



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO**

---

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**“La Zorra y el Cuervo”**  
*(Ilustración del Cuento Infantil)*

**Tesis**

Que para obtener el título de:  
**Licenciado en Diseño Gráfico**

Presenta

**Ernesto Iniestra Iturbe**

2016/16

*Director de Tesis:*

Mtro. en A.V. Francisco Plancarte Morales

*Asesor de Tesis:*

Mtra. en A.V. Ariadne García Morales

México, D.F., 2000



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**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.

---

*A mis padres,  
Ma. del Carmen y Ernesto.  
Muchas gracias por todo.*

*A mis hermanos,  
Fabiola y Oscar.*

*A mis 'abues'  
Toya, Chelo, Margarito  
y a mi tía Lupe.*

*Y desde luego  
a todos mis familiares,  
a todos, gracias.*

---

*A los profesores,  
Ariadne y Francisco,  
por dirigir esta tesis.*

*Al IBBY de México,  
por su valiosa cooperación.*

*Y a todos los amigos(as),  
y compañeros involucrados  
en este proyecto.*

# Índice

---

## **Introducción.**

## **Capítulo I *Diseño Gráfico***

*1.1 Definición de Diseño y Comunicación.*

*1.2 Diseño Gráfico.*

*1.3 Areas del Diseño.*

*1.4 Diseño Editorial.*

*1.5 El Libro.*

*1.5.1 Tipos de Libro.*

*1.5.2 Partes del Libro.*

*1.5.3 Historia del libro.*

*1.5.4 Antecedentes Históricos del Libro  
en México.*

*- Citas.*

## **Capítulo II *Ilustración***

*2.1 Definición de Ilustración.*

*2.2 Antecedentes de la Ilustración.*

*2.3 Breve Historia de la Ilustración.*

*2.4 Géneros de la Ilustración.*

*2.5 Técnicas, Materiales y Herramientas.*

*2.5.1 Otros Materiales.*

*- Citas.*

# Índice

---

## Capítulo III *Ilustración Infantil en México*

- 3.1 *La Ilustración Infantil.*
- 3.2 *Historia y Desarrollo de la Ilustración y las Publicaciones Infantiles en México.*
- 3.3 *Ilustradores Infantiles Contemporáneos.*
- 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.*
- *Citas.*

## Capítulo IV *Ilustración del Cuento Infantil* **“LA ZORRA Y EL CUERVO”**

- 4.1 *Características del cuento infantil*  
*“La Zorra y el Cuervo”.*
  - 4.1.1 *Síntesis de la “Zorra y el Cuervo”.*
  - 4.1.2 *VI Concurso del Libro Ilustrado.*
- 4.2 *Diseño.*
- 4.3 *Ilustración del cuento infantil*  
*“La Zorra y el Cuervo”.*
  - 4.3.1 *Proceso de Bocetaje.*
  - 4.3.2 *Color.*
- 4.4 *La “Zorra y el Cuervo”. Propuesta Final.*

**Conclusiones.**

**Bibliografía.**

## *Introducción*

---

La realización del presente proyecto tiene como objetivo contribuir al desarrollo de la literatura para niños en México, y la mejor forma como puedo aportar a esta noble causa es a través de mi trabajo como diseñador gráfico y también como ilustrador.

Debo reconocer que desde un principio el hecho de realizar mi tesis acerca de un trabajo de ilustración me agrado bastante, considere que era una buena oportunidad para adentrarme en un campo en el cual no me había desarrollado plenamente, debido principalmente a mi trabajo como diseñador, el cual esta muy vinculado con las nuevas tecnologías.

A lo largo de la carrera de Licenciado en Diseño Gráfico, tuve contacto con la ilustración y sus diversas técnicas gracias a las asignaturas como Dibujo y Técnicas de Representación Visual principalmente, en donde tuve la oportunidad de trabajar con diversos materiales y de una forma muy libre y hasta divertida.

La realidad es que al salir de la escuela e ingresar al campo laboral del diseño sucedio que me plantaron frente a una computadora cargada de programas para diseñar, mientras que todos esos conocimientos y técnicas aprendidas relacionadas con la ilustración tradicional parecieron de poca importancia y destinadas al olvido para mi desarrollo profesional.

Esta es una de las principales causas que me llevaron a emprender este trabajo de investigación relacionado con la ilustración, pues considero que la ilustración, en general, es una disciplina que estimula la creatividad y la espontaneidad del individuo.

De los distintos géneros que comprende la ilustración me parecio que el género destinado para niños era uno de las más atractivos para realizar mi proyecto, por lo que no dude en llevar a cabo el diseño e ilustración de un cuento infantil, en este caso “La Zorra y el Cuervo”, una versión moderna e inédita, pero que hace referencia a antiguas fábulas y relatos.

La realización del diseño e ilustración del cuento infantil “La Zorra y el Cuervo” pretende ser una aportación al acervo de las publicaciones infantiles en México, por lo que se sometera la propuesta final de esta tesis a participar en el VI Concurso del Libro Ilustrado “A la orilla del viento”, organizado por el Fondo de Cultura Económica.

---

# *Introducción*

---

El hecho de que el texto de este cuento sea breve determino en gran parte las características del diseño del libro y la cantidad de ilustraciones necesarias para complementar la historia de “La Zorra y el Cuervo”. Por lo tanto se decidió realizar un diseño sencillo aprovechando las ventajas que ofrecen en la actualidad los medios digitales en cuanto al establecimiento de factores de diseño como son la diagramación, la selección de tipografía y la manipulación de imágenes. En cuanto al formato se decidió manejar uno que fuera atractivo y fácilmente manipulable por los niños.

Para las ilustraciones se llevo a cabo un proceso que dió como resultado una serie de imágenes de gran colorido en las cuales se tuvieron que desarrollar gráficamente los personajes y los escenarios en que se desenvuelven. se crearon ilustraciones de carácter recreativo que seguramente serán del agrado no sólo del público infantil sino de todo público.

Debo mencionar que todas las características en cuanto a texto, diseño e ilustración que se contemplaron para este proyecto se apegan adecuadamente a las bases del concurso “A la orilla del viento”.

El presente proyecto de tesis esta conformado por cuatro capítulos, en los cuales se ha tratado de abarcar de una forma comprensible los fundamentos indispensables que sustenten adecuadamente la propuesta final de este proyecto.

Así tenemos que el primer capítulo contempla un análisis referente a la profesión del diseño gráfico, el cual abarca definiciones y menciona las diferentes áreas del diseño, y concluye con el estudio de las características del libro en general. Este capítulo es importante pues en el hablo de lo que concierne a mi carrera profesional, además parto de la premisa que el diseñador gráfico tiene varias áreas para desarrollarse en el campo laboral, una de ellas es la ilustración, la cual será estudiada en el segundo capítulo.

En el segundo capítulo se hace mención de la ilustración, sin duda la parte más importante de la presente investigación. En dicho capítulo se hace una disección de la ilustración a través de su definición, historia, géneros y técnicas, aspectos que es importante conocer ya que nos ayudaran a planificar de mejor forma nuestra propuesta final.

---



## *Introducción*

---

El tercer capítulo contempla una exploración por el campo de la ilustración infantil, en especial enfocada hacia el desarrollo de las publicaciones infantiles en México y el trabajo de los ilustradores contemporáneos, lo cual tiene como objeto rendir un pequeño homenaje a estas grandes personas que han dedicado buena parte de su vida al desarrollo de la literatura e ilustración infantil en nuestro país.

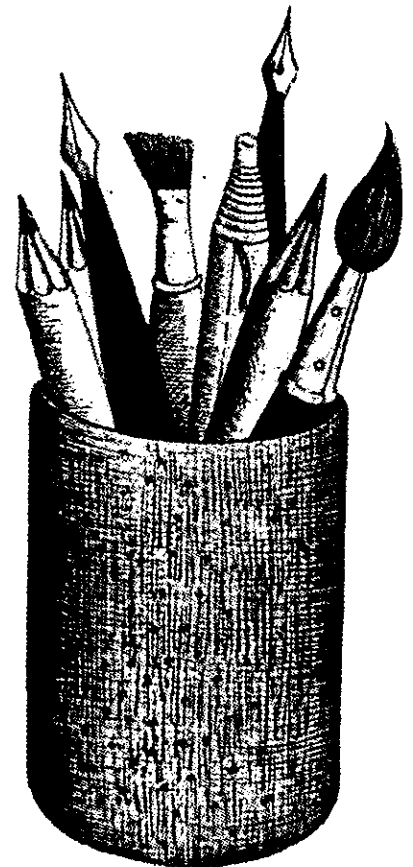
El cuarto y último capítulo contiene la propuesta final del diseño e ilustración del cuento infantil "La Zorra y el Cuervo". Dicho capítulo se divide en dos partes, en una se menciona el proceso de diseño para establecer los elementos que darán forma al libro infantil ilustrado y que son; formato, diagramación, tipografía e ilustración.

En la segunda parte se explica paso a paso el proceso de ilustración hasta llegar a nuestra propuesta final.

Al final se presenta el dummy terminado del cuento infantil "La Zorra y el Cuervo", el cual participara en el VI Concurso de libro ilustrado "A la Orilla del viento".

---

# *Diseño Gráfico*



## 1.1 Definición de Diseño y Comunicación

### Diseño

El diseño puede considerarse como la expresión visual de una idea. La idea es transmitida en forma de composición. Las formas (sus tamaños, posiciones y direcciones) constituyen la composición en la que se introduce un esquema de color. (1)

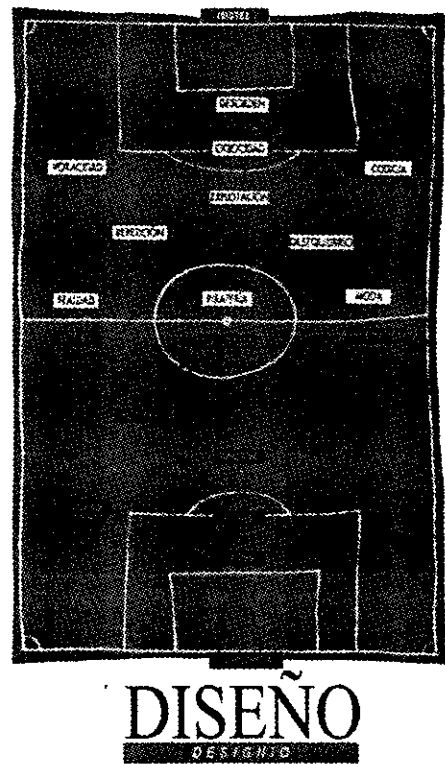
Robert Guilllan Scott define "al diseño como un acto humano fundamental, diseñamos en todo momento al tener una razón definida, pues todas nuestras actividades tienen algo que ver con el diseño, esto quiere decir que; el diseño es toda actividad creadora que cumple una finalidad."(2)

Podemos decir que el diseño es un proceso de creación visual con un propósito. El diseño cubre exigencias prácticas.(3)

Un buen diseño es la mejor expresión visual de la esencia de "algo", ya sea esto un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese "algo" sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras refleja o guía el gusto de su época. (4)

El diseño tiene como propósito satisfacer necesidades de tipo estético, funcional y de comunicación que surgen en la sociedad, por tanto el diseño es una actividad intelectual y creativa que tiene como fin crear imágenes y productos que sean atractivos visualmente y también funcionales, y que a la vez comuniquen de manera efectiva el mensaje que contienen. Cada diseñador tiene su estilo propio de trabajo, basado en su preparación y experiencia, pero en general tiene que ser práctico al producir las soluciones al problema que se le presente.

Existen dos campos del **Diseño**, el diseño *bi-dimensional*, en el cual entra el diseño gráfico, y el diseño *tri-dimensional*, en donde se encuentran la arquitectura y el diseño industrial. En el *bi-dimensional* se considera sólo el *alto* y *ancho* en el plano, mientras que en el *tri-dimensional* se consideran las dos anteriores más la *profundidad*.



**Diseño-Designo,**  
cartel didáctico sobre diseño,  
de Felipe Covarrubias.

## Comunicación

La comunicación es sin duda el proceso más importante para el mundo civilizado, simplemente sin comunicación no existiría la sociedad. La comunicación es un proceso de intercambio entre un emisor y receptor valiéndose de un mensaje. Comunicar es la transmisión de un mensaje de un individuo a otro.

“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 través de la cual se socializa entre los individuos.”(5)

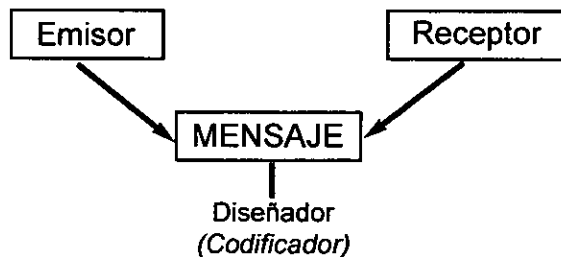
La comunicación es por lo tanto un proceso de entendimiento mutuo; el lenguaje, que es el código por medio del cual estructuramos un mensaje, nació del deseo y de la necesidad de hacer común lo que debe entenderse.

En la teoría de la comunicación tenemos un emisor, que determina el mensaje (el cliente) y un receptor, a quien se dirige el mensaje (el público). El diseñador se ubica entre los dos para codificar el mensaje.(6)

Para que el mensaje contenido en el diseño sea eficaz, el diseñador debe tener cuidado al codificar el mensaje, para ello debe entender claramente las características del público al que dirige dicho mensaje, sino corre el riesgo de que el público no entienda lo que se le quiere comunicar.

El diseñador (codificador) es el que se encarga de organizar y hacer efectivo el mensaje; lo diseñado son signos o un conjunto de estos que parten de códigos conocidos por el diseñador y la sociedad en donde se desenvuelve.

Debemos recordar que cada grupo social (tribus, clases, estados, etc.) tiene sus propios códigos de comunicación. Un ejemplo lo vemos entre las diferencias entre el alfabeto pictográfico chino y el alfabeto griego, del cual parte nuestra lengua.



Modelo gráfico del proceso de comunicación.

## 1.2 Diseño Gráfico

---

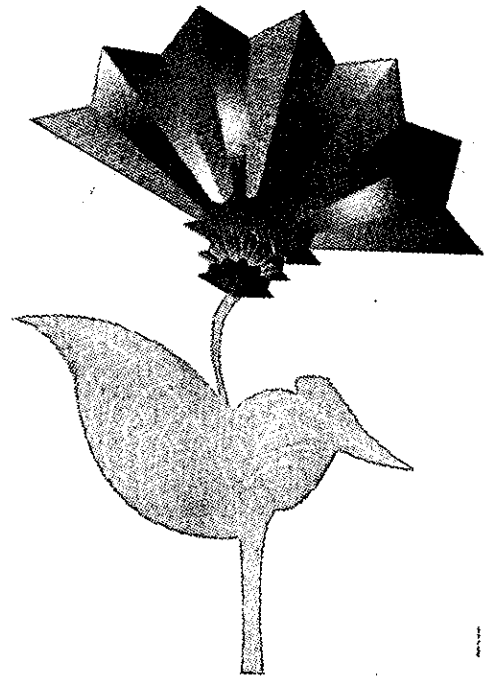
El diseño gráfico es la disciplina profesional capaz de satisfacer necesidades específicas de comunicación visual, mediante la configuración, estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social.

De otra forma podemos decir que el diseño gráfico parte de un proceso de composición (organización de palabras o imágenes en cierto espacio), el cual expresa visualmente una idea, y que busca comunicar de una forma efectiva el mensaje que contiene. Es importante recordar que el diseño gráfico se desenvuelve en el campo *bi-dimensional*.

Las creaciones de diseño son resultado de un proceso creativo de experimentación hasta encontrar la imagen más adecuada, ya que todo lo que existe en un proyecto tiene que estar justificado, ningún elemento puede estar ahí nada más por que sí; y es que el diseño cumple una función. La creatividad radica en poder ver de diferentes formas una misma cosa.

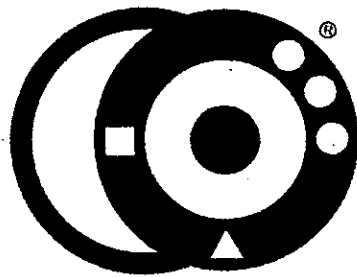
El diseño gráfico exitoso necesita una planificación e investigación cuidadosas antes de analizar las ideas visuales. Enfocar un problema sin conocimiento ni preparación no logrará resolverlo. Se necesitará utilizar toda fuente de referencia visual disponible, incluyendo un buen conocimiento del desarrollo histórico de la imagen, así como también de las tendencias contemporáneas.(7)

Cabe mencionar que lo que se ha dado en llamar diseño "exitoso", tiene mucho que ver con la elección del cliente que encarga el diseño. Bert Braham menciona que es difícil juzgar el producto final de diseño, ya que cada obra gráfica es única, al igual que el diseñador que la realiza, pero el cliente al final tiene que decidirse por una sola propuesta, y por lo tanto no se puede hablar tajantemente de la existencia de diseño gráfico bueno o malo.(8)



Cartel para Colorgráfico, imprenta.

Logotipo  
de una revista de diseño



Logotipo  
CID Acapulco '99.

El diseñador actúa como un mediador que lleva un mensaje del cliente al consumidor. Para hacerlo bien, un diseñador debe conocer todos los medios de producción gráfica y poder trabajar con impresores, fotógrafos, ilustradores y otros técnicos. (9)

Actualmente el diseño gráfico se ha beneficiado de los avances tecnológicos, que ha permitido el desarrollo de esta profesión y ha facilitado el proceso de trabajo. Las herramientas del diseñador han cambiado a raíz de la aparición de las computadoras y los procesos digitales ( fotografía, pre-prensa y prensa). Lo importante es que el diseñador sepa utilizar las herramientas que la tecnología le ofrece, conociendo sus alcances y limitaciones, pero siempre de acuerdo a sus necesidades. Sin embargo la clave del diseño sigue siendo la capacidad del diseñador de plasmar sobre un impreso lo que se desea expresar.

El diseñador gráfico realiza su actividad en los sectores educativo, tecnológico, científico, publicitario y urbanístico.

Puede trabajar dentro de la industria editorial; en un despacho de arte y diseño, en galerías de arte, en la industria cinematográfica y de T.V., en agencias publicitarias, en el sector público a través de dependencias gubernamentales e institutos a través de la docencia y la investigación, o trabajando por su propia cuenta.

Como podemos darnos cuenta el campo de acción para un diseñador gráfico es muy extenso debido a las diversas áreas que existen en el campo laboral y que mencionaremos en el siguiente subcapítulo.

## 1.3 Áreas del diseño

---

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

### **Audiovisual y Multimedia:**

Donde su medio de comunicación son 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.

Elabora o produce:

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 y corporaciones, instituciones profesionales y también a personas.

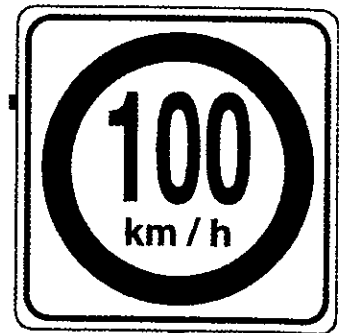
Las actividades a desarrollar son:

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 promocionarán con soportes gráficos, dirección de mercadotecnia, diseñar soportes gráficos bi o tridimensionales, en despachos de diseño, galerías y museos o en áreas de difusión cultural de las entidades federativas, asesoría y docencia.

Elabora o produce:

Elabora ambientes gráficos y escenográficos como stands, escaparates y lugares de exhibición (display), imagen corporativa, marcas, empaque y envase, promocionales, señalización, identidad gráfica, exposiciones, logotipos, exhibidores.

Señal restrictiva.  
Indica el límite máximo  
de velocidad.



**Fotografía:**

Es una de las actividades más importantes 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.

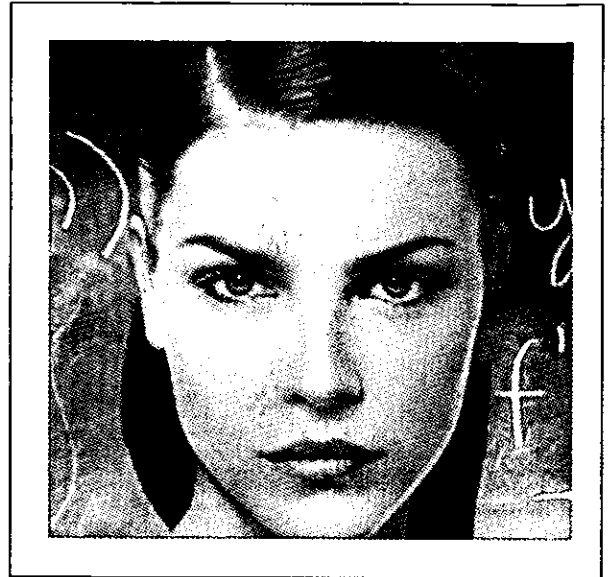
El fotógrafo en el campo del diseño y la comunicación visual participa trascendentalmente en la creación de fotografías de productos, en la producción de originales mecánicos, fotoreportaje, fotografía de moda, ilustración científica, didáctica, educativa y el diseño editorial.

Las actividades a desarrollar son:

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.

Elabora o produce:

Producción profesional fotográfica de discos, libros, revistas de todo tipo, periódicos, folletos, trípticos, menús, cine, T.V., video, artículos de lectura especializados, modelaje, carteles, posters, anuncios espectaculares, etc.



Fotografía empleada en un cartel para una campaña publicitaria.



**Ilustración:**

Se refiere a toda imagen asociada con ideas. La ilustración desarrolla un doble papel, el estético y el documental; en la buena ilustración siempre influye la visión personal de su creador, así como un gran dominio de la técnica y el saber combinar las dos aptitudes para elaborar imágenes. El ilustrador debe conocer perfectamente las herramientas y habilidades para poderlas aplicar correctamente a las imágenes, podemos decir que un ilustrador es también un artista profesional de la imagen.

Las actividades a desarrollar son:

En la producción de ilustración profesional entre otras, producción de guiones e imágenes para historieta y género de ilustración descriptiva, áreas de producción en canales de televisión, producción de ilustración tradicional, asesoría, talleres, museos, docencia e investigación en aplicación de técnicas y tecnología.

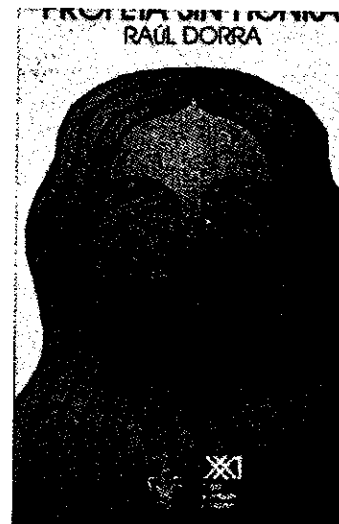
Elabora o produce:

Ilustración en sus diversos géneros, dummies, story boards y guiones, páginas de internet, cortinillas de créditos en cine o video, material didáctico, carteles, libros especializados, escenografías, viñetas, calendarios y artículos bi-tridimensionales, revistas, marcas, promocionales, identidades y periódicos.



**El tabaco**, ilustración para el relato “Las aventuras famosas del filósofo Petun y de la hermosa Retina, México, 1948.

**Potada de libro**, ilustración de Carlos Palheiro.





Portada de libro,  
con ilustraciones  
de Carlos Palleiro.

### Diseño editorial:

Aquí se manejan tres áreas especializadas como son la edición, la producción y el diseño gráfico. A través del diseño editorial se crean distintos medios de información que van desde hojas sueltas, folletos, despleables, carteles y boletines, periódicos, revistas y libros en general. En su mayoría son utilizados como medios propagandísticos y publicitarios.

Las actividades a desarrollar son:

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 referente a los avances tecnológicos.

Elabora o produce:

Trípticos, dípticos, boletines, gacetas, periódicos, carteles, envases, discos, empaques y embalaje, producción de autoedición, así como de originales mecánicos, menús y páginas web.

A continuación se hablara más detalladamente del área del diseño editorial en el siguiente subcapítulo.



Cartel para el circo, 1977.  
Diseñado por Waldemar  
Swierzy.

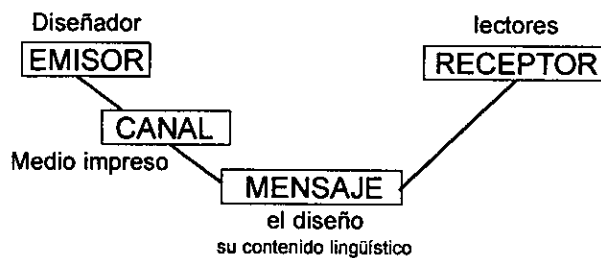
## 1.4 Diseño Editorial

Las empresas editoriales conforman una industria que evoluciona constantemente y representan el campo profesional más amplio en el que se puede desempeñar un diseñador gráfico.

El diseñador organiza la información a través del uso de maquetas en las cuales conjuga el texto con las imágenes.

En el diseño editorial se conjuntan una serie de características de expresión gráfica como la tipografía, ilustración, fotografía, diagramación, etc, y se pueden explotar las cualidades de diversos materiales, como papeles, también el diseñador manipula ilustraciones y fotografías para completar el texto, y así poder reforzar la idea que se quiere comunicar.

El objetivo principal de toda publicación es la comunicación efectiva, que la información que se desea transmitir llegue al público claramente, independientemente del tema que trate. Por lo tanto el proceso de comunicación puede entenderse así:



Este modelo 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, codificará sus mensajes a través de símbolos, que en el caso de los diseñadores son imágenes, colores, grafismos y escritura, que el receptor decodificará de acuerdo a su contexto sociocultural.

El canal es lo que establecerá el contacto físico con el receptor éste puede ser el propio papel utilizado en el formato impreso.

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.

El diseñador debe conocer a su receptor antes de generar el mensaje, pensando en los efectos que puede crear en los lectores; debemos preguntarnos como es que se decide las retículas, o la selección de una fuente tipográfica, el tamaño de ésta etc., sin descuidar la importancia de la legibilidad, tanto de texto e imagen, y así propiciar que la comprensión del público al que va dirigido nuestro diseño sea la correcta.

Es importante tomar en cuenta que la planeación cuidadosa del mensaje con cada uno de los elementos anteriormente citados no sólo incidirá en la asimilación del mismo, sino además será reflejo de la calidad profesional del emisor, es decir, de la empresa editorial y del producto que realiza, y por lógica también del diseñador que creó dicho material. El receptor apreciará la habilidad en la composición y la creatividad gráfica, así como el manejo del lenguaje y la ortografía.

En ciertas ocasiones la interpretación que el receptor hace del mensaje no siempre coincide con lo que el emisor ha querido expresar. Por lo consiguiente, tanto el EMISOR como el RECEPTOR deben compartir el mismo marco de referencias y códigos culturales.

Ya decía Robert Escarpit "La lectura es el mejor remedio contra las frustraciones de la sociedad, y lo que es fundamentalmente es un acto de comunicación que plantea o contesta preguntas, abre y recrea experiencias, recuerdos o vivencias, deja fluir o cierra sentimientos, logra en definitiva que uno se sienta comunicado como lector con el que describe" o diseña en éste caso.(10)

La importancia de lo antes dicho queda reducido a lo que Octavio Paz mencionaba "Las publicaciones impresas, cualesquiera que sean, libros, revistas, periódicos, nacen para residir, morar o vivir con ellas, para ser habitadas como espacios de convivencia humana. Se pueden leer rápido o despacio, en unos cuantos minutos, horas, días o años; en forma continua, con interrupciones o a cortos o a largos intervalos de tiempo; se lee a renglón seguido, página a página, o bien saltando entre ellos, avanzando o regresando, según sean nuestros hábitos de lectura; se lee o se relee cuando se quiera, pero casi siempre se queda algo de lo leído en nosotros, y a veces nos quedamos para siempre con ello."

Para participar como diseñador en la edición de libros o cualquier otro tipo de publicación es necesario tener un bagaje cultural amplio, incluidos los conocimientos propios del diseño, y desde luego la suficiente capacidad creativa para responder a las situaciones de presión inherentes a todo trabajo de diseño, sobre todo en el editorial, en donde los tiempos de producción son muy cortos.

La participación del diseñador abarca desde el diseño de la portada, la diagramación de la página, el retoque fotográfico digital, el diseño de interiores y puede llegar hasta la supervisión dentro del proceso de impresión. Dentro del proceso de producción el diseñador dedicado al área editorial debe tratar principalmente con editores, fotógrafos, ilustradores, reporteros y correctores de estilo, jefes de producción e impresores.



*México en la Cultura.*  
Suplemento del Novedades,  
dirigido por Fernando Benítez.

## 1.5 El Libro

---

Alguna vez escuche decir que “El libro es el mejor amigo del hombre”. Otra definición sencilla es la que dice que el libro es un conjunto de hojas de papel escritas o impresas reunidas en un volumen cosido o encuadernado.(11)

Juan B. Inguiniz dice que se da el nombre de libro (del latín liber, término que significó en un principio corteza, corteza de árbol, después especialmente corteza de papiro, y de éste finalmente libro o volumen) 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. (12)

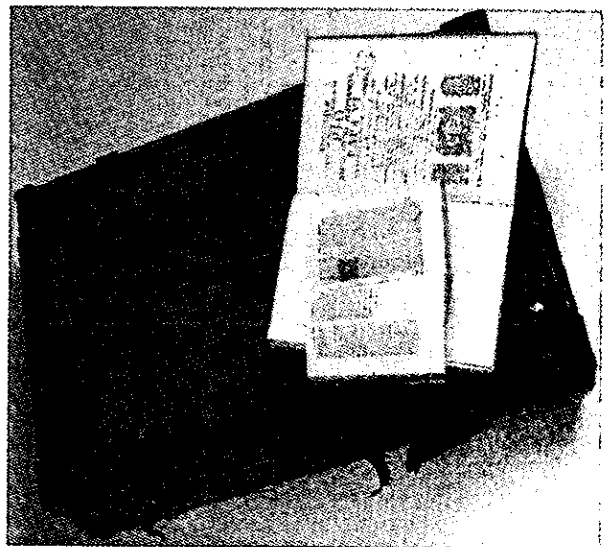
Por características de impresión la UNESCO lo define "como una publicación no periódica, que constas como mínimo de 50 páginas sin contar las de cubierta, excluidas las publicaciones con fines publicitarios y aquella cuya parte más importante no sea el texto".(13)

Por lo tanto el libro se diferencia de otro tipo de publicaciones en el número de páginas que lo conforman y que tienen que ser de un mínimo de 50 páginas impresas, otra es que las publicaciones diferentes al libro se publican de forma periódica y tienen un tiraje determinado.

El libro es el medio de comunicación más antiguo y su influencia ha determinado el desarrollo cultural de todos los pueblos. En ellos se han conjuntado pensamientos ordenados y clasificados que se han transmitido oralmente desde tiempos anteriores, éstas necesidades de comunicación se dieron antes de la escritura, pasando de generación en generación a través de la transmisión oral.

El desarrollo de la escritura permitió la transcripción de las ideas y conocimientos, y así pudieron quedar registradas en diversos materiales como las hojas de los árboles, madera, piedra y otros materiales naturales antes de la invención del papel tal y como lo conocemos ahora.

El diseño de libros puede ser muy complejo o sencillo dependiendo del acabado que se le quiera dar. Y también depende del estilo que cada editorial maneje.



Edición de Roberto Holkont,  
*In Quartor Libros Sententiarum Questions.*

### 1.5.1 Tipos de Libro

A continuación presentamos las definiciones de los diferentes tipos de libros que existen. Estas definiciones se basan en la información contenida en el *Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas*(14):

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

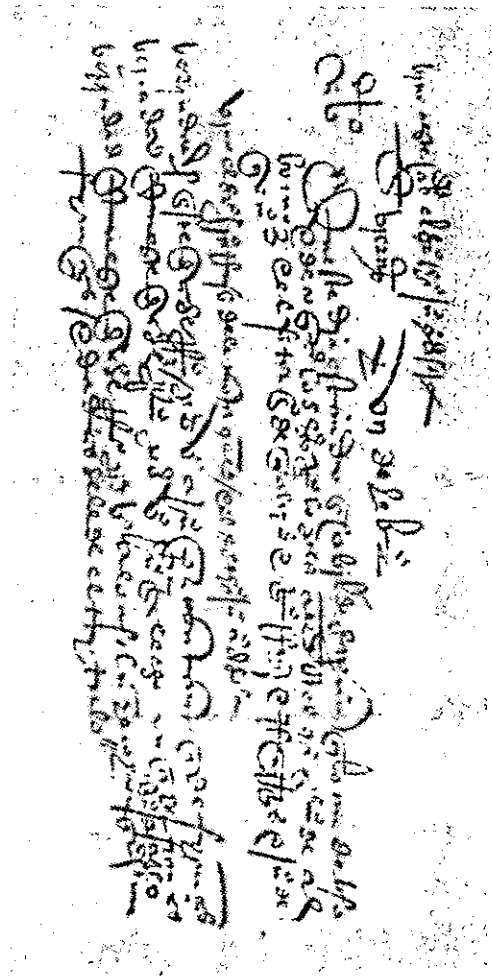
**Libro de horas:** contiene las oraciones para las distintas horas canónicas del día y de todo el año litúrgico. Se conservan preciosas ediciones antiguas, manuscritas o impresas, profusamente ilustradas con bellas miniaturas.

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



Ejemplo de como era la tipografía en los libros antiguos.

**Libro fantasma:** libro fingido o también llamado momia, son con los que muchas bibliotecas públicas acostumbran sustituir algún libro que les falta en los estantes, llamado de éste modo el hueco que dejó el libro verdadero. Está 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.

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

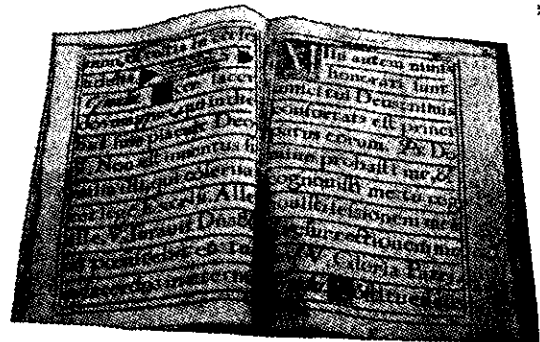
**Libro mayor o maestro:** es un registro comercial, con diferentes subdivisiones o secciones, según las diferentes cuentas registradas en el libro diario de una casa comercial o empresa.

**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 y en ellos 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 para el gran público.



**Libro coral,** nace en la Edad Media. Sus grandes dimensiones permitía la lectura de la música a todos los miembros del coro.



Página perteneciente a un libro de coro.

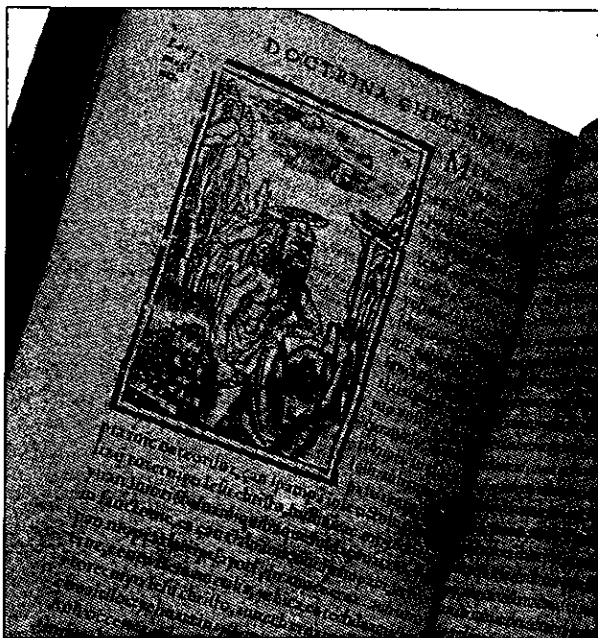


Carátula del libro "La gloria de Jesucristo",  
impreso por Jacome Cromberger en Sevilla,  
1538. INAH

**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 en su 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.



Doctrina Cristiana en Lengua  
mexicana de Fray Alonso de  
Molina. En México casa de  
Pedro Ocharte, 1578.



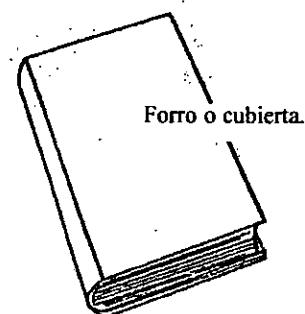
## 1.5.2 Partes del Libro

Según Jorge L. Penagos(15) el libro se divide en dos partes: en **externas e internas**.

La **parte externa** es la que está a la vista y nos permite diferenciarlo de otros, está formado de varios elementos:

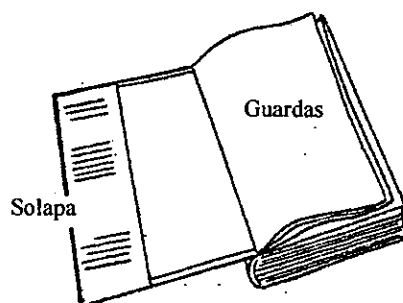
### **Cubierta o forro:**

Es la envoltura que protege al libro, puede ser de papel o plástico, separable o no, por lo regular está ilustrada con formas que tienen que ver con el texto; los datos que encontramos en ella son el título, el autor, el nombre de la editorial, y el logotipo que identifica a la editorial.



### **Solapas:**

La mayoría de los libros tienen unas 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 textos.

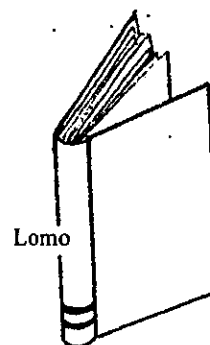


### **Guardas:**

Son las hojas blancas que están al principio y al final del libro sirviendo como protección.

### **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 número de colección.



### **Anteportada:**

Es la guarda anterior a la portada, tiene escrito un título abreviado de la obra.

**Portada:**

Es la página que generalmente tiene los datos de:

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 número de la edición.

Edición que puede ser en una o más lenguas.

Nueva edición.

Edición definitiva.

Edición privada.

Edición anotada.

Edición de bolsillo.

Número de sucesión de tomos o volúmenes

Pie de imprenta constando de: lugar de la edición, nombre del editor, año de edición.

Nota de serie, número que corresponde a una colección.

A la vuelta de la portada están los siguientes datos:

**Hoja Legal:**

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:

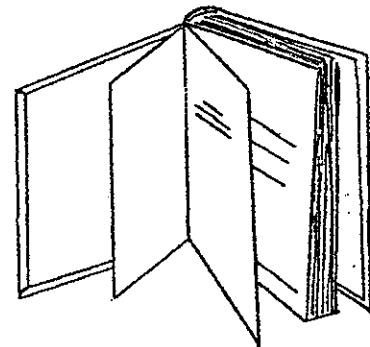
Epígrafe que son las citas que un autor utiliza al principio de su obra para resaltar algún aspecto relacionado con ésta.

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.



Portada, hoja legal, dedicatoria e introducción.



Contraportada.

### *1.5.3 Historia del libro*

---

La información aquí contenida se basa en el texto de Ernesto de la Torre Villar (16).

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, su reproducción de éstos textos se hacía por amanuenses (escribientes). Y el otro, considerado como libro impreso tomado desde mediados del siglo XV a la fecha, su característica principal fue que se utilizó 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 así sus documentos. En Mesopotamia y Asia ocupaban tablillas de arcilla en dónde la escritura era cuneiforme, estos eran de distintos tamaños y fueron numerados en serie guardándose en bibliotecas.

Así el libro manuscrito, dependiendo de su forma y material en que estaba elaborado se le dió 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, comenzándose a utilizar en la corte de Pérgamo en el siglo III a.C. Una de las razones del porque se comenzó a sustituir el papiro fue que al crecer la cultura de Pérgamo, reino que creó Alejandro Magno, originó la envidia de los

ptolomeos que reinaban Egipto y por esto ya no se exportó más el papiro en esas regiones, otra causa fue que ya no se dio abasto Egipto para proporcionar el material, una ventaja que tenía el pergamino sobre el papiro era el ser más resistente a la acción destructora del tiempo.

Uno de los privilegios de las castas sacerdotizas en cuanto a la lectura en Egipto y todos los países del Medio Oriente fue que los escribanos sólo transcribían en escritura ideográfica o cuneiforme los informes, leyes y tradiciones considerados como sagradas, cuando se usó la escritura alfabética que se desarrolló en Grecia, impulsó a la lectura haciéndola más accesible. Así el hábito de la lectura creció cada vez más, produciéndose y difundándose más el libro.

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 se cree que los árabes se enteraron del secreto de su fabricación en el año 751, e instalaron la primera fábrica de papel. La producción de papel llegó al Cairo siendo difundida en todo el norte de África penetrando por Europa a través de España en dónde las fábricas 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.

---

La importancia del papel en el mundo occidental se acrecentó durante la Edad Media, donde la elaboración de libros dio entrada a la artesanía de encuadernado y al arte de la ilustración, factores que convirtieron al libro en un objeto de lujo que solamente el clero y la nobleza podían tener.

La fabricación del papel facilitó la producción de libros a gran escala, obteniendo mucha importancia el mercado del libro. El número de lectores creció ya que por medio de la lectura se podía obtener conocimiento, esto llevó a buscar una forma de reproducción más rápida y económica que la hecha por los 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 que en verdad facilitara la elaboración de los libros de forma determinante, así tenemos que durante la primera mitad del siglo XV, Joan Gutemberg descubre la imprenta, así en 1450 aparecen manuscritos impresos por tipos móviles y una prensa. El procedimiento en sí era sencillo por lo que se adoptó en toda 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 y a su vez alteraba y modificaba las actitudes del trabajo intelectual.

La técnica de la imprenta funciona 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 por el comercio convirtiéndose en mercancía negociable y de gran demanda, donde su producción es un medio para ganarse la vida y luego un medio de difusión de la cultura.

La evolución del libro fue lenta, primero paso de ser un artículo de lujo destinado sólo para la iglesia y la nobleza para después convertirse en patrimonio común de la burguesía y de la clase media, llegando a las clases populares en el siglo XIX. Paralelamente surgió un proceso de transformación muy largo que modificó el lujo y la imaginación empleada por encuadernadores e ilustradores, así a partir del siglo XVIII la encuadernación se vuelve sobria y en el XIX se usa una encuadernación más económica pero dando mucha importancia a la presentación del libro haciéndolo más atractivo aunque el papel con el que estuviera hecho fuera de baja calidad. En la actualidad la necesidad de comunicación ha 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 está bombardeado de medios masivos de comunicación pero aunque la lectura de libros se vea pasiva, "difícilmente acabará 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.(17)

### 1.5.4 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 para los antiguos mexicanos, por ejemplo, entre los objetos que Moctezuma ofrece a Hernán Cortés aparte de collares y metal precioso había 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 a fines nobles, eran en gran mayoría analfabetas y no traían con ellos libros que los cultivaran intelectualmente. Lo único que les entretenía era el contarse historias uno al otro o jugaban naipes, Los que sabían leer se interesaban por libros con temas de caballería y obras de aventura que impulsaban su imaginación generando mitos y llevándolos por la ficción. Los hombres de la iglesia aportaron el acervo cultural promoviendo una transformación ideológica y trajeron los primeros libros que conformaron la vida y el pensamiento de la nueva sociedad mexicana.

En el virreinato de Antonio de Mendoza, Fray Juan de Zumárraga, el primer obispo de la ciudad, introduce la imprenta en México entre 1537 y 1539(18) cuando solicita al emperador de España, Carlos I, una prensa y un impresor experto. 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 (19), y junto a ellos 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, propiedad del obispo Zumárraga.

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 ésta 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 (20), de 12 hojas en tamaño  $\frac{1}{4}$  y con tipos estilo gótico, que se llamaba "*Breve y más compendiosa Doctrina Christiana en Lengua Mexicana y Castellana*". Llevando en el pie de imprenta a la casa de Juan Cromberger, a su muerte en 1540 (21), 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 encontrar en ellas ninguna expresión o concepto peligroso o inmoral. Las obras eran censuradas por Andrés de Freux, además algunos profesores del colegio prepararon otras ediciones, el primero que se ocupó de ello fue un italiano llamado Lanuchi, quién solicitaba una 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 Enriquez para que se comenzara la impresión de obras de distintos autores.

La palabra escrita, "amaxotli" en nahuatl, la cual es conjuntada en los libros, 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 tlacuilos 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 así en donde la traducción y novedad se complementaban.

Fue muy significativo el primer libro impreso en México, con el tema *Doctrina Cristiana en Lengua Mexica*; a través de este libro Juan de Zumárraga y los hermanos franciscanos mostraron su conciencia acerca de la importancia y conservación de la lengua nahuatl como vínculo de fusión de dos formas de pensamiento distintos.

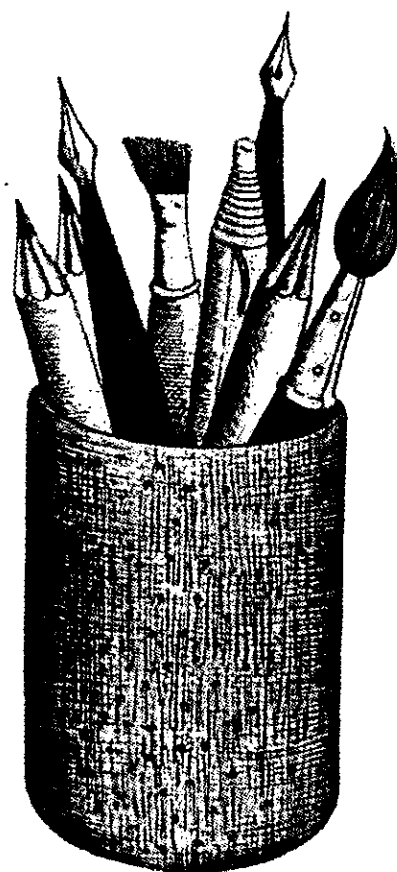
Todo lo anterior nos remite a considerar la importancia que tiene el libro, ya que por sus características de organización, acomodo, diseño, ilustraciones y transformaciones a través del tiempo sigue teniendo una gran importancia aún en nuestros días, porque es por ellos que conocemos de nuestros antepasados y sobre todo transmiten un mensaje que cada uno con sus propias ideas interpreta de su entorno cultural. El Libro es sin duda una fuente inagotable de conocimientos y cultura.

## Citas

---

- (1) WONG, Wucius, *Principios del diseño en color*, Ed. Gustavo Gili, México 1990, p. 3
- (2) GILLIAN, Scott Robert, *Fundamentos del Diseño*, Buenos Aires, 1980, pág.1
- (3) WONG, Wucius, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*, Ed. Gustavo Gili, 1981, p. 9
- (4) Ibid, pág. 9
- (5) LORETO, García Muriel, *La comunicación, una experiencia de vida*, Manual de trabajo en grupos. Ed. Plaza y Valdez. México 1996, pág. 170
- (6) JENNINGS, Simon, *Guía del diseño gráfico para profesionales*, Ed. Trillas, México 1995, pág. 64
- (7) SWANN, Alan, *Diseño Gráfico*, Ed. Blume, Barcelona 1992, pág. 9
- (8) BRAHAM, Bert, *Manual del diseñador gráfico*, Celeste Ediciones, 1991, pág. 7
- (9) BRIDGEWATER, Peter, *Introducción al Diseño Gráfico*, Ed. Trillas, México 1992, pág. 10
- (10) DALLEY, Terence, *Guía completa de Ilustración y Diseño*, Hermann Blume Ediciones. 1980. pág. 10
- (11) García-Pelayo, Ramón, *Larousse, diccionario básico de la lengua española*, México 1984, pág.334
- (12) INGUINIZ, Juan B. *El Libro*, Ed. Stylo, 1946, pág. 67
- (13) Martín E. y Tapiz, L. *Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas*, Ediciones Don Bosco, Barcelona, pág. 651
- (14) Ibid, pág. 652
- (15) León Penagos, Jorge E. *El Libro*, Ed. Trillas, México, 1991. Pág. 16
- (16) DE LA TORRE, Villar Ernesto, *Breve historia del libro*, UNAM, México 1999 Tercera edición. Pág. 43
- (17) León Penagos, Jorge. Op. Cit. Pág. 20
- (18) De la Torre, Villar Ernesto, Op. Cit. Pág.46
- (19) Ibid. Pág. 47
- (20) *México en el tiempo*, Marzo/Abril 1999 No. 29 Edit. México Desconocido, S.A. de C.V. Pág. 13
- (21) Ibid. Pág. 13

# *Ilustración*





## 2.1 Definición de Ilustración

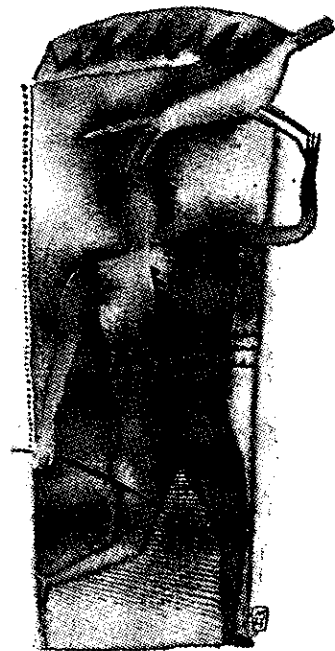
Ilustración proviene del latín "*illustrare*" que significa "*dar luz al entendimiento*", es definida en algunos diccionarios como la imagen reproducida en estampa, dibujo, grabado o fotografía que adorna un libro y su función es la de completar su contenido(1). Es básicamente una imagen, dibujo o pintura 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 darle mayor claridad y al mismo tiempo para ornamentarlo.

"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 debe realizar una función muy concreta, que es la comunicar un mensaje informativo o comercial para poder ser o existir.

"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).

En resumen podemos decir que la ilustración es una imagen, dibujo, pintura, etc., que complementa o interpreta un texto y es básico que para que una imagen entre en la categoría de ilustración debe estar acompañada de texto tratando de describir gráficamente algún concepto. 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 su sensibilidad artística, ya que esta disciplina requiere de una constante estimulación creativa por parte del ilustrador.



Ilustraciones de Manuel Monroy

## 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 u esculturas, por ejemplo, aquí en México encontramos los Códices, que son pictogramas antiguos en los cuales las culturas prehispánicas pintaban datos históricos o conceptos religiosos.

En la China antigua (2000 a. C.) el arte se convirtió en una ocupación muy importante especialmente en el periodo del Emperador Huitsung, quien fundó una academia de arte que organizaba exposiciones y otorgaba premios, también durante este periodo y bajo la soberanía de la antes mencionada dinastía se inicio 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. ellos inventaron el papel, el cual estaba hecho de trapos y tenía mucha semejanza con el actual papel, empleaban una cola fuerte o gelatina para atiesar 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 ellos uno de los libros impresos más antiguos que se conocen es el llamado Diamante-Sutra el cual esta ilustrado en la técnica de bloques de madera o xilografía, esta técnica era conocida en Europa en el siglo XII y se desarrolló mucho más en el siglo XV. En 1900 se encontraron en la cueva de los mil Budas 15,000 libros, los cuales no son en forma



**Fragmento de un códice:**  
"La Luna y el pájaro Moam  
amenazan con mandar  
piedras".



**Fragmento de un códice:**  
La postura de éstos dioses  
cambia según sus presagios..

de rollo sino en forma plegada, varios de los cuales estaban ilustrados y eran desde enciclopedias, obras filosóficas, biografías, etc.(6)

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, 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 entonces eran en rollo y median entre 20 cm. de alto por hasta 40 metros de largo. Los egipcios crearon uno de los primeros manuscritos propiamente ilustrados llamado "Libro de los muertos y el Papyrus Rammessum" que data aproximadamente del año 1900 a. de Cristo, el cual se ponía en las tumbas y contiene una de las primeras ilustraciones que se conocen que eran miniaturas, las cuales eran pinturas pequeñas hechas con acuarela, polvos de oro, plata, y goma arábiga sobre un pergamino, China editó en varias enciclopedias y libros todos sus conocimientos y se los transmitieron a los árabes y estos a su vez se distinguieron por su producción de mapas, calendarios, libros y monedas. (7)

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 realizados en escritura jeroglífica o cuneiforme en la cual las palabras se expresan mediante imágenes. Por su parte los Romanos empezaron a usar el rollo de papel como códice (forma de libro) en el cual se escribió una farmacopea romana con reproducciones en color de 600 plantas medicinales, también se escribió en 31 volúmenes la historia de Roma y aparecieron cuatro libros sobre veterinaria, ellos fueron una de las civilizaciones que utilizaron la ilustración técnica ya que dibujaron el primer mapa de carreteras del Imperio Romano por Castorio. (8)

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(9), 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 y fue en esa misma época cuando una escuela llamada Reichenau se destacó por su arte en la ilustración de códices. 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 siglo IX Carlomagno ordenó el copiado de obras antiguas. (10)

## 2.3 Breve Historia de la ilustración

---

### La Edad Media

#### La invención de la imprenta

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 eso, 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. (11)

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 más complejas y con gran detalle. Artistas como Leonardo DaVinci quien fundó una teoría de color acerca de los colores cálidos con los

fríos entre muchas otras cosas, y Filippo Brunelleschi contribuyeron a revolucionar el arte y a transformar el trabajo del ilustrador técnico.(12)

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, Albrecht 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 París, donde se decía que si los fieles hacían una aportación a la Iglesia sus pecados serían perdonados, se puede decir que fue uno más de los ejemplos donde un texto era apoyada por una imagen.(13)

Pero en 1436, un acontecimiento muy importante sucedió cuando Johan Gensfleisch Gutenberg (1400-1468), inventó la tipografía o impreso de caracteres móviles de metal, aumentándose considerablemente las posibilidades de la ilustración de textos, aunque como ya se explicó, los orígenes de la imprenta fueron inventados 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 sigue vigente (14). De ese momento en adelante una nueva conciencia sobre el diseño editorial nació, ya que empezó a nacer una relación entre espacio y tipografía.(15)

Esta época fue una de las más productivas en el área de la publicidad y todo lo que conlleva, ya que 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.(16)

Fue también en este periodo cuando se publicó 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 antigua, en 1722 William Caslon diseño su Caslon-antigua y en 1754 John Baskerville creo su conocida Baskerville, todas estas tipografías aun en uso(17). Un avance muy importante se dio en el área del diseño editorial, varias combinaciones aparecieron debido a las diferentes tipografías que se estaban diseñando.

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.(18)

Abc

Abc

Ejemplos de las tipografías  
*Garamond, y Caslon.*

Un acontecimiento muy importante del siglo XIX sucedió cuando 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, el tiempo de exposición fue de ocho horas, poco después todos los defectos técnicos fueron superados, en 1839 August von Steinheil construyó una cámara miniatura de formato 8 x 11 mm. y finalmente en 1861 un físico llamado Clerk Maxwell realizo la primera fotografía en color.

El nacimiento de la fotografía 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, los primeros libros impresos con fotografías aparecieron en 1880, pero últimamente 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 utilizo como una herramienta.(19)

Grandes avances en el área tipográfica se iban dando pues en 1783 se diseño la tipografía Modern Face, años después se diseño la tipografía Bodoni, ambas actualmente en uso. En este siglo la publicidad por cabaret 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, en especial y principalmente en el trabajo de Toulouse Lautrec. (20)

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, uno de los primeros registros que se conocen es el Código de Hammurabi, el cual mostraba una imagen

del rey del mismo nombre en el cual había un anuncio en egipcio que describía físicamente a dos esclavos que habían huido y se ofrecía una recompensa. En la época de Herodes en Jerusalén existía un letrero en griego que prohibía la entrada a extranjeros al templo bajo pena de muerte.(21)

El lenguaje del cartel es y ha sido uno de los medios de comunicación mas efectivo desde la antigüedad el cual obviamente fue 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 posible tirajes mas largos con formatos variados y a menor precio pero hasta entonces en blanco y negro, consecuencia de esto 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 mas carteles ilustrados, cada vez mas artistas se interesaron en el nuevo arte, entre ellos el pintor e ilustrador parisiense Herman Paul. Uno de los libros más importantes que se ilustraron en esta técnica fue el de Fausto, por Eugène Delacroix, pintor francés(22). El procedimiento litográfico fue evolucionando, ya que posteriormente se omitió el desgaste de las áreas adyacentes de la imagen utilizando exclusivamente agua y tinta.(23)

En 1827 el invento de la cromolitografía o litografía en color volvió al cartel mas famoso de lo que ya era, artistas como Jules Chéret diseño mas de mil carteles, 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 tomo como modelo a la pintura japonesa.(24)

Grandes artistas del grabado japonés 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 importancia de la línea y el contraste de la saturación en una misma área de color.(25)

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 creo 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 creo imágenes con influencias del Art Nouveau y con características como la fantasía y refinamiento de las mismas, mientras tanto en Alemania se creaban sus primeros carteles y sus combinaciones de texto e imagen eran casi todos los casos modélicas e igualmente en Suiza se empezaron a crear excelentes y sugestivos carteles por artistas como Augusto Giacometti, Carl Moos, etc., todos con formación artística en Alemania. (26)

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.(27)

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 eran muy popular. En España Francisco de Goya creo 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. (28)

Como se había mencionado Jean Louis Daguerre iba perfeccionando la técnica fotográfica de Niepce, en 1839 la Academia de Ciencias hizo públicos los derechos de tal invención.(29)

El desarrollo de la fotografía afectó el concepto de ilustración que hasta entonces se tenía. La fotografía ofrecía el realismo total y dos tendencias surgieron ante tal acontecimiento, hubo algunos ilustradores como Degas, Courbet, Ingres, Cézanne, Henry Rousseau, Rodin y Delacroix quienes en base a la fotografía como instrumento de bocetaje trataron de alcanzar el realismo(30); otros artistas en cambio redefinieron el 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 realizó las posibilidades del realismo y desplazó las técnicas tradicionales de reproducción por su flexibilidad en reproducción de imágenes de cualquier naturaleza.(31)

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 costo menor (32). Y 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(33). 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 "Autotipia". Al mismo tiempo varios acontecimientos importantes sucedieron, se aceptó la cruz roja como símbolo universal, la cual la mayoría de los países aceptó(34); en 1886 Nadar se convirtió en el primer fotógrafo de prensa.(35)

### **La primera mitad del siglo XX**

Durante la primera mitad de esta época el mundo experimentó grandes cambios como políticos, económicos, sociales, técnicos y culturales, ya que la automatización avanza constantemente, los avances se podían observar en el campo científico y tecnológico debido a la amenaza de posibles conflictos bélicos entre los países más poderosos. 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. Se empezaron a abarcar nuevos campos del diseño; se diseñaron empaques, catálogos, anuncios, carteles, salas de exposiciones y aparatos eléctricos, la fotografía se volvió uno de los lenguajes visuales más importantes.

Como ya se dijo varios movimientos artísticos nacieron en Europa, 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 la cual identificamos principalmente a Mondrian y el objetivo de todas estas corrientes era no olvidar los

sistemas tradicionales pero si aceptar las nuevas ideas y se puede observar en diseño gráfico en general así como en la tipografía.(36)

En el área del diseño ilustrativo obviamente fue influenciado de 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, el acentuaba en sus diseños lo plano y lo bidimensional, sus diseños eran entendidas 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 mas dotados ilustradores suizos, diseño libros, carteles y murales, característica de sus ilustraciones eran las situaciones espacio temporales combinadas con construcciones geométricas.(37)

Con el tiempo nació el cine y televisión, ambos medios audiovisuales que ampliaron la experiencia humana, y otras posibilidades de diseño nacieron. Los medios audiovisuales es otro campo en el que el ilustrador se pudo desarrollar ya que todos los dibujos animados eran hechos por ellos, grandes eventos ocurrieron en este periodo, en 1929 se creo 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. (38)

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, pero 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, Will Burtin, emigrado de Alemania se dedico a la visualización de los datos científicos, por ejemplo un modelo estructural de una célula, pero Saul Bass fue uno de los precursores en el procedimiento que consistía en ilustrar en parte con medios fotográficos, lo cual se ha vuelto tan importante hasta nuestras fechas. En América nació el marketing, y con estos estudios el diseño se iba adecuado a las condiciones diarias de los consumidores. Irónicamente tiempo mas tarde Europa adopto la ciencia publicitaria americana así como sus métodos.(39)

*Marketing significa estudiar el mercado, es decir los consumidores, los efectos de las formas y color de los productos.*

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 (40). Con el auge del Movimiento Pop, 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. (41)

El Movimiento Pop se refiere a la cultura y a la comunicación en masa, al consumo.(42)



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 que debido a su situación los artistas de este país pudieron continuar con su búsqueda, el diseño suizo básicamente era 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. (43)

Las tareas del diseñador y el ilustrador van aumentando continuamente con el tiempo y tienden a especializarse cada vez más, el incesante progreso de los adelantos tecnológicos van cambiando día con día, y las herramientas cada vez son más eficaces, a partir de las últimas décadas del siglo XX la computadora cambio por completo el panorama, transformo un dibujo bidimensional en tridimensional. Sin embargo, y aunque la tecnología ha avanzado mucho en el área de las artes visuales, la esencia creativa del artista sigue intacta, por lo tanto debe conservar las habilidades técnicas características de su actividad: como son la capacidad de observar y representar, por eso es que el artista visual 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". (44)

## 2.4 Géneros de la Ilustración

---

La ilustración comprende diferentes especialidades que cubren las diversas necesidades de gráficos que se requieren hoy en día, y es muy difícil encontrar un ilustrador que sea eficiente en todas las ramas, es por eso que los ilustradores han tenido que especializarse en un sólo género, en el cual aportan su estilo y experiencia en el manejo de las técnicas de representación visual. Por ejemplo, sólo en el área editorial se ilustran libros, revistas, folletos, catálogos, etc. y cada uno con diferentes finalidades. Algunos ilustradores clasifican a la ilustración por medio de sus funciones, los tipos de ilustración son: **Técnica, Científica, Información, Modas, Editorial, Publicitaria y Fantástica.**

A la forma de aplicar la técnica se le llama estilo, el cual expresa las características de una época, de un lugar o generalmente de una persona. Podemos mencionar tres estilos, el Realista, el Fantástico, y la fusión de los dos anteriores, el Realista - Fantástico.

### Ilustración Técnica

El Renacimiento fue una época en la que muchos científicos se dedicaron a la investigación en el campo de las ciencias, como la anatomía. Varios artistas como Leonardo Da Vinci apoyaron estos estudios con apuntes y anotaciones, sus dibujos llenan volúmenes enteros con diseños de armas, herramientas y estudios anatómicos. En este tipo de ilustración se crean gráficos que generalmente esclarecen el texto al explicarlo gráficamente, pues permite mostrar información gráfica en forma tridimensional y cortes bidimensionales.

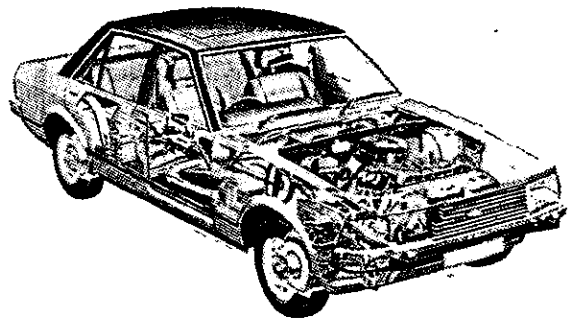


Ilustración técnica.

**Ilustración Mecánica**

Este tipo de ilustración cobro mucha importancia durante la Revolución Industrial debido al diseño y construcción de grandes y complicadas máquinas, y aumento aún más en el siglo XX cuando después de la Segunda Guerra Mundial la ciencia y la tecnología tuvieron un gran desarrollo 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. En la actualidad este género de la ilustración es realizada aprovechando las ventajas de la tecnología digital.

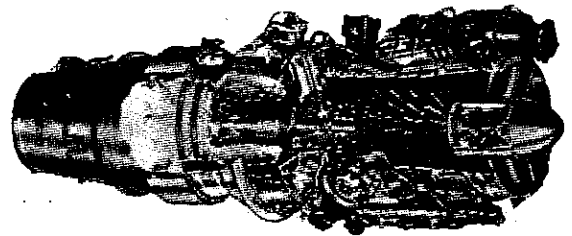


Ilustración mecánica.

**Ilustración Arquitectónica**

La ilustración arquitectónica actualmente requiere de conocimientos especiales, los dibujos parten de croquis, los dibujantes o ilustradores trabajan generalmente bajo las ordenes de arquitectos, estos dibujos son generalmente 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 de materiales empleados en la construcción. 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 para información de libros y folletos.

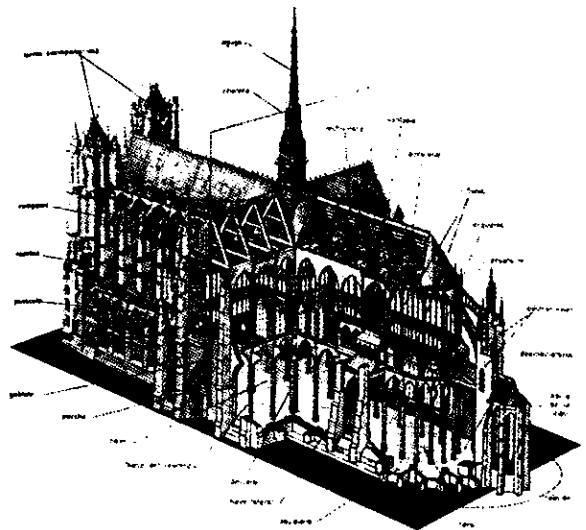


Ilustración arquitectónica.

### Ilustración Científica

La ilustración es utilizada para apoyar al área de la ciencia, aplicándose en sus diferentes disciplinas como la medicina e historia natural, se registra a través de la ilustración 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 Médica

Este tipo de ilustración nació de la necesidad de conocer el cuerpo humano a partir de la Edad Media, pero es hasta el siglo XV cuando Leonardo Da Vinci 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, la ilustración sigue siendo 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 mas parecido posible, este tipo de ilustración apoya programas de tipo educativo, informativo, publicitario y de prevención.

### Ilustración de Historia Natural

El conocimiento de la naturaleza es muy importante para la humanidad y cualquier cambio o alteración de la misma afecta indudablemente al hombre. 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, después los viajes realizados en el siglo XVIII por África y después por América produjeron dibujos e ilustraciones de especies tropicales de 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, obviamente, no se tienen registros fotográficos.



Ilustración de Historia Natural.

### Ilustración Informativa

Este tipo de ilustración se hace con la finalidad de dar a conocer información proveniente de instituciones del gobierno, diversas organizaciones internacionales y compañías privadas, para dar a conocer datos tecnológicos o estadísticas, este tipo de ilustración sirve de apoyo gráfico y pretende hacer más comprensible la información concerniente a dichas empresas. Para hacer este tipo de ilustración no solo basta poder dibujar y usar correctamente los materiales y técnicas, sino que también se necesita bastante creatividad para poder crear imágenes atractivas para el público.

### Ilustración de Modas

Antes de la fotografía la ilustración era básica para la promoción de los diseñadores que deseaban dar a conocer sus creaciones a través de revistas, en 1920 las revistas Vogue y Harpers Bazaar utilizaban a los más famosos ilustradores de la época, actualmente la conjunción de ilustraciones y fotografías se utilizan en las páginas de diversas publicaciones recreando el desarrollo del diseño.

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.



Ilustración de modas.

### **Ilustración Editorial**

Es en el siglo XV después de la invención de la imprenta cuando se empieza a producir libros ilustrados, pero 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 pósters 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 público, 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.

### **Ilustración 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 atraer la atención del público anunciando su existencia y enfatizando sus cualidades deseables. La imagen que se utiliza en la publicidad es cuidadosamente seleccionada de acuerdo al producto, para que los resultados sean los esperados por parte del cliente que encarga la ilustración. El resultado final de la ilustración depende directamente del estilo del ilustrador.

### **Ilustración 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 vídeo, 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 verdadero.



Ilustración editorial.

## 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 y el material se refiere a los artículos con que se aplica la herramienta. Es decir que la ilustración se realiza por medio de un proceso llamado "técnica", o llamado por los ilustradores técnica de representación, que como se dijo antes es la destreza y habilidad del ilustrador en el uso de una herramienta como pinceles, espátulas, aerógrafo, etc., para aplicar diversos materiales como tintas, grafito, 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 u 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 talvez 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 y todos efectos o formas de usar las técnicas y materiales van marcando el estilo del ilustrador.

Como hemos mencionado 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; las manipulaciones fotográficas van rompiendo día con día la frontera entre ilustración y

fotografía, imágenes tridimensionales con movimiento e interacción son cada vez mas comunes en nuestro diario día, por lo tanto es necesario conocer cuales son estas herramientas tanto las tradicionales como las digitales.

### Ilustración Tradicional

Debido al extenso surtido de materiales de dibujo que existen en el mercado cada diseñador tiene sus preferencias 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 más importantes con sus herramientas y materiales:

#### Carbón

**Técnica:** Generalmente 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 líquido 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 150 mm, se pueden afilar con una cuchilla, pero los más finos hay que afinarlos con papel de lija.

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

**Herramienta:** Los 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 solo 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.



Juan Luis Flores Vázquez,  
*Color sin color ni sentimiento II.*  
Carbón.



### Tizas, Pastel, Crayones

*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, las mayoría que trabaja con pasteles hacen previos bocetos con carbón, dependiendo del ángulo que se le de 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, todas las correcciones deben hacerse con mucho cuidado y finalmente cuando se acaba el trabajo se debe fijar y puede hasta perder brillo.

Los crayones y tizas se aplican en general muy parecidamente al pastel, pero en general los dibujos realizados con crayones no necesitan fijarse.

*Material:* Son las siguientes; tizas naturales, tizas fabricadas y pasteles y crayones.

**Tizas naturales** las encontramos en tres colores la mas común la roja (variedad de óxido de hierro), la negra (pizarra carbonífera) y finalmente la blanca (yeso), actualmente en el mercado se vende un producto que se parece bastante a las antiguas tizas naturales llamado crayón sanguinia o 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 mas 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.

Las **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.

Los **pasteles y crayones al óleo** cuando se aplican no se alteran con la luz, no necesitan fijarse y resisten los roces, se venden en conjuntos de 12, 24, 36 y 48 piezas. La diferencia entre ambos es que los crayones tienen una consistencia más firme que los pasteles.

Compañías como Rembrandt, Holbein, Derwet y Faber Castell los fabrican.



Anabel Duarte Rodríguez,  
*El gato Farina se ensancha como un paraguas.*  
Crayones de cera.

*Superficies:* el carbón, las tizas y el pastel se pueden aplicar en una gran gama de superficies, pero en general los papeles lisos dan mejor 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 estos papeles generalmente es 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 utilizar 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 bisturí de cirujanos 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 que 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 basado en dos elementos básicos, el punto y la línea, gracias a ellos se pueden elaborar un número sin fin de texturas, se puede elaborar en blanco y negro o color.

*Herramientas:*

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

*Materiales:*

*Tinta:* Existe una gran gama de tintas para esta técnica pero la más 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 más comunes entre los ilustradores son la Mecanorma, Rotring, Staedtler y Pelikan, aunque esta última no sea considerada profesional.



Tinta china de la marca Pelikan.

El soporte primordial para la técnica de la pluma es el papel Ilustración, que lo podemos encontrar en diferentes colores, aunque también varios ilustradores recomiendan papel Cartridge por que permite hacer correcciones y si es necesario hasta lavados de tinta y acuarela, 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 recargables y se fabrican en doce anchuras de punto, Staedtler y Mecanorma son los principales fabricantes.



Felipe Ugalde Alcántara.  
 "La fábula del hombre que no podía volar".  
 Tinta china.

## 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:** Los lápices de dibujo existen en una gama muy amplia desde 6B, que el más suave, pasando por un HB o intermedio y llega hasta 9H que es 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.

Los lápices de colores existen de varios tipos; los que tiene minas gruesas los cuales resisten la luz y el agua y se fabrican en una amplia gama de colores, 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.

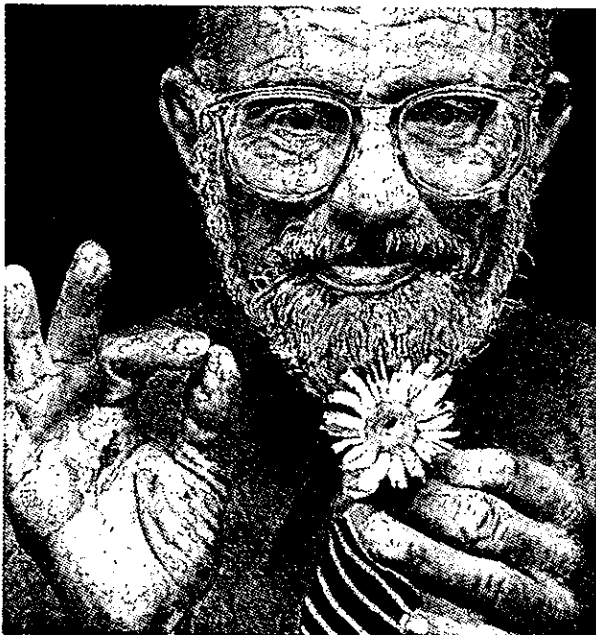
## Materiales:

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

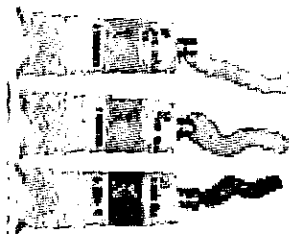
**Gomas:** Para corregir se utiliza la goma pero dependiendo del papel se utiliza goma blanda o dura para evitar rasgar el papel y dañar el trabajo.

**Sacapuntas:** Para afilar los lápices se puede utilizar el sacapuntas común, ya sea eléctrico o manual o cuchillas.

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



Ramón Pineda de la Cruz.  
*Buena suerte.*  
Grafito.



Tubos con óleo.

## 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 capas de 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 el 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 tono cuando se secan, pero tiende a amarillarse u oscurecerse y hasta posiblemente desintegración de la capa de pintura así como agrietamiento y escamación con el tiempo, esta es una técnica que debe realizarse con tiempo de anticipación por que tarda tiempo en secarse.

**Herramienta:** El óleo se aplica con pinceles y espátulas, existen cuatro 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.

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

Generalmente son hechos de pelo de cerdo blanqueado y los existen en tamaños del 1 al 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.

*Material:* El óleo (la pintura) 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*.

Para pintar al 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, hay lienzos 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*, otro soporte al cual se le debe aplicar la base es la madera.

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

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



Christian Dario Sánchez.  
"Dríades"  
óleo sobre papel.

### Acrílico

*Técnica:* en el acrílico podemos encontrar la delicadeza de la acuarela, la densidad pastosa de los óleos y las variaciones del gouache, con todos sus ricos efectos. 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:**

El acrílico se aplica con pinceles, de los cuales existen cuatro formas básicas que ya explicamos anteriormente, y estos son; cuadrados, redondos, cónicos y planos.

También se puede utilizar el *aerógrafo* para aplicar el acrílico.

**Material:**

El acrílico se vende 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.

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.



Genaro Méndez Herrera.  
*Presagios.*  
Acrílico.

## 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, 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:*

La acuarela se aplica por medio de pinceles que son los mismos que se explican en la sección de óleo.

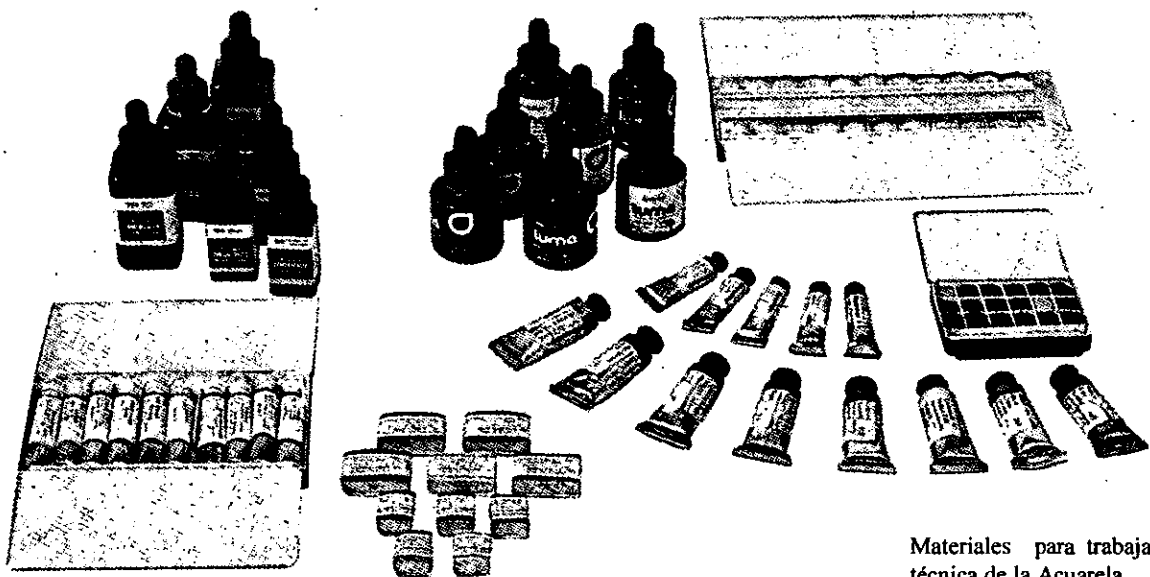
### *Materiales:*

Las acuarelas se hacen con pigmentos muy bien molidos y goma arábica, podemos encontrarla en diferentes presentaciones ya sea en estado sólido o pastillas que se disuelven con agua de

acuerdo al grado de disolución que se necesite, también existen lápices “acuareables”, los cuales están conformados por pigmentos solubles al agua. La otra presentación es la acuarela líquida, estas se encuentran muy concentrados de tal modo que solo basta una gota para dar un tono a un fondo entero, estas acuarelas son comúnmente aplicadas con el aerógrafo pero no son muy resistentes a la luz.

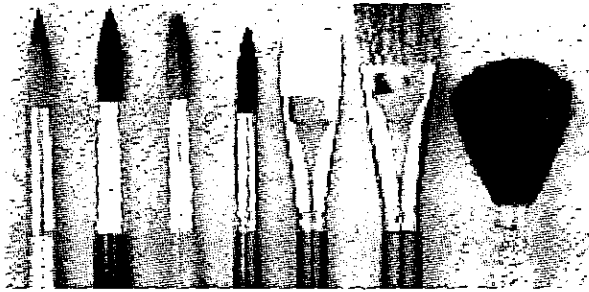
El papel es el *soporte* por excelencia para la aplicación de la acuarela, obviamente existe una gran gama de papeles y cada artista escoge el papel mas conveniente para su trabajo o con el que le gusta trabajar más, siempre que use un papel delgado se recomienda tensarlo, un papel se tensa por medio de agua a un tablero o base, pero no es conveniente tensar hojas de papel muy grandes porque pueden arquear el tablero al secarse.

También existen blocks que contienen cierta cantidad de hojas listas para trabajar.



Materiales para trabajar la técnica de la Acuarela.

Diferentes tipos de pinceles para aplicar la acuarela, el acrílico y el óleo también.



Jotavé.  
*Erwin quiere ser marino.*  
Acuarela.

### Tempera o Gouache

*Técnica:* son colores con base en la acuarela, pero opacos y de cuerpo espeso, al aplicarlo no se debe tener gruesos empastes o capas muy espesas de pintura ya que aparte de notarse se puede agrietar. El gouache 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:*

Se aplica con pinceles que son la misma gama del óleo, acuarela y acrílicos.

*Materiales:*

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

Esta técnica se puede aplicar sobre varios papeles con excepción de los papeles más pesados y rugosos.

Fernando Félix y Valenzuela.  
Sin título. Gouache





**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: a través de una palanca de acción simple o de una palanca de acción doble, en la de acción sencilla solo se 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 mas atrás sea el movimiento de la palanca más pintura suelta. Las marcas más conocidas son la Badger, de acción doble, y Paasche, de acción sencilla.

*Material:*

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 acuarelas concentradas, las cuales son las mas recomendadas, también se pueden usar las tintas chinas, guaches, acrílicos, etc., siempre y cuando estén bien diluidas y tengan una consistencia como la leche.

Los *soportes* para esta técnica son variados, se puede aplicar sobre cartón y cualquier tipo de papel, tablas de madera, lienzos 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.



José Hermilio Gómez Avelardi.  
 "El viejito con anteojos".  
 Aerógrafo.

A continuación explicaremos algunas otras técnicas utilizadas para la ilustración:

### Xilografía

*Técnica:* es una de las técnicas más antiguas que existen, se puede usar casi cualquier tipo de madera bien curada, la imagen que se desea realizar 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.



Carlos Arturo Tejeda Díaz.  
*Homos-phobos.*  
Xilografía.

### Grabado en madera

*Técnica:* a diferencia de la xilografía en donde la imagen se recorta con una gubia, en el 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)

#### *Materiales*

*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 plano-cilíndricas de rodillo, es muy importante colocar el papel al bloque porque de eso dependerá la transferencia de la imagen.

#### *Herramientas:*

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, y actualmente venden fibras sintéticas que han desplazado a las naturales y son más baratas, cuanto más fina sea la malla del tejido mas fina es la imagen.

*Material:* La serigrafía es una técnica muy versátil, ya que 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, existen brillantes o mates y los efectos finales que se pueden obtener van desde opacos hasta transparente.

## Ilustración digital

En las últimas dos décadas del siglo XX 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 mas 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, de su experiencia. No pretendemos decir que hacer una ilustración por medios digitales garantiza un resultado óptimo del trabajo final, por que 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, en la actualidad la computadora, que en un principio surge de la necesidad de hacer cálculos matemáticos en el menor tiempo posible, se convierte en una útil herramienta que trata de facilitar el trabajo del ilustrador. Para hacer ilustración digital es necesario conocer bien el manejo del equipo digital, el cual es costoso, sobre todo si se trata de un buen equipo. Pero hay que recordar que la computadora es sólo una potente herramienta que se puede explotar al máximo, pero que no supe la imaginación, la creatividad, la preparación y la habilidad del ilustrador.

Existen computadoras de 1a., 2a., 3a. y 4a. generación; las computadoras de la 1a. generación eran mecánicas, a diferencia de 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 definitivamente computadoras para grandes organizaciones, ya sean gubernamentales o privadas.

*Work Station*, son de uso multidisciplinario y se les llama "AS" por que pueden registrar varias terminales a la vez, sus principales aplicaciones son en áreas de ciencias, artes y negocios, entre las más importantes en la creación de gráficos esta la Silicon Graphics que es una computadora esencialmente empleada en la producción de animaciones, el vídeo y el cine, y algunas veces para ilustración y retoque fotográfico.

Las *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 vídeo, 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 vídeo, gracias a la manera en que esta creada para gráficos.

Una 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 órdenes o instrucciones que se llaman programación.

La computadora a pasado a ser una herramienta muy eficiente para el ilustrador, por medio de sus programas, puede crear toda clase de formas con acabados similares de acuarela, óleo, plumón, lápiz, pasteles, etc., ya sea en húmedo o seco, todo esto sobre el papel o como se le llama 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 esta técnica.

Los medios digitales le ahorran tiempo al ilustrador al elaborar su proyecto, ya que el ilustrador debe resolver su trabajo en el menor tiempo posible, y para ello cuenta con las nuevas versiones de los programas de diseño, las cuales traen herramientas más poderosas, permitiendo a los ilustradores dedicarle más tiempo a la parte de dibujo, composición y diseño. El uso de la computadora con sus respectivos programas de diseño permite la corrección casi inmediata de una ilustración, en caso de error, sin tener que repetir todo el trabajo, y también nos permite hacer modificaciones a la ilustración cada vez que lo necesitemos, igualmente puede aplicar filtros,

creando efectos especiales en las imágenes, dependiendo del programa, así como texturas y patrones.

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. Es importante mencionar que el uso de los medios mecánicos y electrónicos de reproducción es benéfico para el ilustrador, sobre todo por que con ellos puede ampliar el alcance de la obra.

El ilustrador puede combinar la ilustración tradicional con la digital, obteniendo así ilustraciones muy sofisticadas.

Los métodos tradicionales y los digitales se pueden combinar, ejemplo de esto es cuando el ilustrador digitaliza sus bocetos hechos a mano ya sea a lápiz o plumilla, los cuales sirven de base para la realización de la ilustración final realizada en la computadora. Otro estilo de ilustración digital, es la combinación de fotografías digitalizadas con dibujos generados 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 (mapa de bits)

*Técnica:* En esta técnica las imágenes están hechas a base de píxeles; un píxel es el punto más pequeño de un sistema de despliegue electrónico, la cual ya no puede ser fraccionada, 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 píxel, con cientos de píxeles se forma una imagen, cada píxel es independiente a los demás, por lo que se puede modificar un solo píxel 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 piense 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

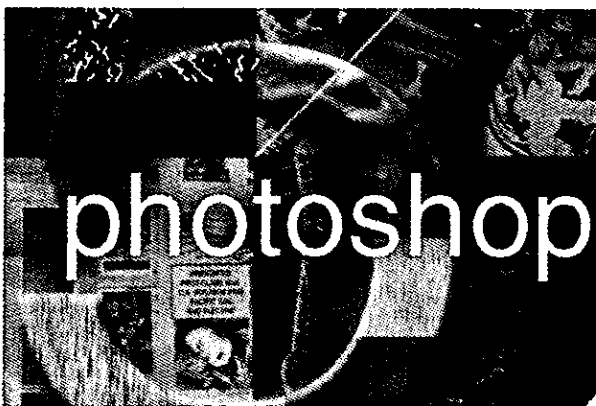


Ilustración digital de tipo Bit-map realizada con el programa de retoque Photoshop 5.0.

vectores manipulas mediante líneas.

**Herramienta:** En ilustración digital el material es el programa o software en el cual se crea o edita a través de pixeles, en este caso, los programas que manejan este tipo de 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



Martín Enrique Martínez.  
El pequeño Dragón.  
Programa Adobe Illustrator.

que se necesite.

### 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 Beizer, 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, ambas de diferentes grosores o color, creación de círculos, elipses, cuadrados, rectángulos o polígonos, plumilla para dibujo de formas variadas, estas formas puede 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. Este tipo de ilustración es ideal para el diseño de logotipos, ilustración técnica y bidimensional, diseño de envases, gracias a su alta precisión, dibujo de diagramas y mapas, manipulación y deformación de tipografía.

Los programas que generan esta técnica son el *Illustrator* versión 8, *Freehand* versión 9 y *Corel Draw* versión 9.

---

### 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 son herramientas un poco más complejas, las cuales son operaciones booleanas y son tres tipos de adición, de sustracción, de intersección, otra forma de obtener imágenes tridimensionales es digitalizandolas por medio de un scanner.

*Herramientas:*

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

## 2.5.1 Otros Materiales

---

A continuación explicaremos algunos materiales que son de uso común entre varias técnicas y que son necesarios, ya sea para cortar, corregir, trazar, medir etc. o que sirven para darle mantenimiento a los mismas herramientas.

### ***Afilalápices o sacapuntas:***

Los afilalápices, como su nombre lo dice, son para afilar los lápices de madera y 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, 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 lograr un dibujo más exacto, pueden emplearse de todos los tamaños, se pueden usar en conjunto con estilógrafos. Existen también reglas de corte que son básicamente para cortar máscaras, 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 también son elementos auxiliares del dibujo. Estas plantillas pueden también emplearse en las operaciones de pulverizado, siempre que se cubran adecuadamente.

### ***Soportes:***

Los soportes (papel) para realizar la ilustración son muy variados, pero una regla general es que el papel a emplear depende directamente de la técnica con la que se realice la ilustración. En papeles blancos y de color actualmente se editan muestrarios de papeles hechos de algodón, reciclados, etc., 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, utilice siempre la 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 traslúcidos, además sirven para la presentación de trabajos.

### ***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 trazar círculos, pero también al compás se le puede adaptar cuchillas, lápices, estilógrafos, etc., por medio de adaptadores que incluyen los juegos de compases.

***Rotuladores:***

es una pluma con punta de fieltro, las tintas que contiene los rotuladores son a base acuosa o alcohólica, las puntas tienen varios grosores que pueden ir del número 8 hasta el 13.

***Fijativos y adhesivos:***

existen cintas adhesivas por una de sus caras o ambas, que sirven para pegar o enmascarillar áreas de trabajo o para tensar el 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 que como lo dice su nombre borran tinta, pero desafortunadamente no de todas las superficies.

***Instrumentos para cortar:***

existen el cortador de bolsillo o cutter 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.

***Tira-lineas:***

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 el final del manguillo.

## Citas

- (1) *Diccionario Enciclopédico Quillet*, pág.30
- (2) ARNOLD Eugene, *Técnicas de Ilustración*, pág.5
- (3) CARREÓN Sergio, *La computadora como nueva técnica de ilustración*, 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) Ibid, pág.17
- (7) ANDREW, Lomis. *Ilustración Creadora*, Ed. Hachette, Argentina, 1980, séptima edición, pág. 178
- (8) MULLER Brockmann, Josef, Op. Cit., p.12-14
- (9) ANDREW, Lomis. Op. Cit., p. 178
- (10) MULLER Brockmann, Josef, Op. Cit., p. 17-25
- (11) Ibid, p. 27)
- (12) *Enciclopedia Universal Ilustrada Europa-Americana*, TomoXIX, Madrid 1975, p. 293-294.
- (13) MULLER Brockmann, Josef, Op. Cit., p. 14-15.
- (14) Ibid, p. 14-15
- (15) Ibid, p. 34
- (16) Ibid, p. 37 - 40)
- (17) Ibid, p. 41 - 42)
- (18) *Enciclopedia Encarta*, Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos 1993-1999, "Técnicas de grabado", p. 6
- (19) MULLER Brockmann Josef, Op. Cit., p. 63
- (20) Ibid, p. 67
- (21) Ibid, p. 23
- (22) Ibid, p. 66
- (23) Meggs Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*, Ed. Trillas, México 1991, p.101
- (24) MULLER Brockmann Josef, Op. Cit., p. 66
- (25) *Enciclopedia Encarta*, Op. Cit., p. 6
- (26) MULLER Brockmann Josef, Op. Cit., p. 68-74
- (27) *Enciclopedia Salvat*, tomo VIII, p. 2240 y 2241
- (28) *Enciclopedia Encarta*, Op. Cit., p. 8
- (29) MULLER Brockmann Josef, Op. Cit., p. 63
- (30) Ibid, p. 63
- (31) DALLEY, Terence, Op. Cit., p. 12
- (32) Satue, Enric , *El Diseño Gráfico*, Ed. Alianza, Madrid 1988, p.397

(33) DALLEY, Terence, Op. Cit., p. 12

(34) MULLER Brockmann Josef, Op. Cit.,  
p. 43

(35) Ibid, p. 84 -85

(36) Ibid, p. 90

(37) Ibid, p. 125

(38) Ibid, p. 139

(39) Ibid, p. 127

(40) Ibid, p. 81 - 86

(41) DALLEY, Terence. Op. Cit., P. 12

(42) García-Pelayo y Gross, Ramón, *Pequeño Larousse Ilustrado*, México, 1983, p. 823

(43) MULLER Brockmann Josef, Op. Cit.,  
p. 137

(44) ARNOLD Eugene, Op. Cit., p. 32

(45) DALLEY Terence, Op. Cit., p. 77

*Ilustración Infantil  
en México*



### 3.1 La Ilustración Infantil

La Ilustración infantil en nuestro país se ha desarrollado de manera muy importante en el siglo XX. Este desarrollo está directamente ligado al considerable crecimiento que han tenido las publicaciones destinadas al público infantil, tanto en cantidad como en calidad, en las últimas décadas.

Definitivamente es en el campo de la industria editorial en donde la disciplina de la ilustración para niños ha alcanzado sus niveles más altos. Sin embargo, parece haber poco interés en lo que se refiere a la investigación acerca de esta bella actividad. Es poca la 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.

Casi todas las referencias que pueden servir para este tipo de 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.

En este aspecto 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 *Catálogo de ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles*. Este catálogo 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.

También 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). El objetivo principal de esta

Asociación radica en favorecer el encuentro de los niños con los libros y así fomentar el hábito 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.

Otro punto de referencia para conocer lo que se realiza en materia de literatura e ilustración infantil en la actualidad lo conforman los espacios que han destinado especialmente para los niños las librerías de la ciudad como son la Gandhi, la 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.



Ilustración de Fabricio Vanden Broek.

**¿Pero qué es la Ilustración Infantil?**

El resultado de esta investigación nos lleva a definirla como la disciplina cuya obra o tema esta tratado y dirigido especialmente para los niños. Aunque cabe mencionar que su alcance no se limita al público infantil sino que su calidad y contenido es del agrado de toda la familia.

Hemos mencionado el estrecho vínculo que hay entre el campo editorial y la Ilustración Infantil, y aunque hay otras áreas donde se emplea la ilustración para niños, considero 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 más loable de un libro infantil es motivar en el niño el hábito de la lectura.

La edición de libros infantiles se diferencia de la de los adultos en tres aspectos: la forma de aproximación al texto, el diseño y las ilustraciones y, fundamentalmente, el lector.(2)

En la ilustración, en general, la interpretación basada en un buen análisis y la expresión individual del artista son clave para la realización de un trabajo de calidad.

Debemos tener en cuenta que para que un ilustrador pueda realizar su trabajo necesita forzosamente de un texto (un cuento, una fábula, etc.) que le sirva de punto de partida. Las ilustraciones son una interpretación y complemento del texto.

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.

Para que la ilustración funcione hay que utilizar sólo los elementos 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.

Son dos las áreas en las que se pueden dividir a las ilustraciones infantiles; la **RECREATIVA**, que tiene un manejo idealista basado en aspectos de carácter imaginativo, la mayoría de las veces irreales y llenas de ficción, de fantasía, 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



Ilustración perteneciente al cuento  
*"El niño de mazapán y la mariposa  
 de cristal".*

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)

Por cierto, la forma de clasificar las ilustraciones infantiles es derivada de la forma como se clasifican los libros para niños y son dos; libros de fantasía y libros de realismo.

Tal vez habrá quien tenga una vaga idea y piense que este tipo de ilustración es aquella hecha por los niños, quizás él termino de cabida para pensar así, pero debe quedar muy claro que 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 bagaje cultural amplio. La labor de la ilustración infantil también implica la participación de editores, diseñadores, escritores y pedagogos.

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 ésta 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 partaguas en la historia del país, ocasionado principalmente por el movimiento revolucionario que cimbro a la nación durante el período comprendido entre 1910 a 1924. Como consecuencia de la Revolución, México sufrirá un cambio en toda su estructura, lo cual favorecerá el desarrollo de la educación.

Respecto a las publicaciones infantiles, su producción alcanzará 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.(5)

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.

Así tenemos que 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)

Entre 1870 y 1900 se publicaron varios periódicos y revistas de corte infantil como *La Enseñanza*, *La Educación*, *El Correo de los Niños*, *La Biblioteca de los Niños*, *El Educador*

*Práctico ilustrado, el Camarada y el Niño Mexicano.*(7)



Cancionero popular publicado por A. Venegas Arroyo e ilustrado por José G. Posada.



Ejemplo de un grabado de José G. Posada.



Sin duda en el siglo XX, dentro de la ilustración gráfica en México se encuentra a un gran precursor en la figura del artista José Guadalupe Posada. Su obra, 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.(8)

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 Álvaro Obregón. Durante este periodo 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. Siqueiros y José C. Orozco, entre otros, para decorar los edificios públicos con pinturas murales, de ahí surge el Muralismo. 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 Fernández Ledezma y Roberto Montenegro con bellos grabados impresos en blanco y negro, y que sumaron alrededor de 233 trabajos además de complementarse con una serie de 21 ilustraciones a color. Se reimprimieron en 1971.

**NOTA:** Las obras que aparecen precedidas con el asterisco \* fueron consultadas físicamente.

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 el propio Vasconcelos. En 1924 Vasconcelos sale de la Secretaría de Educación y la 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 como *El Ramayana* y *Las mil y una noches*, textos helénicos como *La Iliada* y *La Odisea* y textos hebreos como el *Antiguo y Nuevo Testamento*. En su adaptación colaboraron los escritores Gabriela Mistral, Palma Guillén, Salvador Novo y José Gorostiza.

El segundo tomo abarca lecturas de la Edad Media como *El Cid* o *Don Quijote*, de España, o *La cruzada de los niños*, de origen francés. También comprende textos de la edad Moderna y Americana como la Leyenda de Quetzalcoatl. La adaptación de las obras corrió a cargo de Jaime Torres Bodet, Xavier Villaurrutia, Francisco Monterde y Bernardo Ortiz de Montellano.



Portada de la colección de "Lecturas clásicas para niños".

Vasconcelos también fomentó la adquisición de lecturas complementarias al libro de texto, que tenían en Diego Rivera a su principal ilustrador, 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.(9)

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 tendrán una aportación importante en la industria editorial mexicana. Antoniorrobes, Salvador Bartolozzi y Magda Donato, también actriz, son algunos de los escritores españoles que llegan al país.

Gabriel Fernández Ledesma, Angelina Beloff, Julio Prieto y José Chávez Morado son algunos de los ilustradores que destacan en la primera mitad de la década de los 40s.

Entre 1942 a 1946 la SEP publica, 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; *Jesusón*, 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, represento 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 Jarnés y el prólogo corrió por cuenta de Juana de Ibarborou en colaboración con Gabriela Mistral. También colaboraron en esta publicación Blanca Lydia Trejo, 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.



Ilustración interior de "Rin-rin renacuajo". Colección Biblioteca del Chapulín.



Ilustración de portada del cuento "Jesusón". Colección Biblioteca del Chapulín.

Durante la década de los 50s. se crea la colección de cuentos *Clásicos infantiles*, títulos como *Las Tres Hadas* se encontraban en esta colección que era publicada 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, 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 los esfuerzos anteriores, la educación en México no mostró avances satisfactorios. Esto, aunado a la explosión demográfica, significaba un enorme reto para el gobierno. 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 pre-primaria, 6 de primaria y 3 de secundaria); además se editaron durante este período 114 millones de ejemplares, entre libros de texto y cuadernos de trabajo(10). 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.(11)

La educación en México tuvo un desarrollo importante durante los períodos de los gobiernos posteriores, pero es hasta la década de los 70' que la publicación de libros infantiles toma auge, lo cual beneficiaría también al desarrollo de la ilustración para niños.

Rebeca Cerda, Secretaria Ejecutiva de la Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil A.C. menciona que 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 Nájera

1944: *Cuentos y Crónicas*, de Angel del Campo "Micros", ilustraciones propias.

*La máscara 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, cuento perteneciente a la Biblioteca del Chapulín, dibujos de José Chávez Morado.

1945: *Cuentos mexicanos para niños*, de Teresa Castello Yturbide (Pascuala Corona) con ilustraciones propias.

1954: *Las aventuras de Pipiolo*, de Santos Caballero.

1955: *Lírica infantil de México*, de Vicente T. Mendoza, viñetas de Alberto Castro y dibujos musicales de Francisco Moncada.

1956: *La pícara sabelotodo*, el texto y las ilustraciones son de Blanca Lydia Trejo.

1959: *Album de plata*, de Francisco Gabilondo Soler con dibujos de Gallo Sánchez.

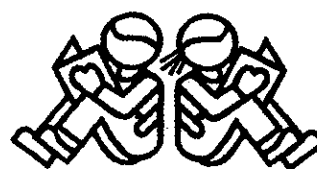
1963: *Tismiche*, de Irene G. De la Lauz.

María Eugenia Guerrero(12) 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:

- Época prehispánica ---- *Códices.*
- México Colonial ----- *Leyendas.*
- 1539 ( se instala la primera 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.*

Al crearse en México en 1979 la Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil A.C., como una filial del IBBY (International Board on Books for Young People), fundada en 1953 y cuya sede se encuentra en Basilea, Suiza. 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, junto con miles de ejemplares extranjeros dirigidos a niños y jóvenes.(13)

La realización de la primera Feria del Libro Infantil y Juvenil repercutió en la política de las empresas editoriales, las cuales tomaron conciencia de la casi nula existencia de ediciones infantiles mexicanas. Este hecho fue de gran importancia para el desarrollo del libro y la ilustración infantil en México.



Asociación Mexicana para el Fomento  
del Libro Infantil y Juvenil, A.C.  
IBBY México

Logotipo del IBBY.

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 narra el mundo de la ciencia a través de nueve temas: Nuestro Planeta; El Universo; La Fauna, La Flora; Energía; Información; El Hombre; Técnicas y Maquinaria; y Computadoras e Informática.

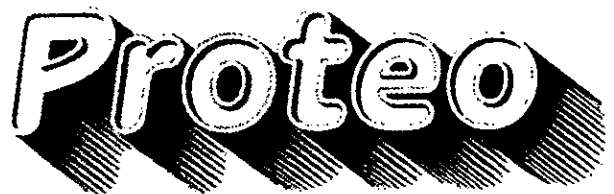
Esta enciclopedia fue preparada por un equipo francés de guionistas, ilustradores y científicos; su tiraje en México fue de 30 mil colecciones.(14)

Debemos recordar que vivimos en México, tristemente un país tercermundista con una tremenda deuda externa y sujeto a constantes crisis económicas que se agudizan cada seis años, y que afectan a todos los sectores del país, por lo que resulta lógico entender los tropiezos que se han sufrido en el proceso de desarrollo educativo y cultural. Muestra de ello es la devaluación de 1982, que 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.

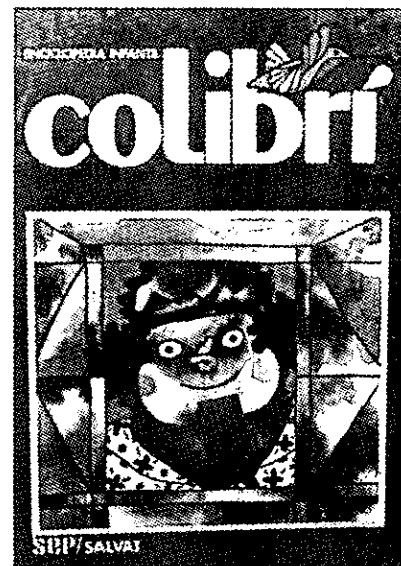
En 1979 aparece la enciclopedia *Colibrí\**, coordinada por Mariana Yampolsky, el encargado del diseño gráfico fue Jorge Ramírez. Esta enciclopedia es considerada como una de las mejores publicaciones culturales de tipo infantil en

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, Felipe Dávalos y Perla Broid. Dichas ilustraciones contaron con una excelente calidad gráfica e interpretativa.

ENCICLOPEDIA CIENTIFICA



Logotipo de la enciclopedia "Proteo".



Portada del fascículo 104 de la enciclopedia "Colibrí".

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, Octavio Paz, Federico Bonet y Eraclio Zepeda, 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 más 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."

En 1980 surge la revista *Chispa* \*, publicación coleccionable que en un principio editara el Fondo Nacional para Actividades Sociales junto con la SEP, el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) y el Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología (CONACYT). La divulgación de la ciencia y la tecnología de una forma divertida es el principal objetivo de esta publicación.

En *Chispa* se combinan el uso de la fotografía con la ilustración. Dicha revista contiene reportajes, juegos, historietas como "A-CHI-CA-TE" y el boletín "Cenzontle". Entre los ilustradores que han colaborado se encuentran Gabriel Cortázar, Diego Toledo, Felipe Dávalos, Blanca Dorantes, Felipe Ugalde, Jotavé y Tacho. En la década de los noventa pasa a manos del grupo ICOSA ( Innovación y Comunicación, S.A. de C.V.) y es

patrocinada por empresas privadas. Su contenido no varía mucho, sólo que han surgido nuevas secciones como la de ¡CIECIACIONAL! ¡De la UNAM a CHISPA!. Su tiraje llega a los 10, 000 ejemplares.



Portada de la revista *CHISPA*.

Logotipo de la historieta "A-CHI-CA-TE", perteneciente a la revista *Chispa*.



ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

Por este periodo Editorial Novaro produce la colección *Pájaro Bandera*, la cual contenía relatos tradicionales ilustrados 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. Esta obra de temas infantiles fue editada por la SEP y contaba con los extraordinarios trabajos de grandes escritores mexicanos como Emilio Carballido, Ricardo Garibay y Salvador Elizondo, pero también participaban nuevos valores de la narrativa como Hugo Hiriart y de la ilustración infantil como Heraclio Ramírez y Felipe de la Fuente.

*Tiempo de niños\** es una publicación contemporánea a la colección *El Reloj de cuentos*. Editado por la SEP, este suplemento semanal aparecía anexado dentro de los periódicos capitalinos de mayor circulación, era un pequeño periódico que contenía juegos, adivinanzas, poesías y una cartelera cultural, además de reportajes de diversos temas infantiles. 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 CNCA.

Vale la pena mencionar, que 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 1986 surge la Unidad de Publicaciones Educativas de la SEP y con ello el programa de difusión de la lectura llamado "Rincones de Lectura" y que dio lugar a la formación del catálogo de *Los libros del Rincón*.

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.

Logotipo del periódico infantil "Tiempo de Niños".





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.

También 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 (CNFLIJ), 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.



Titulo perteneciente a la colección  
 “A la orilla del viento”,  
 del Fondo de Cultura Económica.

### 3.3 Ilustradores Infantiles Contemporáneos

A partir de 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.

Hasta la fecha se han editado diez 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 Avilés 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 portadista 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 Fernández 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.

**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 Códice del INBA, de agosto a diciembre de 1995.

**1997**

**Juan José Ezcurdia 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**

**Fabrizio Vanden Broeck**

Mexicano, estudió diseño industrial en la Universidad Iberoamericana y una maestría en diseño básico en l'École cantonale des Beaux-Arts et d' 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. 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.

**2000**

**Rey David Rojas García**

Mexicano, egresado de la ENAP en la carrera de Comunicación Gráfica.

Los ilustradores con más participaciones en las diez versiones que hasta el momento se han editado de este catálogo son los siguientes:

**Fabrizio 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 Alcántara (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 catálogo 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 catálogo 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 más destacados:

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

El Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, a través de la Dirección General de Publicaciones se encarga de la edición de varias colecciones de libros para niños, en donde la labor de los ilustradores, a lo largo de los años, ha sido de gran importancia, entre sus colecciones encontramos; *Cantos y Cuentos, El Barco de Vapor, El Sueño del Dragón, Biblioteca del Chapulín, Barril sin Fondo, Botella al Mar y La Tortuga Veloz*.

Entre sus principales ilustradores están: *Vicente Rojo, Tania Janco, Fabricio Vanden Broek, Rossana Bohórquez, Mauricio Gómez Morin, Martha Avilés, Ana Ochoa, Claudia de Teresa, Andrés Sánchez de Tagle, Juan Gedovius, Rapi Diego y Fabiola Tanús*.

El Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) produce libros y otros materiales dirigidos a los niños y jóvenes en edad escolar. Algunos materiales se nutren de la recopilación de la tradición oral popular, y otros en la adaptación de investigaciones científicas. Colecciones como *Mira un Cuento, Para empezar a Leer, Literatura Infantil y Enciclopedia Infantil Colibrí* conforman parte del catálogo del CONAFE. Nombres como el de *Gerardo Suzán, Norma Patiño, Cynthia Gómez, Sergio Arau, Felipe Dávalos* y muchos otros mencionados párrafos antes conforman la plantilla de ilustradores.

También las compañías editoriales pertenecientes al sector privado tienen gran variedad de colecciones de libros para niños. Editoriales como Trillas, Grijalbo, Alfaguara, Diana, Patria, SITESA, Corunda y otras más, combinan en sus catálogos publicaciones infantiles extranjeras, que son la mayoría, con obras nacionales. Por lo tanto mucho del trabajo de ilustración lo hacen artistas extranjeros.

### 3.4 La Literatura Infantil

Definir la "Literatura Infantil" no es tan sencillo como parece, aún cuando hay una buena cantidad de material bibliográfico referente a este tema, incluso los estudiosos del tema aún no parecen ponerse de acuerdo del todo con respecto a una definición precisa.

La literatura es un Arte cuyo modo de expresión es generalmente la palabra escrita y en algunos casos la hablada(15). También se considera literatura al conjunto de las obras literarias de un país, de una época y su estudio.(16)

La literatura es una práctica artística muy difícil de definir, que se basa en el uso excelso de la lengua. La práctica y el concepto "literatura" poseen un gran contenido subjetivo y social; en ella intervienen la subjetividad del escritor, del editor, del lector, del crítico, del teórico y del historiador, y cambia con las épocas y las culturas.(17)

Podemos definir de una manera sencilla a la *literatura infantil* como el subgénero literario escrito por los adultos y destinado especialmente para el disfrute de los niños.

A continuación presentare dos definiciones diferentes de estudiosos del tema de lo que es la literatura infantil; para Esther Jacob(18) la literatura infantil sólo se diferencia de la literatura en general en que aquélla esta destinada al niño, y en que debe poseer una simplicidad, una gracia y una belleza tales que éste pueda asimilarla.

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 infantil es también la literatura oral dispersa en canciones de corro, juegos, adivinanzas, retahílas y fórmulas de que tanto gustan los pequeños y que se califica como folklore infantil. Ambas, la literatura escrita y la oral, aquella que los escritores escriben deliberadamente para los niños, y la que va de boca en boca, rara vez se escribe y todos los niños conocen.(20)

La literatura para niños se puede dividir principalmente en dos tipos de textos; uno es el que esta 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, esta 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.(21)

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:** Poesías

Canciones: de cuna, villancicos, rondas y coplas.

**-Épico:** Cuentos

Leyendas  
Novelas

**- Dramático:** Teatro

Teatro de títeres y sombras  
Marionetas

**- Didáctico:** Fábulas

Adivinanzas  
Libros de lectura

También están los géneros modernos; Periodismo, Cine, Radio y Televisión.(22)

### 3.4.1 El Cuento Infantil

Para hablar del cuento infantil podemos iniciar por dar una definición sencilla de lo que es "*el cuento*". 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.(23)

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.(24)

Podemos considerar al cuento como un género de la literatura, muy antiguo y rico por cierto, pues en él 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 también conocido como tradicional o folklórico y el **LITERARIO** o de autor, y sus temas son de actualidad.

El cuento **POPULAR** tiene su origen en la tradición de los relatos antiguos, es decir, su origen es oral y representa una forma de expresión de los pueblos, y en este tipo de cuentos tradicionales podemos ubicar a los "Cuentos de Hadas", antecedente del CUENTO INFANTIL.

El cuento infantil está enraizado con el cuento popular. Los primeros cuentos para niños no eran realmente creados para ellos, muchos fueron transcripciones de antiguos relatos de diferentes culturas y que fueron recopilados por los pueblos a través del tiempo. Los cuentos populares, al pasar de generación en generación, van cambiando su contenido, por lo que con ello se actualiza de cierta forma pero sin perder su esencia. Posteriormente surgen 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 fantasía y están contados con belleza e imaginación.

Es bueno recalcar que los cuentos infantiles resaltan los valores universales como el amor, la belleza, la justicia y la muerte, por citar algunos. En los cuentos se premia la bondad y se castiga la maldad de los personajes, procurando siempre un final feliz y así dejar una enseñanza o moraleja.

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 Carrol, Mark Twain, Julio Verne y Hans Christian Andersen.

El cuento infantil ha evolucionado, se ha modernizado. Actualmente en su estructura 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.(25)



### 3.4.2 El Cuento Infantil Mexicano

---

La literatura infantil en México ha desarrollado sus propias características, sin embargo, respecto al cuento moderno para niños, son pocos los antecedentes de ediciones nacionales escritas que se pueden encontrar, su principal modo de transmisión a lo largo de generaciones se dio a través de la narración oral. La mayoría de estas narraciones, entre las que se cuentan adivinanzas, canciones, mitos, leyendas y cuentos para niños, aparecen desde la época prehispánica y tienen en los pueblos indígenas a sus principales difusores. Un ejemplo de la tradición oral prehispánica que ha llegado hasta nuestros días es el *Popol Vuh*. Lo que han hecho varios autores contemporáneos es retomar estas narraciones, adaptarlas y escribirlas para los niños de hoy.

La característica destacada en el cuento indígena es la riqueza de elementos fabulosos, en donde los protagonistas son dioses, guerreros, doncellas y animales con comportamientos humanos.

Otro antecedente, junto con las narraciones orales, de los cuentos mexicanos y también latinoamericanos contemporáneos es sin duda la literatura infantil europea, *Los viajes de Gulliver* y *Robinson Crusoe* son buenos ejemplos.

A finales del siglo XIX y principios del XX, 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 Trejo.

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 contemporáneo, es hablar de la literatura infantil creada por autores mexicanos que presentan temáticas propias de nuestra cultura y sociedad, partiendo de una base universal, muchas veces de los cuentos de hadas adoptándolos a la realidad.(26)

Es en el siglo XX, como ya habíamos mencionado en capítulos anteriores, donde se desarrolla enormemente la edición de publicaciones infantiles, en especial la de obras recreativas y de goce literario como son los cuentos. 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 fantasía 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

Los niños son el futuro del país, es una frase trillada pero indiscutiblemente cierta, y sin pretender hacer todo un tratado de pedagogía y psicología infantil, lo cual se presta para hacer toda una tesis del tema, si enfocare la investigación de este sub-capítulo a establecer 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.

Hablaba de la esperanza que representan los niños, los cuales viven un mundo de posibilidades, un mundo maravilloso porque en ellos no existe la frontera entre los sueños y la realidad. Son curiosos, creativos, inocentes y sin prejuicios.

Merecen 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.

En los tiempos actuales, en los que bien podría llamarse a nuestros niños "hijos de la... era tecnológica", es de gran importancia motivar a los pequeños a establecer una comunión con los libros, y motivar al niño a leer. Es importante considerar que los gustos del niño van cambiando conforme crecen, pues su inteligencia se desarrolla conforme aprende más cosas y sus intereses cambian de acuerdo a sus necesidades.

A continuación, se presenta un breve análisis que hacen los estudiosos de la literatura infantil, entre ellos Beatriz Donnet y Guillermo Murray(27), con respecto a las etapas para conocer el perfil del lector con respecto a la adquisición del hábito de la lectura. Estas etapas se conocen como "**edades literarias**" y representan el grado de afición a la lectura. Se clasifican en cuatro tipos:



Portada del libro de Beatriz Donnet.

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 agrupan 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 conoce más de la mitad de las palabras que usará toda su vida. Los niños son grandes coleccionistas de palabras y cada vez piden más, 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 más 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 pasará 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, aquéllos 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.

## Citas

- (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) Fernández Rivera Río, Laura, *Elaboración del libro infantil ilustrado*, Tesis, División de estudios de Posgrado, 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. I Ed. Lectorum, México 1999.
- (6) Ibid, vol. II
- (7) Varios, *Tiempo de Niños*, especial de aniversario, SEP, Núm. 53, México 1985. p. 3.
- (8) *Pintura Mexicana Siglo XX*, Antología Crítica, Grupo Editorial Proyección de México, 1999. pág. 18
- (9) Varios, *Historia de la lectura en México*, Ed. Del Ermitaño, Colegio de México, 1988. pág. 286
- (10) Ibid. pág. 339
- (11) Ibid. pág. 340
- (12) Guerrero Flores, María. *Ilustración del Cuento "Pepe el topo"*, UNAM, 1997., pág. 36
- (13) *Historia de la lectura en México*, pág. 361
- (14) Ibídem, 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, *Historia y Muestra de la Literatura infantil*, Ed. SM de ediciones, México, 2000, 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*, 4ta. Ed., Doncel, Madrid, 1982. Pág. 9.
- (20) Ibid. pág. 9.
- (21) Rey Perico, Mario Enrique, *El cuento infantil mexicano*, Tesis de Maestría en Literatura Iberoamericana, UNAM, México, 1996, pág. 6
- (22) Pastoriza de Etchebarne, Dora, *El cuento en la literatura Infantil*, Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1962, pág. 49
- (23) Gómez de Silva, Guido. *Diccionario Internacional de Literatura y Gramática*, Ed. FCE, 1999. pág. 162
- (24) Lydia Trejo, Blanca. *La Literatura Infantil en México*, México 1950. Pág. 81
- (25) Rey Perico, Mario E., Op. Cit., pág. 58
- (26) Cuevas Guevara, Ma. Eugenia. *El Cuento Infantil Contemporáneo y la iniciación a la lectura en los niños*, Universidad Iberoamericana, México 1981.
- (27) Donnet, Beatriz, Op. Cit., Pág. 116

***Ilustración  
del cuento infantil  
“La Zorra y  
el Cuervo”  
(Propuesta Gráfica)***



## 4.1 Características del Cuento Infantil

### "La Zorra y el Cuervo"

---

El cuento "La Zorra y el Cuervo" esta destinado para el público infantil en general, pero por sus características esta más enfocado hacia los niños que oscilan entre los 7 y 8 años de edad, es decir, la llamada "segunda edad literaria", que comprende a los niños que empiezan a leer.

El texto del cuento "La Zorra y el Cuervo" que se presenta aquí es una adaptación basada en un relato tarahumara, un antecedente lo encontramos dentro de la colección "Lenguas de México" que edita la Dirección General de Culturas Populares, pero también debo aclarar que el texto del relato tarahumara que sirve de base a este proyecto es muy parecido a una fábula de Jean La Fontaine (escritor francés), y que lleva el mismo título.

Es importante mencionar que los niños de entre 7 y 8 años de edad gustan de lecturas sencillas y divertidas, así podemos decir que el cuento "La Zorra y el Cuervo" cumple de buena forma con el gusto del público infantil considerado para esta "segunda edad literaria", ya que es un texto breve y fácil de entender. Además tiene como protagonistas a dos animalitos, lo cual representa un factor muy atractivo para los infantes.

A continuación se presentan los antecedentes y el cuento actual de "La Zorra y el Cuervo":

#### "La Zorra y el Cuervo"

(Relato tarahumara)

Un día la zorra se levantó muy temprano porque tenía hambre, pero no encontró qué comer. Hambrienta se hecho por ahí, cuando vio que un cuervo se paró en lo alto de un pino y traía un queso en el pico entonces le dijo: -Estás muy bonito, cantas muy suave, yo quiero oír esa voz tan suave.

El cuervo empezó a cantar ¡crac, crac!, y se le cayó el queso donde estaba la zorra. En esta forma la zorra se comió el queso y remedio su hambre.

#### "El Cuervo y el Zorro"

(Fábula de Jean de La Fontaine)

Estaba un señor Cuervo posado en un árbol, y tenía en el pico un queso. Atraído por el olor, el señor Zorro se acercó y le habló en estos o parecidos términos:

-¡Buenos días, caballero Cuervo!. ¡Gallardo y hermoso eres en verdad!. Si tu canto corresponde a tu pluma, te diré que entre los huéspedes de este bosque tu eres el Ave Fénix.

Al oír esto el Cuervo, vanidoso, miró complacido al Zorro, y para hacer alarde de su magnífica voz, abrió el pico, dejando caer el queso. El Zorro muy listo, agarró la presa y echo a correr.

**Moraleja:** el adulador vive siempre de la vanidad del adulado.

**"La Zorra y el Cuervo"**

(Versión moderna)

Un día una zorra se levantó muy temprano porque tenía hambre, pero no encontró qué comer.

Hambrienta se echó por ahí, cuando observo que un cuervo se paró en la rama de un árbol y traía un queso en el pico, entonces la zorra dijo:

- Amigo cuervo estás muy bonito, cantas muy suave, yo quiero oír esa voz tan suave-.

El cuervo empezó a cantar ¡crac, crac!. Y se le cayó el queso donde estaba la zorra, que sin parpadear tomó el queso y puso pies en polvorosa, cuando hubo escapado del cuervo, la astuta zorra comió un poco del queso y guardo el resto. Después se quedo dormida cerca de un arroyo.

Cuando empezaba a anochecer, el cuervo encontró a la zorra con una parte de su queso, para recuperarlo estuvo pensando un rato, y cuando volteó hacia el monte observó que salía la luna y se le ocurrió una gran idea:

¡Oye amiga zorra!, - gritó el cuervo - ya viste que en el fondo del arroyo hay un enorme queso.

La zorra que aún no despertaba del todo, alcanzó a escuchar las palabras del cuervo, dudó un poco, pero al final se decidió a ir por el enorme queso, que no era más que el reflejo de la luna.

Cuando la zorra salió del agua, ¡oh, sorpresa!.

### 4.1.1 Síntesis de “La Zorra y el Cuervo”

---

“La Zorra y el Cuervo” es un cuento breve y de fácil comprensión. Así tenemos que los protagonistas tienen un altercado entre sí motivado por la disputa de un trozo de queso y que desencadenará en una serie de simpáticas situaciones.

Todo comienza cuando la astuta zorra logra engañar al cuervo a través de falsos halagos, logrando apoderarse del queso que en un principio era propiedad del pequeño cuervo. Ante tal situación el cuervo decide recuperar su queso, o bueno, lo que quede de él.

Mientras tanto el día transcurre rápidamente y es gracias a la aparición de la luna en el cielo que al cuervo se le ocurre una brillante idea para poder engañar a la zorra y recuperar su queso.

Su engaño consistió en hacer creer a la zorra que el reflejo de la luna en un arroyo cercano es un “enorme queso”, y así mientras la zorra se sumerge en el arroyo en busca del supuesto queso, el cuervo aprovechara ese instante para tomar lo que es suyo y emprender el vuelo.

Al final el cuervo recupera su queso y la codiciosa zorra se lleva una gran sorpresa cuando sale del fondo del arroyo, pues se da cuenta que ha recibido una sopa de su propio chocolate, que ha sido engañada por el cuervo y que por consecuencia se ha quedado sin nada.



### 4.1.2 VI Concurso del Libro Ilustrado.

---

El diseño e ilustración del cuento infantil "La Zorra y el Cuervo" tiene como objetivo crear un producto editorial que participe en el **VI concurso de libro ilustrado A la orilla del viento**, el cual es organizado por el *Fondo de Cultura Económica*.

Este concurso tiene como objetivo fomentar el desarrollo de la creación literaria y artística para niños y jóvenes en lengua española. La presente convocatoria se ajusta a las siguientes 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 o 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 la 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

Col. Chimalistac, Deleg. Alvaro Obregón

C.P. 01070, México, .D.F.

## 4.2 Diseño

---

El cuento "La Zorra y el Cuervo" esta pensado para niños de entre 7 y 8 años de edad, por lo tanto se ha pensado en crear un producto que sea atractivo, divertido y accesible en sus características de diseño para el público infantil. Se ha decidido utilizar un formato y una diagramación sencilla que contribuya a una correcta legibilidad tanto del texto como de las imágenes.

Así tenemos que la estructura del cuento "La Zorra y el Cuervo" esta conformada por un total de 20 páginas, una para portadilla y el resto conforma el interior del libro, aparte esta la cubierta del libro, donde en la portada aparece el título del cuento.

Para distribuir texto e imagen, se decidió que se alternarían dichos elementos en las páginas, es decir, en una página el texto y en otra la ilustración, y así hasta cubrir la totalidad de las páginas disponibles, pero se cuidó que el texto y su respectiva ilustración correspondieran al momento de abrir el libro del cuento, dicho de otro modo, en las páginas pares se colocara sólo el texto, mientras que en las páginas nones (salvo la de portadilla), se colocaran todas las ilustraciones. Este proceso da como resultado, que eliminando la portadilla queden 19 páginas, por lo cual se dejara en blanco la última página para distribuir equitativamente las 18 páginas restantes, es decir, nueve páginas para colocar el texto y nueve páginas para colocar las ilustraciones.

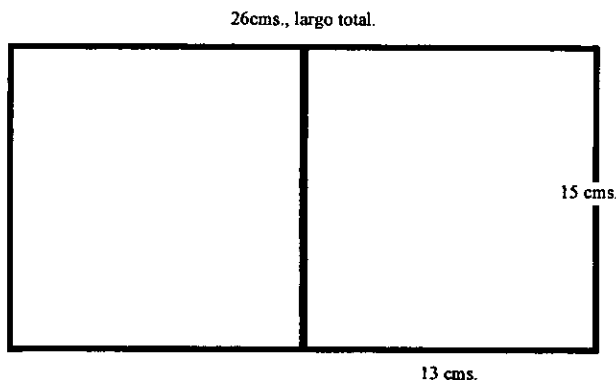
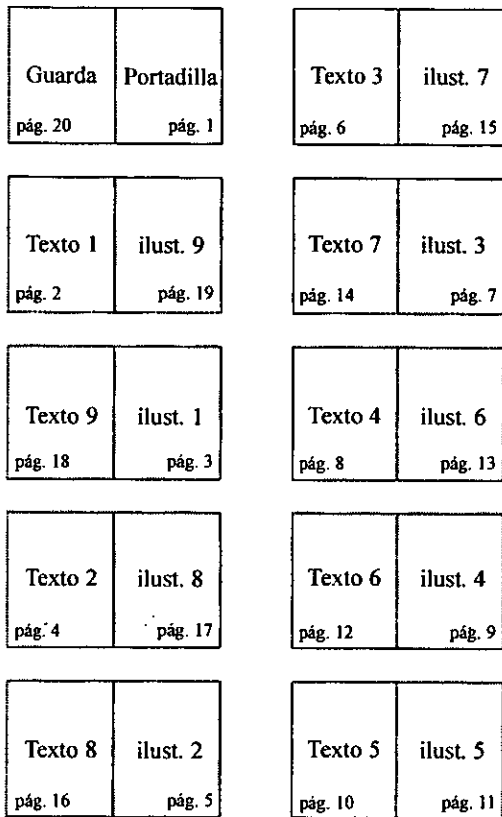
Debemos mencionar que el texto del cuento es breve y que se encuentra escrito en prosa, que es la forma más natural del lenguaje, y por lo tanto no esta sometido a la medida y ritmo del verso. Esta situación nos da facilidades en cuanto a la libertad para distribuir el texto en las nueve páginas que le corresponden. Aquí la distribución del texto se hizo en base a un análisis de su contenido ya que se visualizó a través del texto algunas posibles escenas, las cuales facilitaron el proceso de ilustración, el resultado es que en cada página destinada al texto se colocaron párrafos breves que a su vez favorecen una fácil y comprensible lectura.

En cuanto a las ilustraciones y debido a la estructura del cuento, se realizaron un total de diez ilustraciones a todo color, una estará destinada a la cubierta y las nueve restante a los interiores, y llevarán una secuencia basada en el texto.

Como este es un libro de muy pocas páginas, su encuadernación será en base a un engrapado a caballo y utilizando papel "opalina", tanto para la cubierta como para los interiores, lógicamente la cubierta estará laminada.

Se decidió utilizar papel y cartulina opalina como soporte para la impresión del cuento por que es un papel bastante comercial y pos sus características físicas, ya que es un papel alisado (satinado) blanco por las dos caras, el pliego de este papel tiene un gramaje de 125 gms. y mide 70 x 95 cms. Mientras que la cartulina pesa 225 gms. y mide 57 x 72 cms.

A continuación se presenta un diagrama que muestra la distribución del texto y las ilustraciones en la estructura del libro del cuento "La Zorra y el Cuervo":



### Formato

El formato delimita un espacio material a través de una forma determinada y puede ser vertical o prolongado, que es cuando el alto mide más que el ancho; y horizontal o apaisado, cuando el ancho es mayor que el alto.

Para determinar el formato del diseño del libro "La Zorra y el Cuervo", se penso en las necesidades del niño, a la cual esta destinado esta obra, por lo tanto se penso en un formato pequeño, ligero y que puede ser fácilmente manipulado y transportado por el usuario.

El formato elegido para el cuento "La Zorra y el Cuervo" es un formato vertical y tiene las siguientes medidas: 15 cms de alto por 13 cms de ancho. Por tanto el cuento extendido tiene una longitud total de 26 cms. Este formato es adecuado debido a que el texto que se maneja es breve y por consiguiente las ilustraciones son en número reducido. Así no se desperdicia mucho espacio y por lógica al momento de la impresión hay también una optimización del papel.

El formato elegido del cuento (15 x 13 cms., 26 cms. extendido) se adecua al tamaño del pliego del papel opalina, que es de 70 x 95 cms. Por lo tanto se pueden obtener de un pliego 12 partes iguales de 17.5 x 31.6 cms. en donde cabe perfectamente la totalidad del cuento extendido, incluso para la impresión se pueden obtener 2 cuentos por pliego.

Formato

**Diagramación**

La diagramación se utiliza para distribuir adecuadamente en el espacio del formato los elementos (texto e imagen) que conforman un diseño.

Debemos recordar que para el diseño del cuento *"La Zorra y el Cuervo"*, cuyo formato es de 15 cms de alto x 13 cms de ancho, se determinó alternar las páginas, en los nones van las ilustraciones mientras que en las pares el texto. Por lo tanto se realizaron dos diferentes diagramas.

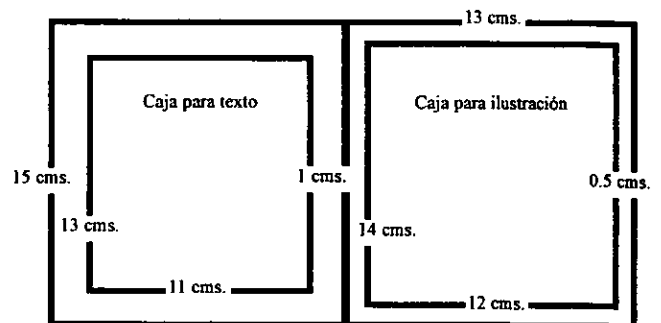
Para las páginas nones se estableció que los cuatro márgenes (el interior, el de cabeza, el de corte y el de pie), midieran 5 mm cada uno, lo que da como consecuencia que la caja resultante para colocar dentro de ella las ilustraciones mida 14 x 12 cms. En este caso las ilustraciones quedarán centradas en la hoja aprovechando al máximo el espacio para ellas designadas.

En cuanto a las páginas pares, donde va el texto, se decidió hacer una caja más reducida, por lo tanto los márgenes medirán 1cm de cada lado, la medida resultante para la caja de texto será de 13 cms. De alto por 11 cms. de ancho. El alto de esta caja de texto se dividió por la mitad, por lo que se obtiene dos cajas, una superior y otra inferior, así tenemos que la colocación del texto se hará en la caja inferior, a una sola columna y centrado dentro de la caja.

Es importante hacer notar que aunque la medida de los márgenes interiores designados es reducida tanto para páginas nones, con medida de 5 mm., y para páginas pares, con medida de 1 cm., esto no entorpece la lectura, ya que el libro al tener pocas páginas puede abrirse completamente sin que la encuadernación genere problemas.

Como se observa, la diagramación que se utilizó para establecer los márgenes y los espacios o cajas para la distribución del texto y las ilustraciones, es por demás sencilla, realmente no se necesita establecer en este libro una diagramación muy complicada debido a las características del cuento en sí, en donde la historia a desarrollar es muy breve. Además la distribución del texto y el ajuste de las ilustraciones se realizara por medios digitales a través del programa *"ilustrator 8.0"*, lo cual simplifica mucho el proceso de elaboración.

Simulación de la diagramación.



**Tipografía**

La tipografía que se utilizara tanto para el título como para el texto del interior del libro es la fuente conocida como Times New Roman.

En cuanto al puntaje se utilizó para el título una medida de 32 puntos en altas y bajas, mientras que en el texto del interior se maneja un puntaje de 18 puntos, en altas y bajas. La tipografía que se utilizará en el título estará en *Cursivas* y en **Bold**, ya que le da más dinamismo, genera un impacto visual más atractivo.

La decisión de emplear esta tipografía se debe a que es un tipo de letra bastante legible, por lo que es adecuada para los niños, porque les permite reconocer fácilmente las letras y por consiguiente las palabras y su significado. Aparte es un alfeto que es agradable a la vista y estéticamente se adecua al sentido de la historia.

El interlineado en el texto de cuento será de 12 puntos, lo cual es apropiado porque no queda un espacio muy cerrado entre las líneas de texto. Para el título será de 15 puntos.

Para los créditos se utilizó la tipografía Arial Narrow en altas y bajas con un puntaje de 10 puntos.

Tipografía Times New Roman normal y a 18 puntos.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

ABC  
 abc

Tipografía Times New Roman normal y a 32 puntos

*ABC*  
*abc*

Tipografía Times New Roman en *cursivas* y a 32 puntos

**ABC**  
**abc**

Tipografía Times New Roman normal en **bold** y a 32 puntos

***ABC***  
***abc***

Tipografía Times New Roman en *cursivas* y **bold** y a 32 puntos

Tipografía Arial Narrow normal y a 10 puntos.

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ  
 abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz

### 4.3 Ilustración

---

La estructura del cuento infantil "*La Zorra y el Cuervo*" contempla la realización de diez ilustraciones en total, de las cuales nueve son para el interior y la restante se usará en la cubierta, ya que se tiene planeado que dicha ilustración abarque portada como contraportada.

En primer lugar se tomó en cuenta el espacio asignado para las ilustraciones en la diagramación del cuento, dicho espacio mide 14 cms. x 12 cms.. Para trabajar las ilustraciones se decidió trabajar en un formato más grande del contemplado para el diseño del cuento, ya que al tener más espacio para trabajar se puede cuidar mejor los detalles, tanto de los personajes como de los escenarios. Así tenemos que el formato en el que se realizaron las imágenes tiene una medida de 21 x 18 cms., lo que equivale a un 50% más del espacio designado a las ilustraciones en la diagramación del cuento. Para ajustar las ilustraciones finales al formato establecido en el cuento se realizará una reducción a través de medios digitales para adaptarlas correctamente al diseño final.

Para empezar a trabajar las ilustraciones se inicia un proceso que parte del análisis del texto que da origen al cuento "*La Zorra y el Cuervo*", a través de este análisis se empezó a realizar un proceso de visualización de las posibles imágenes que complementarían dicho texto, dicho de otra forma, se busca concebir las características de los personajes y las acciones que realizan, y de los escenarios en donde se desenvuelven, por lo que podemos decir que se pretende desarrollar

la historia de manera gráfica. Es necesario mencionar que se realizarán las ilustraciones dentro de una secuencia, la cual estará marcada por la distribución del texto en el cuento.

Así tenemos que este cuento está protagonizado sólo por dos personajes, la zorra y el cuervo, los cuales interactúan entre sí. El texto no menciona la intervención de algún personaje extra, por lo que queda libre la opción de incluir o no personajes secundarios que no afecten el desarrollo de la historia.

En cuanto al escenario donde se desenvuelven los personajes, el texto del cuento no menciona claramente el tipo de lugar donde se desarrolla la historia, pero nos aporta elementos necesarios para definir el escenario, ya que se menciona que hay árboles, un arroyo y montes, así es que se pensó en desarrollar las acciones de la historia en un bosque, ya que reúne los elementos antes mencionados y además, en la realidad, es el hábitat natural de ambos personajes.

Otro aspecto importante para mencionar, es que la historia se desarrolla a lo largo del día, empieza en la mañana y termina en la noche, por lo que la secuencia de imágenes a realizar deberá contemplar esta situación del tiempo para representar adecuadamente las situaciones.

### 4.3.1 Proceso de Bocetaje

Ya una vez hecho el análisis del texto "*La Zorra y el Cuervo*", y que se han establecido una serie de directrices para la realización de las ilustraciones (ver punto anterior) se comienza ahora con el proceso de bocetaje. A través del bocetaje se van realizando una serie de dibujos que van de lo general a lo particular y de lo simple a lo detallado, ya que es por medio de bocetos como podemos representar en el papel lo que previamente hemos visualizado, es decir, podemos dar forma a nuestras ideas.

El primer paso del proceso consistió en realizar "apuntes" o dibujos ligeros basándose en imágenes (fotos e ilustraciones) donde aparece una zorra y un cuervo en su hábitat natural, por lo tanto se analizaron las características generales de ambos animales que protagonizan el cuento, tales como su fisonomía, facciones y color.

En esta parte del proceso del bocetaje se decidió que los protagonistas, la zorra y el cuervo, sean representaciones, es decir que sus características en cuanto a fisonomía estén apegadas a la realidad. Es bueno saber que una representación busca expresar la realidad pero a través de una forma estilizada. Lo mismo ocurre con el escenario en donde se desarrolla la historia, el cual es un bosque y por lo tanto su representación estará apegada a la realidad.

El siguiente paso en el proceso de bocetaje, y ya con los "apuntes" como base, consistió en trabajar directamente con el texto del cuento y tomando en cuenta el espacio designado para las ilustraciones en el diseño del libro. Debemos recordar que



Apunte de la cabeza de una zorra de frente, a través de este dibujo podemos observar los rasgos de la cara.

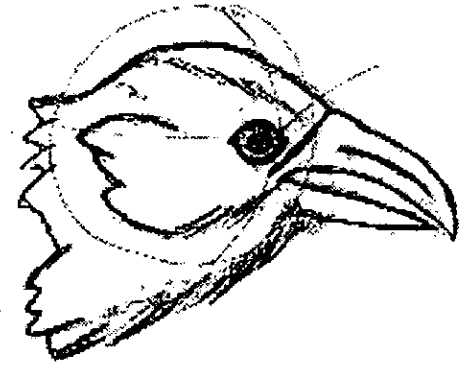


Apunte de la cabeza de una zorra de perfil.

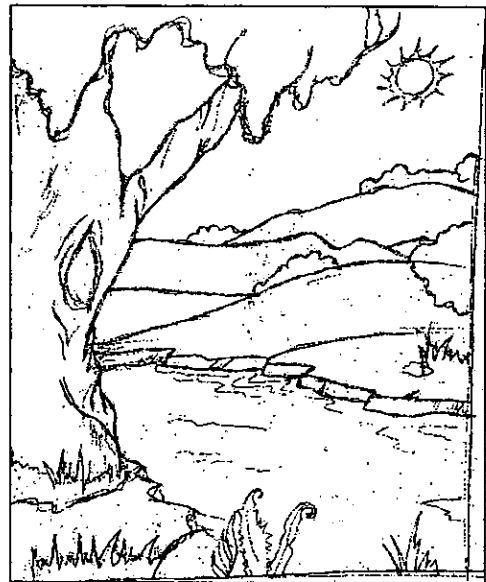
el texto se distribuyó en párrafos de breve extensión a lo largo de las páginas del libro, por lo que se tomará cada uno de estos párrafos y se bocetará su respectiva imagen para así poder complementarlo.

Los respectivos bocetos se realizaron en un formato 50% mayor que el establecido para el diseño del libro, esto con la finalidad de tener mayor espacio para trabajar la composición y cuidar los detalles.

En total se desarrollaron entre 1 a 3 bocetos preliminares antes de seleccionar el boceto final. En las páginas siguientes se presenta cada uno de los párrafos que conforman la historia “La Zorra y el Cuervo” acompañados de los bocetos finales y algunos preliminares, y se explica la razón de la elección de dichos bocetos.



Apunte de la cabeza del cuervo.



Este boceto de un bosque servirá de base para desarrollar el escenario de la historia “La Zorra y el Cuervo”



A continuación se presenta cada uno de los párrafos del texto que conforman la historia de "La Zorra y el Cuervo", a partir de aquí se desarrollara el bocetaje partiendo de lo indicado en dicho texto para lograr el boceto final de cada ilustración.

Primer párrafo:

Un día una zorra  
se levanto muy temprano  
porque tenia hambre,  
pero no encontró que comer.

La realización del primer boceto final es uno de los pasos más importantes en este proceso de ilustración, ya que será determinante en la elaboración de las siguientes propuestas del bocetaje, sobre todo porque estamos manejando una secuencia en las imágenes, determinada por el texto, y que nos obliga a cuidar la unidad visual de la obra.

En este primer boceto uno debe decidir la forma como se representará a los personajes, en este caso sólo aparece la zorra, y también hay que considerar la creación de los escenarios donde los personajes se desenvolverán. Reitero, este primer boceto final influirá directamente en la creación de los siguientes bocetos, pues la forma como se representen los personajes y escenarios en este boceto deberá ser parecida en los siguientes.

El primer parametro a considerar es el formato del cuento, el cual por ser pequeño nos obliga a pensar en la mejor forma de representar a los personajes y



Boceto preliminar



Boceto final para complementar el primer párrafo.

los escenarios, se realizó un análisis y se llegó a la conclusión de que el personaje de la zorra no se representaría de cuerpo entero en este primer boceto porque quedaría muy pequeño y entonces perdería atractivo. Decidí entonces mostrar sólo una parte de la zorra, lo que me llevo a explotar el manejo de la cara de la zorra porque es la parte más expresiva de todo individuo.

Por lo tanto en el tratamiento de la cara de la zorra también se respetó la fisonomía que dicho animalito presenta en la realidad, pero se humanizaron un poco sus rasgos físicos.

Se decidió manejar a la zorra con el cuerpo erguido sobre sus patas traseras, como si fuera un ser humano y así hacer más interesante este personaje dándole otra dimensión y haciéndolo menos rígido, lo que permite una mayor identificación entre el personaje y el pequeño lector.

Segundo párrafo:

Hambrienta se echo por ahí, cuando observo que un cuervo se paro en la rama de un árbol y traía un queso en el pico, entonces la zorra dijo:

En este segundo párrafo hace su aparición el personaje del cuervo, por lo tanto la forma como se represente aquí será el parametro para las ilustraciones siguientes donde aparezca el cuervo.

En cuanto al cuervo, se siguió el mismo tratamiento que con la zorra, es decir, se partió de un análisis de las carac-



Boceto preliminar basado en el segundo párrafo.



Boceto final basado en el segundo párrafo.

terísticas fisionómicas de un cuervo de verdad. Se respetó la anatomía del cuervo y aparece de cuerpo completo ya que es un animal pequeño y de figura sencilla. El tratamiento más importante que se le hizo al cuervo, al igual que a la zorra, se encasó a explotar el manejo de la expresión de su cara, haciéndola más agradable y tierna. También se le hizo un tratamiento a sus alas para que semejaran brazos y manos, por lo que se trabajó en el movimiento de dichas alas.

En los siguientes párrafos se elaboraron los bocetos partiendo de los parámetros establecidos en los dos primeros bocetos finales, se procuró mantener una unidad visual, por lo tanto aunque los personajes aparezcan en diferentes posiciones y actitudes conservaran un parecido entre sí.

A continuación se presentan los párrafos restantes con sus respectivos bocetos.

Tercer párrafo:

- Amigo cuervo estas muy bonito,  
cantas muy suave,  
yo quiero oír esa voz tan suave -



Boceto preliminar correspondiente al tercer párrafo.



Boceto final.



Boceto que sirvió de base para la propuesta final para complementar el 4o. y 5o. párrafo.



Boceto final para el cuarto párrafo.

Cuarto párrafo:  
El cuervo empezó a cantar  
¡crac, crac!  
y se le cayó el queso  
donde estaba la zorra,  
que sin parpadear tomó el queso  
y puso pies en polvorosa,

Quinto párrafo:  
Cuando hubo escapado del cuervo,  
la astuta zorra comió un poco de queso  
y guardó el resto.  
Después se quedó dormida  
Cerca de un arroyo.



Boceto final para el quinto párrafo.

Sexto párrafo:

Cuando empezaba a anochecer,  
el cuervo encontró a la zorra  
con una parte de su queso,

Séptimo párrafo:

Para recuperarlo  
el cuervo estuvo pensando un rato,  
y cuando volteo hacía el monte  
observo que salía la luna  
y se le ocurrió una gran idea.



Boceto final para el sexto párrafo.



Boceto final para el séptimo párrafo.

Octavo párrafo:

**¡Oye amiga zorra! -grito el cuervo-  
ya viste que en el fondo del arroyo  
hay un enorme queso.**

**La zorra, que aún no despertaba del todo  
alcanzó a escuchar las palabras del cuervo,  
dudo un poco, pero al final  
se decidió a ir por el enorme queso,  
que no era más que el reflejo de la luna.**

Noveno párrafo:

**Cuando la zorra salió del agua,  
¡Oh, sorpresa!.**



Boceto final para el octavo párrafo.



Boceto preliminar para el noveno párrafo.



Boceto final para el noveno y último párrafo de la historia  
"La Zorra y el Cuervo".

### 4.3.2 Color

---

Este subcapítulo abarca el último paso del proceso de ilustración y contempla la aplicación del color a los bocetos finales para lograr el acabado más adecuado y obtener como resultado la propuesta final de las ilustraciones para el cuento "La Zorra y el Cuervo".

Todas las ilustraciones de este cuento serán a color. Aquí es importante señalar que la aplicación del color en las ilustraciones parte de la premisa de representar fielmente los tonos tal y como los vemos en la naturaleza, por ejemplo; para la piel de la zorra se aplico un color naranja porque su piel presenta ese mismo tono en la realidad; se aplico color verde para la vegetación del bosque bajo el mismo criterio y así sucesivamente con el resto de los elementos que componen las ilustraciones.

Para colorear las ilustraciones se aplicará una combinación de técnicas que alternará la Acuarela con Lápices de color.

Una vez definidas el tipo de técnicas que se emplearan para el acabado de las ilustraciones se procede a seleccionar el soporte más adecuado para la aplicación del color, por tratarse de una combinación de técnicas (Acuarela y Lápiz de color) se debe escoger un papel que sea adecuado para las características de ambas técnicas. En este caso no hubo problemas de selección para el soporte ya que el papel "Fabriano" es ideal para trabajar la acuarela y funciona muy bien para los lápices de color.

La característica principal del papel Fabriano consiste en que esta hecho de algodón, que presenta textura y que hay de

diferentes gramajes o pesos, y se encuentran en el mercado por pliego o en block. El trabajo se desarrollo usando un block de 20 hojas de papel Fabriano libre de ácidos, con un formato de 30 x 40 cms. y un peso de 200 gms. por hoja, debo mencionar que la utilización de dicho block facilita mucho el proceso de trabajo ya que las hojas aparecen completamente tensadas y listas para trabajar gracias a que aparecen pegadas unas con otras y montadas sobre una base rígida de cartón. El desprendimiento de dichas hojas es sumamente fácil, lo que también facilita el trabajo pues es mínimo el riesgo de que se rompan al querer desprenderlas.

El siguiente paso consiste en transferir los bocetos finales del papel en donde originalmente se dibujaron (Bond) al papel Fabriano, en donde se aplicará el color. Esta transferencia se hizo a través de un calcado, para ello se utilizó un papel calca y un lápiz de mina de grafito dura, del grado 2H. El resultado es que el dibujo original quede ligeramente marcado en el Fabriano pero lo suficiente para distinguir todos los detalles, aún así se remarcó suavemente el dibujo calcado en el Fabriano con el lápiz 2H para mayor seguridad.

A continuación se comienza a aplicar el color. Primeramente se trabajo la técnica de la acuarela como base, con ella se ilumino el fondo y las figuras de los personajes. Las acuarelas que se usaron son de la línea "Acuarel" de la marca "Rodin", estas acuarelas vienen en presentación líquida y muy concentrada, son bastantes

rendidoras y de precio muy accesible.

La paleta de colores que se empleó para realizar las ilustraciones contempla 2 primarios; Amarillo oscuro y Azul Ceruleo; 2 secundarios, Verde amarillento y Violeta; y un neutro, el Sepia. El blanco se toma del papel.

Para aplicar la acuarela se usaron 2 pinceles de la marca "Rodin", uno del número 4 y el otro del número 6, ambos de punta redonda de pelo sintético.

Es importante mencionar que el hecho de emplear la técnica de la Acuarela para aplicar el color se debe principalmente a las cualidades que ofrece como son la transparencia, velocidad y espontaneidad, aparte de la brillantez de sus colores.

En algunas partes de las ilustraciones, en especial para la figura de la zorra, se aplicó la acuarela de forma plana, con la misma densidad de principio a fin. Para colorear el escenario se aplicó la acuarela en base a una gradación de agua, de oscuro a claro. Y en algunos detalles, como las alas del cuervo, se aplicó el color con pincel seco, es decir, con el pincel ligeramente mojado de color.

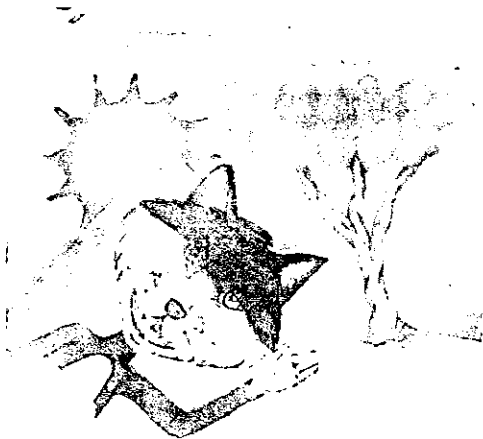
Enseguida se aplicaron los lápices de color para detallar los contornos y dar realce a algunas partes de la ilustración, la ventaja es que se utilizaron lápices de color "acuarelables" de la marca "Faber-Castell", los cuales al contacto con el agua dan un acabado similar al de la acuarela, esto nos permitió dar un tratamiento más rico en la aplicación del color, ya que en algunas partes se trabajó como lápiz, en base a trazos suaves, y en otras partes se

disolvió el pigmento para fusionarse con la acuarela base.

Los lápices de color que más se utilizaron fueron el Azul, el verde, el café y el negro. El azul se usó para iluminar principalmente el agua del arroyo y en algunas ilustraciones el cielo también, el verde para reforzar el escenario y detallar las hojas de algunas plantas que aparecen en las ilustraciones; el café para dar realce a los troncos de los árboles y trabajar los detalles de la zorra; y el negro, el cual se utilizó principalmente para detallar los rasgos del cuervo.

El uso del color también se consideró para el manejo de los planos en las ilustraciones, para el primer plano se trabajó el color con más intensidad, en el segundo plano la intensidad disminuye y en el tercero aún más. Esto se hizo con la intención de dar mayor énfasis a los elementos según el plano en el que aparezcan. Los que aparezcan en primer plano destacaran más por conformar el punto de interés en las ilustraciones.



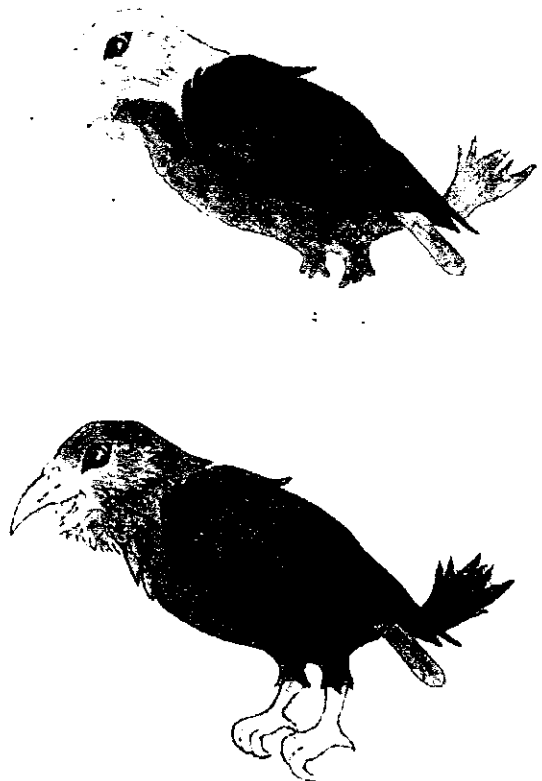


**Prueba de color 1.**  
Aquí se trabajó en un boceto preliminar.

**Pruebas de color de la zorra con un escenario.**

Se hicieron pruebas para colorear el bosque y la zorra, en general se aplicó la acuarela como base y después se trabajaron los detalles con lápices de color. Aplicar el color a la zorra fue sencillo, pues se aplicó la acuarela concentrada, Amarillo oscuro, y para los tonos más claros que aparecen en su rostro se tomó el mismo tono pero diluido en agua. El blanco se tomó del papel. Para los escenarios se partió de la misma forma que se hizo con la zorra, es decir, se tomó solamente un tono como base, Verde amarillento, y en base a diluir en agua se obtuvieron otros tonos. Aunque en algunos casos se agregó un Sepia para oscurecer aún más, o el amarillo para iluminar algunas partes. En cuanto al cielo y el agua se combinó la acuarela líquida, Azul Ceruleo, con los lápices de color, acuarelables por cierto, y así se obtuvo un acabado más interesante. Para los árboles se combinaron acuarela, Sepia, y lápices de color.

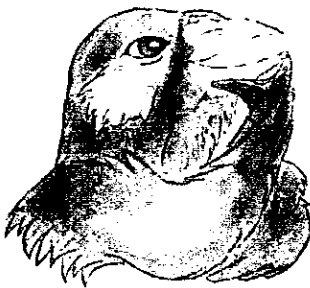
**Prueba de color 2.**  
boceto preliminar.



**Pruebas de color para el personaje del cuervo.**



Pruebas de color para el personaje del cuervo.



Prueba de color para el personaje del cuervo.

**Pruebas de color del personaje del cuervo.**

Para aplicar el color al cuervo se hicieron varias pruebas, sin duda que representar al cuervo represento más problemas que el resto de todas las ilustraciones, ya que se no basta con representarlo sólo de color negro, lo cual provocaría un emplaste, más bien se trató de combinar el negro (lápiz de color) con tonos violeta y Azules (Acuerelas) para tratar de emular las características del plumaje del cuervo y hacer visualmente más rica la representación de este personaje.

## 4.4 Propuesta Final “La Zorra y el Cuervo”

---

Este subcapítulo contiene la propuesta gráfica final creada para el cuento infantil “La Zorra y el Cuervo”.

En total se realizaron un serie de 10 ilustraciones para complementar el texto de este cuento.

Las ilustraciones del interior de este pequeño libro fueron realizadas a través de técnicas tradicionales (Acuarela y lápices de color), después se escanearon para poderlas retocar por medios digitales (computadora) a través del programa *Photoshop 5*.

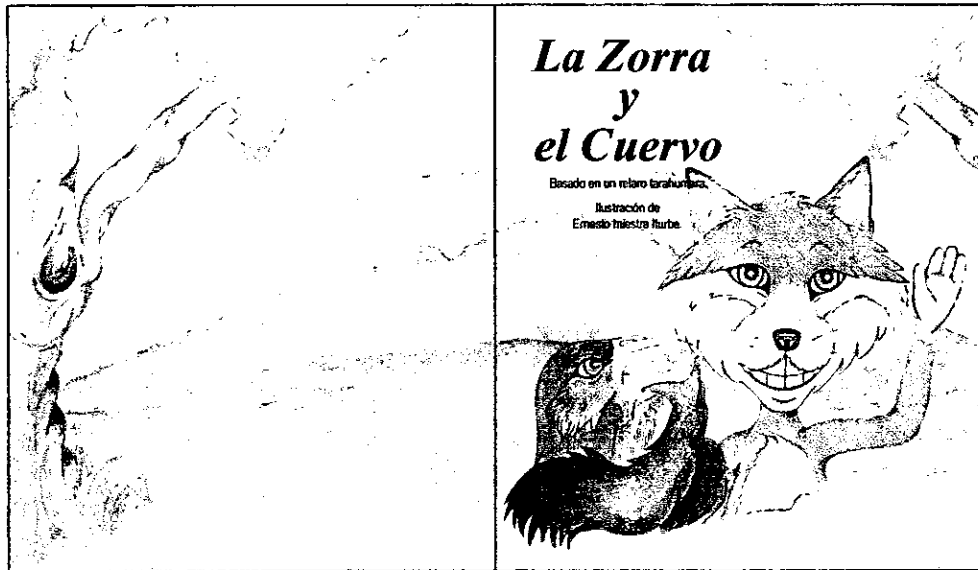
Para la cubierta del libro se realizó una ilustración que abarcara todo el espacio disponible, y en donde aparecieran los dos personajes y el escenario en donde se desenvuelven a lo largo de esta historia infantil. Esta ilustración fue realizada por medio del programa *Photoshop 5*, y se aprovecharon las prestaciones que ofrece para realizar la composición de dicha ilustración.

En cuanto a la diagramación de la portada se establecieron 4 márgenes con medida de 1cms. cada uno. Después se dividió la medida vertical del formato (15 cms.) en tres partes iguales o cajas. El texto del título del cuento quedara justificado dentro de la caja superior y cargado hacia el margen interior, el texto de los créditos se justificara en base a la colocación del texto del título.

Volviendo a las ilustraciones del interior del cuento se considero explotar sus expresiones faciales para dar mayor impacto hacia el espectador, pero es importante hacer notar que en casi todas las ilustraciones los personajes muestran caras amables o incluso esbozan una sonrisa, la intención es que el pequeño lector se identifique lo mejor posible con los personajes, que al ver una cara sonriente se sienta atraído hacia la historia y le sean agradables los personajes.

Otra característica de las ilustraciones es que de las 9 de interiores 5 de ellas se realizaron dentro de un envoltivo en base a curvas, lo cual le quita rigidez a la ilustración al no estar encerrada en un envoltivo basado en ángulos rectos. Por lo tanto no son estos envoltivos los que quedan alineados a los márgenes de medio centímetro que establecimos en la diagramación para los interiores del cuento (ver punto 4.2) sino más bien es una caja rectangular, establecida por el formato que se decidió utilizar durante el proceso de bocetaje, la cual nos sirve de punto de referencia al momento de justificar nuestras ilustraciones dentro del espacio previamente establecido en la diagramación. (ver punto 4.2). Las 4 restantes ilustraciones se realizaron sin envoltivo ya que se considero que no era necesario colocarlo, sobre todo por que se busco dar realce a la acción que ocurre dentro de la ilustración.

A continuación se presenta la propuesta final del diseño del libro del cuento infantil “La Zorra y el Cuervo”, la cual contiene el texto y las ilustraciones tal y como las leera el lector, pero por razones de espacio se presentan reducidas a un 50% de su tamaño real.



Cubierta del cuento.

*La Zorra  
y  
el Cuervo*

Basado en un relato tradicional  
Ilustración de  
Ernesto Hiestra Iturbe

Portadilla.

---

Un día una zorra  
se levanto muy temprano  
porque tenía hambre,  
pero no encontró que comer



Hambrienta se echo por ahí,  
cuando observo que un cuervo  
se paró en la rama de un árbol  
y traía un queso en el pico,  
entonces la zorra dijo:



- Amigo cuervo estas muy bonito,  
cantas muy suave,  
yo quiero oír esa voz tan suave -



El cuervo empezó a cantar  
¡crac, crac!  
y se le cayó el queso  
donde estaba la zorra,  
que sin parpadear tomó el queso  
y puso pies en polvorosa,



---

Cuando hubo escapado del cuervo,  
la astuta zorra comió un poco de queso  
y guardó el resto.  
Después se quedó dormida  
cerca de un arroyo.



Cuando empezaba a anochecer,  
el cuervo encontró a la zorra  
con una parte de su queso,



---

Para recuperarlo,  
el cuervo estuvo pensando un rato,  
y cuando volteo hacía el monte  
observó que salía la luna  
y se le ocurrió una gran idea.



¡Oye amiga zorra! -grito el cuervo-  
ya viste que en el fondo del arroyo  
hay un enorme queso.  
La zorra, que aún no despertaba del todo  
alcanzó a escuchar las palabras del cuervo,  
dudo un poco, pero al final  
se decidió a ir por el enorme queso,  
que no era más que el reflejo de la luna.





Cuando la zorra salió del agua,  
¡oh, sorpresa!



## Conclusiones

---

La profesión del diseño gráfico y las respectivas áreas en las que un diseñador puede ejercer como son la ilustración, la fotografía, el diseño editorial y otras más han evolucionado gracias a los constantes adelantos tecnológicos, como son las computadoras y los programas de diseño o de retoque fotográfico.

Esta evolución hacia la era digital, en donde basta con apretar un botón para realizar una acción, tiene sus ventajas y desventajas. La principal ventaja radica en que el proceso de diseño se simplifica, lo que repercute en un ahorro de tiempo, dinero y esfuerzo; la principal desventaja, según mi opinión, es el desempleo que genera esta situación, ya que lo que antes hacían 3 diseñadores ahora lo hace un solo diseñador bien equipado.

Desde luego que a lo largo de esta investigación hemos dejado muy en claro que la creatividad y el talento depende sólo del individuo y no de la máquina, por muy poderosa que esta sea. Pero es un hecho que en el campo laboral la producción en el diseño se maneja de forma digital y ya no hay marcha atrás.

Creo que es importante hacer incapie en este punto, ya que considero que soy que soy parte de la generación de diseñadores gráficos que vivieron el proceso de transición definitivo hacia el diseño gráfico digital. Por lo tanto es normal que para la creación de mi propuesta final me haya apoyado en estos medios digitales para crear de una forma más rápida y sencilla el diseño de mi propuesta, la cual tiene como características principales un formato pequeño y muy manejable, un texto breve que aparece escrito con una tipografía bastante legible para los niños y una serie de ilustraciones, hechas con técnicas tradicionales y que forman un todo visual, llenas de colorido y visualmente atractivas.

Un factor importante para el diseñador gráfico es descubrir que no hay límites en lo que respecta al diseño de libros para niños, hay una gran libertad en cuanto a formatos y estructuración de dichos cuentos. Tanto los espacios, las imágenes y el texto se manejan de forma libre pero cuidando el aspecto estético de la obra.

Por otra parte debo mencionar que la realización de ilustraciones para niños parece fácil a simple vista pero desde luego que no lo es. Antes de iniciar este proyecto llegue incluso a subestimar el trabajo de los ilustradores dedicados a las publicaciones infantiles, honestamente creí que sería sumamente fácil, cuando miraba un libro infantil con ilustraciones sencillas, que incluso parecían hechas por un niño, pensaba que no tendría ningún problema en hacer algo parecido o incluso mejor, ¡gran error!, cuando comenze a realizar los primeros bocetos y a la postre las primeras aplicaciones de color descubrí que se necesita de un gran manejo de la técnica así como mucha dedicación y paciencia, aparte de contar con apoyos visuales de lo que se quiere ilustrar y hacer un buen análisis del proyecto a realizar que contribuya a la toma de decisiones adecuadas, las cuales repercuten en factores como son el tiempo, dinero y esfuerzo, y que influirán en la calidad del producto final y en la ganancia económica y el prestigio del ilustrador.

---

## Conclusiones

---

Considero que la propuesta final del cuento “La Zorra y el Cuervo” en cuanto a la ilustración se refiere cumple con los objetivos que me traze desde el inicio de esta investigación, claro que cada ilustrador tiene su estilo y que hay varios libros que contienen en sus ilustraciones zorras y cuervos u otros animalitos, sin embargo creo que los personajes creados en mi propuesta tienen personalidad propia y son agradables a la vista. Pero estoy conciente que es un hecho que será el público al que va dirigido esta obra, y que son los niños, los que tendrán la última palabra con respecto a este trabajo, pero creo que mi propuesta tiene los elementos necesarios para ser del agrado del público infantil.

Sin duda que la ilustración, en especial la destinada a los niños, es una disciplina muy valiosa que deja grandes satisfacciones, tanto para el que realiza la obra como para el que la ve, y en la cual no hay límites ya que te permite desarrollar tu imaginación y tu creatividad.

Debemos reconocer que los niños no son tontos, menos los de esta época, los cuales están saturados de información debido a su contacto permanente con los medios de comunicación, por lo tanto es importante ofrecerles publicaciones de calidad, las cuales afortunadamente existen y van en aumento en nuestro país. Sin embargo no se puede subestimar el gusto de los pequeños, en este caso los padres pueden seleccionar el material que según ellos consideren apropiado para sus hijos, pero si a los niños no les gusta simplemente no lo leerán. Aquí es donde resalta la labor del ilustrador, sus ilustraciones se convierten en el punto de interés y son la causa de que los niños le tomen afecto a tal o cual libro gracias a sus ilustraciones y así comience su hábito por la lectura.

A lo largo de esta investigación nos hemos percatado que la mayoría de los ilustradores contemporáneos en México son egresados de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, los cuales han contribuido en la consolidación de lo que podríamos llamar “La nueva escuela de la ilustración en México”. Esto es importante para todos los que egresamos de la ENAP, por que es ante todo un ejemplo a seguir y también demuestra la capacidad de los egresados de este centro educativo. Da gusto saber que la gran mayoría de los egresados de la ENAP (artistas visuales, diseñadores y comunicadores gráficos) tenemos trabajo y somos capaces de revertir las críticas constantes y mal justificadas a los egresados de la UNAM.

Es bueno darse cuenta que en la actualidad existe una considerable cantidad de publicaciones mexicanas para los niños, las cuales son editadas principalmente por las dependencias gubernamentales destinadas para este fin (CONACULTA, CONAFE, SEP, FCE, etc.). Sin embargo este esfuerzo tiene poco tiempo, dos décadas apenas, por lo que es importante que los programas de fomento editorial no disminuyan su intensidad o incluso desaparezcan. México es un país sujeto a los cambios de sexenio y a las constantes devaluaciones y crisis económicas, y aunque vivimos tiempos de cambio, el actual gobierno

---

# Conclusiones

---

no debe descuidar el fomento a la producción de publicaciones en general, lo cual constituye un aporte importante en el desarrollo de los programas educativos.

Es a través de la ilustración de un cuento infantil como pretendo aportar mi granito de arena en el desarrollo de las publicaciones infantiles y por lo tanto de la literatura infantil y la literatura en general. Creo que como profesionista es lo menos que puedo hacer para contribuir de alguna forma en el desarrollo cultural de este país. Es importante ayudar a fomentar el hábito por la lectura en todos los mexicanos, pero en especial en los niños ya que representan las futuras generaciones. Escuchaba el otro día unas estadísticas referentes al ejercicio de la lectura en México, resulta que el mexicano común lee en promedio libro y medio al año, ¡que barbaridad!, por eso estamos como estamos y creo que todos somos responsables.

En la actualidad existen pocos concursos o foros en donde los ilustradores jóvenes y poco reconocidos puedan exponer su trabajo, por el momento sólo el concurso de libro ilustrado “A la orilla del viento”, en el cual entrara a competir la propuesta gráfica de este proyecto, y el “Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles” están abiertos a los nuevos valores. Hay otros concursos parecidos pero son de carácter regional o están abiertos sólo a las casas editoriales, otros como el premio “Antonio Robles” organizado por el IBBY han desaparecido. Pienso que debería haber más interés en este aspecto por parte de las casas editoriales y los organismos públicos, ya que el trabajo de los ilustradores contribuye en el desarrollo educativo y en el sano entretenimiento de la gente.

Como punto final dire que este proyecto de tesis se realizó a través del seminario de “Ilustración Tradicional”, y considero pertinente decir que son los seminarios de titulación una buena opción para titularse dentro de la UNAM.

Los seminarios son una excelente opción, sobre todo para las personas que ya trabajan y que por lo tanto no pueden acudir con regularidad a la escuela.

En mi caso no fue tan fácil regresar a la escuela después de 2 años de haber egresado, ya que incluso se debe decidir entre el trabajo, siempre necesario, y el título, siempre importante, sin embargo y reitero, considero que los seminarios de titulación, aunque tienen un costo, son la mejor y más rápida opción que existe hasta el momento para titularse en la UNAM, por lo que lo recomiendo a las personas que quieran titularse.

---

# Bibliografía

---

ANDREW, Lomis, *Ilustración Creadora*, Ed. Hachette, Argentina, 1980, séptima edición. 300 págs.

ARNOLD Eugene, *Técnicas de Ilustración*, Ed. Leda, Barcelona, 1982, 128 págs.

Bourneuf Denyse, Pare Andre, *Pedagogía y lectura*, Ed. Kapeluz, Colombia, 1983. 306 págs.

Braham, Bert, *Manual del diseñador gráfico*, Celeste Ediciones, Madrid, 1991, 191 págs.

Bravo V., Carmen, *Historia de la literatura infantil española*, 4ta. Ed., Doncel, Madrid, 1982. 344 págs.

Bridgewater, Peter, *Introducción al Diseño Gráfico*, Ed. Trillas, México, 1992, 134 págs.

Carreón, Sergio, *La computadora como nueva técnica de ilustración*, Tesis, México, 1985, 65 págs.

Cuevas Guevara, Ma. Eugenia. *El Cuento Infantil Contemporáneo y la iniciación a la lectura en los niños*, Universidad Iberoamericana, México 1981. 162 págs.

Dalley, Terence, *Guía completa de Ilustración y Diseño*, Hermann Blume Ediciones. 1980, 224 págs.

De la Torre, Villar Ernesto, *Breve historia del libro*, UNAM México 1999 Tercera edición, 240 págs.

*Diccionario Enciclopédico Quillet*, Vol. IV., 400 págs.

Donnet, Beatriz, *Palabra de Juguete: Una historia y una antología de la literatura infantil y juvenil en México*, vol. I Ed. Lectorum, México 1999. 308 págs.

*Enciclopedia Encarta*, Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos 1993-1999.

*Enciclopedia Salvat*, Ed. Salvat, México, tomo VIII.

---

# Bibliografía

---

*Enciclopedia Universal Ilustrada Europa-Americana*, Tomo XIX, Ed. Espasa-Calpe, Madrid 1975, 1446 págs.

Fernández Rivera Río, Laura, *Elaboración del libro infantil ilustrado*, Tesis, División de estudios de Posgrado, ENAP. México 1987. 148 págs.

García-Pelayo y Gross, Ramón, *Larousse, diccionario básico de la lengua española*, México 1984, 664 págs.

García-Pelayo y Gross, Ramón, *Pequeño Larousse Ilustrado*, Ed. Laorusse, México, 1983, 1663 págs.

Gilliam, Scott Robert *Fundamentos del Diseño*, Buenos Aires, 1980, 195 págs.

Gómez de Silva, Guido. *Diccionario Internacional de Literatura y Gramática*, Ed. FCE, 1999. 723 págs.

Guerrero Flores, María. *Ilustración del Cuento "Pepe el topo"*, UNAM, 1997. 163 págs.

Inguiniz, Juan B., *El Libro*, Ed. Stylo, 1946, 154 págs.

Jacob, Esther, *Cuaderno de apoyo*, literatura, SEP, Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria, México, 1985, 80 págs.

Jennings, Simon, *Guía del diseño gráfico para profesionales*, Ed. Trillas, México 1995, 183 págs.

León Penagos, Jorge E. *El Libro*, Ed. Trillas, México, 1980, 81 págs.

Lydia Trejo, Blanca. *La Literatura Infantil en México*, México 1950. 185 págs.

Loreto, García Muriel, *La comunicación una experiencia de vida*, Manual de trabajo en grupos. Ed. Plaza y Vóldez. México 1996, 106 págs.

Martín E. y Tapiz, L. *Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas*, Ediciones Don Bosco, Barcelona, IV. Vol.

---

# Bibliografía

---

Mayer, Ralph, *Materiales y técnicas del Arte*, Ed. Herman Blume, Madrid, 1985, España, 687 págs

Meggs Philip B. *Historia del Diseño Gráfico*, Ed. Trillas, México 1991, 562 págs.

*México en el tiempo*, Marzo/Abril 1999 No. 29 Ed. México Desconocido, S.A. de C.V., 72 págs.

MULLER Brockmann Josef, *Historia de la Comunicación visual*, Ed. G.Gilli, México, 1998, 334 págs.

Pastoriza de Etchebarne, Dora, *El cuento en la literatura Infantil*, Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1962, 232 págs.

*Pintura Mexicana Siglo XX*, Antología Crítica, Grupo Editorial Proyección de México, 1999. 210 págs.

Rey Perico, Mario Enrique, *El cuento infantil mexicano*, Tesis de Maestría en Literatura Iberoamericana, UNAM, México, 1996, 245 págs.

Rey Perico, Mario, *Historia y Muestra de la Literatura infantil*, Ed. SM de ediciones, México, 2000, 458 págs.

Satue, Enric, *El Diseño Gráfico*, Ed. Alianza, Madrid 1988, 500 págs.

Swann, Alan, *Diseño Gráfico*, Ed. Blume, Barcelona 1992, 194 págs.

Varios, *Biblioteca del Diseño Gráfico*, Ilustración, vol. II, Ed. Naves Internacional de Ediciones S.A, 123 págs.

Varios, *Historia de la lectura en México*, Ed. Del Ermitaño, Colegio de México, 1988. 388 págs.

Varios, *Tiempo de Niños*, especial de aniversario, SEP, Núm. 53, 1985. 24 págs.

Wong, Wucius, *Principios del diseño en color*, Ed. Gustavo Gili, México, 1990, 100 págs.

Wong, Wucius, *Fundamentos del diseño bi y tridimensional*, Ed. Gustavo Gili, 1981, 205 págs.

*Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles*, vol. I al IX, Dirección General de Publicaciones, CONACULTA, México, 1991-2000.

---