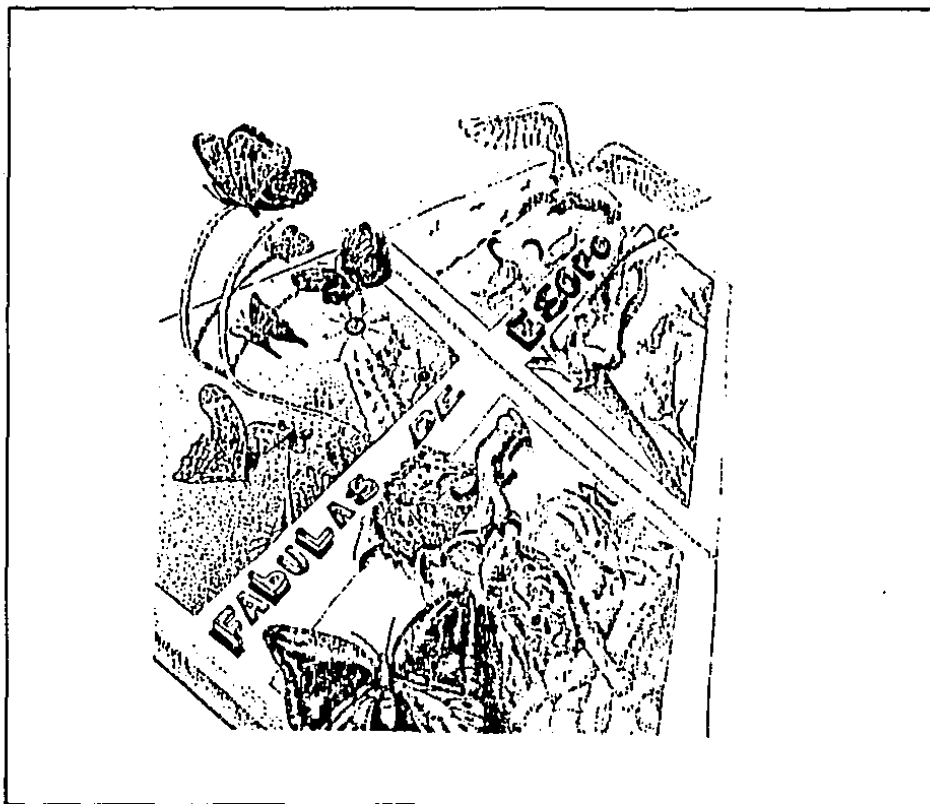
El tamaño real de las páginas es de 23.6 cms. x 24 cms., pues para la medida se pensó que este tamaño tiene mejor manejo para un niño, así como mayor atractivo;

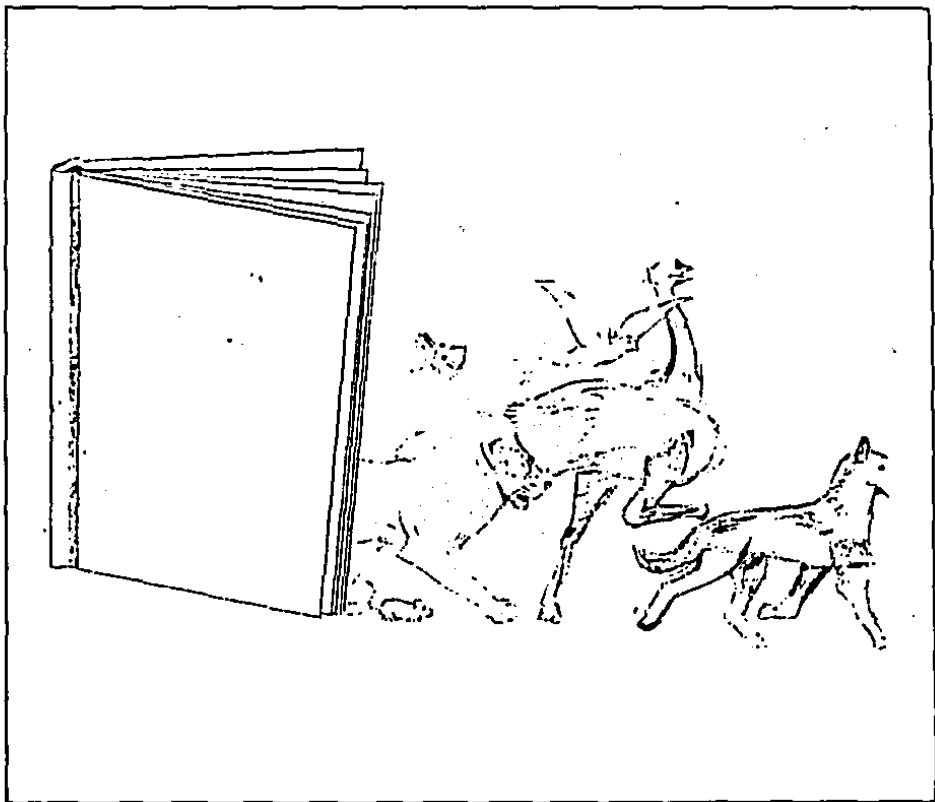


Portada:

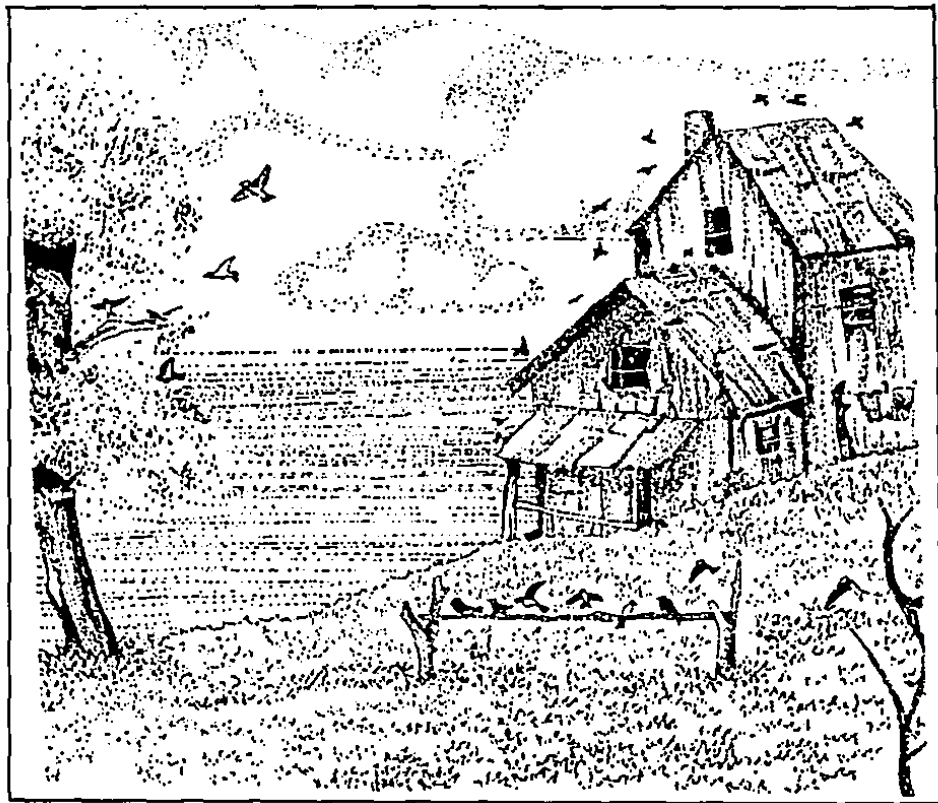
Para la portada, se pensó en usar algo que comunicara lo que se verá en las páginas interiores, por esto se usaron los animalitos.

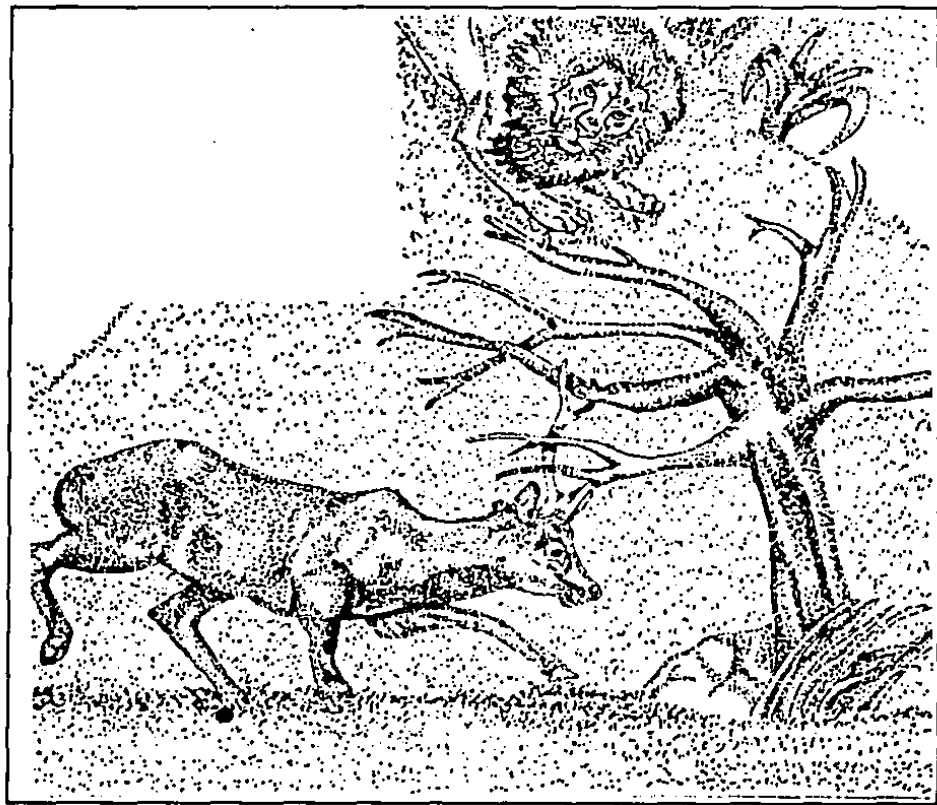
Los animalitos salen de un libro para comunicar a los niños toda la fantasía que se encierra dentro de las páginas del libro como ofreciéndoselas para que de esta forma se sientan motivados a leerlas y ver las ilustraciones en su interior.

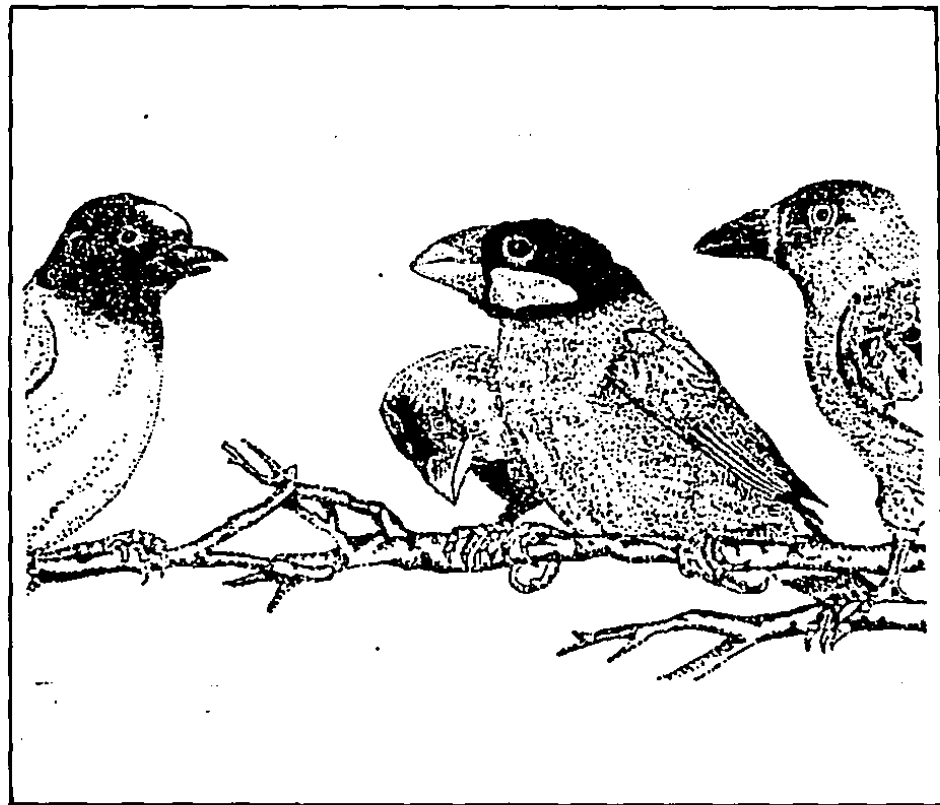


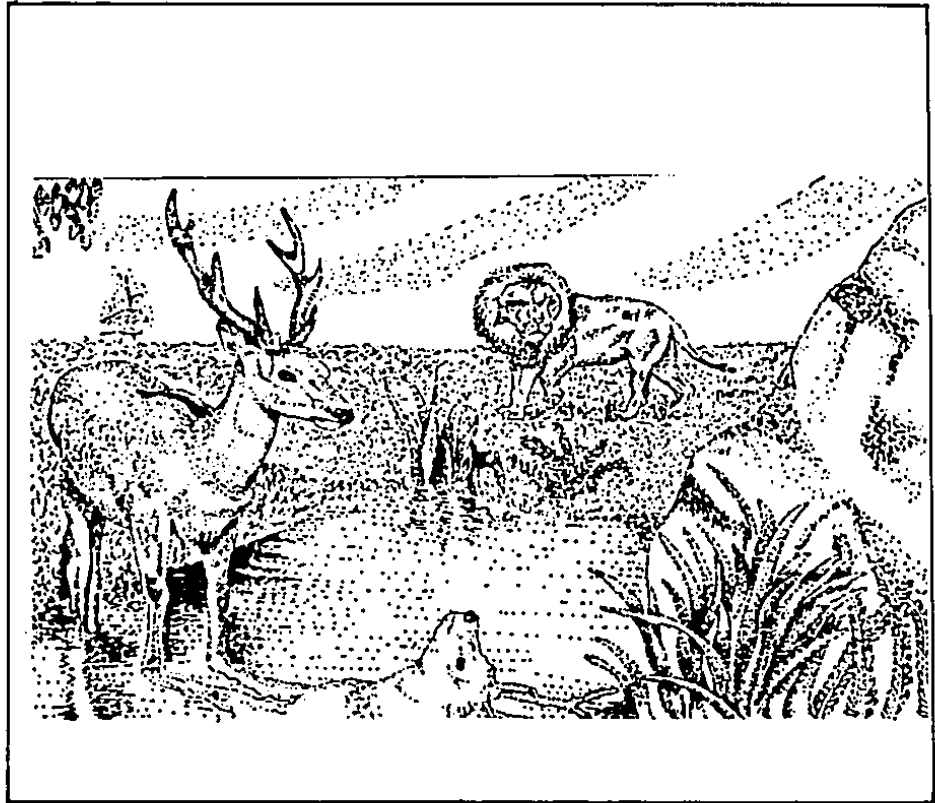


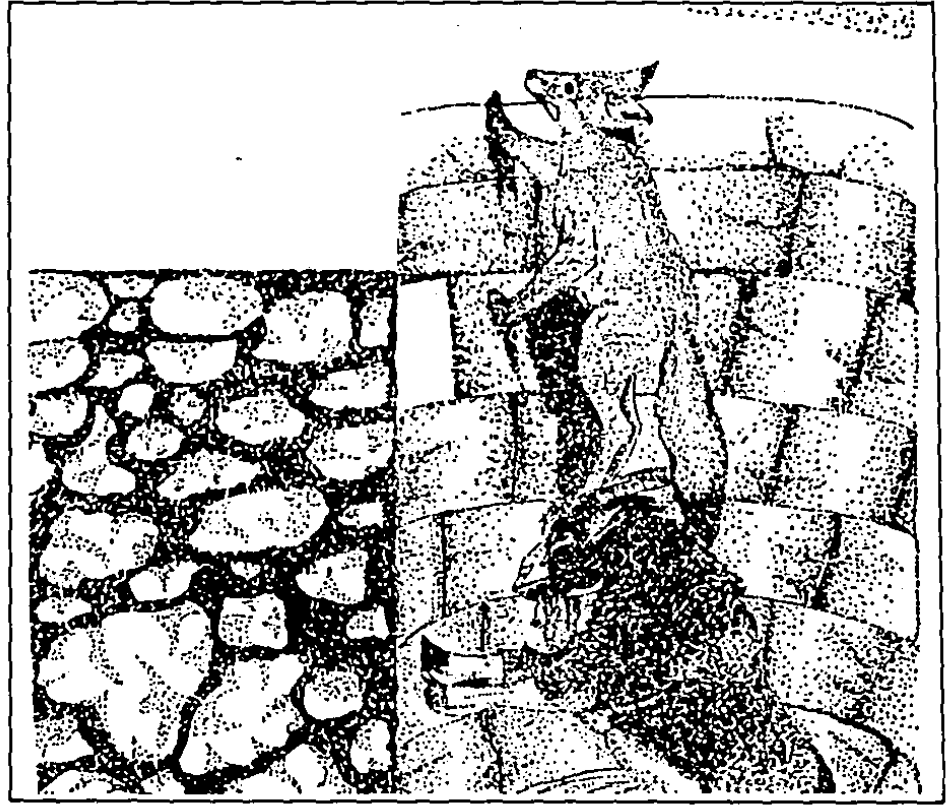
Bocetos:
Los bocetos realizados se fueron mejorando hasta cumplir con su objetivo que debe ser práctico y también llamativo buscando con esto atraer a los observadores hacia las ilustraciones.









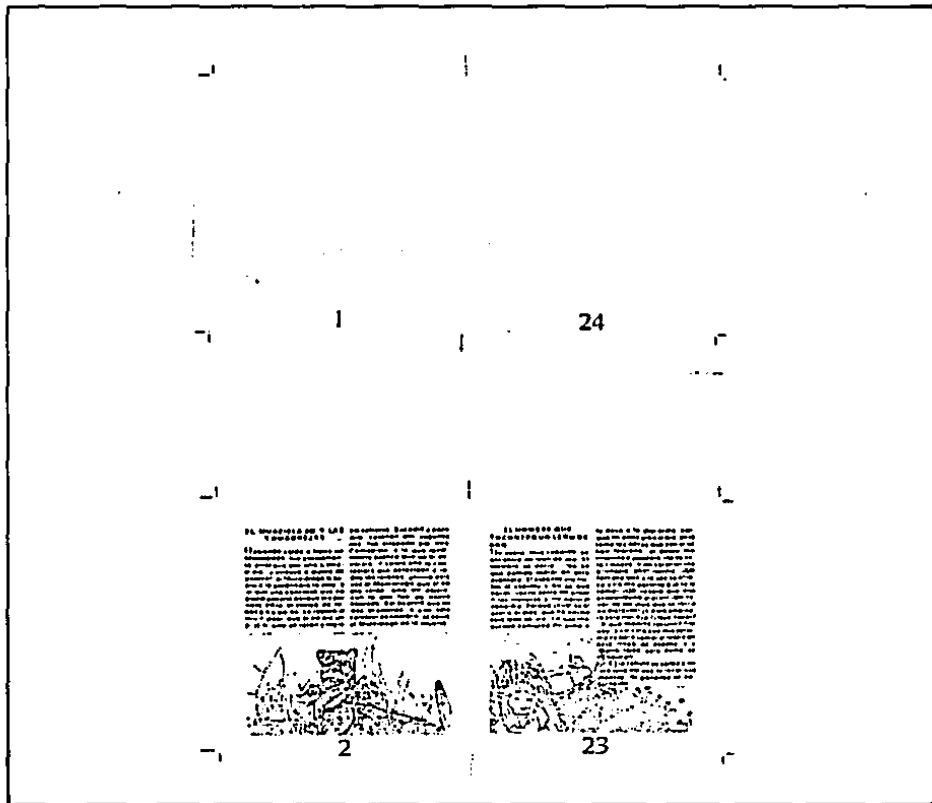


Ilustraciones:

En las ilustraciones, como ya sabemos, se utilizó la técnica del puntillismo porque esta técnica tiene un atractivo muy especial para todos, por esto mismo los niños como principales observadores de la misma, se sentirán atraídos por esta técnica que ofrece visualmente muchas ventajas al producir efectos muy especiales que los motivarán en la lectura y despertarán su interés.

En cuanto a los animalitos se hicieron más reales pues esto ampliará más su imaginación, puesto que las ilustraciones llevan una relación con el texto. Esta técnica del puntillismo es una forma de exponer lo que los niños quieren y la magia tan especial que Esopo dio a sus fábulas.

Las ilustraciones están manejadas en dos y tres módulos, en la parte inferior de la mitad de la página, para que visualmente puedan identificarse fácilmente, sea un diseño ordenado y para que no se haga cansada la lectura.



EL CANTO DE LOS ANTES

El canto de los antes es el canto de los que se van. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra.



22

EL CANTO DE LOS ANTES

El canto de los antes es el canto de los que se van. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra.



3

EL CANTO DE LOS ANTES

El canto de los antes es el canto de los que se van. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra.



4

EL CANTO DE LOS ANTES

El canto de los antes es el canto de los que se van. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra. Es el canto de los que se van a la guerra, a la guerra, a la guerra.



21

In un paesaggio con a fianco
 un albero, un cavallo e un
 uomo. Il cavallo è di colore
 scuro, l'uomo è di colore
 chiaro.



20

Nel paesaggio con a fianco
 un albero, un cavallo e un
 uomo. Il cavallo è di colore
 scuro, l'uomo è di colore
 chiaro.



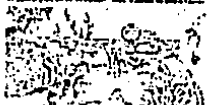
5

In un paesaggio con a fianco
 un albero, un cavallo e un
 uomo. Il cavallo è di colore
 scuro, l'uomo è di colore
 chiaro.



6

In un paesaggio con a fianco
 un albero, un cavallo e un
 uomo. Il cavallo è di colore
 scuro, l'uomo è di colore
 chiaro.



19



Una donna che viene
in un campo di
coltura per
lavorare. È
una donna
che viene
in un campo
di coltura
per lavorare.



18

Una donna che viene
in un campo di
coltura per
lavorare. È
una donna
che viene
in un campo
di coltura
per lavorare.



7

LA DONNA E IL FEMO
Una donna che viene
in un campo di
coltura per
lavorare. È
una donna
che viene
in un campo
di coltura
per lavorare.



8

IL LORO E IL FEMO
Una donna che viene
in un campo di
coltura per
lavorare. È
una donna
che viene
in un campo
di coltura
per lavorare.

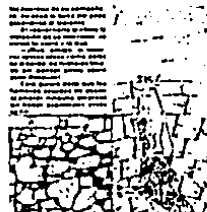


17

16



16



9

LA URSINA E IL CINGHIALE

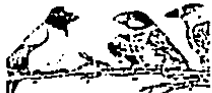
Una volta, quando ancora regnava il re, si diceva che il cinghiale era un animale che si nutriva di erbe e di foglie, e che si muoveva in gruppo. Si diceva anche che il cinghiale era un animale che si nutriva di erbe e di foglie, e che si muoveva in gruppo. Si diceva anche che il cinghiale era un animale che si nutriva di erbe e di foglie, e che si muoveva in gruppo.



10

LA COLONNINA E L'UCCO

Una volta, quando ancora regnava il re, si diceva che l'ucco era un animale che si nutriva di erbe e di foglie, e che si muoveva in gruppo. Si diceva anche che l'ucco era un animale che si nutriva di erbe e di foglie, e che si muoveva in gruppo. Si diceva anche che l'ucco era un animale che si nutriva di erbe e di foglie, e che si muoveva in gruppo.



15

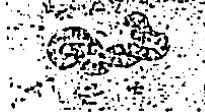
14

Il primo dei due è un
 cane di razza, di nome
 "Bobby", che vive con
 i suoi padroni in città.
 Il secondo è un cane
 di razza, di nome "Bobby",
 che vive con i suoi padroni
 in città.



14

Il primo dei due è un
 cane di razza, di nome
 "Bobby", che vive con
 i suoi padroni in città.
 Il secondo è un cane
 di razza, di nome "Bobby",
 che vive con i suoi padroni
 in città.



11

12

Il primo dei due è un
 cane di razza, di nome
 "Bobby", che vive con
 i suoi padroni in città.
 Il secondo è un cane
 di razza, di nome "Bobby",
 che vive con i suoi padroni
 in città.



12

13

Il primo dei due è un
 cane di razza, di nome
 "Bobby", che vive con
 i suoi padroni in città.
 Il secondo è un cane
 di razza, di nome "Bobby",
 che vive con i suoi padroni
 in città.



13

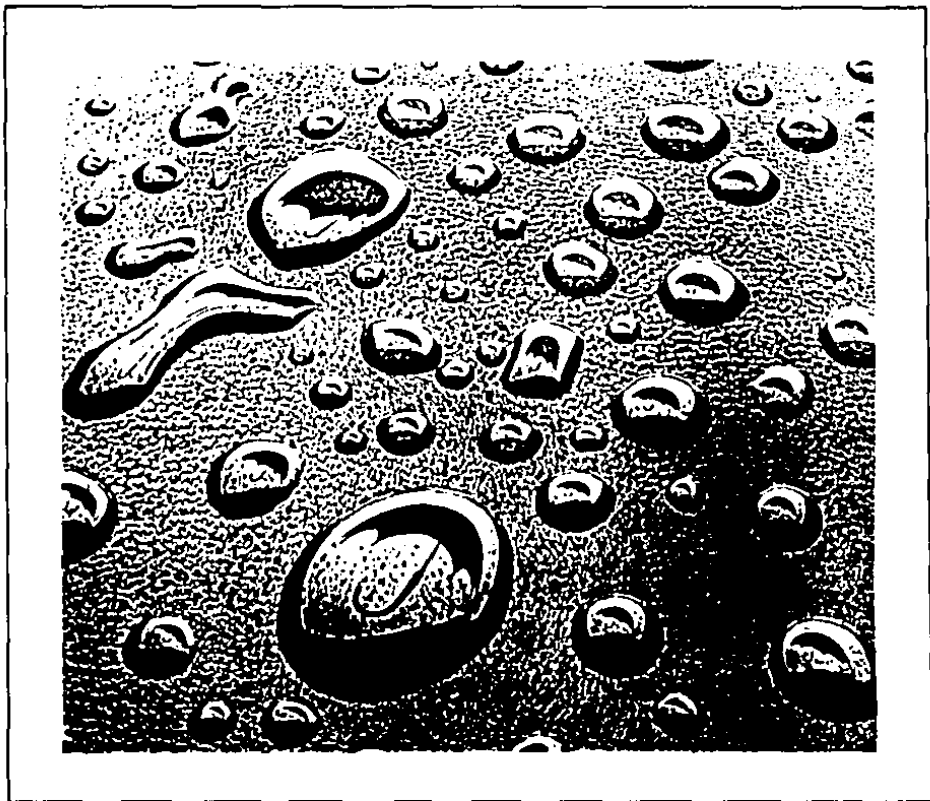
CONCLUSION

Las técnicas de ilustración no únicamente nos ofrecen un puro atractivo visual, sino una extensa gama de opciones de aplicación en diversos temas.

La ilustración se puede aplicar a variados temas y a distintos públicos buscando que les resulte atractiva.

En el caso del público infantil ellos, al abrir un libro buscan algo que les ofrezca ampliar su imaginación en ese momento, algo motivante, algo que les comunique eso que el escritor ha intentado transmitir y que ha tratado de lograr por medio de imágenes y texto en su obra.

El principal interés al realizar este trabajo fue precisamente el de transmitir las bellas narraciones de las fábulas de Esopo respaldadas visualmente con ilustraciones que comuniquen algo de la magia de sus fábulas. Buscando ese efecto especial para el agrado de los niños encontré en la técnica del puntillismo una forma de exponer lo que los niños quieren ver, y con estos contrastes atenuados logré imprimir la fantasía y magia tan especial que Esopo dio a sus fábulas.





BIBLIOGRAFIA

DISEÑO: HISTORIA EN IMAGENES.

HERMAN BLUME

HAGA USTED MISMO SU DISEÑO GRAFICO.

HERMAN BLUME, MADRID.

GUIA COMPLETA DE ILUSTRACION Y DISEÑO.

TERENCE DALEY.

DISEÑO ARTE Y FUNCTION

JESUS SOLANAS DOROS

FABULISTAS CELEBRES

J. JESUS OVEJERO

LA LITERATURA UNIVERSAL A TRAVES DE AUTORES SELECTOS.

MARIA EDMEE ALVAREZ

CIENCIA DEL LENGUAJE Y ARTE DEL ESTILO.

MARTIN ALONSO

EL COMIC ES ALGO SERIO

CARLOS MONSIVAIS

SEMINARIO SOBRE EDICION DE LIBROS INFANTILES Y JUVENILES.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LAS SESIONES SOBRE EDICION DE LIBROS INFANTILES Y JUVENILES.

DIBUJANDO CUBIERTAS DE LIBROS.

PASTECCA

FABULAS DE ESOP

TRAD. CLARA CAMPOAMOR

EL TESORO DE LA JUVENTUD

C.H. SIMONDS COMPANY, IMPRESORES BOSTON, U.S.A.

LAS BEILAS ARTES

VOL. 4 EDITORIAL CUMBRE S.A., MEXICO 1981.

OBRAS SELECTAS

EDITORIAL DEL VALLE DE MEXICO, 1976.

MARIO MARTINEZ