



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS  
PROFESIONALES «ACATLÁN»

**BEBE MI SANGRE**

DISEÑO DE ILUSTRACIONES PARA EL TEXTO HOMÓNIMO  
DE RICHARD MATHESON

TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE  
LIC. DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA  
ROXEL BARROSO RAMOS



ASESOR: ALFREDO LÓPEZ ESTRADA



**TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN**

DICIEMBRE 1999

272627

4  
2ej



Universidad Nacional  
Autónoma de México

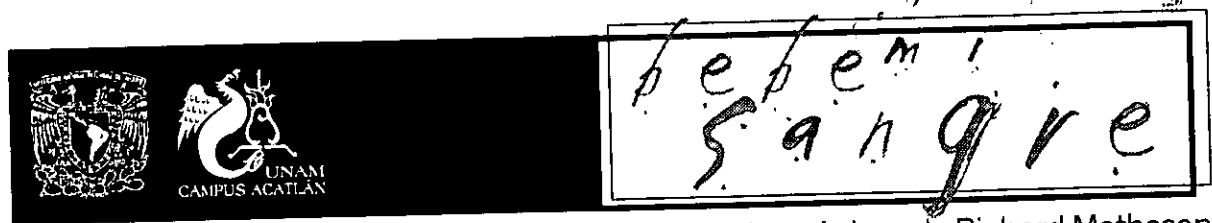


**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta 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.



Diseño de ilustraciones para el texto homónimo de Richard Matheson

Universidad Nacional Autónoma de México. Campus Acatlán.

Tesis que para obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico, presenta.

Roxel Barroso Ramos.

7

MÉXICO - 1999

Agradecimientos.

pede mi  
Sana qre

GRACIAS A MI FAMILIA...  
...POR SERLO

MI MAS PROFUNDO RESPETO PARA: DR. VICENTE QUIRARTE, ASESOR  
D.G. ALFREDO LOPEZ, D.G. LAURA ESPINOSA Y EL H. CUERPO DE SINODOS,  
MTRO. GERARDO HERNANDEZ MAYER, MARIO F. MERINO, LIC. ELIZABETH  
SKINFILL, CARLOS Y ANEL, RAFAEL NOGUEROLA, MARIO CRUZ, KARLA  
CHAVEZ, ERICK ARELLANO, MITZI NIETO, OSVALDO (LOBO) CORTEZ, GEN  
94, EAP CREW

Memoria  
de  
la  
Vida  
de  
la  
Mujer

2

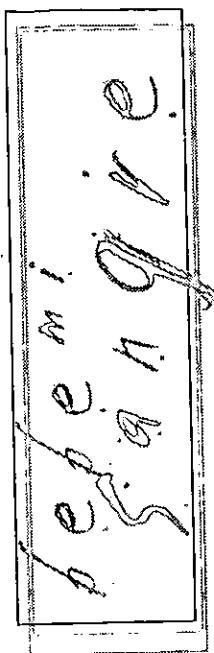


permanere

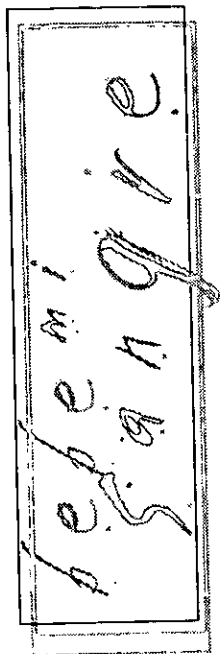
.

*«Estaba escrito que debía permanecer  
fiel a la pesadilla de mi propia elección.»*

JOSEPH CONRAD -EL CORAZON DE LAS TINIEBLAS-



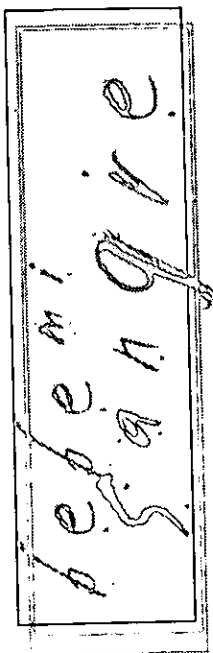
Introducción.	8
<b>1 Acerca del Diseño de Ilustraciones.</b>	9
1.1 Concepto de ilustración.	10
1.1.1 Terrenos que aborda la ilustración.	11
1.1.2 La ilustración editorial.	12
1.2 Materiales para el diseño de ilustraciones.	14
1.2.1 Grafito y Carbón.	15
1.2.2 Lápices de Color y Rotuladores.	15
1.2.3 Tintas y Acuarelas.	16
1.2.4 Acrílico y Gouache.	16
1.2.5 Óleo y Pastel.	17
1.2.6 Mixtas.	17
1.2.7 Soportes.	18
1.3 Herramientas para el diseño de ilustraciones.	20
1.3.1 Uso directo de pigmentos.	20
1.3.2 Plumasy pinceles.	20
1.3.3 Espátulas.	22
1.3.4 Instrumentos de montaje.	22
1.3.5 Elementos de experimentación.	24
1.3.6 Medios mecánicos.	24
1.3.7 Medios cibernéticos.	26
1.4 Composición plástica para el diseño de ilustraciones.	27
1.4.1 De la forma.	28



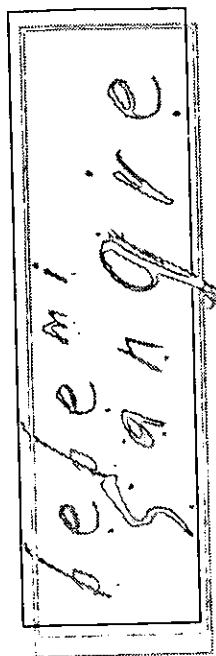
1.4.2 Elementos básicos de la composición.	29
1.4.3 Del espacio.	31
1.4.4 Tipos de composición.	32
1.4.5 Leyes básicas de la composición.	33
1.4.6 Tensiones constructivas.	36
1.5 Color.	39
1.6 Elementos semióticos empleados en ilustración.	41
1.6.1 Definición de Semiótica.	42
1.6.2 Connotación y Denotación.	44
1.6.3 Figuras retóricas.	44
1.6.4 Los límites de la interpretación.	47
<b>2 Acerca del Vampiro y del Autor .</b>	49
2.1 Vampiros...	51
2.1.1 El mito y la ficción.	52
2.2 El origen del mito.	53
2.3 Vampiros a través de diferentes culturas.	54
2.4 Del Vampiro Esloveno al Vampiro Americano.	57
2.4.1 Drácula.	60
2.4.2 Otros personajes.	61
2.5 La naturaleza del vampiro.	64
2.5.1 El vampiro de Vampire The Masquerade.	67
2.5.2 El entorno de la figura vampírica actual.	70
2.6 Richard Matheson.	72
2.6.1 Breve bibliografía y filmografía del Autor.	72
2.6.2 Tendencias del Autor respecto a su obra.	73







<b>CAPITULO 3 Acerca del Caso Práctico.</b>	76
3.1 Análisis general del texto	78
3.1.1 Sinópsis	79
3.1.2 Esquema de la estructura del cuento analizado.	80
3.2 Conceptualización.	80
3.3 Bocetos de primer generación.	82
3.4 Documentación (Caracterización de personajes).	100
3.5 Optimización de ideas gráficas.	105
3.6 Pruebas técnicas y de color.	114
3.7 Originales.	121
3.8 Registro.	130
3.9 Archivo.	131
Conclusión.	137
Bibliografía.	138



Cuando por primera vez se publicó *Bebe mi sangre* en el *Nostromo*<sup>1</sup>, muy pocos asiduos a la literatura macabra habrían de visionar la lucidez que el mito del vampiro conseguiría pocos años después, concretamente a principios de 1997 cuando nos permitimos atender los valores del universo vampírico y a sus habitantes originales para intentar replantearlo y posmodernizarlo.

Toda esta cruzada intelectual no tendría mas provecho que hacer una detallada disección del vampiro clásico, mas por fortuna la mirada en esta ocasión también convoca a la fantasía, y es ahí donde textos como éste, de Matheson, nos conceden tal replanteamiento de una manera mas formal permitiéndonos así, navegar objetivamente en los terrenos de su propia subjetividad.

<sup>1</sup> *Suplemento Cultural Nostromo*, Periódico Siglo XXI, Guadalajara Jal. 1993

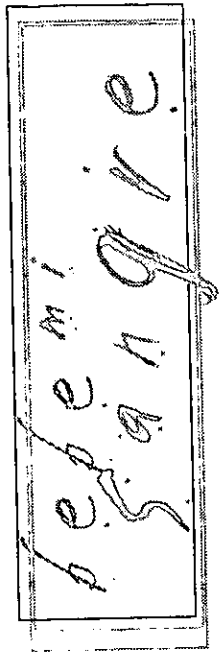
<sup>2</sup> Vicente Quirarte. Nota al texto de *Bebe mi sangre*.

Precisando, el cuento *Bebe mi sangre*, escrito con las frases breves y concisas que caracterizan el estilo literario del autor, permite generar imágenes que redactan visualmente la continuidad de la historia, así como la *sintaxis dislocada y reiterativa propia de la cosmovisión infantil*<sup>2</sup> hace considerar figuras que ambienten la escena, modelos mentales, que deben traducirse en ilustraciones de índole material, asunto principal de este proyecto, concluyendo a fin con un texto ilustrado que reafirme y complemente el texto, al tiempo que se resuelva una propuesta gráfica novedosa e interesante. A nivel mercantil, el producto es una aportación cultural a la conmemoración de la primer centuria de *Drácula* de Bram Stoker, novela angular de la tradición vampírica, abriéndose ésta celebración también a la leyenda del vampiro que aún, y desde siempre se recrea en el frágil espíritu humano.

pepe  
mi  
panque

,

1 Acerca del diseño de ilustraciones.



Los medios visuales han sido factor angular en el desarrollo de nuestra especie, además de alumbrar el sendero de la evolución racional, motivan el desarrollo de la sensibilidad espiritual. El ambiente donde la sociedad está inmersa, está saturado de imágenes que cumplen eficazmente un propósito de comunicación.

*Conocer las imágenes que nos rodean equivale a ampliar las posibilidades de contactos con la realidad; equivale a ver y comprender más<sup>1</sup>. Es por ello que el conocer mas aspectos de una misma cosa implica el apreciarla y comprenderla mejor desde diversos aspectos y bajo diversos puntos de vista.*

<sup>1</sup> Munari, Bruno  
Diseño y  
comunicación visual  
p.22

El empleo de una imagen como ilustración ha sido desde siempre un engranaje significativo en el desarrollo de los seres humanos, por un lado se pretende catalogar a esta actividad en los terrenos del arte, otros arguyen que es solo un instrumento de comunicación, mas sin duda alguna, es una actividad, tan social y productiva como cualquiera cuyo objetivo elemental es decorar, explicar y/o documentar, redimensionando las palabras de muchos autores, y proporcionar entrañables identidades a envases y productos con los que tenemos diario contacto.

Una ilustración bien lograda, hace que el tópico al que atendemos cobre vida. Acorde a Coyler, El tema no

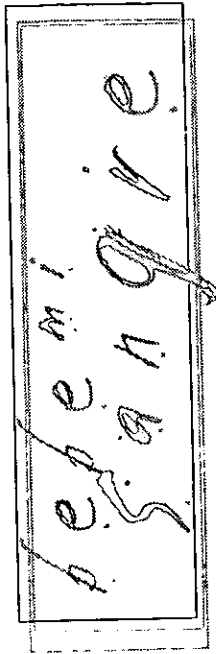
## 1 Acerca del diseño de ilustraciones.

Este capítulo está expresamente destinado para recordar, conocer y precisar los tópicos mas empleados en el diseño de las ilustraciones, así como también concretar elementos que permitan desarrollar nuestro proyecto de la mejor manera posible, de antemano se advierte al lector que no es un manual completo de todas las técnicas, metodos, materiales, o teorías conocidos en el terreno de la ilustración y tanto menos del fascinante e inconmensurable universo que comprende el diseño gráfico, pero sí pretende ser un útil material de remision a los conceptos primales que se retoman posteriormente en este proyecto en particular.

### 1.1 Concepto de ilustración.

debe limitar nunca la forma en que funcionan el diseño y la ilustración, mientras sean apropiados y exista una lógica detrás de lo que se hace, no hay mas fronteras para el trabajo del ilustrador que su propia imaginación y creatividad. Coyler también propone que en condiciones óptimas la composición texto-imagen esta concebida de tal forma que el lector no debe darse cuenta si es el diseño el que ha sido concebido para complementar la ilustración o viceversa, por lo que la fusión de ambos entes debe presentar un conjunto armónico y coherente.

En propia voz, de entre los medios visuales y de expresión gráfica conocidos, la ilustración es la más común y



difundida de las diversas 'artes', la más aguda y dinámica, porque habla en un lenguaje del momento y exalta sensaciones y sentimientos en todo tipo de público. Eugene Arnold la concibe como la expresión más vital del arte moderno, pues concreta su función de manera rápida y con un fin consciente y objetivo y lo denomina un arte que no esta para coleccionistas ni museos, sino que se desenvuelve como una forma activa.

*La ilustración habla del lenguaje del pueblo, de éste extrae su gran calor humano, sus sucesos, historias y fantasías y a el los devuelve transformados por la magia del arte, para su deleite, saber, mejoramiento y beneficio*<sup>2</sup>. El éxito de la ilustración, depende en gran parte de la habilidad del ejecutor, sin embargo esta actividad no es solo un ejercicio técnico, sino una emotiva forma de expresión.

El termino dibujante es limitado y poco ajustado a la extensión y variedad de las funciones de un ilustrador,

éste ultimo puede manejar con soltura la mayor parte de las herramientas y materiales propios del artista plástico, la mayor parte de los nuevos estilos estéticos y hasta lo mas atrevido y excéntrico. El contraste mas marcado entre el ilustrador y el pintor lo conforman las restricciones. Mientras que el ilustrador tiene las más variadas limitaciones, impuestas por el cliente, el producto y las preferencias de los consumidores o las restricciones de la forma de reproducción; el artista plástico no encuentra más que las que le impone su propio juicio. Este simple hecho implica también otras diferencias sobre todo en términos técnicos de realización.

Pero la ilustración no tiene por que ser un desabrido sustituto de la fotografía que proporcione una versión artesanal de una imagen, sino que pese a las limitaciones que le son impuestas, debe reproporcionar con nuevas expectativas al articulo o producto en el que se aplique.

### 1.1.1 Terrenos que aborda la ilustración.

<sup>2</sup> Arnold, Eugene  
Técnicas de la  
ilustración. p.6

Actualmente los ilustradores encuentran en su medio las mas variadas formas de expresión y desenvolvimiento, que involucran todas las variedades estilísticas contemporáneas. Las posibilidades creativas dentro de la ilustración son ilimitadas; en algunos casos despreocupada de la realidad la imaginación se permite recrear escenas y evocar atmósferas donde la buena ejecución determina los resultados.

Por ser el campo de la ilustración tan complejo, son pocos sus ejecutores que han logrado con éxito ser eficientes en todas sus ramas, Eugene Arnold, muy a su manera, divide de dos formas, el campo de la ilustración. Por un lado se encuentran las ilustraciones de figuras

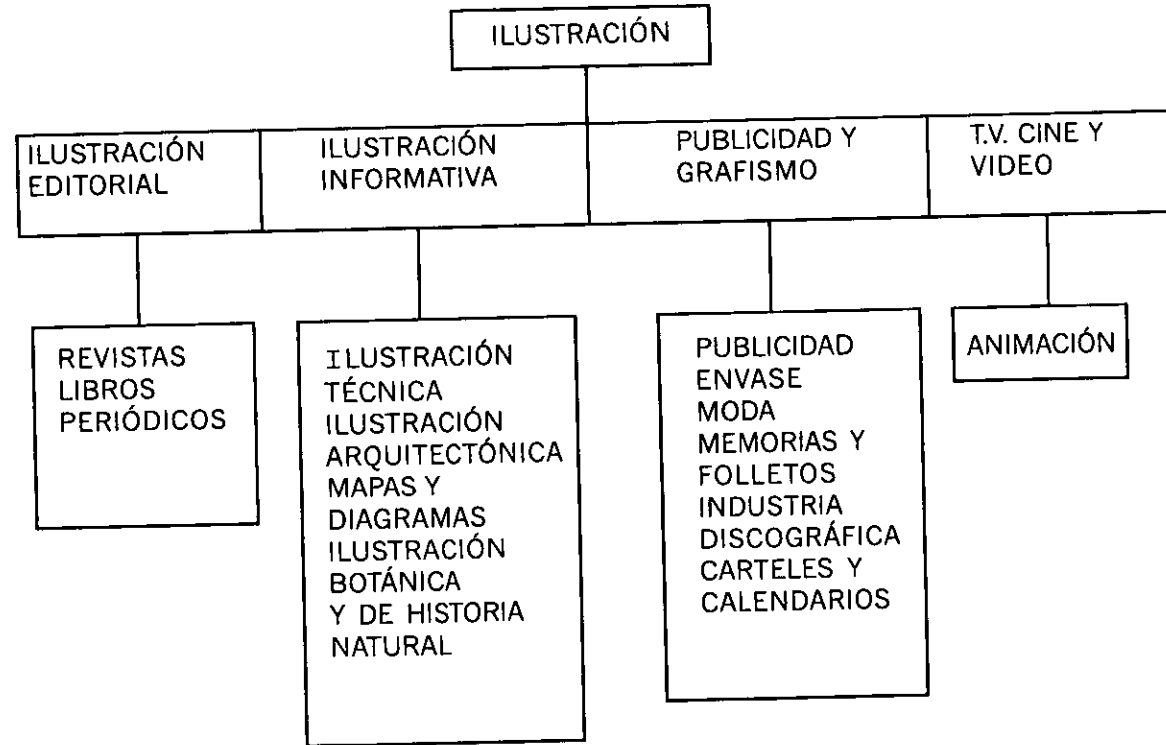
humanas, las de temas infantiles, de animales, paisajes exteriores o interiores, asuntos técnicos y científicos, deportes, espectáculos etc.. así como los rotulistas, aerografistas y dibujantes de maquinaria. A su vez, y por el otro lado divide el campo de la ilustración en ilustración editorial, publicitaria, y comercial.

En la primera de éstas subdivisiones se comprenden las portadas e interiores para novelas, historias, cuentos, asuntos infantiles, didácticos y técnicos, discos, dibujos de modas, y ediciones de lujo. La segunda comprende la producción de toda clase de anuncios para prensa, cine, barda, vehículos, telones, escaparates. Bajo una tercer subdivisión podemos encontrar la confección de

pepe mi  
S. A. N. G. I. R. E.

catálogos, elementos de propaganda, presentación de productos, tarjetas, folletos, marcas, membretes y rótulos. La estructura del libro de Martin Coyler *Como encargar ilustraciones*, habilita a sintetizar todos los

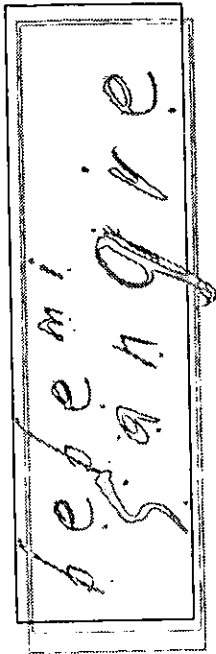
tópicos que toca a lo largo de la publicación, permitiendo así construir el siguiente cuadro organizado y coherente que comprenda las ramas esenciales de la ilustración en base a su desarrollo en los medios.



### 1.1.2 La ilustración editorial.

El objetivo de la ilustración editorial es acompañar artículos temáticos, comentar noticias o evocar el contenido de un libro, esta rama tiene como puntos principales el que la imagen no está presentada en forma directa para comercializar o promocionar un producto, sino que hace uso de lo fantástico para reforzar y atender de la mejor manera el texto redactado

al que acompaña. Por supuesto existen campos en que esta distinción se diluye (como podrían ser las cubiertas para publicaciones de gran demanda y por tanto de gran tiraje), pero por lo común la ilustración enfocada a lo editorial tiende a estar relacionada con la difusión de conceptos específicos. Es un territorio en el que se han generado algunas de las ilustraciones más innovadoras



y experimentales, sobre todo en las cubiertas y sobrecubiertas de libros, siendo la edición un campo apasionante, puesto que el ilustrador debe componer una obra que no solo sea coherente con el asunto del libro, sino también se integre con la tipografía básica que indica el título y el autor. De hecho algunos de los directores editoriales consideran que la parte tipográfica es más importante que la parte gráfica en un texto y se conforman con la resolución pulcra de un trabajo sencillo y directo.

El trabajo del ilustrador empieza analizando el texto lo mas detenidamente posible, este punto pudiese parecer obvio, mas es de vital importancia estar conscientes hasta del mas mínimo detalle con respecto al texto que se ilustra, pues estos son los elementos que determinan una excelente resolución en el sentido conceptual de un trabajo.

Algunos jefes editoriales involucran al autor del texto para concebir un resultado lo más cercano a la visión tanto del autor como del editor y coherente a movimientos de mercadeo y publicidad. Cuando se debe complementar un trabajo ya establecido, como pudiese ser la cubierta de un libro, del cual ya tenemos las ilustraciones interiores, se debe tomar en cuenta el estilo, grado icónico y técnica anteriormente usados, sobre todo por los factores de reconocimiento, y de unificación.

Las revistas, son la principal fuente de empleo para ilustradores, el tipo de obra que se encarga tiende a definir el estilo estético del momento, debido a la gran cantidad de trabajo generado y al hecho de que es en extremo vigente, pero sobre todo por la gran variedad de temática que le es posible abordar.

Las revistas han sido por tradición un foro de artistas; y gracias a los resultados gráficos que registran, los ilustradores encuentran en ellas una fuente de

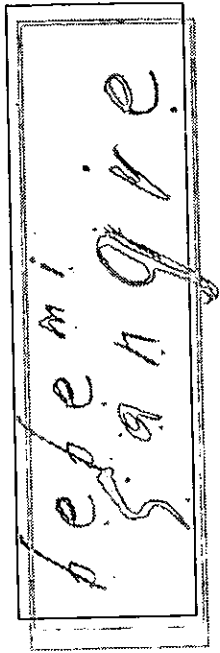
retroalimentación e inspiración constante, logrando así estar actualizados con respecto a las técnicas y estilos que desarrollan sus colegas.

La ilustración de los periódicos tiene antecedentes importantes, sobre todo en el terreno humorístico del dibujo, los dibujantes abocados a prensa por lo común laboran en las oficinas del periódico, donde las ideas casi siempre son generadas por el ilustrador a partir de las sugerencias del editor y sus adjuntos. En periódicos norteamericanos las tiras de fama internacional tienden a ser compradas por el periódico, aunque cada vez más a menudo los editores buscan y desarrollan talentos en esta área.

En el plano nacional las tiras cómicas publicadas se dividen en dos vertientes, las clásicas, ya sean nacionales o extranjeras que por lo común son muy económicas para los periódicos y las alternativas, que comprenden dibujantes poco conocidos, pero muy propositivos que con el tiempo adquieren renombre gracias a éste trabajo, con tiras netamente nacionales de tópicos urbanos y socio-críticos.

La ilustración en el terreno de las historietas, en algunos países es ampliamente productivo. Tómese en cuenta que *de todos los libros que se publican en Japón el 90% son de historieta*,<sup>3</sup> creadas para las más diversas audiencias. Este medio, cada vez más revalorizado, crece tanto en calidad como en diversidad gracias a sus ilustradores y escritores, el poder narrativo que encierra en sus páginas, así como las infinitas posibilidades de recrear sus escenas es un campo que no se había tomado en cuenta, puesto que se consideraba un medio estrictamente para público infantil, aunque actualmente, es posible encontrar desde inocentes historias ilustradas de la manera más convencional hasta novelas gráficas, ilustradas con una calidad semejante a piezas maestras del arte plástico.

<sup>3</sup> FUENTE: Pro  
Comic No.2  
Octubre, 1996  
Boletín Informativo.



Habitualmente la mayor parte de las revistas las conforman un equipo establecido, que mantiene una manera definida de hacer su trabajo.

Finalmente un factor vital en la ilustración es que los ejecutores de éstas deben graduar su trabajo al nivel

Todo ilustrador necesita de dos elementos básicos para poder generar una ilustración, el soporte, y el pigmento. Por lo que un buen ilustrador debe poseer la habilidad de manejar y controlar a la perfección éstos, ya sea en una o varias de sus modalidades, de tal forma que se adecúen a cada fase de su trabajo.

Consideremos a; el material, herramienta, técnica y tratamiento, como los 4 elementos fundamentales para que una ilustración sea realizada con éxito.

**MATERIAL:** es todo aquel elemento que, como pigmento o soporte permite definir la forma que se está diseñando.

**HERRAMIENTA:** es el artefacto que permite el manejo práctico del material dependiendo del resultado que se desea, considérese incluso el sentido del tacto.

**TÉCNICA:** es el conjunto de normas básicas que establecen la relación correcta entre materiales y herramientas para un resultado óptimo.

**TRATAMIENTO:** es una o más reglas específicas que también establecen la relación entre materiales y herramientas, pero para un resultado ya previsto, en éste apartado es conveniente considerar que a la

adecuado, dibujando o pintando de forma que interese al público al que está dirigida la publicación, también vale la pena aconsejar que si la publicación nos lo permite, los dibujos tienen que ser reutilizados en ediciones extranjeras.

## 1.2 Materiales para el diseño de ilustraciones.

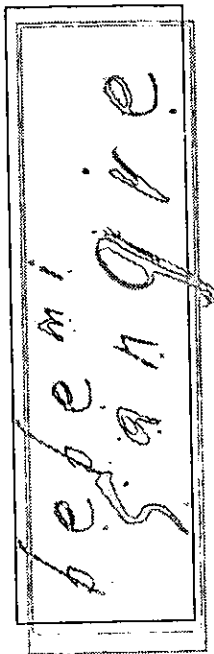
relación entre materiales y herramientas, suelen sumarse elementos externos que afectan a los tratamientos tradicionales, para obtener un resultado nuevo y singular.

A través de la historia, se han generado infinidad de materiales en las diferentes etapas históricas del ser humano, creados para satisfacer y optimizar los procesos ilustrativos. Actualmente se puede ilustrar una imagen de la forma menos imaginada, y así crear efectos visuales que tiempo antes hubieran sido imposibles de realizar, todo esto para una mejor comprensión del mensaje que se figura.

Pero, los buenos elementos de trabajo son factores de resultado en la ejecución. Por mucha que sea la maestría del ilustrador nunca podrá obtener un buen acabado si se hace uso de materiales deficientes o de instrumentos de baja calidad. Cuando se tiene seguridad en el material y está familiarizado con éste por una práctica constante, puede despreocuparse de él y concretar toda su atención en la obra. *Usense siempre elementos buenos porque éstos son los que dan una buena sensación de calidad y cualidad en la obra y los que mejor obedecen a la facultad técnica<sup>4</sup>*

<sup>4</sup>Arnold, Eugene  
Técnicas de la  
ilustración. p.8





Los lápices hechos de grafito son un elemento fundamental para el trabajo del ilustrador, son los de mayor uso para apuntes, bocetos, proyectos y trazado general en los dibujos. Los lápices se distinguen por grados de diferente dureza; los graduados en B son blandos y los graduados en H son duros, y el punto intermedio entre estas gradaciones es el HB o F de una dureza standard. La punta es afilada en forma de cono dejando la mina por lo menos de 3mm de largo. Siempre conviene tener más de dos lápices de diferente graduación, puesto que los duros podrán ser usados para valores claros y contornos o trazos finos, los blandos y más suaves para valores oscuros y líneas muy vigorosas.

Además de una gran variedad de lápices existen portaminas de diferentes calibres. La goma de borrar es un instrumento aunado siempre al lápiz, puesto que

ésta permite corregir errores, e incluso es útil para acabados en nuestra ilustración. El sacapuntas, o en su caso una cuchilla y una lija, son elementos imprescindibles, ya que mantienen afilado el lápiz. En el caso de los portaminas existen los afilaminas, semejante al sacapuntas pero en diferente instrumento.

Los lápices y barras de carbón se fabrican generalmente en grados similares al del grafito, éstos se utilizan comúnmente para sombrear o valorar en grises. Para hacer más suave éste efecto se utiliza un rollito de papel con punta en ambos extremos 'esfumino' con el que se aplica o extiende el pigmento pulverizado dándonos un acabado más sutil en nuestra ilustración. En esta clasificación podemos incluir a la sanguina, y las muy utilizadas *Barritas Conté*. Ambos medios recrean tonos clásicos y tradicionales que se adecuan a una gran variedad de tópicos.

### 1.2.2 Lápices de color y Rotuladores

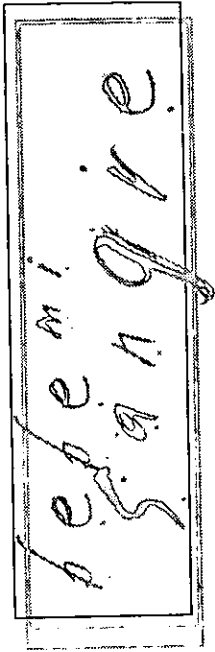
<sup>5</sup> Mulherin, Jenny  
Técnicas de  
presentación para  
el artista gráfico,  
p.58

Los colores de madera al igual que los rotuladores son un medio muy versátil y fácil de usar, los hay de tres tipos principales: de mina gruesa y relativamente blanda; de mina dura, que se emplean para trabajos detallados y dibujos pequeños, y los acuarelables, que se pueden usar como lápices ordinarios o en combinación con el agua, ofreciendo un efecto similar al de la acuarela.

Los lápices de colores consiguen crear efectos tonales de gran sutileza. Algunos lápices sirven también para trabajar sobre superficies de madera o tela además de las superficies de dibujo ordinarias<sup>5</sup>, los lápices de colores son

ideales para imitar los valores cromáticos reales de una ilustración sin necesidad de aplicar medios complejos gracias a su amplia gama de colores.

Los rotuladores, mejor conocidos como *Acuacolor*, son muy populares y ampliamente usados, tanto para una pieza final, como para dar color a apuntes y bocetos. Son mucho más cómodos que la acuarela o el gouache, los rotuladores permiten trabajar con rapidez, no es preciso rellenarlos ni mezclarlos y se fabrican en una gran variedad de puntas y los principales fabricantes de rotuladores ofrecen más de 200 tonos, que combinan con los papeles, películas y tintas de impresión, la razón



de no incluirlos en materiales base agua es que si bien, los rotuladores más usados son los de agua, también los hay base alcohol y solventes, estos últimos con la particularidad de ser permanentes o para superficies

Los pigmentos más útiles en las técnicas de la ilustración y de arte comercial son los diluibles ya que al pintar tienden a secar rápidamente, y cubren fácilmente grandes extensiones, además que tienen un gran poder de fijación. Los pigmentos base agua dan una gran calidad al trabajo de un ilustrador que las sabe aprovechar. Se distinguen éstas en dos ramas, las tintas y las acuarelas. Las primeras tienden a subdividirse, a su vez en tintas lavables, y tintas chinas y bolígrafos de tinta; la tinta lavable es la que comúnmente se utiliza para la pluma fuente, y puede utilizarse como aguada una vez que seca. Es uno de los estilos más tradicionales de ilustración; la pluma y la tinta nunca pasan de moda y los ilustradores consiguen hacerla apropiada para cada nueva generación.

La tinta china es la única que garantiza un negro absoluto, uniforme e indeleble, es decir no se borra. La tinta china preferentemente se utiliza para dibujo de alto contraste, o a línea, útil desde originales mecánicos, hasta dibujos de caricatura humorística. El bolígrafo aunque su uso no es muy común, permite una gran variedad de tratamientos en la imagen, su actuación se

<sup>6</sup> Mulherin, Jenny  
Técnicas de  
presentación para  
el artista gráfico.  
p.58

específicas.

El pigmento de los lápices de color conserva el sentido del *dibujo*, lo cual no sucede con el gouache o el pastel.

### 1.2.3 Tintas y Acuarelas.

limita a delinear formas y a detallar pequeños elementos en una imagen.

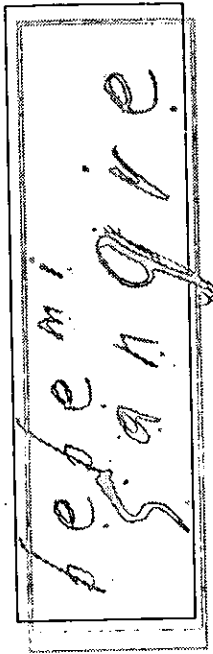
Las acuarelas por lo común se usan de forma tradicionalmente evocadora, aprovechando su calidad translúcida, creando así atmósferas adecuadas a escenas ligeras. Generalmente no es usada para trabajos de gran detalle.

La acuarela sobre papel es transparente y translúcida, *La acuarela suele combinarse con pluma o lápiz y se emplea normalmente para ilustraciones de libros y en la industria de la moda*<sup>6</sup>. Los colores de acuarela se presentan en tubos frascos y pastillas, la forma que más conviene es la de tubo, pues cuando éstos se tapan bien se conserva el color fresco y en buenas condiciones. Existen también los colores a la acuarela líquidos en recipientes de cristal, los cuales tras el secado resultan resistentes al agua. Por su tradición y escuela ambos materiales son aptos para una ilustración perfectamente acabada, o para bocetos y apuntes rápidos, es por ello que son tan populares en el terreno de la ilustración.

### 1.2.4 Acrílico y Gouache.

**E**l Gouache es el medio predilecto del diseñador, pues da un resultado satisfactoriamente limpio y se reproduce bien. Una vez mezclados los colores, es

posible aplicar muy fácilmente amplias capas de color brillantes de una manera uniforme sin que se aprecien las marcas del pincel. Si bien, los expertos gustan de



las acuarelas concentradas, tintas y pinturas acrílicas; el gouache es quizás el medio mas popular para trabajar con aerógrafo.

La diferencia primordial entre el acrílico y el gouache es que éste ultimo, a pesar de ofrecer una gran gama de colores, son poco permanentes por su base orgánica. En los últimos años tuvieron gran boga los colores gouache, pero éstos estan siendo actualmente desplazados por los acrílicos o polimerizados, *en los que son mezclados los mismos pigmentos que se emplean en el óleo y la acuarela tradicionales, pero aglutinados por una substancia plástica de resinas acrílicas o de vinilo, o de ambas, que se diluyen simplemente por agua o un médium acrílico.*<sup>7</sup>

<sup>7</sup> Arnold, Eugene  
*Técnicas de la  
ilustración*, p.12  
<sup>8</sup> *Ibid*, p.12

**E**n la actualidad, ambos elementos son usados en muy especiales ocasiones, puesto que las desventajas de estos materiales superan sus ventajas a nivel pragmático, y los resultados de estos medios ya pueden ser imitados de diversas formas. Con el óleo es posible realizar casi toda clase de retoques, y gracias a que permite trabajarse como un empaste muy dúctil, nos permite representar las mas ligeras variaciones de luz, los reflejos, la densidad y la transparencia de las sombras. El óleo, además ofrece una tradición muy valiosa, gracias a la gran calidad en sus acabados. Los colores al óleo se conservan en estado excelente du-

El acrílico es aún mas versátil. La gran ventaja de estos nuevos colores es que al secar la capa pintada queda una película impermeable, muy resistente y permanente y que con ellos pueden ser igualados y aún superados los resultados de las técnicas clásicas, puesto que se obtienen *las mismas transparencias que en acuarela, las opacidades del gouache y el temple y las calidades de consistencia densa y superdensa del óleo*<sup>8</sup>. Secan rápidamente, por lo que permiten superposiciones en un tiempo mínimo y no se cuartean, ni amarillean u oscurecen como aquellos en los que intervienen aceites. Pero, al usar elementos retardantes, la pintura secará a voluntad. Se pueden aplicar sobre casi cualquier superficie sólida preparada o no preparada, y no es necesario barnizar ni fijar al final.

#### 1.2.5 Oleo y Pastel.

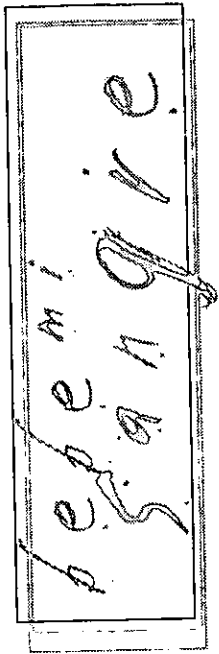
rante siglos, la maestría e inspiración de los grandes clásicos hacen de él, el elemento de mayor estimación en la creación plástica.

En cuanto al pastel, aunque sus acabados son muy propios, su principal desventaja es el medio de reproducción, pues solo los fijativos pueden proporcionar una *cierta* protección a la obra sin decrecentar su valor tonal. Generalmente si se desea imprimir se utiliza una diapositiva de gran formato de la obra realizada al pastel. O los medios informáticos, imitando la técnica, pueden solucionarnos el problema.

#### 1.2.6 Mixtas.

**L**as uniones de medios ofrecen muchas posibilidades expresivas, permiten ampliar el

espectro de calidades que proporciona una técnica aislada, pero es muy necesario conocer antes las



características de los medios que se pretenden combinar para saber si son o no compatibles. Consideremos como incompatibles a todas las uniones de materiales o herramientas distintos que terminan provocando deterioros en la obra, o herramientas de trabajo, ya sea por efecto de algún rechazo de origen químico o por un simple rechazo mecánico.

Es muy extenso definir cada posibilidad que la técnica mixta ofrece, por lo que podemos clasificar los materiales en dos grandes ramas, los materiales de base y los complementarios. Los primeros se aplican en principio como mancha, plasta, lavado, pulverizado,

desvanecido, etc.. Los segundos se emplean para definir detalles, acabados especiales y correcciones. Dependiendo de los materiales, se define que tratamiento, material o herramienta a otorgarles.

Es bien sabido que aun no existen limitantes que prohíban el uso de materiales, sean colorantes, pigmentos y soportes, que sean poco propios para el diseño o la ilustración. Mientras que nuestros resultados finales sean satisfactorios y nuestra hambre de experimentación se satisfaga, no debemos olvidar que, como reza un refrán, *el fin justifica los medios*.

### 1.2.7 Soportes.

Se debe tener presente a la hora de realizar una ilustración que, *existen diferentes clases de soportes, ya que las cualidades de cada uno se adaptarán mejor o peor a los instrumentos y pigmentos que se empleen*<sup>9</sup>, por convención el soporte más comúnmente empleado esta hecho de fibras de celulosa entre cruzada, presentada como papel o cartón. Estas superficies, gracias a su gran gama de estilos, permiten una gran diversidad de tratamientos.

La principal diferencia entre un papel y un cartón, es su grosor, los papeles deben por fuerza ser flexibles, y delgados, algunos pueden ser traslúcidos y otros pueden estar coloreados o degradados, se utilizan por lo común en montajes y collages.

Los cartones pueden ser rígidos o flexibles, los primeros son los soportes que se emplean mas comúnmente en ilustración, existen en una gran variedad de texturas y colores, pero los mas utilizados son blancos y lisos. Los rígidos se utilizan como bases para montaje o para

pigmentos que son muy densos o que requieren de mucha humedad.

Cuando una obra exige poca precisión, como estudios, bocetos, apuntes rápidos, o se busca una textura en especial, convendrá usar una lámina de grano grueso, de los cuales hay distintas variantes, desde los de menor grano, como el papel verjurado, hasta los de mas grano como el Fabriano, muy adecuado para la acuarela. Si se requiere una gran precisión en detalles, se debe emplear una de grano muy fino, o imperceptible, como el Bristol o la Opalina, o las satinadas.

También existen superficies plásticas como el acetato y el estireno, o de tela como los lienzos para pintura al óleo. Día a día surgen nuevos tipos de papeles y soportes y es casi imposible enumerar cada uno de ellos, Magnus en su *Manual para dibujantes e ilustradores* hace referencia a diversos tipos de soportes básicos, para formar el siguiente cuadro sinóptico en base a usos y características.

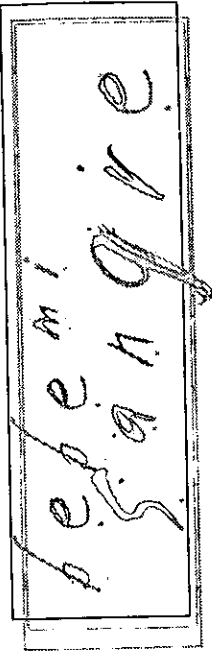
<sup>9</sup> Gómez, R. Rafael  
*Técnicas de Pintura  
y Diseño*, p.18/tomo



siempre  
 siempre

<i>papeles y cartones</i>	<i>papeles de color</i>
<p>Papel de máquina de escribir Bond, en el tamaño A4 (carta) es el papel de bocetos mas empleado y mas barato. Hay de diferentes calidades; para líneas de precisión puede usarse papel encolado.</p> <p>Papeles de trazado y rotulador en paquetes de A4, A3 y A2, papel semitransparente para trabajos de boceto y de lápiz de fieltro que no embebe la tinta.</p> <p>Papel transparente en hojas o rollos para el bocetado, el mas adecuado es un rollo de 33 cm. Existen de 70 y 145 g/m<sup>2</sup></p> <p>Papeles de dibujo en hojas y rollos de 150 a 300 g/m<sup>2</sup> con las superficies suaves y asperas.</p> <p>Cartones de dibujo en planchas de 0.5 a 3.2 mm de espesor (doble, triple, cuadruple grueso y extragrueso), suaves y asperos. Resultan también apropiados para la acuarela.</p> <p>Cartón de montaje para pautas (layouts) y montajes de letras, espesor 1.5 mm.</p> <p>Cartones de pintores, cartones gruesos con superficie estructurada para pintura a la acuarela, acrílica al oleo. También los hay con textura de tela.</p> <p>Cartón Bristol en hojas de 310 a 925 g/m<sup>2</sup> para mascarillas, trabajos de montaje, construcción de modelos; no recomendable para esbosos en color porque la superficie se desgarran</p>	<p>Papel de acuarela y de tintas en hojas, también cuadernos, papel de acuarela blanco y de color, para trabajos con acuarela, pastel gouache, lápiz de color, etc.</p> <p>Cartón de fotografía en hojas, apropiado para máscaras collages, bajo ciertas condiciones también para trabajos con lápices de color o pastel.</p> <p>Fondos de color planos o degradados en hojas, utilizable como el cartón de fotografía pero más delgado</p> <p>Indicolor en hojas, puede pintarse con rotuladores de fieltro, lápices de color, barras pastel, color al temple, tinta china acrílica, cerca de 34 colores. Misma versión marca pantone cerca de 500 colores.</p> <p>Papeles de color HKS en hojas, se utilizan como el anterior, con superficies mate o brillante, 76 colores.</p> <p>Papel hecho y/o pintado a mano, en hojas, se usan para montaje, collage construcción de modelos.</p>
<i>láminas</i>	
<p>Lámina de dibujo transparente y translúcida en hojas y rollos con superficies brillante o mate, parcialmente con medidas justas. Para dibujos, dibujos en original, viñetas de dibujos animados, hojas de protección y montajes. En las láminas se puede trabajar con tinta china, color al temple y colores acrílicos. En las láminas mate, además con minas de grafito, de lápiz de color y de materiales artificiales; existen laminas brillantes por ambos lados de 0.03 a 1.0 mm; como lámina para dibujos animados, de 0.08 y 0.12 mm. de espesor; y mate opaco por ambos lados de 1.00 mm.</p> <p>Lámina en color en hojas o en rollos auto adhesiva. Marcas Pantone (250 colores), HKS (77 colores) Reguette (118 colores), X film (42 colores) solo en rollos.</p> <p>Lámina reticular en hojas autoadhesiva o transferible, existen muchas estructuras; como retículas lineales, puntos,</p>	

"



Las herramientas son un factor decisivo para la evolución humana en todos los aspectos de la vida. La historia de la plástica ha conocido todas las maneras imaginables de aplicar los colores a la base sobre la que se pinta. Unas veces por necesidad, y otras para conseguir determinadas texturas.<sup>10</sup> El buen, o mal uso que se dé a estas herramientas, al igual que de los materiales determinan los resultados. No es sencillo establecer una

Hemos de considerar el uso de éste, cuando entre el pigmento y el soporte no existe ninguna herramienta, o en su caso el tacto de quien lo aplica, que afecte la forma que se genera. De este tipo de uso son muy conocidas las llamadas formas accidentadas. La historia supone que en el principio de la humanidad, éste tipo de expresión dio pie a la creación de herramientas las cuales se usaban sólo para modificar las formas que accidentalmente se trazaban sobre alguna superficie para así incrementar el grado de iconocidad del concepto que le adjudicaban.

Y como el campo de la experimentación es ilimitado, actualmente se llega a dejar que la casualidad y el azar, a la manera expresionista, determinen la tarea de la

Las plumas surgen tras la necesidad de plasmar ideas concretas por medio de grafismos específicos, incluso consideremos como pluma a un prehistórico palito de madera remojado en sangre animal. Con la

### 1.3 Herramientas para el diseño de ilustraciones.

relación completa y específica de herramientas, puesto que son tantas y tan variadas en el mercado que el considerarlas resulta una tarea interminable, mas se puede ordenar las principales herramientas en tres grupos, los de funcionamiento manual, los de funcionamiento mecánico y los de funcionamiento informático.

#### 1.3.1 Uso directo de pigmentos

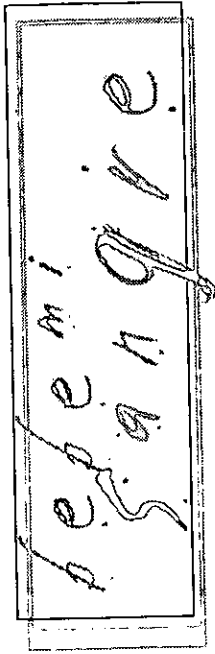
distribución del colorido en el lienzo mediante sistemas verdaderamente heterodoxos. Téngase por simple ejemplo al bote taladrado en su base y oscilando mientras deja caer la pintura, el lanzamiento de ésta con una brocha gruesa, o con la mano desde cierta distancia, o la aplicación directa desde el envase

Este apartado comprende también a aquellos pigmentos sólidos que sin tanta vanguardia y experimentalismo de que presumir, siguen presentes y vigentes desde su creación hasta nuestros días, tal es el caso del las barras de carbon, de grafito, que después recubiertas de madera dan paso al universal lapiz, las barras conté, los crayones de cera y las barras al pastel.

#### 1.3.2 Plumasy Pinceles

evolución de la palabra escrita, la pluma también se desarrolla de forma que cada vez fué mas precisa, así encontramos que en la antigua china se desarrolló tanto este instrumento, que actualmente existen verdaderas

<sup>10</sup> Gómez R. Rafael  
Técnicas de  
Pintura y Diseño  
p.6 /tomo13



obras maestras que han trascendido a través de los siglos, el término pluma se concede en la Europa medieval, cuando la tarea de la escritura era realizada con verdaderas plumas de aves.

Hasta nuestros días existen dos tipos básicos de plumas, las caligráficas y las *plumillas*, las primeras, tipo *Speedball*, tienen la particularidad de tener un punto que da diferentes calidades de línea, sin variar la presión sobre ellas. Existen diferentes modelos de caligráficas, creados con el fin de facilitar el trazo de diversas familias tipográficas. Las segundas están divididas en tres grupos básicos, las blandas, las duras y las *de dibujo*. *La blanda permite trazos mas a lo Walt Disney, que se engrosan por el centro, la dura da un trazo mas fino y uniforme, la de dibujo permite desde trazos muy finos a trozos bastante gruesos*<sup>11</sup>. Según la marca se encuentran desde semiblandas hasta duras y desde finas hasta extrafinas.

Las plumas necesitan mangos, y en cuanto a estos existe un numero muy limitado de modelos, para todas las plumas y plumillas, a excepción de la de dibujo, existe un mango standard, el cual es muy fácil de adquirir. Para la de dibujo, que es más pequeña, se utiliza un mango especial, algo mas delgado y corto, también muy comercializado.

Pero el progreso ha sustituido éstas herramientas con otras más prácticas, cómodas y precisas. Como lo fueron la pluma fuente, el tiralíneas, o el Graphos; y actualmente son, el bolígrafo, el estilógrafo, y los *desechables*, plumas semejantes a estilógrafos con tinta lavable no recargables y de corta vida.

Los pinceles son muy importantes en las técnicas del ilustrador. Están numerados según su grosor, los mas utilizados son de los números 4 al 7, pero siempre es conveniente contar con algunos de numeración mas baja para detalles y contornos finos y con otros de

numeración mas alta para grandes planos, con respecto a sus modelos, éstos están determinados por el tipo de pigmento y superficie a los que estarán sometidos. Un buen pincel arrastra la pintura, la emplasta, funde los colores y perfila definiendo los mas pequeños detalles.

La versatilidad de sus pelos permite graduar la carga de pintura y colocarla en el punto preciso.

Magnus hace referencia a 6 modelos principales.

1º El pincel redondo para acuarela que por lo común está numerado desde el doble cero hasta el 14, se presta para trabajos con mucha humedad.

2º El pincel de acuarela plano, regularmente está numerado desde el uno hasta el dieciséis, es usado casi siempre en trabajos de acuarela casi seca.

3º Los pinceles de retoque existentes en los tamaños desde el doble cero hasta el ocho, éstos son muy apropiados para trabajos acrílicos finos.

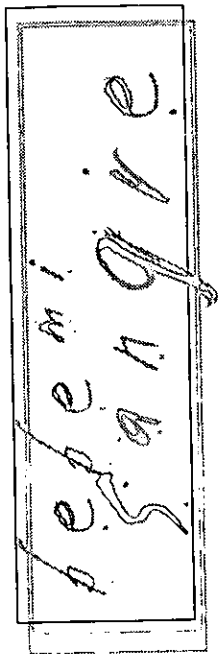
4º El pincel de cerda natural tanto plano como redondo, en tamaños del dos al veinte, para trabajos de óleos y colores acrílicos.

5º El pochoir o pincel para plantillas, práctico sólo en los tamaños 20 a 24;

6º El pincel de barnizado *brocha* en graduaciones del uno al catorce, para el barnizado de trabajos al aceite o con acrílico y para trabajos de superficie con tempera y acrílico.

Actualmente los pelos y cerdas sintéticos han desplazado a los naturales, debido a su gran resistencia y a que imitan de una manera perfecta los acabados que se pueden dar con pinceles de pelo natural, además de que por su precio son mas accesibles al bolsillo de cualquier estudiante o profesional. Las paletas sean de madera, metal, vidrio, plástico o desechables cumplen la función de servir de superficie de mezclado y cargado del pincel (u otro instrumento, para pigmentos líquidos se usa el

<sup>11</sup>Tubau Ivan  
Como utilizar los  
instrumentos de  
dibujo.p.39



godette, que es como una paleta con cazoletas que retienen el pigmento.

La espátula no es un instrumento muy usado en el diseño, pero en el terreno de la ilustración, la espátula presta a los colores acrílicos y a los óleos un cierto carácter de libertad y permite obtener, texturas y calidades imposibles de lograr con el pincel.

La espátula es el medio mas idóneo para ilustraciones cuyo tema deba aparecer ante el espectador suelto y pleno de calidades, aunque menos concreto en sus detalles y perfiles. Desde tiempo atrás la espátula viene siendo empleada por los pintores de óleo, pero fue hasta el siglo XIX cuando logra su consagración definitiva como complemento inseparable del pincel. Desde entonces la espátula no ha dejado de estar presente en los talleres de todos aquellos quienes gustan trabajar pigmentos pastosos.

Existe una gran variedad de espátulas. Pero, independiente de los modelos que existan en el mercado, nos concretaremos a su 4 formas de uso básicas.

Son aquellos que permiten superponer un objeto sobre otro, ya sean bidimensionales o tridimensionales. Su uso en las artes gráficas se enfoca a la construcción de collages, que consisten en composiciones básicamente creadas con recortes. Actualmente, el collage se usa para dar un aspecto artístico a los proyectos. Generalmente se intenta representar con recortes un efecto espectacular que

### 1.3.3 Espátulas.

La primera es, aplicando el pigmento con la espátula plana a la superficie para cubrir amplias zonas de manera compacta. La segunda es aplicando la espátula de canto para obtener líneas finas de tono intenso. La tercera es aplicando la espátula inclinada para delimitar contornos y para recoger la pintura sobrante. La última es utilizando la espátula para esgrafiar sobre el color de la superficie aún fresca.

El uso de la espátula ya no solo esta restringida a los pigmentos, sino que existen en el mercado una gran variedad de *capas de imprimación para fondos de pintado*<sup>12</sup>, que nos sirven para hacer mas notorio un relieve o textura, de los que podemos rescatar el Gesso y la Plastilita como los mas usados. Y texturizadores, usados para dar un acabado específico a la superficie, como el polvo de mármol.

El tamaño y la flexibilidad de la espátula debe de tomarse en cuenta dependiendo del uso que se le dé.

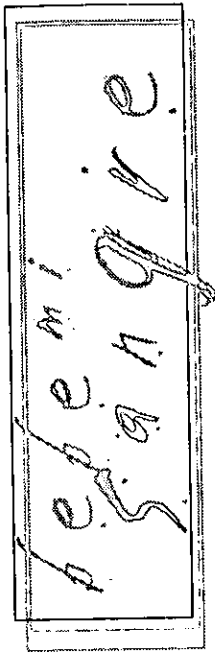
### 1.3.4 Instrumentos de montaje.

afecte a un personaje u objeto de apariencia real, el uso de la iluminación a collages y montajes permiten aprovechar mejor las texturas de los papeles y objetos en uso.

Este tipo de herramientas básicamente están divididas en dos grupos principales los que cortan y los que pegan. Entre los primeros podemos encontrar tijeras de todos

<sup>12</sup> Magnus, Hugo  
Manual para  
dibujantes e  
ilustradores p.21





tipos, es recomendable que al menos tenga dos, una tijera de siluetas, para detalles finos y una tijera de punta redonda entre 10 y 20 cm. de longitud, el uso de las tijeras es casi exclusivo de los papeles y cartones.

En este primer grupo también se encuentran las cuchillas, al igual que las tijeras existen una gran variedad de modelos, pero se recomiendan: La cuchilla de hojas intercambiables que pueden afilarse de nuevo, existente solo con hojas anchas. El cuchillo de hojas intercambiables cuya longitud se puede reducir por corte *Cútter*, preferentemente optar por el de hojas angostas. La cuchilla de precisión *exacto* de hojas tipo bisturí. Y la cuchilla de retoque con punta de media luna para el raspado de líneas o superficies sobre cartón o película semejantes a las gubias que se emplean para grabado.

Los pegamentos solo se pueden catalogar por su presentación o uso, por lo que solo se hará mención de los principales productos de mayor comercialización.

**Pegamento 850.** Es de los pegamentos más comercializados y de mayor versatilidad, tiene la ventaja de que, por su consistencia semilíquida es ideal para montajes de gran escala, se usa en la construcción de stands o en ilustraciones tridimensionales que involucren piezas externas de peso considerable. Es incoloro al secado, permanente y no tóxico.

**Lápiz Adhesivo.** Es de los pegamentos más prácticos en el mercado, originalmente fue creado para un mercado infantil y juvenil; para el diseñador y el ilustrador es útil como pegamento no permanente, para montajes en boceto. No es tóxico, es incoloro, pero no

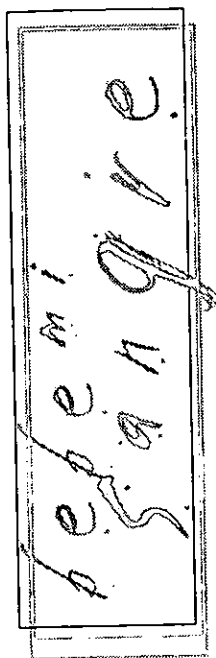
permite trabajarlo a niveles de alta precisión.

**Cemento Iris.** En su forma semilíquida, se usa de las más diversas formas, no es permanente, al secado pueden eliminarse los sobrantes, no produce grumos, es diluible, pero se debe trabajar en un lugar ventilado puesto que despiden vapores tóxicos. Es óptimo para trabajar con mascarillas en producciones de aerógrafo.

**UHU.** Este debe estar reservado sólo para usos muy especiales, es tóxico, y muy permanente, es útil en modelos a escala y montajes.

**Pegamentos en spray.** Existen muchas compañías productoras de pegamentos que han sacado al mercado su versión en aerosol. Incluso *Iris* tiene su versión en spray. Por su tradición y confiabilidad los más convenientes son los de marca *3M* de los cuales existen dos variantes, el permanente, y el no permanente, ambos óptimos en su desempeño particular, los pegamentos en spray, tienen la ventaja de esparcir el pegamento en la superficie de la manera más completa, no produce grumos, pero es tóxico y flamable. A nivel ilustración el no permanente se usa también como auxiliar en la creación de texturas.

**Cintas adheribles.** Ya sea plásticas o fibricas (de papel), sin duda es la herramienta imprescindible en la creación de camisas protectoras, enmascarados, pruebas de montaje, pruebas de modelos, tratamiento correctivo en formas transferibles, tensión de papeles de acuarela, tintas, acrílicos, etc.. Es la herramienta que nunca debe faltar en los talleres del diseñador, o ilustrador.



Actualmente, *Para conseguir determinados efectos gráficos, muchos dibujantes, preocupados por una constante renovación de su estilo, emplean los mas diversos materiales en su trabajo*<sup>13</sup>. Consideremos como elementos de experimentación a todo aquel objeto, que por tradición no está asociado con la producción gráfica y que aplicado proporciona un tratamiento, efecto o concepto preciso en la ilustración. Si en alguna ilustración es imprescindible injertar una piedra, y la imitación de ésta dibujándola o pintándola no es suficiente, simplemente pongámosla ahí, tan real y concreta, donde se necesita.

Así son útiles, desde cloro, palillos, una fibra para lavar vajillas o aserrín, hasta piezas de electrónica, algodón e

<sup>13</sup> Tubau Ivan  
Como utilizar los instrumentos de dibujo. p.67

<sup>14</sup> Coyler, Martin  
Como encargar ilustraciones. p.30

Los medios mecánicos, son aquellas herramientas y artefactos, que por medio de factores físicos y/o químicos facilitan la creación de una imagen, o que permiten tratarla de manera que el resultado sea de mejor calidad, o afocado un estilo particular. Acorde con ésto, los medios mecánicos son; el grabado, la serigrafía, la fotografía y la aerografía.

GRABADO.- Después de permanecer sin uso aparente, las técnicas del grabado como la litografía, la linografía y la xilografía han redespertado dándole a la ilustración una nueva faceta, y aunque éste tipo de ilustraciones es muy propio para imágenes evocadoras y tradicionalistas, la técnica permite experimentar sobre nuevos terrenos conceptuales que antes ni siquiera se

### 1.3.5 Elementos de experimentación.

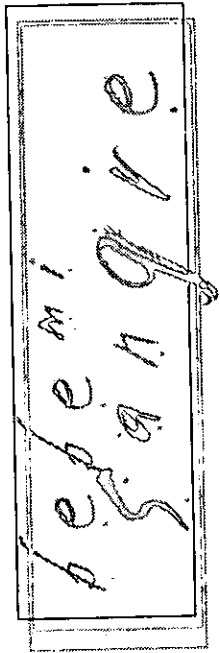
incluso partes vegetales o animales, es decir cualquier material capaz de manchar o trazar. Los elementos de experimentación tienen por lo común su génesis y desarrollo en las artes visuales, para después el ilustrador retomarlas y adecuarlas a los estilos en boga y a las necesidades comerciales que imperen en el momento.

Los elementos de experimentación no solo sirven para dar un giro al tratamiento de las imágenes, sino también para facilitar el proceso de un efecto visual ya creado, éste es el caso de usar cemento en aerosol, para crear el efecto de piedra, o el algodón, para darle una forma mas libre a nuestro trazo en aerógrafo, creando así una nube, de apariencia real.

### 1.3.6 Medios mecánicos.

imaginaban, de hecho actualmente no solo se trabaja de forma monocromática como antaño, sino que se suman al trabajo colores y texturas creando así nuevos modelos de trabajo e inspiración.

*Contemplados como parte del movimiento artesanal, ahora se ven como una vibrante rama de la ilustración, que mezcla encanto y delicadeza con audacia gráfica*<sup>14</sup>. Sin embargo requiere de procesos complejos que por lo regular consumen el tiempo de entrega del trabajo, además es poco probable que algún ilustrador posea una prensa de grabado si no se dedica por completo a ésta. Por lo anterior, el grabado esta siendo poco a poco desplazado por un nuevo método que, lo imita y algunas veces supera los acabados del grabado, sin perder ese sabor tan



artesanal que lo distingue: comúnmente a éste se le conoce como Esgrafiado. La técnica del esgrafiado consiste en un soporte blanco que está cubierto por una película de pigmento oscuro que al ser raspado deja entrever en líneas o manchas el tono blanco de abajo, ésta técnica también puede colorearse con tintas transparentes o acrílicos bien diluidos.

**SERIGRAFÍA:** al igual que el grabado, tiene apariencia artesanal. La serigrafía involucra equipo como los pulpos, o las insoladoras y las planchas, que a pesar de ser de tamaño y precio considerable, son fácilmente encontradas en el taller de un ilustrador profesional. El medio de la serigrafía al igual que el del grabado, se vuelve impráctico y no viable si no se considera un tiraje mínimo que justifique la inversión tanto en tiempo, material y esfuerzo.

La serigrafía tiene como característica principal el imprimir plastas uniformes de color, y degradados suaves, sea por medio de tramas o por medio de combinación de tintas. La forma óptima de tratar una figura en serigrafía es en base a plantillas fotosensibles, pero también existen plantillas de corte, e incluso con formas orgánicas y recortes de cartón. Las plantillas fotosensibles proporcionan delicados detalles en su terminado y si se desea se puede imprimir en diferentes calidades de tintas dependiendo del terminado que se requiera.

**FOTOGRAFÍA\*:** es una herramienta que se usa en múltiples oficios con variadísimos fines, su función principal en el terreno de la ilustración, es la de documentar de la manera más precisa posible un hecho, por lo común realista. A los fotógrafos razonablemente, los podemos incluir en el grupo de los ilustradores que, sin importar en que terreno se desempeñen, pretenden básicamente plasmar una idea en base a un mensaje

preciso, hoy día la fotografía gracias a su evolución constante, desempeña papeles menos descriptivos, pero más narrativos. Actualmente la mayor parte de los ilustradores, a diferencia de los fotógrafos de oficio, hacen uso de la fotografía como un elemento alternativo que sustituye al dibujo realista, el cual no todos dominan, para posteriormente afectar a ésta, de manera mecánica o digital.

Lo anterior no demerita el trabajo de el fotógrafo tradicional, sino por el contrario, lo ubica en una escala donde la representación de una imagen, es totalmente veráz y rica en expresividad.

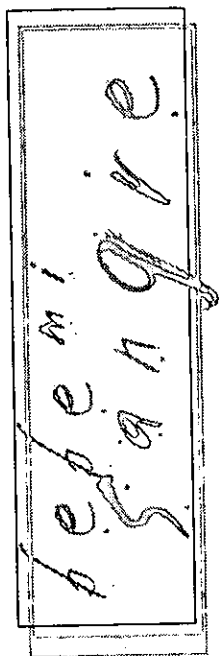
La película fotográfica es completamente dependiente de la cámara, y viceversa. Existen las más variadas marcas y modelos de rollos, como películas de alto contraste, positivas, negativas, etc.. Actualmente se puede capturar una imagen y convertirla directamente a archivo digital y la almacena en un disco como un archivo de cómputo, esto simplifica los procesos químicos y algunos mecánicos, permitiendo que los acabados finales a una imagen se hagan directamente desde una computadora.

La fotografía profesional requiere de equipo caro y variado, filtros, químicos, lámparas y equipo de revelado. Pero una vez adquirido éste, es muy probable que con su buen y constante uso se recupere fácilmente la inversión.

**AEROGRAFIA:** el aerógrafo es considerado como el rey absoluto en la ilustración moderna, el uso correcto del aerógrafo permite degradados suaves y perfectos.

Desde sus principios, como herramienta para la decoración para camisetas y motocicletas o su uso en ilustraciones técnicas y retoque de fotografía, el arte del aerógrafo no solo ha conquistado el terreno de la ilustración sino que se ha extendido a todos los campos

\*Entiendase  
camara y  
artículos  
fotograficos.



del diseño, como lo son señalización, publicidad comercial, ilustración editorial y hasta el diseño de piezas de vestuario. El uso del aerógrafo abre un nuevo horizonte en lo que a absoluto realismo y calidad en la imagen se refiere, mas gran parte del éxito, depende de la habilidad del ilustrador y la práctica constante.

Existen dos modelos básicos, los que funcionan bajo acción simple y los de acción doble. los primeros fueron los precursores de los segundos y por consiguiente, éstos últimos tienen mayor versatilidad. Los aerografos de acción simple tienen una aguja -equivalente al punto, en los estilógrafos- standard que provee líneas de una calidad constante, mientras que los de acción doble tiene la opción de generar varias calidades en una

**A**ctualmente casi cualquier producto o dato que existe a nivel comercial, pasa por medios cibernéticos, ya sea para su producción, acabados o reproducción. En el campo del diseño y la ilustración, el panorama no es muy distinto. Así tenemos como líder a las computadoras Macintosh, pero el avance en cuestión de programas para gráficos ha hecho que la PC se ennoblezca ofreciendo nuevas posibilidades.

Debemos considerar que, a pesar de que las estaciones de trabajo gráficas, como la *UMAX SuperMac* con doble procesador *Power PC*, la *Personal Workstation 433A* de *Digital* que posee uno de los procesadores mas rápidos del mundo -433MHz.- o la *O2 Desktop Workstation* de *Silicon Graphics* que posee software para creación de contenido 2-D y 3-D además de su cámara de video digital, aun no están a disposición de un mercado popu-

misma línea, además que pueden emplearse diferentes graduaciones de aguja, para pulverizados de diferente calidad.

Para que el aerógrafo actúe es indispensable conectarlo a una fuente de aire comprimido, regulable y recargable. Las compresoras de aire que existen en el mercado varían principalmente en la capacidad, la mayoría de las compresoras incluyen un tanque que almacena el aire comprimido para que pueda ser usado en cualquier momento sin la molestia del ruido que produce el motor, todas ellas se conectan a la red de corriente eléctrica, solo así pueden funcionar. Como alternativa existen los envases de aire comprimido o de ácido carbónico, para cuyo uso sin embargo se necesita un reductor de presión.<sup>15</sup>

### 1.3.7. Medios cibernéticos.

lar, todas ellas y muchas más se vislumbran como el siguiente paso en lo que a tratamiento de imagen se refiere.

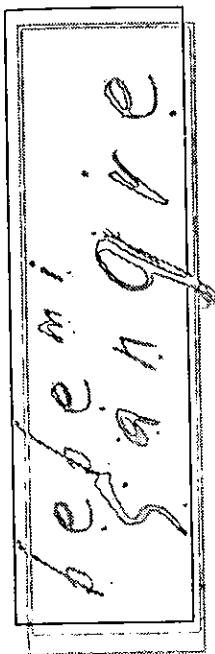
Independientemente de la plataforma que se maneje, El terreno del diseño comprende programas en tres grandes grupos: auto edición, edición de imágenes e ilustración.

Los paquetes de auto edición son empleados para una amplia gama de proyectos, desde el mas pequeño de los boletines hasta documentos grandes y llenos de texto como los manuales técnicos, con éstos programas se puede controlar el flujo del texto que se maneja, así como la composición de la página entre texto, ilustraciones y diagramas, se pueden manejar diversos efectos especiales en color, tamaño y forma.

Los programas que actualmente garantizan una mayor

<sup>15</sup> Magnus, Hugo  
Manual para  
dibujantes e  
ilustradores. p. 32





productividad son : *Adobe FreeMaker 5, Adobe Page Maker 6.5, Corel Ventura 7, y QuarkXpress* <sup>(16)</sup>.

Los programas de edición de imágenes, están creados para afectar una imagen adicionándole filtros, efectos, o cambiando el tamaño, color o forma de los elementos de una imagen. Los programas de edición de imágenes están creados para manipular imágenes de mapas de bits. Es decir las imágenes deben estar formadas por series de pixeles, las imágenes de mapas de bits dependen de la resolución, esto significa que al ampliarse pierden definición

Los programas mas poderosos en esta área son actualmente, *Adobe PhotoShop 4.0, Corel Photo-Paint7, Fractal Design Painter 4.0, Macromedia XRes 3, Picture Publisher 7, QFX, y Wriqth Image* .<sup>(16)</sup>

Los programas de Ilustración, están enfocados a los gráficos vectoriales, los gráficos vectoriales almacenan cada imagen como una serie de instrucciones para dibujar un objeto. Debido a que las instrucciones de dibujo por lo general son mas sencillas y se pueden comprimir mas, los archivos vectoriales son mas pequeños que los de mapas de bits, mas aún, los vectoriales son independientes de la resolución y su mayor ventaja es que se puede cambiar su tamaño sin afectar su resolución.

Los programas mas útiles por sus características actuales son: *Adobe illustrator 4.1, Canvas 5, Corel Draw 7, Corel Xara 1.5, Fractal Design Expression, Macromedia Freehand 7 y Micrografx Designer 7. 1.4.*<sup>(16)</sup>

#### 1.4 Composición plástica para el diseño de ilustraciones.

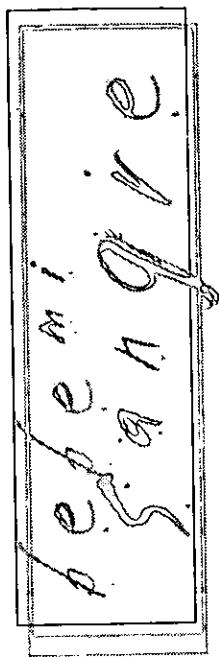
Toda obra plástica es concebida de manera individual, cada uno tiene una manera personal de distribuir en el área los elementos de los que dispone. La función de la composición en el diseño es mantener la armonía o la tensión, en su caso, entre las partes concordantes de una obra. En el Tratado de la pintura -1490- Leonardo da Vinci explica: *Nuestra alma esta hecha de armonía y la armonía no se engendra, sino que surge espontanea de la proporción de los objetos que la hacen visible. La gracia de las proporciones esta encerrada en normas armónicas. Hace falta usar éstas reglas para corregir los errores de la composición. El pintor inventa la forma y la materia de las cosas que va a representar, luego las mide organiza y proporciona.*<sup>17</sup>

Por tradición, la composición es el ingenio que se demuestra para disponer o repartir las partes que forman un todo y al mismo tiempo mantenerlos como unidad, resaltando la variedad y conservando la coherencia entre las partes.

Si lo anterior se logra, se tiene una obra plástica que se constituye cuidando que se integren los elementos de comunicación en función de una totalidad, equilibrando y armonizando los pesos en el formato y dando mayor claridad al mensaje y en su forma de expresarlo.

Acorde con Gillam Scott (Fundamentos del Diseño), la **VARIEDAD** de un cuadro debe hacerse patente tanto en

<sup>16</sup> PC Magazine en Español Vol.8, Num.6, Junio 1997.  
<sup>17</sup> Saber Ver p.29 tomo9



el color como en la forma, o en sus texturas, de lo contrario la imagen se torna monótona. A su vez, la UNIDAD proporciona coherencia e integración de los elementos, y el prescindir de ésta provoca obras de carácter caótico. Y es precisamente gracias a el contraste y las tensiones entre la variedad de elementos particulares en la composición que surge un interés, el cual deriva en la atracción de nuestro perceptor.

Matisse en una entrevista afirma: *Composición es el arte de coordinar, en función decorativa, los diversos elementos de que dispone el artista para expresar determinados sentimientos.*<sup>18</sup>, mas el contexto del diseño y el desarrollo de nuestro proyecto, hacen pensar en una definición un poco mas ajustada, que conlleve no solo el espíritu de los artistas plásticos, sino también la factibilidad de los hacedores del diseño y la comunicación gráfica. Por lo que en adelante tendremos como composición al procedimiento que implica afectar

a los elementos sígnicos dispuestos en un formato, con el fin de obtener un acuerdo estético y funcional que provoque de principio sensaciones y después percepciones previstas por el ejecutor de la obra.

Los procesos de composición no son limitantes plásticos, sino procesos que configuran la imagen para el mejor aprovechamiento del formato según las necesidades que debamos cubrir.

Dondis *La sintaxis de la imagen* considera al proceso de la composición como el paso mas importante para resolver un problema visual, naturalmente y de acuerdo con él, estas decisiones nos marcan la vía en cuanto al proposito y al significado que deseamos expresar.

Los siguientes apartados constituyen un ligero esbozo de los factores angulares que permiten el proceso de la composición.

#### 1.4.1 De la forma.

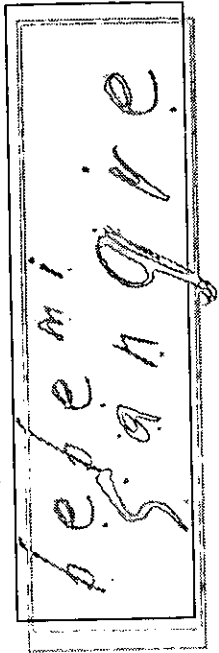
<sup>18</sup>Fabris / Germani  
Fundamentos del  
proyecto gráfico  
p.13

**F** término *forma*, comunmente suele confundirse con el de *figura* -signo-, Fabris y Germani en su *Fundamentos del Proyecto Gráfico* aporta una de las definiciones más precisas y completas de éste concepto: -Forma es el contorno, es un signo sensible, la línea que precisa y aísla del medio ambiente la realidad física del signo; lo que determina la diferencia y el modo de ser de los entes. Luego, la forma es, esencialmente, cualidad y modo de ser del signo...El contorno o perfil que define una forma, le crea un ritmo propio; presenta relaciones internas y externas entre las partes y el todo, tales como la proporción, el tamaño, el peso, la intensidad, el dinamismo o el estatismo-. En función de lo anterior, por fines enteramente

prácticos, debe considerarse a la forma, como una característica del signo, no como sujeto activo, la forma es solo el modo específico de ver a un signo.

Robert Gillam define a la percepción de la forma como el resultado de diferencias en el campo visual, al contraste: como el ente básico que nos permite identificar una figura sobre un fondo; por lo tanto, si en un plano no existe el contraste por consiguiente tampoco habrá forma.

La forma, puede clasificarse de diversas maneras, pero entre las dos divisiones principales estan: las formas absolutas y las relativas, las primeras abarcan a todas aquellas formas que mantienen un estado mas bien



geométrico, mientras que las últimas se identifican por ser mas bien reproducciones imitativas del entorno real. Tras esta clasificación encontramos también subdivisiones, como las simples y las compuestas, las simples presentan los caracteres fundamentales de las figuras geométricas, mientras que las compuestas estan creadas con la reunión de figuras simples.

Pero la forma de un signo se vuelve elocuente cuando la integramos a un espacio definido y lo hacemos establecer un discurso con éste último, provocado la relación conocida comunmente como figura-fondo. De esta relación derivan dos conceptos comunes pero inversos, el positivo y el negativo; el primero consiste

Los signos constituyen la sustancia básica de lo que vemos y existen gracias a tres elementos angulares -punto, línea y masa- que constituyen la materia prima de toda la información visual. Para comprender la estructura total de un lenguaje es útil considerar estos elementos, uno a uno.

EL PUNTO: El punto en un sentido general es un concepto abstracto y por tanto difícil de definir puesto que teoricamente es adimensional, es la *unidad mas simple, irreductiblemente mínima, de la comunicación visual*<sup>19</sup>. En un ámbito práctico, afín a nuestros propósitos el punto-forma tiene las mínimas dimensiones posibles

El punto gráfico es redondo, mas puede tener una forma indefinida, de hecho lo que lo precisa como punto es su tamaño con respecto al plano que lo contiene. El punto se caracteriza por poseer una gran atracción visual independientemente de su posición en el formato.

en el resalte de la figura sobre el fondo aplicando un tono oscuro a la figura, mientras que en el negativo el fondo oscuro abriga a la figura. Este hecho involucra al concepto de contraste, que a su vez deriva en la *ley de resalte y subordinación*; que dicta que en cada composición debe existir un elemento dominante, según la finalidad de la composición y a su vez los demas elementos deben concordar con el predominante, en actitud de subordinación.

Para poder precisar gráficamente un concepto es indispensable tomar en cuenta las propiedades específicas que afectan a estos dos elementos angulares, ya sea por el tamaño, forma, color, posición, etc.

#### 1.4.2 Elementos básicos de la composición.

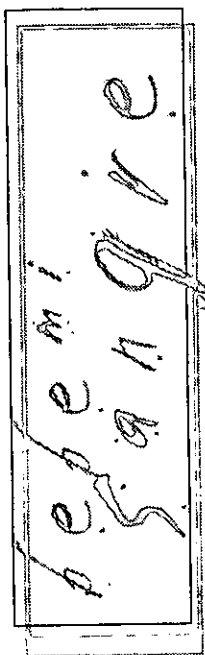
Usando al menos 2 puntos se puede sugerir una dirección y un sentido en el plano, cualquier distancia solo puede ser especificada usando puntos, *la distancia entre dos puntos es:..* Un conjunto de puntos crean la sensación de textura y tono, entre más cercanos esten éstos unos de otros más se intensifica la ilusión de línea o plano.

Según situemos un punto en nuestro formato, provocaremos tensiones centrales o diagonales que nos produzcan diversas ilusiones. Se deducen las posibilidades que posee el punto como medio completo de comunicación visual considerando como ejemplos al divisionismo en la pintura o la fotoreproducción en el diseño.

LA LÍNEA: Comprende teoricamente solo una dimensión: la longitud. Existe una línea cuando hay puntos tan próximos entre si que no pueden reconocerse individualmente, ésta también puede definirse como un

<sup>19</sup> Dondis, Donis A  
La sintaxis de la imagen p. 55





punto en movimiento. *La línea es precisamente la representación gráfica de una trayectoria.*<sup>20</sup>, la línea es el principal elemento estructurador del espacio.

Según la trayectoria, obtendremos líneas curvas, abiertas, cerradas, quebradas, mixtas, onduladas, etc...

Según la posición que las líneas tengan respecto a otro signo o al plano, pueden ser paralelas, divergentes, convergentes, perpendiculares etc...

La línea en toda composición describe las formas. La línea realiza esta "descripción básica" cuando limita el contorno de los objetos representados, la línea pura (tal y como se le denomina) tiene la sencillez y concreción exactas para poder representar físicamente lo que solo existe en la mente. Sin lugar a dudas, la línea es un excelente medio de síntesis.

Puede ser usada tan libremente o tan rigidamente como se requiera, su flexibilidad se hace patente también en la gran variedad de estilos y calidades que proporciona -líneas continuas, discontinuas, insinuadas, de grosor uniforme de grosor variable etc..

LA MASA. Teóricamente, la masa es el signo que posee dimensiones perfectamente definidas.

El espacio es ocupado de básicamente dos maneras, el plano y el volumen, el primero es bi-dimensional, es decir solo posee largo y alto. La inmensa variedad de las formas de la masa y las diferentes posiciones en que puede ser utilizada en el espacio sirven para expresar múltiples sensaciones.

Independientemente de su capacidad expresiva, la masa puede entenderse primero, como elemento constructor de un espacio donde situaremos las figuras, como sinónimo de plano; y como elemento estructurador de

un espacio que ya ha sido definido previamente, sinónimo de objeto; independiente de sus significaciones, las dimensiones del plano determinan en gran parte el efecto que deseamos provocar en el espectador.

El plano, cuando lo interrelacionamos con otros es también un elemento activo en la estructuración del espacio. Esta relación obedece a tres criterios principales.

*Superposición:* Cuando las formas planas que están delante impiden la visión de las que están detrás.

*Penetración:* Las formas planas se entrelazan mezclándose entre sí.

*Transparencia:* Las formas planas que están detrás se aprecian a través de las formas dispuestas adelante.<sup>21</sup>

Mediante los criterios anteriores se expresan relaciones de proximidad y alejamiento, para concebir una primera idea de volumen.

La representación de la dimensión o representación volumétrica en espacios visuales bidimensionales depende de la ilusión, puesto que en ninguna de las representaciones bidimensionales de la realidad existe un volumen real.

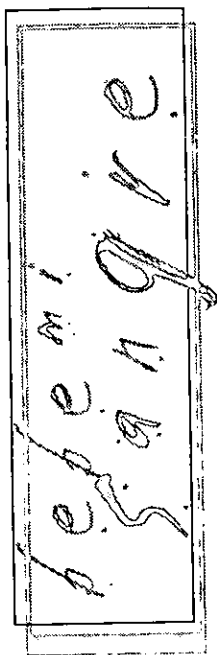
El volumen virtual, necesita de determinados medios para poder provocar la ilusión de espacio tridimensional, como la perspectiva, las gradaciones tonales y las relaciones entre planos.

El desarrollo de la perspectiva se fundamenta en elementos como: el nivel de la visión, el horizonte, los puntos de fuga y la manipulación tonal, con la intención fundamental de reproducir lo más posible la sensación de realidad.



<sup>20</sup> Rivera, R.  
Francisco  
Apreciación y  
expresión plásticas  
I p.15  
<sup>21</sup> *Ibid.* p.39





El volumen real es, en absoluto tri-dimensional, es decir involucra a la longitud, la altura y la profundidad para expandirse en el espacio. además, en cuanto a éste se considera un doble concepto de volumen, el positivo -la masa real- y el negativo -el espacio hueco.-

**E**n composición: *El espacio es el marco en el que se objetivan los signos, por cuya razón posee la capacidad de contenerlos*<sup>22</sup>

Al *espacio* lo configuramos mediante límites establecidos, llamémosle también formato, -el cual es el término mas apropiado para nuestros objetivos.- Aunque la nomenclatura de *espacio* involucre también un carácter tridimensional.

Los límites del formato juegan un papel fundamental en la composición, ya que cumplen la función de no permitir que distracciones ajenas a éste perturben el orden compositivo que modera.

Del libro *Apreciación y expresión plásticas*, se consideran las diferentes clasificaciones que los autores exponen en torno al concepto de espacio. Por una parte, el espacio bidimensional es la extensión plana que posee dos dimensiones: largo y ancho. El dibujo, la pintura y el grabado son manifestaciones artísticas que se expresan en un espacio bidimensional.

El espacio virtual es la extensión o profundidad ilusoria que se produce en apariencia sobre un espacio bidimensional y depende de nuestra percepción. En el

Las figuras tridimensionales o volumétricas tienen mayor complejidad que las figuras bidimensionales, tanto en su estructura como en su composición, pues el espacio originado da entrada a nuevos elementos que lo afectan, como la luz y las sombras del entorno.

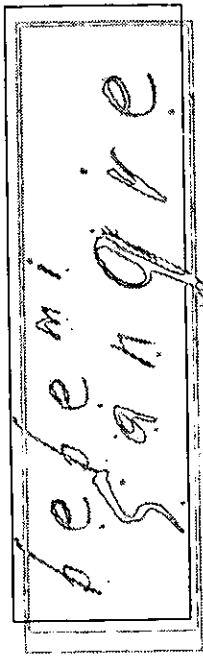
### 1.4.3 Del espacio.

dibujo y la pintura se pueden crear espacios ilusorios de profundidad, proyección de elementos y otros efectos mediante el uso de varios recursos -la perspectiva, el sombreado, el contraste lumínico, etc.- Actualmente el espacio virtual se aprovecha en el terreno de las imágenes *digitales*.

El espacio tridimensional es la extensión que posee tres dimensiones reales: largo ancho y profundidad; es la extensión auténtica de lo que nos rodea. Se percibe mediante los volúmenes y las relaciones de proximidad o tamaño que hay entre ellos; es también en este espacio donde se relaciona de manera mas directa la luz real con los elementos de la obra. La escultura es una manifestación artística que se expresa en un espacio tridimensional.

Finalmente, el espacio-tiempo es la extensión que se percibe en relación al tiempo o la percepción de lo extemporaneo de un acontecimiento, es decir, la comprensión de una cuarta dimensión. La arquitectura es una manifestación que se expresa en el espacio-tiempo, captamos su dimensión cuando entramos en ella y tardamos algún tiempo en recorrerla. También algunas esculturas como las *Penetrables* de Soto actúan en el espacio-tiempo. Así pues también el arte perfor-

<sup>22</sup> Fabris / Germani  
Fundamentos del  
Proyecto gráfico  
p. 60



mance, los móviles, pero sobre todo el cine y la t.v. son perceptibles gracias a la intervención del tiempo en su formato.

Por tanto, espacio -o formato- es el lugar en donde se posicionan uno o mas signos. Estos se afectan de tal forma que, si el espacio no contuviera signos, se transformaría en un signo, contenido dentro de un espacio, que ejemplificando sería la obra artística contenida en un muro rectangular, que a su vez está contenido en la estancia, que a su vez esta contenido en la casa, etc..., Por lo que teóricamente deducimos que tanto el espacio como las formas contenidas en este, siempre serán relativas y dependerán de su entorno tanto intrínseco como extrínseco, para que se les aplique una denominación definida, -como figuras o fondos-.

En un aspecto mas práctico, acorde a nuestro proyecto, consideremos como espacio unicamente a la superficie sobre la cual vamos a imprimir nuestro acto

compositivo. En otras palabras estamos hablando unicamente de el papel cartón, etc...

Las zonas del Espacio formato se vuelven un apartado importante en cuestion de que éstas son indispensables en cuanto a la práctica de la composición, Fabris hace una muy precisa diseccion del espacio indicando que éstas zonas se leen generalmente siguiendo las sensaciones humanas más habituales para la orientación y la lectura.

Las zonas estan fundamentalmente clasificadas en horizontal, vertical, cada una dividida en una cuadrícula dotada de cinco por cinco espacios; superior, medio superior, central, medio inferior e inferior; e izquierda, media izquierda, central, media derecha y derecha, respectivamente. Sin contar la que podemos denominar como zona periferica que oviamente clasificamos en superior, inferior, izquierda y derecha, y que ocasiona un marco generalmente imaginario que agudiza visualmente la composición, creando una tensión en sus elementos.

#### 1.4.4 Tipos de Composición

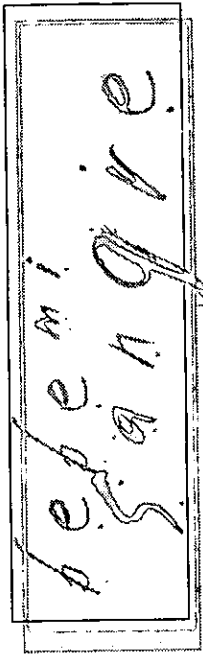
<sup>23</sup> Fabris / Germani  
Fundamentos del  
proyecto gráfico  
pp.18,21

La forma en que acomodemos los signos en el formato, determina el estilo de la composición. Las dos clases fundamentales en el lenguaje compositivo son la composición estática y la dinámica.

La composición estática se fundamenta en disposiciones clásicas que evocan las expresiones artísticas de antaño. Afirma estáticamente el sentido de continuidad y descarta todo lo que sugiere dinamismo revolución o transformación. Este tipo de composición es el resultado de una larga evolución en cuanto al análisis de la imagen. *La composición clásica aprovecha el estatismo de la unidad, del equilibrio y de la simetría, conjugando*

*con fantasía genial de los elementos compositivos individuales en una armonía general del conjunto. Esta armonía revela la diversidad de las tensiones, considera la proximidad y combinación de cada signo y llega a producir un efecto de totalidad y acabado con infinitos matices y armoniosas transiciones obteniendo así la riqueza expresiva y acusada preferencia por la tranquilidad de la visión.*<sup>23</sup>

La composición dinámica tiene como característica principal el fuerte contraste entre todas las expresiones que los distintos signos pueden ofrecer, -aún desde el que vocifera violencia, hasta aquel otro mas bien parecido a un murmullo en el formato del silencio-. Expresa el



momento, mediante todas las maneras posibles.

Existen otros tipos especiales de composición pero están integradas a la clasificación general y dependen de ella; son: la composición continua, en espiral y polifónica.

En la composición continua los signos se expanden linealmente constituyendo una narración constante, en ella no existen elementos que resalten en exceso de tal forma que puedan concebirse como puntos de atención, éste hecho permite llevar de la mano al espectador desde un principio a un fin concreto, pasando por todos los momentos narrativos que se necesiten.

La composición en espiral, como su nombre lo indica, surge de un punto específico en el formato, muy comúnmente en una zona céntrica de éste, expandiéndose hacia el exterior, o viceversa, hacia el punto de interés que tengamos ya preciso. Este tipo de composición permite dar algunas veces el efecto de profundidad o alejamiento, pues generalmente éste tipo de composición se constituye como una gradación de signos, que puede estar dada mediante el tamaño, la dirección o el tono, entre otras cualidades.

La composición polifónica, se fundamenta en nuevos y diversos órdenes compositivos, que hagan más notorio el sentido conceptual de la obra o el diseño, en ésta clase de composición, existe en efecto una narración como en la continua, más también podemos encontrar puntos de atención tan definidos y poderosos como en la composición espiral; o podemos encontrar módulos de signos, perturbados por una forma, que a su vez se encuentra constante a otro nivel del formato y es perturbada por un punto de atracción principal en todo el formato. etc.

Todos éstos diversos modos de orden compositivo se siguen avocando a leyes específicas ya consideradas, como la unidad, la variedad, el interés o el resalte.

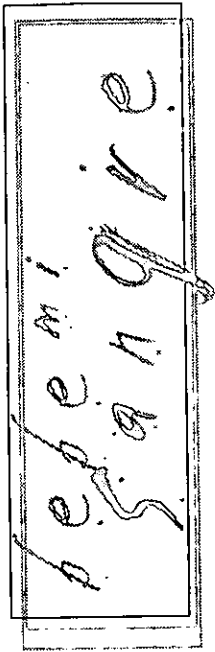
Para aprovechar de la mejor forma todas estas maneras de composición es preciso advertir también las principales fuerzas organizadas que regulan el efecto compositivo, concretamente, el ritmo y el equilibrio. Ante el ritmo se debe también analizar con cierto detenimiento los conceptos de simetría e intensidad, pues son éstos últimos los que auxilian para su comprensión.

#### 1.4.5 Leyes básicas de la composición.

**F**abris, se refiere al ritmo como la sucesión armónica de los valores visuales, tales como el color, dimensión, movimiento y equilibrio, aplicado de tal forma que resulte en un orden compositivo coherente con la experiencia común, que permita una buena legibilidad en la obra para expresar cabalmente el mensaje deseado. Las dos principales clasificaciones

del ritmo se explican a continuación.

**RITMO CONSTANTE:** Consiste en la continuación regular de un mismo organismo según un movimiento de traslación o rotación. En la práctica el ritmo constante es una repetición que contribuye a lograr un efecto de hacer recordar, repitiendo el mismo motivo en una dirección



definida, sin embargo, éste tipo de ritmo conlleva cierto sentido de estaticidad y en la mayoría de los casos se aprecia monótona.

**RITMO LIBRE:** Esta varía indefinidamente en la proporción compositiva en el sentido de que: *El equilibrio entre las partes se obtiene con la variedad de las superficies, de los elementos, del tono, de la estructura, de la posición... de las masas aisladas y combinadas*<sup>24</sup>. Lo que resulta en un complejo móvil y activo, pero a su vez dotado de un agradable equilibrio.

**LA SIMETRÍA:** *Decimos que hay simetría cuando existe un equilibrio de energías o de fuerzas constantes. este equilibrio se obtiene mediante las disposiciones de los distintos elementos, de las cuales la mas común es la repetición.*<sup>25</sup>

La repetición de éstos elementos propician un efecto de dinamismo. Dependiendo del movimiento que de éstos deriven tendremos diversas clases de Simetría: como la lineal, la alternada, la radial y la bilateral como las principales.

**LA SIMETRÍA LINEAL** como la más simple, tiene los mismos elementos relacionados unos detrás de otros, propiciando visualmente el efecto de una recta. Este tipo de simetría es muy fácil de encontrar, sobre todo en la mayoría de los motivos usados como viñeta. En la simetría lineal, los elementos se rigen por uno o más ejes imaginarios -paralelos- donde todas las partes de la figura son semejantes en sentido directo, sin embargo es excesivamente monótona, y no provoca interés.

**LA SIMETRÍA ALTERNADA** es aquella donde los motivos constructivos, formados por dos o mas elementos distintos, se suceden bajo un ritmo constante, comunmente de forma lineal. La simetría alternada, a diferencia de la lineal considera mas variedad, puesto

que sus elementos son diferentes, no obstante la reunión de éstos elementos torna en conjuntos semejantes, y por tanto concordantes entre si.

**LA SIMETRÍA BILATERAL** es el género mas común, conocido e identificado entre los espectadores, se rige por un eje imaginario, donde ambas partes de la figura son semejantes, pero en sentido inverso. El eje de esta simetría puede ser vertical u horizontal y en caso de ser diagonal se le da el nombre específico de cruzamiento.

**LA SIMETRÍA RADIAL** es aquella donde las partes son simétricas con respecto al centro de un círculo, sea real o imaginario, Este tipo de simetra se hace presente en las figuras con un factor radial, como los polígonos regulares. Y dependiendo del origen se determina una simetría de un orden respectivo sea pentagonal, cuadrangular etc. Por ello el círculo es el elemento ordenador en la simetría radial, pues contiene un infinito número de ejes -grados-, de los cuales 360 son los convencionalizados. La simetría considerada hasta este punto es una composición de carácter estático.

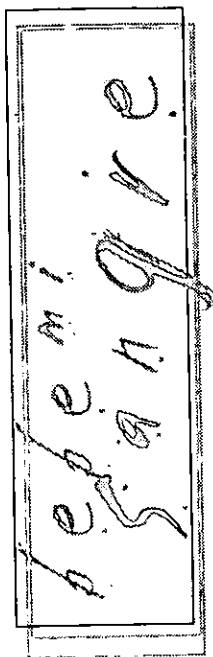
Mas adelante se consideran composiciones moduladas bajo ritmo libre es decir, una simetría dinámica, lo que nos llevará por fuerza a órdenes compositivos basados en la libre división de espacios, controladas por algunas bases geométricas de interés -las tensiones constructivas- que consideraremos posteriormente.

**INTENSIDAD.** Son las diversas formas tanto cuantitativa como cualitativamente en que se manifiestan en los signos y por efecto también las tensiones, las dos formas en las que se manifiesta la intensidad son el estatismo y el dinamismo, ésta puede estimarse en diversos grados. La intensidad adopta tres caracteres principales, dependiendo de como se desenvuelvan los distintos elementos de la composición. *Las expresiones, que se manifiestan con los diversos caracteres de intensidad, sirven*

<sup>24</sup> Fabris/ Germani  
Fundamentos del  
proyecto gráfico

p.36

<sup>25</sup> ibid p.40



para subrayar el ritmo, unir los elementos y construir la unidad final de la composición.<sup>26</sup> Estos caracteres son:

**UNIFORME:** Maneja una intensidad igual en todos sus elementos, usualmente propicia un efecto de tranquilidad e inmovilidad aún cuando exista ritmo en la composición.

**MODULADO:** En éste caso suelen encontrarse ordenes de ritmo simple o compuesto provocados por el fenómeno de gradación implícito en los elementos, lo que nos provoca actividad y movimiento.

**MODULADO TRUNCADO:** Se tiene que a un ritmo se le adiciona un elemento que corrompe su constancia, lo que provoca una tensión en la composición, cabe señalar que éste elemento no tiene por que ser una figura, puesto que un -blanco- puede funcionar perfectamente, dando la apariencia de inconcluso.

Tanto la simetría como el equilibrio basan su campo de acción en la existencia de un eje o en su caso un punto, ante el cual se desarrolla la composición.

**EQUILIBRIO:** El efecto visual que provoca el equilibrio consiste en mantener las distintas partes de un todo, de tal forma que, a partir de un centro sugerido, pueda apreciarse una compensación.

El equilibrio por si mismo se refiere unicamente al aspecto estático de la composición, si se toma en cuenta en el sentido más común del término. Sin embargo, es evidente que el equilibrio existe también en las

composiciones de ritmo libre o dinámico. Por lo tanto, aún en éste caso podemos establecer la distinción entre equilibrio estatico y equilibrio dinámico.

*El equilibrio compositivo no es mas que el reflejo de una tendencia que constituye probablemente el resorte de toda norma de actividad en el universo.<sup>27</sup>*

**EQUILIBRIO ESTÁTICO** es cuando un cuerpo está en reposo y permanece en él aún después de haber sido sometido a un sistema de fuerzas en equilibrio; así se define en física y así también puede aplicarse esteticamente en los procesos compositivos. Practicamente se encuentra en composiciones o figuras que mantienen un ritmo constante hechos de composiciones simétricas donde el peso de éstas y su posición son simétricos en ambos lados del eje imaginario.

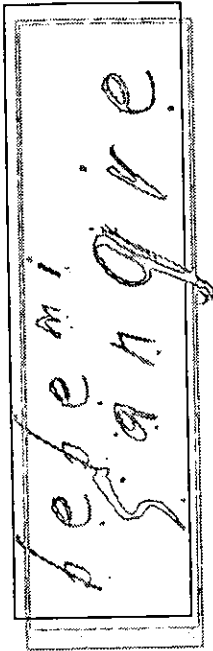
**EQUILIBRIO DINÁMICO**, físicamente se expresa cuando un cuerpo está en movimiento y aun así conserva este mismo estado, después de haber sido sometido a su sistema de fuerzas de equilibrio. Visualmente es una disposición de elementos con una distribución simétrica flexible en su partes o en su totalidad, posee equilibrio dinámico. El efecto de dinamismo se agudiza si todos los elementos que conforman la composición son marcadamente contrastantes.

Señalemos además que peso, orientación y dirección de un signo no son fenómenos absolutos, sino relativos a cada composición, y depende de los elementos con los que interactúe cada signo.

<sup>26</sup>Fabris,/ Germani  
Fundamentos del  
proyecto gráfico.p.

46

<sup>27</sup>Ibid. p. 53



En los procesos de composición, *Las tensiones son leyes específicas que nacen con el signo y con su emplazamiento del espacio formato.*<sup>28</sup>

Anteriormente se había mencionado la gran importancia de la relación figura-fondo que como se sabe, está regida por el contraste. Pues bien, si se desea que esta relación convenga en una agradable y atractiva imagen como resultado, se deben considerar a las *tensiones*, puesto que son éstas las que hacen corpóreo el espacio de la composición. *De ellas emana el fluido coherente y dinámico que unifica a las demás leyes del orden compositivo*<sup>29</sup>.

Las tensiones siempre están presentes, aún si no se está consciente de ello, y se generan en total ignorancia. No obstante es necesario determinar estas tensiones de forma responsable para exteriorizar de manera correcta las sensaciones que están implícitas en nuestra imagen.

Las tensiones que se identifican de manera inmediata, se relacionan con el aspecto físico del signo, es decir con la representación del objeto y con el carácter técnico que le ha sido asignado a éste. De forma menos inmediata, pero no menos importante se consideran a las tensiones que dependerán de la organización y del posicionamiento de los signos según una idea directriz que responderá a principios determinados.

Fabris incide acertadamente en que éstos principios son fundamentalmente 3 :

Las tensiones cromáticas que se ejercen entre los signos y sus resaltes de valor en la composición.

Las tensiones espaciales, que se dan entre los signos y el movimiento que sugieren en relación con el espacio.

Y, las tensiones formales, que involucran la proporción entre la superficie-forma del signo y el espacio formato de la composición.

Estas tensiones, se relacionan y complementan para ordenar la composición.

La proporción se refiere a la correspondencia entre las dimensiones comparadas. Hay proporción en dos dimensiones cuando existe entre ambas una dependencia recíproca de tal manera que, aumentando o disminuyendo una de ellas aumenta, o disminuye también la otra, ya sea de manera directa o inversa.

Uno de los elementos determinantes al disponer un orden compositivo es la proporción entre masa y espacio formato. El formato, la clase de composición, el número de elementos compositivos, se determina en función de un objetivo de comunicación

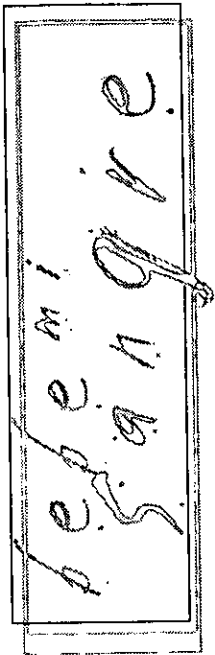
**LOS RECTANGULOS ESTATICOS.** *Un rectángulo se llama estático cuando la relación entre sus lados es un número entero o fraccionario pero racional, es decir finito.*<sup>30</sup>, cuando se trata de rectángulos estáticos forzosamente debe hablarse de módulos, es decir la unidad por medio la cual estamos seccionando nuestro formato, en éste caso el rectángulo. Estos representan espacios exactos entre sí que una vez reunidos forman la figura. Al seccionar un módulo se forman submódulos, es decir pequeños módulos que conforman un módulo unidad. El término estático determina que la figura es totalmente armónica, y por lo tanto sus módulos y espacios para posicionar

<sup>28</sup>Fabris, / Germani  
Fundamentos del  
proyecto gráfico.p.

95

<sup>29</sup>Ibid p.95

<sup>30</sup>Ibid p. 104



los elementos en el formato también lo son. Llamemos también a los rectángulos estáticos -redes-.

**LOS RECTÁNGULOS DINÁMICOS.** Se llaman *dinámicos* aquellos rectángulos cuya relación entre sus lados mayor y menor se puede expresar con un número finito puesto que, dividiendo la medida de uno de sus lados mayores por la de uno de sus lados menores, se obtienen siempre un cociente con un resto. Esta relación se expresa, pues, con un número no finito.<sup>31</sup>

Estos valores prácticamente indefinibles, tienen una forma de expresión determinada que es precisamente el signo radical. A continuación enumeraremos algunos de los rectángulos más empleados.

El rectángulo raíz de uno es el cuadrado. Del cuadrado se derivan todos los demás rectángulos dinámicos y estáticos, así el rectángulo raíz de dos es el segmento de un lado del cuadrado más la distancia que equivaldría a la raíz cuadrada de dos es decir 1,414... El rectángulo raíz de tres es a su vez la longitud de un lado del cuadrado más la distancia equivalente a la raíz cuadrada de tres es decir 1,732... , naturalmente tendríamos que el rectángulo raíz de 4 es el primer rectángulo estático, puesto que se contiene en medidas finitas; repitiendo éste procedimiento se pueden obtener innumerables rectángulos dinámicos.

**RECTÁNGULO AUREO.** Al igual que los anteriores el rectángulo aureo se compone de un segmento que mide un lado del cuadrado, más el segmento equivalente a 1,618... Esta proporción se puede enunciar de manera que: el segmento es a la parte mayor, como ésta es a la menor.

La forma más sencilla de construir un rectángulo áureo es: dividiendo el cuadrado en dos áreas semejantes, de una de ellas se traza una diagonal y a partir de ella se

traza un arco que equivale al *numero de oro* es decir a 1.618 veces el cuadrado que lo origina.

Se tiene a éste rectángulo como el más importante entre los rectángulos dinámicos, está demostrado que ante esta proporción crecen los seres vivos, y ésta relación de medida es la que se encuentra en todos los entes vivos de la naturaleza, incluyendo a ciertos cristales minerales.

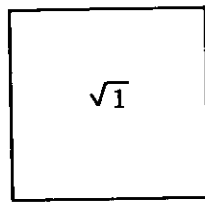
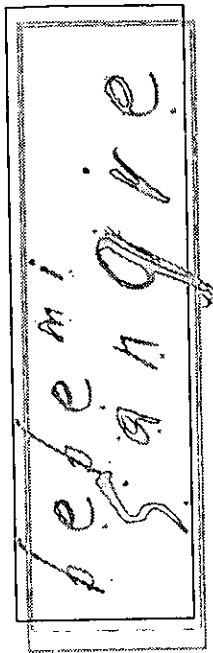
En cuestiones de espacio formato, esta relación es una de las más atractivas para el ojo humano y en ello interviene también los elementos que conforman la composición, puesto que el correcto posicionamiento de éstos en el espacio, garantizan una composición al mismo tiempo dinámica y armónica, en fin agradable.

En la práctica, las descomposiciones armónicas se aplican casi exclusivamente al espacio-formato, puesto que sugieren los puntos en que pueden disponerse los elementos de la composición, o bien permiten controlar si estos han sido distribuidos según el esquema armónico. Las descomposiciones armónicas, además permiten analizar la proporcionalidad de cualquier signo o de cualquier detalle que se halle en la composición.

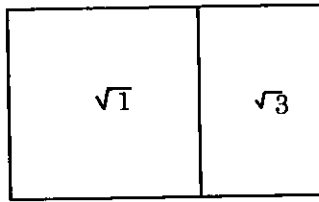
Una vez definido el espacio formato, se puede seccionar de tantas maneras como lo permita o exija éste, para ello se usan componentes diagonales, arcos, líneas perpendiculares, paralelas etc., conjuntamente con los módulos que originaron nuestro formato, así todas las maneras empleadas en conjunto o individualmente precisarán los puntos de intersección, o limitarán los espacios en los cuales se deben posicionar los elementos.

No es posible determinar el punto de atracción universal de un formato, pues tantos formatos existen, como necesidades de expresión, pero si conocer la subdivisión específica de los espacios para su mejor aprovechamiento.

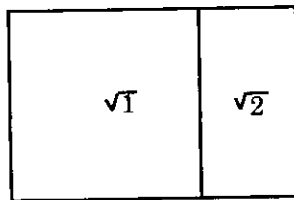
<sup>31</sup>Fabris / Germani  
Fundamentos del  
proyecto gráfico  
p.105



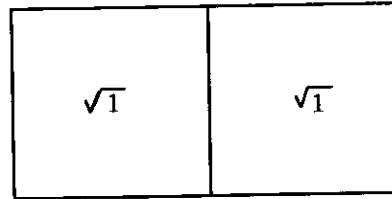
1



1.7321

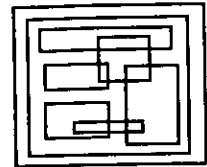
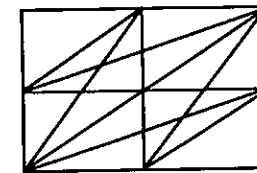
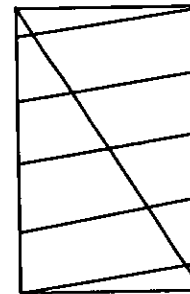
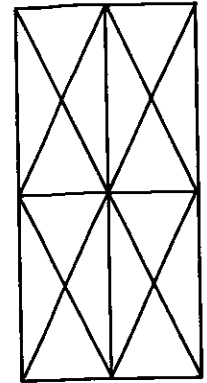
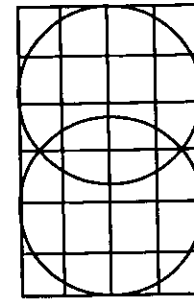
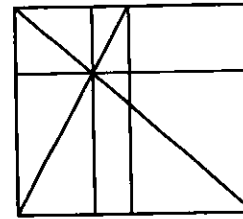


1.4142



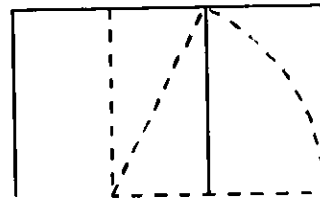
$\frac{\sqrt{4}}{2}$

rectángulos dinámicos



Algunas disposiciones geométricas

construcción de rectángulo áureo



Se tiene que si se divide un espacio cuadrado en nueve módulos, pensando que cada lado considera 3, se tienen los siguientes: espacio superior-izquierdo, superior-centro, superior-derecho, centro-izquierdo, centro-centro, centro-derecho, inferior-izquierdo, inferior-centro e inferior-derecho.

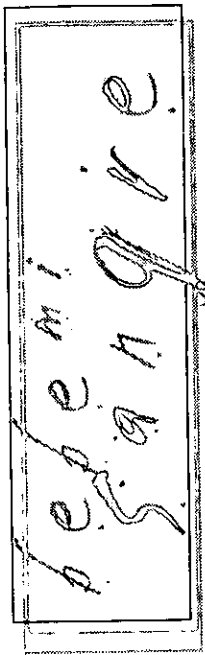
Considerando que, las diferencias de peso superior-inferior, e izquierda-derecha tienen un gran valor en las decisiones compositivas. En un formato rectangular un ejercicio sencillo es posicionar un punto en los diferentes espacios ya mencionados.

Cuando se coloca el elemento dominante en el centro geométrico del formato es totalmente armoniosa provoca la sensación de estabilidad, tranquilidad y sobre todo de armonía. La colocación del punto en la esquina derecha provoca un aguzamiento es decir se vuelve intranquilo tanto para el eje vertical como para el horizontal, y es aún mas inestable si no se ajusta ni siquiera a los componentes diagonales del formato.

Según los ejes cartesianos, por convención se considera que el espacio superior derecho es positivo, motivante, connota bondad, alegría, etc.; el inferior izquierdo es totalmente lo contrario pues cuando un elemento se encuentra posicionado en ése espacio lo consideramos negativo relacionado con la maldad, obscuridad,







retroceso, caos, etc.; el superior izquierdo se apropia del carácter negativo del espacio aunque de una forma muy sutil, mientras que el inferior derecho se apropia el carácter positivo, pero debilmente por ser inferior. Finalmente, se tiene favoritismo por la parte izquierda del campo visual, ésto es por haber adoptado los habitos occidentales en los que se maneja la lectura -de izquierda a derecha-.

Como caso exepcional, el rectangulo áureo determina su punto de mayor atraccion visual mediante la

intersección entre los segmentos que parten de los ángulos alternos internos del rectangulo y de el arco que parten de los ángulos y poseen un radio equivalente a la distancia del menor de los lados.

s.izq	s.cen	s.der
c.izq	c.cen	c.der
i.izq	i.cen	i.der

rectángulo seccionado en módulos

## 1.5 Color

La luz solar es compleja. La constituyen una infinidad de radiaciones de longitudes de onda diferentes. Newton distingue siete colores : rojo, anaranjado, amarillo, verde, violeta, cyan, y azul.

En realidad , el paso de un tono a otro es impalpable gracias a las radiaciones intermedias. Una superficie es capaz de reflejar la totalidad de las radiaciones, lo que provoca la percepción del blanco, o bien puede absorber alguna de ellas reflejando las restantes, lo que provoca una coloración resultado de la combinación entre éstas radiaciones, por ejemplo, un cuerpo rojo debe su coloración a que absorbe todas las radiaciones salvo las rojas, o al menos aquellas en más fuerte proporción que la rojas. Los cuerpos negros son los que absorben toda la luz incidente.

Así el color no es mas que la forma como una superficie reacciona al contacto con la luz. y dado que diversos haces de luz producen radiaciones diferentes, el color

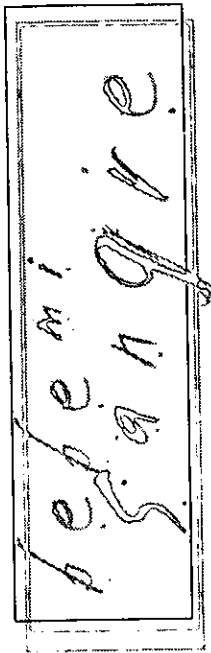
de un cuerpo varía con los haces que lo iluminan. De ahí proviene la diferencia de coloración que presentan los objetos expuestos a la luz solar y a la electrica. Un color es simple cuando está formado por una sola radiación de una única frecuencia, y compuesto cuando esta formado por más de una frecuencia.

En resumen, *el color es la calidad de los fenomenos visuales, que depende de la distinta impresión que producen en el ojo las luces de diferente longitud de onda.*<sup>32</sup>

Estamos acostumbrados a percibir tres dimensiones del espacio; estas son la longitud, la altura y la profundidad. En el mundo cromático también podemos distinguir tres dimensiones básicas del color que, como las espaciales, nos permiten realizar un análisis preciso de cualquier composición en cuestión de color.

Las tres dimensiones cromaticas son *el tono, el valor y la saturación*. El tono está expresado por el nombre con

<sup>32</sup> Gómez, R. Rafael  
Técnicas de pintura  
y diseño



que conocemos cada color: azul, verde, amarillo, etc. Valor es el grado de luminosidad de cada color. Es una cualidad que permite distinguir un color claro de un oscuro del mismo tono. Por ejemplo, un verde claro y un verde oscuro son verdes de distintos valores. Saturación. Representa el grado de pureza de un color. Un color puro es un color saturado. Si al color puro le añadimos blanco o negro pierde saturación.

Los colores primarios. Tres son los colores primarios: el amarillo, el magenta y el cyan. Estos colores, mezclados de dos en dos, dan origen a otros tres, los colores secundarios: el verde, el naranja y el violeta. Naturalmente, cada una de estas mezclas binarias depende de la proporción de los primarios que intervengan para conseguir diferentes intensidades. Así mezclando mucho amarillo con solo un poco de azul, obtenemos un verde amarillento, y viceversa. Si se mezclan entre sí los tres colores en diferentes proporciones, se obtienen los terciarios, que en general son los más frecuentes en la naturaleza, teóricamente con los tres colores primarios y con la ayuda ocasional del blanco y el negro, se puede reproducir cualquier color existente.

Los colores complementarios son aquellos que se hallan diametralmente opuestos en el círculo cromático y que se neutralizan entre sí. Un color primario es complementario de uno secundario, cuando éste no ha intervenido en la mezcla para obtener ese color secundario, así el amarillo es complementario del violeta, y el verde del magenta. A su vez se denominan colores armónicos a los que se encuentran más próximos en las escalas cromáticas. Cuando se emplean colores armónicos el paso de unos a otros es gradual y sin grandes contrastes, por lo que el resultado es de una agradable tranquilidad, mientras que si disponemos de colores complementarios, el resultado es vibrante y reclama la atención del observador.

Las gamas acromáticas, son básicamente gradaciones de grises situadas entre el blanco y el negro, las gamas monocromáticas son las diferentes gradaciones de saturación de un color cuando lo mezclamos con el blanco y el negro; y las gamas policromáticas son las diferentes gradaciones de saturación de dos o más colores.

Los colores como instrumentos de expresión sensorial se clasifican en dos grandes grupos: colores fríos y colores cálidos. Los colores fríos, como el verde y el azul expresan alejamiento, serenidad y en algún caso tristeza. Los cálidos como el amarillo, el naranja y el rojo, expresan luminosidad, alegría y dinamismo. El hombre experimenta los efectos psicofisiológicos de los colores: un color frío tiene la cualidad de ser sedante, en cambio los colores cálidos son estimulantes. También despiertan en nosotros impresiones cinéticas: los tonos cálidos avanzan y los tonos fríos retroceden.

El hecho de percibir el color a través del sentido de la vista y su repercusión en el cerebro hacen que el color se convierta en un factor fisiológico que influye en el ánimo y lo predispone a reacciones psíquicas de diferente índole. Independientemente de las preferencias particulares y convenciones culturales, experiencias con colores han mostrado los siguientes resultados.

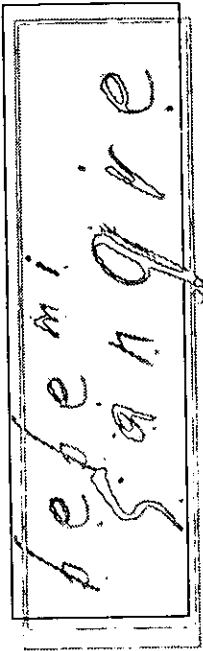
-El color rojo es altamente atrayente; sugiere calor, energía vital, excitación y peligro.

-El color verde representa el equilibrio entre los tonos fríos y los tonos cálidos. Sugiere calma, estatismo, pasividad. Es un color sedante por naturaleza.

-El color azul es un color frío que sugiere reposo, recogimiento, lejanía. El color azul llega a simbolizar para muchos intérpretes la inteligencia y la ciencia.

-El color naranja es un color que excita la imaginación.





Sugiere juventud dinamismo y estímulo, es decir es un color estimulante.

-El color amarillo es el más luminoso. sugiere dinamismo, fuerza poder y dominio y expresa la necesidad psiquica de abrirse.

-El color violeta es un color oscuro que sugiere experiencia sabiduria, dolor, tristeza, El color violeta simboliza la melancolía.

Finalmente cabe mencionar que cualquier tono al ser afectado por otro, aún si es en una minima proporción,

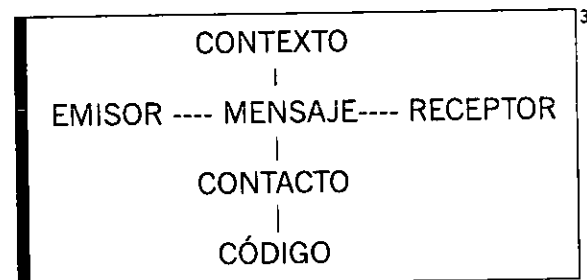
puede provocar cambios "visibles" en la reacción psicológica que antes provocaba, por ejemplo si afectamos al amarillo con un poco de azul, este cambiará a un tono mas bien frío, pero si este es afectado por el rojo, naturalmente se reforzará su caracter cálido.

Así también los tonos se ven afectados por su entorno, pues un violeta puede expresarse cálido frente a un azul, y frio frente a un rojo.

Por ello, *El color está cargado de información y es una de las experiencias visuales más penetrantes que todos tenemos en común*<sup>33</sup>.

## 1.6 Elementos semióticos empleados en ilustración.

La comunicación, a través de la historia ha permitido el desarrollo de la conciencia humana, hasta llegar al nivel intelectual en el que se ubica hoy como humanidad. En el diseño gráfico, es preciso estudiar el acto comunicativo para poder aprovecharlo de la mejor manera. Jakobson llegó a representar el conjunto de factores que intervienen en la comunicación lingüística de acuerdo con este esquema:

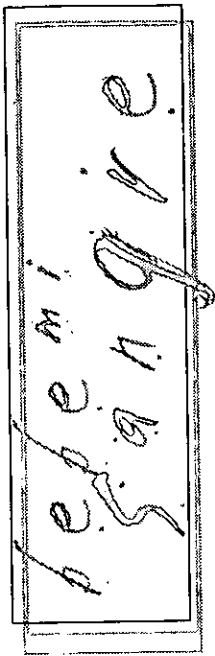


Por otra parte, las diversas manifestaciones del arte han sido centro de investigación de una rama de la filosofía a la que se da en llamar estética. El problema de la estética desde un punto de vista académico investiga a la percepción y los criterios que se alcanzan para juzgar una obra artística, la estética involucra a la belleza como parámetro fundamental en sus juicios y su relación con la mente humana. Actualmente el problema de la estética se ha vuelto mas difícil de manejar, ya que la pluralidad en los juicios estéticos es cada vez mas abierta, es decir el concepto de belleza ha sido tan afectado por los diferentes estadios en la historia del arte que actualmente nadie se pone de acuerdo en cuanto al concepto de belleza absoluta, donde los juicios y los parámetros son correctos todos pero ninguno absoluto.

En ilustración tanto como en el diseño y el arte existe un

<sup>33</sup>Dondis, Donis A  
La sintaxis de la  
imagen p.64

<sup>34</sup>Llovet, Jordi  
Ideología y  
metodología del  
diseño p.93



lenguaje especializado que permite expresar los conceptos de manera correcta y sobre todo con un fin de persuasión y convencimiento hacia el perceptor. Este lenguaje posee también ciertos mecanismos establecidos que facilitan su proceder, a este lenguaje se le conoce como Retórica. Cuando, en el caso preciso de una ilustración artística, ésta se refiere al tema de una manera absoluta, se está únicamente reproduciendo el texto de una manera magra y débil. Aún si el texto exige una ilustración precisa y concreta de la situación o los actores, se debe considerar que el

aspecto estético aguarda ahí para ser explotado, siempre. El que una obra gráfica maneje los términos de la retórica es no solo una "táctica" precisa para asegurar la atención de nuestro público, sino que manifiesta el sentir de una obra de la forma más estéticamente posible.

Al igual que el estudio de la composición, el considerar a la semiótica, permite acercarse, tanto para apreciar como para desarrollar una obra plástica lo más apegado posible a las cuestiones estéticas, pero desde un plano más profesional.

### 1.6.1 Definición de Semiótica.

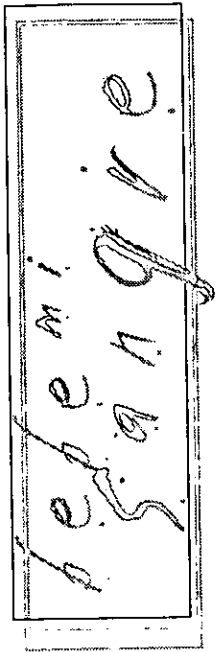
La semiótica se encarga del análisis de los sistemas de signos, éstos constituyen su objeto de estudio general. Dos signos interconectados son ya un sistema de signos, y aún un signo apartado de todo en un formato, interactúa con éste; por lo que en la práctica no existen signos aislados. La naturaleza de los signos es muy variada, los hay artificiales, humanos animales, simples, complejos, naturales, espontáneos etc... Pero por lo común éstas categorías no afectan al signo de manera individual, sino por el contrario todos los signos poseen una combinación de varias de estas categorías, por ejemplo un letrero vial es por lo común artificial, no verbal, simple, humano, social etc... Sin contar a los símbolos complejos en los que podemos reconocer a los síntomas de una enfermedad, los emblemas, los sellos etc...

Así pues, podemos concebir una ciencia que estudie la vida de los signos en el marco de la vida social; podría formar parte de la psicología social y por consiguiente, de la psicología general; nosotros vamos a llamarla semiología.<sup>35</sup> Su definición de signo como unidad ambivalente -significado y significante- ha determinado todas las definiciones posteriores de la función semiótica. Sassure subraya con insistencia el hecho de que el significado es lo que se refiere a la actividad mental de los individuos dentro de la sociedad. Pero, según Sassure, el signo expresa ideas, ideas que entiende puramente como fenómenos mentales que afectaban la mente.

Según Sassure -1916-, la lengua es un sistema de signos que expresan ideas y por esta razón, es comparable con la escritura, el alfabeto de los sordomudos, los ritos simbólicos, las formas de cortesía, las señales militares, etc. Simplemente es el más importante de dichos sistemas.

Así pues considera al signo como un artificio comunicativo que únicamente afecta a un par de seres humanos que desean premeditadamente comunicarse o expresarse algo. Todos los ejemplos de sistemas semiológicos a que nos remite Sassure son sistemas convencionalizados y obviamente resultado de la acción humana consciente. Los partidarios de esta teoría descartan de la definición a todas aquellas manifestaciones naturales o no intencionales que puedan

<sup>35</sup> Eco, Umberto  
Tratado de  
Semiótica general.  
p.43



acontecer frente a un perceptor .

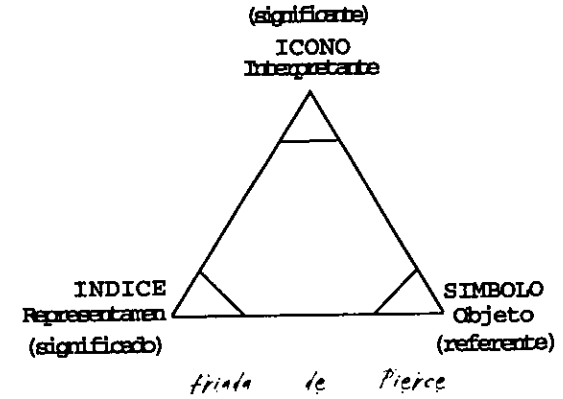
En éste sentido Pierce aporta una definición un poco mas amplia al respecto: *...lo que llamo semiótica, es decir la doctrina de la naturaleza esencial y de las variedades fundamentales de cualquier clase posible de semiosis...Por semiosis entiendo una acción, una influencia que sea, o suponga, una cooperación de tres sujetos como, por ejemplo, un signo, su objeto y su interpretante, influencia trirelativa que en ningun caso puede acabar una acción entre parejas*<sup>36</sup>

Los sujetos a los que Pierce se refiere son tres entidades semióticas abstractas, que no se ven afectadas por el hecho de que exista un comportamiento comunicativo concreto. Según Pierce, un signo es algo que está en lugar de alguna otra cosa PARA ÁLGUIEN, en ciertos aspectos y capacidades. Un signo puede representar alguna otra cosa en opinión de alguien, solo porque esa relación -representar- se da gracias a que interviene un interpretante. No se puede negar que Pierce haya concebido en alguna ocasión al interpretante como un fenomeno psicológico que se produce en la mente de un posible interprete.

A diferencia de Sussure, Pierce ofrece en su disertación algo más, esto es no se requiere necesariamente para definir al signo, que éste se emita intencionalmente o que provenga de un hecho artificial.

La *triada* de Pierce se aplica también a fenómenos que no tienen emisor humano, aún si el hombre los provoca, como ocurre por ejemplo en el caso de los sistemas meteorológicos.

El confinar la semiótica como una teoría de los actos comunicativos es no considerar, ni aceptar como signos otros comportamientos, aunque no sean humanos. Dado que estos autores admiten estar interesados solo



por la comunicación, indudablemente tienen derecho a excluir éstos y otros fenomenos de la categoría de los signos.

No obstante, la semiótica considera una serie mas amplia de fenomenos propios de los signos, considerando como signo todo lo que a partir de una convención aceptada previamente, pueda entenderse como alguna cosa que está en lugar de otra. En otros términos se acepta la definición de Morris (1938), en la que *algo es un signo solo porque un interprete lo interpreta como signo de algo ... por tanto la semiótica no tiene nada que ver con el estudio de un tipo de objetos en particular, sino con los objetos comunes en la medida en que participan en la semiosis*<sup>37</sup>

Es de suponer que en este sentido es como se puede entender la afirmación de Pierce, donde el signo está en lugar de alguna otra cosa en algun aspecto o capacidad. Solo hay que agregar que la interpretación por parte de un interprete, que parece caracterizar al signo como tal,

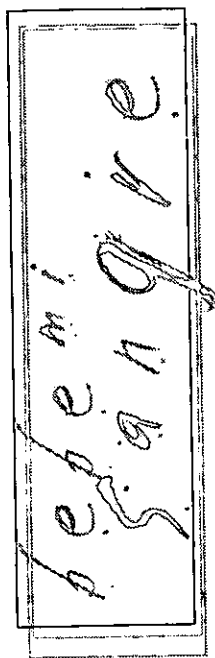
debe leerse como una interpretación posible por parte de un interprete posible.

<sup>36</sup>Eco, Umberto  
Tratado de  
Semiótica General

p.45

<sup>37</sup> Ibid p.46





Todo mensaje tiene un significado inmediato, pero en su estructuración existen elementos que conforman los diferentes sentidos que se le puede dar. Los signos, se componen básicamente de significado y significante, a su vez a nivel semiótico el signo como unidad se entiende mediante dos juicios básicos, la denotación y la connotación.

**DENOTACIÓN.** Denotar es la referencia directa de una imagen. La denotación involucra únicamente a la conceptualización dada por convenciones culturales. Ejemplificando con una calabaza naranja y redonda bajo un juicio denotativo se aprecia a éste objeto como puramente una verdura, un vegetal que sirve de alimento para el humano, entre otros seres. Puede uno hacer hincapié en su forma o su color. El plano de la denotación es la *relación de designación*. Aplicar el juicio denotativo en una ilustración -como es nuestro caso particular- permite analizar diversos objetos de ésta desde un punto puramente técnico.

**CONNOTACIÓN.** Son las referencias secundarias. Es decir lo que involucra en términos conceptuales para cada cultura o incluso para cada individuo; la misma calabaza connota a la cultura anglosajona y

<sup>38</sup>Marin, Louis  
Estudios  
Semiológicos  
p.45

Precisando lo ya mencionado. La palabra retórica viene del latín *retor* -orador- y la traducción más común de retórica, es el arte de expresarse bien en público con el fin de persuadirlo. El principio básico de la retórica es el entendimiento, y la retórica desde el

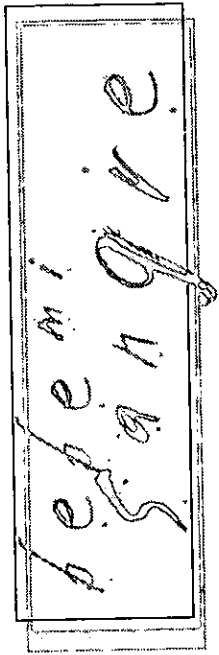
## 1.6.2 Connotación y Denotación.

especialmente norteamericana una temporada precisa del año, y los rituales propios de tal temporada. *R. Bathres señala: -La forma de los significados de connotación es el conjunto de representaciones de un momento determinado del mundo y de la historia-<sup>38</sup>* La connotación pretende convencionalizar a nivel masivo los *semas* de los objetos, uniformarlos y finalmente automatizar la lectura de *la materia significado*. Aclaremos que un *sema* es el valor connotativo de un objeto. Un signo monosémico -de un solo *sema*- es más preciso que un polisémico, así, cuanto más precisa y difundida es la convención de un signo estará más codificado.

Es por ello que la relación que se establece entre el signo y el interpretante es muchas veces un acuerdo, así tenemos al cráneo como símbolo de muerte, o la paloma blanca como símbolo de paz, en otras ocasiones éste convenio ideológico suele ser más estrecho, por ejemplo, tenemos que una manzana puede considerarse como la representación desde la salud hasta el símbolo del pecado; y aún más, en algunas ocasiones la relación que se establece entre el signo y el perceptor puede ser tan individual, que siempre será diferente, dependiendo del contexto ideológico de éste último, y de que tan conocido sea el signo que se esté tratando.

## 1.6.3 Figuras retóricas.

punto del diseño se asume como un acto de comunicación básico, como un acto de persuasión de masas, no de individuos aislados y algunas veces un acto subliminal -cuando no se desea que el perceptor esté conciente del mensaje-.



Fundamentalmente, la retórica no es un acto gratuito, de hecho es el más interesado que se conoce, considera un discurso calculado, donde la poesía y la metáfora se emplean para persuadir, es una elaboración programada y se pretende actuar sobre los sentimientos del receptor, no se ocupa del conocimiento o de lo verosímil, sino que se fundamenta en tópicos entendiéndose éstos como depósitos de argumentos para el orador. Al investigador de la retórica no le interesa en ningún caso contradecir o incomodar, puesto que es difícil persuadir a alguien si se le incomoda, más bien se busca halagar y brindar el tópico de la felicidad. Una felicidad entendida como el poder máximo de bienestar y aunque es un sentimiento totalmente abstracto, la retórica se encarga de concretarlo -ya sea en forma de un estrato social, dinero, poder, placer, sabiduría etc...-. Es un hecho que el orador persuade mediante lo que el público desea escuchar.

El emisor apela a los recursos comunes porque son compartibles e incuestionables, usa elementos del saber colectivo para reforzar sus argumentos, su objetivo primordial son los sentimientos no la razón, es decir, intenta conmover. Pero sobre todo la retórica basa su eficacia en el sentido común, porque éste es incuestionable.

Así la retórica busca la *connotación programada*, es decir programar las diferentes formas de aceptar mensajes, que son siempre una versión de la realidad, no la realidad misma. Las figuras retóricas constituyen la connotación programada del mensaje.

Juan Manuel López en su libro *Semiótica de la Comunicación Gráfica* considera las siguientes figuras retóricas como las fundamentales para dar a la imagen un carácter retórico; de las cuales abordaremos a continuación una a una.

**ANTÍTESIS:** La antítesis consiste en contraponer unas

ideas a otras, que pueden ser las cualidades, objetos o situaciones pero donde nunca se llega a ofrecer una contradicción, tampoco se hace uso de una comparación sino que hace hincapié en la diferencia para producir efecto de contraste.

**BLANCO:** Consiste en dejar un espacio vacío tanto en el texto como en la imagen para que en la imaginación se proyecte lo que falta, simboliza una supresión y produce el efecto de que el receptor tiene la libertad de descubrir la parte faltante, la interrupción está marcada física y contextualmente y rodeada de elementos adyacentes que completan la idea.

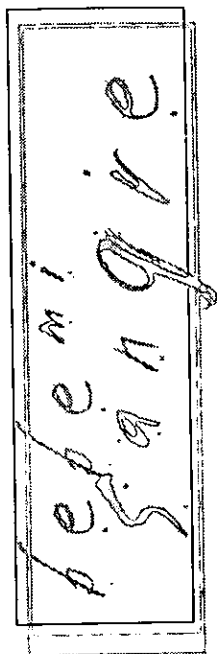
**COMPARACIÓN:** Consiste en subrayar una idea o concepto por su relación con otro que es comparable, análogo o semejante con respecto al que se afirma, puede llevar intrínsecamente una antítesis pero siempre deben estar en claro los dos elementos comparables.

**CONSECIÓN:** Es una figura retórica donde se presenta un argumento contrario como objeción al propio, para después rechazarlo categóricamente y conseguir la simpatía del receptor, casi siempre aparece como una confesión modesta que en realidad tiene como fin proponer una pasión por el emisor, éste reconoce sus errores convirtiéndolos en argumentos.

**CONCILIACION:** Consiste en aprovechar el argumento contrario a favor del propio, es similar a la consección pero en éste caso la objeción posible no se concede sino que cambia de signo y de ser opuesta, pasa a ser favorable.

**DOBLE SENTIDO:** Es la expresión figurada que puede interpretarse en dos sentidos simultáneos, que propician la ambivalencia, su efecto consiste en hacerlos convivir.

**ELIPSIS:** En ésta figura se suprimen algunos elementos del enunciado mediante un "salto", sin que éllo afecte al



sentido. Lo que está ausente se da por entendido y no se presenta el espacio o superficie vacía como ocurre en el blanco, ésta figura permite un ahorro de signos y cuenta con la participación del receptor.

**GRADACIÓN:** Consiste en plantear una progresión gradual de ideas, objetos, cualidades de modo ascendente o descendente y siempre de forma progresiva.

**HIPÉRBOLE:** Es una expresión en la que se exagera una idea o elemento semanticamente con el fin de subrayarlo. El resultado es siempre desproporcionado en relación al contexto, generalmente implica un aumento o disminución desmedida del sentido.

**IRONÍA:** Propone una idea para entender su contraria produciendo un efecto hilarante, existe generalmente una burla y se utiliza en base a conceptos culturales determinados.

**LÍTOTE:** Expresión figurizada que consiste en afirmar algo mediante su negación, su mecanismo radica en que dos imágenes usadas producen una afirmación, en la imagen el sentido se presenta ocultando o negando algo que en realidad se afirma.

**METÁFORA:** Consiste en dar un término u objeto por otro que tiene semas comunes y donde una cosa se entiende por otra, se relaciona con lo fantástico, utópico y abstracto e implica la sustitución de uno o más objetos referenciales por otros que se relacionan de manera reveladora.

**METONIMIA:** Propone la adjudicación de un sentido referencial, el objeto y la idea pertenecen a un universo habitualmente común, se toma la causa por el efecto, la cualidad por el portador el continente por el contenido.

**OXIMORON:** Coloca ideas opuestas cuya contigüidad debe entenderse como una alianza de contrarios resaltando su contradicción pero también su convivencia (La figura del "antes y después").

**PARADOJA:** Es similar al anterior pero las ideas no son necesariamente opuestas, generalmente simulan una lógica que contradice el orden habitual. Su efecto consiste en singularizar una cosa presentándola de un modo que parece irreal.

**PROSOPOPEYA:** Consiste en dar a lo inanimado una apariencia animada donde los objetos que no tienen vida pueden actuar como humanos.

**RIMA:** Es una figura de orden fonético pero puede aparecer también en la imagen, donde se produce una consonancia de proposición, dirección o sentido aunque sus significados sean distintos.

**SINÉCDOQUE:** Consiste en tomar una parte por el todo, lo singular por lo plural, lo particular por lo general, el elemento representativo aparece como significante ante el conjunto entero e implica asumir la diferencia entre lo que se dice y lo que se entiende.

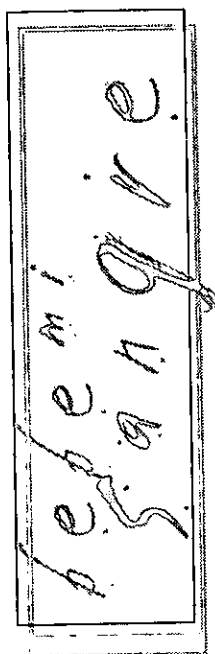
**SINOMIMIA:** Plantea igualdad de significados con diferentes significantes, una similitud de contenidos produce el efecto de reiteración a través de distintos signos con un significado común.

**ABISMO:** Es una construcción donde una idea, imagen o acción aparece dentro de otra y así sucesivamente, las siguientes se proyectan en diferentes planos espaciados, superpuestos en una sola expresión.

**ACUMULACIÓN:** Es la expresión que consiste en sumar una gama de elementos correlativos o similares, produce el ejemplo de amplificación ya sea por su forma, significado o función en un proceso de adición







acumulativa.

**ALUSIÓN:** Es el modo de referirse a una idea indirectamente y por medio de otra se propicia a partir de un contexto que hace inferir objetos e ideas que

**E**l problema de la interpretación en el proceso de comunicación ha sido siempre fuente inagotable de discusión y profundo análisis por parte de los estudiosos, puesto que varias corrientes abordan este tema desde los mas variados puntos de vista, haciéndolo poco comprensible para el publico en general.

Eco, construye una muy precisa definición acorde con las necesidades de nuestro estudio. Para él *La interpretación... es el mecanismo semiótico que explica, no solo nuestra relación con mensajes elaborados intensionalmente por otros seres humanos, sino también cualquier forma de interacción del hombre -y quizá de los animales- con el mundo circundante. Precisamente a través de procesos de interpretación nosotros construimos continuamente mundos actuales y posibles*<sup>39</sup>

Para concretar la anterior definición es preciso explicar que la semiosis -elemento fundamental para el mecanismo semiótico ya mencionado- es *la acción o influencia que implica una cooperación entre tres sujetos, como por ejemplo un signo, su objeto y su interpretante; no pudiendo resolverse de ninguna manera tal influencia trirrelativa en una influencia entre parejas.*<sup>40</sup>

El proceso de interpretación se da dentro del terreno de la denotación y la connotación; por ello existen elementos de gramaticales que denotativamente hacen referencia a la idea en su mas pura designación, aún si no se toma en cuenta al emisor o al referente o

están latentes en el entorno cultural, se utiliza generalmente cuando es inconveniente o inadecuado enunciar algo y es mejor darlo a entender a modo de sugerencia.

#### 1.6.4 Los límites de la interpretación.

a las circunstancias que generaron el mensaje. Esto nos lleva a admitir que todo mensaje tiene un *sentido literal* inherente, sin el cual no se podría continuar buscando un sentido mas profundo de connotación. *Cualquier acto de libertad por parte del lector puede producirse después y no antes de la aplicación de ésta restricción*<sup>41</sup>.

Naturalmente, cuando una idea no está configurada correctamente, el mensaje encuentra por el camino infinidad de sentidos, de los cuales, la mayor parte de las ocasiones son vagos y confusos. Esta imprecisión radica principalmente en que se separan las circunstancias concretas de la emisión y por lo tanto del referente al que alude. Aún cuando el mensaje se plantea de manera correcta, éste dice algo más además de su inamovible sentido literal.

Ahora también, los sentidos que puede generar un mensaje mal configurado son ciertamente indeterminados, pero no infinitos, puesto que la lógica del perceptor -o la intuición en el caso quizá de los animales- limita la cantidad de interpretaciones posibles y descarta posibilidades que, por más que se intente no coinciden siquiera con el mas vago sentido de la emisión. Evidentemente, el sentido común juega un papel muy importante en el proceso de interpretación de un mensaje

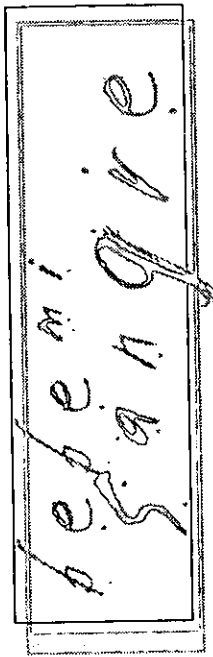
Por ello, aún si la idea está planteada de manera correcta, el exceso de interpretaciones por parte de un perceptor demasiado profundo, provoca un derroche de conjeturas

<sup>39</sup> Eco Humberto  
Los límites de la  
interpretación

p.17

<sup>40</sup> *Ibid* p.17

<sup>41</sup> *Ibid* p.14



y significaciones que al final no tienen nada que ver con el mensaje emitido. Sin embargo aceptar que *la única decisión le corresponde al interprete tiene, en la historia del pensamiento, un nombre IDEALISMO MAGICO*<sup>42</sup>.

Así pues, en esencia, para resolver el problema de la interpretación se deben establecer condiciones comunes entre el perceptor y el mensaje dándose así una convivencia armoniosa, siempre bajo lineamientos determinados de comunicación.

Acorde con Umberto Eco se concluye que, *El texto interpretado impone restricciones a sus interpretes. Los límites de la interpretación coinciden con los derechos del texto*<sup>43</sup>.

En los procesos de interpretación de un mensaje, el Diseño en todas sus modalidades juega un papel angular pues éste es el encargado de que el mensaje emitido

por, digamos un cliente, debe estar debidamente organizado y estructurado de tal forma que el perceptor, en éste caso un público determinado, interprete el mensaje de la forma más cercana a las intenciones del emisor original; esto se logra, (como ya se citó) disponiendo de signos con la menor cantidad de semas y por supuesto comunes a la mayor cantidad del público ya considerado.

Así también existirán en cada ocasión, un mínimo grupo de detractores que, en razón de su propio contexto vivencial, consideren que el mensaje no persuade e incluso ofende o alude alguna situación en particular, mientras ésta cantidad de público no sea considerable no se puede decir que exista ningún problema de comunicación, seamos realistas, finalmente también ellos tienen derecho a interpretar el mensaje de manera que más les convenga.

<sup>42</sup> Eco Humberto  
Los límites de la  
interpretación

p.17

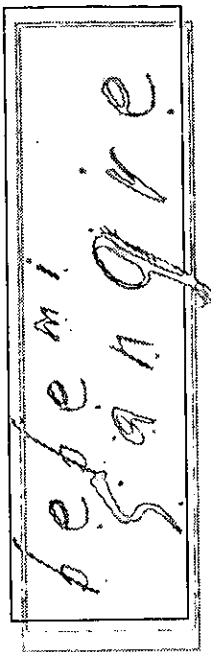
<sup>43</sup> *Ibid.*, p.19



Memoria  
de la  
Comisión  
de la  
Caja

”

2 Acerca del Vampiro y del Autor.



Hoy como ayer, los seres humanos depositan su fe en la existencia de seres extraordinarios para justificar lo inexplicable de forma racional, espíritus malignos y monstruos sobrenaturales siguen poblando los horrores y esperanzas humanas.

Análogo al vampiro, este agónico siglo se desborda en sangre, muerte, velocidad e incluso erotismo, todo ello sigue reafirmando su naturaleza. Actualmente el vampiro cumple 100 años de habitar en la conciencia popular de una manera formal. Este es digno representante de ese miedo inmortal, de esa aberrante y a la vez atractiva dependencia, es también uno de los iconos más oscuros, seductores y representativos de hoy, *en el vampiro ha recaído el odio y la transgresión, la consigna de transformar al dolor en deseo y la muerte en un imposible: algo condenado a la inminencia*<sup>44</sup>

El vampiro *permanece porque es un habitante perpetuo de nuestra inocencia, se nutre de la personalidad escondida, de ese lado inconfesable... reprimido pero existente.*<sup>45</sup>

La cotidianeidad ha acercado tanto a las masas que, su vigencia en el inconsciente colectivo es más poderosa que las evidencias científicas en contra. Hoy, el cine reafirma un nuevo e importante carácter del vampiro que la literatura solo sugería, el erotismo salvaje.

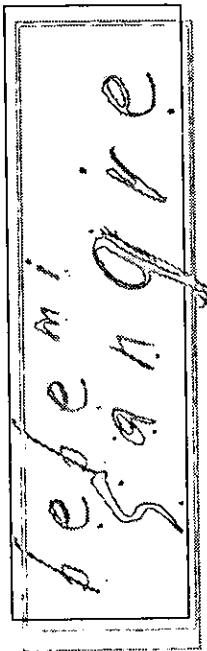
El vampiro representa fantasías eróticas -tanto masculinas como femeninas- que, si bien, son impulsos de orden natural, se contienen y resguardan en un estado latente, puesto que no pueden ser manifestados, debido a cánones morales que exige la sociedad para que un individuo sea considerado normal-. El vampiro moderno encarna lo que Freud llama *moral sexual natural* es decir esa naturaleza sexual libre de normas y limitantes morales en ciertos casos inalcanzable debido al prejuicio social.

Aunque los *cazavampiros* y el público en general exigen que sus monstruos sufran un proceso evolutivo, a éste no se le puede considerar netamente erótico y alejarlo del horror, puesto que el vampiro esencialmente corresponde a los horrores sexuales y los horrores de violencia de los que es capaz el género humano.

Antes de proseguir, se ruega al lector que tenga muy en cuenta expresiones como: *se dice, al parecer, se rumora o se ha dicho*, que involucran importantes restricciones, que permiten abordar de un modo justo e imparcial un tópico tan ya comentado y controvertido. La presencia de éstas, indica que los hechos a los que se refieren las correspondientes, no han sido parciales o totalmente comprobados.

<sup>44</sup>Switch, No.11  
p.56

<sup>45</sup>Generación  
No. 10 p. 35.



En el sentido más estricto del término Dudley Wrigth y Manuela Dunn Mascetti coinciden que, etimológicamente *Vampiro* surge de la palabra serbia *wampira* (*wam*= sangre, *pir*=mounstro) y designa al mounstro que, de acuerdo con leyendas de la Europa Central, regresa a alimentarse con la sangre -y según algunas variantes con la carne- de los seres que en vida estuvieron más próximos a él.

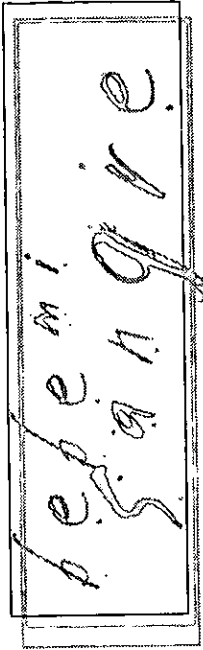
Según los primeros testimonios en relación a su existencia, *En el diccionario Webster de principios de siglo, el vampiro aparece definido como espectro succionador de sangre o cuerpo reanimado de una persona muerta; el espíritu o cuerpo reanimado de un muerto. Se cree que vuelve de la tumba y merodea extrayendo la sangre de personas dormidas, causándoles la muerte (Cit. por Dudley Wrigth 1993:1) J.L Bernhard (1971: 334) lo define como una persona atormentada por una necesidad mórbida de sangre y que la absorbe ya sea bebiendola directamente de la arteria o por un proceso sutil, es decir sin que la víctima se de cuenta de ello. La definición anterior supone que el vampiro es un ser cuya estructura fue alguna vez humana.*<sup>46</sup>

*Roland de Villeneuve (1971:78) define al vampiro como 'el individuo muerto o vivo, que por radiación o por osmosis aspira la vida de otro individuo para asimilarla ya sea con un fin puramente egoísta, o con un fin altruista'*<sup>47</sup> Villeneuve se fundamenta en teorías Darwinianas, según las cuales en el reino animal y vegetal existen numerosas

especies que asimilan sus nutrientes de la forma antes mencionada.

W. Care Hatzlitt en *Faiths & Folklore* -1905- describe un vampiro. < Desde la edad temprana del siglo XII, la creencia en la existencia y el nocivo poder de los vampiros ha atraído la atención de este país -Bretaña- Este -el vampiro- probablemente tiene su origen desde Alemania y el Norte; aunque ya los antiguos griegos suponían su existencia en una superstición similar. El vampiro había de ser supuestamente un hombre malvado, el cual 'permanecía' y aún cuando hubiese sido sepultado con las ceremonias de costumbre no sufría 'disolución' El Sr. Wrigth en sus Ensayos -Essays 1846- nos proporciona un relato como artículo de fe. Dice *Su cuerpo no había seguido el mismo proceso de disolución como otros cadáveres, pero la piel se había puesto seca y tensa, tal como el pergamino de un tambor, y el espíritu del hombre o de algún demonio había introducido en él; y de noche el muerto surgía de su tumba y caminaba por entre las calles y tocaba las puertas de la gente (del pueblo) y siempre llamaba por su nombre a alguna persona de la casa, si la persona a quien llamaba el vampiro, respondía, era seguro que moriría al día siguiente.* Desde entonces, por precaución -en Gran Bretaña-, se ha vuelto una costumbre que nadie responda cuando se le llame de noche por su nombre hasta que le hallan llamado dos veces, puesto que el burrulaca -vampiro- nunca llama a la misma persona una segunda vez en una noche. >

<sup>46</sup> Quirarte, Vicente, *Sintaxis del Vampiro* pp. 24,25  
<sup>47</sup> *Ibid* p. 27



**A**corde con el proyecto; el concepto de *mito*, refiere a una cosa inverosímil, a una figura o personaje que se ha hecho universal y que procede de una mitología religioso-pagana. La mitología ha sido fuente fecunda para la literatura universal. El siquiatra Karl G. Jung ve en los mitos una manifestación del inconciente de la colectividad, y Sigmund Freud, ha encontrado analogías entre ciertos mitos con algunos complejos de tipo mas o menos generalizados como el de Edipo. A su vez, *ficción* corresponde a una creación de la imaginación, a una invención poética -obra de ficción- o bien, a una situación social imaginaria concebida por un individuo para satisfacer su voluntad de poder y es aceptada como realidad.

En ambas definiciones se encuentran semejanzas, en cuanto se refiere que es producto de la imaginación; pero existe en la misma definición una angular diferencia que constituye el punto de partida para el desarrollo de ambos conceptos. Esta diferencia es que: el mito surge espontaneo como producto de una situación humana y de manera inconsciente satisface una necesidad social. En cambio la ficción se concibe como un producto convencionalizado congruente a una necesidad previamente determinada. El mito, a diferencia de la ficción provoca una impresión mas profunda en el inconsciente puesto que se considera en función de elementos que la hacen remotamente posible. Pero, ¿Es posible distinguir entre seres que son producto de la imaginación, o de la proyección de horrores psicicos largamente reprimidos o incluso prueba realmente de una criatura desconocida? Desde siempre, monstruos de dudosa existencia han venido planteando una y otra vez tales incógnitas. Esa especie de criaturas algunas veces de otro mundo,

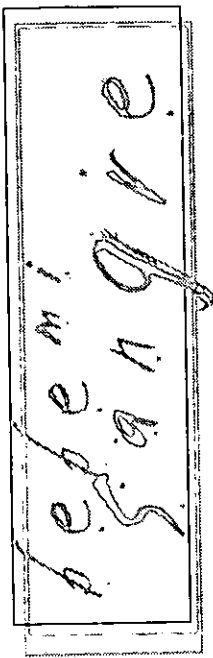
generalmente enormes, casi siempre repulsivas y amenazadoras y otras veces instantaneamente mortíferas, han desempeñado un doble papel desde los cuentos más primitivos. Fascinan y repelen, inspiran valor y miedo, actúan como símbolos de fuerzas naturales de otro modo inexplicables y sirven de blanco al espíritu del hombre. Y reales o no, satisfacen sin duda una necesidad. El psicólogo infantil Bruno Bettelheim, que ha estudiado la importancia psicossocial de los cuentos de hadas, afirma que el hombre crea monstruos para dar forma a sus temores... las ansiedades inominadas son mucho mas amenazadoras que algo a lo que le podemos dar nombre y forma, Cualquier cosa que sabemos o creemos saber es mas reconfortante que lo desconocido<sup>48</sup> Por ello es más sencillo abordar ciertos aspectos de la psique humana cuando los proyectamos en alguna criatura sea ésta real o no.

No obstante el ser humano no necesita forzosamente proyectarse en un animal bizarro para ignorar los tabúes. Así ocurre con el vampiro, surgido de entre los muertos, ansioso de sangre y con un extraño atractivo erótico para sus víctimas.

El vampiro del mito esta fundamentado en criaturas que se alimentaban de la sangre, en algunos casos humana. Plagas e infecciones virales fueron muchas veces adjudicadas a ataques de vampiros. *El vampiro de ficción, romántico, que fué adoptado por Bela Lugosi o escritores como Anne Rice estan remotamente lejos de aquellos cadáveres putrefactos que venían a destruir familias e incluso comunidades enteras según leyendas ancestrales. Para Agustín Calmet los vampiros eran espíritus que eran tan diabólicos o estaban tan perdidos que era imposible que pudieran cruzar el umbral del "mas allá".*<sup>49</sup> De ahí la

<sup>48</sup> Selecciones del Reader Digest  
Los poderes desconocidos  
p. 92

<sup>49</sup> FAQ-alt. vampyres  
v. 2.2/ May-95 p.7



asociación con Satán o algunas otras entidades malignas.

La línea divisoria entre el vampiro que pertenece al mito y el que pertenece a la ficción, la establece Bram Stoker con su novela *Drácula*, -del cual se hablará posteriormente- con ella configura en adelante al personaje convirtiéndolo en esencia.

Después de *Drácula*, a la fecha, *El vampiro es tan reconocido por su alto contenido erótico que ha preferido seducir que matar. La idea original donde el vampiro tiene como propósito el dañar a seres humanos no es algo que*

*prevalezca en la literatura moderna, e incluso en algunas historias actuales se postula que el vampiro no necesita matar para alimentarse.<sup>50</sup> Concretando: Como ha demostrado Erwin Panofsky, un mito evoluciona en la medida en que una comunidad centra en él sus necesidades<sup>51</sup>*

Consideremos entonces como vampiro mítico a aquella criatura que estriba su origen en la colectividad, mientras que el vampiro de ficción es el vampiro literario o filmico que tiene su origen en una sola persona con fines específicos.

## 2.2 El origen del mito.

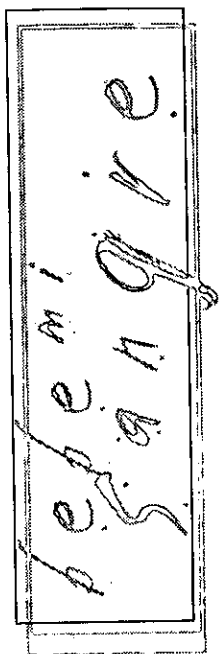
Las leyendas de vampirismo, se fundamentan en temores ancestrales y en ciertos hechos aparentemente auténticos. Como hechos perversos que implicaban el robo de cadáveres, necrofilia, lo cual demostraba aparentemente que algunos muertos tenían la facultad de exhumarse a sí mismos, así como disfunciones genéticas que implicaban sed de sangre. También los crímenes en masa no resueltos y brotes de peste, eran a menudo atribuidos a la invasión de vampiros, cuyo supuesto hedor era indistinguible del emanado por los cuerpos en putrefacción de las víctimas.

Por otra parte, *A fines de la edad media, cuando hizo su primera aparición el fenómeno del vampirismo en las regiones eslavas y los estados Bálticos de la Europa oriental, la ENDOMAGIA -práctica de contraer matrimonio conyuges de ascendencia común- entre los nobles eslavos condujo a numerosos desórdenes genéticos, entre ellos una rara enfermedad llamada PROTOPORFIRIA*

*ERITROPOYÉTICA, mejor conocida como la enfermedad del vampiro. Se trata de una anomalía de los pigmentos: el organismo produce un exceso de protoporfirina, sustancia básica para los glóbulos rojos de la sangre. Como resultado, basta una breve exposición a la luz solar para sufrir una comezón insostenible, enrojecimiento y grietas sangrantes en la piel. Quienes lo padecían tendían naturalmente a evitar los paseos diurnos y solo salían de noche. La enfermedad no fue diagnosticada sino hasta el siglo XIX, y hasta esa época no era sorprendente que los individuos afectados fuesen objeto de una repulsión que rayaba en el miedo supersticioso.<sup>52</sup>*

Pero probablemente el origen más común de la idea del vampiro son los entierros prematuros, puesto que era muy frecuente que personas en coma, ebrias o en estado cataleptico fueran enterradas vivas. Posiblemente a causa de tales entierros, las historias de exhumaciones refuerzan con detalles espantosos la leyenda del vampiro. A principios de 1732, lo que parecía una epidemia de

<sup>50</sup> Ibid p.7  
<sup>51</sup> Quirarte, Vicente, *Sintaxis del Vampiro*, p. 44  
<sup>52</sup> *Selecciones del Reader's Digest Los poderes desconocidos* p. 100



vampirismo se extendió por los alrededores de Medueyga, en Serbia, provocando tal pánico que el Gobierno envió un destacamento de soldados y tres médicos militares, para abrir las tumbas de los fallecidos recientemente. El equipo investigador abrió 13 sepulturas. Solo tres de los cadáveres exhumados habían experimentado el proceso

normal de descomposición. Los otros diez, algunos de los cuales llevaban mas tiempo enterrados que los descompuestos, tenían la carne firme y buen color en las mejillas, y la autopsia reveló que contenían sangre fresca. Los diez fueron inmediatamente decapitados y quemados, hasta que no quedaron de ellos mas que cenizas<sup>53</sup>.

### 2.3 Vampiros a través de diferentes culturas

La siguiente lista involucra a seres relacionados con el fenomeno del vampirismo fundamentados en leyendas ancestrales de todo el mundo, se creía que muchas de éstas razas, infestaron Europa en el siglo XVII, los datos fueron extraídos del libro *The Dracula Myth*, publicado por el autor rumano Gabriel Ronay quien sostiene la hipótesis de que la prevaencia y la persistencia del vampiro mítico en el sur y centro de Europa fue debido al conflicto entre las iglesias Católica y Ortodoxa.

**Asanbosam:** -Africa-. Los *Asanbosam* son vampiros comunes, exepcto que poseen ganchos en lugar de pies. La leyenda menciona que tienden a morder a sus víctimas en el pulgar.

**Baital:** -India-. La naturaleza de este vampiro estriba en que es una criatura mitad murcielago y mitad humano, de aproximadamente 4 pies de altura. Su mayor ventaja es pasar siempre desapercibido.

**Bajang:** -Malasia- Ellos pueden ser esclavizados por hechiceros y forzados a matar a los enemigos del hechicero, se creía que algunas familias estaban malditas por ser genealógicamente predecesores del *Bajang*.

**Baobhan Sith:** -Escocia- Las *Baobhan Sith*, -se pronuncia /bubanshi/- son hadas malignas quienes aparecen como hermosas jóvenes que bailan con hombres hasta que éstos se encuentran tan cansados que les es imposible defenderse, es entonces cuando éllas se alimentan de su sangre. Las *Baobhan Sith* pueden ser destruídas solo con metal hirviendo al rojo vivo.

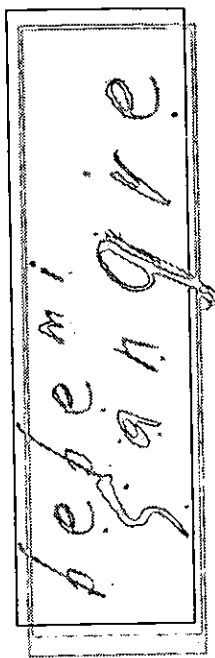
**Callicantzaros:** -Grecia antigua- Acorde a una leyenda griega, un niño nacido en navidad se convierte en un *callicantzaro*. Estos vampiros suelen aparecer bajo una apariencia mitad humana y mitad animal.

**Ch'ing Shih:** -China- El *Ch'ing Shih* aparece como un ser muy demacrado y tiene la facultad de matar sólo con su ponzoñoso aliento mientras se alimenta de la sangre de su víctima. Si el *Ch'ing Shih* se encontraba a su paso una pila de arróz, debía contar los granos antes de que pudiese atravesar la pila. Ellos podían ser dañados y destuídos con armas comunes y con la luz del sol. Su forma inmaterial era una esfera de luz incandescente parecida al halo de un hechizo.

**Civateteo:** -México- Estas hechiceras-vampiro celebraban un culto parecido al Sabbath en cruces de camino y según cuenta la leyenda que atacaban niños pequeños

<sup>53</sup> Selecciones del  
Reader's Digest  
Los poderes  
desconocidos  
p 100





para alimentarse y hacían de hombres su consorte para procrear a niños que eran también vampiros. Se cree que las *Civateteo* estaban estrechamente ligadas al culto del dios Tezcatlipoca.

**Dearg-due:** -Irlanda- El *dearg-due* es un vampiro europeo estandar, exepcto que no puede cambiar de apariencia y puede ser vencido haciendo una pila de piedras sobre su tumba.

**Empusa:** -Grecia y Roma antiguas-. Las *Empusas* aparecían también como hermosas mujeres o ancianas hechiceras. Ellas mantenían un estrecho vínculo con los *succubos* y los *incubos*.

**Ekimmu:** -Asiria- Estos son vampiros con una variedad de espíritus. Por naturaleza son invisibles y tenían la habilidad de posesionarse de seres humanos. Era posible destruirlos solo con armas de madera o por exorsismo.

**Hanh Saburo:** -India- Estas creaturas viven en los bosques y poseen al facultad de controlar a los perros. Este tipo de vampiros suelen poner una *carpada* a los viajeros en el bosque para atacarlos, o bien los conducen al bosque y una vez ahí los atacan.

**Incubus:** -Europa- Los *incubos* se les considera vampiros sexuales. Suele reconocerseles como espíritus vampíricos de naturaleza demoniaca. Ellos pueden entrar a los hogares de los mortales aún sin invitación y pueden tomar la apariencia de *personas conocidas* de la víctima. A menudo suelen hacer repetidas *visitas* a la misma persona. Una víctima de *Incubus* puede experimentar los ataques incluso en sueños. La versión femenina de éste tipo de seres es un *Succubus*.

**Jaracara:** -Brasil- Normalmente aparecen como serpientes, se dice que la *jaracara* bebe tanto la leche

como la sangre de las mujeres en periodo lactante mientras ellas duermen.

**Krvopijac:** -Bulgaria- Estos seres, tambien conocidos como *obures* lucen como vampiros comunes exepcto que éstos tienen solo una fosa nasal, se dice que pueden ser inmovilizados colocando rosas silvestres alrededor de sus tumbas. Una manera de destruir al *Krvopijac* es, mediante un conjuro, introducir su espíritu en una botella, la cual posteriormente debe ser lanzada al fuego.

**Lamia:** -Grecia y Roma antiguas-. Las *lamias* son exclusivamente vampirozetas, ellas suelen aparecer en formas mitad humano y mitad animal, se cree que comen la carne y beben la sangre de sus víctimas. A las *lamias* puede atacárseles o destruirseles con armas comunes.

**Loogaro:** -India Occidental- aparecen como mujeres ancianas, éstos vampiros se transforman en una burbuja de luz para recorrer grandes distancias.

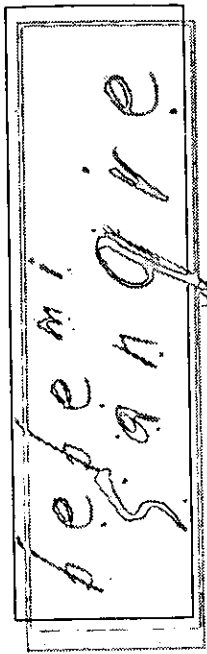
**Mulo:** -Serbia- Creencia de origen gitano, los mulos normalmente aparecen como personas ataviadas con ropajes blancos, son activos tanto de día como de noche y pueden asumir las formas de caballos u ovejas, se alimentan con la sangre de sus víctimas. Los *mulos* eran también concidos como *Vlokoslak*.

**Nachzerer:** -Germania- Estos son los espíritus de cadáveres recién muertos los cuales regresan a matar a sus familiares, éste es uno de los seres que más concuerda con la descripción del vampiro mítico.

**Nosferatu:** -Europa central y oriental- Este es el tradicional vampiro descrito en *Drácula*, la mayoría de los vampiros que aparecen en el cine y la literatura son de ésta clase.

**Rakshasa:** -India- Al igual que los *ekimmu*, los *rakshasas* son poderosos vampiros con un alma compuesta de





muchos espíritus. Ellos usualmente aparecían como humanos con ciertas características animales -Garras, colmillos, retinas retráctiles- o en su caso como animales con caracteres humanos -narices achatadas, manos, etc.- Ellos suelen aparecer también como tigres. En cualquiera de sus formas los *rakshasas* son hechiceros poderosos que se alimentan tanto de la carne como de la sangre de sus víctimas, los *Rakshasas* pueden ser destruídos tanto con fuego como con un exorcismo o bien con su exposición directa a la luz solar.

*Strige*: -Europa oriental-. Dicta la tradición que son como aves de profecías inicuas las cuales atacan a la gente de noche y en ocasiones parvadas enteras de *Strigoi* atacan solamente a una víctima. Los *strigoi* usan sus largos y afilados picos para ahujerar a sus víctimas y de esa forma beber su sangre.

*Vampyr*: -Serbia- También conocido como *wampira*, éste es por naturaleza invisible pero puede ser visible para los animales o para los *Dhampirs*, un *dhampir* es el descendiente directo de un *vampyr* y una mortal, éste es capaz de acechar *vampyrs* y hacerles daño físicamente. El *vampyr* no puede cambiar de apariencia.

*Vrykolakas*: -Grecia Medieval- Han sido descritos como creaturas vanidosas y engreídas, el *vrykolakas* solo puede atacar una casa específica por noche, además de beber la sangre de sus víctimas, les provoca pesadillas. Estos seres pueden ser destruídos por exorcismo o por la llama primigenia. En la zona de Creta esta creatura es conocida como *Kathakano*.

*Upier*: -Polonia y Rusia-. La apariencia de este ser es tal como la de un humano común, solo que en lugar de

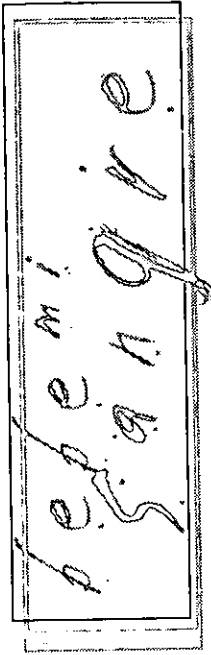
poseer colmillos, tiene un aguijón bajo su lengua. Ellos pueden tener actividad del mediodía a la medianoche. Un *upier* puede ser destruído solo por fuego. Cuando el *upier* es quemado, su cuerpo estalla, surgiendo de él cientos de pequeñas alimañas -ratas, gusanos etc...-, si cualquiera de éstos animales escapa, el espíritu del *upier* escapa con él, y pronto regresa para clamar venganza. Estas creaturas son conocidas también como *vieszczy*.

Naturalmente esta lista no es exhaustiva puesto que existen además muchas otras variantes regionales del vampiro como pueden ser los: *Dracul* -Austria-, *Kwakiti* -nativos norteamericanos-, *Murony*-Valakia-, *Otgiruru*-Africa-, *Oupir*-Hungria-, *Avarcolac* -Rumanía-, *Sharabisu*-Babilonia-, *Khadro*-tíbet-, etc.

Sobra decir que el nacimiento del Vampiro literario, de ficción, es en por mucho posterior al nacimiento del vampiro del mito, el vampiro literario coincide con la liberación de las fuerzas interiores producto de la caída de la Bastilla, y el surgimiento de nuevos modos de decir y contar el tiempo... Una sociedad que nacía al mismo tiempo a la sacralización de la Diosa razón y al conocimiento objetivo de la realidad, necesitaba justificar científicamente sus intuiciones.<sup>54</sup>

Para Rosseau y Voltaire, el vampirismo puede abordarse mediante un enfoque científico, considerense el Informe médico sobre vampiros enviado en 1755 por el protomédico Gerard van Swiete a la emperatriz María Teresa; o bien el *Dictionnaire philosophique* de Voltaire, destinado al estudio de los vampiros inspirado y respaldado en el texto del monje benedictino Dom Augustin Calmet, autor del famoso *Tratado sobre los Vampiros* -1751-.

<sup>54</sup> Quirarte, Vicente  
Sintaxis del vampiro  
p. 50



El vampiro existe en función de una necesidad, ésta a su vez evoluciona y se redimensiona exigiendo al vampiro un replanteamiento de su propio motivo de existencia. El proceso de transformación social de vampiro a través del tiempo es muy interesante; el análisis del texto que se presenta a continuación lo explica, al tiempo que hace alusión a un proceso signico que posteriormente se aplica en el proyecto en curso. Este texto, titulado *A Study of the Transformation of Social Roles of the Slavic and American Vampires* fue escrito por Samay Jain y publicado en línea en *Pahtway to Darkness- the ultimate online vampire resource*.

El texto introduce al tópico concientizando al lector de que la sociedad actual, está colmada por imágenes relativamente ajenas. Es decir, en los centros de desarrollo social -generalmente naciones primermundistas-, confluyen constantemente conglomerados de personas que al asentarse traen consigo un gran acervo cultural y popular, que reflejan su cosmogonía de origen. Frecuentemente, éstos elementos interactúan con el acervo cultural nativo y se ven afectados por la época que en que se desenvuelven, originando así un elemento, o un grupo de elementos diferentes con respecto a su original, esto permite que los elementos nuevos se integren de una manera mas rápida y sencilla a la cultura de la sociedad en cuestión.

Una de las figuras mas fascinantes que han experimentado este proceso es la del vampiro. Con su original asociación con la maldad y la muerte, es sorprendente que ésta criatura de la obscuridad haya evolucionado hasta convertirse en el elemento de erótico atractivo que conoce la sociedad actual.

Indudablemente, la fascinación con algo que alguna vez fué motivo de horror parece indicar que la función actual del vampiro en la sociedad esta muy alejada de la que originalmente tuvo. Para desentrañar como ocurrió tal metamorfosis es preciso asimilar la naturaleza de la transformación del viejo vampiro esloveno, con respecto a lo que hoy es, y comprender con precisión cuales son los elementos que han contribuído a su aparente transformación e inclusión en la cultura principalente norteamericana .

El término *Vampiro* puede referirse a un amplio rango de imágenes y fenómenos dependiendo del contexto en el cual es usado, cuando esta palabra es empleada en dos o más lugares y épocas diferentes es entonces cuando es difícil aislar su significado. Y para que este significado funcione debe incluir y describir al vampiro de los antiguos eslavos, al tiempo que permita destilar elementos propios de la sociedad actual.

Conceptualmente el vampiro se divide en dos partes esenciales: La imagen del vampiro en si misma y las funciones psicológicas o sociales que desempeña. Los roles sociales están derivados de información ya existente, por ello la definición del término vampiro no debe hacer alusión a su función social . De lo contrario se estaría prejuzgando o maljuzgando el sujeto de nuestra investigación. Una definición correcta debe fundamentarse en elementos que se encuentren en ambas culturas, elementos que involucren al vampiro por su imagen.

El enfocarse solo en la imagen del vampiro, habilita a considerar ambas culturas -la eslovena como origen y la norteamericana como destino- para así practicarle un

repelerse

análisis mas profundo. La definición implica un rango de variabilidad, puesto que la imagen del vampiro varía dependiendo del momento y lugar historicos, también establece los limites que dictan qué puede ser aceptado como vampiro y que no.

El profesor Jan Perkowski miembro del departamento Eslovo de la Universidad de Virginia ha investigado extensamente al vampiro eslovo lo que lo ha llevado a la siguiente definición: Un vampiro eslovo es *un cuerpo reanimado el cual regresa de noche para devorar a los vivos.*, ésta definición se acopla a las citadas especificaciones y no enfoca al vampiro basandose en su función social. Limita cuales creaturas del folklor eslovo pueden ser incluídas en ella y es suficientemente tolerante como para permitir ciertas variaciones en *la imagen* del vampiro. E incluso ésta definición puede ser aplicada tanto a vampiros del pasado como del presente. Aunque no debe sorprender el que dos imagenes diferentes tengan diferentes funciones sociales.

Muchos impactos sociales son potencialmente adoptados por la misma imagen; en este caso el vampiro *eslovo* y el vampiro *americano* actual. Por lo tanto el término vampiro de aquí en adelante se referirá a la imagen de *un cuerpo reanimado el cual regresa de noche para alimietarse de sus victimas.* A partir de aquí ya es posible clasificar a los vampiros ya sea por la época y/ o por el lugar.

Para definir al vampiro considerando las funciones sociales, es preciso determinar el rol social que la imagen de un vampiro juega en una sociedad dada. Para ello se debe describir al vampiro fundamentandose en cuestión de que se le documente, es decir, que la descripción de un vampiro incluya en este caso un patrón de actividades, como su origen, la forma en que puede reconocerse repelerse e incluso destruirse.

Petrowski, en su estudio del vampiro eslovo, traza un bosquejo del análisis que se debe aplicar para explicar la situación individual de los vampiros eslavos. *Una imagen que interviene en una sociedad es descrita en todo su esplendor gracias a los testimonios individuales de ésta.* Sin embargo, el nivel de detalle en la descripción estará en función de imposiciones sociales. Así nuestra descripción será aplicable a la mayoría de los vampiros que existan en una cultura dada.

Una vez que la descripción de la imagen ha sido documentada se procede al analisis. Así *la función social de un vampiro se deriva de el contexto en el cual éste es presentado*, lo cual se referirá como el **PARADIGMA DEL VAMPIRO.**

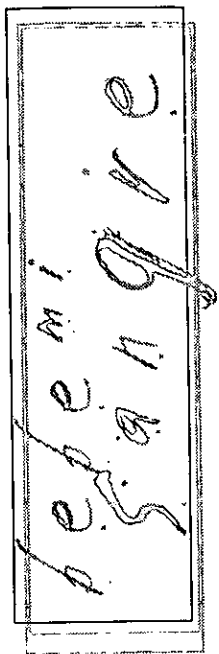
Este paradigma se compone de dos elementos principales, el primero es el origen por el cual la imagen del vampiro es transmitida dentro de la comunidad que afecta, es decir ¿Cómo o mediante qué se ha sabido de su existencia?, la forma de transmitir ésto no está limitada por la escritura puesto que incluye los medios visuales y la transmisión oral.

El segundo componente del Paradigma del Vampiro consiste en la razón para su transmisión, esto implica preguntas como ¿Porque tomó lugar la transmisión?, ¿Cuál fué la motivación para exponer la existencia de un vampiro? o bien, ¿Coincidió la situación en la que el vampiro se presentó con algún hecho histórico notable?.

Para bosquejar cuidadosamente el Paradigma del Vampiro se debe derivar con exactitud su función social. Para ilustrar ésto tomemos el siguiente caso.

En una clase de Psicología de la Universidad de Virginia se les presentó a los estudiantes una imagen especifica con su título debajo, por un periodo de 30 segundos, posteriormente se les cuestionaría acerca de todo lo

51



que pudiesen recordar en relación a la imagen y su título, primeramente se les pidió que bosquejaran un dibujo sencillo de lo que habían podido reconocer incluyendo el título. Una vez hecho esto, se les hizo una serie de preguntas a los estudiantes, los cuales, si así lo deseaban, podían respaldarse en el dibujo que habían ya realizado para responder.

Los resultados de la prueba revelaron lo siguiente:

- 100% de los estudiantes reconocieron la figura de un hombre,
- 50% reconocieron la figura de una mujer,
- 25% reconocieron a un pez,
- 60% reconocieron una foca,
- 50% una pelota de playa

Lo anterior parece sorprendente, considerando que todos los estudiantes vieron la misma imagen, mas el título fue el factor clave de reconocimiento de ésta, pues cerca de la mitad de los estudiantes percibieron el título que decía 'Poster del acto de una foca entrenada', mientras que el restante de los estudiantes percibieron el título 'Poster de un baile de salón'. Los analisis enumerados arriba nos muestran que, los títulos tienen un significativo efecto en cómo los estudiantes interpretaron la imagen.

Lo que éste experimento ilustra es la importancia de comprender el contexto de una imagen, y si se hace una analogía entre la imagen del experimento y el vampiro, entonces el análisis del Paradigma se vuelve mucho mas entendible.

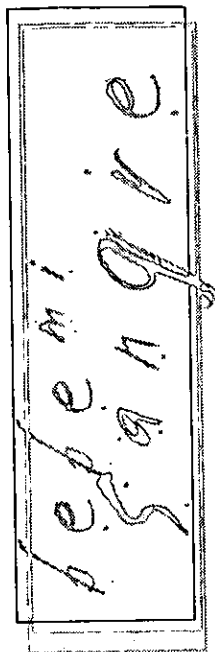
Es decir, tal como la imagen del experimento, la imagen del vampiro -anteriormente dada- está vagamente

definida lo que nos permite un amplio margen de variabilidad. Los dibujos que los estudiantes hicieron, corresponden a su representación interna de la imagen. Cuando se les preguntó como referirse a aquella representación comprobamos que el título juega un papel determinante en la interpretación de la imagen. Análogamente, *el vampiro del pasado y del presente son en esencia el mismo, solo que presentados en dos contextos diferentes.*

El desconocer el contexto de una imagen provoca que su significado se torne ambiguo y la imagen se juzgue de manera errónea. El análisis del Paradigma afirma que *el perceptor reconoce en el título debajo de la imagen, la asociación conceptual y solo entonces extrae de ésta sus efectos sociales.* Esto se hace enfocandose solo en el segundo elemento del paradigma es decir en la motivación para declarar la existencia de vampiros o la motivación para transmitir hechos que le conciernan a éste.

El primer elemento del Paradigma es esencial para su transmisión puesto que éste determina la función social del vampiro. Por ejemplo, si la idea de un vampiro se hiciera circular en un grupo de personas sería interesante conocer las asociaciones que cada persona hace con respecto a éste. O bien, si la misma imagen se hiciera circular sin ningún contexto que la respalde, permitiría reconocer interpretaciones mas individuales.

Finalmente, el presentar un texto referencial -como es nuestro caso-, ante una imagen, garantiza una interpretación correcta de lo que se ilustra, así pues, diversos contextos sociales de una misma imagen, en este caso del vampiro, provocan diferentes impactos sociales.



Es muy difícil precisar el nacimiento exacto del vampiro en la literatura, mas nos acercaremos bastante considerando a Goethe como el iniciador de la literatura vampírica con el poema *La novia de Corinto* de 1797, desde entonces escritores como, Lord Byron o Alejandro Dumas padre contribuyeron con textos al desarrollo del vampiro. El primer vampiro, dígase notable es *Lord Ruthven* de William Polidori, que aparece en el que para muchos es el primer cuento del género: *El Vampiro*, a razón de que fabrica el epitome de la imagen del vampiro .

En 1847 se publica *Varney el vampiro*, -un best seller del género y a propia voz, una obra excelente-, 868 paginas henchidas de lo que podría considerarse hoy como *sexo y violencia*, pero sobre todo *¡sangre!*, *sangre cruda, humeante y cálida, burbujeante y sabrosa manando de las venas de alguna víctima agonizante*<sup>55</sup>. Sin embargo ésta obra, producto de la imaginación de James Malcom Rymer se vió arrinconada de la noche a la mañana por *Drácula*.

En 1897, un ambicioso empresario teatral irlandés, secretario particular de sir Henry Irving y miembro de la sociedad secreta *Golden Dawn*, Abraham Stoker -de 1847 a 1912- conoce en sus lecturas en el Museo Británico, la figura de Vlad el Empalador, que retoma con no mucha exactitud para dar forma a su novela, *Drácula*, sin duda el libro de terror mas conocido en el mundo.

*Drácula* restablece la relación entre la cristiandad y los vampiros mediante el agua bendita, la hostia eucarística, el rosario -de Mina- y la introducción del ajo, la estaca y la decapitación como posibles formas de destrucción

del vampiro.

El análisis de Leonard Wolf con respecto a *Drácula* explica como es interesante, en la forma de imitar un romance caballeresco. Considerando a Johnathan Harker y a John Seward, lord Godalming y Quincey Morris como un conjunto de caballeros andantes. Van Helsing análogo al hechicero de las soluciones adecuadas, a Mina Harker y Lucy Westenra como las doncellas en peligro y evidentemente a *Drácula* como el dragón producto de fuerzas malignas a vencer. Es casi seguro que Stoker estaba conciente e incluso orgulloso de todas estas similitudes.

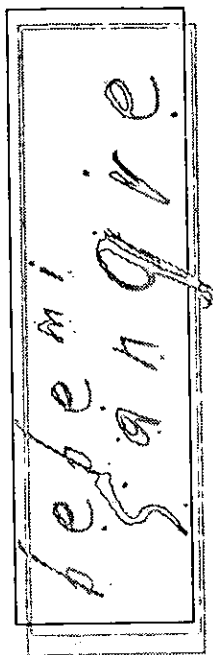
No obstante, la esencia de ésta obra radican en el erotismo y la sexualidad que se desprenden de ella. *Drácula* es ante todo una novela visionaria, en el sentido en que Carl Jung explica el término como: una novela que revela *una visión perturbadora de monstruos y de acontecimientos sin sentido que exceden de una u otra manera la comprensión y el sentimiento humanos*...<sup>56</sup> lo que se puede apreciar en las varias escenas donde se entremezclan el erotismo y la muerte.

Para Stoker *Drácula* es un vampiro adicto, que exige, busca, y consume vida; por ello cuando éste contagia a su victima, también le hereda la exigencia sexual, el desenfreno y el atractivo erótico, productos de su adicción. que ante la sociedad deben controlarse o erradicarse.

El contexto es determinante para la realización de ésta obra considerando a EUA como potencia naciente que amenazaba con desasirse del dominio colonial, Jean Pierre Rioux se refiere a éste respecto como: el tiempo

<sup>55</sup>Wolf Leonard,  
*Drácula insólito*  
p.16.

<sup>56</sup> Ibid p.18.



del terror de la deuda pública, la sífilis protuberante, el vampirismo de los burocratas, el neokantismo y la seudoreligión de la ciencia, el alcoholismo de los pobres y la morfinomanía de los ricos, el salvajismo socialista acampanado a las puertas de la ciudad (y) la moda escandalosa de la cremación de los difuntos.<sup>57</sup>

Daniel Pick en su libro *Terrors of the night: Dracula and Degeneration in the late Ninetheenth Century* menciona también que el año de publicación de Drácula surge el concepto de *psicoanálisis*, a pesar de que entonces se pensaba que cualquier aspecto de la vida que considerara reminiscencias primitivistas era una agresión al progreso y la civilización, Freud encuentra en lo

primitivo de la conciencia el origen de los tabúes y miedos que agobian al ser humano, sobre todo en una sociedad tan rígida como lo fue la Victoriana, a éste respecto Stoker confronta a la Inglaterra progresista con el místico Oriente. El Argumento de la obra gira entre la intuición y el razonamiento, entre la respetabilidad y el erotismo e incluso entre la supervivencia bestial y la organización social. Pero ante todo; Drácula alcanza el éxito y la inmortalidad mediante tres elementos que se conjugaron de manera precisa: *estar inspirada en un personaje histórico, que sus hechos se desarrollen en fechas precisas y contemporaneas a los años de aparición de la novela y la presencia de argumentos científicos a lo largo de toda la obra.*<sup>58</sup>

#### 2.4.2 Otros personajes.

Los siguientes personajes fueron elementos importantes que directa o indirectamente afectaron y alimentaron a la literatura del género, algunos de ellos fueron reales, otros ficticios e incluso algunos, a últimas fechas, han aportado una nueva forma de ver al vampiro, todos conforman un ejemplo del resultado que povocó la influencia del contexto en la imagen del vampiro contemporáneo, y concordando con algunos autores, han regulado la historia del vampiro contemporaneo

**VLAD TEPES.** Es famoso por su crueldad, pero curiosamente sin ninguna relacion original con el vampirismo. El era un mortal común sin ningún rasgo sobrenatural.

Vlad Basarab nace en Transilvania de Schâssburg alrededor de 1430. Su padre, el principe Dracul,- traducido como dragón o diablo-, fue un gobernante cruel, pero resultó un novato comparado con el carácter de su hijo,Vlad Drácula -hijo del dragón-. Este último

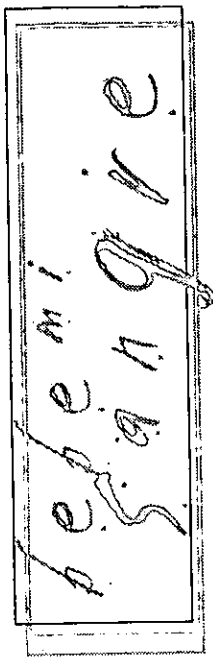
es príncipe de Valaquia a intervalos entre 1448 y 1476, fue notable como guerrero contra las invasiones turcas, pero su sobrenombre lo ganó por su depravación y sadismo. Para el enemigo en la guerra era Vlad Tepes, o Vlad el Empalador, -llamado así por razones ovbias-, *su padre y su hermano fueron sentenciados a muerte cuando el tenía 17 años, por ello ocupo gran parte de su vida a cobrar venganza por aquellas muertes*<sup>59</sup>

Durante el gobierno de Vlad, el trono de Valaquia se vió amenazado desde el exterior por turcos y húngaros y desde el interior por nobles, hambrientos de poder que luchaban entre si con gran ferocidad. Vlad superó todos éstos iconvenientes para su gobierno dando muerte a sus adversarios polítics. Al tener a la mano multitud de cautivos, se permitió el placer de ver morir lentamente a mas de 30.000 personas. Escojía sus juguetes humanos al azar para cortarles manos y pies y después empalarlos en agudas estacas de madera. *Se cuenta que hizo ejecutar a seiscientos mercaderes por*

<sup>57</sup>Quirarte Vicente, *Sintaxis del Vampiro* p.57

<sup>58</sup>ibid p.58

<sup>59</sup>[Pathway to darkness- the ultimate online vampire resource/ important faces.](http://Pathway to darkness- the ultimate online vampire resource/ important faces)



el delito de ser demasiado ricos, mientras que su manera de acabar con los mendigos en sus dominios consistió en invitarlos a un banquete y luego en el momento culminante de la fiesta, prendió fuego al salón. En otra ocasión, cuando los embajadores turcos se negaron a quitarse los turbantes en su presencia, se los fijó con clavos en la frente<sup>60</sup>

El año de 1476 llevó al climax sus atrocidades, se cuenta que en la última orgía de Vlad cadáveres empalados y desparramados en torno al palacio, así como miembros cortados y apilados en bandejas, fueron testigos de la invasión del ejército de Mohamed II que venían para castigar al Valaco por no pagar tributo. En el choque de ambos ejércitos Vlad fue derrotado y su cabeza se llevó a Constantinopla.

Vlad es aún honrado en Rumanía, como una figura patriótica heroica, símbolo del nacionalismo Rumano, que luchó valerosamente contra los invasores turcos.

ELIZABETH BATHORY. Nace en 1560 en una familia perteneciente a la nobleza. La condesa Bathory es enjuiciada y encontrada culpable del asesinato de más de 650 mujeres, la mayoría sus sirvientas. a sus víctimas, Es considerada por muchos la primera vampiriza históricamente hablando, por la cruel e inusual forma en que mataba. La gran preocupación por su aspecto físico la motivó a bañarse en la sangre de sus víctimas durante 10 años, supuestamente para mantener una apariencia juvenil.

Isabel contrae matrimonio con Ferencz Nadasdy- conocido como el héroe negro- 1575 a los 15 años, Ferencz no tardó en partir a la guerra, y se rumora que Elizabeth aprovechó la ocasión para distraerse escapando con un joven noble con fama de vampiro. A su regreso según se dice su criado Thorko y una nodriza llamada Ilona Joo iniciaron a la condesa en las artes de

la magia negra.

Se cuenta que cierta vez una sirvienta tira accidentalmente del cabello de la condesa, y ésta a su vez le asesta un golpe que se salpicó la mano con la sangre de la peinadora, lo que le hizo pensar que la piel donde cayó la sangre se encontraba más tersa que antes, por lo que hace traer a la muchacha de quien cortan las venas y vacían su sangre en una tina para éste primer baño.

Elizabeth con el tiempo se hace descuidada en torno a los cadáveres, lo que finalmente provoca una investigación por parte de el conde Gyorgy Thurzo, quien se presenta sorpresivamente en el castillo encontrando una mujer muerta desangrada y una mujer aun viva con cientos de punciones.

Todos los acusados fueron condenados, decapitados e incinerados excepto dos, quienes fueron quemados vivos, *La Condesa fue emparedada en su dormitorio, dejándole solo una pequeña ranura para permitir el paso de comida agua y aire, allí sobrevivió durante cuatro años.*<sup>61</sup>

EL DRÁCULA DE BELA LUGOSI Tiene como único, pero no menos notable mérito el haber moldeado la imagen del vampiro tradicional contemporáneo, ésta imagen ha sido una y mil veces parafraseada desde *Billy the Kid versus Dracula -1965-*, pasando por *Santo contra las mujeres vampiro -1961-* hasta verdaderas obras de arte filmico como *El horror de Dracula -1958-* dirigida por Terrence Fisher donde se insiste en el mensaje secreto del mito del vampiro o bien la producción de Francis Ford Coppola. Donde encontramos un esmero casi estricto en cuanto a la producción y a la adaptación al guión de la obra original. La película *Dracula (1931)* dirigida por Tod Browning, ofrece a un Dracula de aparador que desde una perspectiva actual raya comicidad, sin embargo la decisión de otorgar el papel principal del filme a Lugosi

<sup>60</sup>Wolf Leonard  
*Dracula insólito* p.12

<sup>61</sup>Selecciones del  
ReaderDigest *Los  
poderes  
desconocidos.*  
p.102



behemio  
de n g r e

gracias a su imponente porte y estatura junto con su misterioso acento europeo. fue lo mas acertado que pudo ocurrir. Aún si la producción nos presenta a un despreocupado murcielago de hule revoloteando ante las expresiones aterrorizadas de los demas personajes.

NOSFERATU DE KLAUS KINSKI -1979-. Dirigida y producida por Werner Herzog. Presenta una atmosfera lánguida y espectral, y las majestuosas secuencias visuales filmadas aún inigualadas, son un factor decisivo en el carácter de la película, mas la actuación y personificación de Kinski consigue en su esplendor absoluto la nueva imagen del vampiro.

Algunos criticos lamentan con justicia que el Nosferatu de Herzog no aterroriza a nadie en forma directa, pero si genera un miedo sutil e impalpable al que ninguna historia se había atrevido a aproximarse hasta entonces. *La atmosfera terrible de una ciudad asediada por un vampiro silencioso y existencialista, poseedor de una especie de perversidad gastada, indiferente, de violencia sin cólera, es capaz de remover los escombros del miedo.*<sup>62</sup>

A pesar de ésa escondida identidad que encuentra el público con el personaje. El Nosferatu de Herzog declara lo que hace de si mismo el nuevo vampiro, hasta entonces: *<Hay algo peor que la muerte, peor es la vida, soportarla con sus frivolidades y sus cambios que son finalmente superficiales,> porque el hombre continúa siendo la creatura miserable y gloriosa que, acaso por sus contradicciones, se convierte en sujeto y objeto del vampiro*<sup>63</sup>.

El Nosferatu de Kinski obliga a referenciar al Nosferatu (1922) de Murnau, el cual sirve de fundamento e inspiración para la posterior versión de Herzog. *Este primer largometraje mudo basado en la novela de Bram Stoker, reside precisamente en su silencio, porque da a todas las escenas una apariencia fantasmal que se pierde*

*incluso en las mejores versiones sonoras de la misma historia*<sup>64</sup>.

El director de ésta última se vió imposibilitado de usar los personajes de Stoker debido a los derechos de autor, lo que no representó ningún impedimento para conseguir auténticas secuencias de terror; en ésta primera versión de Nosferatu ,Max Schreck, caracteriza al conde Orlock -entiendase como Drácula- mediante un rostro palido y delgado, garras y orejas largas y puntiagudas que rememoran más a *Varney El Vampiro* que a Drácula mismo.

LESTAT. Lestat es considerado como el intrépido pequeño rey del reino de los vampiros, con la inclusión de las Crónicas Vampíricas de Anne Rice, el género retoma un nuevo punto de referencia en cuanto a la imagen del vampiro. *Lestat nos permite por primera vez ver al hombre tras el manto que los cubre en toda su torturada humanidad junto con su efervescente encanto*<sup>65</sup>

En el último par de décadas se ha introducido hacia un nuevo tipo de vampiros y Lestat encabeza la cruzada no obstruído por la moral e inmune al poder de los aditamentos religiosos que tanto daño hacen a sus similares literarios, Lestat de una forma a modo propia de la generación X, traza el sendero hacia una nueva perspectiva de la obra vampírica.

*En Drácula, las víctimas no eligen serlo; incluso la rendición a la voluntad del agresor ocurre como consecuencia del ejercicio de sus poderes. La posibilidad de optar por el estado vampírico es una de las innovaciones que Anne Rice introduce desde el primer volumen de sus Crónicas Vampíricas, donde pone de manifiesto la dependencia física y emocional que el vampiro tiene de los humanos*<sup>66</sup>. Lestat es para muchos de los críticos y puristas del género, la figura más importante de la segunda mitad de éste siglo.

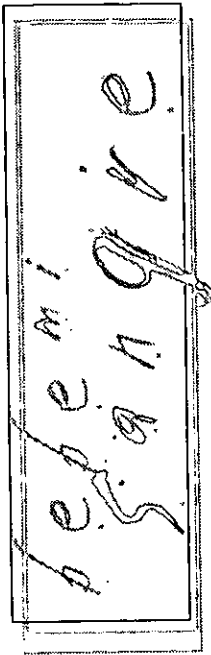
<sup>62</sup> Switch, Ago-97 No 11 p. 61

<sup>63</sup> Quirarte Vicente, *Sintaxis del Vampiro* p.125

<sup>64</sup> Wolf Leonard *Drácula insolito* p.352

<sup>65</sup> Pathway of Darkness- the ultimate online vampire resource/ important faces

<sup>66</sup> Quirarte Vicente, *Sintaxis del Vampiro*, p.124-125



La naturaleza del vampiro reside en la sangre, ésta es simbolo de vida desde épocas remotas, la sangre que corre en nuestras venas es desde siempre elemento denotativo de movimiento continuo, por ello, El perder demasiada sangre significa perder la conciencia. La sangre ha sido usada a travez de los siglos como simbolo de sacrificios ceremoniales, incluso en los orígenes de nuestra cultura se adoraba a ídolos con sacrificios de sangre. Y actualmente ésta costumbre no ha cambiado del todo, puesto que las iglesias católicas aún simbólicamente, ofrecen la redención mediante beber la sangre y comer la carne de Cristo.

Por consiguiente si el vampiro es una criatura antítesis tanto de la vida como de la muerte, debe su fortaleza a beber la sangre de humanos vivos. *Para el vampiro, el beber sangre es vivir, es sustento y la característica que lo hace identificable a lo largo de la historia humana*<sup>67</sup>, sin considerar que han sido la mayoría, las culturas que lo adoptan u originan, muy a su manera.

Debido al progreso y la tecnología, la medicina moderna se ha hecho disponible a las masas, por lo que la naturaleza exacta de la necesidad de sangre de un vampiro ha cambiado *En diversas instancias literarias se le ha relacionado con la anemia y la pérdida de sangre. En el Drácula de Bram Stoker, Van Helsing prescribe una transfusión sanguínea para Lucy en razón de eliminar el influjo impuro del vampiro de su cuerpo.*<sup>68</sup> Incluso en las Crónicas Vampíricas de Anne Rice se hace mención que la raza entera de vampiros se halla bajo la infestación de un espíritu demoníaco que los hace ser lo que son, por lo que dicho demonio necesita sangre en razón de

retener y controlar sus múltiples cuerpos.

Mediante la avanzada comprensión actual de cómo trabaja el proceso evolutivo de un ser vivo, puede asegurarse que las novelas de vampiros, ya a fines del siglo XIX, describían a vampiros con protuberantes y alargados dientes caninos. Lo que por lógica hace más fácil atravesar la piel de una víctima con el fin de llegar a los conductos sanguíneos mediante los que se alimenta. Científicamente es un factor natural el que las razas animales -incluyamos al ser humano- se desarrollen físicamente con el fin, de hacer sus tareas más sencillas en función de su supervivencia.

De acuerdo con Travis S. Casey (*herric@sunch.chem.uga.edu*), existen poderes tradicionalmente adscritos a Vampiros del tipo de vampiro que más se ha explotado tanto en el cine como en la literatura, los cuales se enumeran a continuación:

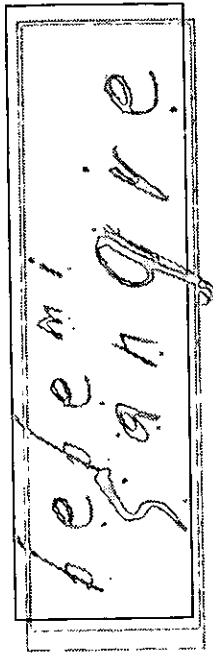
-La facultad de cambiar su apariencia; las formas que comúnmente asume son las de lobo, murciélago, rata, gato, buho, zorra, cuervo, araña, escorpión, mosca e incluso niebla. sin embargo la más común de sus transformaciones obedece a que los murciélagos vampiros son seres nocturnos y se alimentan exclusivamente de sangre al igual que ellos.

-La fuerza, velocidad y percepción sensorial son en gran medida más agudas que en los humanos. Debido a su naturaleza nocturna y por ello deben adaptarse de la mejor forma a su habitat.

-La habilidad de invocar manadas o parvadas de

<sup>67</sup>Pathway of Darkness- the ultimate on-line vampire resource/  
<sup>68</sup>Ibid /Vampire physiology





<sup>69</sup> Quirarte Vicente,  
Sintaxis del  
Vampiro, p.76

animales, por lo común ratas y lobos.

-La capacidad de controlar el clima, invocando tormenta y niebla.

-La potestad de controlar la mente de los animales mortales (incluidos los seres humanos), provocando miedo solo con la mirada o causando amnesia selectiva entre otras aptitudes.

-La autorización de emplear algunos hechizos o controlar criaturas místicas, con la idea implícita que el vampiro está en conexión con un entidad diabólica.

El vampiro, también es víctima de ciertas limitantes y puntos vulnerables que lo hacen presa de cierto daño, hasta incluso provocarles la *muerte*.

-La luz diurna, La idea de que los vampiros tienen que descansar de día no es universal. Drácula tiene actividad durante el día en la Novela de Bram Stoker y muchos vampiros en el mito tienen la facultad de estar activos durante el día. Los vampiros desde el punto de vista de Poppy Z. Brite -Lost souls- son solo sensibles al sol, sin embargo éste no es causa de algún daño considerable. Incluso, los vampiros desde el punto de vista de Anne Rice pueden moverse libremente durante el día siendo solo la luz *directa* del sol la que podría provocarles daño. De hecho la primera mención donde el sol dañaba a los vampiros fue en 1922 en la película Nosferatu, donde el conde Orlock es destruido por influjo de la luz solar.

Si bien el vampiro ha sido tradicionalmente encasillado como criatura exclusivamente nocturna, el *actual* daño por exposición solar no es algo que tenga su origen en el vampiro mitológico.

La repulsión o daño que provocan los símbolos religiosos al vampiro es motivo de gran debate. Una de las

creencias más aceptadas es que el símbolo en sí mismo es inservible a menos que quien lo esgrima posea una absoluta fe de su eficacia como disipador de la maldad. Por tanto, el símbolo es solo el vehículo para la fe de quien lo controla y por lo tanto en la actualidad *éste símbolo* no tiene que ser forzosamente religioso, ahora bien, el símbolo de la cruz católica involucra un gran aparato ideológico que ha sido dominante durante un gran periodo de tiempo y es por ello que las historias de vampiros muy frecuentemente fundamentan su fe en *éste símbolo*.

Otro de los elementos que no se concibe como universal es la repulsión al ajo, su inclusión en la mitología vampírica se debe a la convicción de que supuestamente son efectivos para los hombres-lobo, entonces los ajos también funcionan con los vampiros, considerando que *éste razonamiento* solo toma como premisa que lupinos y vampiros son seres sobrenaturales y por tanto análogos, ante *éste primer razonamiento* se antepone el de Jean Chevelier y Alain Geerbrant que explica en su *Diccionario de los Signos*; dice: <Un manojo de ajos colgado en la cabecera de la cama o un collar de flores de ajo alejan a los vampiros, según la tradición de la Europa Central...los griegos detestaban el ajo. Pero la creencia más persistente, en la cuenca del Mediterráneo y hasta la India, es que el ajo protege contra el mal de ojo... En todas esas prácticas, el ajo se revela como un agente protector contra influencias nefastas o agresiones peligrosas.><sup>69</sup>

Según el texto en línea de Travis S. Casey en *FAQ alt. vampyres*, los vampiros:

-No pueden cruzar un flujo de agua corriente, excepto en las bajas corrientes, riachuelos o siguiendo el flujo de la corriente.

-No pueden entrar al hogar de una persona sin invitación, -acorde con W. Carew Hazlitt ya citado-.



decapitar

-No pueden pasar ante un matorral de rosas salvajes o una línea de sal.

-No generan un reflejo, y en ciertas historias se presupone que no aparecen en fotografías ni generan sombras. Debemos considerar también que, en ciertos casos ésta limitación puede convertirse en una ventaja más del vampiro. Según advierte Ornela Volta (Cit. por Villeneuve 1970:83): <Al decretar que solo el alma tiene derecho a la inmortalidad el cristianismo ha creado una reivindicación de la parte del cuerpo. El vampiro, impaciente de los límites impuestos por la muerte física, busca la posibilidad que sobreviva un cuerpo sin alma<sup>70</sup>. Esta creencia de que solo el alma se reflejaba en los espejos surge de una sociedad preindustrial, donde el reflejo de los espejos semejava el alma, por estar la imagen bajo un movimiento permanente.

A continuación se enumeran algunos de los métodos más empleados tanto en la literatura como en el mito, para destruir vampiros:

-Inmovilización y/o destrucción, enterrando una estaca en el corazón del vampiro, ésta creencia es actualmente un hecho sin lugar a dudas, algunas de las leyendas mencionan que la estaca debe de ser de algún tipo específico de madera, o al menos de madera real -según la versión-, también es conocida la creencia de que ésta se debe introducir de un solo golpe. Aunque debemos tener presente como un aspecto en extremo relevante el que Drácula no fue destruido con éste método.

-Decapitando al vampiro, algunas leyendas exigen que éste método debe ser efectuado utilizando una pala de sepulturero.

-Quemando al vampiro. Este parece ser relativamente el método en segundo término más convenido para destruir vampiros, sin embargo, Lestat de Lioncourt -

Anne Rice- fue quemado y de algún modo logró sobrevivir.

-Decapitando al vampiro y quemando su cabeza

-Anulando el conjuro que ha convertido al cadáver en vampiro con símbolos sacros y/o agua bendita. Esta idea tiene su origen en las creencias cristianas en las que se piensa que los vampiros tienen un vínculo firme con Satan, actualmente, con las características que los escritores modernos han dado al vampiro, ésta creencia no es del todo aprovechada.

Existen muchas maneras mediante las cuales un ser humano puede convertirse en vampiro, de las cuales a continuación se enumeran algunas de las más conocidas.

-Suicidio; Dante Alighieri en la Divina Comedia explora un pasaje donde dos personajes se encuentran sufriendo los tormentos del infierno por haber cometido el suicidio-

-Excomuniación, muriendo sin haber sido bautizado, ser apostata, o cualquier hecho o acto que esté condenado por el clero.

-Haber sido hechicero, o lupino

-Como víctima de una maldición por parte de sus progenitores

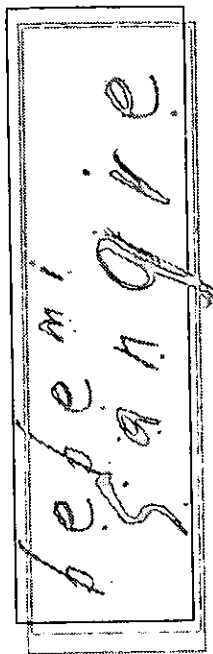
-Muriendo y que un animal, -generalmente un gato- cruce de un salto el cadáver, antes de que éste sea sepultado con la ceremonia apropiada.

-Poseyendo el cabello rojo.

-Siendo víctima de un asesinato no vengado.

-Siendo el séptimo de los hijos.

<sup>70</sup> Quirarte Vicente, Sintaxis del Vampiro p.118



-Haber sido sexualmente promiscuo.

-Como el vástago resultante de la unión entre una mujer y un demonio.

-Haber sido mordido por un vampiro, en algunas versiones la victima ha de morir para posteriormente convertirse en un vampiro, en otras son necesarias al menos tres mordidas.

-Bebiendo la sangre de un vampiro -*Lost Boys* 1987, como un ejemplo concreto-

Finalmente cuando se sospecha que alguien puede convertirse en vampiro, se puede prevenir el daño usando uno o más de los métodos utilizados para destruir vampiros listados anteriormente, o inclinándolo y quemando el rostro del posible cadaver, en Europa

Oriental éste metodo era comúnmente llevado a cabo en cuerpos que presentáran signos de posible transformación. En al antigua China, los cadáveres de posibles vampiros no eran quemados, sino hasta que se habían descompuesto considerablemente.

A últimas fechas, se ha convenido en que los vampiros están expuestos a enfermedades, virus y bacterias tanto como lo estan los mortales. No obstante -solo en la opinión del autor- puesto que la mitología generalmente considera al vampiro como un ser no muerto, un vampiro no puede ser un huesped de significancia para ningún tipo de virus o bacteria, los cuales tienden a preferir un cuerpo tibio, humedo y sobre todo vivo, características ajenas al cuerpo de un vampiro. En la categoría de enfermedades físicas se debe incluir -una vez más en la opinión del autor- el virus del Sida, el cual es incapaz de sobrevivir fuera de un huesped vivo por un largo periodo de tiempo.<sup>71</sup>

### 2.5.1 El vampiro de Vampire. The Masquerade

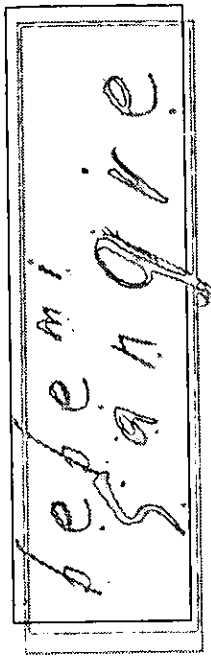
es el rol que el jugador asume en todas las sesiones que se vayan generando.

El juego de *Vampire* considera a los vampiros como elementos de una gran variedad de razas, divididas en clanes. La creación del personaje constituye un reto creativo, donde el contexto y la personalidad de un personaje y del jugador lo configuran con sus debidas restricciones. Para ello está el *narrador* -Storyteller- éste organiza y dirige la historia y la sesión, y también se conforma como el árbitro que tiene la facultad de restringir algunas opciones para crear un personaje, o

<sup>71</sup>Pathway of Darkness-the ultimate online resource /theories

A últimas fechas el vampiro es objeto de una gran comercialización, uno de los muchos productos resultantes de éste fenómeno, es el juego de rol conocido como *Vampire. The masquerade* Publicado por White Wolf Co.

Primeramente; participar en un juego de rol, cualquiera que éste sea, involucra esencialmente el hecho de contstruir historias en base a un numero limitado de características de la figura que uno personifica y de situaciones lógicas y verosímiles desde el punto de vista narrativo. Para jugar, es preciso crear un personaje, éste



bien ofrecer otras, además de las reglamentarias. El *narrador* debe también limitar el número de personajes de cada clan y debe asegurarse que todos los requisitos para crearlos se tomen en cuenta. Siempre hay algunos roles que necesitan ser incluidos en una historia y éstos son los que se deben aprovechar, creando un *rol* que satisfaga éstas necesidades.

La creación de un personaje se da en razón de 5 elementos básicos:

- **INSPIRACIÓN:** -quién se desea ser- Aquí se debe escoger el clan al que se pertenece, así mismo como su Naturaleza, es decir el aspecto más dominante de la personalidad natural; y su Conducta, una especie de personalidad falsa que se utiliza como pose.

- **ATRIBUTOS:** - las capacidades básicas que se poseen- Aquí se debe jerarquizar los atributos del personaje en función del punto anterior; por lo general se ceden 7 atributos primarios, cinco secundarios y tres terciarios. Los atributos se dividen en físicos, que describen la habilidad del cuerpo como la fuerza, la velocidad y la resistencia; sociales como la habilidad de influenciar a otros y los mentales, como la memoria, la percepción o el autocontrol.

- **VENTAJAS:** -que es lo que se sabe- Aquí se deben escoger cinco habilidades, como la de reparar cualquier cosa, facilidad para el gobierno y la organización, el entender de tecnología o la capacidad de supervivencia en ambientes extremos, entre muchas; cinco disciplinas, como el dominar animales, la velocidad sobrenatural, o el poder provocar terror en otros y cinco influencias, es decir el nivel socio-cultural al que se pertenece.

- **TOQUES FINALES:** -Completar los detalles- Estos son pequeños detalles que pulen y completan el personaje se deben tomar en cuenta rasgos negativos en lo físico

o mental, rasgos de sangre e incluso el estado de salud del personaje.

- **CHISPA DE VIDA:** Esto lo conforman las descripciones narrativas.

Independientemente de los rasgos que se adoptan, cada clan conserva características perfectamente definidas que perfilan a sus integrantes, lo que permite a nivel estratégico que el juego sea más dinámico en su desarrollo, así, las clásicas historias donde el vampiro estaba únicamente en relación a su víctima ha dejado lugar a las alianzas y batallas entre clanes vampíricos. Los clanes vampíricos constituyen, la naturaleza actual del vampiro, concientizando en su constante evolución.

**BRUJAH:** Se establece como el más rebelde y antisocial de todos los clanes, sus miembros tienden a la expresión absoluta del individualismo, son rebeldes, agresivos, despiadados y excesivamente vengativos, considerándose a sí mismos libres.

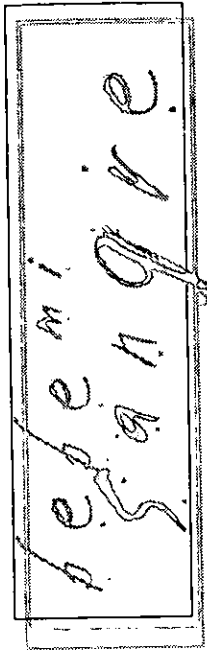
**GANGREL:** Son nomadas por excelencia, no se sabe quién es el más viejo en la línea Gangrel, son retraídos, callados y solemnes, no existen reportes de que tengan facultades de transformación, sin embargo poseen influencia sobre animales, como el lobo.

**MALKAVIAN:** Los distinguen principalmente su sabiduría, intuición y locura; *Mientras los débiles de voluntad erigen barreras para proteger su cordura, los Malkavians revelan en el caos su propia realidad... Los Malkavian tienen el privilegio de recorrer por entre los límites del abismo jugueteando con el Diablo, tentando la fe y disgustando a sus semejantes del Kindred (grupo de clanes)*<sup>72</sup>.

**NOSFERATU:** Tienen los rasgos menos humanos de todos los clanes, su olor y apariencia son disgustantes, algunas veces se comportan literalmente como fieras, tienen largas

<sup>72</sup> Rein Mark,  
Vampire The  
Masquerade p. 32





y bulbosas orejas, pieles asperas y craneos cubiertos de mechones de cabello o, largas caras llenas de horribles granos y verrugas.

**TREADOR:** Son bien conocidos por sus tendencias hedonistas, son realmente orgullosos y de ascendencia real, altamente exitables y adictos a placeres caros. El Treador esta realmente enamorado del vigor y la pasión de los mortales y constantemente se maravilla de las creaciones mortales.

**TREMERE:** Son dedicados y en extremo organizados, pero agresivos, altamente intelectuales, manipuladores y solo respetan a aquellos que se esfuerzan y perseveran aún en situaciones en desventaja, los Tremere usan a los demas clanes en razón de prosperar.

**VENTRUE:** Este clan se encarga de la civilización vampirica, del cuidado y existencia de los vampiros entre los mortales. El Ventrue mantiene las estructuras sociales que permiten a los vampiros interactuar libremente entre clanes. Ellos vigilan y prohíben la violencia brutal entre clanes y vampiros, manteniendo las disputas solo en altos niveles de rango.

Estos son los clanes principales, conforme el juego evoluciona nuevos clanes se crean y nuevas reglas y posibilidades aparecen, hasta éste momento nunca se había considerado, al menos a nivel masivo, el concepto que plantea éste juego. Sobra decir que el contexto en el que se desarrollan todas las situaciones es por lo general, el que genera una atmosfera totalmente adecuada sin importar la historia, lo que permite que, tanto la función social, como la imagen misma del vampiro, se mantenga siempre en constante transformación. Como se puede apreciar, el juego estriba su éxito en la oportunidad que se le da al jugador de experimentar en su ser, la *encarnación* de un vampiro, al menos relativamente.

Fuera de las reglas del juego, debe considerarse la naturaleza esencial que Rein -creador del juego- otorga a sus personajes, sobre todo por las bases fisiologicas y psicológicas en que los fundamenta, mediante un sorprendente sentido lógico y racional. Describiendo al vampiro en su mas pura esencia.

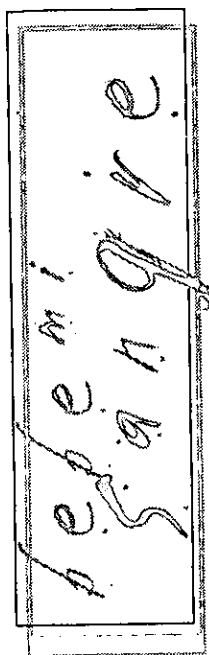
En *Vampire* los vampiros se denominan *Homo Sapiens Sanguineus u Homo Vampiricus*, en cuanto a su fisiología, los dientes caninos son largos y afilados en razón de su uso; con la introducción de los efectos especiales en el cine los caninos se han vuelto retráctiles, sin embargo, se explica que algunos clanes como el Nosferatu aún no adoptan ésta característica.

Se conserva la practica de morder, retirar los colmillos y lamer, incluso también si un vampiro lame una herida, sea propia o ajena, no queda rastro de ella -como sucede en muchas películas- El tono pálido de la piel es producto de su permanente estado cadavérico, al atrofiamiento de los vasos sanguineos mas próximos a la piel y la aversión a la luz del día. Se dice que el aparato digestivo, respiratorio y circulatorio de un vampiro dejan de funcionar, en su lugar la sangre de la victima se absorbe por un proceso de osmosis en lugar de fluir por conductos sanguineos, lo que refleja el hecho de que, cuando un vampiro llora, las lágrimas son de sangre; en cuanto a los pulmones: *...la sangre fresca de la presa provee la pequeña cantidad de oxigeno necesaria para mantener en actividad los tejidos muertos. Solo un vampiro joven o inexperto toma sangre de la vena yugular, donde casi se halla al fin de su viaje y llena de impurezas; es preferible la sangre limpia y plena de la arteria carótida.*<sup>73</sup>

El vampiro siente dolor cuando se hiere, entonces la sangre se disemina en el área afectada para regenerarla. No obstante, la estaca, por condiciones místicas e imposibles de explicar, no permite al vampiro regenerarse, dejandolo en un estado parecido al coma. -Hasta el término de la aventura- Es elemental considerar que el

<sup>73</sup> Quirarte Vicente,  
*Sintaxis del  
Vampiro,*  
p. 98





cuerpo de un vampiro ya no genera sangre, por lo que depende totalmente de su victima para conseguirla.

La única forma de desruír a un vampiro -en el juego- es mediante su exposición al sol o quemandolo, cuando un vampiro muere, su degeneración es asombrosamente rápida.

Una de las cuestiones mas importantes que se detallan en ésta descripción es la siguiente, que se prefiere transcribir para no modificar el sentido original de ésta: *A través de la tradición popular, el vampiro*

*se ha convertido en una de las mas poderosas figuras románticas ... Si bien el acto amoroso es fisicamente posible para el vampiro de cualquier genero, los impulsos asociados y los estímulos han muerto junto con la carne...*

<sup>74</sup> Quirarte Vicente, Sintaxis del Vampiro, p. 104-105

**A**nte el inminente riesgo de las enfermedades sexuales, la generación actual -según Stephen King- encuentra en el amor exclusivamente oral del vampiro un elemento que sacia su necesidad de placer.

En propia voz, la revolución francesa y la revolución industrial transformaron la realidad social de su tiempo, hoy como entonces, mediante la revolución informática se puede controlar masas e individuos aislados, el control y el beneficio propio está cimentado en el experto manejo de la información. Puede parecer aventurado, pero en mi propia opinión, si alguna vez el mundo fue propiedad de los terratenientes o los empresarios ahora

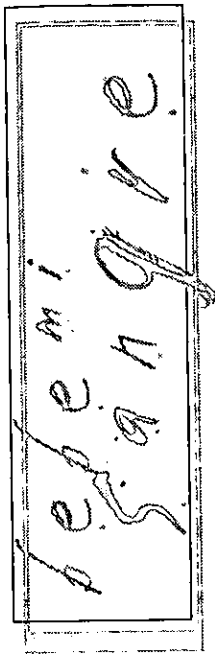
*El éxtasis del Beso reemplaza cualquier otra necesidad dentro de nosotros. La sangre es el único objeto de nuestro deseo. -sin embargo- El ansia nunca puede ser plenamente saciada, la llamamos Ansia -traducido de Hunger- pero el término es lamentablemente inadecuado. Los mortales conocen el hambre, incluso la inanición pero eso no es nada. El Ansia remplasa a casi cualquier otra necesidad cualquier otro impulso conocido por los vivos, y es mas urgente que una combinación de todos. Al beber sangre no solo garantizamos nuestra sobrevivencia, sino experimentamos un placer mas allá de cualquier descripción. El Ansia es un éxtasis físico mental y espiritual que ensombrece todos los placeres de la existencia mortal. -Sin embargo- Ser un vampiro es estar atrapado por el Ansia. Tal es al paradoja de nuestra vida. -que- Es la maldición de mis semejantes.<sup>74</sup>*

## 2.5.2 El entorno de la figura vampírica actual

el poder será abanderado por los científicos como los genetistas o los exobiólogos. Esto se ve reflejado en la proliferación y evolución de los medios de comunicación así como en el manejo insólito de información, todo ello por parte de las comunidades beneficiadas.

Para las masas éstos cambios generalmente son asimilados como amenazadores, pero sobre todo como periodos de transformación en los que deben de reorganizarse en función de los estratos superiores, y por experiencia, toda comunidad al experimentar un cambio o ser victima de una agresión busca refugio en elementos culturales que sutenten y justifiquen sus





miedos, anteriormente habíamos mencionado que: las ansiedades inominadas son mucho mas amenazadoras que algo a lo que le podemos dar nombre y forma.

Así, en propia voz, lo que el vampiro y el hombre tienen en común es esa necesidad y a la vez desprecio de una dependencia, que en el vampiro se da entre la sangre de los mortales y en las masas, paradójicamente se da en relación de los estratos superiores de su sociedad. El Ansia que asedia a los mortales no es la sangre sino el progreso, el mañana, la velocidad en la que se sucede un cambio tras otro. Cualquiera desearía no vivir en una ciudad contaminada pero a su vez, nadie estaría dispuesto a perder una bicicleta en lugar de un automóvil. A su vez actualmente la libertad de acción de las masas se mide en relación a la comodidad con que se desenvuelven, solo de manera ingenua se creería que los alimentos enlatados, o los saborizantes instantáneos de bebidas refrescantes son creados en función de las necesidades de estratos superiores.

Edmund Wilson en su *A Literary Chronicle* enuncia lo que ante mi punto de vista es un argumento aceptable acorde al tópico. *Primero, el anhelo de la experiencia mística, parece manifestarse siempre en periodos de confusión social, cuando el progreso político se halla bloqueado: tan pronto como tenemos la sensación de que nuestro mundo nos ha fallado, intentamos encontrar pruebas de que hay otro. Segundo, el instinto de inocularnos contra el pánico ante los terrores reales que andan sueltos sobre la tierra..., mediante inyecciones de terror imaginario, que nos calman con la ilusión momentánea de que las fuerzas de la locura y el crimen pueden ser domadas y obligadas a proporcionarnos un mero entretenimiento artístico*<sup>75</sup>

El vampiro no es libre, el humano actual tampoco, inclusive si se le adiestra para creerlo, como es natural en nuestra sociedad. En el vampiro encuentra lo que no

puede hacer en un entorno real, con el vampiro libera sus tabúes sexuales y desgarrar su conducta moralista. Se olvida por un momento que su vida esta en función de una sociedad que a su vez produce continuamente elementos como el y así definirle su carácter de prescindibilidad. Según mi propia opinión, éste es el entorno real actual en el que el vampiro se está desarrollando. Los medios en los que lo ha hecho se encuentran a su vez en constante movimiento, y en función de la transformación de éstos, estriba también su, evolución y función social; y la prueba inequívoca a ésta deducción se encuentra en la transformación de los colmillos fijos a los colmillos retráctiles de la cual ya se habló.

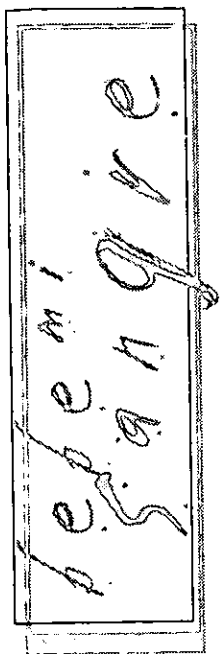
El nacimiento del cine fue el nacimiento de su masividad actual. Las producciones filmicas permitieron desarrollar el elemento angular que hizo del vampiro, lo que hoy es, esto es: la atmosfera: *Diría el maestro Howard Philips Lovecraft. La atmosfera es siempre el elemento mas importante, por cuanto el criterio final de la autenticidad, no reside en urdir la trama, sino la creación de una impresión determinada.*<sup>76</sup>

Con el estallido de la cultura pop se desbordó una ola de vampiros para todo tipo de gustos, donde los intérpretes cobraron mas importancia que los personajes. *Uno podía encontrarse con Silvy Cristel -sil, la de Emanuelle- en Dracula's Widow (1988) o a Ringo Starr interpretando al Conde Down, como del hijo roquero de Dracula en Son of Dracula 1973 de Apple films, o también un Dracula negro en Blackula 1971, interpretado por William Marshall.*<sup>77</sup> Sin embargo a éstas se contraponen grandes obras filmicas entre las que se pueden contar; *Rabid* 1976 de David Cronenberg, *The Hunger* 1983 de Tony Scott con las magistrales actuaciones de Susan Sarandon las sensual Catherine Deneuve y David Bowie, *Vamp* 1991 de Richard Wenk con la vampieza Grace Jones, entre otras. Incluso en el cine mexicano, existen películas que estan

<sup>75</sup>Obra Colectiva  
Gran Super Terror  
vol I p.15

<sup>76</sup> Lovecraft H.P.  
El horror  
sobrenatural en la  
literatura p.11

<sup>77</sup> Revista Switch  
Agosto No. 11 p.60



consideradas como excelentes aportaciones a el género, tal es el caso de: *El Ataúd del Vampiro*, Fernando Méndez,

con German Robles como primer actor.

## 2.6 Richard Matheson.

**E**n cuanto al autor no existe gran información, sin embargo, En los primeros años del botetín F & SF, los editores Anthony Boucher y J. Francis Mc.Comas aceptaron un relato <<Born of man and woman de 1950, de un tal Richard Matheson. -Cuando leímos el manuscrito- escribieron-, supusimos que se trataba de algún profesional bien establecido que se permitía el lujo de hacer un ejercicio literario fuera de los senderos habituales bajo seudónimo. Aceptamos rápidamente ese relato y pedimos un poco de información personal al señor Matheson... ¡ Descubriendo para nuestro feliz asombro, que ése era el primer relato que se había vendido jamás!,- desde entonces Richard Matheson ha seguido su carrera hasta convertirse en lo que los profesionales señores Mc Comas y Boucher supusieron que era, escribiendo numerosos relatos y novelas, y trabajando ampliamente para el cine y la televisión y muy recientemente con Steven Spielberg.. <sup>78</sup> en la serie historias Asombrosas

Richard Matheson, nace en 1926 y es considerado uno de los grandes escritores de fantasía contemporáneos, irrumpió en escena en el año 50 con la publicación de su relato *Nacido de Hombre y Mujer* que luego daría el título para la primera de sus recopilaciones de relatos; fue una de las más prolíficas e importantes voces del terror en esa década, durante la cual produjo dos de las novelas de terror más importantes del periodo contemporáneo: *Soy Leyenda*, de 1954 y *El increíble hombre menguante* en 1956, ambas en el género de la ciencia ficción, para después proseguir una brillante carrera como guionista en hollywood. Richard Matheson es uno de los escritores que desempeñaron un papel muy importante de entre los que trabajaron con Rod Serling en la famosa serie *Twilight Zone* -La Dimensión Desconocida- y es autor de muchos relatos tales como *Duel*, *Prey* o *A stir of Echoes* y novelas como las que ya se mencionaron.

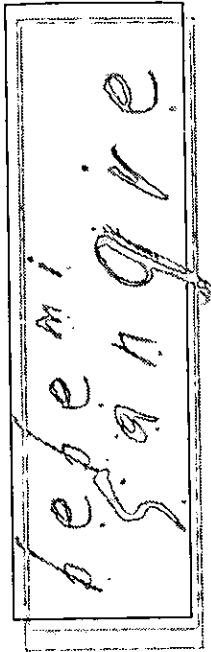
<sup>78</sup>Jordan y Ferman  
Horror 5 p.135

### 2.6.1 Breve bibliografía y filmografía del Autor.

**E**n *He is Legend, Tributo a Richard Matheson*; compilado por Mark Rathburn y Graeme Falnagan, se encuentran algunas de las opiniones en torno al autor de parte de grandes personalidades: Ray Bradbury comenta: -Richard Matheson merece que le dediquemos nuestro tiempo, nuestra atención y un gran cariño- Mientras que Robert Bloch sostiene que en cuanto a la

comunidad de la literatura de terror, <Matheson los ha enriquecido a todos>.

A continuación se presenta una selección, de la relación colectada por *John Wenn* y publicada en línea a partir del 27 junio de 1995, con las obras más representativas de Richard Matheson, obras con las que sigue



enriqueciendo el acervo de la comunidad del terror y la literatura fantástica.

Bid Time Return	(1975)
/ =Somewhere in time/	
Born of Man and Woman	(1954)
Hellhouse	(1971)
I am Legend	(1954)
/ =The Omega man/	
Now you see it.	(1995)
Richard Matheson: Collected Stories	(1989)
Shock	(1961)
Shock I y Shock II	(1964)
Shock III	(1966)
Shock IV	(1980)
Shock Waves	(1970)
The Shores of Space	(1957)
The Incredible Shrinking Man	(1956)
A Stir of Echoes	(1958)
Third from the Sun	(1955)
The Twilight Zone: The Original Stories	(1985)
What Dreams may Come	(1978)

Dick Matheson nunca ha sido superado en su utilización del horror identificable. Emerge del dialogo que se eleva de una página impresa como la realidad misma. El autor de *Shrinking Man*, *Duel*, *The Test*, *What Dreams May Come*, *Being*, *Bid Time Return* y *Prey* obtuvo en 1984 el *World Fantasy Award* a la <<Obra de toda una vida>>. Tal vez debieron haber suspendido la conseción del premio desde ese preciso momento<sup>79</sup> Comenta Edward L Ferman.

Entre otros premios Richard Matheson ha sido también galardonado con los siguientes:

-Premio Drácula Society	(1972, 1974)
-Premio Hugo	(1958)
-Premio Saturn	(1981)
-Premio Stoker (1990) /Obra de toda una vida	(1991)
-Premio WFA (1976) /Obra de toda una vida	(1990)
-GoH World Fantasy	(1977)
World Con (1958) /Bajo el seudónimo de Logan Swenson/	

## 2.6.2 Tendencias del Autor respecto a su obra.

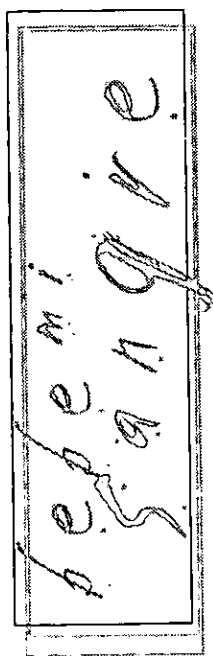
<sup>79</sup>Jordan y Ferman  
*Horror 5* p.135

La literatura de terror contemporánea se da en tres tendencias principales, la primera es la *alegoría moral* la segunda es la *metáfora psicológica* y la tercera es lo *fantástico*, éstas corrientes no están aisladas del todo, pues una misma obra puede considerarse de una y a su vez rayar o inclinarse ligeramente en torno a otra.

El primer grupo considera a las historias clásicas de la literatura de lo sobre natural, es decir, las que involucran al mal sobrenatural dentro de la realidad, estos relatos utilizan recursos tales como los terribles y abigarrados

efectos especiales del mal. Son comunes en éste grupo, los relatos de niños poseídos por demonios, del acoso llevado a cabo por fantasmas malignos del pasado, de los lugares *embruados*, relatos de brujería y satanismo...

El segundo grupo lo componen los relatos de terror, que involucran desviaciones psicológicas aberrantes ya sea de manera metafórica, como en *Frankenstein*; o puramente real como en *Psicosis*, de Robert Bloch. .... Donde todo el relato gira alrededor del monstruo, sea éste un ser humano: como el asesino de la motosierra, o



una criatura abiertamente anormal, de cuyos actos y por cuya existencia misma surge el terror: como en Drácula.

*Los relatos de la tercera corriente tienen como centro la ambigüedad, en cuanto a la naturaleza de lo real y esa misma ambigüedad es la que genera el terror... en los relatos de la tercera corriente falta cualquier explicación que tenga sentido dentro de la realidad cotidiana... No sabemos, y esa duda nos inquieta y aterroriza*<sup>80</sup>

Conforme a ésta clasificación, Richard Matheson es un escritor que aborda las posibilidades del terror psicológico y al mismo tiempo mantiene unidas a la ficción y la realidad cotidiana solo para aturdir a ésta última, y mantener así inmerso al lector en un universo nuevo y distinto: uno en el cual se siente inquietamente aprisionado. Matheson explota la esencia esta tercera corriente la cual radica en percibir la naturaleza de una realidad conmutada.

Richard Matheson, es uno de los primeros escritores de terror que explota las cuestiones y situaciones mas negras en ambientes que contrastan, frecuentemente similares a la realidad del lector, al tiempo de que sus relatos estan siempre ambientados en el presente. Sin embargo, como menciona Anne Jordan en el libro *Horror 5: el principal elemento que lo define, radica en su presentación precisa de lo inesperado, que atrapa casi a todos los lectores desde el principio.*

El relato *Nacido de Hombre y Mujer* Es la historia de monstruos contemporanea por excelencia, es concisa por a la vez escalofriante y como es su costumbre inquietante a nivel psicológico. La historia trata de un niño que es víctima del maltrato, el cual piensa saldar cuentas, pero se plantea que el mundo donde existe un niño tal no es sino uno fantástico y terrorífico. En la historia *Si hay voluntad* Matheson plantea junto con su

hijo un ambiente que se rige por la claustrofobia.

Así mismo. *El Vestido de Seda Blanca* publicado por vez primera por la revista que albergó los primeros relatos de Matheson en octubre de 1951, es muy representativo de su tan peculiar estilo. Es la historia terrorífica, conmovedora y magníficamente escrita de una simple... niña. También, en la extraña inquietud que provoca *Talentos ocultos* donde se conoce a un protagonista que desarrolla el tema de los deportes hasta límites maléficos.

Pero sobre todo, la historia que nos concierne de éste prolífico autor, *BEBE MI SANGRE* ofrece la historia de un niño extraordinario confinado a los límites de la normalidad de su comunidad, que sin embargo encuentra en *Drácula*, la novela y en el vampiro, la fuente que ha de saciar su angustia y su profunda búsqueda de seres que como él tienen la virtud de ofrecer una versión diferente del mundo que los acoje. *Julio, el niño solitario e incomprendido de éste cuento, evoca la alteridad del monstruo en un mundo regido por el sentido común y la prudencia...La acumulación de acciones, la biografía del niño entregado a sus fantasías, permiten que el texto de Matheson pueda ser leído como un puro cuento de terror y como una conmovedora metáfora de la condición humana, siempre en busca de lo que no tiene*<sup>81</sup>.

En mi opinión *BEBE MI SANGRE* acude al terreno de la metáfora psicológica, sin abandonar su naturaleza de un relato fantástico en razón de como Jean Paul Satre lo describe en *AMINADAB* o, "Lo fantástico considerado como lenguaje". *Para lograr lo fantástico, no es necesario ni suficiente describir cosas extraordinarias. El acontecimiento mas extraño entrará en el orden universal si se encuentra solo en un mundo gobernado por leyes... No se le pueden imponer límites a lo fantástico; o no existe en absoluto o de lo contrario, se extiende por todo el universo. Es un mundo en el que las cosas manifiestan, un pensamiento cautivo y atormentado, un pensamiento*

<sup>80</sup>Op. Col. *Gran Super Terror* vol I p.18

<sup>81</sup>Nota del Dr V. Quirarte

pepe mi  
S. a n g i e

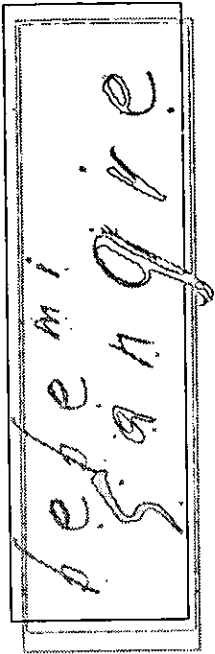
caprichoso y encadenado a la vez, que roe desde lo mas profundo los eslabones del mecanismo, sin lograr nunca darse a expresión a si mismo.<sup>82</sup>.

<sup>82</sup> Obra Col. Gran  
Super terror vol I  
p.17

Benjamin

71

3 Acerca del Caso Práctico.



**Proyecto:** Generar un número determinado de ilustraciones que complementen el texto de Richard Matheson titulado *Bebe mi Sangre*, se aplica en tal proyecto, una metodología básica de ilustración. En éste caso la PROPUESTA GENERAL PARA UN PROYECTO DE ILUSTRACIÓN-TEXTO, enunciada por el Profesor Guillermo A. de Gante H. Donde la presente metodología configura un proceso directo y eficiente para la proyección de ilustraciones, que el profesor compartió con nuestra generación como parte del programa académico de la materia *Elementos de Ilustración* y consta de 9 elementos a considerar, los cuales se desarrollan a continuación.

1.- LECTURA, ANALISIS Y SINTESIS: del texto para definir ideas principales, secundarias e incidentales.

2.- CONCEPTUALIZACION: Seleccionar las ideas clave, es decir, enlistar las palabras o enunciados, párrafos o capítulos que refieran a conceptos representables o con cierto margen a la interpretación según las necesidades que nos exija el texto.

3.- BOCETOS DE PRIMER GENERACION: -Primeras Imágenes-, A esto se le conoce generalmente en el terreno del diseño como tormenta de ideas, esto es graficar todo lo que se presente como imagen mental, sin importar el grado de aproximación inicial, consecuentemente y con la práctica hay cada vez mas proximidad. Su función es de registro taquigráfico o nota rápida y muchas veces se acompañan éstos con textos aclaratorios.

4.- DOCUMENTACION: Según la temática, el carácter etc., esta etapa puede preceder a la anterior del texto,

ser simultanea o consecuente; con el fin de registrar información complementaria sobre: actitudes, acciones, ambientación o contexto, vestuario, etc.

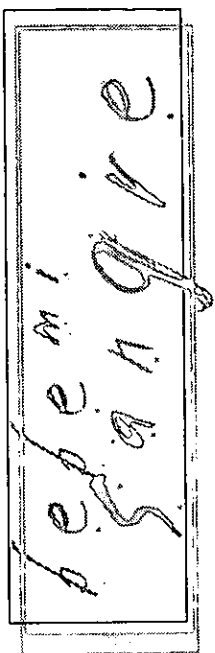
5.- OPTIMIZACION DE IDEAS GRAFICAS: Se consideran éstos como bocetos de 2a generación y tienen su origen en las primeras imágenes o su definición y perfeccionamiento. Aquí es importante contextualizarlas bajo la perspectiva del soporte -libro revista, cartel, etc.- formato o dimensiones. si es que no se hace previamente.

6.- PRUEBAS TECNICAS Y DE COLOR: La interacción entre instrumentos, materiales, soportes y tratamientos con base en el carácter estético funcional y/o económico requerido. El uso de fotocopias ampliación reducción o combinación -montaje-, de varias según criterio específico, agiliza y simplifica el trabajo además de dar margen a explorar nuevas posibilidades sin sacrificar los bocetos o repetirlos sin necesidad.

7.- ORIGINALES: Son el resultado de todas las decisiones descritas arriba y conviene considerar algunos factores como: Trabajar un poco mas grande y a proporción de la medida indicada, resguardar el trabajo desde el principio -camisa caja o sobre-. Es importante fotocopiar a color o B/N, según el caso) o fotografiar el trabajo final (para diapositiva o impresión en papel).

8.- REGISTRO: La ficha técnica es una buena costumbre para tener una memoria del proyecto y es aplicable al portafolios profesional, las exposiciones o los concursos. Los datos basicos son:

- Titulo de la obra.
- Autor-ilustrador.



- Técnica.
- Dimensiones
- Cliente, solo en caso pertinente.
- Fecha y Lugar.

Si existe ya una identidad gráfica profesional de ilustrador, se omite el nombre.

9.- ARCHIVO. En éste momento cabe la reflexión sobre

Para sintetizar el texto, la historia se divide en actos, considerandolos como el espacio de tiempo definido en que se encierra un hecho concreto del argumento.

1er Acto. Se describe la caracterización física del personaje principal y su estrato en relación al entorno social en que se desarrolla, lo que la gente declaraba en torno a él, los rumores que se originan en torno a su actitud y apariencia, y la razón angular que constituye el objeto del argumento es decir *Julio quiere ser Vampiro*. Este primer acto establece el sujeto y el contexto de toda la historia.

2º Acto. Trata del origen del personaje, y como éste se desenvuelve en su ambiente, de manera contrastante, ejemplificado en cómo su primera palabra a los 5 años fue muerte; o bien otras actitudes de carácter psicológico, como el caso donde Julio es sorprendido disectando un gato, o su facilidad para inventar nuevas palabras.

el proceso general y tener el trabajo completo en sus etapas permíte valorarlo y retroalimentarnos para experiencias sucesivas.

El par de capítulos anteriormente resueltos hacen ahora el papel de buen respaldo en cuanto a documentación tanto de ilustración como del personaje del vampiro y su entorno. Una vez considerados éstos junto al texto ya mencionado de Matheson se desarrolla el proyecto de forma que culmine de manera óptima.

### 3.1 Análisis general del texto.

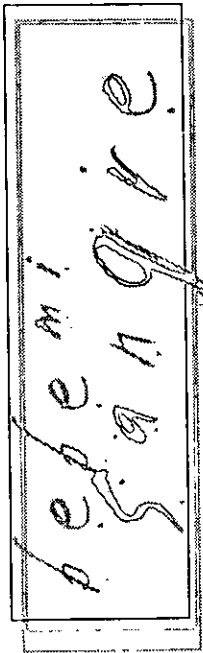
3º Acto. Este es clave en la secuencia de la historia, pues no es sino hasta este momento cuando Julio encuentra un personaje que usa como patrón de referencia para definir su personalidad, Drácula, lo que dirige la mayor parte de los eventos que se suceden a continuación.

4º Acto. Narra como Julio se roba la novela Drácula de una Biblioteca y también su ávido interés en leerla, como antepone su nueva pasión ante la rigida educación de sus padres, que al encontrar el libro lo arrojan al basurero.

5º Acto. Explica como Julio hace para recuperar el libro y como esto aviva su interés en él, al grado de abandonar la escuela para aprenderlo de memoria y así despues dedicarse a recordarlo.

6º Acto. Al llegar notificaciones escolares de su ausencia, sus padres lo obligan a volver a la escuela, sin embargo él deseaba también volver para presentar una composición, en la cual de manera impactante y conmovedora, desborda su deseo.





7º Acto. Lo anterior no es muy apreciado por su comunidad, pero si muy comentado, *todos murmuraban historias acerca de él* lo que provocó aún un mayor rechazo hacia Julio, que para entonces busca algo, sin saber que encontraría.

8º Acto. La búsqueda termina cuando un murcielago vampiro se transforma en el eje de su atención y consuelo, el encierro del animal en el zoológico presenta una metáfora de su propia existencia, incluso vuelve a la biblioteca en busca de información en torno a dicho animal.

9º Acto. Julio nota que la base del alambrado esta floja y desde ese momento se da a la tarea de liberarlo hasta conseguirlo.

Es la historia de un niño que es radicalmente diferente a sus semejantes, desde su pálida tez y su voz gutural hasta su costumbre de contemplar la luna llena. Julio no encontraba sino miedo y desprecio por parte de sus semejantes, halla en Drácula un consuelo y motivo de interés, lo cual le motiva a escribir una composición y posteriormente a la búsqueda seria de su transformación en un vampiro, que felizmente consigue al final del texto.

Es una historia que no es terrorífica en sentido purista, sino metafórica y anecdótica, de matices angustiantes,

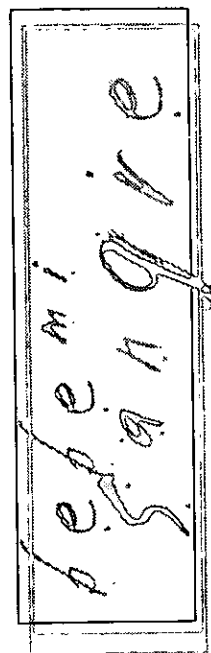
10º Acto. Narra cómo Julio procede para alcanzar tal libertad, de una forma desgarradora y angustiante - elementos propios del autor-. *Pensó en los años transcurridos... Para ésto. Esta súbita gloria* Sin embargo estaba muriendo.

11º Acto. Finalmente su mente se aclara y en vano, en el limite de su existencia mortal, trata de salvar su vida. *Entonces arrastrandose por el patio oscuro cayó de bruces sobre la hierba crecida."*

12º Acto. Constituye el epílogo de la historia, puesto que sorpresivamente *Unos dedos fuertes lo levantaron con suavidad... -Hijo mío-, exclamó el hombre.* Finalmente y tras un agónico esfuerzo Julio felizmente, queda libre de su existencia mortal, y cumple con el objetivo planteado desde el principio de la historia.

### 3.1.1 Sinopsis.

melancólicos y oscuros en su esencia, aquí el monstruo constituye la víctima y no el victimario, Julio se entrega a sus pasiones en razón de no encontrar algún elemento real que lo motive a la vida, así mismo la comunidad donde -en cierta forma- se desenvuelve constituye una cárcel que le prohíbe expresar su naturaleza y que de manera casual le señala una senda alterna que le llevará a su libertad, así pues el vampiro en ésta obra de Matheson se constituye como un animal más de una naturaleza extrañamente atractiva, como una metáfora de libertad, y un ser que encierra en su existencia la intensidad de la vida.



### 3.1.2 Esquema de la estructura del cuento analizado.

**A**corde con Chombo y Sánchez<sup>83</sup>, para analizar la estructura de una narración desde el punto de vista literario, es imprescindible atender a 5 puntos principales en los que se desglosa ésta. Estos son:

**INTRODUCCIÓN:** Consiste en definir al o a los personajes y su contexto espacio-temporal, ambiental o en su caso social (dependiendo de el tipo de narración); es posible resumir la función de la introducción a la pregunta ¿Quién es?.

**PLANTEAMIENTO:** Trata de fundamentar de diversas maneras el origen de los hechos que ocupan el tópico principal de la historia. Es posible también reducir la función del planteamiento a las preguntas ¿Qué? ¿Porqué?

**DESARROLLO:** se divide en 2 apartados, el nudo y el climax; el primero da lugar a los hechos causales que ocupan la historia, como el proceso o los factores que determinan consecuentemente el climax. El segundo constituye el punto narrativo de mayor intensidad en la narración, es el momento culminante, el de mayor emoción. Para resumir la función del desarrollo se aplican las siguientes cuestiones; ¿A quién es?, ¿Cómo?, ¿Porqué? y ¿Para qué?

**DESCENLACE:** Constituye la parte resultante de los puntos anteriores, si bien el planteamiento es semejante a la causa, el desenlace es semejante al efecto, aquí se produce por lo general un descenso emocional desde el punto de vista narrativo; es un momento de disolución de la historia. En la mayoría de las narraciones la historia termina aquí.

**EPÍLOGO:** Se presenta un momento de meditación o de razonamiento, en cuanto a los hechos ocurridos, como sucede en la fábulas; o bien surge un elemento sorpresa que da pie a una continuación, o un cambio rotundo de dirección, o de punto de apreciación.

Al aplicar el esquema anteriormente descrito a la narración que nos concierne, se tiene lo siguiente.

<b>INTRODUCCIÓN:</b>	Primer y Segundo Actos.
<b>PLANTEAMIENTO:</b>	Tercer, Cuarto y Quinto Actos.
<b>DESARROLLO:</b>	Nudo: Sexto, Séptimo, Octavo y Noveno Actos.
	Climax: Décimo Acto.
<b>DESCENLACE:</b>	Decimoprimer Acto.
<b>EPÍLOGO:</b>	Decimosegundo Acto.

<sup>83</sup>Español 1  
Publicaciones  
Culturales  
Grupo  
Cultural Patria, Mex  
94 p.47)

### 3.2 Conceptualización.

**E**n base a la clasificación estructural dada anteriormente por Chombo y Sánchez, se seleccionan las imágenes más fácilmente representables de la narración analizada. La selección se hace en base

a la Introducción, el Planteamiento, el Desarrollo, el Desenlace y el Epílogo. También es importante considerar la formación editorial donde se reparte equitativamente el número de ilustraciones conforme a



pepe mi  
sueño

la cantidad de texto por página y texto total.

#### INTRODUCCION:

-/La blancura de su rostro hacía estremecer a la gente. Su burda voz gutural sonaba de manera extraña en su cuerpo endeble. La palidez de su piel molestaba a muchos niños/.

-/...la noche de su nacimiento... los vientos desenraizaron arboles. Decían que había nacido con tres dientes... que los usaba para afianzarse a los pechos de su madre, de donde extraía sangre junto con la leche/

-/...acostumbraba cacarear y ladrar cuando caía la noche... a los dos meses caminaba y se sentaba a contemplar la luna llena/.

-/Una noche en la cena, se sentó a la mesa y dijo *muerte*/

-/Solía sentarse en el porche mientras los otros niños jugaban. Se sentaba ahí mirando la banqueta y construyendo palabras/.

-/Y otra vez fué sorprendido en su cama, haciendo la disección de un gato/.

#### PLANTEAMIENTO:

-/Un sabado, cuando tenía doce años, Julio fue al cine. Vió *Drácula*. Cuando terminó la película, caminó hecho una masa de nervios, entre las hileras de niños y niñas/

-/Tenía un vendaje en el pulgar y una mirada de satisfacción en el rostro/.

-/... no fue a la escuela y regresó a la biblioteca. En los estantes encontró *Drácula*. No podía sacar el libro porque no era miembro...Así que metió el libro debajo de su ropa y salió de la biblioteca.../.

-/con el paso de los días, Julio leyó la historia una y otra vez/.

-/Cuando cayó exhausto por el sueño, su madre llevó

el libro a la sala y lo mostró a su esposo... cuando su madre vió esto arrojó el libro por el depósito de basura/

-/...torció el brazo de su madre hasta que le dijo donde estaba. entonces corrió al sótano y escarbó en las pilas de basura hasta encontrar el libro/.

-/Con rastros de café y manchas de huevo en manos y muñecas fué al parque y lo leyó de nuevo/.

#### NUDO:

-/Quería escribir una composición...la profesora pregunto si alguien quería leer su composición a la clase. Julio levantó la mano. La profesora estaba sorprendida. Pero también conmovida. Quería animarlo. Sonrió/.

-/Los sonrientes labios de la profesora se estremecieron. Sus ojos se le salían de las orbitas.... Sus manos se crispaban en el borrador verde/.

-/los niños- Estaban con la boca abierta. Algunos murmuraban entre si. Pero no las niñas/.

-/La profesora lo tomó del brazo. Julio se zafó y corrió hacia una esquina. Refugiado tras un pupitre, gritó:/.

-/Lo sacó arrastrando desde su refugio. El la arañó mientras gritaba todo el camino desde la puerta hasta la oficina del director/.

-/La profesora y el director se sentaron con los padres de Julio. Hablaban en voces sepulcrales/-/Cuando se acercaba por la calle, los padres quitaban a sus hijos del paso. Todos murmuraban historias sobre él/.

-/Julio vagaba por las calles... buscaba en los callejones. Buscaba en botes de basura. Buscaba en lotes baldíos... Todo el tiempo miraba hacia abajo/.

-/Julio caminaba por el parque zoológico... a descubrir al murcielago vampiro. Sus ojos se abrieron desesuradamente y sus dientes descoloridos brillaron debilmente en una amplia sonrisa/

-/Robó otro libro de la biblioteca. Decía todo lo referente a la vida animal. Encontró la página sobre el murcielago vampiro. La arrancó y tiró el resto.../.



-/Un día Julio notó que estaba floja la base del alambrado que cubría la jaula....Julio tiró del alambre. - que- Se movió un poco/.

-/Muy noche cuando se suponía que debía estar dormido. Salía presurosamente de la casa, se ponía los zapatos y corría al zoológico/

-/Cuando no se hallaba visible el vigilante, Julio continuaba su lucha contra el alambrado. Siguió aflojandolo/.

-/Todo el día Julio se paraba frente a la jaula y miraba al Conde y se reía y le decía que pronto sería libre de nuevo/.

#### CLÍMAX:

-/Una noche Julio empujó el alambrado y metió la mano en la jaula. Estaba muy oscuro/.

-/Se arrastró de rodillas hasta la pequeña casa de madera... metió la mano en la puerta oscura/.

-/Con una mirada de inmenso placer, Julio apretó el palpitante y velludo murciélago contra su cuerpo/.

/Comenzaba a amanecer. La luz teñía de gris los cielos oscuros... brincó una barda/.

-/La criatura lamía la herida de su dedo, cruzó un patio y llegó a un pequeño cuarto abandonado/

-/Adentro era oscuro y húmedo, estaba lleno de escombros y latas y cartones mojados y excremento. Cerró firmemente la puerta y puso una vara en el cerrojo/.

-/Soltó al murciélago. Voló a una esquina oscura del cuarto y se colgó de un madero/.

-/...Julio se quitó la camisa. Sus labios temblaban. Tenía una loca sonrisa en ellos/.

-/...sacó una navaja...dejo que uno de sus dedos corriera por la hoja. La hoja se abrió paso a travéz de la carne/.

-/...la llevó a su cuello la clavó...las lagrimas corrían por las mejillas de Julio... La sangre le corría por sus hombros y por su delgado pecho sin vello/.

-/ ...su costado se razgaba con el filo de una lata. Tomó al murciélago. Lo colocó en su garganta. Se acostó boca arriba en la tierra/.

#### DESCENLACE:

-/Los ojos de Julio se abrieron desmesuradamente... Con un grito ahogado lanzó a lo lejos el cuerpo velludo y palpitante del murciélago.../.

-/Buscó la puerta...Trató de detener la sangre que salía de su cuello./

-/Logró abrir la puerta. Entonces arrastrandose por el patio oscuro, cayó de bruces sobre la hierba crecida/.

#### EPILOGO:

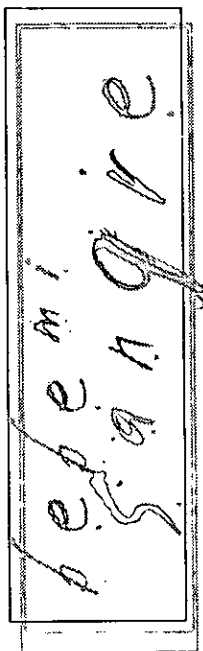
-/Trató de pedir auxilio.../.

-/Unos dedos fuertes lo levantaron con suavidad. A travéz de sus ojos agonizantes, Julio miró al alto hombre de negro cuyos ojos brillaban como rubíes/.

### 3.3 Bocetos de primer generación.

De las opciones anteriores se seleccionan un par de párrafos representativos por página tentativa, aquellos que son más representables, tomando también en cuenta, su colocación en la estructura literaria del texto. A partir de ellas, se comienza a experimentar,

haciendo hincapié sobretodo en el párrafo referencial, también es aceptable el tomar en cuenta ciertos ángulos o tomas para así reducir el rango de concreción posterior y atender otros puntos que son igualmente interesantes, como lo es la composición.



A continuación se presentan los párrafos que se han seleccionado, enumerados, para establecer su relación posterior con el boceto. Finalmente solo se incluyen dos bocetos por párrafo en razón de que, si bien existe una gran gama de posibilidades gráficas, solo se deben de tomar en cuenta las más adecuadas.

#### \*prólogo\*

- 1.- /...la noche de su nacimiento... los vientos desenraizaron arboles. Decían que había nacido con tres dientes... que los usaba para afianzarse a los pechos de su madre, de donde extraía sangre junto con la leche/
- 2.- /...acostumbraba cacarear y ladrar cuando caía la noche... a los dos meses caminaba y se sentaba a contemplar la luna llena/.

#### Introducción

- 3.- /Una noche en la cena, se sentó a la mesa y dijo muerte/.
- 4.- /Y otra vez fué sorprendido en su cama, haciendo la disección de un gato/.

#### Planteamiento.

- 5.- /Un sábado, cuando tenía doce años, Julio fue al cine. Vió *Drácula*. Cuando terminó la película, caminó hecho una masa de nervios, entre las hileras de niños y niñas/.
- 6.- /con el paso de los días, Julio leyó la historia una y otra vez/.

#### Nudo.

- 7.- /Quería escribir una composición...la profesora preguntó si alguien quería leer su composición a la clase. Julio levanto la mano. La profesora estaba sorprendida. Pero también conmovida. Quería animarlo. Sonrió/.

8.- /Lo sacó arrastrando desde su refugio. El la arañó mientras gritaba todo el camino, desde la puerta hasta la oficina del director/.

9.- /Julio vagaba por las calles... buscaba en los callejones. Buscaba en botes de basura. Buscaba en lotes baldíos... Todo el tiempo miraba hacia abajo/.

10.- /Muy noche cuando se suponía que debía estar dormido. Salía presurosamente de la casa, se ponía los zapatos y corría al zoológico/

#### Címax

11.- /Con una mirada de inmenso placer, Julio apretó el palpitante y velludo murciélago contra su cuerpo/.

12.- /...la llevó a su cuello, la clavó...las lagrimas corrían por las mejillas de Julio... La sangre le corría por sus hombros y por su delgado pecho sin vello/.

#### Descenlace

13.- /Buscó la puerta...Trató de detener la sangre que salía de su cuello/.

14.- /Logró abrir la puerta. Entonces arrastrandose por el patio oscuro, cayó de bruces sobre la hierba crecida/.

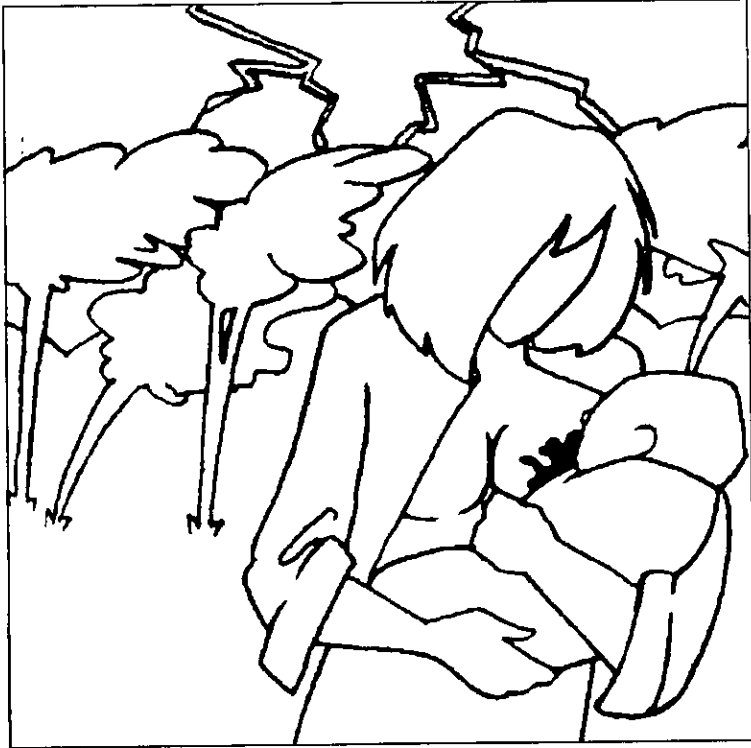
#### \*epílogo\*

15.- /Trató de pedir auxilio.../.

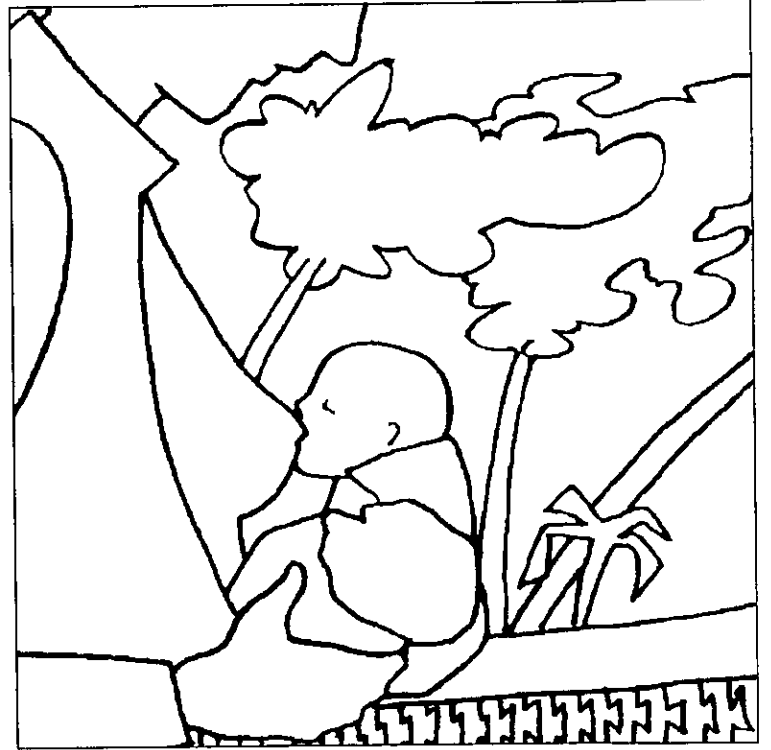
16.- /Unos dedos fuertes lo levantaron con suavidad. A travéz de sus ojos agonizantes, Julio miró al alto hombre de negro cuyos ojos brillaban como rubíes/.

Cabe aclarar que, tanto las imágenes correspondientes, tanto al \*prologo\* como al \*epílogo\* enmarcan de manera importante la trama, pues a diferencia de las otras ilustraciones en éste proyecto, éstas se hallan desprovistas de un texto de referencia inmediata, en su lugar solo están los blancos la 2a y 3a de forros.

peñon de  
beni



1

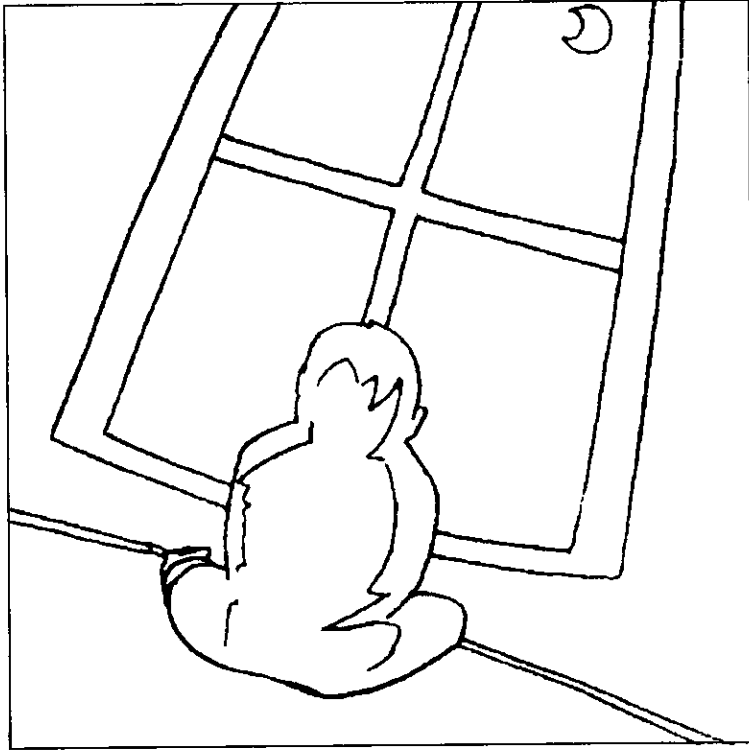


2

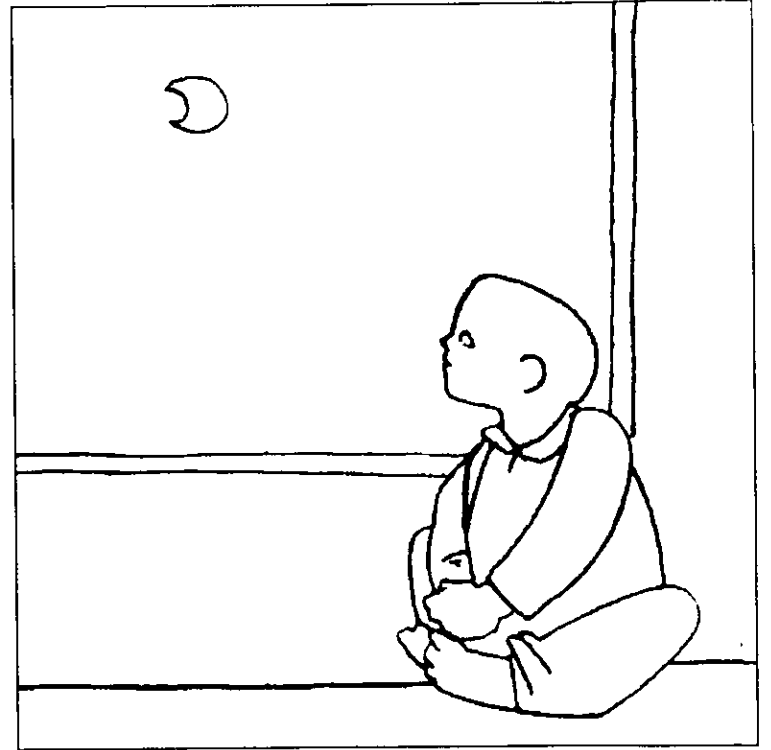
prólogo

"

pepeni  
panprie



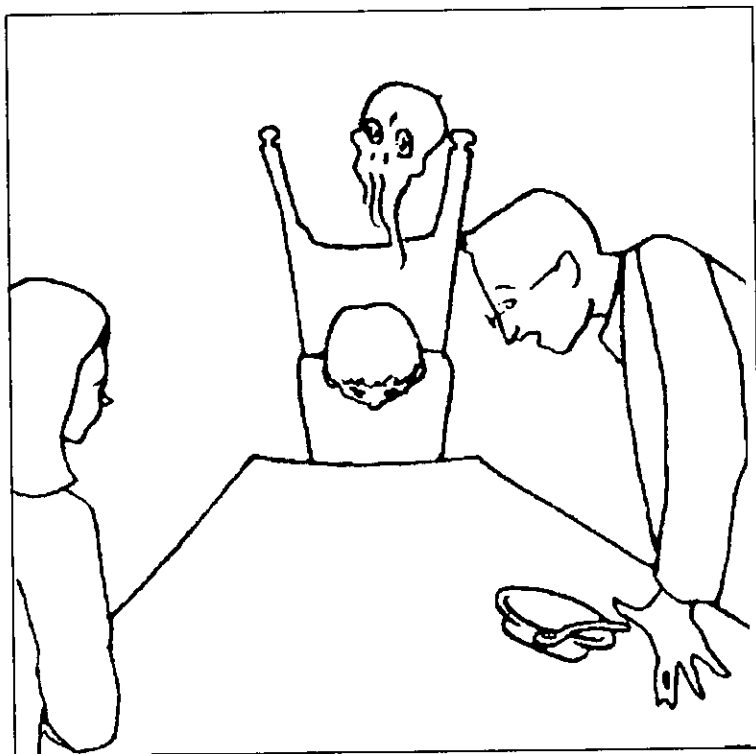
3



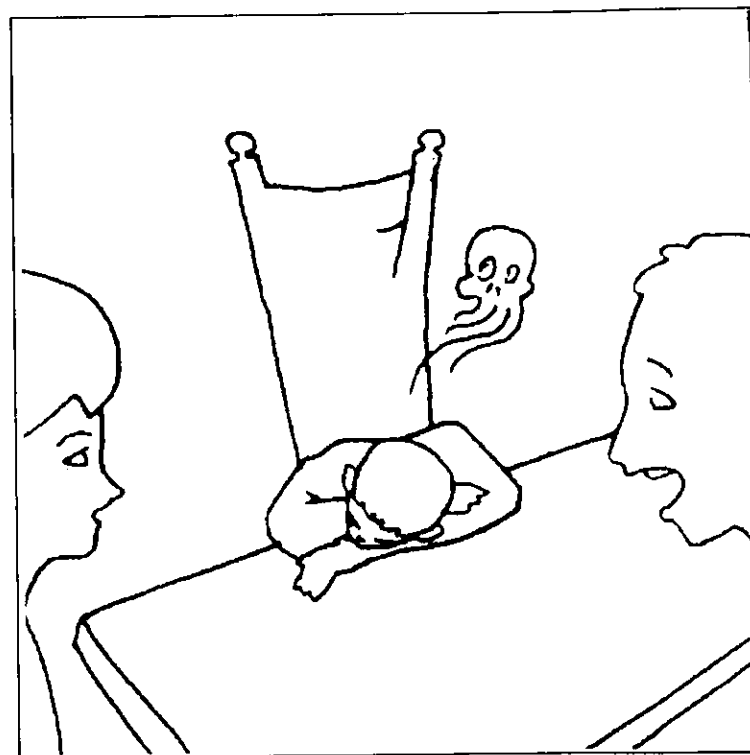
4

prólogo

pepe mi gire



5



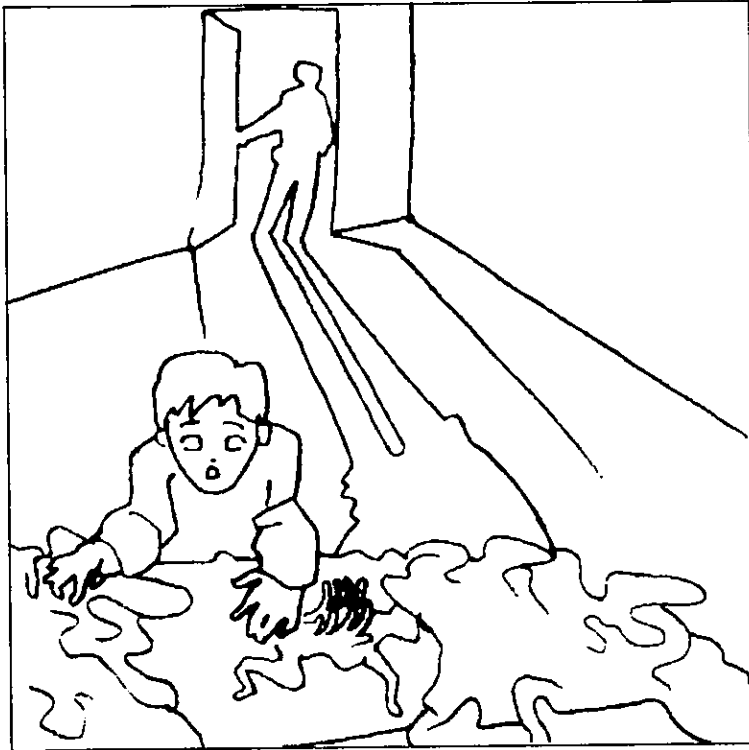
6

introducción

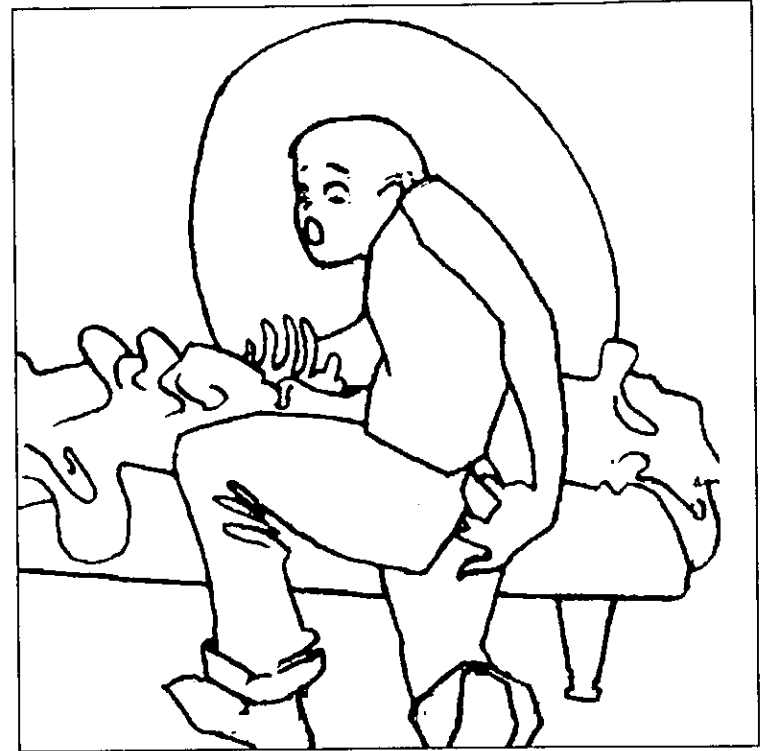
"



be mi  
s an g i e



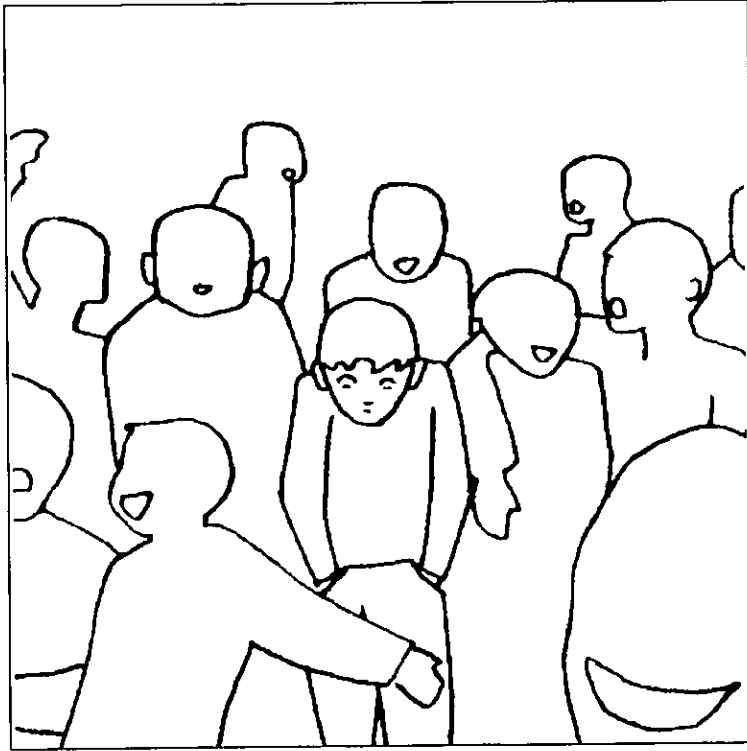
7



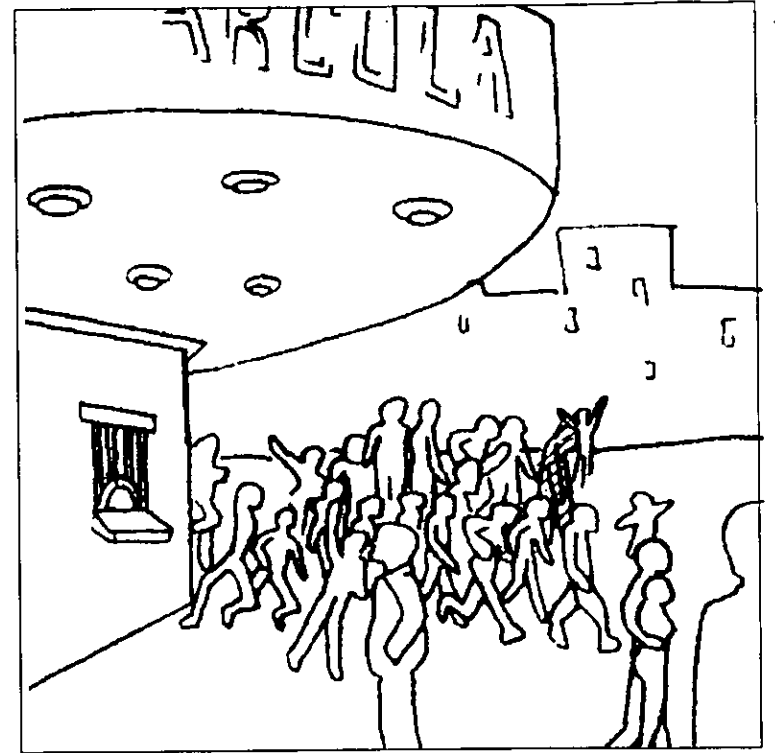
8

introducción

peñon de



9

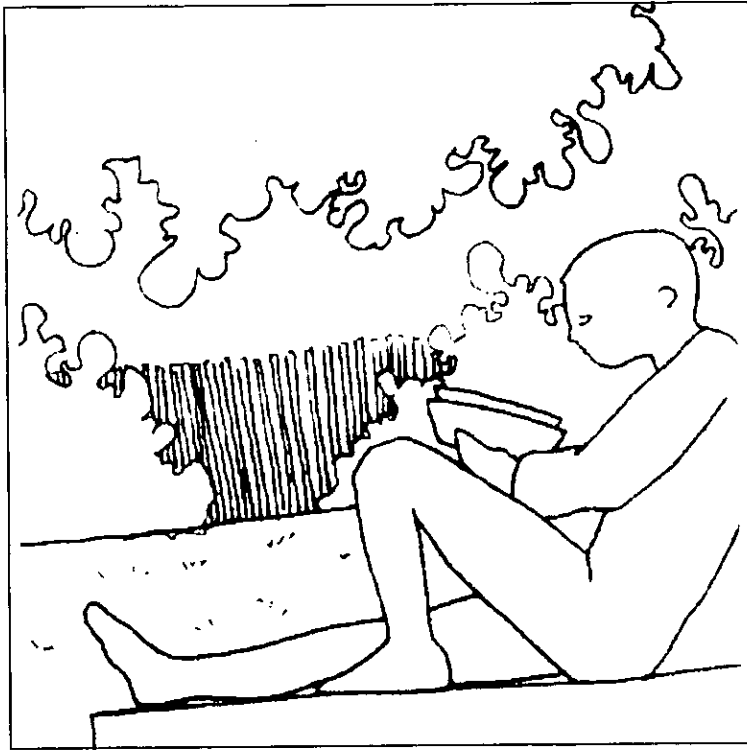


10

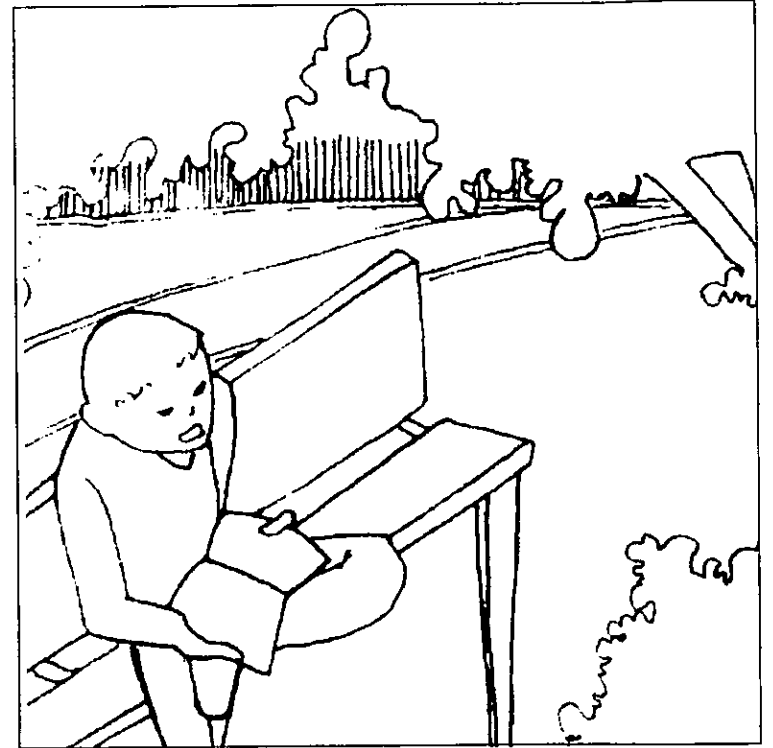
planteamiento

“

pepe  
mi  
pepe  
mi  
pepe  
mi



11

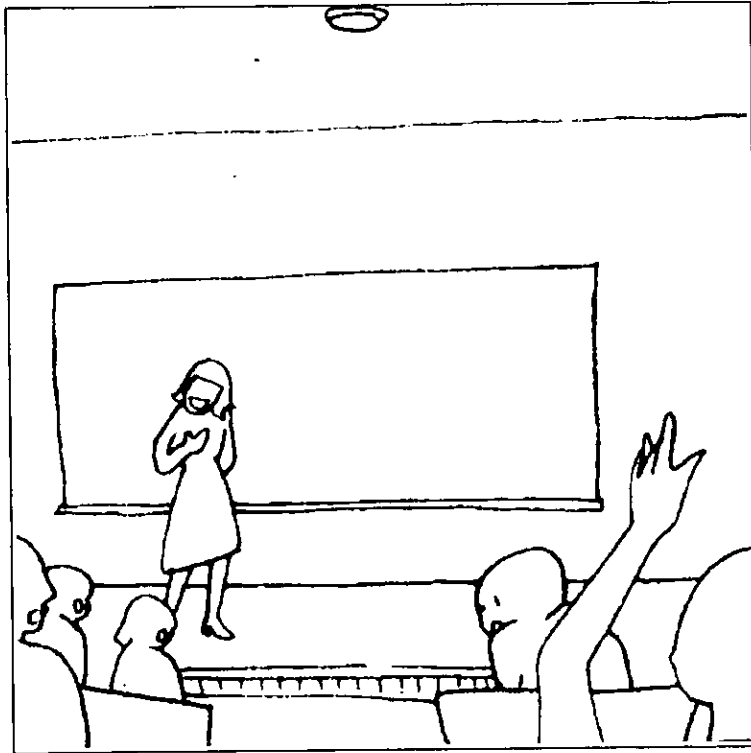


12

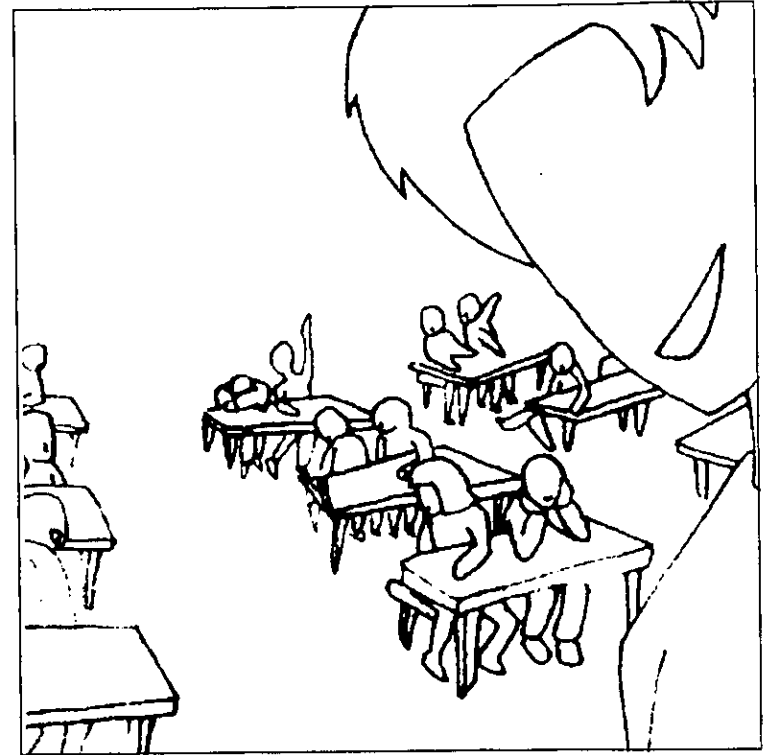
planteamiento

''

የግንባታ ስራ



13

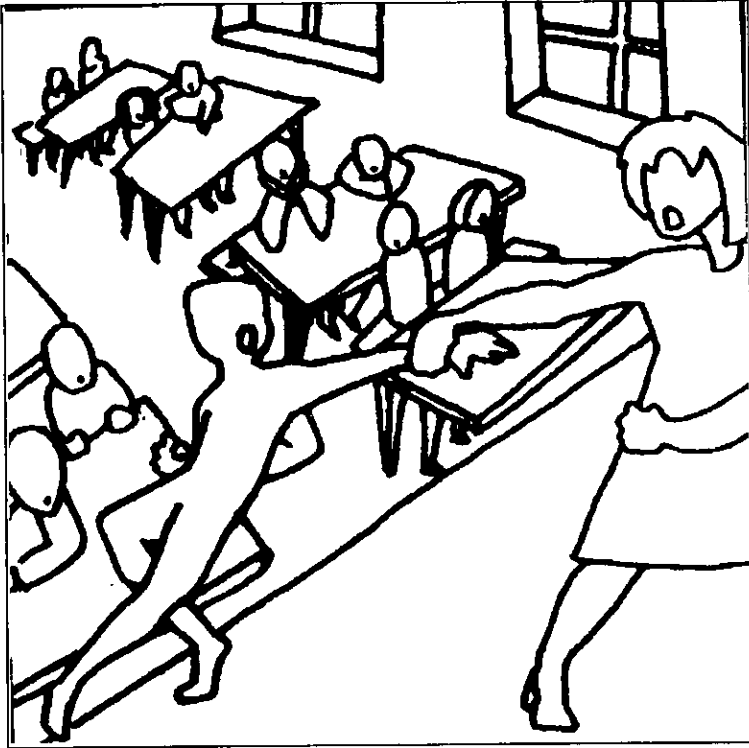


14

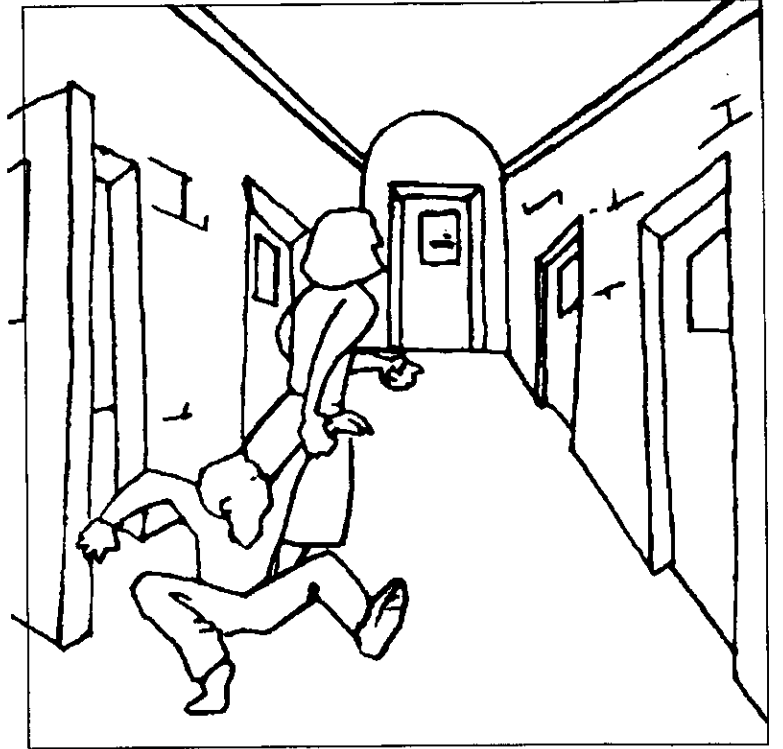
nudo

”

peñami  
pena gire



15

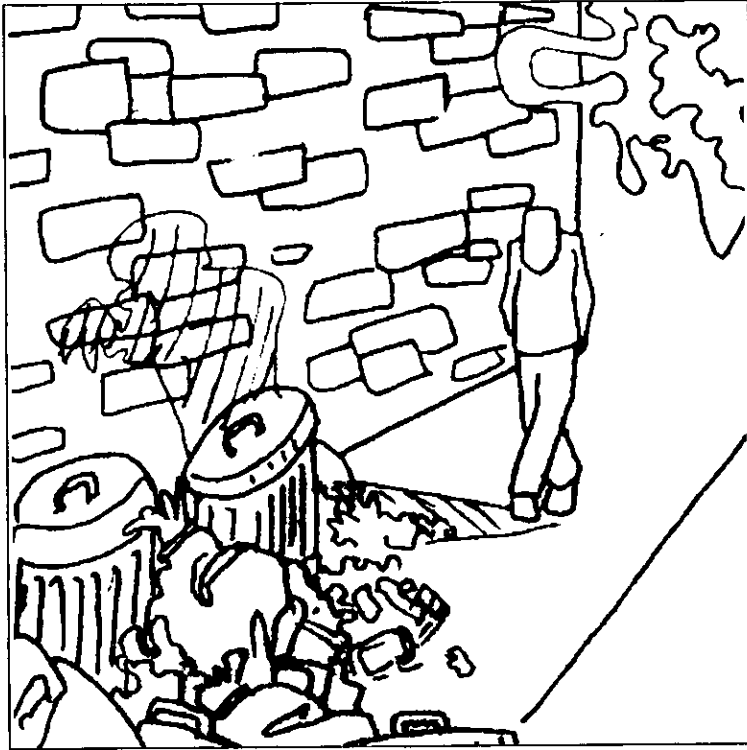


16

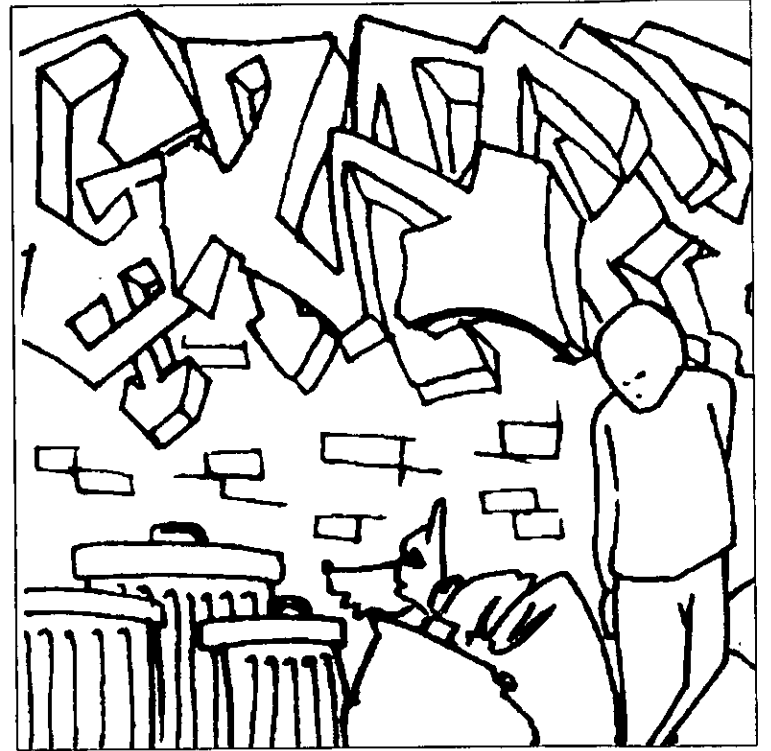
nudo

11

pepami  
pepami



17

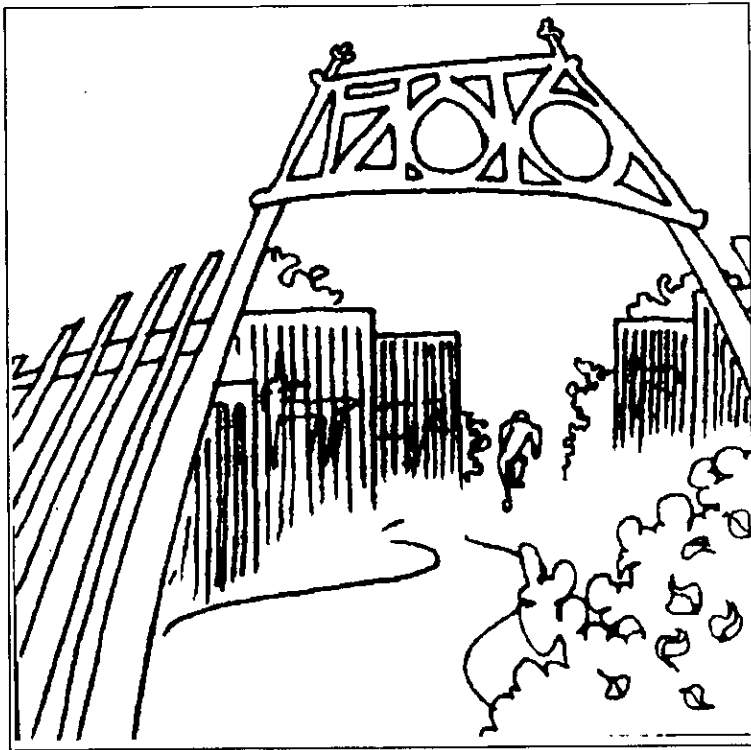


18

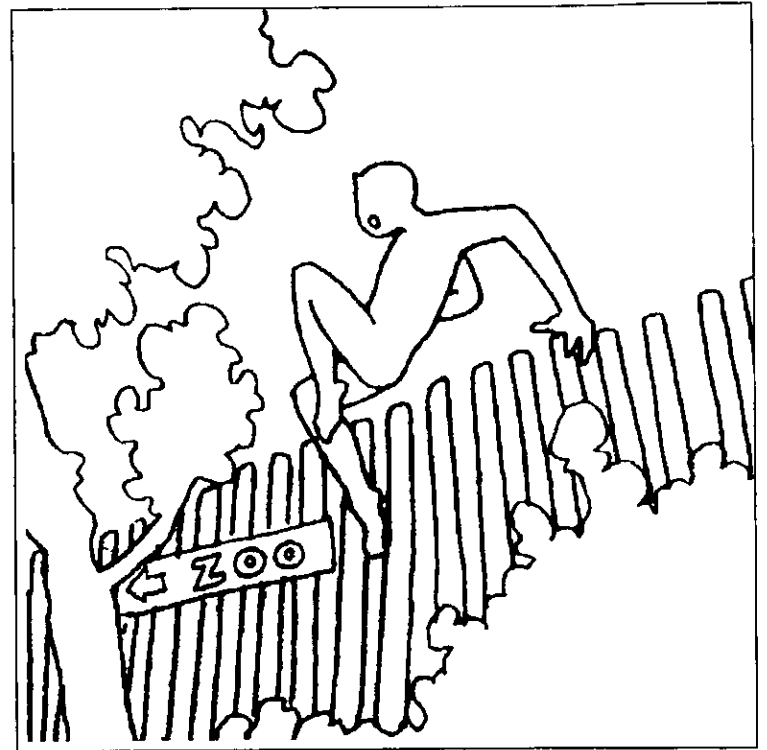
nudo

12

península



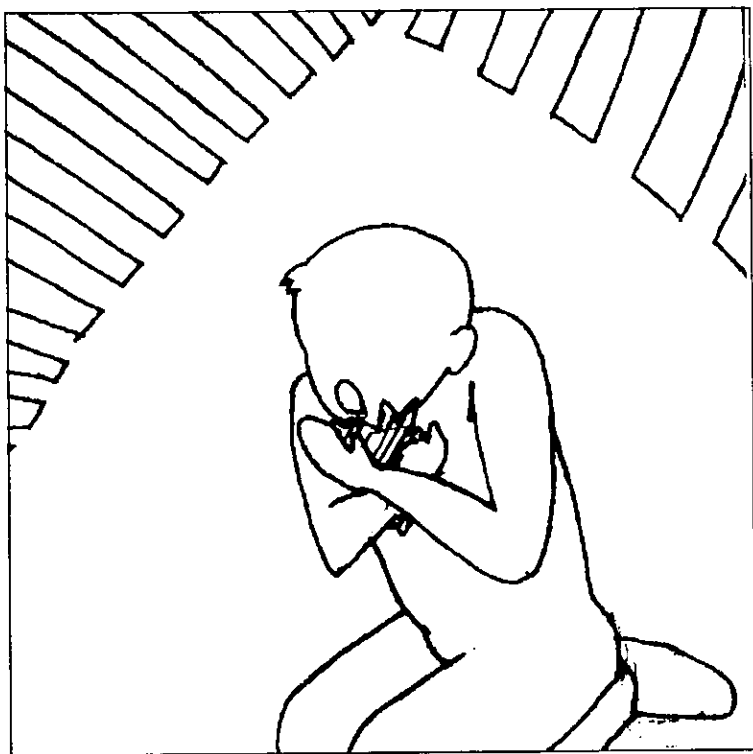
19



20

nudo

pepeni  
pendire



21



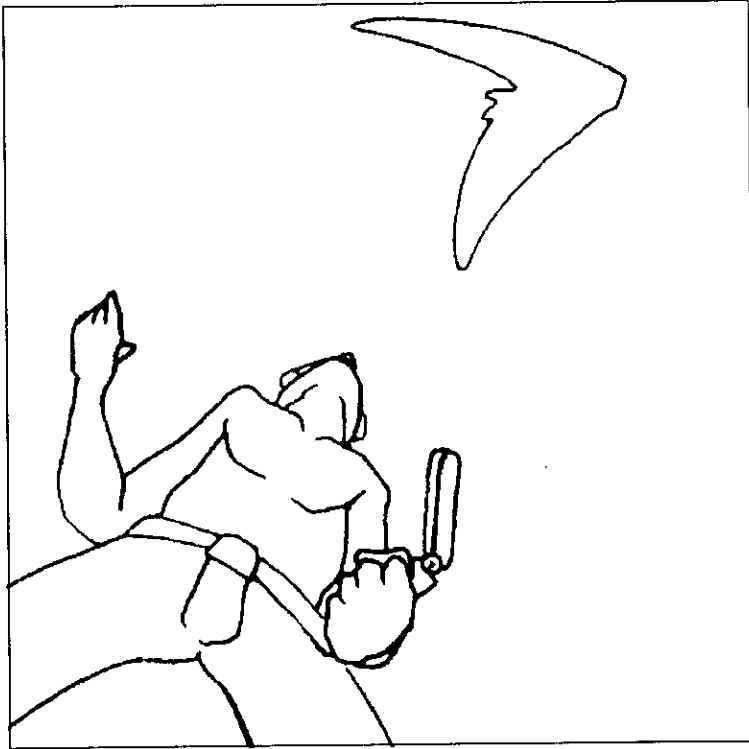
22

climax

”



pepeni  
Sana gve



23

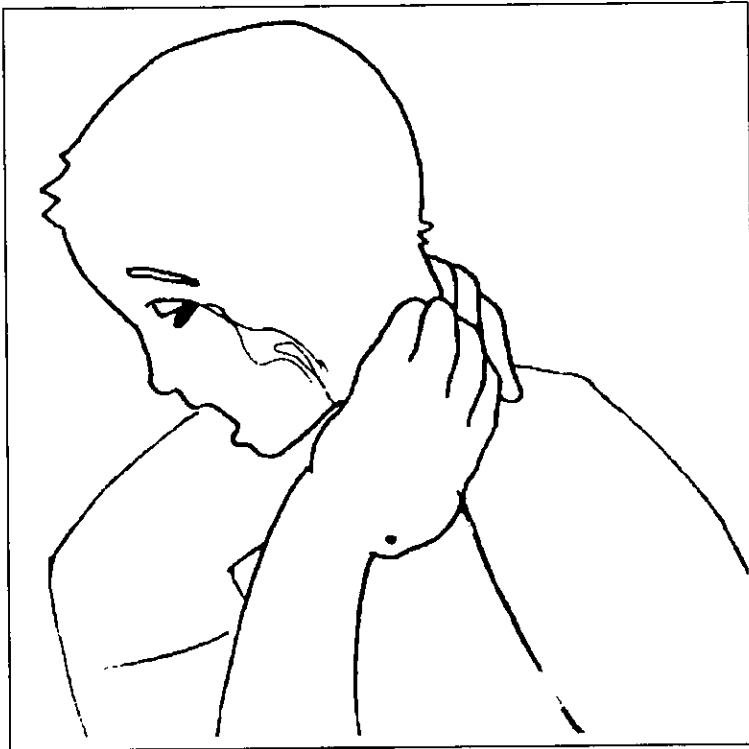


24

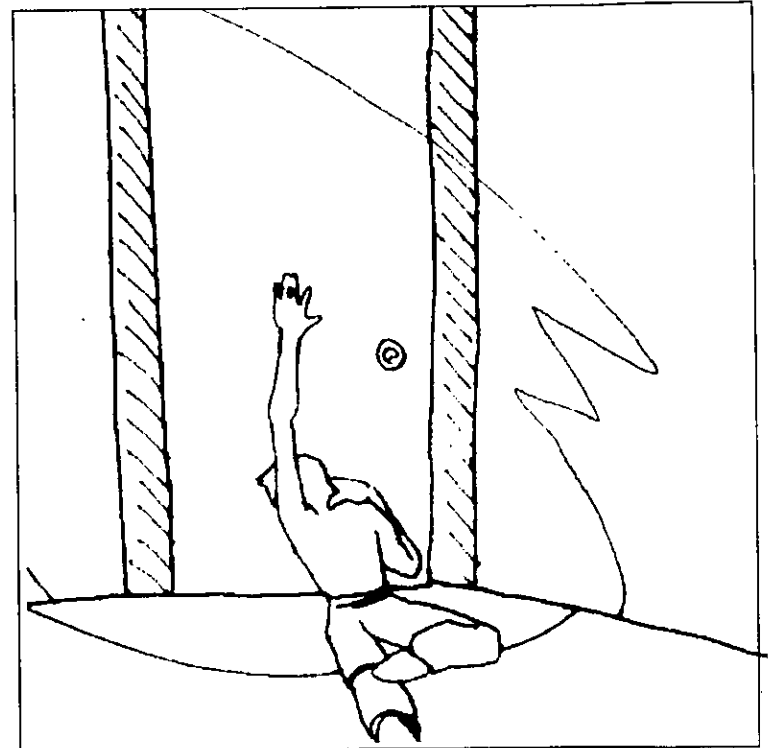
climax

15

peñami  
pangire



25

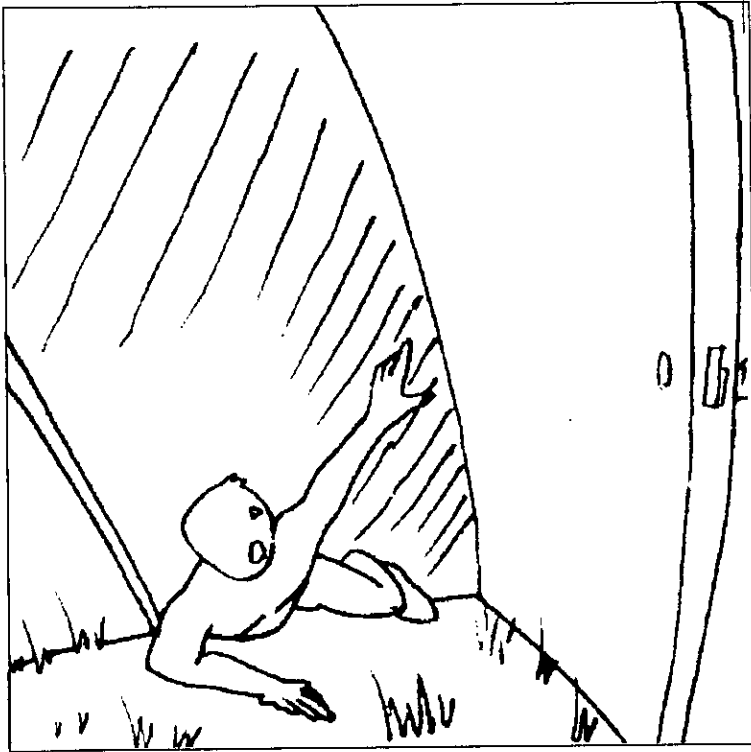


26

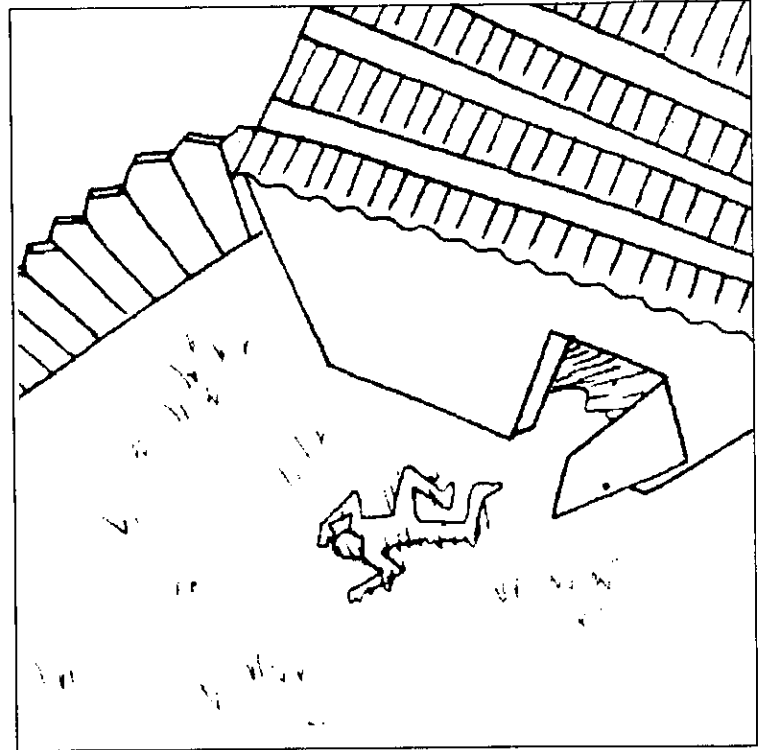
descenlace

”

pepeni  
Sanganire



27



28

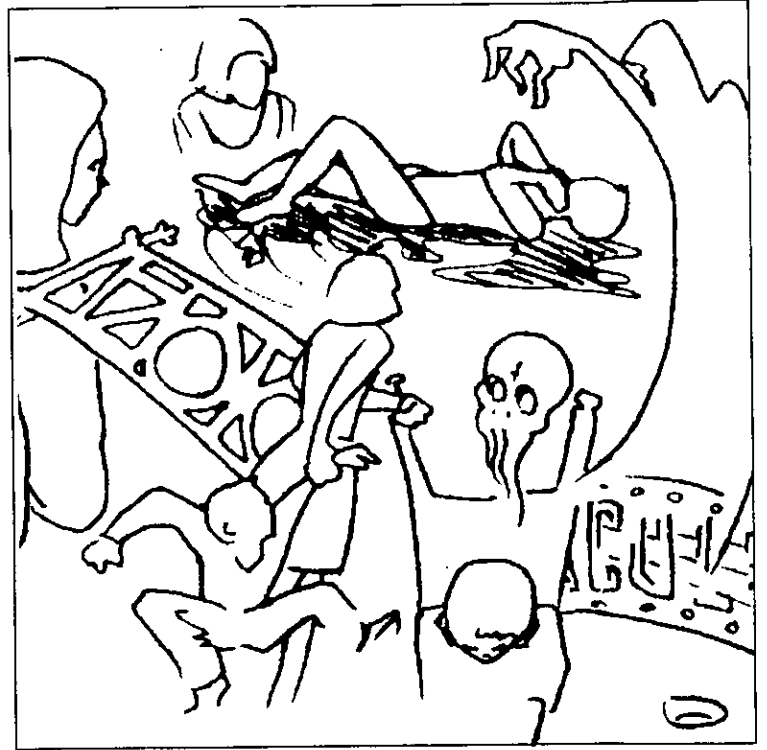
desenlace

17

Benim  
Şangire



29



30

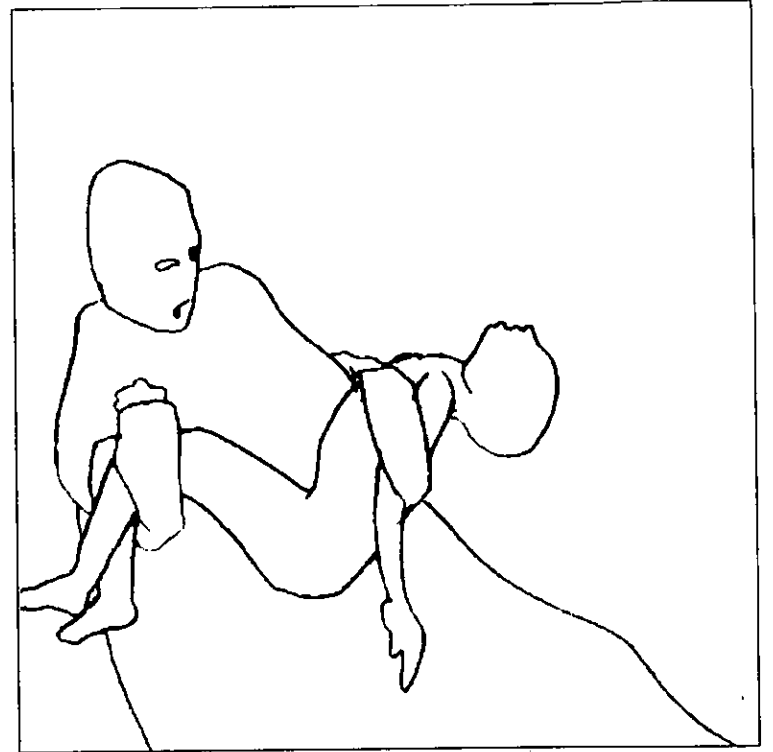
epilogo

”

peñami  
Sangre



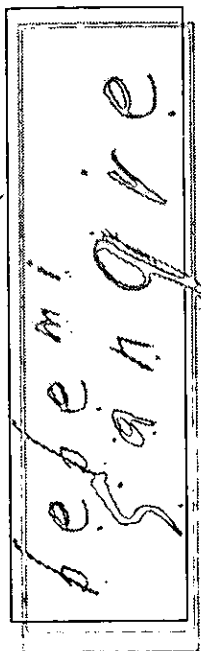
31



32

epílogo

”



De los bocetos anteriores se retoman ocho para continuar con la metodología, tales imágenes según la numeración establecida corresponden a lo siguiente: 4, 8, 9, 16, 20, 24, 28, 32.

4.- Una imagen concreta, compuesta únicamente por tres elementos principales, la luna, el protagonista, y la ventana; es evocadora, en cuanto a que involucra al lector en una atmósfera específica e individual, que se mantendrá a lo largo del proyecto; está literalmente en base al texto.

8.- Alude de manera directa al hecho que se presenta, "la disección del gato" buscando no ser fría, o cruda, pero si implícita en el concepto. Predominando los tonos que concreten obscuridad e intimidad, siendo las sabanas ensangrentadas punto de contraste y tensión visual.

9.- Presenta una de las situaciones angulares del texto, debe rebosar en expresión, debe anexarse a ésta la idea de la película, el cine, o ambos en su caso. Aquí, el protagonista genera la tensión visual por el contraste de color y posicionamiento en la composición, haciendo hincapié en la expresión facial y corporal del protagonista.

16.- Esta es importante tanto por el desempeño de los

actores, como por el entorno que se maneja, mediante la atmósfera habitual de la historia se define un momento y un lugar.

20.- Presenta marcada tensión y dinamismo visuales, donde el color y la técnica lo reiteren, gracias a la escena anterior se puede ahora valorar por igual, al entorno y a la atmósfera, en ésta es importante atender a la expresión corporal del protagonista.

24.- Como punto extremo de la historia es intensamente expresiva, de tal forma que provoca una severa impresión en el espectador, describirá la situación tanto física como emocional en función de la atmósfera, el entorno físico, la expresión facial y corporal de protagonista.

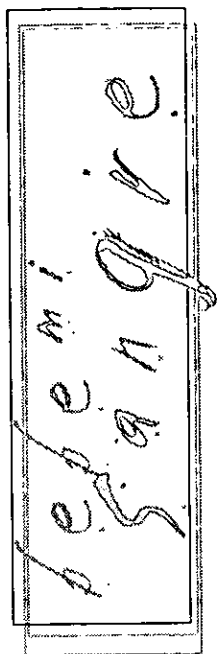
28.- Invita de manera visual a considerar las consecuencias del derrotero del protagonista, enmarcada en un encuadre en extrema picada, que describe una profunda depresión, análoga a la del texto.

32.- Reivindica la situación, se presenta en toda su magnitud el coprotagonista de la historia, hasta entonces solo aludido mediante la metáfora que compone la atmósfera de la historia. La escena invita a reconsiderar la situación general de la historia y a fantasear con una probable continuación.

### 3.4 Documentación (caracterización de personajes).

**A**corde al proyecto aquí se definen los personajes principales y secundarios, en razón del bagaje de características dadas por el autor y las propuestas por el ilustrador, según su estilo y concepción individuales.

Cabe señalar que aún si el autor en su obra define de manera ideal a los personajes, el ilustrador debe retomar ésto y redimensionarlo, generando una amalgama de elementos, que complementemente, sincretize y reitere el texto al que se hace alusión.



En primer lugar, debe categorizarse la importancia de los personajes, en principales, secundarios e incidentales.

Como PERSONAJES PRINCIPALES están Julio y el vampiro; la presencia de Julio es obvia en toda la trama; sin embargo a pesar de su importancia la presencia - ausente- del vampiro es un elemento que no se puede separar del niño, sin uno, el otro no existe ni se desarrolla en la historia, por ello, la presencia y caracterización de ambos en gran manera indispensable.

Julio es un ente solitario atormentado por si mismo y el mundo que concibe, para él la realidad no es una atractiva opción, por ello su apariencia física debe ser anacrónica, pero trascendental; subrayando la actitud que destila ante su entorno y la situaciones específicas a las se enfrenta en la obra, constituyen la materia angular de su personalidad y características principales.

Como -Primer Personaje-, Julio debe ser dueño de una apariencia precisa, sus apariciones en la historia deben fundamentarse en la actitud física, en sus gestos, que revelen su estado emocional ante su dislocado universo y la búsqueda de una personalidad individual.

Como PERSONAJES SECUNDARIOS, consideremos a: sus padres, su profesora e incluso al murciélago, todos ellos constituyen el elemento ante el cual Julio se compara y define, ellos de manera afín o contraria, esbozan los parámetros de la conducta de Julio. Los caracteres secundarios concretizan el perfil espacio-temporal de la atmósfera de cada escena.

Los personajes secundarios deben a su apariencia física, su justificación existencial, pues cada uno de ellos cumple una función signíca dentro del contexto de la historia. Verbigracia, la apariencia de la madre debe ser diferente al de la maestra, aún si su patrón de

comportamiento sea de alguna manera común.

Finalmente los PERSONAJES INCIDENTALES son el punto de fusión entre la situación y su entorno, así como los personajes secundarios concretizan la atmosfera, los personajes incidentales la complementan de manera que la ilustración se unifique . En el presente texto los personajes incidentales lo constituyen, los compañeros de clase, los vecinos, la gente que transita las calles, el director o el cuidador del zoológico. Deben considerarse al igual que para el protagonista, como un elemento más de la decoración.

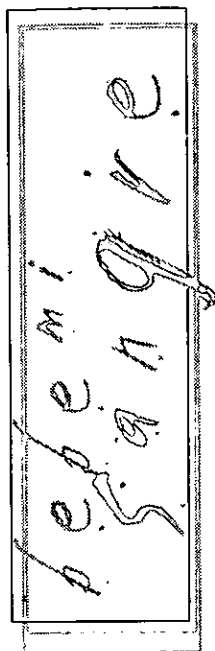
A continuación se presenta la propuesta de caracterización de cada personaje que previamente se resolvió, participe en las escenas y un breve comentario que precise algunas de las características individuales que se propongan o retomen del texto original en relación al mismo.

## JULIO

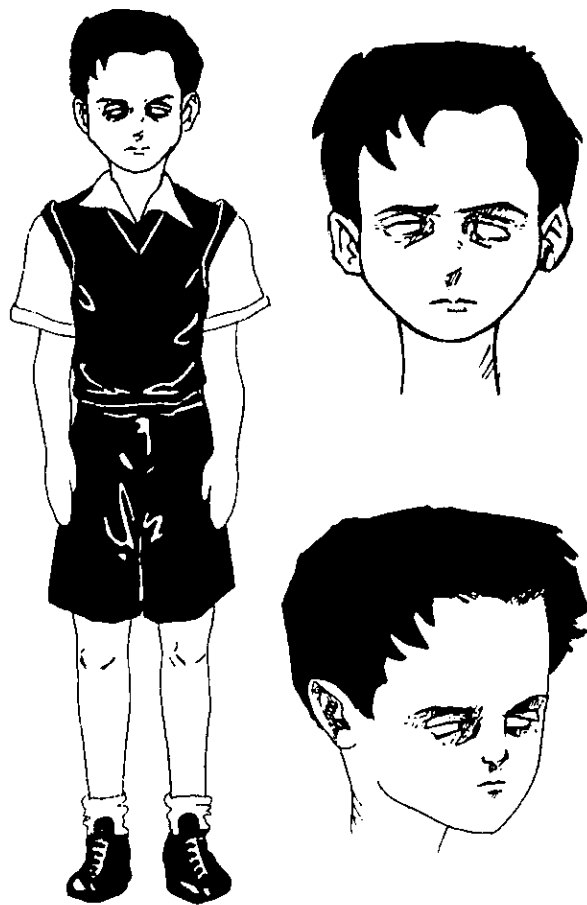
Su vestuario se fundamenta basicamente en un estilo que por si mismo contraste con el de los demás personajes, pero sobretodo refleje el estado anímico del protagonista; usando solo claro y oscuro en tonos neutros y sobrios. Proyectando tristeza y soledad en un pequeño, junto con pantaloncillos cortos y zapatos antiguos, son reminiscencias de un niño de principio de siglo, dislocado de la época relativamente actual que el autor considera, y que el lector supone. La actitud depresiva y el andar encorvado que protagonizará Julio solo se verá interrumpido por saltar una barda o por intentar escapar angustiosamente en busca de su propio deseo.

La expresión facial de Julio antagoniza con la exagerada alegría y el optimismo casi hipócrita del mundo que le rodea. La angustia, el desazón, las lágrimas y la





indiferencia inunda su rostro a través de diferentes pasajes del texto que nos atañe. Se retoma la interesante frase del texto, *Pensaron que era ciego hasta que el doctor les dijo que tenía la mirada vacía*. Lo que a propia consideración, se representa eliminando de sus ojos las pupilas, de manera que, literalmente Julio sea dueño de una mirada vacía.



Julio (notese: vestuario y expresiones faciales).

## EL VAMPIRO

El que se propone, constituye una mezcla de algunos de los vampiros que se consideran en el capítulo anterior; como características angulares se define una cabellera roja y escaza, roja en función del vampiro del mito y escaza en razón de su estado cadavérico.

La piel se conserva pálida reiterandola como rasgo tradicional, sin embargo se introduce al rostro un par de líneas como maquillaje que funcionan como un elemento visual que insiste más en la ancestral naturaleza agresiva mítica de éste, que en la naturaleza romántica de hoy, no obstante el principal motivo de éste maquillaje es semejante al que dictaban las tradiciones nativas de América, las líneas describen un rango o una situación, el de vampiro en éste caso, el ritualista de guerra, de lucha por sobrevivencia y anhelo de libertad.

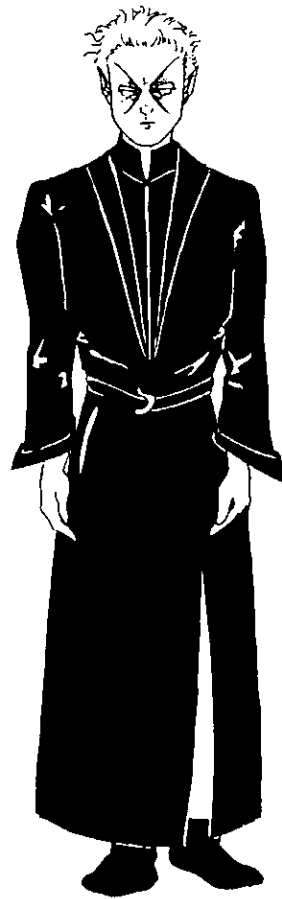
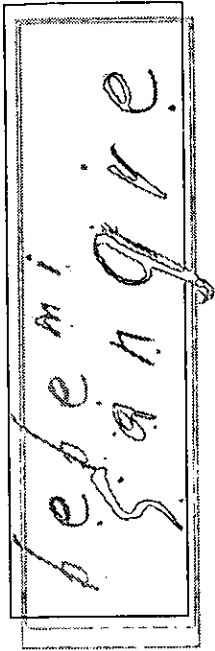
En mi propia ficción, las líneas semejan un bautismo, que proporciona el victimario a su nueva creación vampírica. En cuanto al vestuario es semejante a una levita monacal estilo *Nosferatu*.

## LA PROFESORA

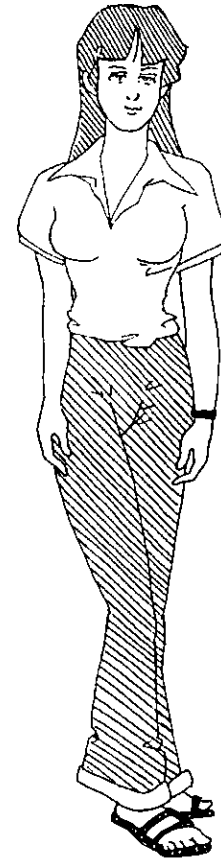
La profesora funciona como un elemento importante, que referencia las características contextuales de tiempo y espacio en el que se ubica la narración. El vestuario que usa, se ciñe estrictamente al de la época, como lo son playeras ajustadas, pantalones amplios, camisas ajustadas y cabello suelto que aluden libertad, la nueva moral, el progreso, optimismo, e independencia.

Un personaje joven, brillante y alegre consigue asumir las características dadas. Incluso la actividad docente constituye en si misma, una característica importante del reflejo social que abriga la narración.





el vampiro (notese: vestuario y apariencia)



la profesora (notese: vestuario y apariencia)

### PERSONAJES INCIDENTALES

Es preciso delimitar a éste grupo en base a características definidas que describan su situación en la historia. Los ojos, cejas e incluso nariz en conjunto, constituyen la parte más expresiva en un rostro humano, por ello se eliminan, con el fin de evitar un

punto importante de distracción visual, así como para evitar la competencia entre personajes. A todo lo anterior la boca en ellos permanece, a razón de que vitaliza la figura, sin ser un foco distractivo.

Reiterando, y ampliando a su apariencia en general, los personajes incidentales tienen características comunes

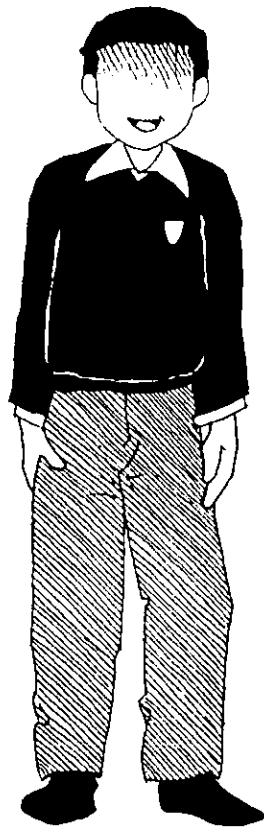
pepe  
niño

con el menor número de cualidades individuales que puedan distinguirlos de su conjunto.

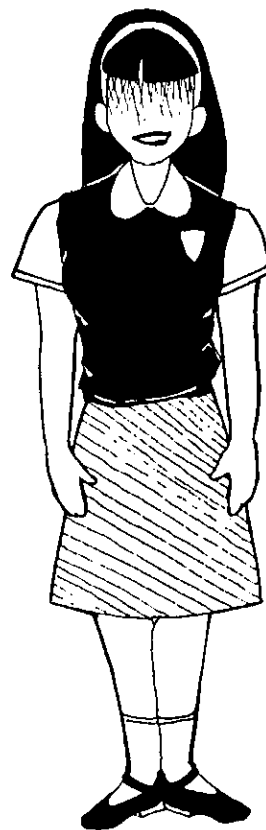
Pueden ser niñas o niños, jóvenes mujeres, adultos, uniformados civiles, e incluso ancianos o minusválidos, si llegase a ser necesario, todos ellos definidos individualmente hasta el siguiente paso de la metodología

Debe precisarse que proporcionalmente, a mayor cercanía al encuadre estarán más, definidos y viceversa. Ejemplificando; si un personaje incidental se encuentra considerablemente alejado de el primer plano es probable que se mimetice con el color o la forma del entorno.

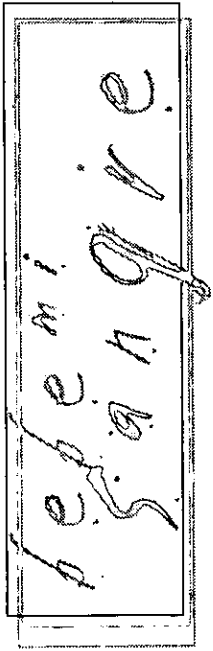
Para ejemplificar lo ya citado, se presenta un niño y una niña, uniformados como escolares.



niño (notese: apariencia)



niña (notese: apariencia)

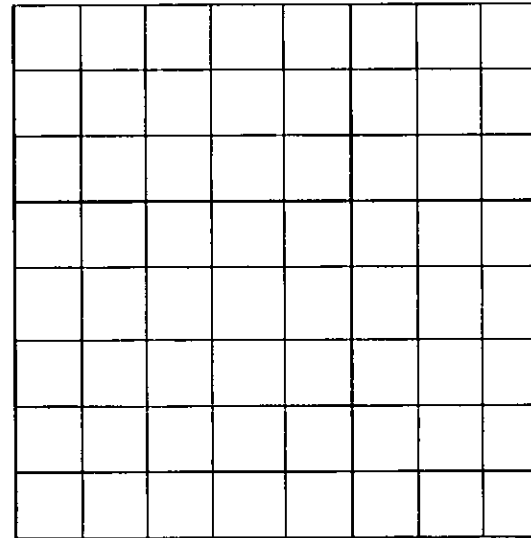


Previamente, determinado el formato específico por el cliente, se descompone en base a una red que auxilie en cuanto al posicionamiento y la proporción de los elementos dispuestos en cada ilustración.

El cuadrado raíz de uno, es un formato estático, pero no tradicional, lo que se considera como primer atractivo y tensión visual. A éste es posible, como se ha citado en el primer capítulo, descomponerlo de diversas maneras, sin embargo en función de nuestros bocetos de primer generación encontramos que lo más aplicable y útil en éste caso es subdividir el formato en ocho módulos por lado, puesto que esta disposición es suficientemente exacta como para definir los elementos principales a un tamaño considerable y lo suficientemente holgada como para permitir libertad

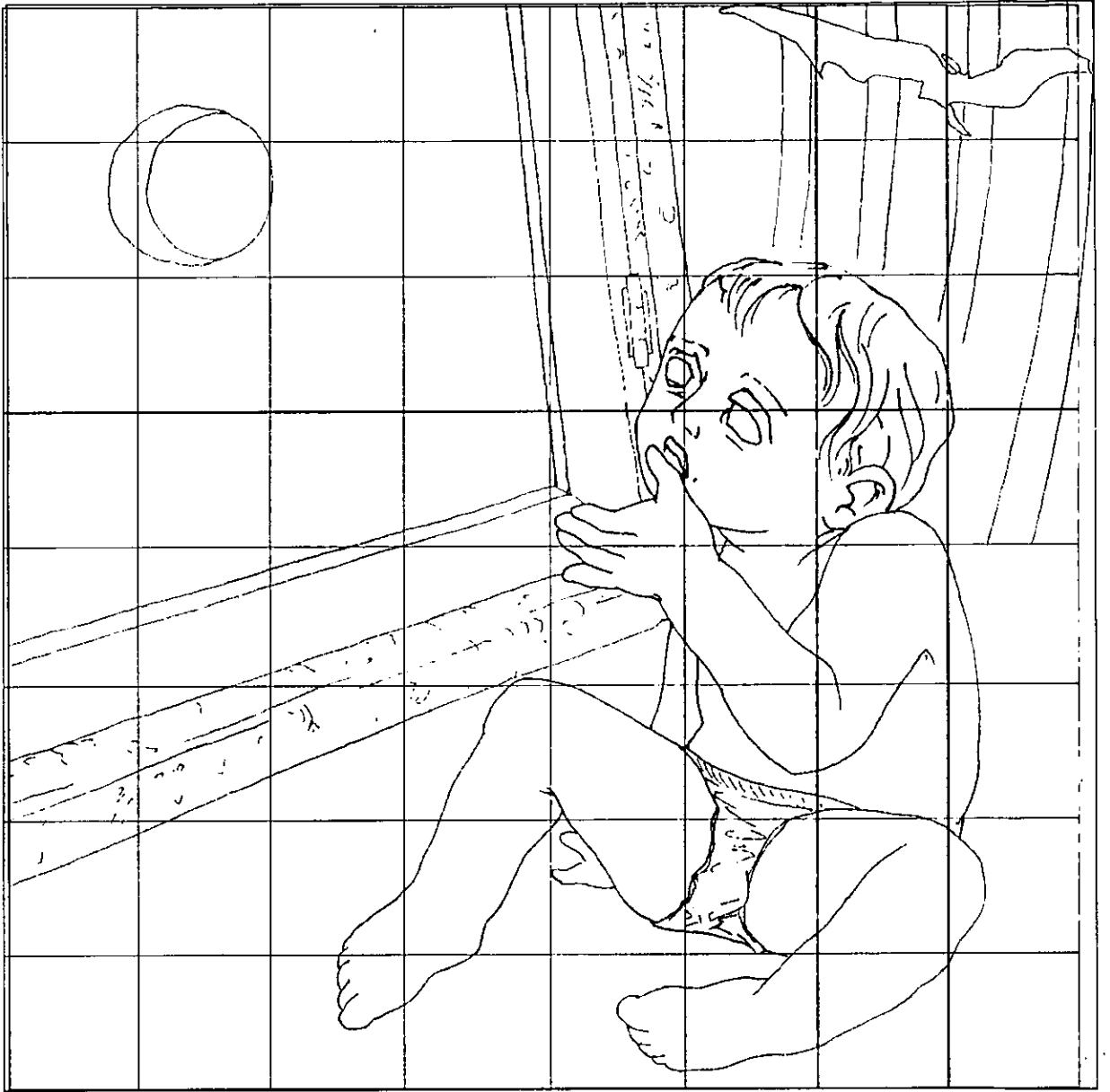
de acción en pequeños detalles; quedando éste de la siguiente manera.

En base a ésta, se precisa cada una de las escenas seleccionadas, cabe aclarar que todas constituyen la idea concreta a representar, sin embargo muchos de los efectos visuales, efectos de la atmósfera o de elementos incidentales no serán visibles o apreciables por completo en éste paso del proceso, ya que éstos se integran a la imagen una vez que se aborde el siguiente apartado, ya en ésta parte del proceso el grado de iconocidad, estilo y detalles concernientes a la actitud corporal de los personajes se definen de manera concreta. Si bien, cada una de las siguientes imágenes ya le estaba asignada una nomenclatura, es necesario reenumerarlas en función lógica y práctica para referirnos a ellas.



formato seccionado

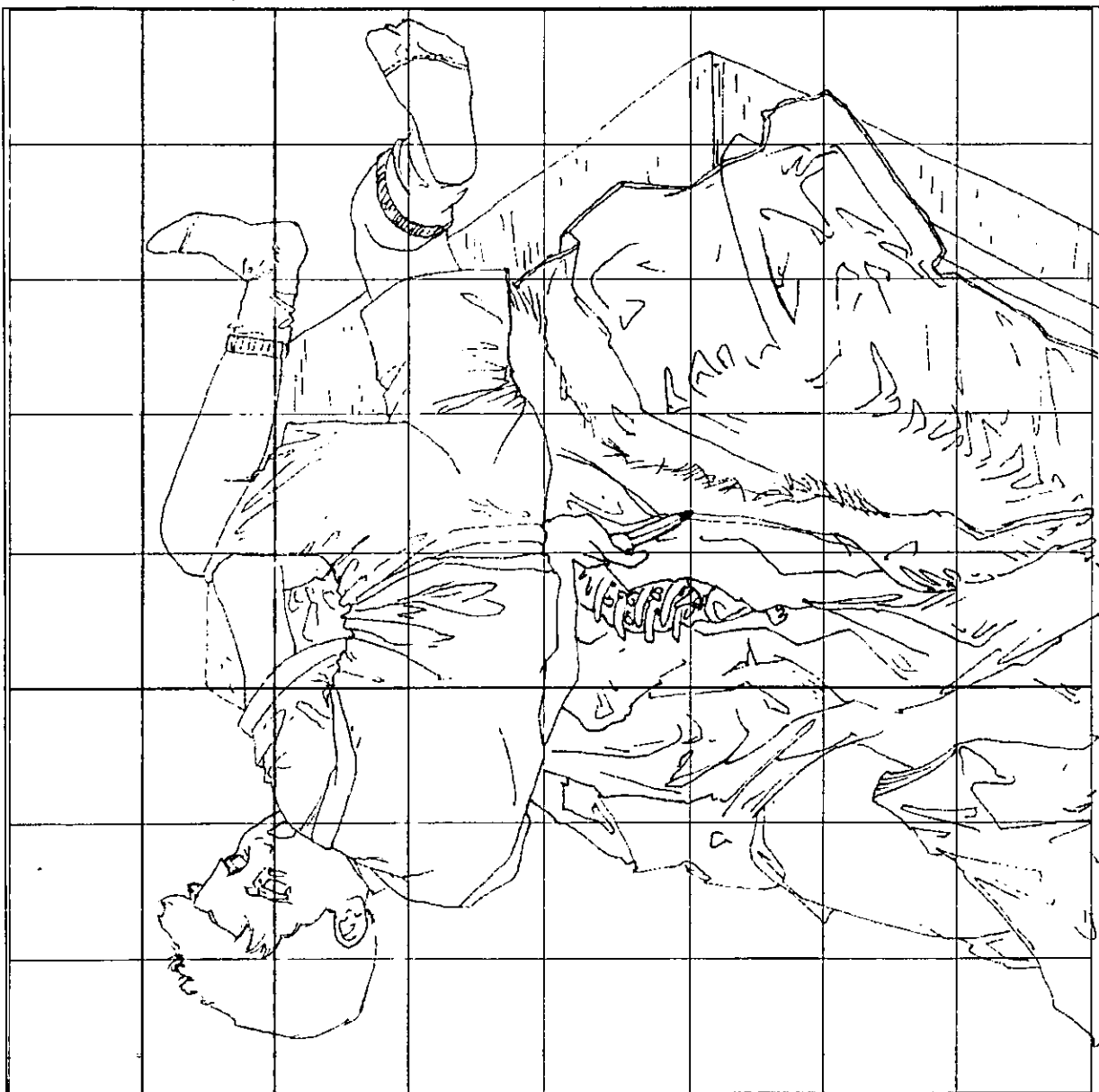
bedemi  
Sengire



117

2

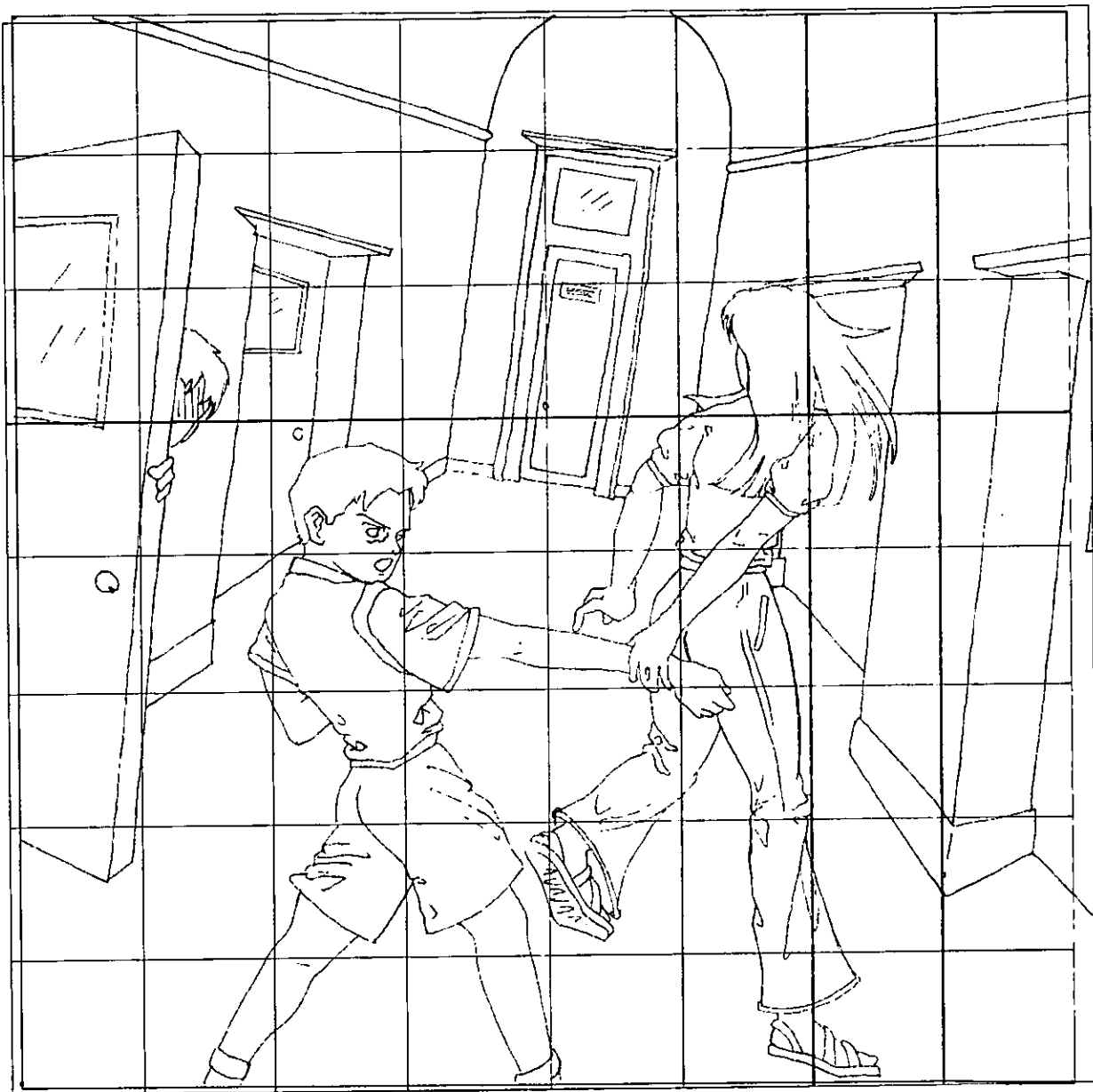
Sehemi  
Shanqre



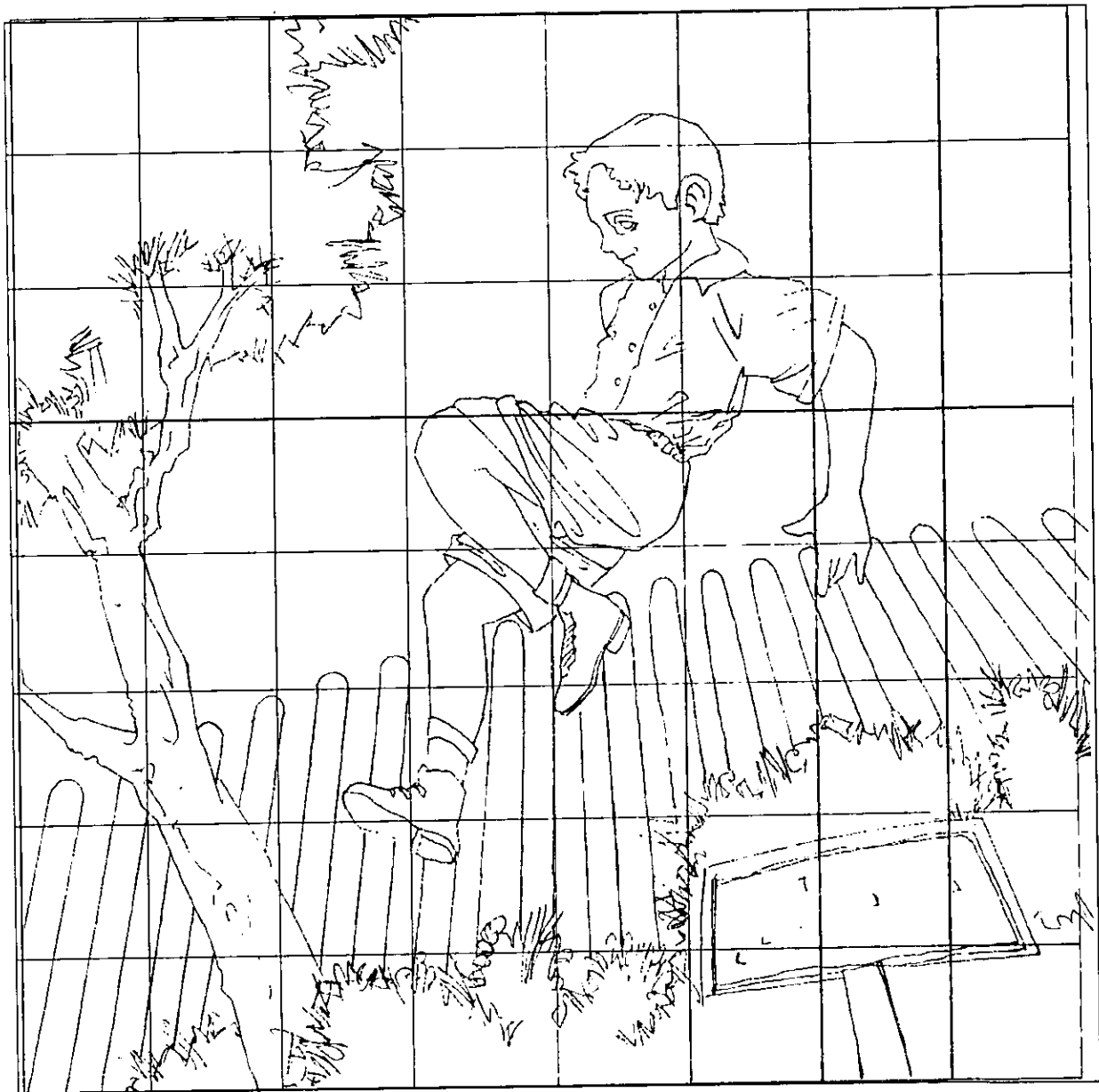
pedem.  
S. V. G. r. e.



bebe mi  
Sangire

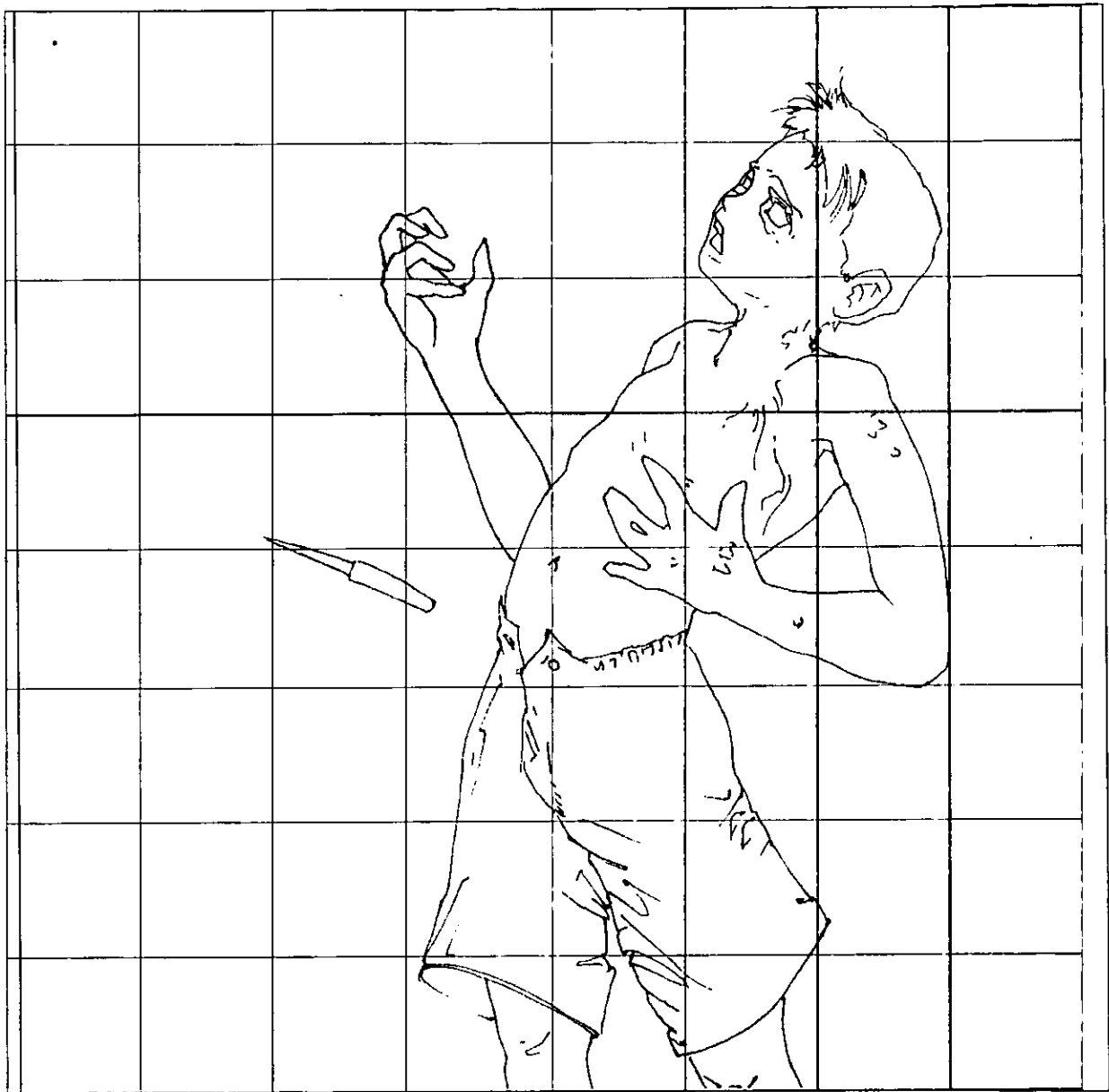


bebe mi  
bebe mi

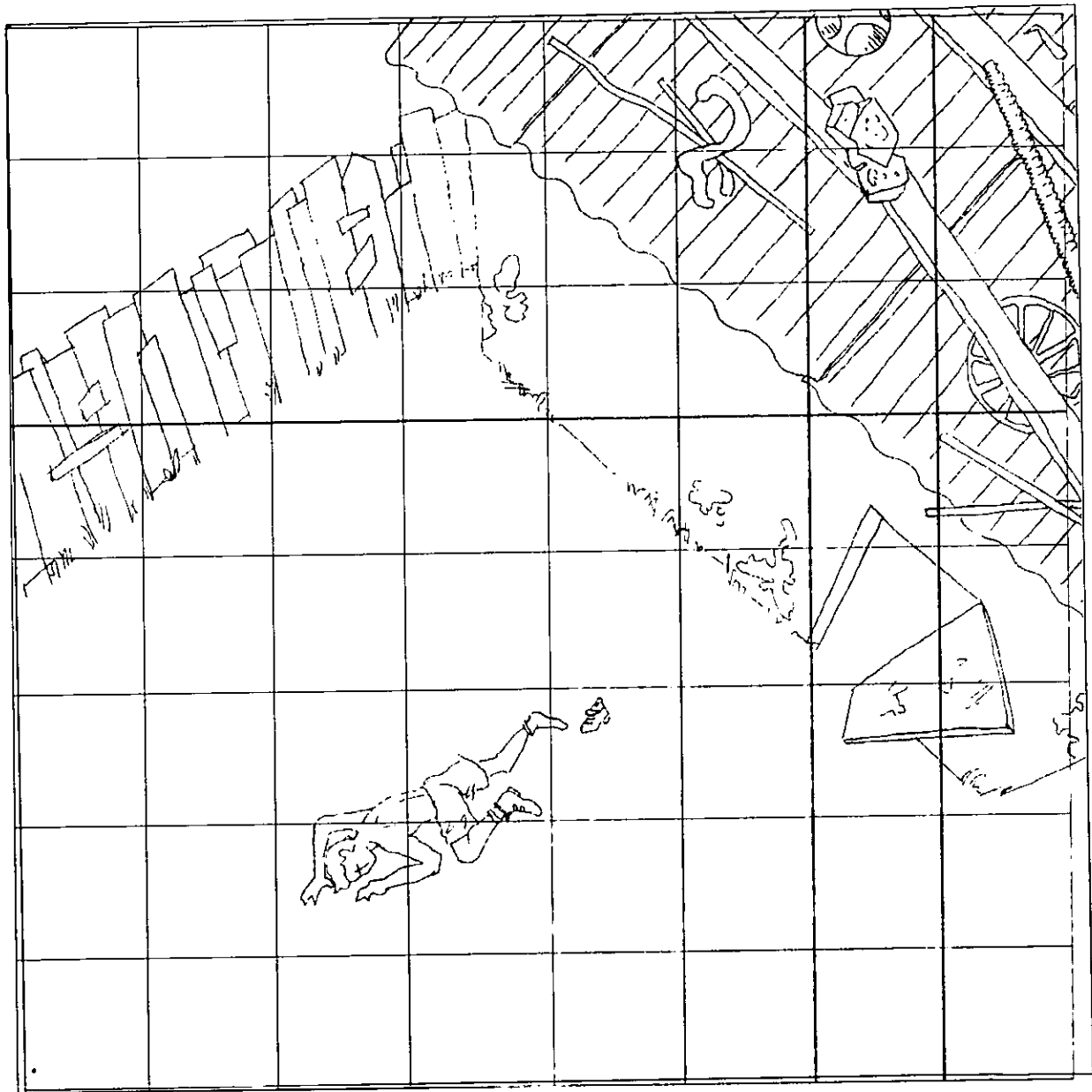




bedenige

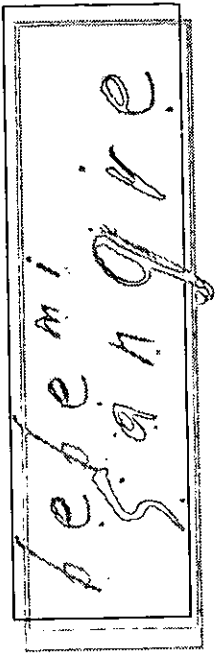


pepeni  
pepeni



Беремі  
Завіре





En éste apartado, se atienden todos aquellos detalles que son necesarios para conseguir una imagen integral. Como lo son diferentes tratamientos y acabados, que deben ser afines a la intensidad de la escena; por ejemplo, si se desea la representación realista de una piedra bruta, es posible conseguirlo mediante el uso audaz de barras pastel, sin embargo es mas fácil y efectivo el uso de acuarela o acrílicos o en su caso el retoque de la fotografía de dicha piedra.

A propia consideración, no existe ninguna devaluación en un trabajo, que use *trucos*, como despectivamente se le denomina a ciertas prácticas no del todo ortodoxas en una ilustración. Considero en cambio el virtuosismo de un ilustrador, no solo en función de un talento como dibujante o colorista, sino en base a la creatividad y astucia de la que haga gala éste, para resolver un trabajo de manera óptima.

Para llevar a cabo las pruebas técnicas y de color, se considera una imagen que permita una exploración amplia en el sentido del uso de técnicas, es decir, que tenga suficientes elementos en donde se aprecien diferentes tratamientos para el proyecto en general y que a su vez permitan determinar cual es la, o las técnicas indicadas para nuestra representación final.

El color debe considerarse como un elemento angular en la creación de la atmosfera -tan importante en este proyecto-. Para nuestras imágenes los colores parduzcos y oscuros ofrecen un perfecto ambiente que revela ese angustioso aprisionamiento y depresión que exigen las escenas, en algunos casos los colores que se usen no serán del todo acorde a la realidad, pero si a la escena, puesto se pretenden considerar matices a manera de

*filtros de color* que reiteren la sensación que se describe.

Naturalmente el contraste juega un papel de importancia en la identificación del punto de mayor tensión de la imagen, así como la gradación o el contraste tonal. La asignación de el color hace en el transcurso del desarrollo de la técnica, mientras que ésta última esta ya considerada en base a la siguiente lista,

#### MATERIALES A EMPLEAR

- 1.-Tinta China /
- 2.-Acuarela/
- 3.-Lápices de colores /
- 4.-Tintas lavables /
- 5- Ilustración digital /

Los anteriores se seleccionan en función del efecto visual que proyectan, así como de las posibilidades de posterior reproducción y tambien en función del dominio que se tiene de ellos.

Si bien los materiales arriba mencionados son los dominantes en cada prueba técnica, se pueden adicionar algunos que sirvan de retoque, para detalles, o para la definición o apoyo de la escena tales como el uso de , boligrafos de color, plumines delgados, elementos externos, cloro, y naturalmente el uso de efectos visuales fotográficos o de computadora.

La ilustración designada para las pruebas, es la numero 2, por presentar las características visuales óptimas anteriormente citadas para la experimentación técnica.

pepe mi  
Sanguie



tinta china. (en alto contraste)

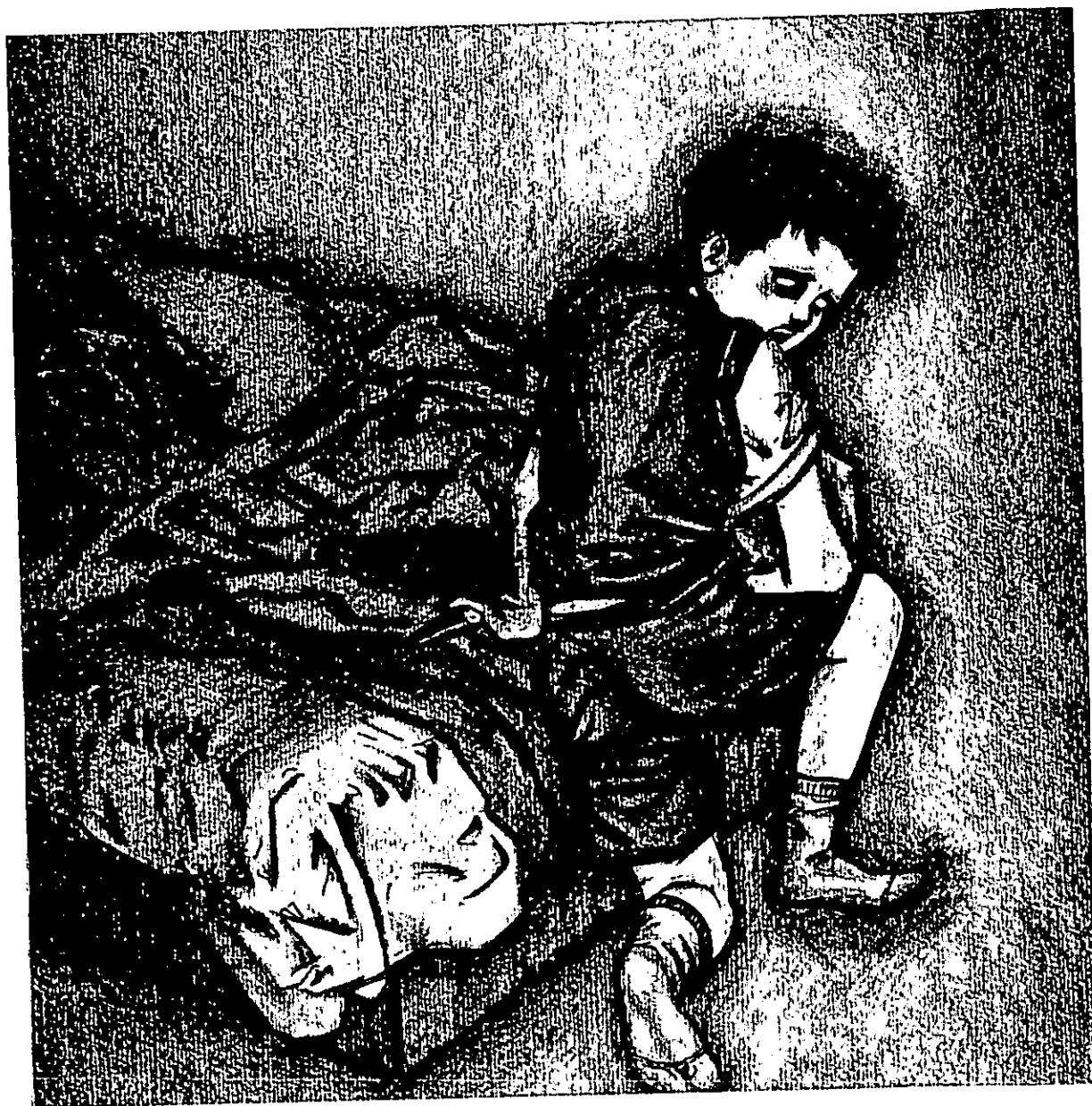
pepe mi  
sangre



Acuarela. (policromía)

'''

pepe mi  
sangre



lápices de colores. (nótese la textura del soporte)

pepe mi  
S. a n g r e



tintas lavables. (bicromía, nótese el tratamiento)



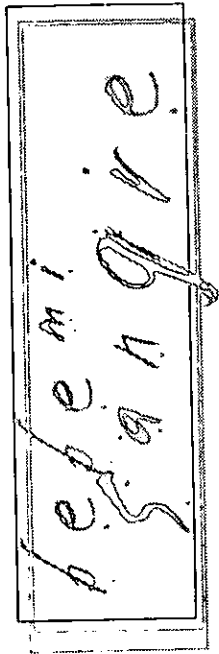


pepe mi  
S. a n g i e



Ilustración digital (Photoshop v.4.0).





Las anteriores pruebas técnicas ofrecen una gran diversidad de características unas son más serenas otras más violentas según el caso; concretemos:

En la primera exploración, se utiliza tinta china negra, con el fin de presentar un alto contraste, esto nos permite considerar y atender como principal a la dualidad claro-oscuro, en ésta se aprecia la intensidad marcada de los gestos, las posiciones y las sombras, alude a su vez a la narrativa propia de la *novela negra* con ambientes sombríos y fríos, y sobre todo se constituye como la posibilidad más factible y económica de reproducción masiva.

Sin embargo, sugiere demasiada frialdad, no es posible considerar elementos que provoquen una tensión suficiente sino es mediante la maestría y experiencia de la técnica, ante todo neutraliza la atmósfera que si bien es oscura, no está sensibilizada y no se ofrece como signo en si misma.

En la segunda exploración, se utilizan acuarelas, con el fin de presentar acabados más realistas, el uso del color permite atender a cada uno de los elementos de la composición como particulares y a su vez como parte de un todo, el empleo de atmósferas frías reiteran el carácter nocturno, o al menos sombrío de la historia, el uso del pigmento sensibiliza las superficies rescatando la textura que ofrece el agua, generando interés. El empleo de bolígrafos de color complementan y detallan espacios, que son difíciles de cubrir con el pincel consiguiendo un resultado *pulcro*.

Sin embargo, éste proceso de coloreado, no se constituye como una propuesta original, puesto que su uso es muy amplio en el campo de la ilustración; la atmósfera no se ofrece en si misma como la metáfora del vampiro de manera suficiente.

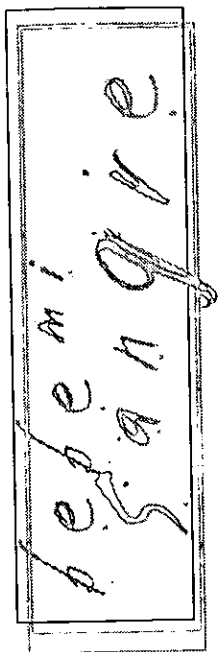
En la tercera exploración se emplean lápices de colores, para rescatar la sensibilización de superficies, por medio de la textura del soporte, así como experimentar con colores fuera de un orden estrictamente figurativo, así, el uso de una gama reducida de colores y el uso complementario de la cera violeta para matizar los elementos de la composición, se asocian con un ambiente opresivo, a la vez que unifican los elementos de composición.

Sin embargo la textura que ofrecen, tanto las ceras como los lápices de colores sobre esta superficie rugosa, es excesiva y por instantes compite con las formas, provocando que éstas se perciban de manera difusa.

En la cuarta exploración se emplean tintas lavables, con el fin de atender primordialmente a la sensibilización de las superficies, a manera de generar una atmósfera que sea en si misma la metáfora de la presencia *ausente* del vampiro a lo largo de todas las ilustraciones. Se emplean el morado -misticismo- y el sepia -óxido, decadencia- como colores base y sus combinaciones en función de la amplia variedad de saturación de cada uno de ellos, haciendo hincapié en los elementos que involucren sangre, destacándolos con rojo, por su contenido sígnico. El uso del cloro define luces elementos y detalles que de otra manera son difíciles de obtener.

Sin embargo éste tratamiento requiere de parte del receptor, cierto grado de observación (y paciencia) para que sea apreciada en su totalidad, en función de que no es una imagen sencilla y estilizada, aún si los elementos en ella son directos y simples y el juego de colores origina un fuerte interés visual.

En la quinta y última exploración, se emplean los medios computarizados, con el fin primordial de atender la búsqueda de una propuesta original, de tal forma que se empleen elementos preestablecidos como fotografías,



elementos externos, fotocopias etc.; todo ésto aunado y tratado mediante el programa de *Adobe Photoshop* versión 4.0 para P.C. Este medio permite conseguir efectos artísticos, fotográficos y de edición de una manera muy accesible, aprovechando, tiempo, dinero y esfuerzo; sin sacrificar precisión o calidad.

**E**n este apartado se determinan las ilustraciones finales, en función de lo siguiente:

- Los aspectos teórico-prácticos convenidos en los apartados anteriores.
- Los requerimientos tanto plásticos como funcionales que exige el proyecto en general.

Todo ello con el propósito de concebir imágenes que fundamentalmente, se consideren como la resolución creativa y funcional de una necesidad gráfica, fundamentadas en los procesos del diseño.

Ilustraciones que en conjunto funcionen de manera eficiente como producto de mercado, que al mismo tiempo se brinden a si mismas como un posible parámetro de expectativas aplicables en diseño gráfico.

Sin embargo pese a las grandes ventajas que ofrece un equipo de cómputo individual, en éste caso no ofrece el toque humano de la técnica personal, y no compite con un equipo de recursos óptimos como los que ofrecen las empresas de mediano alcance, sean éstos recursos de almacenamiento, reproducción o edición de información.

### 3.7 Originales.

Y que incluso puedan ser estimadas como objetos meramente estéticos -lo cual no demerita su valía-.

La quinta posibilidad técnica considerada en el apartado anterior se constituye como la posibilidad que cumple de manera congruente con lo citado anterior, siendo ésta la consecuencia óptima según la metodología que se está aplicando.

A partir de ésta posibilidad técnica se consideran detalles finales mínimos que reiteran lo conseguido hasta este momento, lo cual ofrece como resultado final las siguientes ocho ilustraciones, que se presentan a continuación, acompañadas de la frase del texto a la que aluden solo como dato referencial, puesto que como se ha dicho, las ilustraciones una vez aplicadas se conducen paralelamente con el texto a lo largo de la publicación.

pepe mi  
sangre



«A los dos meses caminaba y se sentaba a contemplar la luna llena»

pepe mi  
Sanguie



«Y otra vez fué sorprendido en su cama haciendo la disección de un gato»

pepe mi  
Sanguie



«Cuando terminó la película, caminé hecho una masa de nervios entre las hileras de niños y niñas»

pepe mi  
padre



«Lo sacó arrastrando desde su refugio. El la arañó mientras gritaba todo el camino, desde la puerta hasta la oficina del director»

pepe mi  
S. a n g i e



«Muy noche cuando se suponía que debía estar dormido salía presurosamente de la casa, se ponía los zapatos y corría al zoológico»



pepe mi  
querida



«...la llevó a su cuello, la clavó... las lágrimas corrían por las mejillas de Julio... la sangre le corría por sus hombros y por su delgado pecho sin vello.»

pepe mi  
Sandra

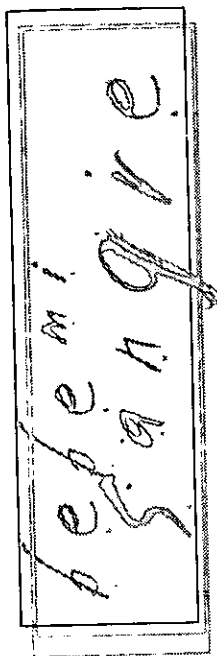


«Entonces arrastrándose por el patio oscuro, cayó de bruces sobre la hierba crecida.»

pepe mi  
3 años  
re



«Unos dedos fuertes lo levantaron con suavidad...Julio miró al alto hombre de negro cuyos ojos brillaban como rubíes»



Conforme al resultado obtenido se presenta el registro de ocho ilustraciones realizadas como resultante del presente proyecto de tesis.

Título: *Julio y la Luna*  
 Autor: Roxel Barroso Ramos  
 Técnica: Tinta Lavable / Papel Fabriano  
 Dimensiones: 21.5 x 21.5 cm  
 Cliente: Dr. Vicente Quirarte.  
 Lugar: Naucalpan, Edo. Méx., Mx.  
 Fecha: Agosto 1998

Título: *Disectando un gato*  
 Autor: Roxel Barroso Ramos  
 Técnica: Tinta Lavable / Papel Fabriano  
 Dimensiones: 21.5 x 21.5 cm  
 Cliente: Dr. Vicente Quirarte.  
 Lugar: Naucalpan, Edo. Méx., Mx.  
 Fecha: Agosto 1998

Título: *Hoy, Drácula*  
 Autor: Roxel Barroso Ramos  
 Técnica: Tinta Lavable / Papel Fabriano  
 Dimensiones: 21.5 x 21.5 cm  
 Cliente: Dr. Vicente Quirarte.  
 Lugar: Naucalpan, Edo. Méx., Mx.  
 Fecha: Agosto 1998

Título: *¡Quiero ser vampiro!*  
 Autor: Roxel Barroso Ramos  
 Técnica: Tinta Lavable / Papel Fabriano  
 Dimensiones: 21.5 x 21.5 cm  
 Cliente: Dr. Vicente Quirarte.  
 Lugar: Naucalpan, Edo. Méx., Mx.  
 Fecha: Agosto 1998

Título: *... para liberar al conde*  
 Autor: Roxel Barroso Ramos  
 Técnica: Tinta Lavable / Papel Fabriano  
 Dimensiones: 21.5 x 21.5 cm  
 Cliente: Dr. Vicente Quirarte.  
 Lugar: Naucalpan, Edo. Méx., Mx.  
 Fecha: Agosto 1998

Título: *¡Bebe mi sangre!*  
 Autor: Roxel Barroso Ramos  
 Técnica: Tinta Lavable / Papel Fabriano  
 Dimensiones: 21.5 x 21.5 cm  
 Cliente: Dr. Vicente Quirarte.  
 Lugar: Naucalpan, Edo. Méx., Mx.  
 Fecha: Agosto 1998

Título: *Julio cae sobre la hierba crecida*  
 Autor: Roxel Barroso Ramos  
 Técnica: Tinta Lavable / Papel Fabriano  
 Dimensiones: 21.5 x 21.5 cm  
 Cliente: Dr. Vicente Quirarte.  
 Lugar: Naucalpan, Edo. Méx., Mx.  
 Fecha: Agosto 1998

Título: *Hijo mio...*  
 Autor: Roxel Barroso Ramos  
 Técnica: Tinta Lavable / Papel Fabriano  
 Dimensiones: 21.5 x 21.5 cm  
 Cliente: Dr. Vicente Quirarte.  
 Lugar: Naucalpan, Edo. Mex., Mx.  
 Fecha: Agosto 1998

debe respirarse

<sup>84</sup> Lovecraft H.P. El Horror Sobrenatural en la literatura. p 11.

A continuación se expone un breve análisis general del resultado obtenido: considerando nociones abordadas ya en los primeros dos capítulos.

### ANALISIS GENERAL

Los siguientes parámetros, marcaron, controlaron y dirigieron el proyecto hasta su culminación:

- Ilustrar los interiores de una publicación editorial específica, en función de un texto y un formato dados.
- El texto aborda una narración corta, específicamente un cuento de terror de carácter reflexivo, de actitudes oscuras, y elementos alto dramatismo; donde el protagonista es un niño que encuentra en el vampiro el recurso y motivo de su propia existencia.
- El formato es completamente cuadrado ( raíz de uno ) debido a las necesidades editoriales de la publicación.
- La publicación está dirigida a un público juvenil y adulto
- No es una publicación infantil.
- No existe restricción económica en cuanto al tipo o calidad de la reproducción, por lo que se prefiere sean ilustraciones para selección de color.

Considerando lo anterior, se inició el proceso del diseño de ilustraciones en base a la metodología descrita al principio del presente capítulo, y se encontró que rescatar y enfatizar la importancia signica de la atmósfera reitera la intención del autor, de mantener al público en un universo alterno tenebroso y opresivo, al tiempo que para el público se ofrece como un elemento de atractiva expresividad y emotividad.

H.P. Lovecraft se refiere a la importancia de la atmósfera en la literatura de Terror como: *debe respirarse en ellos*

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

3.9 Archivo.

*una determinada atmósfera de expectación e inexplicable temor ante lo ignoto y el mas allá;...Si se exitan y sugieren las adecuadas sensaciones, entonces cabe decir que su 'alto efecto' lo hace merecedor de los atributos de la literatura sobrenatural sin importar como se ha conseguido<sup>84</sup>*

### ANALISIS FORMAL

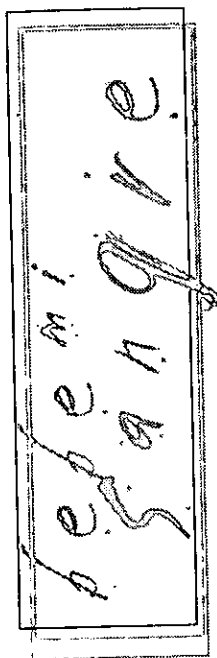
Primeramente se definieron las características de los personajes en base a lo especificado en el apartado de *Documentación*, todas ellas en razón de generar una perspectiva totalmente clara de la personalidad de cada uno y de su presencia en el entorno.

El grado icónico que se aplicó a los personajes y posteriormente a las escenas, es figurativo, con una ligera tendencia al dibujo de historieta, para evocar una narrativa propia de ése genero; pero sin llegar al realismo absoluto ya que éste exige un cuidado estricto en cuanto a los detalles de la escena, lo cual no es necesario, asimismo no es netamente caricaturesco puesto que ése estilo no es congruente con la intención del texto que se pretende ilustrar.

Por su parte, el espacio donde se posicionan los personajes cumple una función ambiental, sin demasiado detalle, generando así una atmósfera etérea y fantasmal.

En el trazo y la selección del bocetaje de primer generación, se consideró el carácter reiterativo del estilo literario. La repetición del personaje a través de las ilustraciones genera un ritmo, que sin ser monótono se percibe constante.

Al comenzar a disponer de los elementos ya definidos en el formato en base a la red especificada -vease apdo.



3.5- . La ilustración no rebasa el formato de la publicación, por el contrario; cada imagen se insertará en un espacio definido, por lo cual no es necesario considerar rebases para la ilustración en ningún momento del proceso.

La unidad compositiva de las ilustraciones considerandolas como un conjunto, recae en varios elementos integradores: el personaje, la atmósfera y todos los elementos dispuestos en el formato que descansan en una línea diagonal que señala la dirección, el sentido, definen el equilibrio y el dinamismo compositivos de todas las ilustraciones.

La variedad compositiva de las ilustraciones, considerandolas como conjunto, yace en la disposición individual de los elementos en el formato; cada una considera encuadres diferentes, diferente número de elementos en cada ilustración, así como la propia escena que se está desarrollando y la posición y el tamaño del protagonista en las diferentes imágenes.

Así también, Acorde con la *ley del resalte y subordinación* el protagonista se conformó como el elemento dominante en cada una de las ilustraciones, por su tamaño (ilust. 1, 3, 6), por su posición en el formato (ilust. 1,2,3,4,7) y posteriormente por su contraste con el fondo (ilust. 2,5,6,7). A su vez, en la última ilustración el protagonista le cede jerarquía al vampiro, puesto que así lo expresa y ordena el texto referencial. Esta última imagen, provoca un momento de tensión en el desarrollo del ritmo visual del conjunto de ilustraciones; que puede tomarse como una modulación truncada.

El carácter bidimensional del formato, permitió que los elementos se dispusieran empleando encuadres dinámicos, perspectivas y superposición de planos, asignando con ello espacio virtual en la composición. La disposición activa de todos éstos elementos generan

una composición dinámica. Que a su vez, en conjunto se puede considerar como Dinámica/ Continua, por la narrativa que llevan implícita. E individualmente como una serie de composiciones Dinámicas/Polifónicas.

Si bien las ilustraciones no son simétricas, mantienen un equilibrio dinámico mediante el balance de pesos formales y tonales entre las figuras y el espacio vacío.

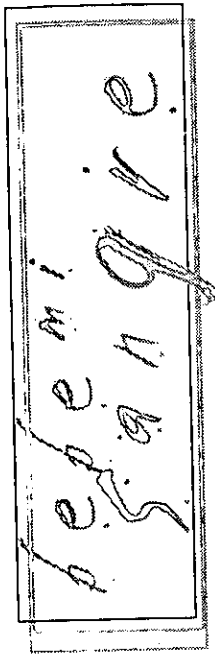
Individualmente se percibe ritmo libre en c/u de las ilustraciones, pero en conjunto el material usado, las herramientas, tonos y la disposición de los elementos las unifican generando un ritmo constante.

#### ANÁLISIS TONAL

Se emplearon básicamente dos tonos, el sepia y el morado, ambos en combinación, y aplicados en diferente saturación, establecen una relación tonal, que si bien no ofrece un marcado contraste, si ofrece un equilibrado diálogo sutil entre un tono *cási* cálido y otro *cási* frío, sugiriendo una dualidad cromática que integra a todos los elementos en su justo contexto.

En las ilustraciones finales, el Sepia ofrece connotaciones específicas que tienen relación con, la decadencia, lo anacrónico, la melancolía y la tristeza; es el tono característico de la madera putrefacta y de los metales oxidados cuando lo acompaña un matiz paduzco. Cuando se ve aclarado, rescata el amarillo, ligeras tonalidades naranjas y ocres. Estos últimos se perciben como rincones receptores de la luz de la escena y en algunos casos, como contornos.

En las ilustraciones finales, el morado ofrece connotaciones específicas que tienen que ver con lo místico, la noche, el misterio, la magia, la fantasía y lo desconocido. Es un color que reitera el carácter dramático de las ilustraciones, enfatiza la sensación de dolor,



configura buena parte de la opresión de la atmósfera.

Existen aplicaciones en rojo y en azul que funcionan como elementos equilibrantes o de tensión de una imagen; el azul específicamente funciona en la ilustración num 1 como sinónimo de lo macabro en el espíritu del protagonista, perceptible en la sombra que proyecta. Y en la num 5 funciona como elemento que enfatiza la ilusión de espacio que requiere la escena.

El rojo, en todas las ilustraciones que lo contienen se configura como la parte signíca de la sangre, y enfatiza su gran importancia en la obra.

El conjunto tonal que se ofrece se ve intensificado con el tratamiento de la superficie, esta se definió a partir de las diferentes pruebas técnicas y de color -véase el apdo 3.6-, el resultado sensibilizó la superficie y la hizo congruente con el objetivo trazado, es decir, gran parte de la atmósfera de cada escena fué resuelta mediante la textura, en base a manchas indefinidas producto de la expansión de la tinta lavable y de la aplicación de manchas directas de color y zonas con blanqueador doméstico. A este respecto, el material se consolidó como el ideal, pues de la manera como se aplicó proyecta y reitera la sensación de oscuridad, descuido, decadencia, melancolía, etc.

La forma en que se aplicó el material fue: mediante un pincel redondo num.2 y un pincel de retoque, estos se prestan para el grado de complejidad y detalle que exigió cada una de las ilustraciones, la textura semisuave de sus pelos permitió una aplicación precisa y controlada; primero se coloreó cada elemento conforme su tono y valor, después se aplicó agua para que la pintura se extendiera ofreciendo un rango de saturaciones amplio. Finalmente se aplicó el blanqueador con el pincel de retoque y en algunas zonas se aplicó diluido y con estopa para graduar y controlar los resultados.

El soporte fue papel Fabriano delgado, éste se prestó como soporte para las fotocopias, una vez que se tuvo los originales a línea (véase apdo. 3.5), también se destacó por el perfecto acoplamiento con los materiales y herramientas empleados.

Posteriormente se montó y digitalizó para su reproducción al tamaño solicitado por el cliente.

## ANALISIS SEMIOTICO

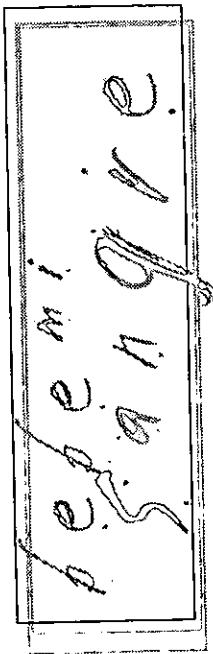
Aunque ya se han mencionado, algunas relaciones signícas entre los materiales, o el color, existen otras que a continuación se describen.

El peso: El peso está definido en función del protagonista, y en base a tres criterios básicos.

Cuando el protagonista se posiciona a la derecha del formato connota avance búsqueda, continuidad. Cuando el protagonista aparece a la derecha hace lo que desea, sigue su impulso natural. Cuando se posiciona en el centro de las ilustraciones, el estatismo que proyectan connota acuerdo, satisfacción, saciedad, importancia. Cuando aparece en el centro encuentra lo que había buscado. Cuando se posiciona a la izquierda, connota retroceso, descontrol; cuando aparece a la izquierda, lo hace contra su voluntad, o en su caso busca una salida desesperada.

La Dirección: La dirección la establece en la mayor parte de las ilustraciones la mirada del protagonista, a excepción de la ilustración num 7, donde la casa como elemento dominante, señala la dirección escénica. Su mirada busca la noche, el lado oscuro, de manera metafórica su mirada siempre busca al monstruo, simplemente por la dirección en que observa, y cuando lo encuentra busca con su mirada la aprobación del espectador; sin embargo cuando su vista es obligada a buscar la derecha,





la luz, lo convencional, la relativa seguridad masiva que constantemente intenta evadir, (ilust. num 2, ilust. num 4).

Los encuadres: Las escenas estáticas, involucran encuadres estáticos (ilust. nums 1 y 8), así mismo cuando el protagonista tiene el poder de sus acciones, se percibe una ligera contrapicada, que connota control, fuerza; y viceversa, la toma ligeramente picada lo descubren inocente, fragil y debil.

El único plano holandés (ilustr. num 4) marca la mitad de la historia, refleja un momento de severa impotencia ante los hechos. El plano holandés se carga hacia la derecha haciendo más fuerte la tensión y el enfrentamiento de fuerzas contrarias.

Uno de los elementos más interesantes del personaje principal, radica en la existencia de círculos en su cuerpo, que pueden ser interpretados, sea como granos, purulencias, o incluso metafóricamente, reflejos de luna, es decir elementos que evidencian su calidad de criatura nocturna, todo ello con el fin de hacer presente su carácter de monstruo y su naturaleza macabra a pesar de su apariencia débil e inocente.

El vampiro: Este se constituye como el objeto y razón de la historia, rescatando algunos convencionalismos se atavió la imagen del vampiro con elementos de reconocimiento comunes entre el espectador y el autor (colmillos, palidez, etc.), así también se retomaron elementos propios del mito (aspecto cadavérico, cabello rojo); sin embargo su función social (léase apdo. 2.4) cambió paralelamente con la necesidad que hoy cumple, acorde con Edmund Wilson, la fama del vampiro actual se fundamenta en dos razones evidentes que ya se citaron anteriormente, *Primero: el anhelo de experiencia mística parece manifestarse siempre en periodos de confusión social, cuando el progreso político se halla*

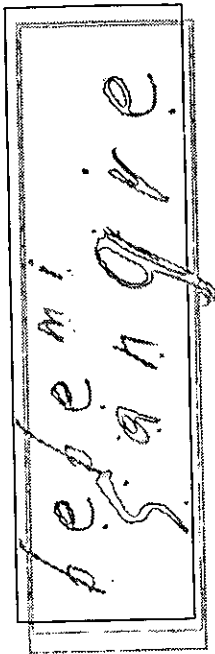
*bloqueado. Tan pronto tenemos la sensación de que nuestro mundo nos ha fallado intentamos encontrar pruebas de que hay otro. Segundo, el instinto de inocularnos (vacunarnos) contra el pánico ante terrores cotidianos que andan sueltos sobre la tierra... mediante inyecciones de terror imaginario que nos calman con la ilusión momentánea de que fuerzas de la locura y el crimen pueden ser domadas y obligadas a proporcionarnos un mero entretenimiento artístico. Concretamente, el vampiro constituye para sus adeptos en la actualidad, una esperanza alterna y poco común de vida más allá de la vida; la oportunidad de saborear al menos por momentos la siempre anhelada eternidad,*

La atmósfera: La atmósfera por su parte, se constituye como la metáfora del vampiro a través de la secuencia de las imágenes, su presencia ausente; la atmósfera recreada parece manifestar fuerzas desconocidas, parece sugerir toda la solemnidad y monstruosidad del vampiro, como si todo el tiempo estuviera al acecho, la luz es difusa no tiene una dirección marcada, como si espesa niebla graduara la iluminación a su voluntad; y la débil intensidad de la luz metafóricamente resguarda y cobija al protagonista.

La sangre: La sangre es la esencia del vampiro y por tanto también lo es de la obra. Específicamente, la sangre se reconoce en las ilustraciones como la presencia del color rojo, es por ello que todas las ilustraciones tienden a un aspecto cálido en su esencia, mas el rojo como tal es elemento clave en la búsqueda del vampiro, la sangre es una sutil carnada a través de la historia que acerca y aleja consecuentemente al monstruo de la escena; entre mas cálida se aprecia la imagen, más cerca se percibe el vampiro de nosotros.

Figuras retóricas: Cada una de las ilustraciones se planteó de manera que presentara elementos retóricos que reiteraran su intención expresiva. -Léase apdo. 1.5.3- lo





que a continuación se expone.

Ilustración 1 : Se puede apreciar que existe METONIMIA, pues en el contexto que se ha manejado, se toma al vampiro por el murciélago, y su posición arriba del niño expresa que éste se halla por naturaleza ligado al vampiro, de ahí su deseo. También la atmósfera, a través de ésta y en todas las ilustraciones hace ALUSION al vampiro, pues se refiere a éste de manera indirecta, pero siempre latente. Existe RIMA en cuanto a la dirección hacia donde señala tanto el murciélago como la actitud del protagonista. Existe HIPERBOLE en cuanto al tamaño del protagonista, ésto para reiterar su importancia. Y SINECDOQUE, pues la ventana y los barrotes, aparecen como elementos representativos de un todo, el interior de un cuarto.

Ilustración 2 : Al igual que la anterior Existe ALUSION en el mismo sentido. Y a su vez la sangre es la METAFORA de la búsqueda del vampiro, en este caso se afirma ésta búsqueda mediante el LITOTE, es decir mediante su negación, el personaje quiere ocultar el cadáver del gato, pero juntos afirman esa búsqueda. Hay ELIPSIS en función de que solo se presentan los elementos indispensables para la escena, sin que esto afecte el sentido, lo que está ausente se dá por entendido.

Ilustración 3 : Existe RIMA en cuanto a la dirección que señalan tanto el protagonista como el anuncio de cine *Dracula*, Hay HIPERBOLE por que el protagonista se exagera en tamaño y posición para hacer la escena mas expresiva. Mediante la SINECDOQUE se expone que, el anuncio y las lámparas debajo de éste, son suficientes elementos para que se entienda que es un cine. Hay ALUSION en el mismo sentido.

Ilustración 4: Se aprecia la ACUMULACION de puertas con el fin de hacer más intensa la sensación de que el niño está indefenso y no puede evitar ir a la dirección, A su vez la GRADACION de las puertas le indican que

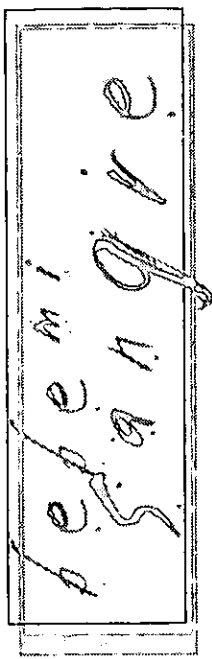
es el unico camino. Se aprecia ANTITESIS entre la personalidad, la posición, el despliegue de fuerzas y los atuendos, del protagonista y de la maestra. Hay ALUSION en el sentido de la primera ilustración.

Ilustración 5 : Existe una GRADACION de posición entre los barrotes, que hace mas evidente el encuadre y el aspecto ligero de la escena. Entre la trayectoria que siguen los barrotes y la trayectoria del salto del protagonista existe RIMA. Hay SINECDOQUE, pues el anuncio de Zoo y los arboles son dos elementos que dan a entender que son parte de un todo es decir, de un zoológico. Hay ALUSION en el sentido de la primera ilustración.

Ilustración 6 : Hay ELIPSIS puesto que al suprimir los elementos superfluos de la escena, se incrementa el grado de emotividad e interés del sentido de la ilustración. Nuevamente, la METAFORA de la sangre se refiere a la búsqueda del vampiro, que en éste caso llega a su punto climático. Hay ALUSION en el sentido de la primera ilustración.

Ilustración 7 : Se aprecia ABISMO en razón del encuadre y el sentido de la escena, es decir el niño se encuentra enmarcado en los límites de la hierba, que a su vez ese enmarca en los límites impuestos por la casa y la barda, que a su vez se hayan enmarcados en la noche. Las posiciones de los elementos anteriormente citados provocan una RIMA por su posición y dirección. Hay HIPERBOLE en cuanto a que se exagera la idea de depresión y final mediante la toma en extrema picada. Hay ALUSION en el sentido de la primera ilustración.

Ilustración 8 : Se usa ELIPSIS para eliminar los objetos del fondo que en nada benefician al sentido de la ilustración, mientras que se usa la SINONIMIA para reiterar por medio de la sangre, la expresividad que dá presencia real del vampiro. Se dá una CONCILIACION entre el sentido de perdida de la ilustración anterior con



pepe mi  
S. A. N. G. R. E.

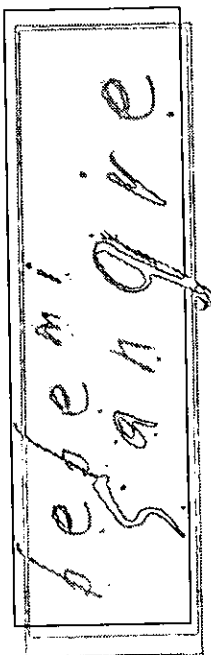
el sentido de situación favorable y satisfactoria de la presente ilustración. Hay ALUSION en el sentido de la primera ilustración.

Finalmente, si bien el proyecto solo incluye la realización las ilustraciones, cabe aclarar que, acorde con Jan Petrowsky, el texto referencial de una imagen influye

en forma significativa, tanto en la interpretación de la imagen como en la sensación que produce al espectador. Por ello se especifica que: una vez formada la publicación, cada una de las ilustraciones vendrá acompañada del texto que la incluye, por ello no es necesario incluir con la ilustración algún título o párrafo que la describa.



”



El presente proyecto dió la oportunidad de reafirmar y redescubrir elementos importantes en el terreno de Diseño y la Ilustración, así también permitió ahondar más en el terreno la literatura y la mitología vampírica, comprender razones, funciones, transformaciones y plantear nuevas expectativas aplicables a la ilustración del género. Naturalmente esta tesis no se concibe como el fin de un ciclo de aprendizaje, sino como un nuevo principio donde cabe considerar, la práctica será en gran parte guía y luz. La función del vampiro, al igual que la mayoría de los objetos de estudio, cambian con el contexto espacio temporal, el presente proyecto, así también el reconsiderar el objeto y razón del Diseño en la sociedad actual.

También el presente proyecto me dió oportunidad, mediante una metodología lógica ordenada y factible, de resolver una necesidad de comunicación, descubriendo primero y ofreciendo después las alternativas más viables para su solución. Descubrí que la esencia del Diseño está ahí, en su *proceso de diseño*, sin éste no habría evolución gráfica, ni retroalimentación para los hacedores. El proceso configura la fantasía y la transforma en Diseño.

Mediante éste proyecto me ha revelado, que por fortuna no existe a la fecha un diseño universal, al que se pueda ceñir todo tipo de proyectos y necesidades, así como no existe un modelo universal que sirva de eje o matriz comparativa en el campo específico de la ilustración.

Tan funcional es un diseño en razón del bagaje socio-cultural de la comunidad donde éste se aplique, o de los intereses a los que se circunscriba. Replantear el

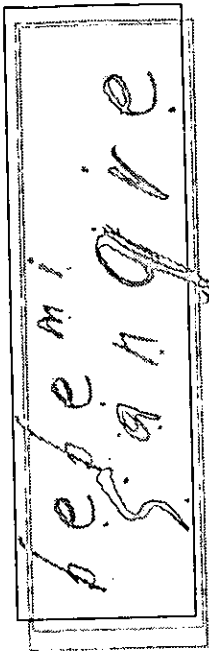
término *objetividad* como la manera de interpretar un diseño determinado, permite concretar lo siguiente

No existe objetividad absoluta ni subjetividad absoluta, todo proceso creador viaja entre éstas dos fronteras, algunas veces, la solución será más objetiva es decir menos polisémico, en otros será más subjetiva, o sea más polisémico, dependiendo de las necesidades reales; sin embargo esto solo puede definirse tomando en cuenta a la masa de perceptores ante los que se expongan determinados elementos de comunicación gráfica.

De otra manera, solo podría considerarse al diseño gráfico como un proceso netamente objetivo, si pudiese el espacio y el tiempo considerarse como dos elementos independientes, inertes y estáticos y los perceptores idénticos en forma y espíritu.

Es menos complicado y más práctico, considerar al diseño y la comunicación gráfica en general: *como el proceso que, con elementos culturales comunes a su finalidad compone un mensaje visual eficiente y funcional circunscrito a características dadas.* Para así no abordar necesariamente el complejo e inconmensurable mundo de *la objetividad y la subjetividad.*

El diseño, por ser una herramienta íntimamente ligada al lenguaje y la comunicación, está en relación al constante desarrollo humano; por lo que si el desarrollo humano es siempre dinámico, entonces el lenguaje, la comunicación y todo diseño son perfectibles; y esto es lo que permite que la conciencia humana evolucione, siempre con la esperanza de un mejor futuro.



- Arnold, Eugene. Técnicas de la ilustración.  
Ed. L. E. D. A. Barcelona, 1982.
- Calmet, Agustín. Tratado sobre los vampiros.  
Traducción de Lorenzo Martín del Burgo.  
Ed. Mondadori. Madrid, 1991
- Coyler, Martin. Como encargar ilustraciones.  
Ed. Gustavo Gili. México. 1994, 2ª edición.
- Chombo/Sánchez. Español 1.  
Publicaciones Cultural  
(Grupo Cultural/Patria). México, 1994
- Dondis, Donis A. La sintaxis de la imagen.  
(Introducción al alfabeto visual)  
Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1990  
9º edición.
- Dunn Mascetti, Manuela. Vampire.  
(The Complete Guide to the World of the Undead.)  
Viking Studio Books. New York, 1992
- Eco, Umberto. Los límites de la interpretación.  
Ed. Lumen. México, 1992
- Eco, Umberto. Tratado de semiótica general.  
Ed. Nueva Imagen. México 1978  
1º edición.
- Fabris/Germani. Fundamentos del proyecto gráfico.  
Ed. Don Bosco. Barcelona 1973, 2ª edición.
- Gómez, R. Rafael. Técnicas de pintura y diseño  
(El pincel y la espátula.)  
Ediciones Génesis. México, 1994  
4ª impresión.
- Gómez, R. Rafael. Técnicas de pintura y diseño.  
(Interpretación de la naturaleza.)  
Ediciones Génesis. México, 1994  
4ª impresión.
- Gómez, R. Rafael. Técnicas de pintura y diseño.  
(El color y la luz.)  
Ediciones Génesis. México, 1994  
4ª impresión.
- Gómez, R. Rafael. Técnicas de pintura y diseño.  
(Técnicas y objetivos.)  
Ediciones Génesis.  
4ª impresión, México 1994
- Jordan/Ferman. Horror 5.  
Ed. Roca. México, 1989
- Llovet, Jordi. Ideología y metodología del diseño.  
Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1981  
2ª edición.
- Magnus, Hugo. Manual para dibujantes e ilustradores.  
Ed. Gustavo Gili. Barcelona 1987.
- Marin, Louis. Estudios semiológicos.  
Ed. Comunicación. Madrid, 1978
- Mulherin, Jenny. Técnicas de presentación  
para el artista gráfico.  
Ed. Gustavo Gili. México, 1993  
2ª edición.
- Munari, Bruno. Diseño y comunicación visual.  
Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1988.
- Jordan/Ferman. Gran super terror vol. I.  
Ed. Roca México, 1989



Quirarte, Vicente. Sintaxis del vampiro.  
Ed. Verdehalago. México, 1996

Rein, Mark. Vampire the masquerade II.  
Ed. White Wolf. Georgia, 1997

Rivera, R. Francisco. Apreciación y expresión plástica 1.  
Depto. de Investigaciones  
Educativas de la Editorial Santillana  
Ed. Santillana. México, 1993  
3ª edición.

Scott, Robert Gillam. Fundamentos del diseño.  
Ed. Victor Leru. Buenos Aires, 1976  
10º edición.

Tubau/Velazco. Cómo utilizar los  
instrumentos de dibujo  
Ed. CEAC. Barcelona, 1990  
5º edición.

Wolf, Leonard. Drácula insólito.  
Ed. TIMUN MAS. Madrid, 1992

Wong, Wucius. Principios del diseño en color.  
Ed. Gustavo Gili. Barcelona, 1988

#### OTRAS FUENTES

FAQ-alt. Vampires, versión 2.2  
herrick@sunchem.uga.edu  
mayo 1995

Los Poderes desconocidos.  
Publicación Especial  
Ed. Selecciones del Reader's Digest. México, 1982

Matheson, Richard. Bebe mi sangre.  
Traducción y nota de Vicente Quirarte.  
Suplemento Cultural Nostromo,  
Periódico Siglo XXI. Guadalajara, 1993

López, Juan Manuel  
Semiotica de la comunicación gráfica.  
Ed. INBA/UAM. Mexico 1993. 1a edicion

Pathway to darkness.  
The ultimate on-line vampire resource  
www.pathway-to-darkness.com

Boletín informativo de historieta. PRO-COMIC.  
Num. 2 ED. Del autor (Hard 739). México, 1996

Saber Ver (Lo contemporaneo del arte)  
Publicación Bimensual  
Núm. 9 Nov-Dic  
Ed. Fundación Cultural Televisa.  
México 1994

Switch. Publicación mensual  
Num. 11 Agosto. Ed. Publicaciones Videovisa  
Mexico, 1997

Wenn, John. Richard Matheson.  
[http://julmara.ce.chalmers.se/sf\\_archive/authorlists/  
Matheson Richard.](http://julmara.ce.chalmers.se/sf_archive/authorlists/Matheson%20Richard)  
from: Jwenn@world.std.com. Edited: 27-jun-1995

PC Magazine en Español.  
Vol.VIII, Num. 6, Junio 1997 /Evaluado por PcLab.

