



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

"ILUSTRACIONES PARA UN CUENTO INFANTIL"

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE;
LICENCIADA EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA:

M A R I A N A L O R O Z C O D E L A C R U Z

DIRECTOR DE TESIS: MTRO. FRANCISCO PLANCARTE M.

ASESOR DE TESIS: MTRA. ARIADNE GARCÍA M.

287074

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS
MEXICO D.F.



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.

MI MUY PERSONAL AGRADECIMIENTO A

AL MTRO. FRANCISCO PLANCARTE Y LA MTRA. ARIADNE GARCÍA,
por el tiempo tomado para la dirección y realización de este proyecto.

A MI PAPI, ING. MARIO JORGE OROZCO,
quién siempre me ha apoyado y ha sido mi ejemplo a seguir.

A MI MOM, ALICIA,
por haberse quedado conmigo, “gracias mami siempre te lo agradeceré”.

A MIS HERMANAS DARLING Y MONI,
porque sin su ayuda esto no hubiera sido posible.

A DJ. DEMIAN
por ayudarme exactamente cuando lo necesite.

**Y finalmente a todas las personas que me ayudaron y apoyaron
antes y durante todo este proyecto.**

INTRODUCCIÓN

CAPITULO I

"DISEÑO GRÁFICO Y EL DISEÑO EDITORIAL"

- 1.1 Fenómeno o Descripción
- 1.2 Comunicando por el diseño
- 1.3 Diseño gráfico
- 1.4 Areas
- 1.5 Diseño editorial
 - 1.5.1 El mercado del libro
- 1.6 El libro
 - 1.6.1 Tipos de libro
 - 1.6.2 Partes del libro
 - 1.6.3 Historia del libro
 - 1.6.4. Antecedentes históricos del libro en México

CAPITULO II

"ILUSTRACIÓN"

- 2.1 Definición de Ilustración
- 2.2 Antecedentes de Ilustración
- 2.3 Historia de la Ilustración
- 2.4 Géneros de Ilustración
- 2.5 Técnicas
- 2.6 Materiales y Herramientas

CAPITULO III

"ILUSTRACIÓN INFANTIL"

- 3.1 La Ilustración infantil**
- 3.2 Historia y desarrollo de la ilustración y las publicaciones infantiles en México**
- 3.3 Ilustradores infantiles contemporaneos**
- 3.4 La literatura Infantil**
 - 3.4.1 El cuento infantil**
 - 3.4.2 El cuento infantil mexicano**
- 3.5 El niño y el libro**

CAPITULO IV

"DISEÑO DE LAS ILUSTRACIONES"

- 4.1 Formato**
- 4.2 Composición**
- 4.3 Tipografía**
- 4.4 Cuento**
- 4.5 Autor**
- 4.6 Diagramación**
- 4.7 Bocetos**
- 4.8 Color**
- 4.9 Técnica**
- 5.0 Elaboración de las ilustraciones**

CONCLUSIÓN

BIBLIOGRAFÍA

ILUSTRACIÓN PARA UN CUENTO INFANTIL | INTRODUCCIÓN

Actualmente vivimos en una época donde la imagen, forma parte muy importante de la vida cotidiana. Éstas las podemos encontrar en todas partes: sobre los muros de nuestras casas, en revistas de las calles, etc. ya que la imagen, debido a sus características, es la experiencia visual más cercana a la realidad, es por ello que la información visual es el registro más antiguo de la historia humana. Por ello es que la publicidad, el gobierno o la educación, la utilizan como herramienta fundamental para conseguir sus fines, los cuales pueden ser promover, educar, vender o fomentar.

Uno de los mayores creadores de imágenes es el campo profesional del diseño gráfico, que es muy extenso y abarca muchos ramos, es la ilustración. Esta es una disciplina que participa de manera importante en el diseño editorial, que es uno de los campos del diseño gráfico que se encarga. Su colaboración es muy importante para enriquecer las publicaciones que se realizan.

Una de las ramas del diseño editorial es la literatura infantil, la cual ha sido siempre apoyada visualmente por ilustraciones. Esto se ha hecho con el objeto, como su propio lo indica, de ilustrar visualmente y llevar al lector a través del cuento, así como al mismo tiempo atraer a mayor número de lectores, y fomentar a éstos, que en este caso son los niños, desde pequeños al buen arte de la lectura, ya que debido al fácil acceso de imágenes por medio de Internet, video juegos o televisión, leer ha pasado a segundo plano. Además de que el escritor a través de un cuento puede educar o fomentar valores que a veces la televisión y aún menos los video juegos tienen la capacidad de fomentar.

A partir de la Primera Feria del Libro Infantil, la cual fué realizada en 1981, el libro infantil en México tuvo un gran desarrollo. Fué en ese entonces que se empezó a impulsar la elaboración de libros infantiles hechos por mexicanos, lo cual contribuyó en la reducción en costo, pues anteriormente casi todos las publicaciones eran hechos por extranjeros lo cual contribuía en alto costo.

Ilustrar un cuento infantil, desde el punto de vista técnico, da la oportunidad de experimentar. En el presente documento la ilustración del cuento infantil se basó en la combinación de diferentes técnicas de ilustración tradicional con ilustración digital dando por resultado ilustraciones que pueden ser muy interesantes desde el punto artístico así logrando obtener la atención del receptor.

Ilustrar cuentos para niños no significa dibujar como niños, aunque por otro lado, en cierta manera es tener el alcance imaginativo de ellos y representar todos sus sentimientos a través de una imagen. Como previamente ya se había mencionado, esto se hace con el fin de fomentar la lectura, cosa que no se logra a través de video juegos y aún el Internet.

A través de este trabajo se busca contribuir a los siguientes trabajos de ilustración, los cuales pueden ser corregidos y por lo tanto mejorados. Al crear una historia gráfica donde existan la calidad profesional y la funcionalidad, el diseño se encargará de estructurar el mensaje y de darle un concepto visual que se pueda comunicar y entender. Para tal efecto, como determinante de la imagen global es necesario plantear en este trabajo los lineamientos que la hagan funcionar con efectividad. Esto requiere del manejo de una información que nos ayude a explotar todos los recursos posibles.

La Ilustración, rama del Diseño Gráfico, en uno de sus campos de acción como lo es el infantil, interviene con la información teórica necesaria para construir los discursos visuales que contendrán un mensaje. Sus técnicas y la manera de conceptualizar guían la construcción de la historia, con respecto a su funcionalidad.

Estos datos ceden lugar a la realización práctica. La elaboración de la historia gráfica aparece como resultado de la investigación realizada, se plantea primeramente el diseño para determinar la apariencia visual del relato. Con ello se determinan las áreas que sirven de espacio a la ilustración. La aplicación del Diseño Gráfico y la Ilustración es necesario para resolver un problema de este tipo, que obviamente es visual.

La Ilustración, rama del Diseño Gráfico, en uno de sus campos de acción como lo es el infantil, interviene con la información teórica necesaria para construir los discursos visuales que contendrán un mensaje. Sus técnicas y la manera de conceptualizar guían la construcción de la historia, con respecto a su funcionalidad.

Estos datos ceden lugar a la realización práctica. La elaboración de la historia gráfica aparece como resultado de la investigación realizada, se plantea primeramente el diseño para determinar la apariencia visual del relato. Con ello se determinan las áreas que sirven de espacio a la ilustración. La aplicación del Diseño Gráfico y la Ilustración es necesario para resolver un problema de este tipo, que obviamente es visual.

CAPÍTULO 1 / DISEÑO GRÁFICO

1.1 FENÓMENO O DESCRIPCIÓN

"El diseño como un acto humano fundamental, diseñamos en todo momento al tener una razón definida, pues todas nuestras actividades tienen algo que ver con el diseño esto quiere decir que; el diseño es toda actividad creadora que cumple una finalidad"
(1)

Diseñar es dar forma y sentido a un mensaje; una idea que nosotros mismos determinamos individual o en conjunto dentro de nuestra sociedad. Esta creación debe cumplir una necesidad que la traducimos en imágenes con un toque de nuestro ser, ya que intervienen nuestros sentimientos sobre una idea o pensamiento. Le damos un significado valiéndonos de elementos que corresponden a cierto tipo de público al que nos dirigimos. Es una idea que apoyada por nuestros propios sentimientos o preferencias la traducimos en algo técnico por nuestra propia creatividad.

"La comunicación es mandar un mensaje a cierta audiencia o público determinado, es el medio por el cual una persona influye en otra que a un mismo tiempo es influida por ésta, dándose la retroalimentación, a la vez del cual se socializa entre los individuos"(2)

La comunicación es básicamente el entendimiento mutuo; desde el principio de los tiempos el lenguaje nació del deseo y de la necesidad de hacer común lo que debe entenderse, es el medio básico en la comunicación humana el que sea entendible y su elección son de gran importancia en el diseño.

Para comunicarnos existe siempre un emisor que manda el mensaje que es el cliente, el receptor a quién se dirige el mensaje, el público, y el diseñador que se encuentra entre los dos para codificar el mensaje.

Entiendo la comunicación como un proceso de intercambio entre un emisor y receptor valiéndose de un mensaje.

La relación entre el diseño y la comunicación es que el diseñador sirve como decodificador del mensaje que se va a mandar al usuario o público determinado: es un vehículo fundamental de la comunicación.

1.2 COMUNICANDO POR EL DISEÑO

La sociedad desde siempre se ha auxiliado de imágenes para su funcionamiento, correspondiendo a cada tipo de relaciones sociales en una forma especial de comunicación, en nuestro caso de diseño gráfico

'una imagen es toda representación figurada relacionada con el objeto representado por su semejanza perceptible' (3)

Calificamos de buena a una imagen cuando la misma nos atrae como si fuera algo real y esto se da en la manera en que lo vivimos; detrás de cada mensaje hay un proceso que se refiere al social y este proceso esta formado por varios elementos como:

El diseñador quién se encarga de organizar y hacer efectivo el mensaje.

Los códigos que son las reglas para elaborar y combinar los elementos del lenguaje, los cuales son la base para hacer diseño de mensajes, proyectándose en códigos conductuales que los puede reforzarlos o transformarlos.

Lo diseñado que son imágenes o conjunto de éstos que parten de códigos conocidos por el diseñador y el receptor llevan a éste a una determinada información así el diseñador hace su mensaje eligiendo signos y los combina teniendo determinado como se compone su público.

El referente que es el tema del mensaje de lo diseñado es decir es una interpretación.

El mensaje, el cual implica una comprensión de la realidad social; es un conocimiento, experiencia y valoración.

La relación de lo diseñado al interpretarse por un individuo o grupo se le llama marco de referencia a la comprensión y valoración general de la realidad. La formación social es la única manera de comprender un mensaje o la actividad del diseño, pero sabemos que éstas no son generales ya que existen conflictos entre clases y dentro de cada una, por ello la complejidad de una formación social hace que los procesos sean diferentes y que no exista uno sólo que sea valido para todos.

Todos los elementos anteriores no pueden manejarse por separado pero tampoco se puede prescindir de algunos de ellos para comprender el proceso de diseño y obviamente para la creación de un diseño.

1.3 DISEÑO GRÁFICO

El diseño gráfico es un proceso el cual tiene como función básica el encargarse de crear formas de comunicación a través de mensajes significativos (grafismos) que satisfacen necesidades específicas.

Es naturaleza del hombre la capacidad de imaginar, de inventar y por supuesto de crear y obviamente todo. Fisiológicamente éste tiene su origen en el cerebro, el cual divide los pensamientos en dos tipos: el lineal y el lateral. El pensamiento lineal es la parte lógica y metodológica y sistemática, sigue pasos y reglas ya establecidas para llegar al cumplimiento de su objetivo, igual que el método científico.

'Método Científico se refiere al estudio de las ciencias basadas en la observación de la naturaleza apoyándose de observación cuando fijamos cuidadosamente la atención en una cosa o fenómeno, usando cualquiera de los cinco sentidos. La experimentación que consta en repetir o provocar un fenómeno para observarlo mejor. La hipótesis que es una suposición no comprobada razonable que se hace para explicar un fenómeno y del cual se puede deducir algo. La teoría cuando comprobamos la hipótesis. La ley principio cuando se acepta la teoría' (4).

A diferencia del pensamiento lineal, el pensamiento lateral no se ajusta a un sistema ordenado, es libre y creativo, no le importa el orden con tal de llegar a una o muchas soluciones, desarrolla la mayor parte de los pensamientos y habilidades relacionadas con el ingenio, la creatividad, la música, el arte etc. La creatividad es poder ver de diferentes formas una misma cosa, y es una manera de ser original.

Al diseñar creamos con nuestra imaginación y lo realizamos físicamente, unificamos conocimientos en ideas apoyandolas en técnicas con la teoría en donde existe el punto, la línea y demás elementos visuales. Estas a su vez están basadas en experiencias y en nuestro entorno social y cultural y obviamente al inventar manifestamos parte de nuestro pensamiento lateral por medio de nuestros sentimientos, comunicamos al estructurar algo nuevo.

Los sentimientos dan el toque personal de cada diseñador y es así como obtenemos el estilo propio. El diseñador gráfico empieza a trabajar cuando un cliente nos explica lo que necesita o requiere de esta manera el diseñador sintetiza e interpreta gráficamente; y es aquí cuando el diseño se inserta en un proceso comunicativo valiéndose de un lenguaje de elementos gráficos. El diseñador elabora enunciados visuales.

El campo de acción del diseño gráfico es muy versátil, pues puede trabajar en varios campos de acción por ejemplo en los sectores educativo, tecnológico, científico, publicitario y urbanístico.

Puede trabajar dentro de la industria del diseño editorial, en un despacho de arte y diseño, en galerías de arte, en estudio cinematográficos y de T.V., en agencias publicitarias, en el sector oficial en la docencia y la investigación y por su propia cuenta. A medida en que se tiende a manejar grandes masas de personas para inducirlos a esto o aquello, el diseñador debe tener un serio sentido de la estética.

'Estética ciencia que trata de la belleza y de los sentimientos que hacen nacer lo bello en nosotros' (5).

A continuación veremos una explicación detallada de los campos de acción y de esta manera darnos cuenta del amplio campo de acción.

1.4 ÁREAS

Las áreas que se manejan en el campo del diseño gráfico son:

ÁREAS	ACTIVIDADES DONDE SE PUEDE DESARROLLAR EL DISEÑADOR	ELABORA O PRODUCE
►AUDIOVISUAL Y MULTIMEDIA donde su medio de comunicación con tres elementos básicos: la emisión y recepción controlada y sincronizada de mensajes visuales acompañadas de sonido, en un tiempo determinado integramos imágenes en secuencia o en movimiento y en la multimedia además de la imagen intervienen otros medios formando un sistema integral, en donde se ocupan tecnologías de computación conjuntando	diferentes medios de comunicación. Las actividades donde se puede desarrollar el diseñador son: En dirección artística, supervisión de producción en T.V. en cine y video, asesoría, docencia e investigación.	Audiovisual para equipamientos interactivos en museos, multimedias, en salas de arte o pabellones de exposiciones, multimedia escénica, caracterizaciones en cine, T.V. y video, guiones, animaciones; supervisión de instalación y calidad de iluminación y sonido.
►SIMBOLOGÍA Y DISEÑO es un medio visual capaz de resolver problemas de comunicación, difusión y promoción además de comercialización de productos, dirigiendo su estudio a la elaboración de símbolos relacionados con la identificación de identidades gráficas, como empresas corporaciones, instituciones profesiones y también a personas.	Preparar, transmitir y difundir actividades de carácter cultural, educativo, científico, económico político y social, proyectar marcas para diferentes productos en envases que a su vez se promocionaran con soportes gráficos, dirección de mercadotecnia, diseñar soportes gráficos bi o tridimensionales, en despachos de diseño, galerías y museos áreas de difusión cultural de las entidades federativas, asesoría y docencia.	Elaborando ambientes gráficos escenográficos como stands escaparates y lugares de exhibición (display), imagen corporativa, marcas, empaque y envase, promocionales, señalización, identidad gráfica, exposiciones, logotipos, exhibidores.

ÁREAS	ACTIVIDADES DONDE SE PUEDE DESARROLLAR EL DISEÑADOR	ELABORA O PRODUCE
► ILUSTRACIÓN se refiere a toda imagen asociada con ideas. La ilustración desarrolla un doble papel el estético y documental; la buena ilustración siempre ha tenido una visión personal como una técnica perfecta lo que lo hace especial es saber combinar las dos aptitudes para elaborar imágenes. El ilustrador debe conocer perfectamente las herramientas y habilidades para poderlas aplicar a las imágenes así para complementar el ilustrador es también un artista profesional de la imagen.	En la producción de ilustración profesional entre otras, producción de guiones e imágenes para historieta y género de ilustración descriptiva, áreas de producción en canal de televisión, producción de ilustración tradicional, asesoría, talleres, museos, docencia e investigación en aplicación de técnicas y tecnología.	Ilustración en sus diversos géneros, dummies, story boards y gulones, página de internet, cortinillas de créditos en cine o video, material didáctico, carteles, libros especializados, escenografías, viñetas, calendarios, bu- tridimensionales, revistas, marcas, promocionales, identidades y periódicos.
► DISEÑO EDITORIAL en esta área se emplean tres áreas especializadas como la edición, producción y el diseño gráfico. Es un medio de comunicación masiva en el cual intervienen desde hojas sueltas, folletos despegables, carteles hasta boletines, periódicos, revistas y libros en general en su mayoría son utilizados como medios propagandísticos y publicitarios.	La dirección editorial, supervisión de producción editorial, edición y producción de libros, supervisión fotomecánica de impresión así como de calidad y producción de los medios gráficos impresos, asesoría, docencia e investigación nueva de equipos y aplicaciones de técnica y tecnología.	Trípticos, dípticos, boletines, gacetas, periódicos, carteles, envases, carteles, envases, discos, empaques y embalaje, producción de autoedición, así como de originales mecánicos, menús y pag web.
► FOTOGRAFÍA es una de las mas importantes actividades relacionadas con la producción de imágenes. Su gran importancia culturalmente es gigantesca pues la memoria visual de una sociedad se expresa en gran medida en las imágenes fotográficas que es capaz de generar; es además una actividad profesional imprescindible en el ámbito de la comunicación. El fotógrafo en el campo del diseño y la comunicación visual participa trascendentalmente en la creación de fotografías de productos, en la producción de originales mecánicos, fotoreportaje, fotografía de moda, ilustración científica, didáctica, educativa y el diseño editorial.	En los géneros comercial, cultural, artístico, electrónico, digital, reportajes y sociales, científico y didáctico entre otros, supervisión de control de calidad en iluminación locaciones y producción, supervisión de efectos especiales digitales y tradicionales, supervisión de producción de fotografía experimental y científica, así como en T.V. cine y video además de la docencia e investigación.	Producción profesional fotográfica de discos, libros, revistas de todo tipo, periódicos, folletos, trípticos, menús, cine, T.V. video, artículos de lectura especializados, modelase, carteles, postres, anuncios espectaculares etc.

1.5 DISEÑO EDITORIAL

El área del diseño editorial es uno de los sectores más amplios para el diseñador gráfico ya que en éste se conjuntan una serie de características de expresión gráfica como la tipografía, ilustración, fotografía, diagramación etc., en los cuales podemos manejar y proponer cualidades e influencias de distintos papeles, manipular ilustraciones y fotografías para completar ideas que comunique el texto, usar tipografía para establecer un tono visual dando un aspecto clásico, moderno, sofisticado etc. y en las maquetas aunque están sujetas a un plan, pueden ser flexibles tanto como la permita el trabajo, y además podemos controlar la manera en la que se imprimirá. Y obviamente, como todo lo que tiene que ver con la industria del diseño, todo evoluciona continuamente por todos los elementos que se manejan. Esta información esta en nosotros complementarla con el contenido del diseño en sí, nuestro trabajo es asegurar que las ilustraciones y los textos que nos de el editor tengan la importancia que merecen.

Y como todo proceso de comunicación el diseño editorial no esta exento del proceso del que ya hemos hablado, el proceso de comunicación y en cuanto a la relación al diseño gráfico podemos decir que éste comenzó con la creación de publicaciones dibujadas y luego con impresos es decir que la edición impresa y el diseño comparten la misma historia. Su objetivo fundamental es comunicar.

Los diseñadores editoriales y gráficos deben pensar que los procesos teóricos de comunicación pueden ser susceptibles de aplicarse al proceso (editorial) este toma su propia personalidad comunicativa y puede ser el protagonista del proceso:

- Emisor (diseñador)
- Canal (medio impreso)
- Mensaje (el diseño su contenido lingüístico)
- Receptor o Destinatario (lectores)
- Ambiente o espacio(Contexto)

Este modelo de comunicación parece simple pero implica una serie compleja de características que sin ellas impediría el cumplimiento del proceso, por ejemplo el emisor, (diseñador-editorial) debe estar consciente de todos éstos elementos, desde posibilidades técnicas y tecnológicas, recursos humanos y financieros hasta el perfil del receptor, desde donde construirá sus contenidos, y como todo emisor de cualquier proceso de comunicación, codificara sus mensajes a través de símbolos en nuestro caso imágenes, colores, grafismos y escritura en otros casos sonidos y gestos. Que el receptor decodificara de acuerdo a su contexto sociocultural.

El canal que se escoja debe establecer el contacto físico con el receptor éste puede ser el propio papel, asunto importante para la asimilación del mensaje y el formato impreso.

Por otra parte el mensaje es una etapa difícil en la labor de un diseñador pues entra en la retórica de la imagen gráfica; elementos gráficos, iconográficos y decorativos: composición, tipografía, interlínea, retícula, caja, medianiles, cornisas, folios, viñetas, pies, citas etc. Dentro del todo se debe tomar en cuenta la retórica lingüística, la redacción y el estilo.

'Retórica hacer entender que el sentido es siempre, el resultado de la organización de los intereses dispuestos en lenguajes, y por ello la comunicación tiene siempre ese doble valor como forma (legible, metafórica, enunciativa) y como toma de postura en el mercado cultural'. (6)

El diseñador debe conocer al receptor antes de generar el mensaje, pensando en los efectos sobre lectores; debemos preguntarnos como es que decidimos las retículas, o la selección de una fuente, el tamaño de ésta etc. Decidir estas características para estructurar los mensajes a base de nuestro perfil receptor, pues podríamos no ser entendidos, pero esta características no sólo se aplican al texto sino también en la parte gráfica así como en la parte estética del producto.

Es importante tomar en cuenta que la planeación cuidadosa del mensaje con cada uno de los elementos anteriores no sólo influirá en la asimilación del mismo, sino además hablara del emisor: de la empresa, del producto, pero también del diseñador editorial y su imagen en la composición y creatividad gráfica, así como su lenguaje y ortografía, poner al diseño más innovador la palabra construida con acento puede destruir totalmente la obra por evidenciar una ignorancia de nivel elemental.

El receptor es a quién se dirige el mensaje, cuyos efectos deberán planearse previamente, pero muchas veces la interpretación que el receptor hace del mensaje no siempre coincide con lo que el emisor ha querido expresar o significar. Esto es debido a la inconsistencia común de códigos culturales que deben tener el diseñador editorial y el lector, así la comunicación se logrará de manera óptima en tanto que exista una relación de ambos dentro de un marco compartido de referencias y códigos culturales.

Si se descuida alguno de los elementos anteriores será muy difícil lograr la comunicación con los lectores y la idea del mensaje, pero si el mensaje fue transmitido correctamente y después asimilado por el receptor entonces se produce el fenómeno de la retroalimentación que supone que en toda relación en donde existen dos o mas actores debe haber respuesta para que en realidad exista. La comunicación, en las publicaciones impresas, pareciera que no poder producir una respuesta inmediata hacia el emisor, a través de la conexión técnica, que permita la conexión técnica que permita aquella proximidad interactiva entre ambos sobre todo desde el mismo canal, es decir que podría parecer un medio unidireccional pero la interactividad o bidireccionalidad de la comunicación no se da de inmediato sino en la participación voluntaria del receptor y del emisor, en donde el receptor puede tener un dialogo íntimo con sus sensaciones, sentimientos, su razón, su saber, y además puede convertirse en emisor del mismo mensaje dentro del campo de experiencias comunes.

El proceso de comunicación debe estar siempre presente para hacer diseño editorial, debe aparecer indispensablemente en cualquier programa de edición y diseño, pues sin éstas herramientas, las cuales son el fundamento de los trazos y composición que será impresa, el diseñador editorial se podría encontrar en una especie de prisión del desconocimiento, y sobre todo de su enorme responsabilidad social como comunicador.

Para conseguir oportunidades gráficas en la edición de libros en el área editorial se requieren conocimientos generales de diseño. Muy contrario a esto existen ocasiones en que el diseñador sólo se encarga de la portada ya que el tipógrafo elige el tipo y cuerpo del texto con su diagramación. En cambio la diagramación de libros con ilustraciones ofrece mas campo de aplicación de técnicas creativas formando parte de un equipo para realizar un libro impreso. Actualmente la idea original no comienza por el autor sino por el editor que busca a uno para escribirlo.

1.5.1 EL MERCADO DEL LIBRO

El mercado del libro se puede explicar a través de las formas de edición, ya sea que en una primera edición puede ser presentado con tapas duras y después transformarse en uno de bolsillo hecho por otro editor, o poco después hacer un tiraje en edición especial, que puede ser vendido en diferentes países, obviamente traducido en diferentes textos.

Todo lo anterior son solo las presentaciones más sin embargo, lo que se debe juzgar es la calidad de la información, aunque no es la mayoría bastantes personas compran libros por su diseño, principalmente por las cubiertas. Las cuales generalmente van diseñadas con la intención de reflejar el contenido así como a quién y cómo se van a vender, quien va a comprarlo y leerlo. Hay libros que se compran por impulso siendo mas directo el mensaje, y otros que llevan un tiempo más largo examinarlo, es aquí donde la portada puede ser mas sutil.

El diseño de libros puede ser muy complejo o sencillo ya que el libro es un producto único que mantiene su propia imagen individual, controlado por el diseñador permitiéndole innovar y experimentar ampliamente. La manera en que se exponga la palabra escrita debe ser la característica principal en el diseño.

Consideraciones tales como quien compra el producto, sus intereses, consciencia social, son importantes en el diseño de éstos elementos tridimensionales, revistas, libros y publicaciones aparecen día con día en los estantes, para éste campo especializado del diseño, ya que esto formará la naturaleza del lector, hay que recordar que desde niños hasta adultos buscan ver un cambio, un progreso de imágenes que observar.

1.6 EL LIBRO

Consultando la definición de la palabra libro encontré que parten de dos características: la forma y las características de la edición.

Juan B. Inguliz dice: "*(del latín *liber*, o sea película, que ha dado su nombre al libro). Término genérico que designa al conjunto de varias hojas de papel, vitela, pergamino, u otra materia en blanco, manuscritas o impresas, cosidas o encuadernadas, con cubierta o pasta y que forman un volumen*" (7)

Por características de impresión, la UNESCO define libro "*como una publicación no periódica, que constas como mínimo de 48 páginas sin contar las de cubierta, excluidas las publicaciones con fines publicitarios y aquella cuya parte más importante no sea el texto*" (8).

La primera definición sólo toma en cuenta libros antiguos pero podría confundirse con revistas por su misma forma aunque lo caracteriza y lo diferencia de otras publicaciones.

Así podríamos decir que el libro se considera la reunión mínima de 48 páginas impresas en dónde diferente de las revistas, éstas se publican mensualmente teniendo un tiraje determinado y su salida no es periódica. El libro es el medio de comunicación más antiguo y su influencia ha determinado el desarrollo cultural de todos los pueblos. En ellos se a conjuntado pensamientos ordenados y clasificados que se han transmitido oralmente desde viejos tiempos.

Estas necesidades de comunicación se dieron antes de la escritura, quedando en la memoria en transmisión oral por la forma en que estaban estructuradas su frases con medida rítmica o rimas.

Se consideraba digno el guardarse el lenguaje poético como legado cultural para el futuro, así como también ideas, documentos y concepciones humanas, que es la forma por la cual ahora conocemos de ellos.

Al conocerse la escritura permitió la transcripción y así se evitó el cambiar los textos al ocupar diferentes materiales para registrar conocimientos, dando uso de hojas de arboles, piedras, madera, metales y otros materiales naturales.

Son los libros los que conservan como herencia, toda la sabiduría del hombre, nos enseñana no sólo el presente de la humanidad, sino también nos recuerdan su pasado y nos marcan su tiempo futuro.

1.6.1 TIPOS DE LIBRO

Existen diferentes tipos de libros, adecuándose cada uno de ellos a sus aplicaciones por lo que mencionaremos algunos de los mas conocidos y útiles. Los siguientes definiciones de tipos de libros pueden ser encontrados en el Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas en forma más explícita.

Libro de bolsillo: es de tamaño reducido con una presentación sencilla y precio económico. Publicado ordinariamente con fines de divulgación literaria o científica.

- **Libro de horas:** es el contiene las oraciones para las distintas horas canónicas del día y de todo el año litúrgico. Se conservan preciosas ediciones antiguas, manuscritas o impresas, profusamente ilustradas con bellas miniaturas.

- **Libro de lance:** el que vende libros usados o de lance, con frecuencia son obras raras o valiosas.

- **Libro de texto:** es un libro para la enseñanza de las distintas asignaturas, a todos los niveles, de características muy especiales en cuanto a su representación y ordenación de los temas.

- **Libro diario:** es un registro de contabilidad obligatoria, en el que se deben anotar diariamente todas las operaciones realizadas como pagos, cobros, deudas, entradas salidas etc.

- **Libro en rama:** ediciones en rama son un conjunto de pliegos de una obra impresa pero sin pegar ni encuadernar, aunque a veces se pegan para facilitar almacenarlos. En ocasiones cuando la encuadernación de un libro es muy costosa solamente se encuadernan determinadas cantidades a medida que se van vendiendo, mientras tanto los pliegos en rama se conservan en almacenes.

- **Libros fantasma:** libro fingido o también llamado momia, son con los que muchas bibliotecas públicas se acostumbran sustituir algún libro que les falta en los estantes, llamado de éste modo el hueco que dejo el libro verdadero. Esta formado por una caja de finas tablas de madera del mismo formato que el libro que sustituye, y dentro de él se acostumbra poner una ficha con el título del libro, la fecha y la razón por la que falta además de otras indicaciones.

- **Libro hablado:** libro cuyo texto ha sido grabado en discos o cintas magnetofónicas, muy útiles para los invidentes.

- **Libro mayor o maestro:** es un registro comercial, con diferentes subdivisiones o secciones, según las diferentes cuentas registradas en el libro diario de una casa comercial o empresa.

- **Libros canónicos:** contienen las sagradas escrituras, reconocidas como auténticas, por la Iglesia católica.

- **Libros auténticos:** son los libros que se conocen sus autores y los datos relativos a su publicación.

- **Libros de coro:** son de gran tamaño en pergamino en los que están escritos o impresos los Divinos Oficios, con las notas musicales del canto gregoriano. Se colocan en el facistol del coro. Colección de himnos y cantos corales, que se interpretan en la iglesia y capillas.

- **Libros de divulgación:** Tratan una materia científica, técnica, etc en forma sencilla adaptada al gran público.

- **Libros de lectura:** se adoptan en las escuelas elementales para ejercitar a los alumnos a la lectura y para fines educativos e instructivos. Por lo general están bien ilustrados y tienen algunas características especiales de composición y compaginación.

- **Libros eclesiásticos/registro:** conocidos como los de bautismo, confirmación, matrimonio, defunción, etc, señalados como obligatorios por la autoridad desde el concilio de Trento.

- **Libros litúrgicos:** como los misales, breviarios, cantorales y otros que se utilizan en el culto divino.

1.6.2 PARTES DEL LIBRO

De acuerdo a información obtenida del texto *El Libro* de León Penagos, el libro se divide en dos partes: en externas e internas.

La parte externa es la que esta a la vista de nosotros y permite diferenciarlo de otros y esta formado de varios elementos:

Cubierta o forro: es la envoltura que protege al libro que puede ser de papel o plástico, separable o no. Generalmente esta ilustrada con formas que tienen que ver con el texto. Los datos que se encuentran en ella son el título, el autor, el nombre de la editorial, y el logotipo que identifica a la editorial. (ver fig. 1)

Solapas: la mayoría de los libros tienen una prolongaciones laterales que se doblan hacia adentro que por lo regular contienen datos bibliográficos del autor, reseña o comentario de la obra o como propaganda de otros texto. (ver fig. 1)

Guardas: son las hojas blancas que están al principio y al final del libro sirviendo como protección. (ver fig. 3)

Lomo: la forma puede ser plana o convexa, la mayoría de las veces se coloca el título del libro abreviado, el nombre del autor, el logotipo de la editorial o el numero de colección. (ver fig. 2)

Anteportada: es la guarda anterior a la portada, tiene escrito un título abreviado de la obra. (ver fig. 3)

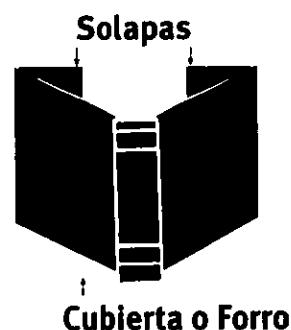


Fig. 1

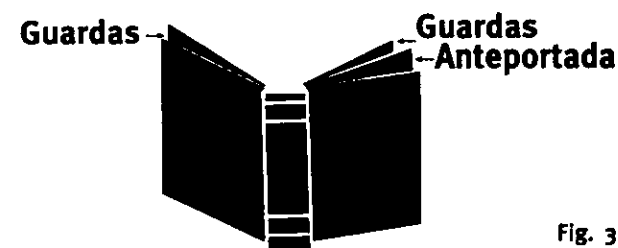


Fig. 3

Portada: es la pagina que generalmente tiene los datos de : (ver fig. 2)

- Título del libro.
- Subtítulo.
- Nombre, seudónimo o iniciales del autor (es).
- Nombre del compilador, colaboradores del autor, traductor, cuando se trata de una obra de otro idioma, prologuista, comentador, epiloguista, introductor, anotadores, ilustradores.
- El numero de la edición.
- Edición que puede ser en una o mas lenguas.
- Nueva edición.
- Edición definitiva.
- Edición privada.
- Edición anotada.
- Edición de bolsillo.
- Numero de sucesión de tomos o volúmenes
- Pie de imprenta constando de: lugar de la edición, nombre del editor, año de edición.
- Nota de serie, numero que corresponde a una colección.

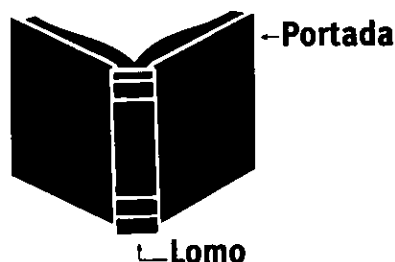


Fig. 2

A la vuelta de la portada están los siguientes datos:

- Registro de propiedad o copyright del autor y de la editorial.
- Lugar de Impresión.
- Dirección del editor y del autor.
- Título original cuando se trata de una obra traducida de otro idioma.

Antes del libro se encuentran también éstos datos:

- Dedicatoria.

En casos de gran importancia:

- Epígrafe que son las citas que un autor utiliza al principio de su obra para resaltar algún aspecto relacionado con ésta.
- Introducción explicando el enfoque de la obra.
- La tabla de contenido que enumera la lista de ilustraciones, de abreviaturas, de capítulos, resumen, conclusión, glosario, bibliografía, apéndice.

La parte interna del libro es el texto o contenido dividiéndose en tomos, partes, libros, secciones, capítulos etc. dependiendo de su extensión.

1.6.3 HISTORIA DEL LIBRO

Para comprender la evolución del libro, una referencia muy útil es el texto de Ernesto de la Torre Villar: *'Breve Historia del Libro en México'*; en éste texto es posible encontrar datos e información muy completa y precisa.

De acuerdo a este texto, la historia del libro se divide en dos partes:

-El manuscrito abarcando desde las antigüedades hasta mediados del siglo XV usando como materiales el papiro, las tablillas de arcilla y cera y el pergamino. La reproducción de estos textos se hacía por amanuenses o escribante, es decir la persona que escribía al dictado (9)

-El segundo tipo es el considerado como libro impreso tomado desde mediados del siglo XV a la fecha. Su característica principal es la utilización de la imprenta para reproducirse.

El libro manuscrito tuvo un impulso en Egipto al utilizarse el papiro como primer material su importancia hizo que su industria tuviera un gran desarrollo, exportándose a todos los reinos antiguos. Por otro lado en China se utilizó la seda, el hueso y la concha de tortuga después las tablillas de madera que se comenzaron a rayar con un estilo, conservando de esta forma sus documentos. En Mesopotamia y Asia ocupaban tablillas de arcilla en donde la escritura era cuneiforme así como de distintos tamaños. Estos fueron numerados en serie guardándose en bibliotecas.

Así el libro manuscrito dependiendo de su forma y material en que estaba elaborado se le dio el nombre de volumen. Si era una larga tira enrollada de laminas delgadas de papiro pegadas por los lados, se escribían en columnas anchas y por un solo lado, se utilizó hasta el año 300 a.c. en toda la antigüedad clásica.

Mientras que el códice o cuaderno era un conjunto de hojas de pergamino superpuestas y cosidos por un lado con una forma muy similar al del libro moderno. Esta encuadernación comenzó a utilizarse en la corte de Pérgamo en el siglo III a.c. Una de las razones del porque se comenzó a sustituir el papiro fué que al crecer la cultura de Pérgamo, reino que creo Alejandro Magno, originó la envidia de los ptolomeos que reinaban Egipto y por esto ya no se exportó mas el papiro en esas regiones. Una segunda causa fué que ya no se dio abasto Egipto para proporcionar el material. Una ventaja que tenía el pergamino sobre el papiro era el ser mas resistente a la acción destructora del tiempo.

Uno de los privilegios de las castas sacerdotisas en cuanto a la lectura en Egipto y todos los países Del Medio Oriente fué que los escribanos sólo transcribían en escritura ideográfica o cuneiforme los informes, leyes y tradiciones considerados como sagrados. Cuando se usó la escritura alfabética que se desarrollo en Grecia, se impulsó a la lectura en enfoque sagrado haciéndolo mas accesible. Así el hábito de la lectura creció cada vez mas produciéndose y difundiéndose más el libro.



Fragmento del Códice "La postura de éstos dioses cambia según sus presagios"

La escritura alfabética que se llevó a Egipto por la expansión imperialista de Alejandro Magno hizo que los ptolomeos fundaran la Biblioteca de Alejandría siendo la más grande y famosa de la antigüedad.

El libro manufacturado ya en sí se desarrolló en China y dice una tradición que los árabes se enteraron del secreto de su fabricación en el año 751; instalaron la primera fabrica de papel y creciendo esto llegó al Cairo siendo difundida en todo el norte de Africa penetrando por Europa a través de España en donde las fabricas se multiplicaron contribuyendo a que el libro creciera dando paso al surgimiento de las bibliotecas.

Los árabes impulsaron la mayoría de las artes como la física, astronomía, matemáticas, filosofía, etc. al entrar por España. Europa tuvo la oportunidad de recuperar el legado cultural del mundo grecolatino, al mismo tiempo influenciados por la cultura islámica, transformándose los usos y costumbres medievales.

Así la importancia del papel en el mundo occidental fué durante la Edad Media donde la elaboración de libros dio entrada a la artesanía de encuadernado y arte de la ilustración, dando el valor del libro como un objeto de lujo solamente el clero y la nobleza podían tener.

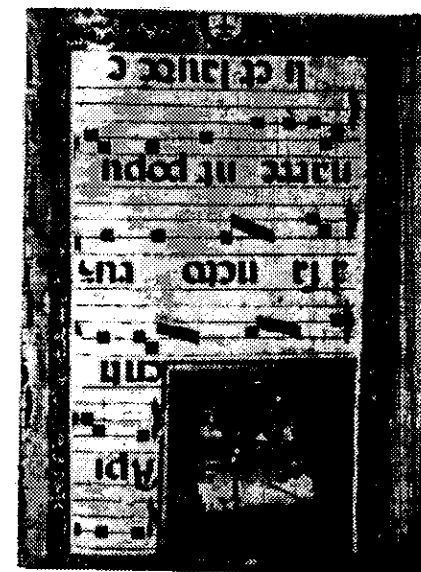
La fabricación del papel determinó el poder transmitir por su misma economía la producción de libros a gran escala, obteniendo mucha importancia el mercado del libro. El numero de lectores creció ya que por medio de la lectura se podía obtener conocimiento, esto llevó a

buscar una forma de reproducción mas rápida y económica que la que copia por amanuenses. La solución relativa fue la xilografía que era un sistema de impresión por medio de instrumentos de madera que se descubrió en China.

La xilografía se utilizó en Europa para la elaboración de manuscritos pero no cubrió las necesidades del mercado del libro. Se buscó otra manera que fuera más sencilla y en verdad ayudara a la elaboración de los libros de forma determinante. Así fue que llegó en la primera mitad del siglo XV, el descubrimiento de Gutenberg, la imprenta en 1450. Y es así como aparecieron, por todo Occidente y por países del norte principalmente, manuscritos que en lugar de parecerse a los comunes se diferenciaban por haber sido impresos por tipos móviles y una prensa. El procedimiento en sí era tan sencillo, que se facilitó el adaptamiento de la imprenta en Europa rápidamente.

Para el mundo occidental la importancia del libro impreso radica en la contribución de la transformación social y del mundo moderno cambiando costumbres y condiciones de vida así como la alteración y modificación de las actitudes hacía el trabajo intelectual.

La técnica de la imprenta era por medio de caracteres móviles de metal fundido, tinta grasa y una prensa. El procedimiento de impresión ayudó enormemente a la industria del libro, pues la imprenta surgió como una solución comercial para satisfacer y rebajar los costos de reproducción de libros; sólo se podía utilizar para



"Libro de Coro"

comercio convirtiéndose en mercancía negociable y de gran demanda, donde su producción era un medio para ganarse la vida y luego un medio de difusión de la cultura.

La evolución del libro fue lenta, pasando de ser sólo patrimonio de la iglesia y la nobleza a un patrimonio común de la burguesía y de la clase media, llegando finalmente a las clases populares en el siglo XIX. Paralelamente surgió un proceso de transformación muy largo perdiendo el lujo de la imaginación de encuadernadores e ilustradores: a partir del siglo XVIII la encuadernación se vuelve sobria y en el XIX con una encuadernación mas económica dándose mucha importancia a la presentación del libro haciéndolo mas atractivo aunque el papel con el que estuviera hecho fuera de baja calidad. En la actualidad la necesidad de comunicación a determinado la producción de más libros económicos y en grandes tirajes, bajando los costos y abriendo el mercado de lectores.

La historia del libro y su influencia en la historia del hombre es igual de antigua. En la actualidad el hombre esta bombardeado de medios masivos de comunicación y aunque la lectura de libros se vea pasiva, *"difícilmente acabara en éste siglo su historia pues para que suceda se necesitara de que los seres humanos pierdan la capacidad de inquietarse y la necesidad de transmitir sus ideas"* León Penagos (10).

1.6.4 ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL LIBRO EN MÉXICO

Los libros pintados hechos a base de corteza de árbol o piel de venado representaban artículos de mucho valor en los antiguos mexicanos ya que entre los objetos que Montezuma ofrece a Hernán Cortés aparte de collares y metal precioso habían también libros.

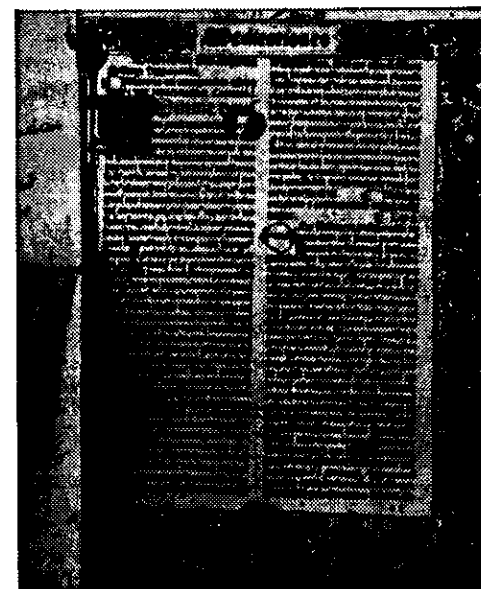
Los expedicionarios que llegaron con Cortés, eran miembros de diferentes clases sociales, y formación cultural motivados más por su insistencia a la riqueza que por fines nobles. La gran mayoría analfabetas con nulo interés hacía libros que formaran su mente culturalmente. Lo único que les entretenía era el contarse historias uno del otro o jugar a los naipes. Los que sabían leer se interesaban por libros con temas de caballería llevándolos por la ficción a obras de aventura que impulsaban su imaginación generando mitos. Los hombres de iglesia aportaron el acervo cultural promoviendo una transformación ideológica y los trajeron en los primeros libros que conformaron la vida y el pensamiento de la sociedad mexicana. Durante el virreinato de Antonio de Mendoza, el fray Juan de Zumarraga, primer obispo de la ciudad, introdujo la imprenta en México, entre 1537 y 1539 (11). La prensa y el impresor experto fueron solicitados al emperador de España, Carlos I. El alemán Juan Cromberger, que vivía en Sevilla, comisiona a Juan Pablos de origen italiano para que viaje a México con su esposa Gerónima Gutiérrez en 1539 (12). Junto con ellos viaja Gil Barbero, que era prensista, y un esclavo negro, apareciendo con ello una nueva cultura llamada "cultura hispanoamericana" que se nota en los libros de religión y filosofía.

Fue cuando se estableció el taller "Casa de Juan Cromberger" en la casa de las campanas la cual era propiedad del obispo Zumarraga.

El objetivo principal de establecer una imprenta en México era llevar la doctrina a niveles educativos, así lo demuestran los textos religiosos y didácticos que tuvieron prioridad para su reproducción; el interés de esta actividad fue la conquista plena de los indígenas americanos.

El primer libro impreso en México fue una doctrina cristiana en lengua mexicana y castellana en 1539, de 12 hojas en tamaño 1/4 y con tipos estilo gótico, que se llamaba 'Breve y mas compendiosa Doctrina Cristiana en Lengua Mexicana y Castellana'. Llevando el pie de imprenta la casa de Juan Cromberger, a su muerte en 1540 (13), un año después de comenzar el negocio de la imprenta aparece en lo sucesivo Juan Pablos en el pie de la imprenta con la leyenda: "Primer impresor de México".

El gusto literario de los criollos se formaban durante su estancia en el colegio con las lecturas, que les recomendaban, y que previamente eran seleccionadas, para no encontrarse en ellas ninguna expresión o concepto peligroso o inmoral. Las obras eran censuradas por Andrés de Freux, además de algunos profesores del colegio quienes prepararon otras ediciones. El primero que se ocupó de ello fue un italiano llamado Lanuchi, quién solicitaba una



Carátula del libro "La gloria de Jesucristo", impreso por Jacome Cromberger en Sevilla 1538 INAH.

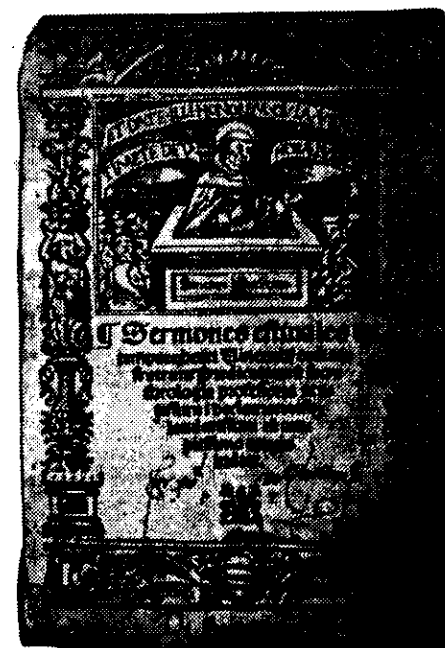
demanda de libros para la biblioteca del colegio con motivo de proveer de textos a maestros y alumnos. En 1577 mandó una solicitud al virrey don Martín Enríquez para que se comenzara la impresión de obras de distintos autores (14). La palabra escrita, como lo conjunta el libro, "amaxotli" en nahuatl fue el puente de unión entre hombres de culturas distintas; fue un instrumento de comunicación.

Los rasgos y signos eran diferentes, la forma de escritura en el nuevo orden novohispano: la de pinturas y glifos y la alfabética. En el siglo XVI los tlacuilo pintaban códices en donde decodificaban el mensaje ligándolo a su propia herencia cultural, pero aprendieron la nueva forma de escritura donde con muy pocos signos se podía decir mucho, surgiendo así una escritura mixta, por llamarla de alguna forma, en donde la traducción y novedad se complementaban.

Fue muy significativo el primer libro impreso en México, con el tema Doctrina Cristiana en Lengua Mexicana; de esta forma es que conocemos que Juan de Zumarraga y los hermanos franciscanos fueron conscientes desde siempre del peso que tenía la lengua nahuatl y su conservación como vínculo de fusión de dos formas de pensamiento distintos.

Todo lo anterior nos remite a la formas de cómo se dio vida e importancia a un objeto que por sus características de organización, acomodo, diseño, ilustraciones y transformaciones a través del tiempo, sigue teniendo una gran importancia aún en nuestros días.

Gracias a los libros es que hoy sabemos y conocemos de nuestros antepasados así como también nos dan un mensaje, que cada uno con sus propias ideas encierra de su propia cultura. El significado de estos impresos es el enlace entre el México antiguo y el moderno del cual podemos volver a conocer con el sólo hecho abrir y adentrarnos en sus páginas en el momento que nosotros los consultemos.



Detalle de la opera San Agustín

NOTAS Y CITAS CAPITULO 1

- 1) GUILLAN, SCOTT ROBERT, "*Fundamentos del Diseño*", PAG.1
- 2) LORETO, GARCÍA MURIEL, "*La comunicación una experiencia de vida*", MANUAL DE TRABAJO EN GRUPOS. ED. PLAZA Y VALDIZ. MÉXICO 1996, PÁG.170
- 3) PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO, 1998. DICCIONARIO ENCICLOPÉDICO.
- 4) DALLEY, TERENCE, "*Guía completa de ilustración y diseño*", HERNAN BLUME EDICIONES, 1980. PÁG. 10
- 5) PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO, OP CIT. PÁG. 439
- 6) TAPIA,, ALEJANDRO "*Congreso UIC Congreso de Investigación y Diseño Gráfico*". 1999, PÁG. 11
- 7) LEON, PENAGOS JORGE, "*El libro*", Ed. TRILLAS, MÉXICO 1991, PÁG. 23
- 8) MARTIN E. Y TAPIZ L., "*Diccionario Enciclopédico de las artes e Industrias gráficas*", EDICIONES DON BOSCO, BARCELONA, PÁG. 651.
- 9) DICCIONARIO USUAL LAROUSSE, 1985
- 10) LEON, PENAGOS JORGE, OP. CIT., PÁG. 20
- 11) DE LA TORRE, VILLAR ERNESTO, "*Breve historia del libro UNAM*", MÉXICO 1999, 3A. EDICIÓN. PÁG.46
- 12) IBID, PÁG. 47
- 13) MÉXICO EN EL TIEMPO MARZO/ABRIL 1999 No. 29 EDIT. MÉXICO DESCONOCIDO, S.A. DE C.V. MÉXICO, PÁG. 13
14. IBID, PÁG. 13

CAPÍTULO 2 / ILUSTRACIÓN

2.1 DEFINICIÓN DE ILUSTRACIÓN

Ilustración proviene del latín "*illustrare*" que significa "*dar luz al entendimiento*", es definida en algunos diccionarios como la imagen reproducida en estampa, dibujo, grabado o fotografía que adorna un libro y su función es la de completar su contenido.

Es básicamente una imagen, dibujo o pintura que pretende comunicar una información, a través de la interpretación gráfica de una idea, las ilustraciones las encontramos impresas en libros, revistas, diarios o cualquier otra publicación, generalmente acompañando a un texto para brindar mayor claridad a éste y al mismo tiempo para ornamentarlo (1).

'Ilustración es la expresión mas vital del arte moderno, porque concreta su función de manera rápida y con un fin consciente y objetivo, y es una forma que no es para coleccionistas ni museos, sino que se desenvuelve como una forma activa y como la potencia de reacción en la mente humana' (2). La Ilustración en un principio se originó en el arte, pero a diferencia del arte debe realizar una función muy concreta, que es la comunicar un mensaje informativo o comercial para poder ser o existir, mientras que una obra de arte puede ser interpretada de forma diferente por cada observador.

'Se denomina Ilustración a la imagen que se realiza para comunicar una información concreta, esta imagen es realizada para completar un texto' (3) 'La ilustración ha servido como complemento narrativo en manuscritos y libros desde los documentos ilustrados antiguos que se conocen: El libro egipcio de los Muertos y el Papyrus Ramessum' (4)

Retomando las definiciones que hemos mencionado, es un hecho claro que la ilustración es una imagen, dibujo, pintura, etc., que complementa o interpreta un texto así como es básico que para que una imagen entre en la categoría de Ilustración deba estar acompañada de texto tratando de explicar gráficamente algún concepto ya que de otra forma solo se trataría de una imagen con otro propósito.

Toda ilustración tiene como principio un proceso mental, el cual es transmitido al ilustrador, quien con el conocimiento de la técnica, forma, color, perspectiva y dibujo, expresa lo que piensa y siente, dándole vida a una imagen, dejando ver la sensibilidad del artista, ya que esta disciplina requiere de una constante estimulación creativa por parte del ilustrador.

2.2 ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACIÓN

Casi todas las civilizaciones han desarrollado formas o maneras de representación visual diferentes, ya sea por medio de pinturas, murales o esculturas, claro ejemplo encontrado aquí en México son los Códices, los cuales son manuscritos antiguos en los que las culturas prehispánicas pintaban datos históricos o conceptos religiosos de Mesoamérica.

En la China antigua (2000 a. C.), el arte se convirtió en una ocupación muy importante, especialmente en el periodo de El Emperador Huitsung, quien fundó una academia de arte que organizaba exposiciones y otorgaba premios. Al igual durante este periodo bajo la soberanía de la antes mencionada dinastía se inició la impresión de libros gracias a la invención de la impresión sobre bloques de madera en la cual se podían imprimir páginas enteras, después se usaron tipos móviles obtenidos vertiendo metal fundido en moldes de cobre. Esta invención se puede considerar una de las más importantes de la historia de la comunicación (5).

En el 105 d. C., los chinos inventaron el papel, el cual estaba hecho de trapos y tenía mucha semejanza con el actual papel; empleaban un cola fuerte o gelatina para atesar las fibras y acelerar la absorción de la tinta. La tinta china originalmente vino de Oriente, pero es conocida como tinta china porque Europa recibió de China el arte de fabricarla en un principio con el humo de las lámparas. Gracias obviamente a todos estos avances en aquella época se encontraron varios libros impresos entre los cuales uno de los más antiguos que se conocen es el llamado '*Diamante-Sutra*'. Este libro

está ilustrado en la técnica de bloques de madera o xilografía. Esta técnica fue conocida en Europa en el siglo XII y se desarrolló más ampliamente en el siglo XV. En 1900 se encontraron en la cueva de los mil Budas 15,000 libros los cuales no son en forma de rollo sino en forma plegada, varios de los cuales estaban ilustrados y eran desde enciclopedias, obras filosóficas, biografías, etc (5).

Como ya se había mencionado, los egipcios antes de los chinos habían inventado la tinta y papel llamado por ellos papiro, de donde proviene la palabra papel. Para la elaboración de dicho papel se cortaban en tiras el tallo de la planta del papiro y prensaban dos capas cruzadas para así obtener una hoja delgada, llamada papiro que era de color marfil en el cual se podía escribir con tinta hecha de hollín y agua con goma. Los libros de ese entonces eran en rollo y medían entre 20cm. de alto por 40 metros de largo aproximadamente.

De esta forma también los egipcios fueron de los primeros creadores de los primeros manuscritos propiamente ilustrados llamados '*Libro de los muertos*' y el '*Papyrus Rammessum*' que datan aproximadamente del año 1900 a. C., los cuales se colocaban en las tumbas y que contenían una de las primeras ilustraciones que se conocen. Estas eran miniaturas, es decir pinturas pequeñas hechas con acuarela, polvos de oro, plata, y goma arábiga sobre un pergamino. China ya había editado varias enciclopedias y libros en los cuales todos sus conocimientos se los transmitieron a los árabes y estos a su vez se distinguieron por su producción de mapas calendarios libros y monedas.

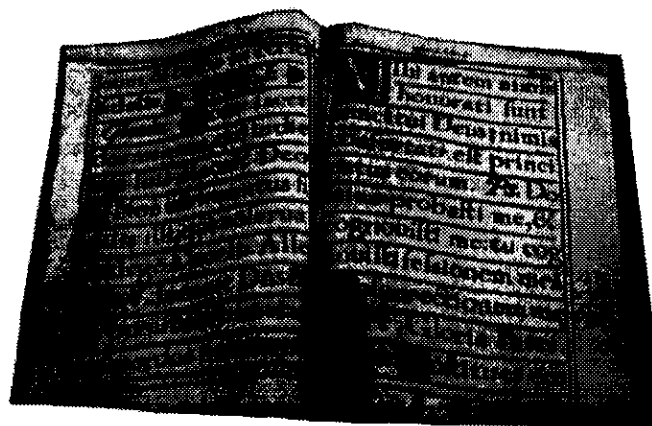


El Dios H está enojado

Varias de las antiguas civilizaciones como la Fenicia, Mesopotámica y Persa utilizaron el papiro o rollo como un tipo de libro o medio de comunicación de aquella época para dar a conocer textos religiosos, resoluciones judiciales y decretos, los cuales eran escritos por escritura jeroglífica o cuneiforme en la cual las palabras se expresan mediante imágenes (6).

Por su parte los Romanos empezaron a usar el rollo de papel como códice (forma de libro) en el cual se escribía una farmacopea romana con reproducciones en color de 600 plantas medicinales, también se escribía en 31 volúmenes la historia de Roma y aparecieron cuatro libros sobre veterinaria. Los romanos fueron una de las civilizaciones que utilizaron la ilustración técnica ya que se dibujaron el primer mapa de carreteras del Imperio Romano por Castorio (7).

En la Europa de la Edad Media, el Arte medieval de la iluminación de manuscritos es el antecedente más directo que se conoce en la ilustración de libros impresos, que generalmente contenían temas religiosos y eran realizados en monasterios (8). La iluminación es la decoración de manuscritos o libros con colores brillantes o llamativos y muy adornados como por ejemplo la decoración de capitulares, actualmente son considerados una muestra auténtica de la pintura en miniatura. Fue en el siglo XI cuando nació el arquetipo del libro ilustrado. Muchos libros de carácter religioso fueron ilustrados en el periodo del Arte Bizantino con distintos estilos, varios de tamaño miniatura de diferentes anchos. En el s. IX Carlomagno ordenó el copiado de obras antiguas (9).



Nuevo índice de los libros prohibidos y expurgados 1707

2.3 BREVE HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

LA EDAD MEDIA

LA INVENCION DE LA IMPRENTA

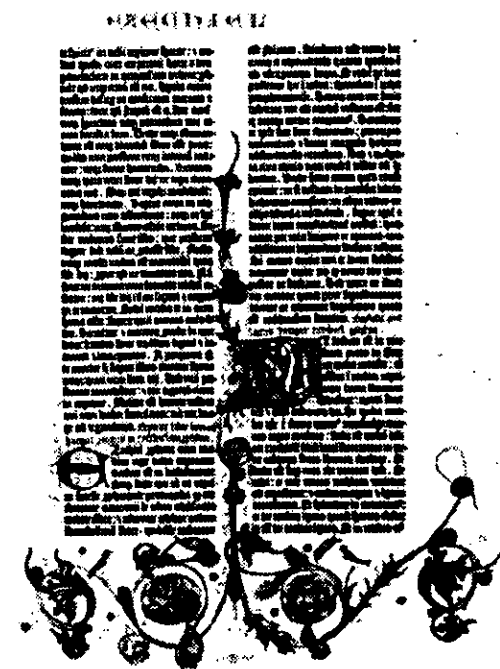
La edad moderna tuvo su origen a finales del siglo XV, como se mencionó antes la invención de la imprenta influyó de manera capital en la evolución de la comunicación y es bien conocido que la ilustración ha ido de la mano con los medios de reproducción debido a que gracias a ello, su reproducción es posible y por lo tanto el fin a la era de la iluminación, en la cual la reproducción de libros era manual, es decir personas llamadas copistas como lo dice su nombre copiaban varias veces un libro, pero el tiraje no era tan largo por lo que cada libro era una rareza que solo reyes o gente de dinero podía pagar, con el nacimiento de la imprenta se posible los grandes tirajes de libros ilustrados, que los ponían han alcance de la mayoría de la gente quienes pudieron gozar de la educación. Varios países como Alemania, Francia e Italia empezaron a utilizar la nueva técnica. En 1403 en Corea se empezaron a moldear los primeros tipos de metal y en 1455 se utilizó por primera vez en Europa el grabado sobre la plancha de cobre (10).

En el periodo del Renacimiento el Dibujo Analítico y Descriptivo tuvo un gran desarrollo ya que se perfeccionó el conocimiento de la perspectiva que desde la antigüedad ha incursionado en las áreas de la ciencia, medicina, arquitectura, botánica, geografía, anatomía, geología entre muchas, como un auxiliar para la representación de conceptos, ideas, proyectos y hasta investigaciones reforzando el conocimiento y

aprendizaje de estas materias. Debido a todo lo anterior y desde el desarrollo comercial de Europa, el cual empezó en el siglo XVIII, se dio la necesidad de ilustraciones técnicas aún mas complejas y con gran detalle. Artistas como Leonardo DaVinci quien fundó una teoría de color acerca de los colores calidos con los fríos entre muchas cosas, y Filippo Brunelleschi contribuyeron a revolucionar el arte y a transformar el trabajo del ilustrador técnico (11).

En 1460 Fust y Schoffer publican la gran enciclopedia de la Edad Media y los mismos editores imprimen la Constitución y el código legal y un año después en 1461 Albrect Pfister publica una de las primeras obras impresas ilustradas. Muchos países, organizaciones y grupos hicieron uso del nuevo invento y la Iglesia no fue la excepción ya que imprimió un mensaje en 1482 en Parms, donde se decía si los fieles hacían una aportación a la Iglesia sus pecados serian perdonados, se puede decir que fue uno mas de los ejemplos donde un texto era apoyada por una imagen (12).

Pero en 1436, un acontecimiento muy importante sucedió cuando Johan Gensfleisch Gutenberg (1400-1468), invento la tipografía o Impreso de caracteres móviles de metal, aumentando considerablemente las posibilidades de la ilustración de textos, aunque que como ya se explico los orígenes de la imprenta fueron inventadas por los chinos este hecho marco el principio de la ilustración moderna. En 1455 Gutenberg imprimió una Biblia de 42 líneas, su primer gran producción y fue impresa con el procedimiento de tipos móviles de una letra, que hasta la fecha es vigente (13).



Biblia de líneas de Johannes Gutenberg.
Maguncia, 1452 - 1455 / 56

De ese momento en adelante una nueva conciencia sobre el diseño editorial nació, ya que empezó a nacer una relación entre espacio y tipografía (14). Esta época fue una de mas productivas en el área de la publicidad y todo lo que conlleva, ya que se aparecen los anuncios en los periódicos que se publicaban desde 1609 de forma regular en Alemania, Inglaterra, Suecia y Francia. En 1622 en Holanda aparece el primer periódico con grabados, el cual lucía como las actuales revistas ilustradas. El uso de grabados para ilustrar hechos y acontecimientos en los periódicos fue el prototipo del actual periodismo fotográfico. El folleto se volvió el nuevo medio de comunicación que primero fue utilizado por la Iglesia (15).

Fue también en este periodo cuando se publico la Biblia de Lutero y fue ilustrada por Alberto Durero y su discípulo Hans Sebald Beham quien fue autor de caricaturas religiosas y políticas. Debido a todos estos adelantos tecnológicos varios artistas se dedicaron al diseño de tipos; Claude Garamond fue uno de los innovadores en este terreno ya que antes de eso solo existían la tipografía llamada antigua. En 1722 William Caslon diseño su Caslon-antigua y en 1754 John Baskerville creo su conocido Baskerville, todas estas tipografías aun continuan en uso (16).

Un avance muy importante se dio en el área del diseño editorial, varias combinaciones aparecieron debido a las diferentes tipografías que se estaban diseñando (16). Dos siglos después de la muerte del inventor de la imprenta, Gutenberg, los bloques grabados en madera fueron poco a poco remplazados por placas de cobre y

aguafuerte, durante esa época varios adelantos sucedieron en el área de la ilustración, en Holanda Rembrandt empezó a sobresalir (17)

Un acontecimiento que afecto el concepto de la ilustración ocurrió durante el siglo XVII; en 1717 después de varios intentos se descubrió la fotosensibilidad en el nitrato de plata, y en 1826 Joseph Nicéphore Niepce obtuvo una imagen fotográfica sobre una placa metálica cubierta de un asfalto sensible a la luz en la cual el tiempo de exposición fue de ocho horas, y poco después todos los defectos técnicos fueron superados. En 1839 August von Steinheil construyó una Cámara miniatura de formato 8x11mm y fue hasta 1861 que un físico llamado Clero Maxwell realizó la primera fotografía en color.

El desarrollo de la fotografía afecto el concepto de ilustración que hasta entonces se tenía ya que la fotografía ofrecía el realismo total. Esto provocó el declive de las ilustraciones, ya que la fotografía era una experiencia mas real que la ilustración la cual pretende imitar a la fotografía. Aunque los primeros libros impresos con fotografías aparecieron en 1880, al final ambos procesos se fusionaron, pues varios ilustradores en sus obras complementaron una con la otra para hacer nacer un estilo diferente e innovador, en otras ocasiones se utilizó como una herramienta (18). De tal acontecimiento surgieron ilustradores como Degas, Courbet, Ingres, Cezzane, Henry Rousseau, Rodin y Delacroix quienes en base a la fotografía como instrumento de bocetaje trataron de alcanzar el realismo (19), sin embargo otros artistas redefinieron el

De Rhinoceros. A. Lib. I. 953



História de los cuadrúpedos. titulada história animalium de Conrad Gessner, con ilustraciones de Alberto Durero, Nuremberg, Zurich, 1551.

papel de la ilustración partiendo de la significación de la fotografía; trataban de alcanzar la subjetividad absoluta mediante la producción de imágenes por medio de la técnica de la fotografía. La fotografía realzó las posibilidades del realismo y desplazó las técnicas tradicionales de reproducción por su flexibilidad en reproducción de imágenes de cualquier naturaleza (20).

Mientras tanto en el área de la tipografía se iban dando grandes avances pues en 1783 se diseñó la tipografía Modern Face, años después se diseñó la tipografía Bodoni, de las cuales ambas están actualmente en uso. Durante este siglo la publicidad para cabarets o cosméticos despertó gran interés y en especial con una gran influencia por motivos orientales; fue en este momento cuando la imagen y texto formaron una unidad, pues una complementaba a la otra a través del cartel. Esta relación fue especial y principalmente enfatizada en el trabajo de Toulouse-Lautrec (21).

El cartel es un medio de comunicación público en el cual el texto y la imagen transmiten información y ya era conocido desde la antigüedad. Claros ejemplos de esto se han encontrado en la historia; uno de los primeros registros que se conocen es el Código de Hammurabi, en éste se mostraba una imagen del rey del mismo nombre en el cual hacía un anuncio en egipcio que describía físicamente a dos esclavos que habían huido y se ofrecía una recompensa. Un segundo ejemplo puede ser mencionado es el utilizado en la época de Herodes, en Jerusalén; existía un letrero en griego que prohibía la entrada a extranjeros al templo bajo pena de muerte (22).

El lenguaje del cartel es y ha sido uno de los medios de comunicación más efectivo desde la antigüedad, el cual obviamente ha sido favorecido con la imprenta pero antes de eso la invención de la litografía durante los años 1796 a 1798 por Alois Senefelder ayudó mucho a su producción. La litografía hizo posibles tirajes más largos con formatos variados y a menor precio pero hasta entonces en blanco y negro, por lo cual en consecuencia, desde el punto de vista artístico, los carteles eran irrelevantes. Dibujantes anónimos dibujaban originales en blanco y negro de estilo naturalista y con frecuencia melodramático y fue así que en el siglo XVII aparecieron más carteles ilustrados; cada vez más artistas se interesaron en el nuevo arte entre ellos el pintor e ilustrador parisense, Herman Paul. Uno de los libros más importantes que se ilustraron usando la técnica de la litografía fue el de Fausto por Eugene Delacroix, pintor francés (23).

El procedimiento litográfico fue evolucionando, ya que posteriormente se omitió el desgaste de las áreas adyacentes de la imagen utilizando exclusivamente agua y tinta (24).

En 1827 el invento de la cromolitografía o litografía en color volvió al cartel más famoso de lo que era; artistas como Jules Chéret diseñaron más de mil carteles mientras que las obras de Toulouse-Lautrec adquirieron un carácter normativo y ningún otro artista del cartel estuvo tan acertado en cuanto a la unidad de texto e imagen. Varios pintores e ilustradores como Manuel Robbe tomaron como modelo a la pintura japonesa (25). Grandes artistas del grabado japonés tales como Hokusai e Hiroshige, ejecutaron la transición de la tradición figurativa, que era básica en el grabado de su país al paisaje y la naturaleza, ellos afirmaban la



Cartel para May Milton por Toulouse-Lautrec, París 1895.



Cartel de La librairie Romantique, por Eugène Grasse. París, 1885

importancia de la línea y el contraste de la saturación en una misma área de color (26).

A principio del siglo XX, en Inglaterra se empezaron a producir carteles con un alto grado de estilización y grandes áreas de color, pero un ilustrador Aubrey Vincent, representante del art nouveau, creó ilustraciones para carteles que se caracterizaban por una división estricta de la superficie y la elocuencia de los contornos, y un empleo del dibujo y el color reducido al mínimo, estos trabajos influenciaron a varios artistas en varios países; en EU Will Bradley creó imágenes con influencias del art nouveau y con características como la fantasma y refinamiento de las mismas, mientras tanto en Alemania se creaban sus primeros carteles y sus combinaciones de texto e imagen eran en casi todos los casos modélicas. Así mismo en Suiza se empezaron a crear excelentes y sugestivos carteles por artistas como Augusto Giacometti, Carl Moos, etc., todos con formación artística en Alemania (27).

Una evolución en materia tecnológica se empezó a dar en el siglo XIX pues a pesar de todas las opciones que la litografía ofrecía en materia de reproducción el grabado en madera seguía siendo utilizado en la edición de revistas ilustradas, donde su popularidad en 1830 se dio pues Charles Dickens y Emile Zola dieron a conocer sus novelas ilustradas (28).

En Francia Honore Daumier popularizó la impresión de estampas, para producir sus imágenes satíricas contra el gobierno de Carlos X; todas estas estampas impresas en litografía fueron muy populares. En España Francisco de Goya creó un estilo muy particular mediante la mezcla de tinta y aguafuerte, de carácter

tormentoso, su obra trataba de captar los horrores de la guerra y el subconsciente manifestando una amarga crítica al gobierno de entonces (29).

En la segunda mitad del siglo XIX se inventó el offset, que sustituyó la piedra litográfica, lo cual permitió la reproducción masiva a todo color a un menor costo (30). Obviamente, con estos adelantos técnicos, la publicidad no sólo se extendió mediante carteles, sino también a través de periódicos y revistas, pero los carteles gracias a su unidad visual entre texto e imagen generaron un impacto visual que sobresalía de los otros medios (31).

En 1880 Vogel y Kurtz, de origen alemán, hicieron por primera vez una impresión a tres colores con trama de puntos y un año después se inventó un procedimiento que permite la creación de planchas de estampación a alta presión a partir de originales con medias tintas llamada 'Autotopia'. Al mismo tiempo varios acontecimientos importantes sucedieron: se aceptó la cruz roja como símbolo universal, la cual la mayoría de los países aceptó; en 1886 Nadar se convirtió en el primer fotógrafo de prensa.

LA PRIMERA MITAD DEL SIGLO XX

Durante la primera mitad de esta época, debido a la Revolución Industrial, el mundo experimentó grandes cambios como políticos, económicos, sociales, técnicos y culturales, ya que el trabajo manual era sustituido por las máquinas o automatización. Los avances se podían observar en el campo científico y tecnológico como por ejemplo la amenaza de la bomba atómica. Nuevos movimientos se vivieron en el campo artístico, ya que nuevas visiones y perspectivas del mundo nacieron y se reflejaron a través de las formas, imágenes y colores.



Cartel para el teatro de sombras chinas del cabaré Chat noir, por Théophile Alexandre Steinlen. París, 1896



Cartel para libros, por Aubrey Beardsley. Londres, 1895.

Se empezaron a abarcar nuevos campos del diseño: se diseñaron cajas, catálogos, anuncios, carteles, salas de exposiciones y aparatos eléctricos. La fotografía se volvió uno de los lenguajes visuales más importantes.

Como ya se mencionó previamente, varios movimientos artísticos nacieron en Munich, París, Milán, San Petersburgo y Moscú a partir de la Revolución Industrial, que terminó en 1910, y se convirtieron en centros intelectuales. Igualmente en ese año Kandinsky pintó una célebre acuarela que abrió el camino del arte abstracto y en París Picasso y Braque impulsaron el movimiento cubista; en Holanda nació el movimiento constructivista llamado De Stijl con el cual identificamos principalmente a Mondrian y el objetivo de todos estos movimientos era no olvidar los sistemas tradicionales pero sí aceptar las nuevas ideas y se puede observar en diseño gráfico en general así como en la tipografía (32).

El área del diseño ilustrativo obviamente fue influenciado por los anteriores movimientos artísticos, ejemplo de esto es el artista francés A.M. Cassandre quien influido por el cubismo fue un gran expositor del cartel en 1925. Sus trabajos estaban llenos de sencillez, con dibujos y colores moderados y sus formas eran finamente estilizadas, él acentuaba en sus diseños lo plano y lo bidimensional, sus diseños eran entendidos por todo el mundo y desde el punto artístico estaban llenos de color y formas. En Inglaterra se estaban haciendo trabajos como estos. Hans Erni uno de los más dotados ilustradores suizos diseñó libros, carteles y murales, característica de sus ilustraciones eran las situaciones espacio temporales

combinadas con construcciones geométricas (33). Entre 1935 y 1949 varios artistas emigraron a América trayendo con ellos todos sus conocimientos. Moholy-Nagy llegó a EEUU en 1937 fundando en Chicago una escuela de diseño en la cual enseñó hasta su muerte. Sin embargo al mismo tiempo americanos como Paul Rand, nacido en Nueva York, influyó de manera importante en el diseño americano ya que sus creaciones estaban llenas de responsabilidad y sentimiento ético. Willi Burtin, emigrado de Alemania, se dedicó a la visualización de los datos científicos, por ejemplo un modelo estructural de una célula, pero Saul Bass fue uno de los perfiles en el procedimiento que consistía en ilustrar en parte con medios fotográficos, lo cual es importante aun en nuestras fechas.

En América nació el marketing, es decir el estudio del mercado, los consumidores, los efectos de las formas y color de los productos (34). Con estos estudios el diseño se iba adecuando a las condiciones diarias de los consumidores. Irónicamente tiempo más tarde Europa adoptó la ciencia publicitaria americana así como sus métodos.

En el siglo XX la ilustración infantil adquirió gran importancia, ya que la ilustración para adultos estaba acaparada por la fotografía. En 1949 se internacionalizaron las señales de tráfico para automóviles (35).

Con el auge del Movimiento Pop, el cual es referente a la cultura y la comunicación en masa, al consumo (36), Andy Warhol, el principal artista de este movimiento, alcanzó la sublimación de la simplicidad tipográfica del cartel, mientras Roy Lichtenstein y Robert Indiana manifestaban su anarquía haciendo su arte de anuncios (37).



Andy Warhol "Marilyn" 1967

Durante la II Guerra Mundial, varios países europeos tuvieron que detener su trabajo gráfico y aprender todo lo referente a intereses militares. A excepción de países como Suiza, debido a su situación, los artistas de este país pudieron continuar con su búsqueda. El diseño suizo hacía uso frecuente de fotografías y tipografías como la sans serif. A partir de 1950 jóvenes diseñadores y artistas de varios países como Alemania, Italia, Francia, Inglaterra, Holanda, Canadá, EU y Japón empezaron a trabajar en la línea de la información objetiva (38).

Y como siempre se ha visto, gracias a los avances tecnológicos, en 1959 un dibujo bidimensional se pudo visualizar en tres dimensiones, gracias esta vez a la revolución electrónica. Como la fotografía revolucionó en su tiempo, la computadora cambió drásticamente los procedimientos que hasta entonces se tenían. Por primera vez se podía combinar música, video y diapositivas. Con el tiempo nació el cine y televisión que son medios audiovisuales que ampliaron la experiencia humana. Esto amplió el de diseño para el ilustrador ya que pudo desarrollar dibujos animados.

Grandes eventos ocurrieron en este periodo, en 1929 se creó la primera película de dibujos animados por Walt Disney; en diseño editorial nuevos formatos nacieron, libros de enseñanza ilustrados con fotografías y colores se empezaron a diseñar. En 1936, LIFE crea un nuevo tipo de revista ilustrado (39).

Las tareas del diseñador van aumentando continuamente, el incesante progreso de los adelantos tecnológicos van cambiando día con día, y las herramientas cada vez son más eficaces. La computadora cambió por completo el panorama, transformó un dibujo bidimensional en tridimensional y con ello resolvió uno de los problemas más difíciles que era el saber si los diferentes lados de un objeto tridimensional son funcional y estéticamente más satisfactorios que un bidimensional. Sin embargo, considerando al artista, creo que éste no ha cambiado mucho a través del tiempo, ya que debe tener las mismas habilidades que sus antecesores, artistas, romanos y griegos; observar y representar, debe tomar todo lo anterior como lo que es. Quizás la única variante es que los problemas que se plantean ahora son más exigentes y de mayor alcance por eso es que el diseñador debe conocer o tener idea de todos sus campos de trabajo como son ilustración, fotografía, empaque, etc. y reflexionar y evolucionar al mismo tiempo que los avances sociales y tecnológicos.

'El artista nace pero también se hace; el arte no es un producto exclusivo del genio o del talento, sino de una asociación de cualidades' (40).

2.4 GENEROS DE LA ILUSTRACION

Los géneros en ilustración que existen son tan variados debido a las diferentes necesidades de gráficos que se requieren hoy en día, y es muy difícil encontrar un ilustrador que sea eficiente en todas las ramas, por lo que cada ilustrador tiene su lenguaje visual, estilo y técnica que lo caracterizan y que permiten decidir el tipo de ilustración en la que su trabajo es más adecuado para satisfacer las necesidades del cliente, pues por ejemplo solo en el área editorial se ilustran libros, revistas, folletos, catálogos, etc. y cada uno con diferentes finalidades. Algunos ilustradores la clasifican por medio de sus funciones, los tipos de ilustración son:

- Técnica de la cual se deriva la Mecánica
- Científica de la cual se deriva la Médica y Natural
- Información
- Modas
- Editorial de la cual se deriva la Infantil
- Publicitaria
- Fantástica

Estilo se denomina a la forma de aplicar la técnica, el cual tiene características de una época, de un lugar o generalmente de una persona. El ilustrador clasificará a la ilustración dentro de dos estilos, los más importantes, el Realista o Técnico y el Fantástico o Imaginario y actualmente el nacimiento de un tercer estilo que es la fusión de los dos anteriores el Realista - Fantástico.

Técnica: el Renacimiento fue una época en la que muchos científicos se dedicaron a la investigación obviamente científica y anatómica, varios artistas como Leonado Da Vinci, quien apoyo estos estudios con apuntes y anotaciones, sus dibujos llenos de volúmenes enteros con diseños de armas, herramientas y estudios anatómicos.

En este tipo de ilustración se crean gráficos que generalmente esclarecen texto porque explican gráficamente, ya que debido al tipo de dibujo permite mostrar información en forma tridimensional y cortes bidimensionales. Son ilustraciones para la industria, ya que son ilustraciones muy precisas y tienen dos características fundamentales (41):

- Apunte directo, que es donde el artista debe hacer un boceto claro, con medidas suficientes y adelantadas.
- Estudio de análisis, el cual se apoya en fotografías para tener una referencia y lograr una imagen mas perfecta.



Ilustración con todo detalle de Ford Granada

Mecánica

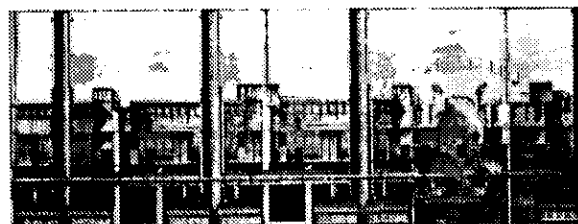
Después de la Edad Media y durante la Revolución Industrial debido al diseño y construcción de grandes y complicadas máquinas, la demanda de ilustraciones aumento, y éste aumento se incremento aun más cuando después de la Segunda Guerra Mundial, la ciencia y la tecnología se desarrollaron enormemente gracias a las necesidades bélicas del momento. Hoy en día, debido al incesante desarrollo de la tecnología, la era espacial y la electrónica en la computación, los dibujos mecánicos son imprescindibles para representar la complejidad de la avanzada tecnología dando como resultado un desarrollo en la ilustración tradicional, la cual ha sido rebasada por la computación.



Ilustración de un motor de avión hecho en aerógrafo

Arquitectónica

La ilustración arquitectónica actualmente requiere conocimientos especiales: los dibujos parten de croquis, los dibujantes o ilustradores trabajan generalmente bajo las ordenes de arquitectos. Generalmente estos dibujos son en blanco y negro, resaltando el diseño como figura principal dejando los otros elementos secundarios. Actualmente todas estas ilustraciones se hacen en computadora imitando los acabados como cristal que es brillante. Estos dibujos en el medio publicitario se usan en folletos de promotores inmobiliarios pero también se utilizan para el diseño y reconstrucción de edificios o reconstrucción de ciudades arqueológicas así como para información de libros y folletos.



Acuarela de la construcción del buque de vapor Great Eastern

Científica

La ilustración es utilizada para apoyar al área de la ciencia, aplicandose en sus diferentes disciplinas como la medicina e historia natural, registrando a través del dibujo los descubrimientos y desarrollo de los estudios. La ilustración es la única manera de representar gráfica y explícitamente ideas o diagramas, aún con la invención de la fotografía.



Ilustración de el sistema nerviso

Médica

Este tipo de ilustración nació de la necesidad por el conocimiento del cuerpo humano durante la Edad Media, pero es hasta el siglo XV cuando Leonardo DaVinci, en busca de conocimientos, realizó disecciones clandestinas y así inicio sus estudios anatómicos. Aunque actualmente la tecnología nos permite ver cualquier cavidad u órgano a través de aparatos o resonancia magnética, extrañamente la ilustración es muy útil para representar el funcionamiento detallado de órganos de manera que sean comprensibles. Para hacer estas ilustraciones el artista se basa en radiografías y fotografías para que sean lo más parecido posible. Este tipo de ilustración apoya programas educativos, informativos, publicitarios y de prevención.

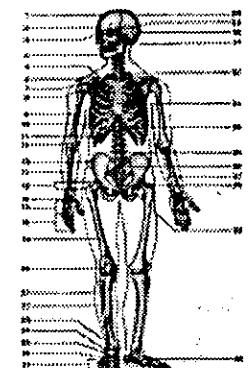


Ilustración del cuerpo humano

Historia Natural

La naturaleza es muy importante para la humanidad y cualquier cambio o alteración de la misma afecta importantemente al hombre, por ejemplo uno de los primeros registros naturales son las pinturas rupestres donde se puede ver la fauna de aquel tiempo. Es a finales de la Edad Media, cuando los europeos se interesaron por la flora y fauna durante sus viajes de comercio. Sin embargo durante los viajes realizados en el siglo XVIII por África y después por América produjeron dibujos e ilustraciones de especies tropicales en las nuevas tierras y ante tales imágenes los Europeos se sorprendieron. Actualmente todas las ilustraciones de este tipo son utilizadas para dar a conocer ecosistemas y especies en libros, revistas y enciclopedias para apoyar la educación. La ilustración puede dar a conocer cosas que ya no existen y de las cuales no se tienen registros y las cuales por medio de la fotografía sería imposible de representar.



Liebre de Duro

Información

Este tipo de ilustración se hace con la finalidad de dar a conocer información proveniente del gobierno, diversas organizaciones internacionales, compañías privadas, para dar a conocer datos tecnológicos o estadísticas, ya que debido al diluvio de información en la que vivimos, sin un apoyo gráfico sería difícil darla a conocer. Para hacer este tipo de ilustración no sólo basta poder dibujar y poder usar los materiales y técnicas, sino que también se necesita bastante creatividad para poder crear imágenes atractivas para el público ya sean técnicas, naturales o médicas.



Ilustración informativa del periódico Reforma de la sección de cultura

De Modas

Antes de la fotografía la ilustración era básica para la promoción de los diseñadores que deseaban dar a conocer sus creaciones era a través de revistas. En 1920 Vogue y Harpers Bazaar utilizaban a los más famosos ilustradores de la época. Actualmente la conjunción de dibujo y fotografías se utilizan en las páginas de diversas publicaciones recreando el desarrollo de un diseño desde el principio. Este tipo de ilustración es conocido por la libertad de trazos y la estilización de la figura humana, especialmente la femenina. Estas imágenes no pretenden representar la realidad sino la soltura y la apariencia estilizada con la ropa diseñada.



Dibujo de Peter Niczewski hecho con pluma y tinta

Editorial

Es en el siglo XV, después de la invención de la imprenta, cuando se empieza a producir libros ilustrados. Sin embargo se tuvo que esperar hasta el siglo XIX para que se formara un público de demanda masiva debido a que aparecieron publicaciones periódicas como las revistas ilustradas las cuales disfrutaron de bastante éxito en Europa y América del Norte. En nuestros días la ilustración comparte páginas con fotografías ya sean en libros o revistas. Este tipo de ilustración se utiliza para acompañar artículos temáticos, para comentar noticias o para evocar el contenido de un libro. A diferencia de la ilustración publicitaria este tipo de ilustración pretende reforzar el texto. La ilustración editorial es muy diversa, puede usarse en revistas, periódicos, en estos últimos encontramos la caricatura satírica, para los libros se producen portadas y sobreportadas, ya sea para libros infantiles o novelas, igualmente también se producen los posters y carteles. Unos de los mercados que ha ganado mucha popularidad últimamente son los cómics que tienen a su vez una amplia gama de géneros para todo publico, con historietas para niños las cuales contienen personajes sencillos o historia con tramas un poco más complicadas para público adulto con imágenes fantásticas, siendo en cualquiera de los dos la ilustración la base y personaje principal.

Publicitaria

El gran crecimiento del área publicitaria hace necesario la participación del diseñador gráfico y por consiguiente del ilustrador. Este tipo de ilustración pretende a través de la imagen vender o promocionar un producto y por lo tanto presenta retos muy específicos como encontrarse con el ojo del consumidor y envolver su atención. La imagen desarrollada por la ilustración pretende más que atraer la atención del público anunciando su existencia y enfatizando sus cualidades deseables. La imagen ilustrativa que se utiliza en la publicidad es cuidadosamente seleccionada de acuerdo a el producto para que el resultado sea el esperado por parte del cliente. El estilo de la ilustración depende del ilustrador que puede ser muy característico.



Ilustración para una campaña publicitaria en EU

Fantástica

La necesidad de imágenes impactantes, dinámicas, enigmáticas o exageradas que no existen en el mundo real son recursos muy solicitados para atraer la atención del espectador y son utilizadas en diferentes áreas como cine o televisión, portadas de video , discos, cómics, novelas de ciencia ficción, videojuegos, etc. Este género de ilustración se basa en la imaginación, que pretende describir mundos con flora y fauna que no existe en nuestra realidad, ciudades increíbles habitados por seres novelescos, fantásticos, irreales o surgidos de la mitología hasta seres o imágenes futuristas, con el único fin de sorprendernos y atraernos. Todas estas imágenes provienen del consciente y subconsciente es decir de lo observado e imaginado, por eso es que cualquier personaje o situación es posible y verdad.



Infantil

Se relaciona con la editorial ya que la encontramos desde los primeros libros de enseñanza escolar. Los libros para los primeros grados de enseñanza escolar educan por medio de las imágenes en vez del texto en sí. Exigen por lo tanto múltiples ilustraciones que aunque no son muy renumeradas, compensan por su número el esfuerzo del ilustrador (42). El efecto visual es siempre más decisivo en el niño que la palabra impresa (43). En esta rama se debe de cuidar todos los detalles porque los niños son críticos y rechazan todo aquello que es falso a sus conceptos, recordando que los temas infantiles son variados y desenvuelven ideas diferentes. El color es una de las atracciones principales de la ilustración infantil pues no existe nada tan esencial, ni más sugerente para el niño. Esto es debido a su propia calidad y aunque sean simples manchas, les requiere, divierte y excita, sirviendo para despertar y mantener su interés a lo largo de la lectura de un libro (44). La ilustración infantil funciona para despertar la curiosidad del niño sobre los personajes famosos, descubrimientos, las ciencias, las artes, etc. Gracias a la ilustración, el niño puede tener un afán más constructivo. Dentro de las ilustraciones de los libros se puede orientar la inteligencia y se puede ser altamente educativo.



“ Los moños de la hormiga, para empezar a leer ”
ilustración de Ruth Rodríguez SEP/CONAFE

2.5 TÉCNICAS, MATERIALES Y HERRAMIENTAS

Para empezar a hablar de técnicas, materiales y herramientas, podemos empezar explicando el significado de cada uno de los anteriores conceptos.

- **Técnica** se refiere a la habilidad para usar el conjunto de procedimientos de un arte.
- **Herramienta** se refiere a artículos que se utilizan para la creación de la ilustración.
- **Material** se refiere a los artículos con que se aplica la herramienta.

Es decir que la ilustración se realiza por medio de una técnica o llamado por los ilustradores técnica de representación, que como se dijo antes es la destreza y habilidad del ilustrador en el uso una herramienta como óleo, acuarela, etc. el cual es aplicado mediante un material como pinceles, espátulas, aerógrafo, etc. sobre soportes como tablas de madera, lienzos, cartones, etc. Escoger la técnica ideal para cada trabajo generalmente esta determinado por las necesidades, cualidades de la ilustración, el método de reproducción, el papel utilizado para el tiraje y otros aspectos; por ejemplo, explican algunos ilustradores que a veces por el tiempo deben escoger técnicas las cuales el secado sea rápido, cual es el caso de la acuarela, descartando algunas otras técnicas que tal ves son más manipulables, pero tardan en secar más tiempo o fijan incorrectamente. Cada técnica ofrece un acabado distinto, todos estos factores otorgan al

ilustrador muchas alternativas que se pueden usar en su trabajo. Estos efectos o formas de usar las técnicas y materiales van marcando el estilo del ilustrador.

Como hemos mencionado previamente, los avances tecnológicos han influenciado de manera fundamental la ilustración, especialmente en el área técnica o de producción. Las herramientas manuales poco a poco están siendo remplazadas por las herramientas electrónicas; manipulaciones fotográficas van rompiendo día con día la frontera entre ilustración y fotografía, imágenes tridimensionales con movimiento e interacción son cada vez más comunes en nuestro diario día, por lo tanto es necesario conocer cuales son estas herramientas tanto las tradicionales como las digitales.

2.5.1 ILUSTRACIÓN TRADICIONAL

Debido al extenso surtido de materiales de dibujo que existen en el mercado cada diseñador tiene su preferencia y cuando encuentra un instrumento que funciona bien y se adapta a su estilo definitivamente lo adopta y difícilmente se arriesga a usar otra marca. Las técnicas que existen son las mismas técnicas tradicionales del pintor y el dibujante, a continuación explicaremos las técnicas mas importantes con sus herramientas y materiales:

CARBÓN

Técnica:

Generalmente carbón es empleado para definir los contornos preliminares que se pueden borrar fácilmente o pintar encima. Muchos artistas lo usan para bocetar, especialmente en grandes formatos. Es excelente para reflejar la granulación de la superficie, es frágil y se puede corregir fácilmente. Sin embargo tiene el inconveniente de ser sucio y los trazos pueden borrarse accidentalmente y acabado el trabajo es esencial fijarlo, con un liquido que contenga aglutinante.

Material:

El carbón se obtiene carbonizando madera en cámaras a prueba de aire, obviamente en el pasado los artistas lo hacían ellos mismos, y existen en varios tipos.

-Carboncillo es la forma más corriente del carbón. Suele venderse en cajas con una longitud generalmente de 75 a 150mm. Aunque se pueden afilar con una cuchilla, los más finos hay que afilarlos con papel de lija.

-Carbón comprimido son barras de unos 75-100mm. Se hacen de un carbón pulverizado que se comprime en barras con un agente aglutinante.

-Lápices de Carbón son barras de carbón comprimida cubiertas de madera o papel que forman finalmente un lápiz, por esto son menos sucios y más fáciles de manejar. Sin embargo sólo se puede usar la punta. Los lápices de carbón varían en grado que va desde el extra-blando, pasando por el blando, mediano hasta el duro.



Dibujo a Carbón

TIZAS, PASTEL, RAYONES

Técnica:

Los pasteles dan un mejor resultado cuando no se trabaja en exceso, aunque también se pueden mezclar frotándolos. La mejor forma de aplicar zonas de color con ellos es por trazos: unas junto a otras, y de esta manera se va elaborando el efecto gradualmente. La mayoría que trabaja con pasteles hacen previos bocetos con carbón, dependiendo del ángulo que se le dé, se obtienen diferentes resultados. Es fundamental aplicar la presión exacta, pues si se aprieta mucho puede dañar la superficie. El sombreado cruzado y el trabajo abierto son los métodos más prácticos para producir sombras y efectos tonales así como todas las correcciones deben hacerse con mucho cuidado y finalmente cuando se acaba el trabajo se debe fijar lo cual puede provocar la pérdida del brillo. Los rayones y tizas se aplican en general muy parecidamente al pastel, pero en general los dibujos realizados con rayones no necesitan fijarse.

Materiales:

Entre estos tres materiales siempre hay un poco de confusión aunque generalmente es posible encontrarlos en las siguientes presentaciones: tizas naturales, tizas fabricadas y pasteles y rayones.

-Tizas naturales. Estas las encontramos en tres colores. Entre las más comunes la roja (variedad de óxido de hierro), la negra (pizarra carbonífera) y finalmente la blanca (yeso). Como su nombre lo indica son hechas naturalmente por procesos de la naturaleza. Actualmente en el mercado se vende un producto que se parece bastante a las antiguas tizas naturales llamado crayón sanguinia Conté de color rojo-anaranjado.

-Tizas fabricadas y pasteles son materiales hechos con pigmento seco en polvo mezclado con un medio aglutinante para formar una pasta de ahí la palabra pastel. Las tizas son más duras que los pasteles, pero los pasteles permiten un tratamiento mucho más amplio en un mayor tamaño de una obra. Este material también tiene que ser fijado con un líquido que contenga aglutinante.

-Barras de pastel se clasifican en blandas, medias o duras, según la cantidad de medio aglutinante incorporada a la pasta, si es más dura disminuye el brillo. Generalmente son vendidos en gamas que pueden cubrir todas las necesidades del artista. Pasteles y rayones al óleo cuando se aplican no se alteran con la luz, no necesitan fijarse, resisten los roces se venden en conjuntos de 12, 24, 36 y 48. La diferencia entre ambos es que los rayones tienen una consistencia mas firme que los pasteles. Compás como Rembrandt, Holbein, Derwet y Faber Castell los fabrican

Herramientas:

-Superficie: el carbón, las tizas y el pastel se puede aplicar en una gran gama de superficies; la diferencia es que ciertos tipos de papel se adaptan mejor que otros. En general los papeles lisos dan buen resultado con lápices blandos y los papeles texturizados como el Ingres, que son de base de algodón, se adaptan muy bien a los lápices duros. El tamaño de éstos papeles son generalmente de 52 x 70 cm.

-Gomas: para borrar o corregir se usan gomas moldeables las cuales son sumamente blandas para que al corregir no gaste el papel; se venden en diferentes tamaños y presentaciones.

-Fijador: una vez terminado el trabajo en carboncillo o pastel se necesita fijar con un fijador que es un barniz con el que se rocía la superficie de dibujo para proteger de roces o borrados accidentales.

-Cuchillas: para afilar los lápices de conté o carboncillo se utilizan cuchillas y afilalápices, que son como semejantes al bisturí de un cirujano, con el cual se le saca punta; el afilalápices es como un sacapuntas.

-Difumino: el difumino es un rollo de papel comprimido que queda en forma de lápiz afilado de ambos lados. Se utiliza para frotar el carbón o pasteles con el fin de obtener transiciones de tono.

PLUMA Y TINTA

Técnica:

Esta muy condicionada a los medios de reproducción, ya que para ser apreciable debe reproducirse fielmente. Esta técnica esta basada en dos elementos básicos: el punto y la línea. Gracias a ellos se pueden elaborar un sin fin de texturas, se puede elaborar en blanco y negro o color.

Materiales:

Básicamente existen dos tipos de herramientas:

-**Plumas:** hay diferentes clases de plumas, desde plumas de ave, plumas fuente hasta bolígrafos y rotuladores, dependiendo del gusto personal es la elección.

-**Tinta:** Existe una gran gama de tintas para esta técnica pero la mas común es la llamada tinta china, la ideal es la tinta a prueba de agua, ya que su densidad hace fácil su reproducción, las marcas mas comunes entre los ilustradores son la Mekanorma, Rotting, Staedtler y Paliquean aunque no sea considerada profesional.

Herramientas:

El soporte primordial para esta técnica es el papel Ilustración, el cual se puede encontrar en diferentes colores. Sin embargo, también varios ilustradores recomiendan papel Cartridge por que permite hacer

correcciones y si es necesario hasta lavados de tinta y acuarela. En este caso, cuando se mezclan tinta y acuarela se recomienda tensar el papel.

En el pasado se utilizaban plumas de aves para aplicar la tinta, actualmente se usan unas Plumas- depósito o conocidas como stylo o estilografo en las cuales los depósitos para la tinta son intercambiables o se rellenas y se fabrican en doce anchuras, Staedtler y Mekanorma entre otras los fabrican.



Jules Pascin, dibujo hecho con Pluma y Tinta.

LÁPIZ

Técnica:

Es ideal para dibujar, se puede utilizar en una gama muy variada. Las líneas trazadas por el lápiz pueden variar en longitud y espesor, se pueden producir varios tonos, la mayoría de trazos a lápiz, pero es a veces imposible borrar por completo; si se ha apretado mucho el lápiz, es ideal para bocetos o dibujos rápidos. Los lápices generalmente dejan alguna marca: un lápiz 6B no mantiene mucho tiempo su punta afilada pero es ideal para dar un sombreado gradual mientras que el 8H es excelente para trazar líneas y dar otro tipo de efecto.

Herramientas:

-**Lápices de dibujo:** existen en una gama muy amplia: desde 6B el más suave hasta 9H el más duro. Las minas están protegidas por madera ya sea en forma redonda o hexagonal; existen varias marcas que los fabrican de manera profesional como Berol y Staedtler.

-**Lápices de colores:** existen de varios tipos. Los que tienen minas gruesas, los cuales resisten la luz y el agua y se fabrican en una amplia gama de colores y los que son solubles al agua, se pueden usar con agua para producir lavados de color y son una mezcla entre lápiz y acuarela. Varias marcas los fabrican como Prismacolor y Faber Castell, entre las más conocidas.

Materiales:

-**Superficies:** el lápiz se puede aplicar sin ningún problema en casi todos los tipos de papel y superficie en general.

-**Gomas:** Para corregir se utiliza la goma pero dependiendo del papel se utiliza goma blanda o dura para evitar rasgar el papel y dañar el trabajo.

-**Sacapuntas:** Para afilar los lápices se puede utilizar el común sacapuntas ya sea eléctrico o manual o cuchillas para tener tal vez más control.

-**Portaminas:** son como magos que sostienen básicamente la mina sea cual sea su dureza para poder manipularla, pueden ser de metal o plástico.



Seurat, Muchacho sentado con sombrero de paja

ÓLEO

Técnicas:

El óleo es básicamente una técnica de pintura: se prepara un lienzo o superficie previamente preparada con acrílicos, después se hace un pre-dibujo sobre el lienzo, después se aplica el color por medio de pinceles, a través de veladuras o capaste color transparente sobre el pre-pintado. Lo esencial es dejar pasar la luz suficiente entre cada capa, los pigmentos o colores son de polvo aglutinados con grasa, que pueden ser aceites o barnices de una constancia mas o menos pastosa. Aunque el óleo es la técnica predilecta de los pintores, algunos diseñadores e ilustradores, suelen trabajar con él, por la variedad de características que posee, como flexibilidad y manipulación, creación de efectos opacos, transparentes y brillosos en el mismo cuadro y el hecho de que los colores no pierden su color cuando se secan, pero tiende a amarillarse u oscurecerse y hasta posiblemente desintegración de la capa de pintura así como agrietamiento y desescamación con el tiempo. Esta es una técnica que debe realizarse con tiempo de anticipación por que tarda en secarse tiempo.



Ensayo de Degas, cuya composición muestra la influencia de la fotografía

Herramienta:

Generalmente se vende en tubos y la paleta básica consiste en blanco de titanio o plomo, rojo cadmio, carmesí de aliz, amarillo de cadmio, ocre dorado, viridiana, sombra natural, sombra tostada, ultramar, azul cobalto, azul cerúleo y negro. Una de las marcas más conocidas que producen óleo es Winsor and Newton.

Material:

Para pintar óleo se necesita una gran gama de materiales, uno de ellos es el lienzo que es la superficie o soporte sobre la cual se aplica el óleo. Primero hablaremos de él; existen de lino, algodón o la mezcla de ambos. También se puede pintar sobre cartón pero tiene que ser lo suficientemente grueso para ser encolado eso significa que se le debe aplicar base. Un segundo soporte al cual se le debe aplicar base es la madera.

-Base es un aceite de pintura para que al secar la pintura no se arqueé el soporte. Existen bases de aceite, graso, emulsión y acrílica. Las oleosas tardan mucho en secarse y como el ilustrador siempre tiene un tiempo de entrega, el ilustrador debe trabajar con material que seque con menos tiempo como las bases acrílicas que se pueden aplicar incluso antes de pintar sobre el soporte.

- Disolvente sirve para rebajar el aceite de linaza y hacer las veladuras. El más común es la trementina.

El óleo se aplica con pinceles y espátulas, existen cinco formas básicas de pinceles:

- Los cuadrados que son cortos y de forma cuadrada y se usa para aplicar pintura espesa.

- Los redondos que se usan para trabajos detallados y aplicar pintura diluida.

- Los cónicos son mas anchos que los redondos, algo curvados hacia el extremo puntiagudo, empleados generalmente para hacer trazos.

- Planos son muy parecidos a los cuadrados pero mas largos de la cerda, diseñados así para retener la pintura.

Generalmente los pinceles son hechos de pelo de cerdo blanqueado y los existen en tamaños del 1 a 12 que sirven para pintar con óleo y acrílico. Después de usar un pincel se debe lavar con gasolina para evitar que se reseque la pintura, también se recomienda sumergirlos en aceite de oliva para que no pierdan elasticidad. El óleo también se puede aplicar con espátulas que son en forma de cuchillos y sirven para mezclar pintura y a veces aplicarlas directamente al soporte, están hechas de acero flexible.

ACRÍLICO

Técnica:

En este producto podemos encontrar la delicadeza de la acuarela, la densidad pastosa de los óleos y las más variaciones del guache, con todos sus ricos efectos textuales. Se pueden usar sobre cualquier superficie, su aplicación es muy parecida al óleo; se va aplicando por medio de veladuras o pintura densa, si esta muy densa se puede usar un retardador o glicerina para retardar el efecto de secado, pero aún esto se recomienda aplicar dos capas finas que una gruesa. Los colores de tubo oscurecen al secarse, cuando se aplican espesos, conviene hacer unas pruebas en tiempos de sacado para obtener el valor tonal deseado.

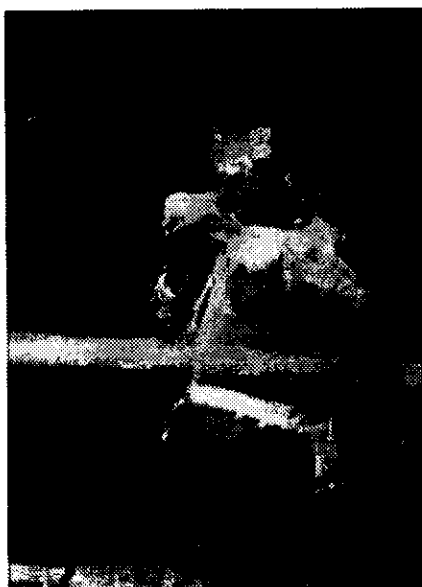
Herramientas:

Se venden en tubos o recipientes de plástico, siendo estos últimos más convenientes por cantidades y los vende en una gran gama de colores y están clasificados por valores tonales. Los acrílicos también se diluyen en agua y se aplican con un pincel y si esta bien diluido se puede usar para el aerógrafo. Generalmente se aplica sobre soportes que carezcan de grasa como el papel, cartón, planchas de madera.

Material:

Las pinturas acrílicas se pueden aplicar en casi todas las superficies, incluyendo lienzos que contengan base acrílica también se puede usar cualquier papel o cartón sólo se recomienda tensarlo.

Se usan los pinceles para aplicar la pintura y son los mismos que se usan para aplicar el óleo.



Pintura al Temple y Acrílicas

ACUARELA**Técnica:**

Se basa en el sistema de pigmentación por veladuras transparentes. Se utiliza el blanco brillante del papel para todos los blancos y claros, y se aplica mediante pinceles. El soporte son papeles con alto contenido en algodón para que a la hora de ser tensados en una plancha de madera el papel no se arrugue tanto y la aplicación del pigmento sea fácil.

Herramientas:

Las acuarelas se hacen con pigmentos muy bien molidos y goma arábiga. Podemos encontrarlas en diferentes presentaciones ya sea en estado sólido o pastillas que disuelven con agua de acuerdo al grado de dilución que se necesite. La otra presentación es la acuarela líquida; éstas se encuentran muy concentradas de tal modo que solo basta una gota para dar un tono a un fondo entero. Este tipo de acuarelas son comúnmente aplicadas con el aerógrafo pero no son muy resistentes a la luz.

Materiales:

El papel es el soporte por excelencia para la aplicación de la acuarela, obviamente existe una gran gama de papeles y cada artista escoge el papel mas conveniente para su trabajo o con el que le gusta trabajar mas. Siempre que use un papel delgado se recomienda tensarlo, eso significa tensarlo por medio de agua: se tensa a un tablero o base, pero no es conveniente tensar hojas de papel muy grandes porque pueden arquear el tablero al secarse. La acuarela se aplica por medio de pinceles que son los mismos que se explican en la sección de óleo.



Valla de Piedra de Brian Sanders

TEMPERA O GUACHE**Técnica:**

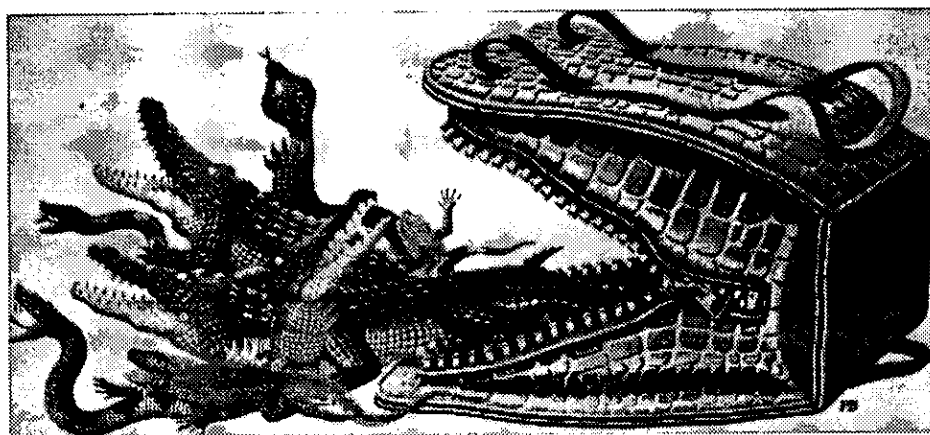
Son colores con base en la acuarela, pero opacos y de cuerpo. Al aplicarlo no se debe tener gruesos empastes o capas muy espesas de pintura ya que aparte de notarse se puede agrietar. El guache es acuarela a la que se ha añadido pigmento blanco. La desventaja es que los colores después de ser aplicados al secar, sufren variación y queda notablemente rebajado su valor, pero no se vuelven transparentes con el tiempo.

Herramientas:

Los colores vienen en tubos o frascos, sin embargo es imposible recomendar una paleta de colores, pues todo depende del trabajo a realizar. Como este material tiene una vida relativamente corta, sólo se deben comprar según se van necesitando. Se pueden mezclar con acuarelas.

Materiales:

Esta técnica se puede aplicar sobre varios papeles con excepción de los papeles más pesados y rugosos. Se aplica con pinceles que son la misma gama del óleo, acuarela y acrílicos.



AERÓGRAFO:**Técnica:**

Es el llamado lápiz o pincel metálico que pulveriza la tinta o el color, gracias a la presión regulada de aire comprimido. Ya sea una lata de aire comprimido o un compresor, la presión puede ser manipulada por el usuario. Un ilustrador experimentado, tiene amplio conocimiento y capacidad para escoger cual es la técnica ideal, o si es mixta, cuales y como se deben mezclar, para trabajar cada ilustración que se le encomiende. A principios de este siglo esta técnica fue utilizada para retocar fotografías, su mayor auge se dio en la Bauhaus de 1920 y 1930 y especialmente en el Pop Art de 1960. Gracias a esta técnica un nuevo estilo de ilustración nació: varios hiperrealistas la adoptaron por completo gracias a todos los efectos posibles como variaciones de luz y sombra con diferentes dobleces y arreglos, transparencias de colores superpuestos y acabados metálicos y destellos brillantes.

Herramientas:

Los aerógrafos funcionan de dos maneras: palanca de acción simple o palanca de acción doble. La de acción sencilla sólo puede alterar el chorro a través de la distancia, ya sea alejando o acercándose ya que la palanca suelta aire y pintura al mismo tiempo y, la de acción doble tiene control entre la proporción de pintura y aire. A través de la palanca puede soltar aire y después con un movimiento hacia atrás suelta pintura y cuanto más atrás sea el moviente de la pintura más o menos pintura suelta. Las marcas mas conocidas la Badger de acción doble y Paasche de acción sencilla. Las tintas que se emplean en esta técnica se fabrican con pigmentos finísimos, para que no obstruyan el delgado conducto, por donde fluye la tinta con el aire. Puede usar casi todo tipo de pigmentos como acueles concentradas, las cuales son las mas recomendadas, también se pueden usar las tintas chinas, guaches, acrílicos, etc., siempre y cuando están bien diluidas y tengan una consistencia como la leche.

Material:

Los soportes para esta técnica se puede decir que no hay excepciones: se puede aplicar sobre cartón y cualquier tipo de papel, tablas de madera, lienzo y es posible hasta en planchas de metal, el aerógrafo puede ser utilizado libremente, con plantillas o matrices según sea la necesidad de la ilustración.



Aerografía comercial, ilustración de Penny Black

A continuación explicaremos algunas técnicas donde la ilustración se genera cuando el bloque de madera tiene contacto con la tinta :

XILOGRAFÍA

Técnica:

Es una de las técnicas más antiguas que existen. Se puede usar casi cualquier madera bien curada. La imagen que se desea, se dibuja directamente a la madera y el artista recorta los contornos del diseño con una cuchilla y después con una gubia se dejan los relieves de las partes que se van a imprimir y la ilustración es el resultado de un contacto de una plancha entintada a un bloque de madera.

GRABADO EN MADERA

Técnica:

A diferencia de la xilografía, en donde la imagen se recorta con una gubia, en grabado la imagen se corta con instrumentos finos y afilados que producen una línea delicada y precisa. Este proceso fue muy popular en Inglaterra gracias a las excelentes ilustraciones de Thomas Bewick (1757-1828) (45).

Herramientas:

- Impresión. La impresión del grabado en madera puede ser mecánica o manual: una vez grabado el diseño en la madera se aplica tinta con un rodillo que

es de goma. La tinta es de base oleosa y una vez que los relieves están cubiertos se coloca papel sobre la superficie entintada, si se hace manualmente se frota el dorso del papel con un objeto redondo como una cuchara; profesionalmente se usa un objeto llamado baren. Esta forma de impresión es recomendable para impresiones de formato pequeño; cuando se trata de formatos grandes generalmente se utiliza prensas planocilíndricas de rodillo. Es muy importante colocar el papel al bloque porque de eso dependerá la transferencia de la imagen.

Materiales:

Las superficies en donde se imprime la imagen son generalmente papeles, no muy gruesos para que pasen sin problemas por las prensas. Como ya se menciona para aplicar la tinta se utiliza un rodillo de plástico, que debe dejar la tinta homogénea, para plasmar la imagen en la madera se usa una gubia que es un instrumento de bordes ligeramente redondos que se emplea para tallar la madera y dejar los espacios que formaran la figura a imprimirse.

SERIGRAFÍA

Técnica:

La serigrafía se basa en el principio de hacer pasar tinta a través de una plantilla que se fija a una trama de tejido tensada a un bastidor; la plantilla es el patrón de la impresión.

Herramientas:

El bastidor puede ser de madera o metálico. Para la trama pueden usarse varios tejidos entre ellos seda o nylon. En la actualidad se venden fibras sintéticas que han desplazado a las naturales; son más baratas. Cuanto más fina sea la malla del tejido más fina es la imagen.

Material:

La serigrafía es una técnica muy versátil. Se puede aplicar a casi toda clase de superficies incluyendo metal, cerámica, y varios tipos de plástico. Las tintas que se pueden utilizar son tan variadas. Las existen brillantes o mates y los efectos finales que se pueden lograr van desde opacos hasta transparente.



Grabado en Linóleo del artista Inglés Ian Cooke

2.5.2 ILUSTRACIÓN DIGITAL

En las últimas dos décadas el desarrollo de la nueva tecnología de la informática, aplicada a las artes gráficas, ha sido tan grande que es difícil encontrar algo que no este relacionado con las computadoras, que cada día se hacen más rápidas y potentes. La ilustración por medios digitales ha facilitado el trabajo del ilustrador, ya que la computadora ha pasado a ser una herramienta y técnica muy eficiente.

Realizar una ilustración tradicional tiene características muy diferentes a realizar una por medios digitales. Las etapas para la realización de una ilustración pueden variar, de acuerdo a la forma de trabajo de cada ilustrador así como de su experiencia. No pretendemos decir que hacer una ilustración por medios digitales, garantiza un resultado óptimo del trabajo final. Concluyentemente, si no se hace una buena planeación, como por ejemplo, salvar correctamente cada archivo que sea necesario para el proceso de realización, las correcciones serían tan difíciles de hacer, como en la manera tradicional, y tal vez sea necesario rehacer uno o varios pasos.

Hacer una ilustración siempre ha sido un trabajo muy laborioso; la computadora trata de facilitar ese trabajo. sin embargo es necesario conocer el manejo de la misma, además de que se debe contar con un buen equipo para poder hacer ilustración digital, lo cual significa una gran inversión sin olvidar, que la creatividad e imaginación del ilustrador es el principal ingrediente para la creación de una ilustración y sin ello, toda herramienta que exista sería nula. Una de las herramientas más importantes que han beneficiado al

trabajo de la ilustración, es la computadora, la cual nació en un principio de la necesidad de no perder tiempo haciendo posible obtener cálculos más rápidos.

Existen computadoras de 1a., 2a., 3a. y 4a. generación; las computadoras de 1a. generación eran mecánicas, a diferencia las de 2a. generación que empleaban energía eléctrica, las de 3a. generación son computadoras electrónicas, las cuales usan transistores. Actualmente vivimos la 4a. generación de computadoras. Esta generación usa circuitos en el cual caben cientos de componentes en cada uno; una serie de circuitos dan origen a un chip, y es el equivalente a varios de los antiguos transistores.

En esta última generación de computadoras existen 3 tipos, que se miden por rapidez y capacidad:

- **Main Frames**, computadoras muy poderosas y grandes pero también caras. Son decisivamente computadoras para grandes organizaciones, ya sean gubernamentales o privadas.

- **Work Station**, son de uso multidisciplinario y se les llama así por que pueden registrar varias terminales a la vez. Sus principales aplicaciones son en las ciencias, artes y negocios. Entre las más importantes en la creación de gráficos esta la Silicon Graphic, que es una computadora esencialmente encaminada a la animación, el video y el cine y algunas veces para ilustración y retoque fotográfico.

- **Computadoras Personales**, son pequeñas y no tan veloces como las anteriores pero sus funciones son múltiples. Las principales marcas de computadoras personales son la Atari, IBM o compatibles, Macintosh y Amiga, siendo las dos últimas especialistas en gráficos. La computadora Amiga fue creada para la creación de animación y video, pero igualmente se ha usado para el diseño industrial y gráfico obteniendo buenos resultados. Macintosh por su parte, es especialista en diseño, tipografía, ilustración, diseño editorial, procesamiento de imágenes y hasta un poco de animación y video gracias a la manera en que esta creada para gráficos.

Uno de las herramientas más importantes que han beneficiado al trabajo de la ilustración es la computadora, el cual es el aparato electrónico utilizado para el procesamiento de información llamado data, basado en un conjunto de ordenes o instrucciones que se llaman programación.

La computadora a pasado a ser una herramienta muy eficiente para el ilustrador, el trabajo se ha facilitado, pues la computadora como cualquier otro medio tradicional artístico, por medio de sus programas, puede crear toda clase de formas con acabados de acuarela, óleo, plumón, lápiz, pasteles, etc., ya sea en húmedo o seco, todo esto sobre el conocido papel virtual, el cual puede variar en textura, rugosa y absorbente o en acabados como satinado, es factible usar el aerógrafo dando los efectos de volumen así como sus mascarillas, ya muy característicos de ésta técnica.

Con la buena planeación de una ilustración, los medios digitales le ahorran tiempo al ilustrador, ya que el ilustrador debe resolver su trabajo en el menos tiempo posible. Todo ello gracias a las nuevas versiones de los programas, las cuales traen herramientas más poderosas, permitiendo a los ilustradores dedicarle más tiempo a la parte de dibujo, composición y diseño; por ejemplo permite la corrección casi inmediata de una ilustración, en caso de error, sin tener que repetir a veces todo el trabajo, habiéndolo preparado con anterioridad. Igualmente puede aplicar filtros, creando efectos especiales en las imágenes, dependiendo del programa, así como texturas y patrones. Otra característica importante es que aunque este acabada la ilustración es posible realizar pequeños, o grandes, modificaciones. Otro punto importante es que de un archivo puedes imprimir varios originales, con los mismos acabados, en poco tiempo, en caso de que se necesiten. Los ilustradores siempre se han mostrado dispuestos a aceptar las oportunidades ofrecidas por el desarrollo de los medios mecánicos para mejorar sus habilidades y ampliar el alcance de su obra.

Gracias a la habilidad del ilustrador, de combinar la manera tradicional con la digital, se tiene por resultado ilustraciones muy sofisticadas. Debemos recordar que la computadora no suplente la inteligencia ni la preparación de un ilustrador o diseñador, es solamente una herramienta para facilitar el trabajo. El ilustrador no ha cambiado, lo que ha cambiado son sus

herramientas, el debe poseer las mismas habilidades, pero es muy importante entender el funcionamiento de la máquina ya que es de gran utilidad para el ilustrador, el cual puede explotar al máximo esta potente herramienta.

Los métodos tradicionales y los digitales se pueden combinar, ejemplo de esto es cuando el ilustrador digitaliza sus bocetos hechos a mano ya sea con lápiz o plumilla, los cuales sirven de base para la realización de la ilustración final, obteniendo con esto un acabado libre. Otro estilo de ilustración digital, es la combinación de fotografías digitalizadas con dibujos generados a través del ratón en la computadora, dando como resultado un collage de características muy interesantes.

A continuación explicaremos las técnicas de ilustración digital que existen: imágenes de mapa de bits, gráficos vectoriales y la tercera que es la combinación de las dos anteriores, ilustración 3D.

ILUSTRACIÓN BITMAP

Técnica:

En esta técnica las imágenes están hechas a base de píxeles. Un pixel es el punto más pequeño de un sistema de despliegue electrónico, el cual ya no puede ser fraccionado; se puede comparar con el punto. Los gráficos en esta técnica, están formados por un mosaico generado por la división del plano en una cuadrícula que se da por el número de píxeles de largo por el número de píxeles de ancho, es así que, cada uno de los puntos del mosaico es un pixel, con cientos de píxeles se forma una imagen. Cada pixel es independiente de los demás, por lo que se puede modificar un solo pixel o un grupo de ellos sin afectar al resto. Son ideales para trabajar con fotografías o las imágenes creadas en programas de pintura por que poseen un tono continuo.

La resolución queda establecida en el espacio que ocupe el archivo, dependiendo del número de píxeles por pulgada cuadrada (DPI). El mínimo en resolución a nivel profesional es de 300 puntos por pulgada. La imagen debe medir lo mismo al tamaño que se planea imprimir, cualquier modificación incorrecta de estos datos dañaría la calidad de la imagen. Trabajar en Bitmap es diferente a trabajar gráficos en vectores, por que en Bitmap manejas grupos de píxeles mientras que en vectores la manipulación de la imagen es mediante líneas

Herramienta:

En ilustración digital, el material es el programa o software en el cual se crea o edita en píxeles. En este caso los programas que manejan estos gráficos son el Photoshop en su última versión 5.5, en donde se puede editar toda clase de fotografías, corregirlas o mezclarlas aun con otras imágenes que hayan sido previamente escaneadas. Otro programa que genera esta técnica es el Painter en su última versión 5 pero a diferencia de la otra técnica este trata de simular visualmente todo tipo de acabados artísticos como acuarela, óleo, pastel, etc. Este programa también genera soportes virtuales como papel de algodón con diferente texturizado dependiendo del acabado que se necesite.



Las fotografías pueden ser fácilmente retocadas por medio de la ilustración bitmap

ILUSTRACIÓN VECTORIAL

Técnica:

La ilustración vectorial es producida por medio de vectores o líneas en la computadora, cada línea o forma es representada matemáticamente por una serie de puntos o también llamados puntos de Bezier. Esta técnica es también conocida como ilustración orientada al objeto.

Herramientas:

Casi todos los programas vectoriales tienen características similares como la creación de puntos, líneas rectas, o a mano libre. La creación de estas líneas puede ser en diferente grosor o color. La creación de círculos, elipses, cuadrados, rectángulos o polígonos, plumilla para dibujo de formas variadas también es factible. Estas formas pueden ser rellenas, rotadas, con exactitud de grados, deformadas, cortadas, duplicadas, cuantas veces sea necesario, cambiar de tamaño a escala, pueden ser alineadas o distribuidas de acuerdo al diseño. También despliega una ventana para el control exacto de tipografía, como tipo, cuerpo, interlineado; el texto puede ser colocado en ruta recta, curva o sobre un objeto dibujado, la tipografía puede convertirse a curvas o en objeto para ser deformado a necesidad del usuario, la resolución en la que puede imprimirse depende del dispositivo de salida.

Gracias a su alta precisión este tipo de ilustración es ideal para el diseño de logotipos, ilustración técnica y bidimensional, diseño de envases, dibujo de diagramas y mapas, manipulación y deformación de tipografía. Los programas que generan esta técnica son el Illustrator versión 8 y Freehand versión 9.

Y
YAZBEK

Con los programas de ilustración vector se puede trazar toda clase de logos

ILUSTRACIÓN 3D

Técnica:

La ilustración 3D esta formada por tres ejes: largo, ancho y alto, es por eso que se llama ilustración tridimensional. En esta técnica no se dibuja ni se pinta, sino realmente se modela, ya que se crean objetos, pero no en plano, sino en el espacio. En esta técnica los objetos están creados a base de polígonos, los cuales se visualizan como una estructura de alambre, a esto se le llama wireframe. La creación de formas tridimensionales se basa en un trazo en de dos dimensiones, para posteriormente darle una orden de multiplicación en los tres ejes. Estos programas-herramientas son un poco más complejos, los cuales son operaciones booleanas y son de tres tipos: de adición, de sustracción, de intersección. Otra forma de obtener imágenes tridimensionales es digitalizandolos por medio de un scanner.

Herramientas:

Los programas de ilustración 3D generalmente cuentan con formas preestablecidas como cono, cubo, cilindro y esfera, las cuales gracias a sus herramientas pueden ser deformadas, giradas, unir dos o varias, aumentar o disminuir de tamaño y finalmente animadas. Ya que esta clase de ilustración esta diseñada para la animación, los programas más importantes de esta técnica son el Infini D, Trata Visión, Trata Estudio, disponibles en Macintosh y PC.



La mayoría de las animaciones estan hechas con programas 3D

2.6 MATERIALES

Cada artista cuando encuentra el material indicado suele adoptarlo y cambiarlo, puede arriesgar su trabajo. Los materiales que a continuación explicaremos son los que no hemos explicado anteriormente y que casi todas las técnicas tiene en común, ya que son necesarios ya sea para cortar, corregir, trazar, medir etc. o que sirven para darle mantenimiento a los mismas herramientas.

- **Afilalápices para lápices de madera o sacapuntas:** Los afilalápices como el nombre lo dice son para afilar los lápices. Hay desde afiladores escolares normales pasando por cajas afiladoras con depósito de viruta, hasta máquinas afiladoras manuales y eléctricas.

- **Regla T:** Esta regla es básica para el dibujo técnico. Según se prefiera esta disponible en plástico, aluminio, madera o acero, con o sin división milimétrica. Se recomienda sea siempre más larga que el tablero de dibujo. En combinación con ella se pueden usar escuadras para un dibujo más exacto; pueden emplearse de todos los tamaños, se pueden usar en conjunto con la tina china. Existen también reglas de corte que son básicamente para cortar mascarillas, papeles y cartones. En la parte inferior se recomienda un apoyo de goma con el objeto de que la regla no se desplace al cortar.

- **Tipómetro:** es una escala tipográfica con unidades de 6 a 14 puntos y una escala para renglones de máquina de escribir, para medir o calcular tipografía.

- **Plantillas de curvas:** Las hay con las más diversas curvas, hipérbolas, parábolas, elipses, etc., y son para ayudar a dibujar curvas de la manera que se necesite. También existen plantillas de circunferencias perfectas que son elementos auxiliares del dibujo. Estas plantillas pueden también emplearse en las operaciones de pulverizado, siempre y cuando se cubran adecuadamente.

- **Lienzo:** Es una superficie para trabajar con el óleo. Los mejores son de lino pero se puede usar de algodón; los lienzos tensados tienden a estropearse en su transportación. A veces no es el mejor material para ilustración.

- **Soportes:** Como todo, en el mundo de la ilustración soportes para la misma son muy variados, pero una regla general es que el papel depende del arreglo al acabado que quiera darse a los dibujos. Hay diseñadores que les gusta la tinta, mientras que otros prefieren un acabado más limpio. En papeles de color actualmente se editan muestrarios de papeles de algodón, reciclados, etc. y al igual que el papel blanco dependiendo del trabajo se debe escoger el soporte, muchos artistas recomiendan el papel Ingres que acepta rotulador, pastel o lápiz de color. Este material en especial posee una cara lisa y otra rugosa; utilícelo siempre la cara lisa a salvo que este interesado en las

texturas. El cartón es el material favorito por los ilustradores para combinar con el aerógrafo gracias a su superficie, que permite pegar y despegar cinta para crear mascarillas. Este material también es el óptimo para montar dibujos acabados ya que su base blanca es excelente en dibujos hechos en papeles translúcidos, además de que por presentación los cartones impresionan favorablemente.

- **Caballetes:** Sirven básicamente para sostener el lienzo o soporte en el cual se está trabajando, ya sea óleo, acuarela o acrílico. Existen caballetes de muchos tipos y están diseñados para ser colocados en cualquier ángulo.

- **Compás:** es un instrumento de dibujo que sirve básicamente para dibujar círculos, pero también al comprar se le puede adaptar cuchillas, lápices, estilógrafos etc. por medio de adaptadores que los juegos de compases traen.

- **Rotuladores:** es una especie de lápiz con punta de fieltro, la cual produce una punta más espesa. Las tintas que contienen los rotuladores son a base acuosa o alcohólica. Las puntas tienen varios grosores que pueden ir de la 8 hasta la 13.

- **Fijativos y adhesivos:** existen cintas adhesivas por un lado o ambos que sirven para pegar o enmascarillar áreas. Para tensar papel a las bases también se puede utilizar spray adhesivo, que es práctico y limpio, aunque es más caro.

- **Borradores y Gomas:** existen de varias clases: el borrador de goma moldeable sirve para borrar lápiz, tiza y carbón y las gomas de tinta, como lo dice su nombre, borran tinta, pero desafortunadamente no de todo tipo de superficies.

- **Instrumentos para cortar:** existen el cortador de bolsillo o catar que es el más común. También hay bisturíes que se usan para cortes más exactos; las navajas a veces son utilizadas para quitar excesos de tinta raspando del papel satinado.

- **Tirafleas:** son como pinzas con las cuales se puede dibujar líneas de tinta con un espesor constante. El grosor se determina mediante el tornillo que tiene al comienzo de la pinza y al final del manguillo.

NOTAS Y CITAS CAPITULO 2

- 1) QUILLET, "Diccionario Enciclopédico", PÁG. 30
- 2) ARNOLD, EUGENE, "Técnicas de Ilustración", Ed. LEDA, MADRID, 1982, PÁG. 5
- 3) CARREON SERGIO, "La computadora como nueva técnica de Ilustración", TESIS DE LICENCIATURA, MÉXICO, 1985, PÁG. 15
- 4) DALLEY TERENCE, "Guía completa de Ilustración y diseño", Ed. BLUME, MADRID 1981, PREFACIO.
- 5) MULLER -BROCKMANN JOSEF, "Historia de la Comunicación visual", Ed. G.GILLI, MÉXICO, 1998, PÁG. 17
- 6) ANDREW, LOMIS, "Ilustración Creadora", Ed. HACHETTE, ARGENTINA, 1980, SÉPTIMA EDICIÓN, PÁG. 178
- 7) MULLER -BROCKMANN JOSEF, Op. CIT. PÁG. 12-14
- 8) ANDREW, LOMIS, Op. CIT. PÁG. 178
- 9) MULLER, BROCKMANN JOSEF, Op. CIT. PÁG. 17-25
- 10) IBID. PÁG. 27
- 11) ENCICLOPEDIA UNIVERSAL ILUSTRADA EUROPA-AMERICANA, TOMO XIX, MADRID 1975, PÁG. 293-294
- 12) MULLER -BROCKMANN JOSEF, Op. CIT. PÁG. 14-15
- 13) IBID. PÁG. 14-15
- 14) IBID. PÁG. 34
- 15) IBID. PÁG. 37 - 40
- 16) IBID. PÁG. 37 - 42
- 17) ENCICLOPEDIA ENCARTA, MICROSOFT CORPORATION. RESERVADOS TODOS LOS DERECHOS 1993-1999, "Técnicas de grabado", PÁG. 6
- 18) MULLER -BROCKMANN JOSEF, Op. CIT. PÁG. 63
- 19) IBID. PÁG. 63
- 20) DALLEY, TERENCE, Op. CIT. PÁG. 12
- 21) MULLER -BROCKMANN JOSEF, Op. CIT. PÁG. 67
- 22) IBID. PÁG. 23
- 23) IBID. PÁG. 66
- 24) MEGGS PHILIP B. "Historia del Diseño Gráfico", Ed. TRILLAS, MÉXICO 1991, PÁG. 101
- 25) MULLER -BROCKMANN JOSEF, Op. CIT. PÁG. 66
- 26) ENCICLOPEDIA ENCARTA, Op. CIT. PÁG. 8
- 27) MULLER -BROCKMANN JOSEF, Op. CIT. PÁG. 68-74
- 28) ENCICLOPEDIA SALVAT, TOMO VIII, PÁG. 2240 Y 2241
- 29) ENCICLOPEDIA ENCARTA, Op. CIT. PÁG. 8
- 30) ENRIC SATUE, "El Diseño Gráfico", Ed. ALIANZA, MADRID 1988, PÁG. 397
- 31) DALLEY, TERENCE, Op. CIT. PÁG. 12
- 32) MULLER -BROCKMANN JOSEF, Op. CIT. PÁG. 90
- 33) IBID. PÁG. 125
- 34) IBID. PÁG. 127
- 35) IBID. PÁG. 81-86
- 36) PEQUEÑO LAROUSSE ILUSTRADO, RAMÓN GARCÍA-PELAYO Y GROSS, PÁG. 823
- 37) DALLEY, TERENCE, Op. CIT. PÁG. 12
- 38) MULLER -BROCKMANN JOSEF, Op. CIT. PÁG. 137
- 39) IBID. PÁG. 139
- 40) ARNOLD EUGENE, Op. CIT. INTRODUCCIÓN
- 41) DALLEY, TERENCE, Op. CIT. PÁG. 88
- 42) IBID. PÁG. 108-110
- 43) IBID. PÁG. 111
- 44) IBID. PÁG. 111
- 45) IBID. PÁG. 77

CAPÍTULO III / LA ILUSTRACIÓN INFANTIL EN MÉXICO

3.1 LA ILUSTRACIÓN INFANTIL

El desarrollo la Ilustración infantil esta directamente ligado al considerable crecimiento que han tenido las publicaciones destinadas al público infantil, tanto en cantidad como en calidad, en nuestro país se ha desarrollado de manera muy importante a partir del siglo XX y es definitivamente es en el campo de la industria editorial en donde la disciplina de la ilustración para niños ha alcanzado sus niveles mas altos, sin embargo, parece haber poco interés en lo que se refiere a la investigación acerca de esta actividad ejemplo de esto es la poca bibliografía que trate especialmente este tema y que aporte definiciones y recopile la mayor cantidad de información posible, ya sea referente a su historia o que mencione los puntos de vista de los ilustradores y cite sus obras. A lo largo de esta investigación nos daremos cuenta que las referencias de esta investigación están estrechamente vinculadas con las publicaciones que tratan el tema de la Historia de la Literatura Infantil o la referente a la que abarca la Historia del Libro.

Respecto a esto cabe resaltar la labor que en los últimos años ha realizado el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA), a través de la Dirección General de Publicaciones, para conformar el Catalogo de ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles. Este catalogo representa uno de los primeros esfuerzos por reunir el trabajo de varios ilustradores y nos permite conocer parte de la producción contemporánea que se realiza en el país, igualmente vale la pena mencionar la labor que realiza la

Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil A.C., la cual constituye la sección mexicana del IBBY (Internacional Board on Books for Young People), cuyo objetivo principal es favorecer el encuentro de los niños con los libros y así fomentar el habito de la lectura en ellos, dicha Asociación cuenta con una de las pocas bibliotecas especializadas en literatura infantil, la cual incluye una amplia colección de libros para niños y un acervo de consulta sobre temas de literatura infantil y lectura a disposición de educadores e investigadores.

Existen otras librerías con una muy recomendable colección de literatura infantil en nuestra ciudad como librería Gandhi, del Sótano, las librerías Educal y las pertenecientes al Fondo de Cultura Económica. Sin olvidar, desde luego, a las librerías Colorines, especialistas en publicaciones para niños.

La ilustración infantil es la disciplina cuya obra o tema esta tratado y dirigido especialmente para los niños, sin embargo su alcance no se limita al público infantil sino que su calidad y contenido es del agrado de toda la familia.

El vínculo que hay entre el campo editorial y la Ilustración Infantil es muy estrecho y aunque hay otras áreas donde se emplea la ilustración para niños, consideramos que la intervención de la Ilustración Infantil en la producción de libros y cuentos es fundamental, sobre todo por la importancia que tienen los libros en el desarrollo de la educación y la cultura del país.

La Literatura Infantil encuentra su complemento ideal en la ilustración, y es que las ilustraciones enriquecen visualmente cualquier tipo de publicaciones y las narraciones cobran vida gracias a las ilustraciones (1).

Tanto la Literatura como la Ilustración Infantil se fusionan para crear un producto editorial atractivo, que logra captar el interés no sólo de los niños sino del público en general. Y este material tiene una doble función, por una parte esta la de divertir o entretener al infante pero motivando su imaginación y creatividad, por otro lado, cumple una labor didáctica; por ejemplo, a través de un libro ilustrado el niño puede conocer el entorno donde se desenvuelve, conocer costumbres y tradiciones de una manera gráfica. Pero la función mas loable y social de un libro infantil es motivar en el niño el habito de la lectura.

La edición de libros infantiles se diferencia a la edición de cualquier otro libro, incluyendo los que van dirigidos a adultos en tres aspectos: la forma de aproximación al texto, el diseño y las ilustraciones y fundamentalmente el lector (2).

La Ilustración, en general, el buen análisis y la expresión individual del artista son clave para la realización de un trabajo de calidad, se debe tener en cuenta que para que un ilustrador pueda realizar su trabajo necesita forzosamente de un texto (un cuento, una fabula, etc.) que le sirva de punto de partida, pues si una ilustración no completa un texto no puede entrar en la clasificación de ilustración. Específicamente el ilustrador infantil debe tener la capacidad de narrar

pictóricamente una historia, debido a que el efecto visual de la ilustración será siempre más decisivo en el niño que la palabra impresa, ya que las ilustraciones se encargan de despertar el interés y dan el ritmo en la página. Pero hay que recordar que el uso de la ilustración en un libro o en alguna otra publicación no busca competir con el texto sino más bien complementarlo, y para que la ilustración funcione hay que utilizar sólo los elementos y códigos necesarios, mientras más sencilla mejor, pues la comprensión de la idea será de una forma más rápida. Pero esto no es razón para limitar la creatividad, imaginación y libertad, características que son esenciales a la hora de crear ilustraciones infantiles. La impresión que debe recibir el niño al mirar las ilustraciones debe ser siempre agradable y atrayente.

Las ilustraciones infantiles se pueden dividir en dos áreas;

La recreativa, que es la que tiene un manejo idealista basado en aspectos de carácter imaginativo, la mayoría de las veces irreales y llenas de ficción, de fantasma, y que se emplea más en las publicaciones de aventuras, narraciones fantásticas, novelas, cuentos e historietas.

Y la educativa, o didáctica, que tiene un manejo realista la mayoría de las veces y que se utiliza principalmente en los libros escolares, enciclopedias y en toda publicación de tipo documental o informativo, en el que se comunican hechos precisos de carácter científico y cultural. Es común encontrar libros infantiles con una mezcla de realismo y fantasía (3).

La clasificación de las ilustraciones infantiles es derivada de la forma como se clasifican los libros para niños y son dos; libros de fantasma y libros de realismo.

La disciplina de la ilustración infantil es ante todo una actividad profesional realizada por gente preparada en el campo de las artes visuales y con amplia experiencia en el manejo de diversas técnicas de ilustración, aparte de tener un amplio conocimiento cultural, pero no todo el trabajo depende del ilustrador, un libro infantil implica la participación de editores, diseñadores, escritores y pedagogos, pues las personas encargadas de elaborar libros para niños, deben estar preparadas profesionalmente y conscientes de que el fin es transmitir un mensaje al niño. Y que esta comunicación debe darse a través de una originalidad de visión, elaborando formas que signifiquen. Se necesita que el diseñador, conozca a fondo lo que ocurre en el propio país, que perciba y evalúe su realidad, su cultura y los niños a los cuales dirige su trabajo (4).

3.2 HISTORIA Y DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN Y LAS PUBLICACIONES INFANTILES EN MÉXICO

El siglo XX en México marca un parteaguas en la historia del país, debido al movimiento revolucionario que cimbró a la nación durante el período comprendido entre 1910 a 1924, una de las consecuencias de la Revolución, fue un cambio en toda la estructura de México, lo cual favoreció el desarrollo de la educación. En el futuro las publicaciones infantiles, y en específico su producción alcanzara niveles nunca antes vistos. La literatura infanto-juvenil es en América Latina, en tanto entidad cultural definida, un producto del siglo XX. México no es la excepción.

Por su parte en América Latina se advierte que es gracias a la existencia de una serie de instituciones especializadas nacionales e internacionales, que se ha propiciado el fomento y la incentivación de la producción de libros infantiles ilustrados. Pero es hasta las últimas décadas del siglo XX que encontramos una literatura infantil de calidad en Latinoamérica (5).

Uno de los primeros antecedentes de las publicaciones infantiles del siglo XX se da en el año de 1880. En ese año el editor Venegas Arroyo publicó una serie de comedias cortas de tipo popular con el título de Galería de Teatro infantil, con ilustraciones de José Guadalupe Posada (6), quien fue uno de los precursores. Su obra es de más de 15.000 grabados, llega a todo el público gracias a la edición y distribución de folletos de literatura popular con corridos y coplas principalmente.

Su obra refleja la vida cotidiana de su época. Sus grabados, de insuperable calidad y gracia, han servido para ilustrar desde los primeros libros de tipo infantil de las primeras décadas del siglo hasta nuestros días (7).

Más adelante, en la década de los 20', se da el gran rompimiento en el arte mexicano con el pasado. La Revolución llega a su fin con Alvaro Obregón. Durante este período el entonces Rector de la Universidad y a la postre Secretario de Educación, durante los años de 1921 a 1924, José Vasconcelos, llama a artistas de la talla de Diego Rivera, David A. Saqueros y José C. Orozco, entre otros, para decorar los edificios públicos con pinturas murales, de ahí surge el Murallismo. Es el inicio de lo que se ha dado en llamar el Renacimiento Mexicano el mismo Vasconcelos, en 1924, impulsó la creación de los famosos libros de lecturas clásicas para niños, el proyecto fue encargado a Bernardo J. Gastelum. Los libros fueron ilustrados por los artistas plásticos Gabriel Fernandez Ledezma y Roberto Montenegro con bellos grabados impresos en blanco y negro, y que sumaron alrededor de 244 trabajos además de complementarse con una serie de 22 ilustraciones a color. Se reimprimieron en 1971, estas antologías abarcaron lo más selecto de las letras universales y marcaron una etapa relevante en el diseño de "*libros infantiles*". El prólogo fue escrito por Vasconcelos y la elaboración corrió a cargo de Alfonso Reyes. En 1924 Vasconcelos sale de la Secretaría de Educación y la elaboración de las antologías se cancela, por lo que esta publicación sólo alcanzó a cubrir dos volúmenes.

El primer tomo contiene relatos de los textos antiguos orientales y helénicos, y en su adaptación colaboraron los escritores Gabriela Mistral, Palma Guillen, Salvador Novó y Josi Gorostiza. El segundo tomo abarca lecturas de la Edad Media, Moderna y Americana. La adaptación de las obras corrió a cargo de Jalme Torres Bodet, Xavier Villaurrutia, Francisco Monterde y Bernardo Ortiz de Montellano. Vasconcelos también fomentó la adquisición de lecturas complementarias al libro de texto creando bibliotecas públicas, tanto urbanas como rurales, editó el libro nacional de lectura y recomendó títulos en forma de lista que se repartían en las escuelas, entre ellas podemos mencionar las obras de Adelante, de Torres Quintero, y Rosas de la infancia y Corazón, de Daniel Delgadillo. Las ilustraciones que acompañan a estos textos son en su mayoría grabados utilizados también en otras publicaciones.

Entre 1920 a 1940, se edita la revista educativa para niños '*Palomilla*', una publicación divertida que trataba de dar una alternativa de lectura diferente que contrarrestara a la literatura mal hecha e inapropiada para los pequeños. Esta publicación trataba diferentes temas de interés, desde los clásicos cuentos europeos hasta la vida y obra de personajes ilustres de la Historia Universal. Su tiraje alcanzó los 790,000 ejemplares (8).

En 1934 se funda el Fondo de Cultura Económica bajo la dirección de Daniel Cosío Villegas, editorial que a la postre dedicara parte de su catálogo a las publicaciones infantiles, dando gran importancia a la ilustración. En 1939 inicia la Segunda Guerra Mundial y México recibe a una gran cantidad de exiliados españoles, los cuales lograrán una importante aportación a la industria editorial mexicana. Antonio Robles, Salvador Bartolozzi y Magda Donato son algunos de los escritores españoles que llegan al país, Gabriel Fernández Ledesma, Angelina Beloff, Julio Prieto y José Chávez Morado fueron algunos de los ilustradores que destacan en la primera mitad de la década de los 40.

Entre 1942 a 1946 la SEP publicó, bajo la coordinación de Miguel N. Lira, la 'Biblioteca de Chapulín', obra de gran mérito editorial que narra diferentes historias universales y que tenía como principal objetivo el disfrute de la lectura por parte de los pequeños. Esta colección de cuentos artísticamente ilustrados por artistas como José Chávez Morado, Angelina Beloff y Julio Prieto, entre otros, alcanzó la cantidad de 14 títulos publicados, los cuales tuvieron una segunda edición a cargo del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes entre 1989 a 1990. Algunos de los títulos son: 'Rin-rin renacuajo', de Rafael Pombo; 'Canción para dormir a Pastillita', poema de Miguel N. Lira; 'Jesúsón', de Juan R. Campuzano; y 'El caballero del caracol', de Juan Marichal.

'El Libro de oro de los niños', enciclopedia editada en el año de 1950, representó otro intento por llevar a los

niños lecturas de calidad que acrecentaran su interés por el aprendizaje. La dirección de la obra estuvo a cargo de Benjamín Jarnís y el prólogo corrió por cuenta de Juana de Ibarbórou en colaboración con Gabriela Mistral. También colaboraron en esta publicación Blanca Lydia Trujillo, Ermilo Abreu Gómez y Andrés Henestrosa. Las ilustraciones que adornaron los textos de este libro corresponden entre otros a los artistas Humberto Gómez, Carlos Bisi, Alberto Bastos, F. Mateld y Amalia Nieto. También se recurrió a ilustraciones con personajes de Walt Disney.

En 1952 se crea la colección de cuentos 'Clásicos Infantiles', que eran publicados por la Editora de Periódicos S.C.L. La Prensa. Esta publicación representaba otro tipo de literatura, en forma de historieta, donde se narra una historia ilustrada en 30 páginas; las ilustraciones de esta colección son muy sencillas, coloreadas con plantillas y tintas planas, con rasgos toscos y poco detallados, pero aún así resultaban atractivas para los niños por que manejaban poco texto y las viñetas predominaban en el diseño de las páginas.

A pesar de todos los esfuerzos anteriores, la educación en México no mostró avances satisfactorios, según cifras, el analfabetismo para 1960 ascendía al 37.8% de la población mayor de 6 años, por lo que se incrementó el nivel de la educación primaria al unificar la enseñanza con el libro de texto gratuito, y el plan de educación básica con una duración de once años (2 de preprimaria, 6 de primaria y 3 de secundaria); además se editaron durante este período 114 millones de



Biblioteca de Chapulín Cuento "Rin Rin Renacuajo" Texto Rafael Pombo
Ilustraciones José Chávez Morado Sep. 1942



Ilustración de Walt Disney

ejemplares, entre libros de texto y cuadernos de trabajo (9). Los libros se distribuyeron en todas las escuelas del país, oficiales o particulares, rurales o urbanas. Así empezaron a llegar los primeros libros a muchos hogares mexicanos (10).

Fue a partir de la década de los 70's cuando la educación en México tuvo un desarrollo importante en la publicación de libros infantiles, lo cual beneficiaría también al desarrollo de la ilustración para niños. Entre el período comprendido entre 1900 a 1975 se pueden rescatar apenas una cantidad de 70 títulos de literatura infantil, editados en México tanto por la SEP como por los propios autores; entre estos títulos destacan por su calidad gráfica y narrativa los siguientes:

1922

- 'Lecturas literarias' de Amado Nervo

1940

- 'Historia de un Peso falso' de Manuel Gutiérrez Najera

1944

- 'Cuentos y Crónicas' de Angel del Campo,

ilustraciones porpias

- 'La mascara que hablaba' de Alfredo Peña

Cardona, publicada en la biblioteca del chapulín con ilustraciones de Jesús Escobedo.

- 'EL niño de mazapán y la mariposa de cristal' de Magda Donato

1945

- 'Cuentos mexicanos para niños'

de Teresa Castello Iturbide

1954

- 'Las aventuras de Pipiloto' de Santos Caballero

1955

- 'Lírica Infantil de México' de Vicente T. Mendoza

1956

- 'La pícara sabelotodo' de Blanca Lydia Trujo

1959

- 'Álbum de plata' de Francisco Gabilondo Soler

1963

- 'Tismiche' de Irene G. De la Lauz

María Eugenia Guerreño nos ofrece otro cuadro donde recopila lo que a su consideración son los antecedentes más significativos de la literatura infantil en México desde la Época Prehispánica hasta 1950, y son los siguientes (11):

Época Colonial

Códices

México Colonial

Leyendas

1539 (se instala la 1a. Imprenta)

Libros Evangélicos

México independiente

Catecismo Ripalda

1840

Diario de los niños

1864

El nuevo almacén de los niños

1870

El obrero del porvenir

1924

El maestro

1940

La Biblioteca del Chapulín

1950

El libro de oro de los niños

En 1979 se crea la Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil A.C., como una filial del IBBY (Internacional Board Books for Young People), cuya sede se encuentra en Basilea, Suiza.



Cuento "Las tres hadas"

Serie Clásicos Ilustrados Infantiles, Edit. La Prensa

ejemplares, entre libros de texto y cuadernos de trabajo (9). Los libros se distribuyeron en todas las escuelas del país, oficiales o particulares, rurales o urbanas. Así empezaron a llegar los primeros libros a muchos hogares mexicanos (10).

Fue a partir de la década de los 70's cuando la educación en México tuvo un desarrollo importante en la publicación de libros infantiles, lo cual beneficiaría también al desarrollo de la ilustración para niños. Entre el período comprendido entre 1900 a 1975 se pueden rescatar apenas una cantidad de 70 títulos de literatura infantil, editados en México tanto por la SEP como por los propios autores; entre estos títulos destacan por su calidad gráfica y narrativa los siguientes:

1922

- 'Lecturas literarias' de Amado Nervo

1940

- 'Historia de un Peso falso' de Manuel Gutiérrez Najera

1944

- 'Cuentos y Crónicas' de Angel del Campo, ilustraciones porpias

- 'La mascara que hablaba' de Alfredo Peña

Cardona, publicada en la biblioteca del chapulín con ilustraciones de Jesús Escobedo.

- 'EL niño de mazapán y la mariposa de cristal' de Magda Donato

1945

- 'Cuentos mexicanos para niños' de Teresa Castello Iturbide

1954

- 'Las aventuras de Piplolo' de Santos Caballero

1955

- 'Lírica Infantil de México' de Vicente T. Mendoza

1956

- 'La pícara sabelotodo' de Blanca Lydia Trujo

1959

- 'Álbum de plata' de Francisco Gabilondo Soler

1963

- 'Tismiche' de Irene G. De la Lauz

María Eugenia Guerreño nos ofrece otro cuadro donde recopila lo que a su consideración son los antecedentes más significativos de la literatura infantil en México desde la Época Prehispánica hasta 1950, y son los siguientes (11):

Época Colonial

Códices

México Colonial

Leyendas

1539 (se instala la 1a. Imprenta)

Libros Evangélicos

México independiente

Catecismo Ripalda

1840

Diario de los niños

1864

El nuevo almacén de los niños

1870

El obrero del porvenir

1924

El maestro

1940

La Biblioteca del Chapulín

1950

El libro de oro de los niños

En 1979 se crea la Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil A.C., como una filial del IBBY (Internacional Board Books for Young People), cuya sede se encuentra en Basilea, Suiza.



Cuento "Los tres hadas"

Serie Clásicos Ilustrados Infantiles, Edit. La Prensa

Se llevo a cabo el Segundo Congreso de Literatura Infantil en Español, para fomentar el libro infantil y juvenil, bajo el patrocinio de la SEP, en el cual se exhiben cuatro títulos de cuentos mexicanos (12), junto con miles de ejemplares extranjeros dirigidos a niños y jóvenes (13).

En el sexenio comprendido de 1976 a 1982, la SEP, junto con la editorial Promexa, editó la enciclopedia científica Proteo, que estaba conformada por 18 títulos ilustrados con el estilo de historieta y narraba el mundo de la ciencia a través de nueve temas:

- Nuestro Planeta
- La Flora
- El Hombre
- El Universo
- Energía
- Técnicas y Maquinaria
- La Fauna
- Información
- Computadoras e Informática

Esta enciclopedia fue preparada por un equipo francés de gulonistas, ilustradores y científicos; su tiraje en México fue de 30 mil colecciones (14).

Desgraciadamente en 1982 la crisis de país afectó gravemente a la industria editorial a través del incremento en los precios de la materia prima. Las consecuencias fueron la disminución en el tiraje y la consabida alza de precios en los libros y otras publicaciones. Los libros se convirtieron en artículos de lujo que sólo el 4% de la población podía comprar.

En 1979 aparece la enciclopedia Colibrí, coordinada por Mariana Yampolsky, el encargado del diseño gráfico fue Jorge Ramírez. Esta enciclopedia es considerada como una de las mejores publicaciones culturales de tipo infantil en México, en ella destaca el ejemplar uso de la ilustración, que estuvo a cargo entre otros de Francisco Toledo, Alberto Beltrán, Yosi Anaya, Carlos Dzib, Luis Hernández y Perla Broid. Dichas ilustraciones contaron con una excelente calidad gráfica e Interpretativa, sus creadores fueron la Dirección General de Publicaciones y Bibliotecas y la SEP en coedición con Salvat Mexicana de Ediciones S.A., y en ella colaboraron escritores como Elena Poniatowska, Federico Bonet y Adolfo Caso, por citar algunos. Instituciones como la UNAM, el Instituto Politécnico Nacional, Fomento Cultural Banamex, etc., también contribuyeron a su realización. En su presentación se menciona: *"La enciclopedia Infantil Colibrí pensó parecerse al mas pequeño y veloz de los pájaros, de quien ha tomado el nombre. En ella se reúnen artistas, escritores, científicos, fotógrafos: por ella transcurren la literatura, la ciencia, el arte, la historia"*

Casi a la par la Editorial Novaro produce la colección 'Pájaro Bandera', la cual contenía relatos tradicionales acompañados de ilustraciones de gran calidad; 'El reloj de cuentos' fue una estupenda colección que logró llegar al público aún con las dificultades existentes de 1982, una muestra de ello es el tiraje de 30,000 ejemplares que alcanzó.

EL CUENTO DEL MEDIO CUENTO



Rocio Saenz Ullses Culebro, colección *Cuentos Descontentos*; Libros descontentos, 1987, SEP, Meexico DF



Biblioteca de Chapulín, *El mal de Ojo*, Leyenda Griega, Texto Nathael Hawthorne, Ilustraciones José Chávez Morado, SEP 1943

Esta obra de temas infantiles contaba con los extraordinarios trabajos de grandes escritores mexicanos como Emilio Carballido y Salvador Elizondo, pero también participaban nuevos valores de la narrativa y la ilustración infantil.

'*Tiempo de niños*' es una publicación contemporánea a la colección '*El reloj de cuentos*'. Editado por el SEP, este suplemento semanal aparecía anexado dentro de los periódicos capitalinos de mayor circulación. La dirección artística estaba a cargo de la ilustradora Blanca Dorantes. El tiraje inicial superó el millón de ejemplares.

'*Tiempo de niños*' dejó de editarse en mayo de 1992 pero su influencia se nota en sus sucesores como en el suplemento '*Los libros tienen la palabra*', del mismo CNCA.

De 1980 a 1982 la edición de libros ilustrados por parte de autores mexicanos fue muy pobre, sólo se publicaron 14 títulos. Sin embargo, en los siguientes tres años la producción se multiplicó hasta alcanzar setenta títulos diferentes, con tirajes de 5,000 a 10,000 piezas. Este acontecimiento marcaría el nacimiento de la industria nacional editorial contemporánea en México.

En 1991 el Fondo de Cultura Económica crea una colección de libros infantiles titulada *A la Orilla del viento*.

Esta colección apuesta a la calidad gráfica y a la literatura sin fronteras y se divide en cuatro niveles según la capacidad y madurez del lector. El primer nivel es para los niños que están aprendiendo a leer; el segundo, para los que empiezan a leer; el tercero, para los que leen bien y el cuarto nivel es para los grandes lectores. Otra colección del FCE es '*Los especiales de A la orilla del viento*'. Aparte, el FCE convoca desde 1992 al concurso literario internacional '*A la orilla del viento*' y desde 1995 convoca al concurso de libro ilustrado, con la finalidad de destacar el trabajo conjunto de autores e ilustradores.

Debido a esto en 1991 surge el primer '*Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles*', el cual es editado por el CNCA a través de la Dirección General de Publicaciones. Este catálogo surge de la necesidad de exhibir el trabajo de talentosos ilustradores que laboran en el país y así facilitar el acercamiento entre estos y las casas editoriales de país.

Actualmente existen organismos como la Comisión Nacional para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil (CNFLI), y el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), que junto con las instituciones mencionadas en párrafos anteriores impulsan fuertemente al libro infantil ilustrado en la industria editorial mexicana.



"Tiempo de Niños" periódico, México 1989, Noviembre Núm. especial.



Ilustración del estado de Campeche y
delos niños de Campeche cantan y juegan
editado por el Gobierno de Campeche

Portada del libro *Los niños de Campeche cantan y juegan* editado por el Gobierno de Campeche

3.3 ILUSTRADORES INFANTILES CONTEMPORÁNEOS

Desde 1985 las publicaciones infantiles en México han aumentado en cantidad y en calidad, y en la actualidad hay una buena cantidad de ilustradores dedicados al sector infantil, tanto mexicanos como extranjeros, que trabajan en el país por lo cual resultaría muy difícil mencionar a cada uno de ellos, un excelente punto de referencia para conocer lo último que en el área de la ilustración en México se ha hecho es el Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles, la edición de este catálogo se inició en 1991, y lo conforman las obras que resultaron seleccionadas de la convocatoria hecha por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes a través de la Dirección General de Publicaciones.

Desde esa fecha hasta ahora se han editado nueve catálogos y en él han participado una buena cantidad de profesionales de las artes visuales, tanto mexicanos, en su gran mayoría, como extranjeros. Es importante mencionar la gran aportación que han realizado en esta publicación los egresados de la ENAP, no sólo por que han sido la mayoría sino también por la calidad de sus obras, a continuación se hace mención de los ganadores del primer lugar de cada uno de los diez catálogos editados hasta la fecha:

1991 Martha Aviles Junco

Diseñadora gráfica mexicana egresada de la ENAP. Ha realizado ilustraciones para el CNCA en coedición con C.E.L.T.A. Amaquemecan y para Editorial Trillas.

1992 Carlos Palleiro

Uruguayo, estudio arquitectura en su país natal. Ha trabajado como partidista y diseñador en Uruguay, Argentina y México. Ha expuesto en países de Europa y América.

1993 Adrián Rubio Padilla

Mexicano, estudio diseño gráfico en la EDINBA. Ha realizado trabajos de ilustración para el periódico el Financiero, Editorial Vid, Editorial Larousse y la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.

1994 Guillermo de Gante Hernández

Mexicano, obtuvo la licenciatura en diseño gráfico y la maestría en artes visuales por la ENAP en donde imparte clases. Ha trabajado para diversas editoriales como Esfinge, Santillana y Fernandez Editores entre otras.

1995 Tatiana Jandova Vacona

Checoslovaca, estudió en la Academia de Artes Plásticas de Praga y en la ENAP. Ha ganado premios y participado en exposiciones nacionales y extranjeras. Es profesora en la Universidad Iberoamericana y colabora en publicaciones del Colegio de México.

Actualmente es profesor de diseño en la UAM Azcapotzalco y es colaborador del diario Reforma, del New York Times y de la revista Letras Libres.

1996 Gabriel Gutiérrez Salcedo

Mexicano, estudió diseño, con diplomado en ilustración, en el INBA. Ha tomado cursos de pintura, offset y creación de cartel. Participó en la exposición colectiva de ilustración, en la Galería Código del INBA, de agosto a diciembre de 1995.

1997 Juan José Ezcurdla Corona

Mexicano. Ha realizado ilustraciones para diversas instituciones, entre otras CIDCLI, UAM Iztapalapa, Secretaría de Educación Pública y diversas empresas editoriales.

1998 Sergio de Jesús Morales Barajas

Mexicano, estudió la licenciatura en diseño de la comunicación gráfica en la UAM Azcapotzalco. Ha hecho trabajos como diseñador e ilustrador para diversas empresas. Actualmente trabaja como diseñador para canal once.

1999 Fabricio Vanden Broeck

Mexicano, estudió diseño industrial en la Universidad Iberoamericana y una maestría en diseño básico en l'Ecole cantonale des Beaux-Arts et de Art Appliqué en Lausana, Suiza. Su actividad profesional se ha orientado a la ilustración editorial, especialmente de libros infantiles. Ha participado en varias exposiciones y ha recibido diversos premios y reconocimientos tanto en México como en el extranjero.

2000 Rey David Rojas García

Recien egresado de la carrera de comunicación gráfica de la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Ganó el 1er. lugar en el 2000 y fué seleccionado en 1999.

Los ilustradores con mas participaciones en las nueve versiones de este catalogo son los siguientes:

Fabricio Vanden Broeck: 1er lugar en 1999
Jurado en 1998 Seleccionado en 1991, 94, 95 y 96.

Rossana Bohórquez Martínez (ENAP):
Seleccionada en 1993, 94, 96, 97, 98 y 99.

Guillermo de Gante Hernández (ENAP): 1er lugar en
1994 Seleccionado en 1991, 92, 93, 98 y 99

Felipe Ugalde Alcantara (ENAP): Jurado en 1997
Seleccionado en 1991, 93, 94 y 96.

Francisco Ulises Plancarte (ENAP):
Seleccionado en 1992, 93, 94 y 95.

Irma Sada Romero:
Seleccionada en 1995, 96, 97 y 98.

El Fondo de Cultura Económica aglutina en su catalogo una buena parte de las obras de los ilustradores contemporáneos. Su colección 'A la orilla del viento', lleno de títulos de obras para niños y jóvenes ha rebasado la cantidad de 250 títulos. Según se puede constatar en el catalogo de dicha editorial, son más de cien ilustradores los que han colaborado en las diversas publicaciones infantiles y juveniles. Entre ellos podemos mencionar a algunos de los mas destacados:

Martha Aviles, Rossana Bohórquez, Rafael Barajas (EL Fisgón), Blanca Dorantes, Luis Fernando Enríquez, Guillermo de Gante, Mauricio Gómez Morin, Tania Janco, Carlos Pellicer Lspez, Felipe Ugalde, Fabricio Vanden Broeck, entre otros.

1^{ER} CATÁLOGO DE ILUSTRADORES DE PUBLICACIONES INFANTILES Y JUVENILES 1991



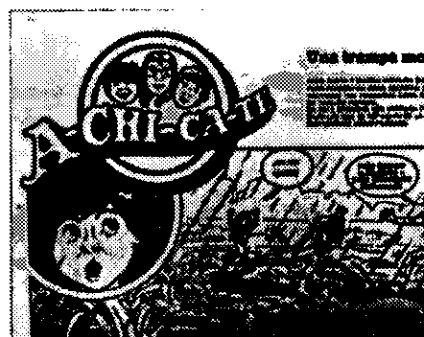
Portada 1er. Catálogo. 1991, CONACULTA



Portada 9o. Catálogo. 1991, CONACULTA

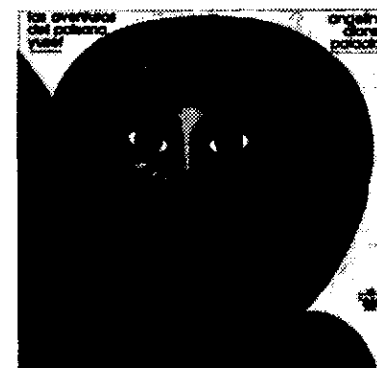


Ilustraciones de Fabricio Vanden Broeck

Logotipo de la sección de la revista Chispa
CONAFE-SEP-CONACYT México 1983 núm. Marzo

ENCICLOPEDIA CIENTIFICA

Proteo

EL MUNDO DEL CONOCIMIENTO
EN AVENTURAS ILUSTRADASLogotipo de la enciclopedia Proteo-SEP-Proxima
vol. Computadoras e Informática 1a. parte
México 1982.

Portada de Libro Ilustración Carlos Palleiro

"Los Duendes de la tienda"
Ilustración de Felipe Ugalde 1989

3.4 LA LITERATURA INFANTIL

¿Que es la literatura Infantil? aún cuando hay una buena cantidad de material bibliográfico referente a este tema, es un poco difícil definirlo, incluso los estudiosos del tema aún no parecen ponerse de acuerdo del todo con respecto a una definición precisa, para empezar literatura es un arte cuyo modo de expresión es generalmente la palabra escrita y en algunos casos hablada (15). Otros autores la consideran el conjunto de obras literarias de un país, de una época y su estudio (16).

La literatura es una práctica artística, que se basa en el uso excelsa de la lengua. La práctica y el concepto literatura poseen un gran contenido subjetivo y social, en ella interviene la subjetividad del escritor, del editor, del lector, del crítico, del teórico y del historiador, y cambia con las épocas y las culturas (17). Pero literatura infantil es como el subgénero literario escrito por los adultos y destinado especialmente para el disfrute de los niños.

Para Esther Jacob, quien es una estudiosa del tema, la literatura infantil sólo se diferencia de la literatura en general en que aquella está destinada al niño, y en que debe poseer una simplicidad, una gracia y una belleza tales que éste pueda asimilarla (18).

Carmen Bravo da su definición: la literatura infantil es la que se escribe para los niños -desde los cuatro a esa línea incierta de los catorce o quince años- y que los niños han consagrado.

Supone unas determinadas características. Indispensable la claridad de conceptos, la sencillez, el interés, la ausencia de ciertos temas y la presencia de otros que no toleraría el adulto (19).

La literatura para niños se divide principalmente en dos tipos de textos; uno es el que está hecho por autores adultos para adultos pero que también son leídos por los niños, un ejemplo de ello lo vemos en las obras literarias como Robinson Crusoe, Platero y Yo y Los viajes de Gulliver, por mencionar algunos. El otro tipo de texto es el que da pie para la definición de la literatura infantil contemporánea, y es aquel escrito realizado por un autor adulto para los niños, también existen los textos escritos por niños para niños y los escritos hechos por niños para adultos, pero ambos no forman una base como para ser considerados dentro de la literatura infantil.

El desarrollo de la literatura infantil, al igual que el de la ilustración, está directamente vinculado con el incremento de la producción de las publicaciones para niños, en el auge de las publicaciones infantiles, así como en el gusto de los pequeños lectores y la crítica, tiene un peso importante la industria editorial que, reconociendo la cada vez mayor población infantil y la necesidad que la sociedad adulta tiene de educarla, estimula en función de sus ventas la producción y el mercado de libros para niños (20).

Haciendo referencia nuevamente a Mario Rey Perico, se menciona que cuando se habla de "literatura infantil" se incluye generalmente a cualquier impreso destinado

a los niños, pero eso de "cualquier impreso" vale la pena aclararlo, ya que podemos separar el tipo de impresos según su carácter literario. Así tenemos que en un primer orden aparecen los cuentos, los monitos, las biografías, las versiones de la Biblia, poemas, leyendas, novelas, adaptaciones históricas en forma de relatos, canciones y resúmenes de diversas obras literarias. Según el propio Rey Perico, este tipo de impresos se acerca más a una denominación de "literatura" propiamente dicha y como una práctica artística, cuyo elemento característico es el uso de la palabra para la producción de discursos "polivalentes", es decir, que admiten diversas lecturas. En otro orden también se consideran publicaciones infantiles los textos de divulgación científica, religiosa, moral, sanitaria, política, cívica, manuales formativos o de buen comportamiento; historietas, revistas de farándula, moda y pasatiempos. Dora Pastoriza divide a la literatura infantil partiendo de géneros tradicionales:

GÉNEROS TRADICIONALES

Lírico: Poemas
Canciones: de cuna, villancicos, rondas y coplas.
Épico: Cuentos, Leyendas, Novelas
Dramático: Teatro, Teatro de títeres, sombras y marionetas.
Didáctico: Fábulas, Adivinanzas, Libros de lectura

También están los géneros modernos; Periodismo, Cine, Radio y Televisión (21).

3.4.1 EL CUENTO INFANTIL

El cuento es una narración en prosa, relativamente breve, cuyo contenido es producido, como en el caso de la novela, por la imaginación del autor, y que típicamente tiene un grupo limitado de personajes y como trama una sola acción (22). El cuento, nunca se ha constreñido a determinado pueblo o ciudad, por el contrario, ha saltado las fronteras y adquirido carta de universalidad aun cuando conserve las peculiaridades propias del terruño y el ambiente que le dio vida (23).

Podemos considerar al cuento como un género de la literatura, muy antiguo y rico por cierto, pues en el se puede expresar una gran variedad de temas. Su principal característica es la brevedad, pues un cuento es una narración corta. El cuento se puede dividir en dos tipos principalmente; el POPULAR o tradicional y el LITERARIO.

El cuento POPULAR tiene su origen en la tradición de los relatos antiguos, es decir, su origen es oral, y en este tipo de cuentos tradicionales podemos ubicar al CUENTO INFANTIL, el cuento infantil esta enraizado con el cuento popular. Los primeros cuentos para niños no eran realmente creados para ellos, muchos fueron transcripciones de antiguos relatos y posteriormente cuentos creados por los escritores para el público adulto, pero que eran leídos por los niños al no tener un material escrito especialmente para ellos. Los "cuentos de hadas" pueden ser considerados como tradicionales y como antepasados directos del cuento infantil. Los cuentos de hadas están llenos de fantasma y están contados con belleza e imaginación, una característica especial de los cuentos infantiles es que

resaltan los valores universales como el amor, la belleza, la justicia y la muerte, por citar algunos.

En el siglo XIX surgen una gran cantidad de cuentos para niños, por mencionar algunos podemos citar Blanca Nieves y Caperucita Roja, escritos por los hermanos Grimm. Otros escritores que contribuyeron al desarrollo del cuento para niños son Lewis Carroll, Mark Twain, Julio Verne y Hans Christian Andersen, actualmente el cuento infantil ha evolucionado, se ha modernizado su estructura y los textos se integran con lo gráfico. Anteriormente el diseño y las ilustraciones estaban subordinadas al texto o simplemente lo acompañaban. En la actualidad los libros de cuentos para niños son elaborados por un equipo de producción (escritores, editores, diseñadores e ilustradores) que piensa en el diseño total y en la ilustración, lo cual enriquece el relato y estimula al lector.

Hoy en día, la mayoría de los cuentos infantiles tienen en las ilustraciones a las imágenes que son siempre un atractivo para acercarse a la lectura. El cuento moderno infantil se basa más en los sucesos de la vida cotidiana, por lo que su tendencia tiene características realistas pero sin olvidar del todo la fantasía, aunque, generalmente, "el cuento moderno" para niños presenta episodios de la vida cotidiana, y en ellos predomina una tendencia realista, no desaparecen del todo la magia, lo fantástico, las alteraciones al orden lógico ni los juegos verbales; y sus personajes tienden a distanciarse de los arquetipos, comunes a la fábula y al relato popular (24).

3.4.2 EL CUENTO INFANTIL MEXICANO

La literatura infantil en México tiene sus antecedentes en narraciones orales entre las que se cuentan adivinanzas, canciones, leyendas y cuentos para niños, aparecen desde la época prehispánica y tienen en los pueblos indígenas a sus principales difusores. Lo que han hecho los autores contemporáneos es retomar estas narraciones, adaptarlas y escribirlas para los niños de hoy, otra influencia junto con las narraciones orales, de los cuentos mexicanos y latinoamericanos contemporáneos es sin duda la literatura infantil europea como 'Los viajes de Gulliver' y 'Robinson Crusoe' son buenos ejemplos.

En el siglo XIX surgen varios títulos de cuentos hechos por escritores mexicanos especialmente para nuestros niños, entre ellos aparecen; 'Leyendas de las calles de México' y 'Cantos del Hogar', de Juan de Dios Peza; 'Cuentos mexicanos para niños', de Pascuala Corona, y 'Cuentos y leyendas indígenas para los niños', de Blanca Lydia Trujillo.

El cuento infantil mexicano contemporáneo forma parte del desarrollo de nuestra literatura escrita por autores mexicanos, se pueden encontrar tanto cuentos cortos como largos que abordan temáticas propias de nuestra cultura y sociedad, mostrando nuestras raíces, pero dirigida con especial énfasis a nuestros niños.

Hablar del cuento infantil mexicano, es hablar de literatura con temática de nuestra propia cultura y sociedad, partiendo de una base universal, muchas

veces de los cuentos de hadas adaptándolos a la realidad (25).

Es a partir de la década de los 80's en donde encontramos un gran material de cuentos ya adaptados a la época contemporánea y más apegados a nuestra realidad nacional, pero aún mantienen ese toque de fantasma que caracteriza a este tipo de literatura, cuentos como 'El pizarrón encantado' y 'La historia de Sputnik y David' de Emilio Carballido; 'El cordoncito' de Vicente Leñero y 'El Agujero Negro' de Alicia Molina muestran la evolución del cuento mexicano contemporáneo.

3.5 EL NIÑO Y EL LIBRO

Este punto establecera la relación entre el niño y el libro infantil, comprendiendo por este tipo de libro una combinación acertada de texto e imagen, ilustración en este caso sin adentrarnos mucho al tema, pues sería una tesis completa, ya que el mundo infantil es bastante complejo.

El mundo infantil es un mundo llena de esperanza, en el cual viven todo es posible, un mundo maravilloso porque en ellos no existe la frontera entre los sueños y la realidad. Los niños son curiosos, creativos, inocentes y sin prejuicios, merecen y demandan toda la atención, respeto y cariño de toda la sociedad, tienen derecho a jugar y a tener una educación digna. tienen derecho, entre muchos otros, a que se les inculque el hábito por la lectura, para que en el futuro sean mejores seres humanos.

Actualmente es muy común llamar a nuestros niños "hijos de la era tecnológica", pero sin hacer menos toda la nueva tecnología es de gran importancia motivar a los pequeños a establecer una comunión con los libros, y motivar al niño a leer.

Estudiosos de la literatura infantil como Beatriz Donnet y Guillermo Murray clasifican las etapas para conocer el perfil del lector con respecto a la adquisición del hábito de la lectura (26). Estas etapas se conocen como "edades literarias" y representan el grado de afición a la lectura.

Se clasifican en cuatro:

La primera "edad literaria" se refiere a los que aun no saben leer, en ella encontramos a los niños menores de 7 años. Cuando el bebé tiene entre 2 y 4 meses se le pueden mostrar libros con ilustraciones grandes, claras, sencillas y de colores brillantes. Les gusta oír una y otra vez poemas y rimas, canciones con estribillos que se repiten y juegos en los que se usan los dedos y las manos.

Hasta los 6 meses, los libros con ilustraciones grandes y fotografías con rostros familiares u objetos que reconoce fácilmente son sus favoritos.

Entre los 8 y 14 meses hay que proporcionarles libros resistentes que puedan ver y usar ellos mismos. Son adecuados los que sirven para señalar y nombrar figuras, que facilitan la repetición de sonidos. Los mejores son los que tienen que ver con las experiencias reales y directas del bebé: miembros de la familia, mascotas, ropa, actividades diarias, frutas, juguetes, etc. Es mejor buscar libros donde las imágenes se agrupen por temas o que contengan una historia una historia sencilla, no imágenes deshilvanadas entre sí.

De 2 a 3 años: se realizan avances espectaculares en el lenguaje, los niños comienzan a relacionar las palabras con situaciones de la vida diaria. A los 2 años pueden usar casi 250 palabras y al final de los 3 años ya conocen mas de la mitad de las palabras que usara toda su vida. Los niños son grandes coleccionistas de palabras y

cada vez piden mas, las obtienen de las conversaciones, las rimas y los cuentos.

A esta edad el niño va a buscar identificarse e implicarse afectivamente con el libro. Le gusta buscar en ellos personajes que tengan gran similitud con ellos mismos, aunque se trate de animales bebés y no de seres humanos. Les gustan los libros que se puedan llevar a todas partes y lo mas importante es que puedan realizar actividades con él: cantar, bailar, mover las manos, buscar personajes, identificar colores, reconocer la letra con la que comienza su nombre, adivinar que pasara con la historia, y repetir frases y estribillos a lo largo de la narración.

Los libros que más le gustan son los de animales reales o personalizados. También son importantes los libros que lo preparan para un nuevo evento: hermanito nuevo, cambio de casa, visita al doctor, entre otros. De 3 a 5 años es la edad del desarrollo vital hacia la lectura. En él se reúnen los elementos que llevarán al niño a sentirse deseoso de aprender a leer y escribir. Su curiosidad natural es la principal motivación. El niño es capaz de distinguir una secuencia mediante las ilustraciones y la lectura del adulto. En esta etapa, las adivinanzas, los trabalenguas, los juegos de palabras, se combinan con los primeros cuentos, generalmente cuentos de hadas y de animales, cuya morfología, demostrada por Vladimir Propp, es siempre idéntica, sin importar la cultura ni la época.

La segunda "edad literaria" es para los que empiezan a leer. En general, esta etapa se inicia a los siete años. En este momento los lectores descubren que el abecedario es la base para la lectura. Les encantan los textos breves divertidos y fáciles de entender, las historias interesantes que incluyen diálogos. Los relatos en que los animales o los monstruos son los protagonistas, los cuentos fantásticos y también las anécdotas de la vida cotidiana, el humor y la ternura. La comprensión de cuentos se da con facilidad. Los cuentos de hadas son los favoritos entre los 5 y 6 años. Esta es la etapa en que el niño ingresa a la escuela primaria, se aleja del núcleo familiar y comienza a adaptarse a la sociedad.

La tercera edad es para los que leen bien. Desde los 8 hasta los 12 años aproximadamente, los lectores siguen disfrutando los cuentos de hadas, pero ahora se asoman curiosos al espacio de la valentía, el miedo, la risa y el temor. Dominan a la perfección la lectura y sus necesidades e intereses. Los cuentos y las leyendas de esta etapa deberán tener una nítida división entre buenos y malos.

La cuarta y última edad se designa para los grandes lectores y se da a partir de los 12 años. Al ingresar a la adolescencia, se abre una categoría sin fin. Son los lectores experimentados, aquellos que han construido una gozosa y asidua relación con los libros. Disfrutan de ponerse en contacto con protagonistas juveniles, con conflictos del amor, con las penas del crecimiento, con la superación de las limitaciones, con el valor de vivir alegremente a pesar del dolor.

NOTAS Y CITAS CAPITULO 3

- 1) VARIOS, "Biblioteca del Diseño Gráfico", ILUSTRACIÓN VOL. II, Ed. NAVES INTERNACIONAL DE EDICIONES S.A. PÁG 34
- 2) IBID, PÁG 48
- 3) BOURNEUF DENYSE, PARE ANDRE, "Pedagogía y lectura", Ed. KAPELUZ, COLOMBIA, 1983. PÁG 53
- 4) FERNANDEZ RIVERA RÍO, LAURA, "Elaboración del libro infantil ilustrado", TESIS, DIVISIÓN DE ESTUDIOS DE POSTRADO, ENAP. MÉXICO 1987. PÁG. 12
- 5) DONNET, BEATRIZ, "Palabra de juguete: Una historia y una antología de la literatura infantil y juvenil en México", VOL. 1, Ed. LECTORUM, MÉXICO 1999.
- 6) IBID, VOL II
- 7) PINTURA MEXICANA SIGLO XX, "Antología Crítica", GRUPO EDITORIAL PROYECCIÓN DE MÉXICO, 1999, PÁG. 18
- 8) VARIOS, "HISTORIA DE LA LECTURA EN MÉXICO", Ed. DEL ERMITAÑO, COLEGIO DE MÉXICO, 1988, PÁG. 286
- 9) IBID. PÁG. 339
- 10) IBID. PÁG. 340
- 11) GUERRERO FLORES, MARÍA, ILUSTRACIÓN DEL CUENTO "PEPE EL TOPO" UNAM, 1997
- 12) IBID. PÁG. 361
- 13) "HISTORIA DE LA LECTURA EN MÉXICO", PÁG. 361
- 14) IBID. PÁG. 362
- 15) GARCÍA-PELAYO, RAMÓN, "DICCIONARIO BÁSICO DE LA LENGUA ESPAÑOLA", LAROUSSE, MÉXICO, 1984, PÁG. 337
- 16) IBID. PÁG. 337
- 17) REY PERICO, MARIO ENRIQUE, "El cuento infantil mexicano", TESIS DE MAESTRÍA EN LITERATURA IBEROAMERICANA, UNAM, MÉXICO, 1996, PÁG. 3
- 18) JACOB, ESTHER, "Cuaderno de apoyo", LITERATURA, SEP, PLAN DE ACTIVIDADES CULTURALES DE APOYO A LA EDUCACIÓN PRIMARIA, MÉXICO, 1985, PÁG. 8
- 19) BRAVO V., CARMEN, "Historia de la literatura infantil española", 2DA. Ed., DONCEL, MADRID, 1963. PÁG. 12-14
- 20) REY PERICO, MARIO ENRIQUE, OP. CIT. PÁG. 6
- 21) PASTORIZA DE ETCHEBARNE, DORA, "El cuento en la literatura infantil", BUENOS AIRES, Ed. KAPELUZ, 1962, PÁG. 49
- 22) GÓMEZ DE SILVA, GUIDO, "Diccionario Internacional de Literatura y Gramática", Ed. FCE, 1999. PÁG. 162
- 23) LYDIA TRUJO, BLANCA, "La Literatura Infantil en México", MÉXICO 1950. PÁG. 81
- 24) REY PERICO, MARIO ENRIQUE, OP. CIT. PÁG. 58
- 25) CUEVAS GUEVARA, MA. EUGENIA. "El cuento infantil Contemporáneo y la iniciación a la lectura en los niños", UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA, MÉXICO 1981.
- 26) DONNET, BEATRIZ, OP. CIT. VOL. II.

CAPÍTULO IV / DISEÑO Y ELABORACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

4.1 FORMATO

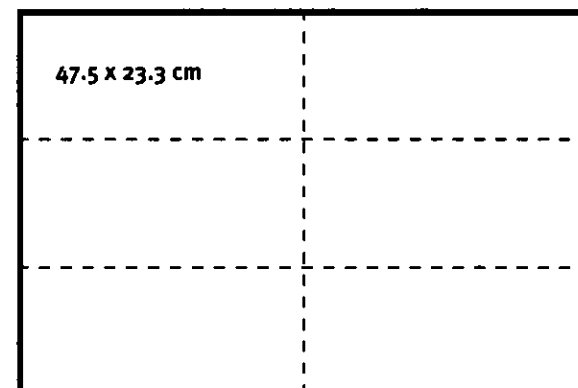
Una vez terminada la información destinada a respaldar el planteamiento de mi proyecto, empecaré a hablar del mismo y ofrecer una solución.

El propósito de la realización de este proyecto es el ingresar mi trabajo a el Concurso del Libro Ilustrado organizado cada año desde hace seis años por el Fondo de Cultura Económica (FCE), quién lo organiza con la finalidad de fomentar el desarrollo de la creación literaria y plástica para niños y jóvenes.

En la convocatoria se explica que se puede presentar el tema de la obra, composición y técnica libre, pero el formato no deberá pasar más de 20.5 x 27 cms., como primer punto a continuación se presentará la solución a este problema y más adelante se detallará toda convocatoria.

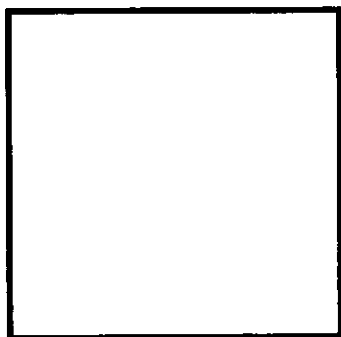
Cuando se diseña un libro se debe tener en cuenta los medios de impresión y en especial los costos de producción del mismo, ya que pueden ser afectados por formatos poco convencionales que generan un gran desperdicio de papel, ya que el pliego de papel no es aprovechado al máximo, dando como consecuencia costos muy elevados en su realización, el cual se ve reflejado en el precio del libro. Pero raramente en otras ocasiones, contrario al uso de formatos especiales, existen editores que ignoran el valor de un buen diseño, se conforman con ediciones de mediana calidad, sin saber que una mejor presentación incrementa la aceptación por parte del público.

Pensando exactamente en este problema se trató de escoger un formato el cual evite todo lo anterior. De la división de un pliego de 95 x 70 cm., es posible obtener un formato que cumple con las normas básicas de impresión además de resultar muy adecuado. Si se le divide en su sentido horizontal en tres partes iguales y en su sentido vertical a la mitad, se obtienen seis rectángulos de 47.5 x 23.3,



Pliego de 95 x 70 cm.

estos rectángulos dan origen al formato a utilizar, considerando el refinado se puede emplear un espacio de 46 x 21.5 que sería la doble página. Es así que el tamaño resultante a emplear es de 23 x 21.5, pero como en las bases del concurso dice que no deberá sobrepasar los 20.5 x 27 cms. y aunque el resultado final da casi una forma cuadrada, se prefirió dejar el formato final de 20 x 20 cm., el cual se considera adecuado para los pequeños lectores.



Formato de 20 x 20 cm

El tamaño que se ha elegido es de los formatos, que usan algunas editoriales para libros en que se pretende iniciar a los niños en un tema determinado.

Una vez obtenida el área de trabajo, se puede tomar la decisión con respecto al diseño de las páginas, analizar las diferentes formas de organización de los elementos.

4.2 COMPOSICIÓN

La composición se refiere a la manera de organizar los objetos o elementos dentro de un soporte, se dividen en dos clases las formales e informales, las primeras contienen una estructura matemática en donde gobierna la rigidez en las posiciones y las direcciones de los elementos, una composición formal aunque no siempre se justifica a una retícula, se basa invariablemente en plantillas generales, los cuatro modos de producir composiciones formales se basan en conceptos matemáticos de simetría, este tipo de composición es recomendable cuando se tienen diversos elementos con el fin de organizarlos, este tipo de composición no garantiza una disposición perfecta y armónica, ya que solo proporciona un marco dentro del cual se puede distribuir.

La composición informal a diferencia de la formal no depende de cálculos matemáticos, sino de la sensibilidad del ilustrador o diseñador en la creación de un equilibrio asimétrico y una unidad general mediante elementos y formas libremente dispuestas. Para este tipo de composición no existen procedimientos fijos, pero pueden utilizarse conceptos como la gravedad que es el peso y equilibrio de las formas, el contraste que son las diferencias visuales ya sea de forma o color, el ritmo que es el movimiento y velocidad sugeridos y el centro de interés que es el punto focal que atrae la mirada.(1)

Al hacer un libro con una historia para niños, la composición mas que rígida debe ser dinámica, esto con el fin de llamar la atención del lector, por lo cual una red no sería necesario, solo en excepción que se tengan demasiados elementos. Las ilustraciones pueden participar en la página con los bloques de texto y las cabezas. La composición del contenido, sus dimensiones y su formato, tienen gran importancia para la apariencia del libro; ésta es una premisa que se debe seguir sin importar de qué tipo sea la obra.

Existen varias posibilidades de organizar los elementos en un cuento infantil (2):

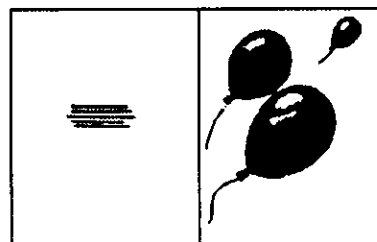


Fig 1

Las líneas de texto pueden centrarse manejando blancos en una página y la imagen llenando la otra.

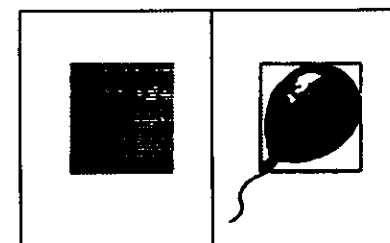


Fig. 2

Para darle más balance formal se puede usar una mancha tipográfica, combinada con una ilustración del mismo tamaño y forma que el bloque de texto.

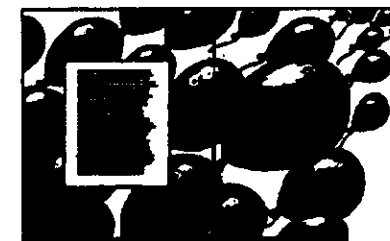


Fig. 3

Otra forma de organizar la composición es poner una ventana con texto sobre ilustraciones de doble página.

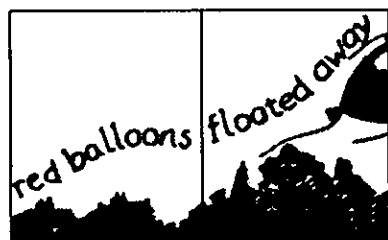


Fig. 4

En ocasiones el paisaje o el dibujo se prestan para ser usados con mucha creatividad, alineando las palabras según la forma.

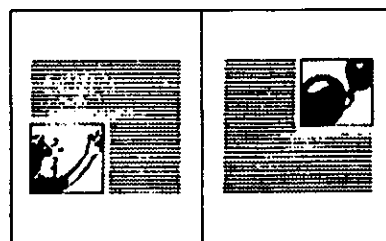


Fig. 5

Cuando hay mucho texto, y las ilustraciones se pueden colocar en intervalos dentro del párrafo que las envuelve. Hay que colocarlas en lugares apropiados, pues se corre el riesgo de que más que funcionar estorben.

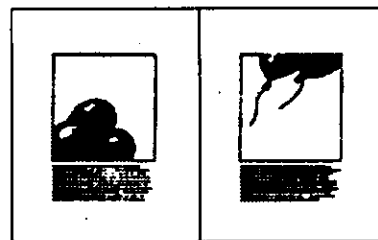


Fig. 6

En el caso de pequeñas imágenes es viable hacer un diseño simple, poniendo un bloque de texto debajo de ellas.

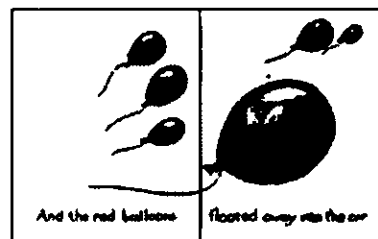


Fig. 7

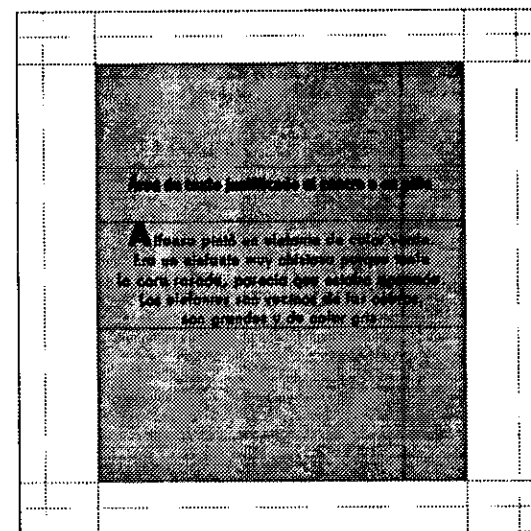
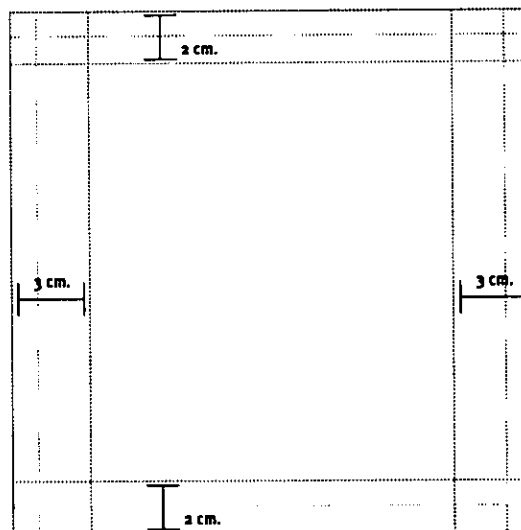
Se puede, incluso, hacer una composición con pocas líneas, organizadas en frases a lo largo de la página, bajo el dominio de la ilustración.

En el caso específico de mi proyecto se consideró que la composición no debe ser rígida o sugerir demasiada formalidad, como lo proponen algunas posibilidades que acabamos de ver (ver Fig. 2, 5 y 3), igualmente y por la cantidad de texto se descartan composiciones donde éste ejerza el papel principal (ver fig. 5), ya que el texto de el cuento no es suficiente.

Desde un principio se planteó crear composiciones dinámicas que facilitarían la lectura y participarán con las ilustraciones pero debido a la cantidad de texto que se tiene no se pudo hacer composiciones donde las líneas de texto integrarán a la imagen (fig.4), además de que debemos recordar que este cuento es para niños y este tipo de arreglo tipográfico puede ser confuso para niños que apenas están aprendiendo a leer, por lo tanto se decidió usar composiciones un poco más organizadas que ayuden a detectar inmediatamente el texto y relacionarlo con la ilustración, ejemplo de esto es centrar en una página el texto y acomodar en la siguiente página la imagen (fig.1), así como composiciones donde las líneas de texto estén organizadas en frases a lo largo de la página, bajo un gran dominio de la ilustración (fig. 7).

Para esto se necesita delimitar las áreas de texto que todas las páginas llevarán, por medio de márgenes esto con el fin de tener una constante de tamaños de cajas de textos en todas las páginas y así mantener un armonía y equilibrio en todo el cuento, así como también para efectos de diseño es un límite imaginario que nos ayuda a evitar poner elementos de la composición muy cerca de las orillas, lo cual no es muy recomendable pues después de la impresión a la hora de corte y refino de las páginas podrían ser cortados, para esto se dividió la superficie de 20cm. por 20cm. que es el formato del cuento en:

de arriba hacia abajo 2cm. al igual que de abajo hacia arriba y de los lados, izquierdo o derecho hacia el centro 3cm., obteniendo una caja de 14cm de ancho por 18cm de alto, donde la caja de texto se debe ajustar, sin importar si el texto va arriba o abajo dependiendo de la composición con la imagen, por su parte la mayoría de las ilustraciones fueron diseñadas para ocupar una área considerable de la página y las que no fueran de las anteriores características se distribuirán en la área resultante.



Una vez obtenido el área de la caja de texto, este se justificó al centro, haciendo la caja de texto de acuerdo a la área resultante de 14cm. por 18 cm.

4.3 TIPOGRAFÍA

Una parte muy importante de la composición son las características del arreglo tipográfico. En el diseño de un arreglo tipográfico influye el interlineado, las cabezas y el número de líneas por página, y en el caso de un libro ilustrado de un cuento infantil se debe tomar en cuenta la edad de los lectores.

En el caso de las publicaciones infantiles los más adecuado es utilizar familias de rasgos legibles, es decir caracteres no muy caligrafiados y sin muchos adornos, o estilizaciones que compliquen su lectura.

Es tal vez conveniente llevar a la práctica el potencial de los tipos, que por su legibilidad, se presten para la formación de textos, de tal modo que se obtenga una conciencia plena de sus posibilidades.

Al pensar en la composición, se debe establecer cual de los elementos debe dominar, porque pueden existir factores que afecten su carácter. Se tiene tres opciones

- en donde el texto sea tan abundante que exija una gran parte del espacio de diseño y un tipo grande que lo haga legible.

- que la fuerza del mensaje sea la visual dejando el texto y los títulos en segundo término

- que ambos tanto texto como elemento gráfico se equilibren igualmente. (3)

Esta decisión depende del tipo de trabajo que se solicite o la sensibilidad del diseñador, en ocasiones los bloques de texto son parte esencial en un diseño, y en otras, su participación es más discreta.

La tipografía empleada corresponde a la función del diseño, lo que se necesite comunicar determina sus características, no es lo mismo usar una familia tipográfica para un libro de tragedia que para uno de fábulas. La naturaleza de la palabra o de la frase ha de sugerirse con la tipografía.

En mi diseño los bloques de texto son parte muy importante de el diseño, pero es muy importante que tanto texto como elemento gráfico se equilibren igualmente, pues como lo mencione en el punto anterior desde que se diagramó la composición se ha cuidado que el texto debe ser fácilmente reconocible, es por eso que las características de la tipografía deben ser ante todo legibilidad pensando y recordando que los usuarios de este producto son niños.

Durante la búsqueda de familias tipograficas se encontró la :

Curly Luly de 10 p.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

la cual tiene características muy interesantes, pero después de varias pruebas de lectura con niños de 7 a 9 años, me percate que desgraciadamente esas mismas características que la hacían visualmente interesante, la hacían un poco difícil en la lectura.

Por lo tanto se opto por buscar tipografía un poco más convencional, la cuál fuera mas identificable por los niños, la búsqueda nos llevo a tipografías como:

Futura Light de 11 p.

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x

y z, A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T

U V W X Y Z, 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Helvética de 11p.

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w
x y z, A B C D E F G H I K L M N O P Q R
S T U V W X Y Z, 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Es decir tipografías de Palo Seco, las cuales son de las más usadas en libros infantiles por la relación del principio básico de línea y círculo, sistema el cual usan las maestras de educación básica, cuando están enseñando las primeras letras. Además que este tipo de tipografía que no es muy estilizada o rebuscada, por lo tanto no complica su lectura.

Finalmente se decidió usar la futura normal por que es más ligera y trazos más estilizados que la helvética que comparación de esta es un poco más pesada.

**a b c d e f g h i j k l m n o p q r
s t u v w x y z, A B C D E F G H
I K L M N O P Q R S T U V W X
Y Z, 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0**

Fue usada de 15 p. para su mejor legibilidad, poniendo la primera letra Bold en 24 p. de diferente color para tener un pequeño acento, en general lo demás del texto fue usado en negro, pues si se usaba otro color, podía haber problema de que fuera ilegible al confundirse con el fondo, de interlineado se dio 21 y de separación entre letra 10, todo esto para dar los espacios pertinentes de letra entre letra y facilitar al usuario su lectura.

Para la portada y portadilla también se utilizó la Futura normal de diferentes tamaños para jerarquizar, no se utilizó la mismo arreglo para diferenciar entre los interiores y las portadas:

Título se escribió de 20 p y la primera letra bold de 24 con separación entre letra y letra de 22, el cual es el puntaje más alto en todo el cuento

Autor y el nombre del ilustrador de 12p con separación de 14 para darle la misma importancia

Y finalmente la palabra Ilustración se escribió de 10p con separación de 12

este arreglo tipográfico se utilizó en la portada y portadilla justificado a la derecha pues en la portada la ilustración que se tiene pensado realizar abarca la parte izquierda de el formato por lo que una justificación centrada caería sobre la ilustración y haría ilegible, por lo que una justificación derecha además de no intervenir con la ilustración equilibra toda la composición, para seguir con la misma constante en la portadilla se repitió el mismo arreglo, ambas siguiendo la diagramación que ya estaba establecida.

Pintando con animales

Alicia Gómes Andrade

Ilustración
Mariana Orozco

4.4 CUENTO

A continuación conoceremos el cuento que se ilustró:

PINTANDO CON ANIMALES.

Ayer fuimos al zoológico con la maestra.

Hoy estuvimos muy felices en la escuela. La maestra nos dio crayolas y plumones para que dibujáramos con muchos colores a nuestros animales favoritos.

Yo pinte una cebra. La cebra vive en Africa. Es parecida a los caballos, pero es de color blanco y negro. A mí me gustan los arcoiris, así que la pinté de muchos colores.

Alfonso pintó un elefante de color verde. Era un elefante muy chistoso porque tenía la cara rosada, parecía que estaba apenado. Los elefantes son vecinos de las cebras; son grandes y de color gris.

Mariana prefirió pintar una foca. A ella le gustan las focas porque las conoció de cerca en un acuario. A las focas les gusta jugar con pelotas, pero Marianita le dibujó un sol en la nariz. ¡Qué bonita se ve su foca!

Jean Pierre no sabía qué animalito escoger: le habían gustado los changos y los gorilas, pero también el oso panda. Después de mucho pensar pintó a un changuito bailando con el oso panda.

Anita adora los pingüinos. Tiene uno de peluche que siempre trae a la escuela. Lo puso enfrente de su hoja de papel y lo copió. Le quedó igualito ¿verdad?

Alex pintó un gato. La maestra le dijo que en el zoológico no había gatos, pero Alex se acordaba de un gatito que estaba en un árbol, a la entrada del zoológico.

Todos colgamos nuestros dibujos junto a las fotos que tomó la maestra. Los animales quedaron más hermosos de lo que creíamos. Lo chistoso es que nadie dibujó a los animalitos enjaulados.

Nos emocionamos tanto que comenzamos a gritar: ¡Queremos ir al zoológico! ¡Queremos ir al zoológico!

El cuento Pintando con animales de acuerdo a la investigación previa a este capítulo podemos clasificarla como una lectura de la segunda edad literaria, que es cuando los niños empiezan a leer, generalmente esta etapa se inicia a los 7 años, para esta edad es recomendable textos divertidos y breves, fáciles de entender, relatos en donde los personajes principales sean animales o monstruos.

Como podemos ver se trata de una lectura muy sencilla, donde no se usan palabras muy rebuscadas o complicadas, todo sucede en una escena donde varios niños están en su salón dibujando acerca de lo que vieron en una visita al zoológico un día anterior y lo que se narra son diferentes dibujos.

Al final, como varios de los cuentos infantiles pretende enseñar una moraleja que en este caso es la visión que los niños tienen acerca de los animales y el zoológico.

4.5 AUTOR

Este cuento fue escrito por ALICIA GÓMEZ ANDRADE quién estudió Letras Hispánicas en la Universidad Nacional Autónoma Metropolitana Iztapalapa, después estudió Letras Inglesas en la Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, haciendo una especialidad en Estudios Latinoamericanos impartida en la misma facultad.

Al mismo tiempo ha participado en varios cursos y talleres como Taller Experimental Artes Plásticas de la Casa del Lago (UNAM), Curso de Literatura Caribeña impartido en el Colegio de San Ildefonso (UNAM), Curso General de Redacción de la Universidad del Claustro de Sor Juana y Curso-Taller de Creación Literaria Universidad del Claustro de Sor Juana.

Ha trabajado como Asistente editorial en C.Y.C for Doctor de México, Correctora de estilo y traductora. Pero su interés por el público infantil surgió cuando fue maestra de preescolar y 4o. de primaria en varios Colegios en México. Actualmente es asesora de educación Posprimaria del Consejo Nacional de Fomento Educativo, S.E.P.

Ha hecho trabajos de investigación documental de carácter eventual para la Revista Proceso. Es miembro del consejo editorial de la revista literaria de la Facultad de Filosofía y Letras, Calambur, en donde he publicado poesía y cuento. Ha publicado prosa poética en la revista Letralia y participado en varios concursos de literatura. Co-fundadora de la página electrónica de creación interactiva "aguantalavara" de la Facultad de Filosofía y Letras.

El Fondo de Cultura Económica organiza anualmente desde hace seis años el Concurso del Libro Ilustrado, con la finalidad de fomentar el desarrollo de la creación literaria y plástica para niños y jóvenes, como se menciono antes el propósito de la realización de es proyecto es el Ingresar nuestro trabajo, el literario y artístico.

En la Convocatoria se explica que se puede presentar el tema de la obra, composición y técnica libre, pero el formato no deberá pasar más de 20.5 x 27 cms. a continuación veremos la convocatoria original:

BASES

1. Podrán participar todos los escritores en lengua española e ilustradores de cualquier nacionalidad, sin importar edad, lugar de origen o de residencia. Quedan excluidos los empleados de esta editorial.
2. Los originales podrán ser presentados por uno o varios autores e ilustradores.
3. Los originales deberán ser totalmente inéditos, tanto el texto como las ilustraciones, y no deberán estar participando en ningún otro concurso.
4. El premio único está dotado de \$ 60 000.00 (sesenta mil pesos m/n) y la publicación de la obra en la colección Los especiales de A la orilla del viento del FCE. El importe de este premio será otorgado y considerado como adelanto de pago de regalías por los derechos de autor estipulados en el contrato de edición.
5. La historia podrá ser narrada con texto e imágenes o solamente con imágenes. Si hay texto, deberá estar

escrito en lengua española.

6. Los originales deberán ser presentados en una maqueta que incluya la totalidad de las ilustraciones, presentadas como bocetos en blanco y negro, y el texto, en caso de haberlo. Las maquetas deberán presentarse por triplicado, y en cada una deberá incluirse UNA fotocopia a color o transparencia de una de las ilustraciones TERMINADA, con el acabado final que se propone, para que el jurado pueda apreciar la propuesta.

7. El tema de la obra y la técnica de ilustración son libres. Los originales no podrán tener más de 32 páginas. El formato puede ser apaisado, vertical o cuadrado, y no deberá sobrepasar los 20.5 x 27 cms. No se recibirán originales montados en cartulinas o en presentaciones mayores a este formato.

8. Deberán presentarse TRES originales, firmados con seudónimo y acompañados de UNA SOLA aplicación que contenga nombre, dirección y teléfono del o los participantes. En el exterior de la plica debe escribirse el o los seudónimos y el nombre de la obra concursante.

La dirección a la que deben ser remitidos es la siguiente:

Concurso A la orilla del viento
Libros para Niños y Jóvenes
Fondo de Cultura Económica
Miguel Angel de Quevedo # 115, 2o. piso
Colonia Chimalistac, Delegación Alvaro Obregón,
01070, México, a 15 de Agosto de 2000.

El FONDO DE CULTURA ECONÓMICA (FCE) se distingue por ser una editorial de amplio criterio en la que los autores, hispanohablantes y de lenguas extranjeras, tienen oportunidad de exponer sus ideas con absoluto respeto a su libertad de expresión. Por ello, en el curso de los años se han publicado las obras de muchos y muy brillantes talentos, los cuales integran el catálogo siempre vigente, uno de los más ricos y variados de Iberoamérica, del cual ya hemos hablado en el capítulo anterior.

El FONDO DE CULTURA ECONÓMICA no fue concebido como empresa lucrativa, sino como institución de fomento cultural, y surgió gracias al apoyo financiero del Estado, en calidad de fideicomiso, con el fin de impulsar la cultura sin condicionarla ni censurarla.

Desde su fundación, el FONDO DE CULTURA ECONÓMICA ha sabido que el libro es un objeto vivo y sensible a las transformaciones sociales. Es así como ha evolucionado junto con su entorno a lo largo de 65 años de vida.

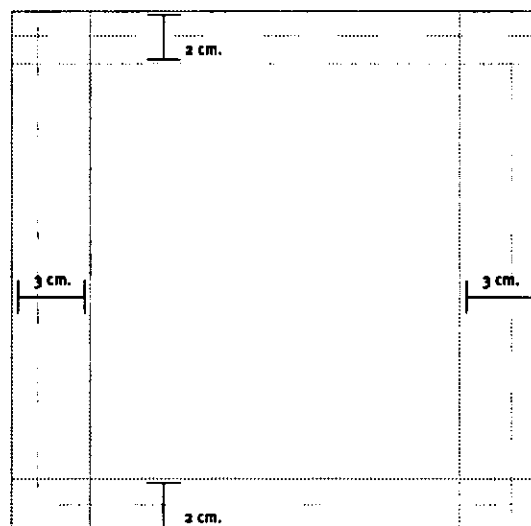
El FONDO DE CULTURA ECONÓMICA es ejemplo de asimilación y aprovechamiento de las tendencias modernas que exigen prestar mayor atención a los procesos empresariales, sin desatender los antiguos valores editoriales que guiaron su fundación.

Consciente de que su presencia es cada vez más importante en el campo editorial nacional e internacional, la dirección del FONDO DE CULTURA ECONÓMICA se ha fijado metas de modernización guiándose por dos principios fundamentales: mantener el prestigio de la editorial como salvaguarda de la cultura iberoamericana, y estar abierto a cualquier corriente de promoción de la cultura. (4)

4.6 DIAGRAMACIÓN

Para el diseño de el cuento se utilizaran 8 hojas, 16 páginas, incluyendo portada, contraportada, segunda y tercera de forros, en este cuento se ha considerado ilustrar cada una de las 16 páginas.

Dentro de la diagramación se tiene que considerar de 3 a 5mm extras del tamaño final, llamado por los impresores rebase, esto nos sirve para que al momento del corte y refine de las páginas no se noten líneas o espacios blancos en los bordes de estas.



A continuación veremos la formación final del cuento;

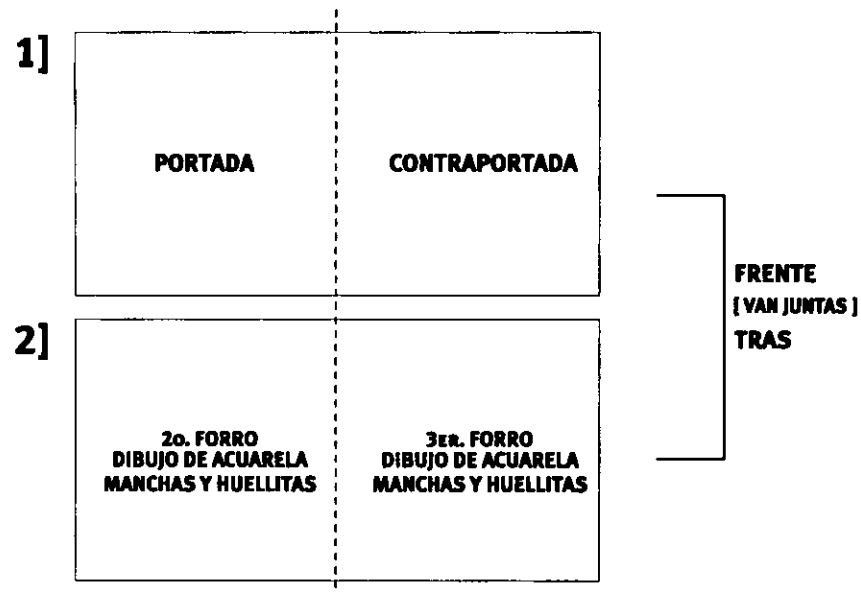
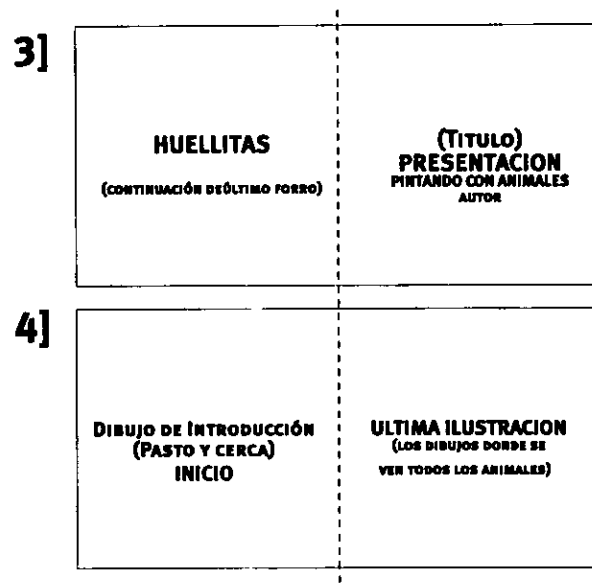


Fig. 1



FRENTE
[VAN JUNTAS]
TRAS

fig. 2

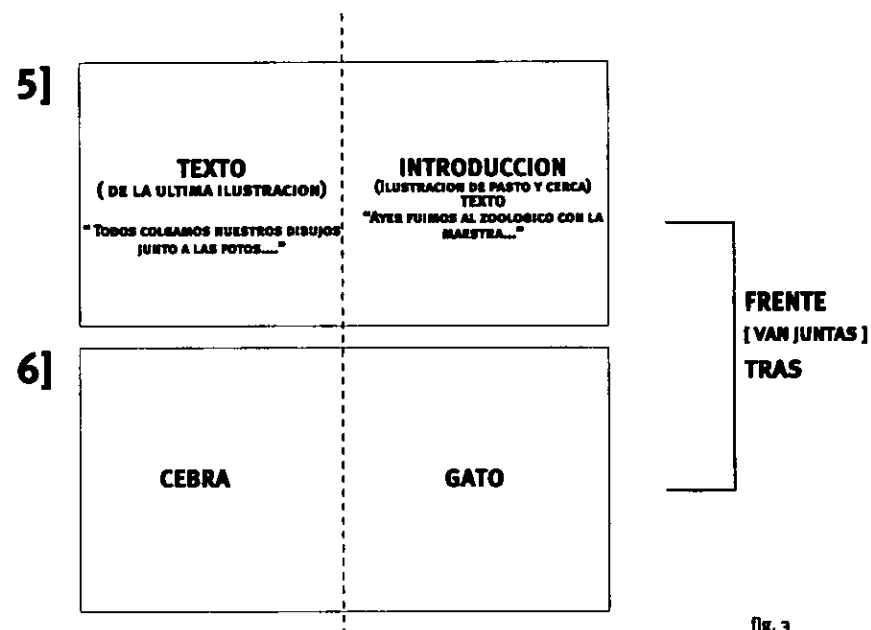


fig. 3

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**

7]

PINGUINO

ELEFANTE

8]

FOCA

CHANGO Y PANDA

FRENTE

[VAN JUNTAS]

TRAS

fig. 4

De acuerdo a esta diagramación se realizará una ilustración que abarque portada y contraportada, para la segunda de forros y 1a. página y tercera de forros y 12a. página se pretende crear algún detalle o viñeta, el cual es un pequeño dibujo colocado al principio o al final de un libro, con el fin de que estas páginas no queden sólo en blanco.

Después la 2a. y 3a. página compartirán una viñeta, colocando al texto en la 3a. página, de ahí en adelante cada página tendrá una ilustración hasta la 10a. y 11a. página que al igual que la 2a. y la 3a. compartirán una ilustración entera dejando el texto en la 10a.

Una vez establecido las ilustraciones que se necesitarán se empezará a bocetar.

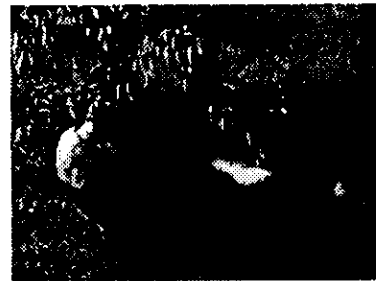
4.7 BOCETOS

Una ilustración está compuesta por formas que la determinan y le dan sentido, es decir, que sus elementos están en un nivel de representación visual determinado. La realidad es la experiencia visual básica de la que parten todos los niveles, por ejemplo se puede representar la palabra pájaro con solo su contorno ya que todas las aves comparten los mismos rasgos generales, pero si se pretende un grado de iconicidad más exacto se debiera afinar ciertos detalles como color, proporción, etc. Es por eso que si se pretende realizar una figura en específico, se deberán incluir más factores que lo identifiquen.

En materia de ilustración, el ilustrador puede controlar y manipular las imágenes naturales, con un proceso de abstracción que eliminando detalles que no interesan y acentuando detalles distintivos. El proceso de abstracción es también un proceso de destilación o filtración donde se produce una reducción de factores visuales en aquellos rasgos esenciales y más específicos de lo representado y un grado de simplificación(5), creo que sí no es necesaria la representación fiel de la realidad, el ilustrador tiene la opción de controlar la forma, en su sentido técnico y estilístico.

La primera etapa para presentar la propuesta de las ilustraciones son los bocetos, el boceto es donde se origina la primera idea de la imagen y debe estar basado en la conjunción de diversos elementos en una misma área con objeto de lograr una interacción que transmitirá un mensaje dentro de un contexto determinado, en este caso serán solamente texto e ilustración, con esto el diseñador debe lograr el mejor resultado, la etapa de bocetaje dura según el cliente y el tipo de trabajo que se requiere.

En el caso de los bocetos de los personajes en general fueron hechos en base a animales reales por medio de fotografías, con el fin de obtener los rasgos característicos de los mismos, como su forma. Los primeros bocetos fueron hechos en base a la geometrización:



Primera etapa de bocetaje



Ejemplo de esto fue el oso panda de donde se tomo sus características como manchas negras y forma redonda.



Primera etapa de bocetaje

Con la cebra se tomo de la foto su forma en general alargada pero con base a unos círculos y sus indiscutibles franjas negras y blancas.



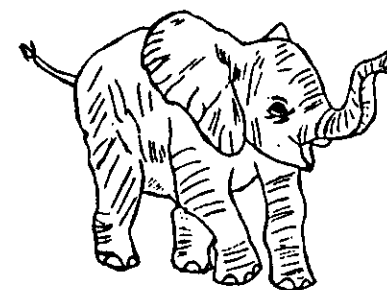
Con el pingüino se tomó como base una elipse, su cabeza circular y sus patas triangulares.

Aunque estos primeros apuntes se hicieron con estilo geometrizado, como ya se menciona antes, y no trascendieron en su forma, sí proporcionaron un buen punto de partida para definir el planteamiento de las escenas, así como su tratamiento. Apartir de aquí se definió la abstracción de las escenas es decir, los pocos elementos de ambientación en la escena, dejando como motivo principal el mismo personaje, ocupando la mayor parte del formato, pues creo que es el motivo principal del cuento y muy poca ambientación.

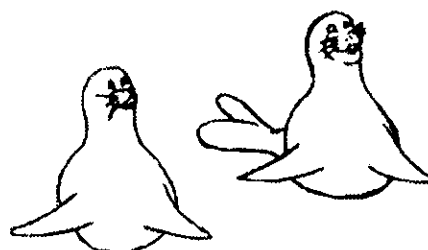
Después de apreciar este resultado se optó por explotar más la forma pero con una estilización con base en las fotografías de los animales reales, la estilización es la interpretación de la forma de un objeto o persona dándole esbeltez y resaltando sus rasgos característicos(6), a continuación veremos los bocetos de cada una de las ilustraciones:



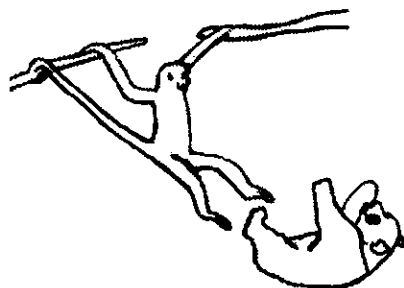
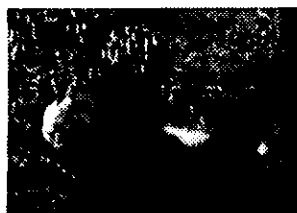
Después de el primer boceto en la segunda ilustración se representó el contorno de la cebra un poco más estilizada y a la vez sintética, en esta escena solo se represento básicamente lo que el texto decía con la estilización de la cebra, la cebra a su vez esta hecha con trazos muy básicos y se define como cebra gracias a las líneas en su cuerpo, esta ilustración se ambientó con pasto, señalando solamente el límite del pasto.



Aquí se retomó la imagen de la fotografía pero suavizándola y dándole una actitud de tímidez como dice en el texto, sólo estará ambientada por pasto al igual que la anterior.



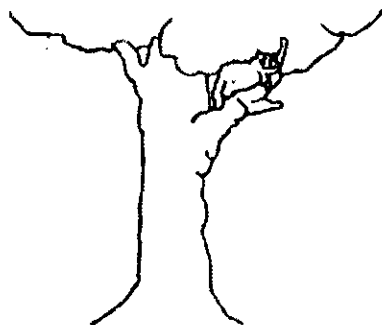
Esta ilustración tuvo varias etapas pues primero el rostro no demostraba nada (boceto superior) y se pretendía que el rostro demostrará mas emoción, hasta que después de compararlo con la fotografía se pudo generar un rostro más amigable. esta ilustración se ambientó con un poco de agua que se hizo con manchas azules de acuarela y siguió el texto se le dibujo una pelota dando la sensación de que estaba jugando con ella.



En esta ilustración como todas las demás se tomaron las formas básicas de los animales, pero por ejemplo el chongo se estilizó un poco más para darle la sensación de juguetón, en comparación con el panda donde afortunadamente se encontró una foto con una toma bastante adecuada para el tema de la ilustración, ya que como se observa en la foto el panda parece que estuviera jugando, solo que a la hora de retomarlo se quitaron detalles que no eran tan necesarios.



Esta ilustración en su segunda etapa de bocetaje y con las características que se le quería imprimir a todos los dibujos, resultó una estilización, tratando de darle la actitud de alegría, exagerando un poco sus alas para que fuera más emotiva.



En esta ilustración se dió más énfasis al árbol dibujando al gato colgado de él, en una actitud chistosa y juguetona, marcando fuertemente sus rasgos faciales, donde se le caracterizó en un estado de felicidad.



En la última parte del cuento a ilustrar se describe una escena donde todos los niños enseñan sus dibujos y los comparan con las fotografías que la maestra tomó en el zoológico, aprovechando exactamente esto se decidió retomar partes de las anteriores ilustraciones con el fin de ver juntos todos los dibujos de los animales.

La portada es la conjunción de tres elementos muy característicos a través de todo el cuento, como lo es el pasto que siempre estuvo presente tratando de ambientar las escenas, el panda que es indudablemente una imagen muy relacionada con los zoológicos y el árbol que es un elemento natural muy común en estos lugares.

En general como se comentó al principio la idea principal era la de estilizar y darle personalidad a los personajes que son los animales, poniéndolos a ellos como la parte principal del cuento. Algunos personajes como los gorditos se exageraron un poco más, con el fin de transmitir calidez y protección.

Después de tener las escenas el desarrollo de las mismas es el siguiente paso, escogiendo la gama de colores que se va a usar.

4.8 COLOR

La percepción del color es una parte muy emotiva del proceso visual y constituye una gran fuente de comunicadores visuales, tiene una gran fuerza y puede usarse para expresar y reforzar la ilustración. Un factor importante para controlar el color son sus tres dimensiones:

- Matiz o croma, que es la identidad propia de cada color es lo que se designa, algunos autores lo llaman tinte,
- saturación, se refiere a la pureza de un color respecto al gris, un color saturado es simple y agradable a los niños.
- brillo, que va de luz a la oscuridad, por ellos es llamada luminosidad.(7)

Hay varias teorías que se basan en la asociación mental que el hombre experimenta al relacionar el color con una situación determinada, pero no existe una regla general sobre las relaciones mutuas y sus interpretaciones. El color esta lleno de connotaciones y puede tener significados ambiguos, su interpretación estará de terminado por el texto , la forma y los colores del contexto.

En este trabajo la gama de colores fue decidida en base a los primarios o colores simples, rojo, amarillo y azul y a sus mezclas, complementarias o secundaria: verde, violeta y anaranjado, pues son una gama muy llamativa, lo cual atraera la atención del usuario.

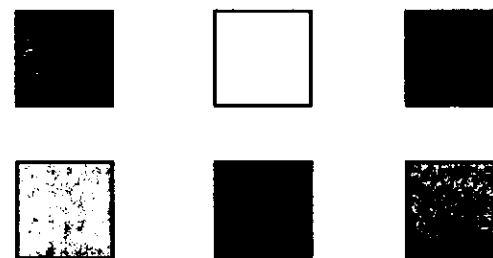
El panda, la foca , el chango y el pingüino, se pintaron con los colores que poseen en la vida real, pero con mayor saturación,.

Los animales que se les alteró su color fueron la cebra y el elefante pues así el texto lo solicitaba:

" Yo pinte una cebra. La cebra vive en Africa. Es parecida a los caballos, pero es de color blanco y negro. A mí me gustan los arcoiris, así que la pinté de muchos colores.

Alfonso pintó un elefante de color verde. Era un elefante muy chistoso porque tenía la cara rosada, parecía que estaba apenado. Los elefantes son vecinos de las cebras; son grandes y de color gris."

y el gato por otra parte lo decidí pintar hacia los naranjas para que de alguna manera resaltará en comparación del árbol.



La aplicación del color esta muy ligada con la técnica pues se debe escoger una técnica, en este caso, que ayude a realzar los colores y hacerlos más intensos, el cual es la intención, A continuación hablaremos de la técnica.

4.9 TÉCNICA

Escoger la técnica ideal para cualquier trabajo, siempre depende de varios aspectos, como por ejemplo del acabado que se le quiera dar, del tiempo de entrega que se tiene, de la técnica que se domine o del estilo en general del ilustrador. Para este trabajo se escogió en específico la acuarela y lápiz de acuarela debido a la brillantez, las transparencias, de lo cual es muy característico y la intensidad del color.

“Las acuarelas, se usan para realzar los colores de la paleta y son especialmente útiles si se necesita un color realmente llamativo” (8)

Debido a que la base de la acuarela son los lavados transparentes, la acuarela tiene la capacidad de aplicar zonas donde se vea el color intensamente, seguido de de zonas sumamente transparentes, como un degradado transparente.(ver fig 8)

Existen otras técnicas que también ofrecen este acabado como el óleo pero a diferencia de la acuarela, el óleo requiere mucho tiempo para secarse y no es conveniente cuando el trabajo tiene una fecha de entrega muy cercana.

Otra de las técnicas que se descartaron fue el gouache, que aunque son colores con base en la acuarela a la hora de secarse se vuelven opacos y no transmiten las las diferentes transparencias, el gouache es una material más pastoso.



Por no mencionar que desde el punto de vista visual la acuarela se puede trabajar con el primitivismo con el que los niños hacen sus dibujos, es decir manchas que en ciertas zonas son más intensas que en otras.

A continuación el proceso de realización de las ilustraciones.

Fig. 8

Primeras pruebas de las ilustraciones en acuarela

5.0 ELABORACIÓN DE LAS ILUSTRACIONES

La ilustraciones en origen fueron hechas en al tamaño del formato, los bocetos una vez terminados se calcaron al papel Fabriano de grano fino con un lápiz "HB" para no marcar o manchar el papel, una vez delimitado el dibujo en el formato se da una capa muy ligera de agua sobre la figura trazada para mojar el papel, después con una base muy delgada aplicada con acuarela del color predominante de cada ilustración se da una capa de color, por ejemplo para el panda se preparo un gris muy tenue, con negro y agua, para diferenciar entre el color del panda y el soporte que también es blanco, si hay mucha saturación de agua se seca un poco con algodón, poco a poco se van aplicando capas de color, según sea necesario, por ejemplo al Chango se le aplicaron tres diferentes tipos de café, hacia adelante más claro y atrás más oscuro, esto con el fin de darle un poco de volumen al dibujo, y finalmente con pincel de "o" muy delgado se trato de hacer una textura de pelos, dándole algunos brillos con blancos.

Las ramas se pintaron casi igual que el changto pero sin hacer la textura de pelo, abajo de la rama se aplico un poco de lápiz de acuarela café oscuro para dar un poco de volumen redondo.

El panda solo se pintó con blanco y negro, se delimitó las zonas de las manchas negras y blancas se pintaron con negro y al integrarse con el blanco se trato de hacer un degradado muy marcado es decir no muy suave para denotar el cambio de color.

Todos los animales se pintaron de la misma manera pero con diferentes acabados, a la cebr se le pintaron sus manchas como el texto de colores, el elefante de color verde, etc.

Un elemento muy característico en casi todo el cuento es el pasto el cual fue hecho primero con una base de verde muy transparente, para dar la sensación de cuerpo, después a base de pincelazos muy pequeños de diferentes verdes, amarillos verticales entre si y donde se necesitará dar sombra se pintó con café.

Una vez terminadas las ilustraciones se escanearon a 300 DPI al 150%, ya digitalizadas en el programa Photoshop a algunas solo se les retoco el color y algunos detalles como manchas accidentales, otras en cambio como la última ilustración se realizo ahí, su base es decir el dibujo de hojas con sombras fue realizada por medios tradicionales al igual que las otras, pero por medios digitales se tomaron pedazos de las otras ilustraciones y se sobrepusieron en la base antes mencionada, esto con el fin de obtener los mismos dibujos y simular los dibujos de los niños.

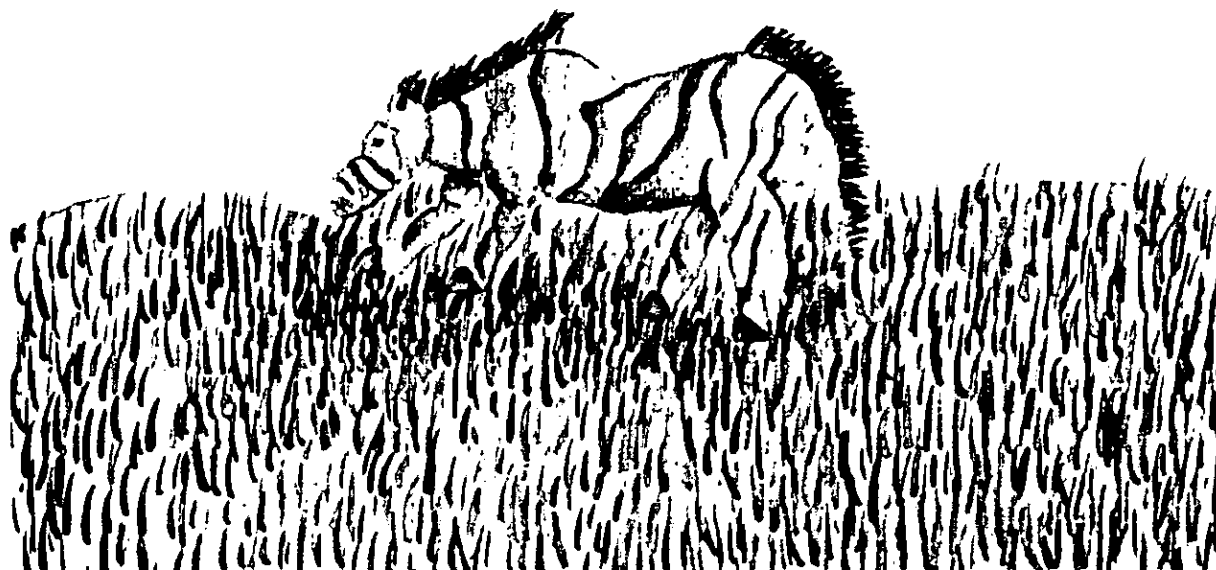
Las vinetas que se encuentran al principio y al final del cuento son manchas accidentales en acuarela, simulando huellas de animales, esto con el fin ilustrar esta parte y no quede solo en blancos u otro color liso.

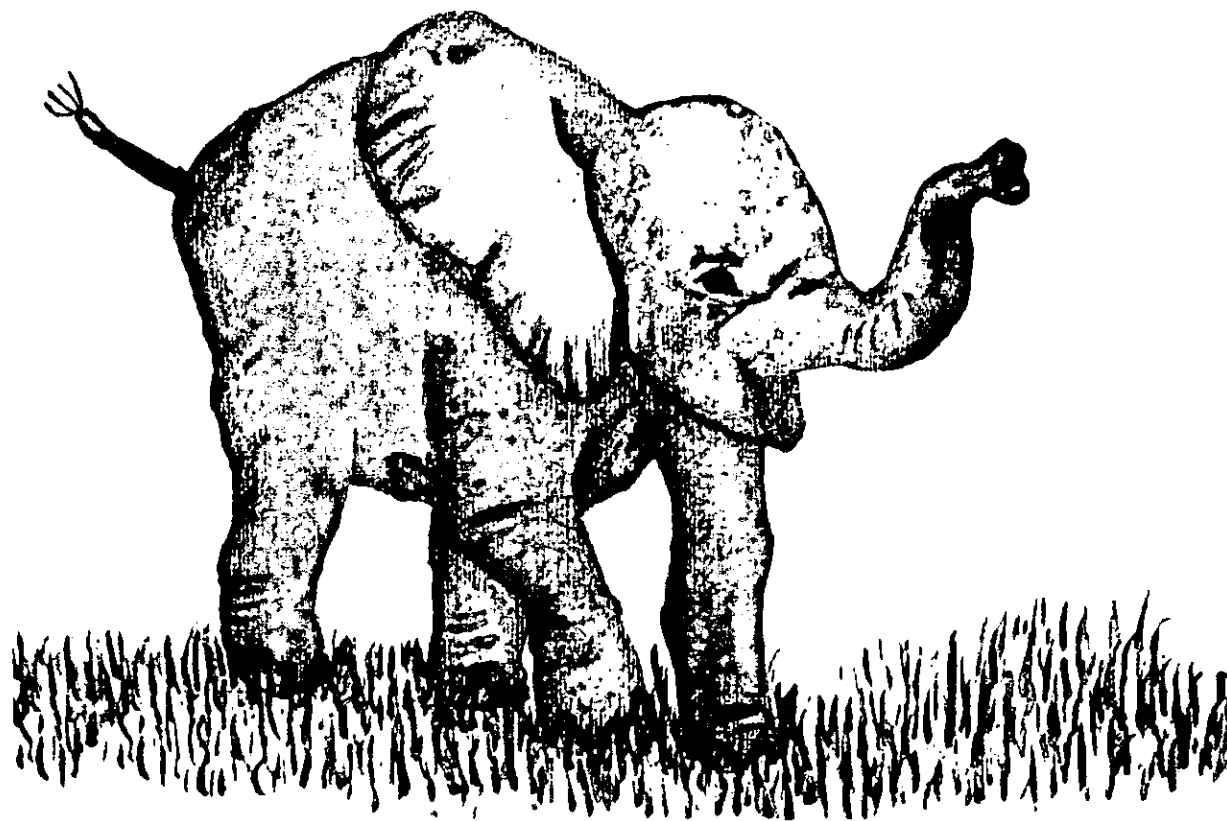
Para la portada se seleccionaron de entre todo el cuento tres elementos muy característicos de los zoológicos, el árbol y el panda ya habían sido usados con anterioridad en otras ilustraciones solo que en la portada se le aumento su tamaño, lo cual no tuvo problemas ya que estaban digitalizados a muy buena resolución, el pasto se hizo por medio tradicionales por separado y se integró después realizando una composición cargada por parte del árbol hacia la izquierda y poniendo al panda sobre el pasto en la parte inferior, dejando espacio en blanco del lado derecho para el arreglo tipográfico.

A continuación veremos el resultado de esta explicación:



















Finalmente la portada y contraportada quedo como una una ilustración a doble página quedando el detalle gráfico cargado al centro y la tipografía al lado derecho, la primera ilustración es referente a la introducción esta se resolvió haciendo una ilustración de doble página acompañada del texto, el cual se cargo al lado derecho, la segunda ilustración es la cebra es sólo abarca una página, ella ocupa la parte inferior del formato y el texto la parte superior, la tercera el elefante donde éste ocupa gran área del formato y de composición muy parecida al anterior, es de sólo una página, la cuarta ilustración es la foca, cual esta casi centrada llena de textura de agua, en esta ilustración por armonía se prefirió dejar el texto abajo, abarca una página, la quinta ilustración de una página es el chango y el panda, los cuales estan distribuidos en la parte inferior del formato, el texto se dejo arriba, para dar mejor disposición, la sexta es el pingüino se hizo en un tamaño más pequeño y se centro en el formato al igual que el texto pero acomodado en la parte inferior, abarca una página, la séptima ilustración es el árbol con el gato el cual fue centrado en el formato, acomodando el texto en la parte inferior del formato de una página y finalmente la octava y última ilustración que al igual que la portada e introducción es de doble página cargando el texto a la izquierda y el dibujo a la derecha.

Para la presentación y hojas finales del cuento se hizo una pequeña vineta, para no dejar solo blanco estas hojas.

En general todas las ilustraciones son muy limpias, no muy saturadas, con el fin de que el texto e ilustración tuvieran el mismo peso gráfico y por lo tanto ninguno perdiera la atención del usuario.

NOTAS Y CITAS CAPITULO 4

- 1) WUCIUS WONG, *"Principios del diseño en color"*, Ed. G GILLI, PÁG 10 -11
- 2) BIKNELL, TROTMAN, *"How to write & illustrate children`s books: and gettem Published"*, Ed. NORTH LIGHT BOOKS.
- 3) SWANN ALAN, *"Bases del Diseño"*, Ed. G GILLI , PÁG. 82.
- 4) INFORMACIÓN TOMADA DE LA PÁGINA EN INTERNET *"www. fce.com"*
- 5) D.A DONDIS, 'SINTAXIS DE LA IMAGEN , INTRODUCCIÓN AL ALFABETO VISUAL', Ed. G GILLI, PÁG. 83.
- 6) GARCÍA RAMÓN , *"Pequeño Larousse Ilustrado"*, Ed. LAROUSSE PÁG. 439.
- 7) ORTIZ GEORGINA, *"El significado de los colores"* , Ed. TRILLAS PÁG.10.
- 8) DALLEY TERENCE, *"Guía completa de Ilustración y Diseño"*, Ed. BLUME, PÁG. 64.

ILUSTRACIÓN PARA UN CUENTO INFANTIL | CONCLUSIONES

Después de la realización de este proyecto así como su respectiva investigación, me pude percatar en la gran industria en que se ha convertido la ilustración estos últimos años, en específico de la ilustración infantil, que actualmente se encuentra en un buen momento, lo cual se ve reflejado a través de la gran cantidad de ediciones tanto de cuentos clásicos como de nuevas historias que salen al mercado continuamente.

Ejemplo de esto es la edición anual de Catálogos de Publicaciones Infantiles y Juveniles, estos catálogos además de ser libros de arte, resultan buenas guías tanto para los profesionales del medio editorial, como para los estudiantes y académicos de las artes gráficas del país, siendo este un excelente medio de difusión de la cultura gráfica nacional.

El propósito de producir libros que en su estructura manejen formatos adecuados, tipografía que está pensada en relación con los elementos restantes, proposiciones adecuadas de espacio entre texto e imagen, es ayudar al niño a interesarse en leer el libro, lo sienta como propio y estimule su expresión creadora, como medio de comunicación con el mundo.

Los cuentos infantiles propician el hábito de la lectura además de constituir un excelente medio de comunicación por el cual se le puede enseñar a los lectores una serie de valores ya sean culturales, sociales, etc. ya que la mayoría de las veces los cuentos llevan implícito un mensaje y es tan importante que los niños tengan acceso a estos libros, pues son sus primeras lecturas.

Ilustrar estas primeras lecturas es tan importante, pues las apoyan visualmente un texto, pero desde el punto de vista técnico ilustrar para niños no es lo mismo que ilustrar para adultos, ya que diferencia de los adultos los niños viven en un mundo en el cual la realidad no es como la vemos, pero no por eso la ilustración para niños debe ser sosa o insulsa, por el contrario y dependiendo de la edad del lector ésta deberá ser ágil y de formas agradables buscando atraer la atención del usuario y tratando que la comprensión del mensaje sea lo más claro posible.

Para esto la ilustración es el elemento clave para llamar la atención del niño en un primer momento. Le sirve como una introducción a la lectura y es también un apoyo a la narración del cuento. Resulta pues un medio de comunicación directo, en el que los niños se permiten sus propias interpretaciones, favoreciendo el desarrollo de su imaginación y fantasía creadora.

Como diseñadora y habiendo desarrollado este proyecto me percate de varios beneficios que la producción de cuentos infantiles puede tener, uno de ellos y creo la más importante es la realización de ilustración infantil, el cual permite jugar con toda clase de elementos imaginarios, teniendo un diverso campo de exploración.

Otro beneficio técnico desde el punto de vista de la ilustración es la conjunción de medios tradicionales y digitales dando por resultado composiciones de mucha calidad, como se mencionó en la investigación hacer una ilustración siempre es un trabajo laborioso la computadora trata de facilitarlo, pero siempre será necesario conocer el manejo de la misma, para explotar la técnica al máximo.

Sin importar que técnica se usa, no hay que olvidar que la creatividad e imaginación del ilustrador es el principal ingrediente para la creación de una ilustración y sin ello, toda herramienta sería nula.

Creo profesionistas que somos o pretendemos ser hay que reconocer que nunca terminaremos de aprender y recibir nuevos conocimientos, por lo que se necesita esfuerzo propio para seguir actualizándonos, conocer las viejas y nuevas tecnologías, adquirir la práctica necesaria para realizar trabajos de mejor calidad día con día, ya que en la escuela al alumno le es ofrecido una serie de conocimientos que éste deberá procesar y conceptualizar, para después plasmarlos en interesantes propuestas.

Finalmente me gustaría mencionar que el anterior trabajo fue elaborado con gran dedicación y paciencia, tratando de transmitir la emoción existente en el momento de construir un mundo fantástico lleno de imágenes, ilustrar libros para niños es una agradable tarea, en la que hay que dejarse llevar por la fantasía e imaginación y de esta manera penetrar en el mundo infantil plasmando y proponiendo conjuntos visuales, que se espera pueda ser disfrutadas posteriormente por los pequeños lectores.

BIBLIOGRAFÍA

- ANDREW**, Lomis, 'Ilustración Creadora', Ed. Hachette, Argentina, 1980, séptima edición, pp.300.
- ARNOLD**, Eugene, 'Técnicas de Ilustración', Ed. Leda, Madrid, 1982, pp. 128.
- BERMUDEZ**, Jorge R. ' Grafica Identidad Nacional México', UAM Xochimilco, 1994, pp. 400.
- BIKNELL**, Trotman, 'How to write & illustrate children's books: and gettem Published', Ed. North Light Books., pp. 210.
- BRAVO**, V. Carmen, 'Historia de la literatura infantil española', 2da. Ed., Doncel, Madrid, 1963, 344
- CARREON**, Sergio, 'La computadora como nueva técnica de ilustración', Tesis de Licenciatura, México, 1985, pp.65.
- CUEVAS** García Ma. Eugenia, 'Cuento infantil contemporáneo y la iniciación a la lectura en los niños', Universidad Iberoamericana 1981, pp.162.
- D.A DONDIS**, 'Sintaxis de la Imagen , Introducción al alfabeto visual', Ed. G Gilli, pág. 211.
- DALLEY**, Terence, 'Guía completa de ilustración y diseño', Hernan Blume Ediciones, 1980. pp.224.
- DE LA TORRE**, Villar Ernesto, 'Breve historia del libro UNAM', México 1999, tercera edición, pp.240.
- DICCIONARIO** Usual Larousse, 1985, pp. 742.
- DONNET**, Beatriz, 'Palabra de juguete: Una historia y una antología de la literatura infantil y juvenil en México', vol. 1, ed. lectorum, México 1999. pp.308.
- Enciclopedia Universal Ilustrada Europa-Americana**, TomoXIX, Madrid 1975, pp.1446.
- FERNÁNDEZ**, Rivera Río, Laura, 'Elaboración del libro infantil ilustrado', Tesis, División de estudios de Postrado, ENAP. México 1987. pp.148.
- GARCÍA-Pelayo**, Ramón, Diccionario básico de la Lengua Española, LAROUSSE, México, 1984.
- GARCÍA-Pelayo**, México, 1984. 'Pequeño Larousse Ilustrado', 1998. Diccionario enciclopédico, pp. 1792.
- GILLIAN**, Scott Robert, 'Fundamentos del Diseño' Buenos Aires 1980, pp.195.
- GÓMEZ**, de Silva Guido, 'Diccionario Internacional de Literatura y Gramática', Ed. FCE, 1999. 723
- GUADALUPE**, José, 'Una biografía de arte novohispano', México-UAM, Instituto de Investigaciones estéticas, pp. 327.
- GUERRERO**, Flores María, 'Ilustración del cuento Pepe el Topo' UNAM, 1997.163.
- IHMOS**, Cabrera Jesús, 'Forma y contenido de los impresos del siglo XV', Biblioteca Nacional de México en Historia, num. 31, INAH, Octubre 1993, Marzo, pp. 346.
- JACOB** Esther, 'Cuaderno de apoyo', literatura, SEP, Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria, México, 1985.80
- LEON**, Penagos Jorge, 'El libro', Ed. Trillas, México 1991, pp.81
- LORETO**, García Muriel, 'La comunicación una experiencia de vida', Manual de trabajo en grupos. Ed. Plaza y Valdez. México 1996. pp.195.
- LYDIA**, Trejo Blanca. La Literatura Infantil en México, México 1950, pp. 185.
- MARTIN**, E. y TAPIZ L., 'Diccionario Enciclopédico de las artes e Industrias gráficas', Ediciones Don Bosco, Barcelona, volumen 3, pp. 1800.
- MEGGS**, Phillip B. ' Historia Del Diseño Gráfico', Ed. Trillas, México 1991, pp. 178.
- MULLER**, Brockmann Josef, 'Historia de la comunicación visual', Ed. Gustavo Gilli, México, 1998, pp. 168.
- ORTIZ** Georgina, 'El significado de los colores', Ed. Trillas. pág. 278.
- PASTORIZA**, de Etchebarne Dora, 'El cuento en la literatura Infantil', Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1962.320
- PINTURA** Mexicana Siglo XX, 'Antología Crítica', Grupo Editorial Proyección de México, 1999, pp.210.
- PORTILLA**, León Miguel Bernardino de Sahagún, 'Iih periódico UNAM', num 180, México 1999, pp. 260
- QUILLET**, 'Diccionario Enciclopédico', volumen 4, pp. 400.
- REY PERICO**, Mario Enrique, 'El cuento infantil mexicano', Tesis de Maestría en Literatura Iberoamericana, UNAM, México, 1996, pp. 245.
- REVISTA** 'México en el tiempo', Marzo/Abril 1999 No. 29 Edit. México Desconocido, S.A. de C.V., pp.72.
- REVISTA** 'Tierra Adentro', Jun-Julio 2000, CNCA, pp. 80.
- RODRIGUEZ**, de la Flor Fernando, 'Emblemas de la lectura de la Imagen simbólica', Madrid Alianza Editorial, 1995, pp 280.
- SWANN**, Alan, 'Diseño Gráfico', Ed. Blume, Barcelona 1992, pp. 194.
- TAPIA**, Alejandro, 'Congreso UIC, Congreso de investigación y diseño gráfico', 1999, pp. 230.
- VARIOS**, 'Biblioteca del Diseño Gráfico', Ilustración vol. II, Ed. Naves Internacional de Ediciones S.A.
- VARIOS**, 'Historia de la lectura en México', Ed. Del Ermitaño, Colegio de México, 1988, pp.360.
- VARIOS**, 'Tiempo de niños', especial de aniversario , SEP 1989, CONACULTA, pp. 24.
- WUCIUS**, Wong, 'Principios del diseño en color', Ed. G Gilli, pág. .100