

**Universidad Nacional Autónoma de México**  
*Escuela Nacional de Artes Plásticas*



**“Cuento Patrio”**  
**(Ilustraciones de un cuento infantil para el CONACULTA)**

*Tesis*  
*Que para obtener el título de:*  
*Licenciada en Diseño Gráfico*

*Presenta*  
*Natalia Evadne* Marín Contreras

207124

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.

# Introducción

# Ilustración de Cuento Infantil

Ilustrar un libro infantil requiere de habilidad para transmitir un tema determinado, usando la imaginación siendo esta nuestra principal herramienta para crear situaciones y personajes fantásticos partiendo de un texto.

En México cada vez se está perdiendo el hábito por la lectura, ya que no se consumen tantos libros, una causa sería su costo elevado por ser la gran mayoría importados.

En cuanto a la temática que abordan los cuentos infantiles éstos han cambiado, ya no son los clásicos de siempre, se transforman preocupándose por temas cotidianos que ayudan a su educación y total aprovechamiento en su comienzo de aprendizaje así que resulta atractivo el colaborar con ésta idea enriqueciéndolas por medio de ilustraciones claras y sencillas.

Las editoriales deberían preocuparse por los niños pues es el público que necesita de libros que complementen su educación, su objetivo debería ser el iniciarlo al placer por la lectura, pues es en la infancia donde debe adquirirse éste hábito, (el despertar intelectual). Por lo tanto debemos ofrecer material atractivo en todos sentidos.

El libro debe de conjuntar elementos de *diseño, ilustración y texto*, éstos deben de ser agradables pues el niño aprende por medio de imágenes es por tal, mencionar la importancia de desarrollar la imagen visual desde pequeños ya que es una herramienta que promueve y fomenta su creatividad. Es importante el rescatar la ilustración infantil e impulsar y explotar, éste terreno, pues es un mercado de trabajo poco solicitado en donde existen grandes posibilidades para el diseño.

Hoy en día el leer un libro a los niños no resulta atractivo, el público ha cambiado el hábito de lectura por cosas más fáciles de digerir siendo dadas por imágenes filmadas, grabadas o fotografiadas siendo que también aprendes de ellas.

El niño necesita de una motivación, algo que lo ayude y guíe a tener interés por comenzar a relacionar texto con imágenes, historias que hagan despertar su curiosidad por conocer su capacidad de fantasear, que en ésta edad es fácil tenerla pero hay que ayudar a explotar ésta creatividad que comienza a desarrollarse en los niños y que mejor que sea el explorar libros que aporten elementos que lo enriquezcan; ya que al enfocarse nuevas generaciones aportarán a su vez el cultivar su creatividad para un futuro.

Para atraparlos deben de entender una buena literatura valiéndose de un lenguaje fácil pues ellos todavía no manejan un lenguaje extenso, debe ser no muy complejo, rápido y que no pierda su interés por conocer lo que va a suceder al estar escuchando viendo situaciones con libertad de imaginación.

Debemos ofrecerle una literatura interesante y divertida para que se acerque a conocer cada vez más y con ello vayan evolucionando y madurando, estimulando sus sentimientos. Al relatar un cuento el niño fantasea con situaciones que muchas ocasiones relacionan con personajes como animales que hablan o cosas que se mueven, en ellos todo tiene posibilidad.

Las ilustraciones son un refuerzo de educación visual y estética, sirven como apoyo para que el niño comience a sensibilizarse aprendiendo del lenguaje visual asociándolo con el mundo que lo rodea.

Los niños no pierden la atención si el lenguaje que se les maneja corresponde a su nivel de madurez. Dando elementos sencillos que ayuden a asociarlo con sus propios conceptos.

En la literatura infantil es común el tema de valorizar por medio de situaciones, dar una enseñanza; es la forma de fomentar el amor a la lectura asociándolo con un especie de juego de la imaginación por imágenes visuales ayudándolo a crear su propio lenguaje gráfico. La ilustración de un texto tiene la mitad del peso de éste, pues el niño aprende a leer primero por imágenes, estas deben de ser equilibradas para que se integren a su vocabulario visual.

El CONACULTA a través del programa *Alas y Raíces para los niños* fué el medio para fomentar el gusto por las artes y la literatura infantil. Es por eso que el proyecto se dirigirá a un objetivo general: determinar y elaborar imágenes para un cuento infantil llamado "Cuento Patrio". Se diseñarán ilustraciones que describan visualmente al texto, respondiendo a las necesidades de la editorial y por supuesto del niño; contribuyendo a mantener la ilustración infantil.

La función de la ilustración en el libro infantil es de gran importancia ya que sintetiza historias en imágenes ricas en elementos visuales siendo atractivas al público infantil estableciendo y creando formas con un lenguaje significativo adecuado al público dirigido.

Podemos crear falsas realidades mezclando lo real y lo fantástico en donde todo puede suceder. La imaginación es una facultad que todos tenemos pero está en nuestras manos transcribirla objetivamente a los ojos del observador. Ilustrar libros para niños evoca mi propia infancia, fusionar lo real y lo fantástico, pues en cuentos infantiles todo puede suceder. La imaginación es un patio de juegos de nuestra infancia no hay reglas todo es posible ahí se crean y adquieren forma los sueños, anhelos y fantasías. Esta virtud está en todos los seres humanos y depende de nosotros poderla dar a conocer a los niños a través de la ilustración de textos.

**Capítulo I**  
*Diseño Gráfico*

I	1.1	Descripción de Diseño.....	7
	1.2	Comunicando por el Diseño.....	8
	1.3	Diseño Gráfico.....	9
	1.4	Áreas.....	10
	1.5	Diseño Editorial.....	13
	1.6	El Libro.....	16
	1.6.1	Tipos de Libro.....	17
	1.6.2	Partes del Libro.....	20
	1.6.3	Historia del Libro.....	22
	1.6.4	Antecedentes Históricos del Libro en México.....	24
	1.7	El Diseño de los Libros en México.....	26

**Capítulo II**  
*Ilustración*

I	2.1	Definición de Ilustración.....	30
	2.2	Antecedentes de la Ilustración.....	32
	2.3	Breve Historia de la Ilustración.....	34
	2.4	Géneros de la Ilustración.....	41
	2.5	Técnicas, Materiales y Herramientas.....	47
	2.6	Materiales.....	61

**Capítulo III**  
*Ilustración Infantil en México*

I	3.1	Ilustración Infantil.....	64
	3.2	Historia y Desarrollo de la Ilustración y las Publicaciones Infantiles en México.....	67
	3.3	Ilustradores Infantiles Contemporáneos.....	74
	3.4	La Literatura Infantil.....	78
	3.4.1	El Cuento Infantil.....	80
	3.4.2	El Cuento Infantil Mexicano.....	81
	3.5	El Niño y el Libro.....	82

**Capítulo IV**  
*La Ilustración a partir de un Texto*

I	4.1	Información Editorial.....	87
	4.2	Descripción del Proyecto.....	88
	4.3	Formato.....	90
	4.4	Diagramación.....	91
	4.5	Tipografía.....	92
	4.6	Composición.....	94
	4.7	Cuento.....	95
	4.8	Guión-Estructura.....	96
	4.9	Bocetaje.....	97
	4.10	Proceso Técnico.....	99
	4.11	Color.....	100
	4.12	Propuesta Gráfica.....	102

*Conclusión*

*Bibliografía*

# Capítulo I

Diseño Gráfico

# 1.1 Descripción de Diseño y Comunicación

R

Robert Gillian 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.”(1)

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

“La comunicación es mandar un mensaje a cierta audiencia o público determinado, es el medio por el cual una persona influye en otra que a un mismo tiempo es influida por ésta, dándose la retroalimentación, a la vez del cual se socializa entre los individuos.”(2) La comunicación es en una palabra el entendimiento mutuo; el lenguaje nació del deseo y de la necesidad de hacer común lo que debe entenderse, es el medio básico en la comunicación humana el que sea entendible y su elección son de gran importancia en el diseño. Existe siempre un emisor que manda el mensaje que es el cliente, el receptor a quien se dirige el mensaje, el público, y el diseñador que se encuentra entre los dos para codificar el mensaje. Entiendo la comunicación como un proceso de intercambio entre un emisor y receptor valiéndose de un mensaje.

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

1 GILLIAN, Scott Robert *Fundamentos del Diseño* Pág. 1.

2 LORETO, García Murie *La comunicación una experiencia de vida*, Manual de trabajo en grupos. Ed. Plaza y Valdéz. México 1996, Pág. 170.

## 1.2 Comunicando por el Diseño

**D**

Desde siempre nuestro sistema ha necesitado de imágenes para su funcionamiento correspondiendo a cada tipo de relaciones sociales una forma especial de comunicación y en nuestro caso, de diseño gráfico. Entendemos una buena imagen cuando el mensaje nos conmueve y atrae como si fuera algo real y esto se da en la manera en que lo vivimos; detrás de cada mensaje hay un proceso que se refiere al social. Los elementos que intervienen en éste proceso son:

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

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

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

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

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

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

Todos éstos elementos no pueden manejarse por separado pero tampoco se puede prescindir de ellos para comprender el proceso de diseño.

Para comprender mejor el porque hablamos del diseño y comunicación nos enfocaremos en el diseño gráfico y la forma en que intervienen estos conceptos en ésta disciplina.

## 1.3 Diseño Gráfico

**E**

Es un proceso en donde su función es encargarse de crear formas de comunicación a través de mensajes significativos (grafismos) que satisfagan necesidades específicas. El hombre por naturaleza tiene la capacidad de imaginar, de inventar y por supuesto de crear; todo tiene su origen en el cerebro en el existen dos tipos de pensamiento el lineal y el lateral. El pensamiento lineal es la parte lógica y metodológica; es muy sistemático, sigue pasos y reglas ya establecidas para llegar al cumplimiento de su objetivo, igual que el método científico.(3)

Método científico se refiere al estudio de las cosas basadas en la observación de la naturaleza apoyándose de:

Observación: cuando fijamos cuidadosamente la atención en alguna cosa o fenómeno usando cualquiera de los 5 sentidos.

Experimentación: que consta en repetir o provocar fenómenos para observarlo mejor.

Hipótesis: que es una suposición no comprobada, razonable que se hace para explicar un fenómeno y de la cual se puede deducir algo.

Teoría: cuando comprobamos la hipótesis.

Ley o Principio: cuando se acepta la teoría.(4)

Mientras que el derecho el pensamiento lateral no se ajusta a un sistema ordenado, es libre y creativo, no le importa el orden con tal de llegar a una o muchas soluciones,(5) desarrolla la mayor parte de los pensamientos y habilidades relacionadas con el ingenio, la creatividad, la música, el arte etc.

La creatividad es simplemente una manera de ser original, es poder ver de diferentes formas una misma cosa.

Al crear inventamos con nuestra imaginación y lo realizamos físicamente, unificamos conocimientos en ideas apoyándolas en técnicas con la teoría en donde existe (el punto, la línea y demás elementos visuales) basadas a su vez en experiencias y en nuestro entorno social y cultural.

Así al inventar manifestamos algo original, lo formamos y comunicamos al estructurar algo nuevo, logrando así nuestro propio estilo.

El diseñador gráfico surge cuando el cliente nos dice verbalmente o por escrito lo que necesita o requiere así el diseñador debe crear e interpretar gráficamente para transportarlo en un objeto de diseño; y es aquí cuando el diseño se inserta en un proceso comunicativo valiéndose de un lenguaje de elementos gráficos.

En una frase podemos decir que elaboramos enunciados visuales.

El diseñador gráfico encuentra campo de acción en los sectores educativo, tecnológico, científico, publicitario y urbanístico.

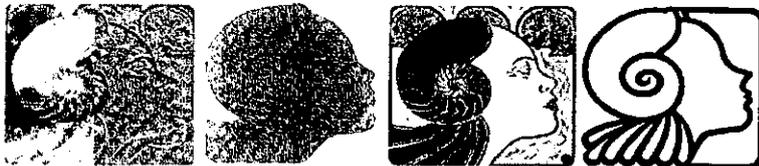
Puede trabajar dentro de la industrial editorial; en un despacho de arte y diseño, en galerías de arte, en estudio cinematográficos y de T.V; en agencias publicitarias, en el sector oficial en la docencia y la investigación y por su propia cuenta. En medida en que se tiende a manejar grandes masas de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

Teoría de la belleza en general y del sentimiento que despierta en el hombre .

Teoría del arte .Belleza en sentido amplio.(6)

Como nos podemos dar cuenta el campo de acción es muy extenso por las áreas que maneja las cuales mencionaremos a continuación.

Formas de representación en el diseño.  
Cuatro versiones de Nautiliana:  
ejercido en Adobe Photoshop  
Arcilla de Oaxaca  
Grabado en linóleum  
Símbolo.



3 *Tierra Adentro* Junio-Julio 2000 Consejo Nacional para la Cultura las Artes. Pág. 75.

4 *Pequeño Larousse Ilustrado* 1998.Diccionario Enciclopédico.

5 *Tierra Adentro* Op. Cit. Pág. 75.

6 *Pequeño Larousse Ilustrado*. Op.Cit.

## 1.4 Areas

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.



Entrada de Audiovisual/computación  
Escuela Nacional de Artes Plásticas UNAM  
Miguel Angel Aguilera Aguilar,

Señalización referente a cada Deporte Olímpico

**Simbología y diseño.** - es un medio visual capaz de resolver problemas de comunicación, difusión y promoción además de comercialización de productos, dirigiendo su estudio a la elaboración de símbolos relacionados con la identificación de identidades gráficas, como empresas, corporaciones, instituciones 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 áreas de difusión cultural de las entidades federativas, asesoría y docencia.

Elabora o produce:

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



La fotografía es esencial en los periódicos.

**Ilustración.-** se refiere a toda imagen asociada con ideas. La ilustración desarrolla un doble papel el estético y documental; la buena ilustración siempre ha tenido una visión personal como una técnica perfecta lo que lo hace especial es saber combinar las dos aptitudes para elaborar imágenes. El ilustrador debe conocer perfectamente las herramientas y habilidades para poderlas aplicar a las imágenes así para complementar el ilustrador es también un artista profesional de la imagen.

Las actividades a desarrollar son:  
 En la producción de ilustración profesional, tradicional y digital producción de guiones e imágenes para historieta y género de ilustración descriptiva, áreas de producción en canal de televisión, producción de ilustración tradicional, asesoría, talleres, museos, docencia e investigación en aplicación de técnicas y tecnología.

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

**Fotografía.-** es una de las más importantes actividades relacionadas con la producción de imágenes. Su gran importancia culturalmente es gigantesca pues la memoria visual de una sociedad se expresa en gran medida en las imágenes fotográficas que es capaz de generar; es además una actividad profesional imprescindible en el ámbito de la comunicación. El fotógrafo en el campo del diseño y la comunicación visual participa trascendentalmente en la creación de fotografías de productos, en la producción de originales mecánicos, fotoreportaje, fotografía de moda, ilustración científica, didáctica, educativa y el diseño editorial.

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, menus, cine, T.V. video, artículos de lectura especializados, modelaje, carteles, posters, anuncios espectaculares etc.



Ilustración en libros de texto.



Libro Miguel Covarrubias.  
Diseño de Luis Almeida Herrera.  
Estudió pintura en la ENAP.

**Diseño editorial.**- aquí se emplean tres áreas especializadas como la edición, producción y el diseño gráfico. Es un medio de comunicación masiva en el cual intervienen desde hojas sueltas, folletos desplegados, carteles hasta 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 nueva de equipos y aplicaciones de técnica y tecnología.

Elabora o produce:

Trípticos, dípticos, boletines, gacetas, periódicos, carteles, envases, discos, empaques y embalaje, producción de autoedición, así como de pre-prensa digital, menus y pág web.

En ésta área se encuentra el proyecto que se realizará por lo que se ahondará en el tema.

## 1.5 Diseño Editorial

Las editoriales son el sector más amplio para el diseñador gráfico ya que en ellas se conjuntan una serie de características de expresión gráfica como la tipografía, ilustración, fotografía, diagramación, etc. podemos manejar y proponer cualidades e influencias de distintos papeles, manipular ilustraciones y fotografías para completar ideas que comuniquen el texto, usar tipografía para establecer un tono visual dando un aspecto clásico, moderno, sofisticado, etc. y en las maquetas aunque estén sujetas a un plan, pueden ser flexibles tanto como la permita el trabajo, y además podemos controlar la manera en la que se imprimirá.

Esta industria evoluciona continuamente por todo lo que se maneja, y la información está en nosotros complementarla con el contenido del diseño en sí, nuestro trabajo es asegurar que las ilustraciones y los textos que nos da el editor tengan la importancia que merecen.

El diseño editorial no está exento de un proceso de comunicación.

En cuanto a ésta, en relación al diseño gráfico podemos decir que éste comenzó con la creación de publicaciones dibujadas y luego con impresos es decir que la edición impresa y el diseño comparten la misma historia. Su objetivo fundamental es comunicar.

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

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

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 en nuestro caso imágenes, colores, grafismos y escritura en otros casos sonidos y gestos. 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, asunto importante para la asimilación del mensaje y 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: composición, tipografía, interlínea, retícula, caja, medianiles, cornisas, folios, viñetas, pies, citas etc. Dentro del todo se debe tomar en cuenta la retórica lingüística, la redacción y el estilo.

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

El diseñador debe conocer a su receptor antes de generar el mensaje, pensando en los efectos, en ocasiones devastadoras y en otras fascinantes, en los lectores; debemos preguntarnos como es que se decide las retículas, o la selección de una fuente, su tamaño, etc. decidir éstas características y otras cuestiones tipográficas sin descuidar la importancia de la legibilidad y la comprensibilidad porque hay que tomar en cuenta que podemos ser perfectamente legibles pero si no estructuramos los mensajes a base de nuestro perfil receptor podremos no ser entendibles lo cual se aplica no sólo en el texto sino además en la parte gráfica así como a la estética del producto.

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

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

Así si se descuida alguno de los elementos anteriores será muy difícil lograr la comunicación con los lectores, pero que pasa después de haber sido recibido y quizás asimilado por el receptor es donde entramos a la retroalimentación que supone que en toda relación en donde existen dos o más actores debe haber respuesta para que en realidad exista la comunicación.

En las publicaciones impresas pareciera que no puede haber una respuesta inmediata hacia el emisor, a través de la conexión técnica, que permita aquella proximidad interactiva entre ambos sobre todo desde el mismo canal, es decir que podría parecer un medio unidireccional pero la interactividad o bidireccionalidad de la comunicación no se da de inmediato sino en la participación voluntaria del receptor y del emisor, en donde el receptor puede tener un diálogo íntimo con sus sensaciones, sentimientos, su razón, su saber, y además puede convertirse en emisor del mismo mensaje dentro del campo de experiencias comunes.

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.

Las ciencias de la comunicación para hacer diseño editorial debe aparecer indispensablemente en cualquier programa de edición y diseño pues sin éstas herramientas las cuales son el fundamento de los trazos y composiciones que serán impresas, el diseñador editorial se podría encontrar en una especie de prisión del desconocimiento, y sobre todo de su enorme responsabilidad social como comunicador.

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 releo cuando se quiera, pero casi siempre se queda algo de lo leído en nosotros, y a veces nos quedamos para siempre con ello."

Para conseguir oportunidades gráficas en la edición de libros es necesario tener conocimientos generales y sobre todo, cómo una idea del autor o editor se puede transformar en impreso. Muchas veces el diseñador sólo se encarga de la portada ya que el tipógrafo elige el tipo y cuerpo del texto, así como la diagramación de la página. En cambio la diagramación de libros con ilustraciones ofrece más campo de aplicación de técnicas creativas formando parte de un equipo para realizar un libro impreso. Actualmente la idea original no comienza por el autor sino por el editor que busca a uno para escribirlo.

Para contener cada uno de los elementos gráficos en las páginas, como son las varias familias tipográficas, la disposición de cada imagen, la puesta de las fichas descriptivas de cada una de ellas, así como los diferentes elementos gráficos que conforman la diagramación de cada volumen que nos permitirá, no sólo la correcta lectura resumida en una sola columna o varias según la racionalización del proyecto, sino al mismo tiempo la armonía de las imágenes en coherencia con el contenido, logrando de ésta manera un impacto directo sobre el lector en su ritmo, es así como logramos el estilo.

La profundidad del contenido en cada una de las ediciones hace que la selección de las familias tipográficas recaigan sobre el carácter *Bodoni*, *Didot*, *Garamond*, *Baskerville*, familias de índole clásico para el cuerpo del texto global y el carácter mayúsculo para los capitulares.

La selección del tamaño del cuerpo del texto va relacionada al correcto impacto entre sus columnas principales.

De ésta manera se logra una composición tipográficamente hablando rica en su lectura y clara en su percepción, definido así en sus subtítulos, capitulares al inicio de cada texto mayúsculo, cuerpo del texto, pies de página, referencias al margen, normativos de capítulo, normativos de volumen, bibliografía y un sinnúmero de posibilidades tipográficas para lograr finalmente los requerimientos en todas las publicaciones; refiriéndonos así a la técnica.

La tipografía y el diseño editorial es uno origen del otro. Existen tres grupos de escribanos que marcan diferencias en:

En técnica: aprenden y desarrollan de forma empírica y casual asegurados por la destreza manual, la capacidad de observación y la práctica.

En conocimiento: representan la herencia de la conquista, son los escribanos académicos importados y acaparados por los gobiernos de pueblos y ciudades y por los dueños de tierras y hombres.

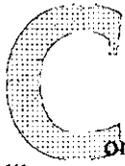
Los últimos, el dominio de la letra escrita, la de orden religiosa, escribanos-caligráficos, copistas de libros sometidos a jornadas de trabajo y rígida disciplina, realizan libros caligráficos teniendo como soporte el pergamino. El resultado de su trabajo se ve en su tipografía caligráfica bien orientada con color y ornamentación. Por tales razones es posible conjugar dos tiempos de acciones creativas como la tipografía el diseño editorial.

Por último la diagramación editorial se selecciona de manera clásica, la falsa portadilla, la página legal, el índice, el prólogo y el inicio de cada capítulo la bibliografía y los datos técnicos del volumen en curso.

Diseñar editando es un juego creativo y racional que permite enriquecer al diseñador en base al conocimiento adquirido y al estilo propio como carácter expresivo de cada individuo.

Pero ya adentrándonos en el tema del diseño editorial hablemos de la aplicación que nos interesa en éste caso, el del libro.

## 1.6 El Libro



Consultando la definición de la palabra libro encontré que parten de dos características: por la forma y características de edición. Juan B. Inguiniz dice: “(del latín liber, o sea película, que ha dado su nombre al libro). Término genérico que designa al conjunto de varias hojas de papel, vitela, pergamino, u otra materia en blanco, manuscritas o impresas, cosidas o encuadernadas, con cubierta o pasta y que forman un volumen”.<sup>(8)</sup>

Por características de impresión la UNESCO lo define “como una publicación no periódica, que consta como mínimo de 48 páginas sin contar las de cubierta, descartando las publicaciones con fines publicitarias y aquella cuya parte más importante no sea el texto”.<sup>(9)</sup>

La primera definición sólo toma en cuenta, libros antiguos y no solamente libros modernos pero podría confundirse con revistas por su misma forma aunque lo caracteriza y lo diferencia de otras publicaciones.



Muestra del envejecimiento natural del papel.

Así podríamos decir que el libro se considera la reunión mínima de 50 páginas impresas en donde la diferencia a las revistas, se encuentra en que éstas se publican mensualmente teniendo un tiraje determinado y su salida no es periódica. El libro es el medio de comunicación más antiguo y su influencia ha determinado el desarrollo cultural de todos los pueblos. En ellos se a conjuntado pensamientos ordenados y clasificados que se han transmitido oralmente desde tiempos anteriores, éstas necesidades de comunicación se dieron antes de la escritura, quedando en la memoria en transmisión oral por la forma en que estaban estructuradas su frases con medida rítmica o rimas.

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

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

Son ellos los que conservan como herencia, toda la sabiduría del hombre y muestran las grandes creaciones del talento, nos enseñan no solamente el presente de la humanidad, sino también nos recuerdan su pasado y nos marca su tiempo futuro.

8 LEON, Penagos, Jorge E. *El Libro*. Ed. Trillas. México 1991. Pág. 23.

9 *Ibidem*. Pág. 23.

## 1.6.1 Tipos de Libro

**Libro de horas:** es el que 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.

**P**

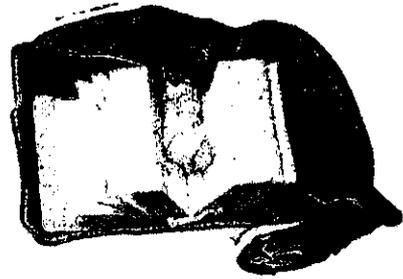
ara conocer la forma en que se constituye un libro consulté el Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas<sup>(10)</sup> para contar con una definición más exacta sobre éstos, es importante mencionar que sólo son algunos de ellos.

Existen diferentes tipos de libros adecuándose cada uno de ellos a sus aplicaciones por lo que mencionaremos algunos de los más conocidos y útiles.

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

**Libro didáctico:** Son libros publicados para la enseñanza o el estudio de una materia o ciencia determinada, están escritos siguiendo los cuestionarios ofrecidos y reuniendo las características señaladas para la aprobación, se les llama también libros de texto.

**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 de Horas durante los siglos XII y XVII. para sujetar el libro. El Nudo servía para sujetar el libro al cinturón del propietario.

**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 texto; portada ilustrada de Carlos Palleiro.

10 MARTIN, E. y TAPIZ, L. *Diccionario Enciclopédico de las Artes e Industrias Gráficas* Ediciones Don Bosco Barcelona. Pág. 651.

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

**Libro en rama:** ediciones en rama son un conjunto de pliegos de una obra 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.

**Libros 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.

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

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

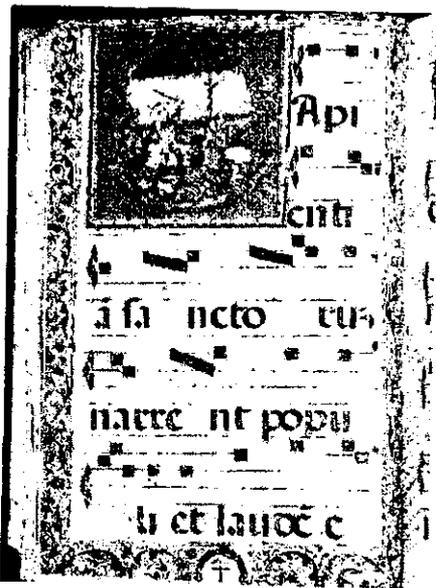
**Libro mayor o maestro:** es un registro comercial, con diferentes subdivisiones o secciones, según las diferentes cuentas registradas en el libro diario de una casa comercial o empresa.

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



Libro canónico,  
Doctrina Cristiana .

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

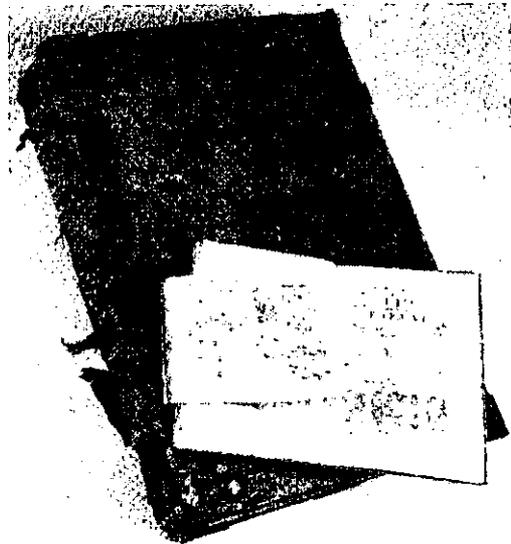


Libro coral; nace en la edad Media.  
Sus grandes dimensiones permitían la lectura de la música a todos los miembros del coro.

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

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

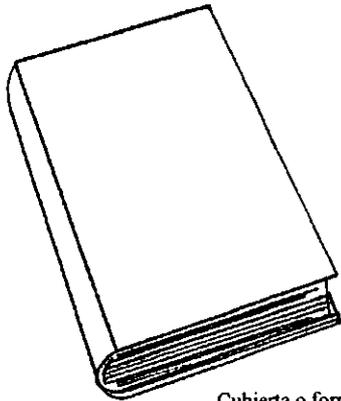
Libros eclesiásticos/registro: conocidos como los de bautismo, confirmación, matrimonio, defunción, etc. señalados como obligatorios por la autoridad desde el concilio de Trento.



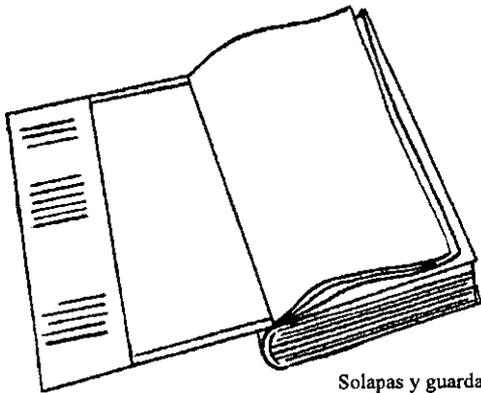
Libro de registro con marca de propiedad.

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

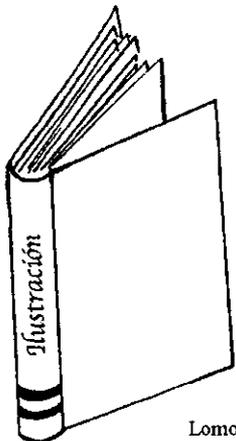
## 1.6.2 Partes del Libro



Cubierta o forro



Solapas y guardas



Lomo

# E

El libro se divide en dos partes: externas e internas. Dentro de la información obtenida del texto de Penagos.(11)

La parte externa es la que está a la vista de nosotros y permite diferenciarlo de otros y 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 texto.

**Guardas:**

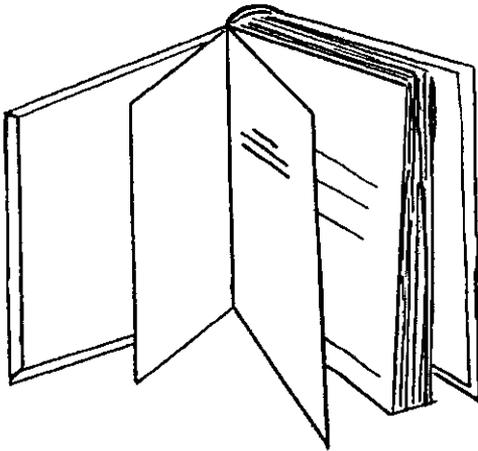
Son las hojas blancas que están al principio y al final del libro sirviendo como protección.

**Lomo:**

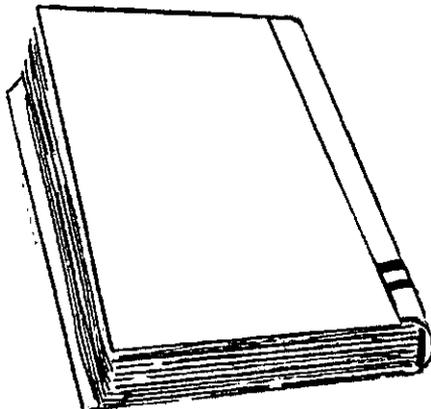
La forma puede ser plana o convexa, la mayoría de las veces se coloca el título del libro abreviado o no el nombre del autor, el logotipo de la editorial o el número de colección.

**Anteportada:**

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



Portadilla, hoja legal, dedicatoria e introducción



Contraportada o cuarta de forros

**Portadilla:**

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.

**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 que comience el texto se encuentran también éstos datos:

Dedicatoria.

En casos de gran importancia:

Epigrafe; 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.

**Contraportada o cuarta de forros:**

Se encuentran los datos que pueden interesar al comprador como puede ser una presentación muy breve del libro, datos del autor o alguna crítica que se le haya hecho a la obra.

## 1.6.3 Historia del Libro

P

ara comprender la evolución del libro me basé en el texto de Ernesto de la Torre Villar (12) ya que reúne datos precisos e información completa y actualizada.

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.

Amanuenses: persona que escribe al dictado. Escribante.(13)

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 donde 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 láminas 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 dió a basto 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 en enfoque sagrado haciéndolo más accesible. Así el hábito de la lectura creció cada vez más produciéndose y difundiéndose; 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 dice una tradición que los árabes se enteraron del secreto de su fabricación en el año 751; instalaron la primera fábrica de papel creciendo esto llegó al Cairo siendo difundida en todo el norte de África penetrando por Europa a través de España en donde las fábricas se multiplicaron contribuyendo a que el libro creciera dando paso al surgimiento de las bibliotecas.

12 DE LA TORE, Villar, Ernesto, *Breve Historia del Libro* UNAM México 1999 Tercera edición.  
13 *Diccionario Ususal Larousse*. Diccionario enciclopédico. 1985.

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

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

La fabricación del papel determinó el poder transmitir por su misma economía la producción de libros a gran escala, obteniendo mucha importancia el mercado del libro. El 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 que copia por amanuenses, la solución relativa fue la xilografía que era un sistema de impresión por medio de instrumentos de madera que se descubrió en China.

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

Para el mundo occidental la importancia del libro impreso radica en la contribución de la transformación social y del mundo moderno cambiando costumbres y condiciones de vida y a su vez alteraba y modificaba las actitudes del trabajo intelectual.

Manuscritos iluminado de la Edad Media son un precursor, lujoso y ornamentado del libro ilustrado. Diseño ilustrados por monjes como ayuda para sus devociones.



La imprenta siendo un medio de impresión compuesto de caracteres móviles de metal fundido, tinta, grasa y una prensa, fué un procedimiento de impresión que 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 dejando de ser sólo de la iglesia y la nobleza convirtiéndose 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 perdiendo el lujo de la imaginación de encuadernadores e ilustradores así a partir del siglo XVIII la encuadernación se vuelve sobria y en el XIX más económica dándose 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 a determinado la producción de más libros económicos y en grandes tirajes, bajando los costos y abriendo el mercado de lectores. La historia del libro y su influencia en la historia del hombre es igual de antigua. En la actualidad el hombre 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 que los seres humanos pierdan la capacidad de inquietarse y la necesidad de transmitir sus ideas." León Penagos.(14)

## 1.6.4 Antecedentes Históricos del Libro en México

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

Los expedicionarios que llegaron con Cortés, eran miembros de diferentes clases sociales, y formación cultural motivados más por su insistencia a la riqueza que a fines nobles, eran en gran mayoría analfabetas no traían con ellos libros que formara su mente culturalmente. Lo único que les entretenía era el contarse historias uno del otro o jugar naipes.

Los que sabían leer se interesaban por libros con temas de caballería llevándolos por la ficción, y fuera de la realidad, obras de aventura que impulsaban su imaginación generando mitos.

Los hombres de iglesia aportaron el acervo cultural promoviendo una transformación ideológica y los trajeron en los primeros libros que conformaron la vida y el pensamiento de la sociedad mexicana. 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 dando 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, junto a ellos Gil Barbero, que era pensista y un esclavo negro; apareciendo con ello una nueva cultura llamada "cultura hispanoamericana" que se nota en los libros de religión y filosofía.<sup>(15)</sup>

Fue cuando se estableció el taller "Casa de Juan Cromberger" en la casa de las campanas quien era 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 Mexica y Castellana en 1539, de 12 hojas en tamaño y con tipos estilo gótico, que se llamaba *Breve y más compendiosa Doctrina Christiana en Lengua Mexicana y Castellana*. Llevando el pie de imprenta la casa de Juan Cromberger, a su muerte en 1540, 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".<sup>(16)</sup> El gusto literario de los criollos se formaba durante su estancia en el colegio con las lecturas, que les recomendaban, y que previamente eran seleccionadas, para no encontrarse en ellas ninguna expresión o concepto peligroso o inmoral. Las obras eran censuradas por Andrés de Freux, además de algunos profesores del colegio 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.<sup>(17)</sup> La palabra escrita, como lo conjunta el libro, "amaxotli" en nahuatl fue el puente de unión entre hombres de culturas distintas; fue un instrumento de comunicación.

15 DE LA TORRE, Villar, Ernesto, *Breve historia del libro* UNAM México 1999 Tercera edición. Pág.46.

16 *México en el tiempo* Marzo/Abril 1999 No. 29 Edit. México Desconocido, S.A. de C.V. Pág. 13.

DE LA TORRE, Op Cit. Pág. 46.

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.

Ya que para conocer información sobre la historia de nuestro país se encontró en los códices que no fueron destruidos por los españoles, y también por los que fueron rescatados y elaborados bajo la protección de algunos monjes como Fray Diego de Landa y Fray Bernardino de Sahagún. (21)

“Los códices son fuentes históricas de primera mano en las que las sociedades indígenas, por medio de escribas con la habilidad de pintar con gran maestría, dejaron constancia fiel de sus logros y avances culturales y científicos e informaron sobre una multitud de aspectos, como las creencias religiosas, los ritos y las ceremonias, la historia, el sistema económico y la cronología, entre muchos otros”.(22)

Los denominados códices son los testimonios documentales realizados en Mesoamérica en el antiguo México por culturas como la maya, mixteca, purepecha, etc. dividiéndose en dos clases en anteriores y posteriores a la conquista.

La escritura jeroglífica en México fué la más extensa y artística de Mesoamérica y de todo el continente. Esta fué representada en códices, planos, pinturas, mapas, piezas de cerámica y multitud de monumentos como estelas como: estelas, frisos, altares, muros exteriores e interiores, esculturas, calendarios, tronos, tableros y objetos de adorno.



Códice “La caída de Tlatelolco”

Los códices prehispánicos son de escritura pictográfica o figurativa, es decir por medio de ella se pintaban de manera estilizada objetos como: calli o casas.

Una segunda forma lo constituían los glifos llamados ideográficos, los que expresaban conceptos, con el de “pueblo o ciudad” (altepetl), incluso ideas abstractas y aún metafísicas con movimiento (Ollin) vida (Yoliztli).(20) Finalmente hizo también su aparición entre los nahuatl una tercera forma de escritura, la fonética que representaba sonidos, estos glifos eran en su mayoría silábicos y sólo se conocieron tres como símbolos de vocales. Como ocurrió en otras culturas los glifos fonéticos se derivaron de la figuras estilizada de objetos cuyo nombre comenzaba por la sílaba o por la letra que querían representar.

Cabe mencionar que las culturas más avanzadas de Mesoamérica, principalmente en la maya mixteca y nahuatl, llegaron a desarrollar su propia escritura, numeración y calendario.(21) Los libros o códices prehispánicos eran elaborados en papel amatl o amate, finalmente pegadas en tiras o con tiras de piel de venado, y posiblemente de jaguar, aderezados con un barniz blanco sobre el cual dibujaban y coloreaban. Algunos eran de pequeñas proporciones y resguardados en sus extremos por cubiertas de madera, surgiendo así la forma de los libros.

Estos libros contenían los conocimientos de los antiguos mexicanos tales como: la mitología, astronomía, genealogía de la nobleza, numerología y los principales acontecimientos de su vida económica política y social, las actividades militares etc.

Los códices constituyen un alarde de maestría del oficio de quienes lo hacían.

El nombre de códice les fué adjudicado por los investigadores que empezaron a identificar individualmente los escritos y documentos indígenas, esto de acuerdo al latín codex (libro manuscrito) y se le agregaba, también el latín, el nombre del lugar en que se conservaba.(22)

18 DE LA TORRE, Villar, Ernesto, *Breve historia del libro* UNAM México 1999 Tercera edición. Pág.46.

19 GALARZA, Joaquín, *Los Códices Mexicanos* Revista Arqueológica Mexicana Vol. 4.No. 23. México 1999.

20 MARTINEZ, Luz Ma. Santa Yolanda Congreso UIC Pág. 120 Congreso de Investigación y Diseño Gráfico 1999.

21 GENDROP, Paul *Arte Prehispánico en Mesoamérica*. Ed. Trillas México 1982.

22 MARTINEZ, Op. Cit. Pág. 121.

Debido a la conquista son muy pocos los códices que sobrevivieron, ya que estos se encontraban en lo que también fueron destruidos amoxcalli o edificios donde se guardaban y posteriormente en los actos de fé de la inquisición y eran destruidos por ser considerados como demoniacos. Mas tarde los religiosos y las autoridades tuvieron conciencia de la importancia de estos documentos por lo que alguno de los frailes-cronistas decidieron escribir sobre esta cultura que tan diferente a la suya y es así que Bernardino de Sahagún, Juan de Torquemada, Valadés y otros se dieron esa tarea.(23) Para llevar a cabo la labor de escribir la historia de éstas tierras era indispensable la ayuda de los sabios indígenas, ellos aportaban sus conocimientos através de la tradición oral y de sus "libros", que posteriormente eran desaparecidos.

En cuanto a la obra de los frailes podemos mencionar "el legado de Fray Bernardino de Sahagún" (1499-1590) (24) abarca gran conjunto de manuscritos en los que se conserva su obra, tanto de la que fue creación suya, con la que, fruto de sus investigaciones, recogen los testimonios de los ancianos y sabios indígenas. Sus textos integran el mas rico caudal de testimonios, en las que fue la lengua franca del México antiguo para penetrar en los secretos de la cultura.



Fragmento de Códice.  
La postura de los Dioses cambia según sus presagios.  
El Dios H está enojado.

Después de mencionar aspectos relevantes de los códices resulta fundamental saber quienes lo realizaban y el concepto que tenían ellos los antiguos mexicanos. Y de ésta manera conoceremos quienes fueron los antecesores de los actuales diseñadores gráficos.

Tlacuilo: el pintor

El pintor: la tinta negra y roja, artista y creador de casas con el agua negra.  
Diseña las cosas con el carbón, las dibuja, prepara el color negro, lo muele lo aplica.

Los tlacuilos podían ser hombres o mujeres que tenían cualidades artísticas, eran conocedores expertos en sus lenguas. Podían pertenecer a cualquier clase social, y se les capacitaba en el saber de su época, especializándose en algún tema en particular.

La palabra tlacuilo se deriva de tlacuiloa porque escribían pintando.(25) La función de los tlacuilos era muy importante, ya que se dedicaban a expresar y fijar el conocimiento y a perdurarlo, ya que poseían la escritura. Las actividades de los pintores-escritores consistían en realizar las obras artísticas de su especialidad, estaban encargados de establecer y leer según sus atribuciones y cargos.

Fue así, muy significativo el primer libro impreso en México, con el tema *Doctrina Cristiana en Lengua Mexica*; así es que conocemos que Juan de Zumárraga y los hermanos franciscanos fueron conscientes desde siempre del peso que tenía la lengua nahuatl y su conservación como vínculo de fusión de dos formas de pensamiento distintos.(26)

Todo lo anterior nos remite a la formas de cómo se dió vida e importancia a un objeto que por sus características de organización, acomodo, diseño, ilustraciones y transformaciones a través del tiempo, sigue teniendo una gran importancia aún en nuestros días, porque es por ellos que conocemos de nuestros antepasados y sobre todo dan un mensaje que cada uno con sus propias ideas encierra de su propia cultura, es el significado de estos impresos el enlace del México antiguo y moderno de la cual podemos volver a conocer con el sólo hecho abrir y adentrarnos en sus páginas en el momento que nosotros los consultemos.

23 PORTILLA, León, Miguel. *Bernardino de Sahagún*, I. I. H. Periódico UNAM No. 180, México 1999.

24 Ibidem..

25 MARTINEZ, Cruz María Santa Yolanda Congreso UIC Pág. 124 Congreso de Investigación y Diseño Gráfico 1999.

30 DE LA TORRE, Villar Ernesto, *Breve Historia del Libro* UNAM México 1999 .Tercera edición Pág. 50.

## 1.7 El Diseño de los Libros en México

P

ara comprender porque era así un libro mexicano del siglo XVI podemos situarlo en medio de dos grandes áreas formadas por los trabajos de cuantos han tratado materiales afines.

Por un lado están las investigaciones sobre la imprenta y los libros incunables en España, la introducción de la imprenta en México, los talleres tipográficos, la tecnología de las prensas, la fabricación de papel, las encuadernaciones, la tipografía, los tipos móviles, los grabados, ilustraciones, etc.

Por otro lado está por lo que interesa a lo que pertenece a la "biografía" del libro: la difusión y la venta, el proceso comercial, las prohibiciones del estado, la Iglesia y el Santo Oficio, las reimpressiones clandestinas, etc.

Para imprimir un libro en el siglo XVI no bastaba el acuerdo entre el escritor y el impresor, ya que sin la aprobación de diferentes poderes no podía efectuarse el trabajo.

El diseño de libros durante éste siglo fué el resultado de muchos conceptos y prácticas de la época. Así tenemos por un lado, las diferentes influencias de los libros incunables europeos, las disposiciones sobre la impresión y censura de los libros por parte del rey, la Iglesia, y el santo Oficio, y las Ordenes Religiosas. Por otra parte hay que tomar en cuenta que la mayoría de los tipógrafos que se establecieron en México durante ese siglo, fueron italianos, franceses y alemanes quienes diseñaron los libros en base a la costumbre simbólica de moda entonces en Europa, que fué la emblemática.

La portada ha sido quizá la novedad más revolucionaria que trajo la imprenta a la concepción material del libro, surgió como fines de identificación.

También se notaba que el texto de esa primera página podía utilizarse para promocionar la venta del libro con palabras decisivas y adornándolo, para llamar la atención del comprador y atraerlo con un grabado.

La unión entre imagen y palabra encontró unas condiciones para idear en forma de discurso e impregnó grandes ámbitos de la lectura y el pensamiento europeos entre mediados del siglo XV y los comienzos del XVIII (27) en forma de género que nació de manera casual: el emblema que se compone de los mismos elementos: imagen y palabra. Es una composición hecha por una figura, por lo general impresa en un grabado xilográfico, aunque también puede ser pintada o bordada, etc. Un título casi siempre en latín que como "alma" del emblema da una pista para complementar el sentido de la imagen. Este por lo regular se coloca encima de la figura o en el interior del grabado. Y un texto explicativo que interrelaciona el sentido que transmite la pintura y expresa el mote ése solía hacerse en verso. La forma del emblema transmitía una descripción de la pintura y una segunda parte con la moralidad que encerraba.

En México como en otros países, el libro sirvió de gran difusión para la emblemática ya que desde el siglo XVI los impresos se ilustraron con imágenes de contenido moral o alegórico.

Las imágenes que ilustraron los libros producidos en México durante el siglo XVI fueron los grabados xilográficos, tallados en madera (28)

La carencia de imágenes y de grabadores hicieron que los impresores novohispánicos reutilizaran las planchas para hacer grabados, algunas las cuales habían circulado en ciertos libros europeos, en su mayor parte sevillanos.

27 RODRIGUEZ, de la Flor, Fernando, *Emblemas, lectura de la imagen simbólica*, Madrid, Aianza Editorial. 1995.

28 BERMUDEZ, Jorge, R. *Gráfica e Identidad Nacional* México UAM-Xochimilco, 1994.



# Capítulo II

Ilustración

## 2.1 Definición de Ilustración



Se le llama ilustración a la imagen que se realiza para comunicar una información concreta. Es la imagen realizada para complementar un texto (ya sea escrito, hablado, grabado o digitalizado).

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

Dibujo: representación gráfica en la que la imagen se traza de modo más o menos complejo sobre una superficie que constituye un fondo. Delineado de las figuras y su orden general, considerado independientemente del colorido.

Trazo: signo, línea tirada sobre una superficie; trazo continuo dice de un original cuyas tonalidades varían insensiblemente del blanco al negro.(2)

“Ilustración es la expresión más 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”.(3)

La Ilustración en un principio se originó en el arte, pero a diferencia del arte debe realizar una función muy concreta, que es la de comunicar un mensaje informativo o comercial para poder ser o existir, mientras que una obra de arte puede ser interpretada de forma diferente por cada observador.

“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 la actualidad toda ilustración original está destinada a ser impresa y publicada por cualquiera de los medios de difusión masiva: libros, carteles, diarios, revistas, cine y televisión. En la ilustración la imagen clarifica el texto. El trabajo del ilustrador se basa en las técnicas artísticas tradicionales y se desarrolla en un contexto comercial o editorial, lo que determina tanto a la forma como el contenido de sus ilustraciones, adecuándolas a las demandas sociales y económicas de su momento histórico. Otro punto que también es importante mencionar es la ilustración digital la del futuro; en donde pienso que será una alternativa a la dominancia, y a su vez se podrá valorar más el trabajo a mano, el trabajo de la ilustración tradicional.

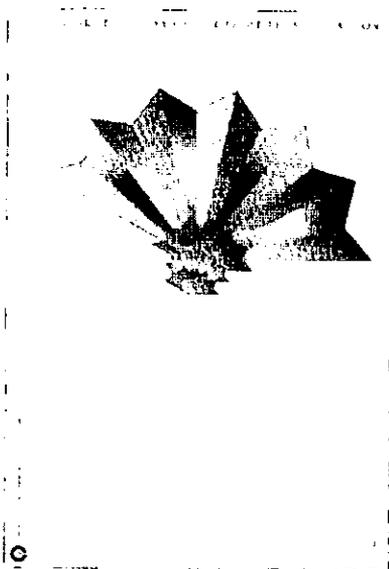
Toda ilustración tiene como principio un proceso mental, el cual es transmitido al ilustrador, quien con el conocimiento de la técnica, forma, color, perspectiva y dibujo, expresa lo que piensa y siente, dándole vida a una imagen, dejando ver la sensibilidad del artista, ya que esta disciplina requiere de una constante estimulación creativa por parte del ilustrador; es decir es una idea que se apoya de un texto a través de imágenes en donde interviene en forma manual el ilustrador, una fotografía no es una ilustración porque aunque la fotografía puede ser modificada posteriormente, la imagen original es obtenida casi sin intervención manual. La fotografía representa una realidad del mundo. La ilustración puede elegir, distinguir o desfasar para obtener la imagen que no necesariamente es del mundo real.

1 QUILLET, *Diccionario Enciclopédico*, Pág. 30.

2 *Pequeño Larousse Ilustrado* 1998. Diccionario Enciclopédico.

3 ARNOLD Eugene, *Técnicas de Ilustración*, Pág. 5.

4 DALLEY Terence, *Guía Completa de Ilustración y Diseño*, Edi. Blume, Madrid 1981, Prefacio.



Ejemplo de Ilustración.  
Cartel para Colorgráfico, imprenta.



Ejemplo de Ilustración.  
Cuento.

El ilustrador es visualizador de mundos lejanos, de ficción y realidades, de fantasía, debe representar con cualidades antes asimiladas para tener control dentro de los medios y técnicas en su representación gráfica como de comunicación visual. Hay ocasiones que al ilustrador se le es llamado artista visual o gráfico y como tal el ilustrar debe de comprender la capacidad de controlar el tema deseado, "La ilustración a diferencia de la pintura siempre debe de tener una razón de existir"<sup>(5)</sup>

Así la ilustración constituye un tipo de necesidades formales para un propósito específico, como metas relacionadas con la funcionalidad, el mensaje, contenido, así el arte de la ilustración es más indispensable al diseño gráfico que a un pintor. La ilustración tiene grandes alcances de funcionalidad desde la forma más simple en grafito, hasta la más compleja a todo color, para crear un lenguaje de comunicación dentro del contexto de la vida del hombre; la inteligencia del hombre ha permitido comprender la diferencia entre la lingüística entendiéndola ésta como la lectura de la escritura y la visual.

El lenguaje de las imágenes en la mayoría de los casos funciona más rápido pues nuestro mundo es una realidad visual antes que verbal y la percepción visual es más rápida, lo que nos da un canal de comunicación menos complicado de aprender y comprender resultando más dinámico y activo. Es por todo esto que la ilustración está relacionada con el diseño gráfico, disciplina que encuentra el lugar más fuerte dentro de todos sus requerimientos formales apoyándose de elementos visuales para la composición, estas herramientas indispensables realizan su propósito desde la información visual más antigua del hombre hasta la comunicación moderna de las sociedades actuales.

La ilustración trabaja en función del mensaje o identidad que ofrece cualquier producto de diseño ya sea folleto, cuento, portada de libros, etc. formando una unidad que comunica, interesa, enseña e interactúa.

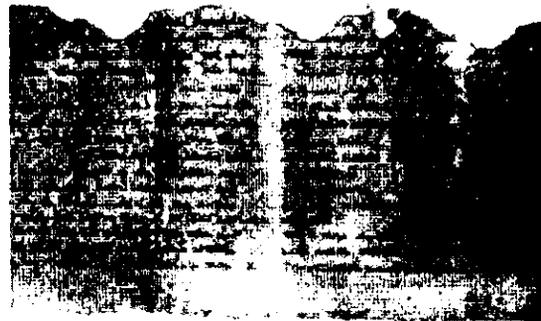
## 2.2 Antecedentes de Ilustración

S

us orígenes son tan antiguos que nos introduciremos en los antecedentes. 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 un manuscrito antiguo en el cuál las culturas prehispánicas pintaban datos históricos o conceptos religiosos de Mesoamérica.

En la China antigua 2000 a. C. el arte se convirtió una ocupación muy importante especialmente en el período de el emperador Huitsung quien fundó una academia de arte que organizaba exposiciones y otorgaba premios, al igual durante este período 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.(6)

En el 105 d. C. ellos inventaron el papel, el cual estaba hecho de trapos y tenía mucha semejanza con el actual papel, empleaban un 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; la primera reproducción mecánica de las ilustraciones se hicieron en madera, la ilustración más antigua que se conoce dentro de los libros impresos 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, pero no fue hasta que la invención de la imprenta con tipos móviles se dió a finales de éste siglo la que amplió las posibilidades de ilustración en textos.



Ejemplo de pergamino utilizado en el Medio Oriente.

En 1900 se encontraron en la cueva de los mil Budas 15,000 libros los cuales no son en forma de rollo sino en forma plegada, varios de los cuales estaban ilustrados y eran desde enciclopedias, obras filosóficas, biografías, etc.(7)

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.

6 MULLER Brockmann Josef, *Historia de la Comunicación visual*, Ed. G.Gilli, México, 1998, Pág. 17.

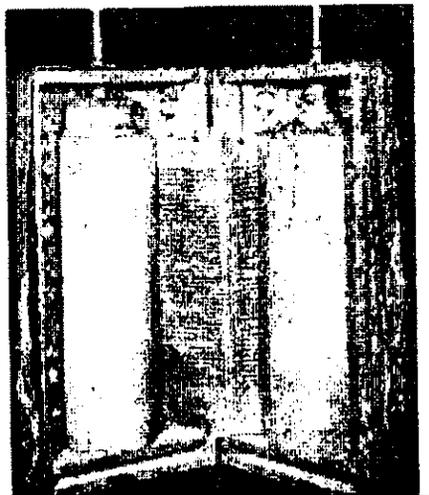
7 Ibidem. Pág. 17.

Los libros de entonces eran en rollo y median entre 20cm. de alto por hasta 40 m de largo. Creando ellos también unos de los primeros manuscritos propiamente ilustrados llamado *Libro de los muertos* y el *Papyrus Rammessum* que datan aproximadamente del año 1900 a. de Cristo, el cual se ponía en las tumbas y contiene una de las primeras ilustraciones que se conocen como miniaturas, las cuales eran pinturas pequeñas hechas con acuarela, polvos de oro, plata, y goma arábiga sobre un pergamino, China editó varias enciclopedias y libros con conocimientos que se transmitieron a los árabes y estos a su vez se distinguieron por su producción de mapas calendarios libros y monedas. (8)



Detalle de una miniatura.  
Opera de San Agustín.

Varias de las antiguas civilizaciones como la Fenicia, Mesopotámica y Persa, utilizaron el papiro o rollo como un tipo de libro o medio de comunicación de aquella época para dar a conocer textos religiosos, resoluciones judiciales y decretos, los cuales eran escritos por escritura jeroglífica o cuneiforme en la cual las palabras se expresan mediante imágenes. 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 se dibujaron el primer mapa de carreteras del Imperio Romano por Castorio.(9)



Medio de comunicación empleado por antiguas civilizaciones. (Papiro o Rollo).

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.(10)

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 período del Arte Bizantino con distintos estilos, varios de tamaño miniatura de diferentes anchos. En el siglo IX Carlomagno ordenó el copiado de obras antiguas.(11)

8 EDWARD, Lomis. *Ilustración Creadora*, Ed. Hachette, Argentina, 1980, séptima edición, Pág. 178.

9 MULLER, Brockmann Josef, *Historia de la Comunicación*. Ed. G.Gilli, México, 1998, Pág.12-14.

10 EDWARD, Op. Cit. Pág. 178.

11 MULLER, Op. Cit. Pág. 17-25.

## 2.3 Breve Historia de la Ilustración

### Edad Media

#### La invención de la imprenta

La edad moderna tuvo su origen a finales del siglo XV, como se mencionó antes la invención de la imprenta influyó de manera capital en la evolución de la comunicación y es bien conocido que la ilustración ha ido de la mano con los medios de reproducción debido a que gracias a 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 era posible los grandes tirajes de libros ilustrados, que los ponían al 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. (12)

En el período 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 cuál empezó en el siglo XVIII, se dió 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 cosas, y Filippo Brunelleschi contribuyeron a revolucionar el arte y a transformar el trabajo del ilustrador técnico.(13)

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 si los fieles hacían una aportación a la Iglesia sus pecados serian perdonados, se puede decir que fue uno más de los ejemplos donde un texto era apoyada por una imagen. (14)

12 MULLER, Brockmann Josef, *Historia de la Comunicación visual*, Ed. G.Gilli, México, 1998, Pág. 27.

13 Enciclopedia Universal Ilustrada Europea Americana, Tomo XIX, Madrid 1975, Pág. 293-294.

14 MULLER, Op. Cit. Pág. 14-15.



Biblia de 42 líneas impresa por Gutenberg.

Pero en 1436, un acontecimiento muy importante sucedió cuando Johannes 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 inventadas por los chinos este hecho marco el principio de la ilustración moderna. En 1455 Gutenberg imprimió una Biblia de 42 líneas, su primer gran producción y fue impresa con el procedimiento de tipos móviles de una letra, que hasta la fecha es vigente. 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)

La necesidad de un mayor dato en las ilustraciones propició el desarrollo de diferentes técnicas de grabado. Entre las cuales encontramos:  
 El aguafuerte, que se realizaba sobre planchas de metal, normalmente de cobre.  
 El grabado al humo o madera negra, este se logra bruñendo una lámina de cobre consiguiendo diferentes gradaciones de luz y sombra. (siglo XVIII).

El aguatinata el cual se tiene que simular el efecto de la pintura de acuarela.

A finales del siglo se perfeccionó la xilografía, la cual consiste en grabar con un buril metálico sobre la madera cortada logrando ilustraciones con gran delicadeza. (16)

Está permitió mayor fluidez y un campo más amplio al artista en el terreno de la técnica de la ilustración.

Esta época fue una de mas productivas en el área de la publicidad y todo lo que conlleva, ya que se aparecen los anuncios en los periódicos que se publicaban desde 1609 de forma regular en Alemania, Inglaterra, Suecia y Francia. En 1622 en Holanda aparece el primer periódico con grabados, el cual lucía como las actuales revistas ilustradas. El uso de grabados para ilustrar hechos y acontecimientos en los periódicos fue el prototipo del actual periodismo fotográfico. El folleto se volvió el nuevo medio de comunicación que primero fue utilizado por la Iglesia.

Fue también en este período 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 conocido Baskerville, todas estas tipografías aun en uso.

Un avance muy importante se dio en el área del diseño editorial, varias combinaciones aparecieron debido a las diferentes tipografías que se estaban diseñando. (17)

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)

15 MULLER, Brockmann Josef, *Historia de la Comunicación visual*, Ed. G.Gilli, México, 1998, Pág. 34.

16 MEGGS Philip, *Historia del Diseño Gráfico*, Editorial Trillas, México 1991 Pág. 101.

17 MULLER, Op. Cit. Pág. 37-42.

18 Enciclopedia Encarta, Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos 1993-1999, "*Técnicas de grabado*" Pág.6.

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, 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 realizó la primera fotografía en color.

Con el surgimiento de la fotografía a mediados del siglo XIX provocó el declive de las otras técnicas de impresión; 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 ambas procesos se fusionaron, pues varios ilustradores en sus obras complementaron una con la otra para hacer nacer un estilo diferente e innovador, en otras ocasiones se utilizó como una herramienta.(19)

Grandes avances en el área tipográfico se iban dando pues en 1783 se diseñó la tipografía Modern Face, años después se diseñó la tipografía Bodoni, ambas dos anteriores 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)



Divan Japonais.  
Cartel de Toulouse Lautrec.

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 ayudo 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 Eugene 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)

19 MULLER Brockmann Josef, Historia de la Comunicación visual, Ed. G.Gilli, México, 1998, Pág. 63.

20 Ibidem. Pág. 67.

21 Ibid. Pág. 23.

22 Ibid. Pág. 66.

23 MEGGS, Philip B. Historia del Diseño Gráfico, Ed. Trillas, Méxco 1991, Pág.101.

En 1827 el invento de la cromolitografía o litografía en color volvió al cartel mas famoso de lo que 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 creó ilustraciones para carteles que se caracterizaban por una división estricta de la superficie y la elocuencia de los contornos, y un empleo del dibujo y el color reducido al mínimo, estos trabajos influenciaron a varios artistas en varios países, en EU Will Bradley creó imágenes con influencias del art nouveau y con características como la 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 dió pues Charles Dickens y Emile Zola dieron a conocer sus novelas ilustradas.(27)



Cartel de Tolouse Lautrec.

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 era muy popular. En España Francisco de Goya creó un estilo muy particular mediante la mezcla de tinta y aguafuerte, de carácter tormentoso, su obra trataba de captar los horrores de la guerra y el subconsciente manifestando una amarga crítica al gobierno de entonces.(28)

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

El desarrollo de la fotografía afecto 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 realzó las posibilidades del realismo y desplazo las técnicas tradicionales de reproducción por su flexibilidad en reproducción de imágenes de cualquier naturaleza. (31)

24 MULLER, Brockmann Josef, *Historia de la Comunicación visual*, Ed. G.Gilli, México, 1998, Pág. 66.

25 Enciclopedia Encarta, Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos 1993-1999, "*Técnicas de Grabado*", Pág.6.

26 MULLER, Op. Cit. Págs. 68-74.

27 Enciclopedia, Op. Cit. Págs. 2240 y 2241.

28 Ibidem. Pág. 8.

29 Ibid. *Historia de la comunicación visual*, Ed. G.Gilli, México, Ed. G.gilli, México, 1998. Pág.63.

30 Ibid. Pág. 63.

31 DALLEY, Terence. *Guía completa de Ilustración y el diseño*, Ed. Blume , Madrid, 1981, Pág.12.

En la segunda mitad del siglo XIX se inventó el offset, el cual logró impresiones en Bajos costos de uso común en periódicos, revistas y libros sustituyendo la piedra litográfica, lo cual permitió la reproducción masiva a todo color a un costo menor y obviamente con estos adelantos técnicos la publicidad no solo se extendió mediante carteles, los cuales gracias a su unidad visual entre texto e imagen generaron un impacto visual que sobresalía de los otros medios. (32) La reproducción a color es lo suficiente más barata para ser común y casi universal en revistas y libros ilustrados.

La fotomecánica permitió la copia fiel de la obra del artista eliminando casi por completo el oficio que desarrollaban los artesanos. También casi desaparecieron los bloques de madera, piedras o placas de metal. Generando nuevas posibilidades al ilustrador.

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 aceptándose la cruz roja como símbolo universal, la cual la mayoría de los países aceptó, (33); en 1886 Nadar se convirtió en el primer fotógrafo de prensa.(34)

## La primera mitad del siglo XX

Durante la primera mitad de esta época debido a la Revolución Industrial el mundo experimento grandes cambios como políticos, económicos, sociales, técnicos y culturales, ya que el trabajo manual era sustituido por las maquinas o automatización, los avances se podían observar en el campo científico y tecnológico. Nuevos movimientos se vivieron en el campo artistico, 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 cajas, catálogos, anuncios, carteles, salas de exposiciones y aparatos eléctricos, la fotografía se volvió unos de los lenguajes visuales mas importantes.

Como ya se dijo varios movimientos artísticos nacieron en Munich, París, Milán, San Petersburgo y Moscú a partir de la Revolución Industrial que terminó en 1910 y se convirtieron en centros intelectuales, igualmente en ese año Kandinsky pintó una célebre acuarela que abrió el camino del arte abstracto y en París Picasso y Braque impulsaron el movimiento cubista, en Holanda nació el movimiento constructivista llamada De Stijl con la cual identificamos principalmente a Mondrain y el objetivo de todos estos movimientos 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.(24)

32 DALLEY, Terence. *Gnia completa de Ilustración y el diseño*, Ed. Blume, Madrid, 1981, Pág.12.

33 MULLER, Brockmann Josef, *Historia de la Comunicación visual*, Ed. G.Gilli, México, 1998, Pág. 43.

34 Ibidem. Págs. 84 -85.

35 Ibid. Pág. 90.

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 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.(36)

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 color y formas, en Inglaterra se estaban haciendo trabajos, de diseño en la cual enseñó hasta su muerte, pero al mismo tiempo Americanos como Paul Rand nacido en Nueva York influyo de manera importante en el diseño americano ya que sus creaciones estaban llenas de responsabilidad y sentimiento ético, Wiill Burtin emigrado de Alemania se dedicó a la visualización de los datos científicos por ejemplo un modelo estructural de una célula, pero Saul Bass fue uno de los percusores en el procedimiento que consistía en ilustrar en parte con medios fotográficos, lo cual se volvió tan importante hasta nuestras fechas. En América nació el marketing, (entendiéndose como el estudio del mercado, es decir los consumidores, los efectos de las formas y color de los productos.) 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. (37)

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. (38) 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.(39)

Movimiento Pop referente a la cultura y a la comunicación en masa, al consumo.(40)

Durante la II Guerra Mundial, varios países europeos tuvieron que detener su trabajo gráfico y aprender todo lo referente a intereses militares, a excepción de países como Suiza debido a su situación los artistas de este país pudieron continuar con su búsqueda, el diseño suizo 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.(41)

36 MULLER, Brockmann Josef, Historia de la Comunicación visual, Ed. G.Gilli, México, 1998, Pág. 125.

37 Ibid. Pág. 127.

38 Ibid. Págs. 81 - 86.

39 DALLEY, Terence. Guía completa de Ilustración y el diseño, Ed. Blume, Madrid, 1981, Pág.12.

40 GARCIA, Pelayo y Gross Ramón Pequeño Larousse Ilustrado, Pág. 823.

41 MULLER, Op. Cit. Pág. 137.

Y como siempre se ha visto gracias a los avances tecnológicos en 1959 un dibujo bidimensional se pudo visualizar en tres dimensiones, gracias esta vez a la revolución electrónica. Como la fotografía revoluciono en su tiempo, la computadora cambio drásticamente los procedimientos que hasta entonces se tenían, por primera vez se podía combinar música, video y diapositivas.

Con el tiempo nació el cine y televisión que son medios audiovisuales que ampliaron la experiencia humana, y otras posibilidades de diseño nacieron, siendo 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 período, 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.(42)

Las tareas del diseñador se van aumentando continuamente, el constante progreso de los adelantos tecnológicos van evolucionando día con día, y las herramientas cada vez son mas eficaces, la computadora cambio por completo el panorama, transformo un dibujo bidimensional en tridimensional y con ello resolvió uno de los problemas más difíciles que era el saber si los diferentes lados de un objeto tridimensional son funcional y estéticamente satisfactorios que un bidimensional.

Enfocándonos al artista; no ha cambiado mucho a través del tiempo, ya que debe tener las mismas habilidades que sus antecesores, artistas, romanos y griegos: como la capacidad de observar y representar, debe tomar todo lo anterior como lo que es, lo que sin duda ha cambiado son el como abordar los problemas que hoy en día exigen más por el mayor alcance que tienen por eso es que el diseñador debe conocer o tener idea de todos sus campos de trabajo como son ilustración, fotografía, empaque, etc. y reflexionar, evolucionar al mismo tiempo que los avances sociales y tecnológicos.

## 2.4 Géneros de la Ilustración

### Técnica:

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



Estudio de espalda y cuello realizado por Leonardo Da Vinci.

Existen diversas especialidades dentro del campo de la ilustración que podría ser muy difícil manejar todas, nacieron de la necesidad ilustrativa de los textos; así es como mencionaremos las más importantes y sus características que los distinguen de otras. Los géneros en ilustración que existen son tan variados debido a las diferentes necesidades de gráficos que se requieren hoy en día, es por eso que cada ilustrador tiene su lenguaje visual, estilo y técnica que lo caracterizan y que permiten decidir el tipo de ilustración en la que su trabajo es más adecuado para satisfacer las necesidades, pues por ejemplo solo en el área editorial se ilustran libros, revistas, folletos, catálogos, etc. y cada uno con diferentes finalidades. Algunos ilustradores la clasifican por medio de sus funciones.

A la forma de aplicar la técnica se le llama estilo, el cual tiene características de una época, de un lugar o generalmente de una persona, el ilustrador lo divide en dos estilos los más importantes, el Realista o Técnico y el Fantástico o Imaginario y actualmente el nacimiento de un tercer estilo que es la fusión de los dos anteriores el Realista - Fantástico.

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

El apunte directo en donde el artista debe hacer un boceto claro, con medidas suficientes y adelantadas.(43)

El estudio, éste realiza un análisis, apoyado de fotografías para tener una referencia y lograr una imagen más perfecta.

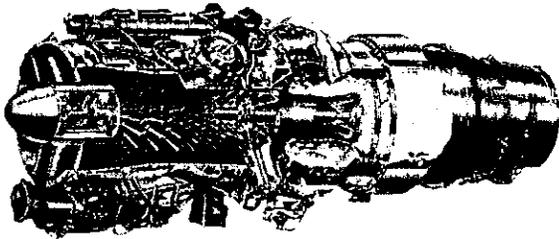
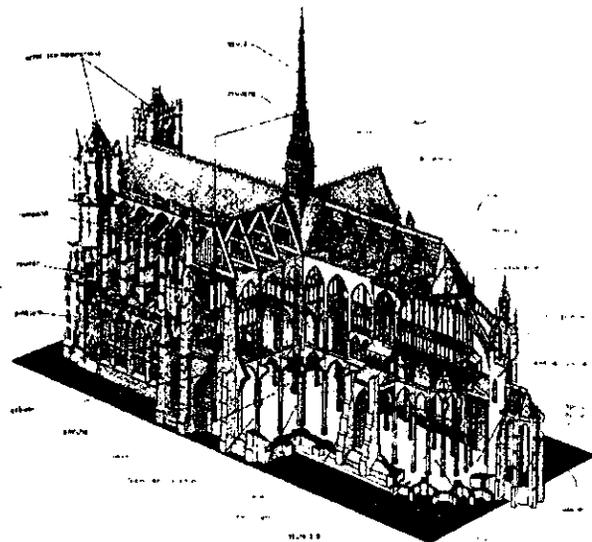


Ilustración mecánica en donde se muestra el motor de un avión

#### Mecánica:

Después de la Edad Media y durante la Revolución Industrial debido al diseño y construcción de grandes y complicadas máquinas la demanda de ilustraciones aumento, y más aún cuando después de la Segunda Guerra Mundial la ciencia y la tecnología se desarrollaron enormemente gracias a las necesidades bélicas del momento. Hoy en día debido al eterno 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 y es tal el desarrollo que ha habido que la ilustración tradicional ha sido rebasada por la computación.

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



Croquis de distribución arquitectónica.

#### Arquitectónica:

Actualmente requiere conocimientos especiales, los dibujos parten de croquis, los dibujantes o ilustradores trabajan generalmente bajo los 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 como cristal que es brillante, estos dibujos en el medio publicitario se usan en folletos de promotores inmobiliarios pero también se utilizan para el diseño y reconstrucción de edificios o reconstrucción de ciudades arqueológicas para información de libros y folletos.

### Médica:

Este tipo de ilustración nació de la necesidad por el conocimiento del 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, extrañamente la ilustración es muy útil para representar el funcionamiento detallado de órganos de manera que sean comprensibles, para hacer estas ilustraciones el artista se basa en radiografías y fotografías para que sean lo mas parecido posible, este tipo de ilustración apoya programas educativos, informativos, publicitarios y de prevención. A la ilustración medica también es llamada científica, y algunas veces simbólica, además de ser detallada.



Esquema de la Anatomía Humana.

### Científica:

La ilustración es utilizada para apoyar áreas como la biología, microbiología o zoología, aplicándose en sus diferentes disciplinas como la medicina e historia natural registrando a través del dibujo los descubrimientos y desarrollo de los estudios, la ilustración es la única manera de representar gráfica y explícitamente ideas o diagramas, aún con la invención de la fotografía. Una característica especial de ésta es que las ilustraciones deben ser muy detalladas, su importancia está en que gracias a ella podemos conocer las especies en extinción o algún objeto de gran valor que haya desaparecido.

### Historia Natural:

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

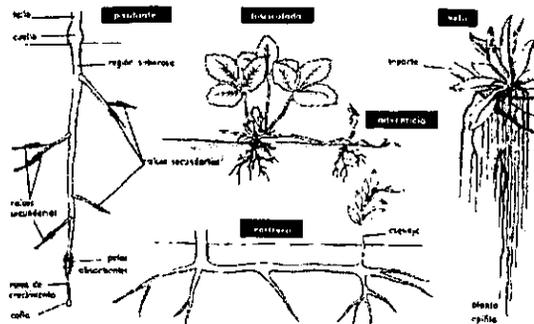


Ilustración de apoyo para el estudio de la naturaleza.

De Modas:

Esta ilustración es un poco complicada ya que la moda necesita de sensibilidad y un alto sentido de elegancia. Las figuras deben de estar bien dibujadas, teniendo una buena proporción con poses variadas y graciosas.

Un aspecto importante de las ilustraciones de modas es la representación de las texturas; éstas pueden ser resueltas por las técnicas comunes valiéndose de tizas o lápices.<sup>(44)</sup>

Este tipo de ilustraciones deben ser bien diseñadas, porque se realiza un estudio profundo por el observador.

Las modas femeninas ofrecen oportunidades muy variadas, las masculinas aunque no tienen un campo tan amplio dan infinitas posibilidades al artista con habilidad, gusto e individualidad. 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 Vogue y Harpers Bazaar utilizaban a los mas famosos ilustradores de la época, actualmente la conjunción de dibujo y fotografías se utilizan en las páginas de diversas publicaciones recreando el desarrollo de un diseño desde el principio. Este tipo de ilustración es conocido por la libertad de trazos y la estilización de la figura humana, especialmente la femenina, estas imágenes no pretenden representar la realidad sino la soltura y la apariencia estilizada con la ropa diseñada.

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. Además cabe mencionar a los anuncios publicitarios en los interiores de las revistas que nos sirven para recordar marcas, productos, modelos u objetos de valor. Unos de los mercados que ha ganado mucha popularidad últimamente son los cómics que tienen a su vez una amplia gama de géneros para todo publico, con historietas para niños las cuales contienen personajes sencillos o historia con tramas un poco mas complicadas para público adulto con imágenes fantásticas, siendo en cualquiera de los dos la ilustración la base y personaje principal.

Infantil:

Se relaciona con la editorial ya que la encontramos desde los primeros libros de la enseñanza escolar.

Los libros para los primeros grados de enseñanza escolar educan por medio de las imágenes que por el texto, exigen por tanto múltiple ilustraciones que aunque no son muy remuneradas, compensan por su número, el esfuerzo del ilustrador.(45)

El efecto visual es siempre más decisivo en el niño que la palabra impresa.(46)

En esta rama se deben de cuidar todos los detalles, porque los niños son críticos y rechazan todo aquello que es falso a sus conceptos, recordando que los temas infantiles son variados y desenvuelven ideas diferentes.

El color es una de las atracciones principales de la ilustración infantil pues no existe nada tan esencial ni más sugerente para el niño, por su propia cualidad y aunque sean simples manchas, les requiere, divierte y excita sirviendo para despertar su interés y mantenerlo a lo largo de la lectura de un libro.(47) La ilustración infantil funciona para despertar la curiosidad del niño sobre los personajes famosos, descubrimientos, las ciencias, las artes. Gracias a ella puede tener un afán más constructivo. Dentro de las ilustraciones de los libros puede orientar la inteligencia y puede ser altamente educativa.



Tratamiento de Ilustración infantil en técnica de acuarela.

45 ARNOLD, Eugene, *Técnicas de la Ilustración 1982*, Ed. Leda. Págs 108-110.

46 Ibidem. Pág. 111.

47 Ibid. Pág. 111.

### Publicitaria:

Se puede decir que es de las más importantes ya que debe de llevar una excelente creatividad además de diseño, para poder lograr un impacto visual de los productos ilustrados y convencerlo de llevarlo a casa tanto a fabricante como al consumidor, también está relacionada con los anuncios que son producidos de una manera gráfica para transmitir un mensaje.

El gran crecimiento del área publicitaria hace necesario la participación del diseñador gráfico y por consiguiente el 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 a parte de atraer la atención del público anunciando su existencia y enfatizando sus cualidades deseables. La imagen ilustrativa que se utiliza en la publicidad es cuidadosamente seleccionada de acuerdo al producto, para que el resultado sean los esperados por parte del cliente. El estilo de la ilustración depende del ilustración que puede ser muy característico.



Ilustración de producto.  
Utilizando el águila imperial alemana como símbolo de la reputación y potencia de la cerveza.

### Empaque y de Producto:

Es muy parecida a la publicitaria nada más que se refiere a los empaques y productos del mercado mismos que deben lograr un impacto publicitario además del visual, pues está en competencia con otros a su alrededor. Es importante mencionar que existen reglas para el diseño de empaques y envases de acuerdo a cada producto. Como normas mercadológicas que delimitan la forma y el estilo de la ilustración.



Ejemplo de ilustración fantástica.

### 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 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 real.

Es importante mencionar la valiosa participación del ilustrador para transmitir la información de cada ilustración. El campo de trabajo es muy variado y cada género se somete a ciertas exigencias dependiendo de cual se trate, está en cada uno de los ilustradores saber cual es en donde puede desarrollarse y cumplir las exigencias que cada uno requiere para poder lograr el objetivo que se necesite dependiendo de cada caso; logrando crear una gran ilustración que responda a una necesidad y sobretodo que comunique.

## 2.5 Técnicas Materiales y Herramientas

**E**

tiempo de conocer cuales son los instrumentos y las formas de uso de cada uno de ellos para poder crear una ilustración, el buen empleo de cada herramienta logrará un resultado agradable que conjuntado con los conocimientos resultará un estilo propio.

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

La técnica se refiere a la habilidad para usar el conjunto de procedimientos de un arte. Las herramientas son artículos que se utilizan para la creación de la ilustración.

Mientras que el material se refiere a los artículos con que apoya la herramienta para lograr la técnica.

Es decir que la ilustración se realiza por medio de una técnica o llamado por los ilustradores técnica de representación, que como se dijo antes es la destreza y habilidad del ilustrador en el uso una técnica como óleo, acuarela, etc. el cual es aplicado mediante una herramienta como pinceles, espátulas, aerógrafo, etc. sobre soportes como tablas de madera, lienzos, cartones, etc. Escoger la técnica ideal para cada trabajo generalmente esta determinado, por las necesidades y 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 tal ves son más manipulables, pero tardan en secar más tiempo o fijan incorrectamente. Cada técnica ofrece un acabado distinto, todos estos factores otorgan al ilustrador muchas alternativas que se pueden usar en su trabajo 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 producción, las herramientas manuales poco a poco están siendo remplazadas por las herramientas electrónicas; manipulaciones fotográficas van rompiendo día con día la frontera entre ilustración y fotografía, imágenes tridimensionales con movimiento e interacción son cada vez mas comunes en nuestros días por lo tanto es necesario conocer cuales son estas herramientas, tanto las tradicionales como las digitales.

El hablar de las técnicas de representación gráfica implica una gama de materiales y soportes para cada técnica que a su vez estas pueden combinarse una con otras por su flexibilidad, así el ilustrador puede tener un sin número de posibilidades de representación visual. Las técnicas tienen muchas opciones de aplicación es por eso que solo se mencionarán las características generales de ellas.

### 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 mas importantes con sus herramientas y materiales.

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

-Carboncillo es la forma más corriente del carbón suele venderse en cajas con una longitud generalmente de 75 a 150mm, se pueden afilar con una cuchilla, pero los más finos hay que afinarlos con papel de lija. Son varas de vid o de sauce con un tamaño de 15 cm aproximadamente tienen diferentes grados de dureza. Se venden en caja. Su mejor marca es la de Lukas.

-Carbón comprimido son barras de unos 7.5 a 10 cm y tienen 6 mm de diámetro, es más fuerte que el carboncillo y difícil de corregir los errores. La marca más usual es Conté Paris. Se hacen de un carbón pulverizado que se comprime en barras con un agente aglutinante.

-Carbón en polvo: Se usa con difuminos para crear el efecto que uno quiera.

-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 6B, mediano 2B hasta el duro HB. Al igual que el carbón comprimido la marca es Conté Paris.

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 con un trapo, miga de pan o goma de moldear, 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. Brindan sutiles sombreados, con una amplia gama de escala de grises dados por la compresión del carbón; éste es uno de los materiales más antiguos de dibujo.

Se pueden obtener buenos resultados al utilizar papeles texturizados, o sutiles en papeles lisos. El papel debe tener un grano muy marcado, ser fuerte para poder resistir frotos y borradores, también hay papeles finos con grano marcado; los papeles lisos son buenos para el carbón comprimido, el papel de color acentúa el negro intenso del carbón.

Los materiales que utiliza son el difumino, la goma y el soporte que está a la elección de cada necesidad.

Las tizas, pastel y crayones se ha utilizado desde hace más de 200 años. Están fabricadas a base de pigmentos comprimidos, aglutinados con una goma y resina formada por 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, debe ser fijado con un líquido que contenga aglutinante.

**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. Omitem detalles, se aplican en formatos amplios, su uso es muy variable, logra colores puros y profundos o gastados y sucios que bien intencionados logran sensaciones ásperas o aterciopeladas.

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

Las barras de pastel se clasifican en blandas, medias o duras según la cantidad de medio aglutinante incorporada a las pasta, si es mas dura disminuye el brillo, generalmente son vendidos en gamas que pueden cubrir todas las necesidades del artista.



Edgar Degas, Lavandera.  
Ejemplo típico de su técnica en trabajo al pastel en general.

Las blandas son los que más se utilizan pues tienen colores más brillantes además se pueden combinar en el papel, pero lo malo es que dura menos en comparación con otras técnicas porque es difícil de protegerlo ya que necesita de fijadores pero le quita brillo y calidad a los colores. Los pasteles de mejor calidad son: Rembrandt, Alpha Color, Nouvel, Holbein y Faber Castell.

Las 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) y como lo dice su nombre son hechas naturalmente por procesos de la naturaleza, actualmente en el mercado se vende un producto que se parece bastante a las antiguas tizas naturales llamado crayón sanguinia conté de color rojo-anaranjado.

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

Los materiales que se necesitan para la técnica son:

En cuanto a **superficie** el carbón, las tizas y el pastel se puede aplicar en una gran gama de éstas la diferencia es que ciertos tipos de papel se adaptan mejor que otros, en general los papeles lisos dan buen resultado con lápices blandos y los papeles texturizados como el Ingres que son de base de algodón se adaptan muy bien a los lápices duros, el tamaño de estos papeles son generalmente de 52 x 70 cm. Para borrar o corregir se usan **gomas** moldeables las cuales son sumamente blandas, para que al corregir no gaste el papel, se venden en diferentes tamaños y presentaciones.

**Fijador**, una vez terminado el trabajo en carboncillo o pastel se necesita fijar con un barniz con el que se rocía la superficie de dibujo para proteger de roces o borrados accidentales. Las **cuchillas** para afilar los lápices de conté o carboncillo se utilizan éstas y afilalápices que son como bisturí de cirujanos con el cual se le saca punta, el afilalápices es como un sacapuntas. En cuanto al **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.

En la **pluma y tinta** el principal interés de cualquier estudio sobre el dibujo en ésta técnica es el contraste entre diferentes temperamentos de los artistas que se han sentido atraídos por ese medio.

La pluma se ha utilizado durante muchos siglos, el artista solo necesita de una hoja de papel, una pluma y tinta para realizar su trabajo.

La 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.

Existen diferentes tipos de plumas con gran variedad de plumillas; plumas de diferentes clases, desde plumas de ave, plumas fuente hasta bolígrafos y rotuladores, dependiendo del gusto personal es la elección.

-Plumas de ave casi ya no se usan además que es difícil encontrarlas, éstas se cortan según la necesidad de cada quien, solo que por su punta blanda hay que estar cortando constantemente pero son muy adaptables.

-Plumas de caña sólo se encuentran en tiendas especializadas, es muy delicada puesto que su toque es algo insensible, por ello hay que combinarla con otras plumas, que normalmente se utilizan para resaltar expresivamente a tinta algo muy delicado.

-Pluma de mojar éstas son las más baratas y variadas, buenas para los principiantes, las plumillas se deben de limpiar constantemente para evitar que le salgan grumos. Las marcas en cuanto a plumillas son la Pelikan y Guilloit.

-Pluma fuente se puede dibujar en cualquier parte, lo malo es que no en todas se pueden usar tinta china a prueba de agua. Sus mejores marcas son Osmiriod, Osmiriod Sketchpe, Rapidograph 3060, Pelikan y Parker.

-Plumas de depósito, como su nombre lo dice tienen un pequeño depósito el cual se carga con tinta, no se absorbe como plumilla, lo utilizan mucho los ilustradores y dibujantes pues se puede usar a prueba de agua, además de sus diferentes colores así como fluidez de tinta. En cuanto a marcas Pelikan y Guilloit.

-Estilógrafos son las de depósito tubulares e intercambiables trazando líneas de diferentes grosores pero continuas, .Hay que vaciar y limpiar constantemente con agua caliente para evitar taparse. Las mejores marcas son Steadtler, Mecanorma y Pelikan.

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, éstas se secan con un acabado brillante, sobre la cual se puede seguir dibujando; las marcas más comunes entre los ilustradores son Grumbacher que fabrican 17 colores Winsor & Newton 22 colores, Pelikan 18 colores, Staedtler Mecanorma, Rotting y Matizze.

Las tintas que no resisten el agua se fabrican en diferentes colores, una de sus características es que dan un efecto de acuarela diluida, se secan con acabado mate y penetran más en el papel. Hay una gran variedad de tintas de colores para dibujo de diferentes marcas como Faber Castell, Rotring, Winsor & Newton, FW, entre las tintas para pluma fuente encontramos Quink, Faber Castell Rotring y Pelikan.



Trabajo de Robin Jacques.

Los materiales a usar son en cuanto a soportes, se utilizan de papel de superficie duras y lisas para que no se rompa, también se puede usar lavado con tinta. La cartulina bristol y opalina, ilustración gilberth y los papeles de color como iris, vibrants y bond son ideales para aplicar la pluma. 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. Las superficies duras se recomiendan para plumillas de acero.

Los papeles de superficie dura son la cartulina bristol, el fashion, el RWS prensado en caliente, el Strathmore drawing, el kent HP. Los papeles absorbentes medios y duros tenemos el darler cartridge, el kent NHP, el fabriano NHP, el Arches satine y el saunders NHP.

El lápiz es una herramienta de bocetaje y de trazado preliminar aunque también es una técnica rica en representación plástica. El lápiz de plomo o grafito es más contemporáneo, en 1662 en Alemania se hace el primer lápiz como hoy lo conocemos.

En 1775, Nicholas Jacques Conté inventó los lápices que llevan su apellido los cuales eran una mezcla de grafito con arcilla fina, cociéndola en un horno, los lápices se graduaban de acuerdo a su textura, tono y fuerza que dependían de los ingredientes, cantidad, así como el tiempo de cocimiento.

Johan Lothar Von Faber perfeccionó el proceso de Conté forzando la pasta a través de un tinte, empleando maquinaria para cortar y hacer surcos en las piezas de madera que recubrían las minas.(48)

Existen 15 tipos de lápices de grafito los cuales son duros (H) y blandos (B), la escala comienza a partir de 6B, 5B, 4B, 3B, 2B, B, F, HB, H, 2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H, 8H, y 9H.

Estos lápices son usados para apuntes, bocetos, proyectos o trazado en general en los dibujos. Los duros para valores claros y contornos o trazos finos, los blandos y más suaves para valores oscuros y líneas muy vigorosas.(49)



Muchacho sentado con sombrero de paja.

En cuanto a 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.

Las marcas más conocidas son Faber, Bruynsel, Turquoise.

Los lápices de colores están compuestos por aglutinante (goma natural), lubricante (ácido graso o cera), aparejo (arcilla o cera) además de pigmentos (sustancias colorantes). Existen de varios tipos los que tienen minas gruesas los cuales resisten la luz y el agua y se fabrican en una amplia gama de colores, 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 Eagle, Conté, Staedtler, entre las más conocidas.

Portaminas consisten en un mango de metal o de plástico en donde en su interior hay un tubo que contiene y protege la mina, ésta se encuentra sujeta por un cierre de pinza que se puede abrir, proyectando la mina hacia fuera, cuando se oprime un botón en el otro extremo del mango.

Dentro de los materiales refiriéndonos a los soportes podemos decir que se puede utilizar una gran gama de éstos pues todo tipo de papel se puede utilizar, el lápiz se puede aplicar sin ningún problema en casi todas las formas de papel y superficie en general.

El papel liso como el bristol son los mejores para el lápiz blando cuando se usan con otros podemos lograr más efectos con los de mina dura logran el mejor resultado en papeles de textura granulosa, como el cartridge, el papel para acuarela y el ingres, blancos o de color.

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.

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

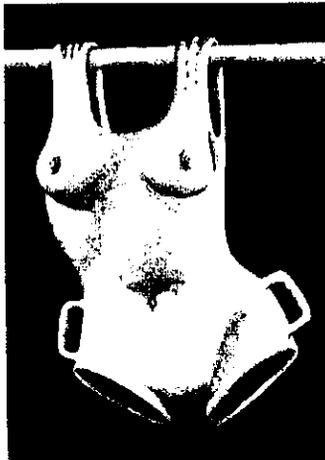
Para fijar el grafito se encuentran los **fijadores** en aerosol o en botellas con atomizador bucal, también se puede hacer con alcohol y goma-laca blanca.

48 SMITH, Stand *Manual del Artista*, Ed. Blume España 1982. Pág. 112.

49 ARNOLD, Eugere, *Técnicas de la Ilustración* Ed. Leda. Barcelona 1982. Pág. 199.

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

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 & Newton.



Efecto logrado a base del óleo.  
John Holmes para el libro  
de Germaine Greer, *The female eunuch*.

Dentro de los materiales para aplicar óleo se necesita una gran gama de materiales uno de ellos el lienzo que es la superficie o soporte sobre la cual se aplica el óleo, los hay de lino, algodón o la mezcla de ambos, también se puede aplicar 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 base es la madera. La base es un aceite de pintura para que al secar la pintura no se arqueé el soporte, existen bases de aceite, graso, emulsión y acrílica, las oleosas tardan mucho en secarse y como el ilustrador siempre tiene un tiempo de entrega, 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.

Las herramientas que utiliza el óleo para su aplicación son pinceles y espátulas, existiendo cinco formas básicas de pinceles:

- Los cuadrados que son cortos y de forma cuadrada y se usa para aplicar pintura espesa.
- Los redondos que se usan para trabajos detallados y aplicar pintura diluida.
- Los cónicos son mas anchos que los redondos, algo curvados hacia el extremo puntiagudo, empleados generalmente para hacer trazos.
- Los planos son muy parecidos a los cuadrados pero mas largos de la cerda, diseñados así para retener la pintura.

Por lo regular 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.

El **acrílico** es muy versátil por sus características plásticas pueden lograr un efecto translúcido o un efecto pesado o pastoso como el óleo, diferenciándose por el tiempo de secado; en este producto podemos encontrar la delicadeza de la acuarela, la densidad pastosa de los óleos y las variaciones del guache, con todos sus ricos efectos textuales. Es una pintura cuyo pigmento está aglutinado en una resina sintética, puede ser disuelta en agua, secándose al evaporarse el agua, quedando impermeable, ésta característica nos permite pintar por encima sin modificar los colores de abajo; tiene gran variedad de colores y cuando se diluye en agua va tomando la transparencia que se vaya necesitando. 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. Los acrílicos al secar dan un acabado uniforme, además resisten la descomposición química y la oxidación.

Los acrílicos tienen diferentes presentaciones, ya sea en tubo, frascos y recipientes de plástico; siendo estos últimos mas 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, es necesario enmascarillar para que la pintura no manche otras partes del dibujo, además de definir formas y contornos.

Las marcas más conocidas en acrílicos son el Politec Pintar, Winsor & Newton.

En cuanto a las herramientas que se utiliza en ésta técnica podemos referirnos a los pinceles de forma plana para poder distribuir mejor la pintura en la superficie, ya en cosas mas finas se utilizan los redondos, los pinceles sintéticos se pueden utilizar ya que resisten más cuando la pintura se comienza a secar y no se les cae el pelo, los pinceles se dejan remojando en alcohol etílico durante varias horas, limpiándose con los dedos de no quedar bien se limpian con jabón y agua.

Las pinturas acrílicas se pueden aplicar en casi todas las superficies mientras que no sean brillantes, en lienzos que contengan base acrílica también se puede usar, cartulina y metales, papel o cartón solo es recomendable tensarlo.



Trabajo para una compañía publicitaria realizado en acrílico por Enrique Navarrete Gil.



La acuarela no se sabe si se desarrolló en Alemania o en Inglaterra entre los años 1400 y 1500. Después llegó a Europa como el arte inglés, pero no fue hasta de dos siglos después, en el siglo XVIII cuando éste arte floreció hasta alcanzar su esplendor. (50)

Está hecha por pigmentos muy bien molidos y goma arábica, mezclado por aglutinante que se disuelve en agua.

La técnica de aplicación se basa en el sistema de pigmentación por veladuras transparentes, se utiliza la blancura del papel sin cubrir para los blancos y claros, una ventaja es que los errores se pueden corregir pintando encima, se aplicándose mediante pinceles.

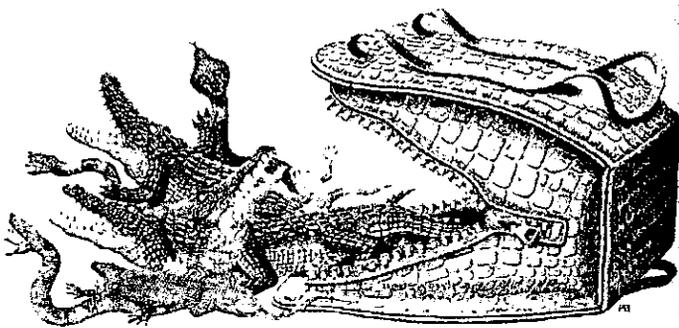
Los más adecuados son los planos ya que éstos nos dan un trabajo más fino y perfecto. Los mejores pinceles son los de pelo de la cola de la marta roja siberiana, después los de pelo de ardilla y de bucy. Se identifican por números del 1 al 12 pero los más finos son los 000, 00 y 0. Las mejores marcas en pinceles para acuarela son el Winsor & Newton, Picasso y Serra.

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 existen tres tipos de papel recomendado que son: el papel prensado en frío, el papel áspero, rugoso o de grano y el papel de prensa caliente el cual es muy liso.

Las acuarelas las podemos encontrar en diferentes presentaciones ya sea en estado sólido o sea en tubo que son las más recomendables porque se desperdician menos, y las pastillas que disuelven con agua de acuerdo al grado de dilución que se necesite. 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.



Peces de Norman Weaver demuestran la calidad fotográfica que se pueden obtener con acuarela, especialmente en la claridad de las escamas.



Peter Brookes, La bella y la bestia. El artista empleó un cartón de figuriness en ésta ilustración para un artículo del Sunday Times sobre las especies en peligro.

La **tempera o guache** fue descubierto por un monje en Europa a finales del siglo XIV.<sup>(51)</sup> Es una pintura opaca a base de agua, la cual está hecha a base de pegamento molido menos fino que la acuarela, ligados a la goma arábica a los que se les agrega blanco para darles opacidad. Son colores con base en la acuarela, pero opacos, al aplicarlo no se debe tener gruesos empastes o capas muy espesas de pintura ya que aparte de notarse se puede agrietar. El guache es acuarela a la que se ha añadido pigmento blanco. La desventaja es que los colores después de ser aplicados al secar, sufren variación y queda notablemente rebajado su valor, pero no se vuelven transparentes con el tiempo. Algunas veces puede ponerse un poco de engrudo para espesarlo y se peina o arrastra con un palillo puntiagudo para crear texturas. Se pueden mezclar con acuarelas o en lavados graduales.

Los colores vienen en varias presentaciones como 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. Las principales marcas son Bruynsel y Winsor & Newton.

Esta técnica se puede aplicar sobre varios papeles con excepción de los papeles más pesados y rugosos, libres de grasas y aceites, también se pueden aplicar en madera y cartón. Se aplica con pinceles que son la misma gama de la acuarela.

En cuanto al **aerógrafo** podemos decir que posiblemente fue utilizada desde hace más de 35,000 años por hombres de las cavernas, utilizando huesos huecos soplándole con la boca.(52)

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 dió 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 dobles y arreglos, transparencias de colores superpuestos y acabados metálicos y destellos brillantes.

Los aerógrafos funcionan de dos maneras: palanca de acción simple o palanca de acción doble, 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 doble acción que 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 pintura mas o menos pintura suelta. Las marcas mas conocidas la Badger y Paasche.

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, acrilicos, etc. siempre y cuando estén bien diluidas y tengan una consistencia como la leche.



Material e instrumentos utilizados en la técnica del aerógrafo.

Los **soportes** para esta técnica se puede decir que no hay excepciones se puede aplicar sobre cartón y cualquier tipo de papel, tablas de madera, 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. Para las fotografías es mejor el papel mate porque en el brillante es imposible darle baños líquidos.

Los **rotuladores o lápices de fieltro** son uno de los colorantes más populares dentro de los ilustradores, con sus puntas de fieltro finas, medianas y anchas, que gracias a ellas se pueden hacer dibujos de líneas rápidamente. Estos lápices tienen el fieltro empapado con un color soluble en alcohol o agua.

La gama ahora es muy amplia, existen alrededor de 115 colores distintos y solo la gama de grises es de 18, con una serie de puntas de fibra para líneas finas, y una punta especial, blanca y opaca, que resiste la impregnación de cualquier base alcohólica aplicada. Producen líneas fluidas y continuas, además la sensibilidad de su punta hace que parezca la de un pincel, son casi indelebles, pero tienen una reserva de base alcohólica y se evaporan rápidamente sobretodo si se dejan destapados.

Las marcas que dan mejores resultados son Pentel, Staedtler, Pelikan, Carioca, Berol, Mecanorma.

Los colores se pueden mezclar con gran facilidad, son de secado rápido, no se derraman, además de ser translúcidos y poder aplicar uno encima de otro. Su empleo no necesita de complicaciones de preparación, pero para poder lograr matices finos es necesario tener una gran variedad de rotuladores o diluir con un solvente. Los soportes que se recomiendan son los papeles de alta resistencia para poder facilitar la corrección de trazos, los papeles secantes como su nombre lo indica seca, también existen cuadernos de papel rotulador.



Distintos tipos y grosores de rotuladores.

Existen otras técnicas que no son menos importante las cuales sólo mencionaremos como:

El **collage** que tiene un amplia gama de posibilidades técnicas, el principio básico de los collages es la yuxtaposición de papeles, películas de colores o cualquier material en una mezcla de medios. Tiene su origen con el Cubismo y el Pop Art como la representación flexible del arte vivo.

La **ingeniería en papel** que emplea relieves como base, a partir de una superficie plana, generalmente de papel, logrando el relieve por medio de dobleces y cortes adaptados a la ilustración con la intención de darle importancia a ciertas zonas del diseño. Este tipo de trabajos terminan al ser fotografiados, pues los efectos de la luz sobre ellos, son los que dan una mejor presentación.

El **scratch** puede incluir el color en un solo paso, sin la necesidad de hacer varias planchas para cubrir el trabajo como en la xilografía a color. El scratch se logra al aplicar en una superficie que por lo regular es de papel o cartón, una capa uniforme de cera, recubierta por talco y tinta china, lista para ser raspada.

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

La **xilografía** posee el principio de achurado y el raspado o tallado, ésta técnica cuenta con un estilo clásico y delicado y su aplicación puede darse en blanco y negro o a todo color. Es una de las técnicas más antiguas que existen se puede usar casi cualquier madera bien curada, la imagen que se desea se dibuja directamente a la madera y el artista recorta los contornos del diseño con una cuchilla y después con una gubia se dejan los relieves de las partes que se van a imprimir y la ilustración es el resultado de un contacto de una plancha entintada a un bloque de madera.

El **grabado en madera** a diferencia de la xilografía en donde la imagen se recorta con una gubia, en grabado la imagen se corta con instrumentos finos y afilados que producen una línea delicada y precisa, este proceso fue muy popular en Inglaterra gracias a las excelentes ilustraciones de Thomas Bewick (1757-1828) (53)

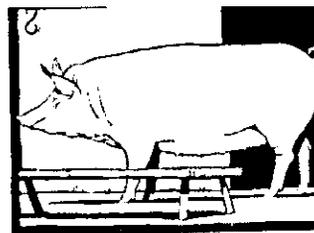
La impresión del grabado en madera puede ser mecánica o manual: una vez grabado el diseño en la madera se aplica tinta con un rodillo que es de goma, la tinta es de base oleosa y una vez que los relieves están cubiertos se coloca papel sobre la superficie entintada, si se hace manualmente se frota el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

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 formarán la figura a imprimirse.



**G** *Guardian*

Alfabeto de Jonahan Heale. Esta serie de xilografías, refleja los aspectos de la vida en el campo. Animales de granja y cultivos para ilustrar el alfabeto.



**B** *Bucon*

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. Se necesita de un bastidor que 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 más fina es la imagen.

La serigrafía es una técnica muy versátil se puede aplicar a casi toda clase de superficies incluyendo metal, cerámica, y varios tipos de plástico.

Las tintas que se pueden utilizar son tan variadas que existen entre brillantes o mates y los efectos finales que se pueden van desde opacos hasta transparente.

Otra técnica de que tenemos que tomar en cuenta en la actualidad es la realizada por computadora; ilustración digital.

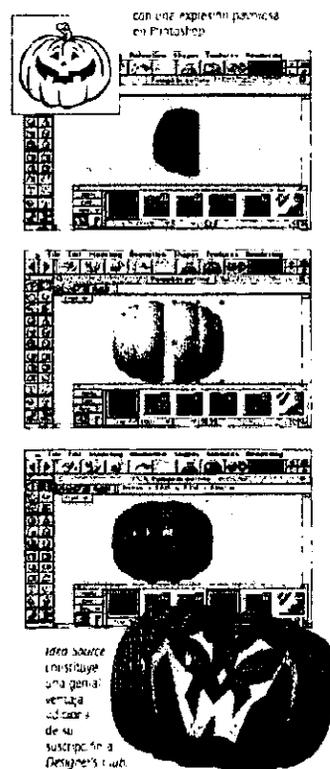
En las últimas dos décadas el desarrollo de la nueva tecnología de la informática, aplicada a las artes gráficas ha sido tan grande que es difícil encontrar algo que no este relacionado con las computadoras, que cada día se hacen mas rápidas y potentes, la ilustración por medios digitales ha facilitado el trabajo del ilustrador, ya que la computadora ha pasado a ser una herramienta con una 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, y a su propia 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 ves sea necesario rehacer uno o varios pasos.

Hacer una ilustración siempre ha sido un trabajo muy laborioso, la computadora trata de facilitar ese trabajo, pero es necesario conocer el manejo de la misma, además de que se debe contar con un buen equipo, para poder hacer ilustración digital, lo cual significa una gran inversión sin olvidar, que la creatividad e imaginación del ilustrador es el principal ingrediente, para la creación de una ilustración y sin ello, toda herramienta que exista sería nula, una de las herramientas más importantes que han beneficiado al trabajo de la ilustración, es la computadora, la cual nació en un principio de la necesidad de no perder tiempo haciendo cálculos más rápidos.

En la actualidad existen programas para realizar ilustraciones tanto en la plataforma Apple Macintosh como en PC; algunos de los más comunes son Corel Draw, Painter, Illustrator, Photoshop, Freehand, 3D Studio, InDesing por mencionar algunos. Si bien éstos programas no hacen ilustración por si solas, ni tampoco darán el efecto, por más que sean tan exactas en sus opciones de trazado y terminado como lo da el manejar las herramientas y materiales dentro de una técnica como lo es en la ilustración tradicional.

Con la buena planeación de una ilustración, los medios digitales le ahorran tiempo al ilustrador, ya que el ilustrador debe resolver su trabajo en el menos tiempo posible, gracias a las nuevas versiones de los programas, las cuales traen herramientas más poderosas, permitiendo a los ilustradores dedicarle más tiempo a la parte de dibujo, composición y diseño, por ejemplo permite la corrección casi inmediata de una ilustración, en caso de error, sin tener que repetir a veces todo el trabajo, habiéndolo preparado con anterioridad, igualmente puede aplicar filtros, creando efectos especiales en las imágenes, dependiendo del programa, así como texturas y patrones. Otra característica importante es que aunque este acabada la ilustración, puede haber, aunque pequeños, algunas modificaciones, otro punto importante es que de un archivo puedes imprimir varios originales, con los mismos acabados, en poco tiempo, en caso de que se necesiten.

Los ilustradores siempre se han mostrado dispuestos a aceptar las oportunidades ofrecidas por el desarrollo de los medios mecánicos para mejorar sus habilidades y ampliar el alcance de su obra.



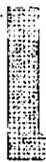
Tratamiento de una imagen realizada en Photoshop.

Gracias a la habilidad del ilustrador, de combinar la manera tradicional con la digital, se tiene por resultado ilustraciones muy sofisticadas, debemos recordar que la computadora no supe la inteligencia ni la preparación de un ilustrador o diseñador, es sola una herramienta para facilitar el trabajo, el ilustrador no ha cambiado, lo que ha cambiado son sus herramientas, el debe poseer las mismas habilidades, pero es muy importante entender el funcionamiento de la máquina es de gran utilidad para el ilustrador, el cual puede explotar al máximo esta potente herramienta.

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

Como nos podemos dar cuenta la opción de técnicas que nos ofrece la combinación de herramientas y materiales y su mejor uso de aplicación, proporciona varias posibilidades de representación gráfica, el descubrir experimentando las cualidades de cada una logra en un momento la elección de la mas adecuada para el tipo de ilustración ya que en algunas ocasiones dependiendo de la técnica podemos darle el estilo ya sea clásico, moderno, barroco, contemporáneo que por lo regular es determinado por la época en que fueron apareciendo. El saber elegir y manejar la técnica logrará que la ilustración tenga un buen resultado en el surgimiento de la imagen y el concepto a comunicar.

## 2.6 Materiales



Los materiales son el complemento para el apoyo de las herramientas a emplear en cada técnica, cada instrumento constituye un elemento básico en su ejecución dentro del proyecto. Los materiales que a continuación explicaremos son los que comunmente necesitamos al trabajar una técnica determinada.

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

-Adhesivos: son cintas adhesivas por un lado o ambos que sirven para pegar o enmascarillar áreas, para tensar papel a las bases también se puede utilizar spray adhesivo, que es práctico y limpio, aunque es mas caro.

-Fijadores: se usan para evitar que los bocetos de lápiz, pastel, carbón o gis se corran manchen o caigan, la desventaja es que quita el brillo al trabajo. Se pueden encontrar en latas o sprays.

-Pegamento de hule: es una cola de caucho derivado del petróleo, no mancha los papeles, además de que se puede disolver.

-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.

-Tiralíneas: 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.

-Escobilla de dibujo: se utilizan para quitar o remover los restos de goma del boceto o de nuestra superficie de trabajo.

-Godete: se usan para mezclar y disolver colores.

-Difumino: estan hechos de papel y nos sirve para suavizar trazos.

-Planchas de corte: es una superficie plana, plástica, cuadriculada, la cual se usa para cortar sobre ella y no rayar la mesa de trabajo.

-Instrumentos de corte: existen el cortador de bolsillo o cutter que es el mas común, también hay bisturís que se usan para cortes mas exactos, las navajas a veces son utilizadas para quitar excesos de tinta raspando del papel satinado.

-Tijeras: deben ser de buena calidad, es decir de acero y niquelado, con hojas puntiagudas.

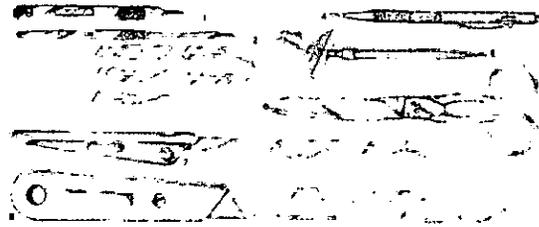
-Tipómetro: es una escala tipográfica con unidades de 6 a 14 puntos y una escala para renglones de máquina de escribir, para medir o calcular tipografía.

-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.

-Papeles: Como todo en el mundo de la ilustración soportes para la misma son muy variados, pero una regla general es que el papel depende del arreglo al acabado que quiera darse a los dibujos hay diseñadores que les gusta la tinta, mientras que otros prefieren un acabado mas limpio. En papeles de color actualmente se editan muestrarios de papeles de algodón, reciclados, etc. y al igual que el papel blanco dependiendo del trabajo se debe escoger el soporte, muchos artistas recomiendan el papel Ingres que acepta rotulador, pastel o lápiz de color, este material en especial posee una cara lisa y otra rugosa, utilizamos siempre la lisa a menos que quisiéramos 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 que por presentación los cartones impresionan favorablemente.

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

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



-Sacapuntas: como el nombre lo dice son para afilar los lápices, hay desde afiladores escolares normales, pasando por cajas afiladoras con depósito de viruta, hasta máquinas afiladoras manuales y eléctricas.

-Afilalminas o raspador: es un pedazo de lija de grano fino que ayuda a tener calidad en la mina rebajándola al frotarse en ésta.

-Escuadras: existen de diferentes formas y tamaños como en triángulo rectángulo isósceles con dos ángulos de 45 y de 90 grados , y la de triángulo rectángulo escaleno, cuyos ángulos son de 30, 60 y 90 grados.

-Regla T: esta regla es básica para el dibujo técnico, según se prefiera esta disponible en plástico, aluminio, madera o acero, con o sin división milimétrica, se recomienda sea siempre más larga que el tablero de dibujo, en combinación con ella se pueden usar escuadras para un dibujo mas exacto, pueden emplearse de todos los tamaños, se pueden usar en conjunto con la tina china. Esta regla tiene la forma de una letra T, es un extremos montado en un ángulo de 90, su función principal es el de trazar líneas paralelas entre sí.

-Reglas: existen dos tipos de reglas de corte que son básicamente para cortar máscaras, papeles y cartones, normalmente son de acero con un borde biselado y el otro en ángulos rectos, abarca longitudes de 50 hasta 150 cm. La regla para trazar líneas, tiene las mismas características antes mencionadas. Las de medir se usan en dos escalas; el sistema métrico y para la imprenta, los tipómetros. En la parte inferior se recomienda un apoyo de goma con el objeto de que la regla no se desplace al cortar.

# Capítulo III

La Ilustración Infantil en México

### 3.1 Ilustración Infantil en México

La Ilustración Infantil ha tenido un marcado desarrollo a partir del siglo XX, que se relaciona con el crecimiento de las publicaciones hacia el público infantil, tanto en cantidad como en calidad, en las últimas décadas.

Es el campo de la industria editorial en donde la ilustración para niños ha alcanzado sus más altos niveles, aunque aún así, parece haber poco interés en lo que a la investigación se refiere. No existe mucha bibliografía que nos oriente sobre este tema, ni mucho menos definiciones concretas; la recopilación de la información es difícil por el hecho de consultar textos que hoy en día son escasos, por no estar en circulación muchos de ellos; es decir que la gran mayoría son de colección.

La cantidad de información es limitada en su historia, los puntos de vista de los ilustradores o simplemente la cita de 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 que abarca la Historia del Libro.

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 representando uno de los primeros esfuerzos por reunir el trabajo de varios ilustradores permitiéndonos conocer parte de la producción contemporánea que se realiza en el país. Una más que realiza ésta labor es 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). Su objetivo principal de esta Asociación está en brindar el encuentro de los niños con los libros fomentando el hábito de la lectura en ellos.



Cuento.  
Yoyo y el color de los olores Autor Bruno Heitz.  
Ilust. Manuel Monroy  
Fondo de Cultura Económica  
1a. Edición 1999

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 son los espacios que han destinado especialmente para los niños las librerías de la ciudad como la Gandhi, el Sótano, las librerías Educal y las pertenecientes al Fondo de Cultura Económica. Sin olvidar, a las librerías Colorines, especialistas en publicaciones para niños.

¿Pero qué es la Ilustración Infantil? Esta pregunta la tendremos que responder más claramente al finalizar éste capítulo, en donde por el momento podemos decir que es un lenguaje narrativo que tiene vida propia, independientemente del texto que lo acompañe, donde su alcance no se limita al público infantil sino que su calidad y contenido es del agrado de toda la familia.

Hemos mencionado la gran unión 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.

## TEXTURAS

Texto: Guadalupe Alemán Lascuain  
Ilustración: Raúl Cruz Figueroa



El monstruoso Libro de las Texturas.  
Ilustrado por Raúl Cruz Figueroa.  
Libro donde los niños reconocerán a los distintos tipos de texturas por medio de personajes ilustrados a base de las mismas.  
Fernández Editores.

Es por eso que este material tiene una doble función, por un lado la Literatura Infantil encuentra su complemento ideal en la ilustración, y es que éstas enriquecen visualmente cualquier tipo de publicaciones y las narraciones cobran vida gracias a las ilustraciones en la imaginación del niño.(1)

Tanto la Literatura como la Ilustración Infantil se fusionan para crear un producto editorial atractivo, logrando captar el interés no sólo de los niños sino del público en general. 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 elogiada 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 e ilustraciones y, fundamentalmente, el lector.(2)

En la ilustración, en general, la interpretación se basa en un buen análisis apoyada en la expresión individual del artista son la 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.

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.

1 Varios, *Biblioteca del Diseño Gráfico*, Ilustración vol. II, Ed. Naves Internacional de Ediciones S.A. Pág. 34.

2 Ibidem. Pág. 48.

Para que una ilustración funcione se debe utilizar sólo los elementos necesarios para que sea sencilla y fácil de comprender de una forma más rápida. Esto no es razón para limitar la creatividad, imaginación y libertad, características que son esenciales al crear ilustraciones infantiles. La impresión que debe recibir el niño al mirar las ilustraciones debe ser siempre agradable y en un primer contacto atraparle para interesarse en la lectura.

Se pueden dividir a las ilustraciones infantiles en dos áreas que son:

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 es utilizada principalmente en los libros escolares, enciclopedias y en toda publicación de tipo documental o informativo, en el que se comunican hechos precisos de carácter científico y cultural. Es común encontrar libros infantiles con una mezcla de realismo y fantasía.(3)

Por cierto, la forma de clasificar las ilustraciones infantiles se derivan de la manera como se clasifican los libros para niños que son; libros de fantasía y libros de realismo.

Alguna vez al mencionarnos la palabra ilustración quizá podríamos pensar que esto está solamente ligado al mundo infantil pero tenemos que destacar que éste trabajo está hecho profesionalmente, por gente especializada en éste medio de las artes visuales, teniendo gran experiencia en el manejo de las técnicas de ilustración al igual de una preparación cultural amplia para poder proyectar ideas creativas y sobre todo justificadas por su mismo caudal intelectual.

La labor de la ilustración infantil también implica la participación de editores, diseñadores, escritores y pedagogos.

Al elaborar libros para niños, se debe estar preparado profesionalmente y conscientes de lograr transmitir un mensaje claro al niño. Esta comunicación debe darse a través de una originalidad de visión, elaborando formas que signifiquen. Se necesita que el diseñador, conozca a fondo lo que ocurre en el propio país, que perciba y evalúe su realidad, su cultura y los niños a los cuales dirige su trabajo.(4)

3 BOURNEUF, Denyse, Pare Andre, *Pedagogía y lectura*, Ed. Kapeluz, Colombia, 1983. Pág. 53.

4 FERNANDEZ, Rivera Río, Laura, *Elaboración del libro Infantil ilustrado*, Tesis. división de estudios de Posgrado. ENAP. México 1987. Pág. 12.

## 3.2 Historia y Desarrollo de las Publicaciones Infantiles en México

**F**

El siglo XX en México es marcado en la historia del país, por el movimiento revolucionario en la nación durante el periodo de 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 sabe que es gracias a la existencia de una serie de instituciones especializadas nacionales e internacionales, la que ha propiciado el fomento y el estímulo de la producción de libros infantiles ilustrados. Pero es hasta las últimas décadas del siglo XX que encontramos una literatura infantil con calidad en Latinoamérica.

Así es que en el año de 1880 es cuando surgen los primeros antecedentes de las publicaciones infantiles del siglo XX; es en ese año que el editor Venegas Arroyo publica una serie de comedias cortas de tipo popular con el título de *Galería de Teatro infantil*, con ilustraciones de José Guadalupe Posada.(6)



Ilustración de "José Guadalupe Posada y el amor para iluminar".  
Carlos Haces/Marco Antonio Pulido  
SEP Cultura  
Ediciones del Ermitaño  
1a. Edición 1984.

No podemos dudar que en el siglo XX, en lo que respecta a la ilustración gráfica de México se da un gran precursor, siendo José Guadalupe Posada.



Calavera maderista, grabado de Posada.

Su obra, que consta de más de 15.000 grabados, llega a todo el público gracias a la edición y distribución de folletos de literatura popular con corridos y coplas principalmente. Su obra refleja la vida cotidiana de su época. Sus grabados, de insuperable calidad y gracia, han servido para ilustrar desde los primeros libros de tipo infantil de las primeras décadas del siglo hasta nuestros días.(7)

Es la década de los 20', donde el arte mexicano rompe con el pasado; la revolución llega a su fin con Alvaro Obregón.

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 Ibidem.

7 VARIOS, *Tiempo de niños, especial de aniversario*. SEP, Núm. 53, México 1985. Pág. 3.

Durante este período el entonces Rector de la Universidad y en definitiva 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.

Fue Vasconcelos, en 1924, quien 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 244 trabajos además de complementarse con una serie de 22 ilustraciones a color. Se reimprimieron en 1971.<sup>(8)</sup>



Tomo I, de Lecturas Clásicas para niños.

Estas selecciones conjuntaron lo más preferido de las letras universales marcando una etapa relevante en el diseño de “libros infantiles”. El prólogo fue escrito por Vasconcelos y la elaboración estuvo a cargo de Alfonso Reyes. En 1924 Vasconcelos sale de la Secretaría de Educación y la elaboración de las antologías se cancela, por lo que esta publicación sólo alcanzó a cubrir dos volúmenes.

El primer tomo contiene relatos de los textos antiguos orientales y helénicos, y en su adaptación colaboraron los escritores Gabriela Mistral, Palma Guillén, Salvador Novo y José Gorostiza. El segundo tomo abarca lecturas de la Edad Media, Moderna y Americana. La adaptación de las obras estuvo a cargo de Jaime Torres Bodet, Xavier Villaurrutia, Francisco Monterde y Bernardo Ortiz de Montellano.

Fue también Vasconcelos quien también fomentó la adquisición de lecturas complementarias al libro de texto creando bibliotecas públicas, tanto urbanas como rurales, editó el libro nacional de lectura y recomendó títulos en forma de lista que se repartían en las escuelas, entre ellas podemos mencionar las obras de *Adelante*, de Torres Quintero, y *Rosas de la infancia y Corazón*, de Daniel Delgadillo.

Las ilustraciones que acompañan a estos textos son en su mayoría grabados utilizados también en otras publicaciones.

La revista educativa para niños *Palomilla*, editada entre 1920 a 1940 fue 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.<sup>(9)</sup>

En 1934 se funda el Fondo de Cultura Económica bajo la dirección de Daniel Cosío Villegas, editorial que definitivamente dedicara parte de su Catálogo a las Publicaciones Infantiles, dando gran importancia a la ilustración.

En 1939 inicia la Segunda Guerra Mundial y es cuando México recibe a una gran cantidad de exiliados españoles, los cuales proporcionarían una aportación importante en la industria editorial mexicana. Antoniorrobles, Salvador Bartolozzi y Magda Donato son algunos de los escritores españoles que llegan al país.

8 *Pintura mexicana siglo XX*, antología crítica. Pág. 18 Grupo Editorial Proyección de México, 1999.  
9 Vaños, *Historia de la lectura en México*. Pág. 286 Ed. Del Ermitaño. Colegio de México, 1988.

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 40.

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.



Canción para dormir a pastillita.  
Poema de Miguel N. Lira.  
ilust. Angelina Beloff.  
2a. edición 1990



Jesusón  
Por Juan R. Campuzano  
Ilus. Julio Prieto  
2a. Edición. 1989.



Biblioteca del Chapulín.  
CONACULTA

## RIN-RIN renacuajo

Cuento latinoamericano de Rafael Pombo  
Ilustrado por José Chávez Morado



Portada y portadilla. Rin-Rin Renacuajo.  
Ilustrado por José Chávez Morado.  
Segunda Edición. 1990.

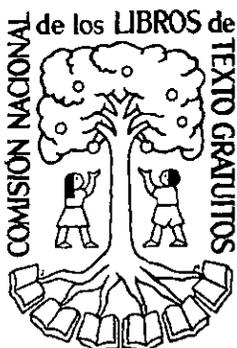
La enciclopedia, *El Libro de oro de los niños*, editada en el año de 1950, fue otro intento por llevar a los niños lecturas de calidad para aumentar su interés por el aprendizaje. La dirección de la obra estuvo a cargo de Benjamín Jamés y el prólogo estuvo a cargo de Juana de Ibarborou en colaboración 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. En 1952 se crea la colección de cuentos *Clásicos Infantiles*, que eran publicados por la Editora de Periódicos S.C.L. La Prensa, representando otro tipo de literatura, en forma de historieta, donde es narrada una historia ilustrada en 30 páginas.

Las ilustraciones de esta colección son muy sencillas, coloreadas con plantillas y tintas planas, con rasgos toscos y poco detallados, pero aún así resultaban atractivas para los niños por que manejaban poco texto y las viñetas predominaban en el diseño de las páginas.

L  
a  
  
I  
l  
u  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
  
I  
n  
f  
a  
n  
t  
i  
  
e  
n  
  
M  
é  
x  
i  
c  
o

Ni aun así, con todos éstos esfuerzos México pudo lograr un avance satisfactorio con que conjuntado 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 preprimaria, 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.<sup>(10)</sup> 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.<sup>(11)</sup>



Logo de la Comisión Nacional de Libros Gratuitos.

En México la educación 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 progresa, 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  
*La máscara que hablaba* de Alfredo Cardona Peña  
*El niño de mazapán y la mariposa de cristal* de Magda Donato
- 1945 *Cuentos mexicanos para niños* de Teresa Castello Yturbide
- 1954 *Las aventuras de Pipiolo* de Santos Caballero
- 1955 *Lirica infantil de México* de Vicente T. Mendoza
- 1956 *La pícaro sabelotodo* de Blanca Lydia Trejo
- 1959 *Album de plata* de Francisco Gabilondo Soler
- 1963 *Tismiche* de Irene G. De la Lauz

María Eugenia Guerrero<sup>(12)</sup> hace otra clasificación reuniendo lo que a su consideración son los antecesores más significativos de la literatura infantil en México desde la época Prehispánica hasta 1950.

10 Varios. *Historia de la lectura en México*, Pág. 339 Ed. Del Ermitaño. Colegio de México, 1988.

11 Ibidem. Pág. 340.

12 GUERRERO, Flores, María. *Ilustración del Cuento "Pepe el topo"*. UNAM. 1997.

Epoca Prehispánica	Codices
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

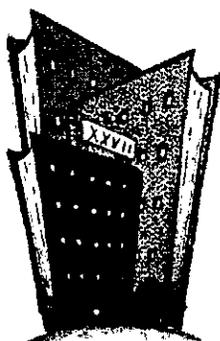
Al crearse en México en 1979 la Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil A.C; como una filial del IBBY (International Board Books for Young People), cuya sede se encuentra en Basilea, Suiza. Se lleva a cabo el Segundo Congreso de Literatura Infantil en Español, para fomentar el 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)

Segunda  
Feria Internacional  
del libro infantil  
y juvenil

Logotipo de la Segunda Feria Internacional del Libro.

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

XXVII  
F E R I A  
METROPOLITANA DEL  
L I B R O



Del 22 al 31 de mayo, de 11 a 20 hrs. en EXHIBIMEX  
C. Lindero, s/n. C. de México, México, D.F.

Cartel de la Feria del Libro

Al realizarse la primera Feria del Libro Infantil y Juvenil ésta repercute 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.

ENCICLOPEDIA CIENTIFICA

Proteo

EL MUNDO DEL CONOCIMIENTO  
EN AVENTURAS ILUSTRADAS

Logotipo.  
Enciclopedia Proteo -SEP- Promexa.  
Vol. Computadoras e Informática.  
1a. Parte.  
México 1982.

Nuestro Planeta, La Flora, El Hombre, El Universo, Energía, Técnicas y Maquinaria La Fauna, Información, Computadoras Informática.

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

13 *Historia de la lectura en México*, Pág. 361.

14 *Ibidem*. Pág. 362.

Debemos recordar que vivimos en México, tristemente un país tercermundista con una tremenda deuda externa y sujetos 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 *Colibri*, coordinada por Mariana Yampolsky, el encargado del diseño gráfico fué Jorge Ramírez. Esta enciclopedia es considerada como una de las mejores publicaciones culturales de tipo infantil en México, en ella destaca el ejemplar uso de la ilustración, que estuvo a cargo entre otros de Francisco Toledo, Alberto Beltrán, Yosi Anaya, Carlos Dzib, Luis Hernández y Perla Broid. Dichas ilustraciones contaron con una excelente calidad gráfica e interpretativa.



Colibri.  
Dirección General de Publicaciones y Bibliotecas, SEP.  
México 1979.  
Núm. 104. Ilustración Leonel Maciel.

Sus creadores fueron la Dirección General de Publicaciones y Bibliotecas y la SEP en coedición con Salvat Mexicana de Ediciones S.A., y en ella colaboraron escritores como Elena Poniatowska, Federico Bonet y Adolfo Caso, por citar algunos. Instituciones como la UNAM, el Instituto Politécnico Nacional, Fomento Cultural Banamex, etc; también contribuyeron a su realización.

En su presentación se menciona: “La enciclopedia infantil Colibri 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.”

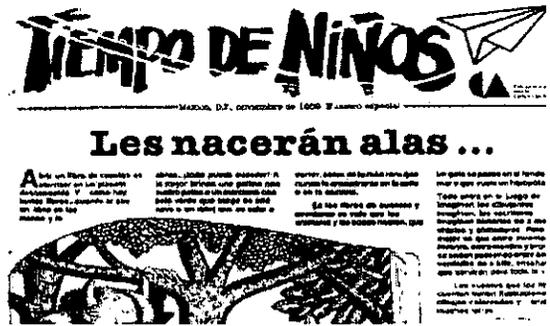


Logotipo de Enciclopedia Infantil “Colibri.”

Por este período Editorial Novaro produce la colección *Pájaro Bandera*, la cual contenía relatos tradicionales acompañados de ilustraciones de gran calidad.

*El Reloj de cuentos* fue una gran 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 contaba con los extraordinarios trabajos de grandes escritores mexicanos como Emilio Carballido y Salvador Elizondo, pero también participaban nuevos valores de la narrativa y la ilustración infantil.

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



Tiempo de Niños.  
México 1989 Noviembre Núm. Especial.  
CONACULTA

Dejó de editarse en mayo de 1992 pero su influencia se nota en sus sucesores como en el suplemento *Los libros tienen la palabra*, del mismo CNCA. Entre 1980 a 1982 la edición de libros ilustrados por parte de autores mexicanos fue muy escasa, sólo se publicaron 14 títulos pero en los siguientes tres años la producción se multiplicó hasta alcanzar 70 títulos diferentes, con tirajes de 5,000 a 10,000 piezas. Este acontecimiento marcaría el nacimiento de la industria nacional editorial contemporánea en México.

En 1991 el Fondo de Cultura Económica crea una colección de libros infantiles titulada *A la Orilla del viento*. Esta colección apuesta a la calidad gráfica y a la literatura sin fronteras y se divide en cuatro niveles según la capacidad y madurez del lector.

El primer nivel es para los niños que están aprendiendo a leer; el segundo, para los que empiezan a leer; el tercero, para los que leen bien y el cuarto nivel es para los grandes lectores. Otra colección del FCE es Los especiales de *A la orilla del viento*. Aparte, el FCE convoca desde 1992 al concurso literario internacional *A la orilla del viento* y desde 1995 convoca al concurso de libro ilustrado, con la finalidad de destacar el trabajo conjunto de autores e ilustradores.



Portada 1er. Catálogo de Ilustradores.  
1991. CONACULTA.

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.

Junto con las instituciones anteriores se adhieren otros organismos como la Comisión Nacional para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil (CNFLIJ), y el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE), que impulsan enormemente al libro infantil ilustrado en la industria editorial mexicana.

L  
A  
  
I  
I  
u  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
  
I  
n  
f  
a  
n  
t  
i  
  
e  
n  
  
M  
é  
x  
i  
c  
o

### 3.3 Ilustradores Infantiles Contemporáneos



Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles

Portada 9o. Catálogo de Ilustradores  
de Publicaciones Infantiles y Juveniles.  
CONACULTA.

Las publicaciones infantiles en México a partir de 1985 han aumentado en cantidad y también en calidad, en la actualidad hay una gran 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.

El punto de referencia con el que contamos para conocer lo último en el área de la ilustración en México se encuentra en 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.

Se han editado nueve catálogos y en él han participado una buena cantidad de profesionales de las artes visuales, tanto mexicanos, en su gran mayoría, como extranjeros. Es importante mencionar la gran aportación que han realizado en esta publicación los egresados de la ENAP, no sólo por que han sido la mayoría sino también por la calidad de sus obras.

A continuación se hace mención de los ganadores del primer lugar de cada uno de los diez catálogos editados hasta la fecha:

L  
a  
I  
l  
u  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
I  
n  
f  
a  
n  
t  
i  
l  
e  
n  
M  
é  
x  
i  
c  
o

- 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** Fabricio 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 recién egresado de la Licenciatura de Comunicación Gráfica de la ENAP. Fué seleccionado en 1999.

Los ilustradores con más participaciones  
en las nueve versiones de este catálogo  
son los siguientes:

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



Obra sin Título.  
Acrílico.  
Inédito, 1991.  
Fabricio Vanden Broeck.

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



Un día en invierno el día de tu espacio:  
cuando todos los niños que puedes, por eso lo  
debes hacer.

Colección Para Empezar a Leer.  
CONAFE  
Cuento: La Ronda de los Cuernudos.  
1a. Edición. 1993.  
Rossana Bohórquez.

**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.



Los duendes de la tienda  
cuando el pastor era cambiador

Los Duendes de la Tienda.  
1989.  
Felipe Ugalde.

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

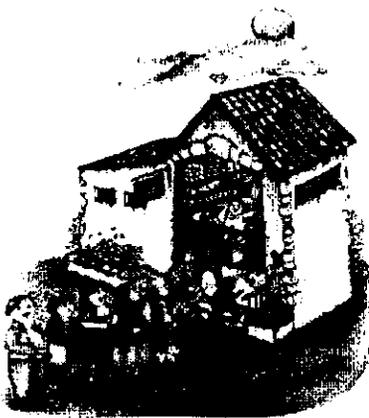
**Irma Sada Romero:** Seleccionada en 1995,96,97 y 98.

El Fondo de Cultura Económica concentra 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 rebasando la cantidad de 250 títulos. Según se puede comprobar 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 Físgón), 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, por medio de la dirección General de Publicaciones se encarga de la edición de varias colecciones de libros para niños, en donde los ilustradores en su labor, 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*.

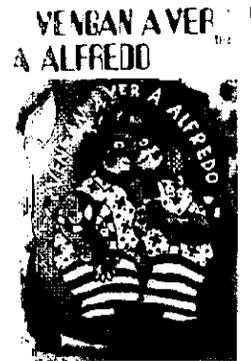
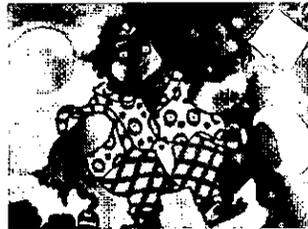
Donde sus principales ilustradores podemos mencionar a Vicente Rojo, Tania Janco, Fabricio Vanden Broeck, Rossana Bohórquez, Mauricio Gómez Morín, Martha Avilés, Ana Ochoa, Claudia de Teresa, Andrés Sánchez de Tagle, Juan Gedovius, Rapi Diego y Fabiola Tanús.



Martha Avilés Junco.  
El Misterio del Tiempo Robado No. 3.

En tanto el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) producen libros y otros materiales dirigidos a los niños y jóvenes de edad escolar.

Hay materiales que se mantienen de la recopilación de la tradición popular oral, y otros en la adaptación de investigaciones científicas. Las colecciones que forman parte del catálogo de éste consejo son: *Mira un cuento*, *Para empezar a leer*, *Lectura infantil* y *Enciclopedia Infantil Colibri*.



Historia Vengan a ver a Alfredo:  
Texto: Eugenia Echeverría.  
Colibri.  
Dirección Gral. de bibliotecas, SEP. México 1979.

Ilustradores como Gerardo Suzán, Norma Patiño Cynthia Gómez, Sergio Arau, Felipe Dávalos y otros mencionados anteriormente son profesionistas básicos en la creación de las ilustraciones.

No hay que dejar de mencionar a las editoriales que forman el sector privado las cuales tienen gran variedad de colecciones de libros para el público infantil. Algunas editoriales como Trillas, Grijalbo, Diana, Alfaguara, Patria, SITESA, Corunda entre otra, mezclan en sus catálogos publicaciones infantiles extranjeras, siendo la mayoría obras nacionales. Es por eso que mucho del trabajo de ilustración los hacen los artistas extranjeros.

A través de ésta variedad de nombres de ilustradores podemos tener un panorama de la importancia y desarrollo de ellos dentro de éste campo; de donde han surgido y las asociaciones y consejos en donde pueden desarrollarse con éxito en una actividad tan fantástica como es la ilustración para los pequeños y los no tan pequeños.

## 3.4 La Literatura Infantil

El dar una definición en cuanto a la "Literatura Infantil" resulta ser no tan fácil como parece, aunque exista una buena cantidad de material bibliográfico referente a este tema, ya que hasta los estudiosos del tema aún no parecen ponerse de acuerdo del todo con respecto a una definición precisa.

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.<sup>(15)</sup> 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 danos dice: 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.<sup>(16)</sup>

La literatura para niños se puede dividir principalmente en dos tipos de textos: 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.



Alas y Raíces a los Niños, Filij 98.

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 relacionado con el incremento de la producción de las publicaciones para niños.

En el apogeo de las publicaciones infantiles, así como en el gusto de los pequeños lectores y la crítica, se da un peso importante en 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.<sup>(17)</sup>

15 JACOB, Esther, *Cuaderno de apoyo, literatura*, SEP, Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria, México, 1985, Pág. 8.

16 BRAVO V; Carmen, *Historia de la literatura infantil española*, 2da. Ed., Doncel, Madrid, 1963. Pág. 9.

17 REY, Perico, Mario Enrique, *El cuento infantil mexicano*, Tesis de Maestría en Literatura Iberoamericana, UNAM, México, 1996, Pág. 6.



Cuento "El mal de ojo".

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.



Revista Chispa.  
CONAFE-SEP-CONACYT  
México 1983 Núm. 38 Marzo.



La Infanta está enfadada.  
UNAM, de Gilda Rincón,  
ilustrado por Claudia Legnazzi.

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:

**GENEROS 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

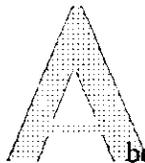


Detalle de la sección Tío Bolita y sus Ayudantes  
Revista Chispa.  
Roberto Sayavedra Soto.  
Ilust. Ramiro Martínez.  
Acuarela.

También están los géneros modernos; Periodismo, Cine, Radio y Televisión.(18)

L  
A  
  
I  
I  
u  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
  
I  
n  
f  
a  
n  
t  
i  
  
e  
n  
  
M  
é  
x  
i  
c  
o

### 3.4.1 El Cuento Infantil



Abordando al tema principal dentro de éste trabajo de investigación, del cuento infantil podemos iniciar con una definición sencilla de lo que es "el cuento". El cuento es una narración 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.(19)

El cuento, nunca se ha dirigido 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 dió vida.(20)

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

El cuento popular tiene su origen en la tradición de los relatos antiguos, es decir, su origen es oral, y en este tipo de cuentos tradicionales podemos ubicar al cuento infantil.

El cuento infantil está enraizado con el cuento popular. Los primeros cuentos para niños no eran realmente creados para ellos, muchos fueron transcripciones de antiguos relatos y posteriormente cuentos creados por los escritores para el público adulto, pero que eran leídos por los niños al no tener un material escrito especialmente para ellos. Los "cuentos de hadas" pueden ser considerados como tradicionales y como antepasados directos del cuento infantil. Los cuentos de hadas están llenos de 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.



Cuento: El Hombre que no podía volar.  
Mireya Cueto.

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 sujetas 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 ejemplares, comunes a la fábula y al relato popular.(21)

19 GOMEZ, de Silva, Guido. *Diccionario Internacional de Literatura y Gramática*. Ed. FCE, 1999. Pág. 162.

20 TREJO, Blanca. *La Literatura Infantil en México*, México 1950. Pág. 81.

21 REY, Perico, Mario Enrique, *El cuento infantil mexicano*. Tesis de Maestría en Literatura Iberoamericana, UNAM, México, 1996, Pág. 58.

## 3.4.2 El Cuento Infantil Mexicano

Aunque la literatura infantil en México a podido desarrollar sus propias características, en lo que respecta al cuento moderno para niños, no existen muchos antecedentes de ediciones nacionales escritas que se puedan encontrar, el cómo se transmiten se debe a que por generaciones se ha transmitido por la narración oral.

La mayoría de estas narraciones, entre las que se cuentan adivinanzas, canciones, leyendas y cuentos para niños, aparecen desde la época prehispánica y tienen en los pueblos indígenas a sus principales difusores. Lo que han hecho los autores contemporáneos es retomar estas narraciones, adaptarlas y escribirlas para los niños de hoy.

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

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



Biblioteca del Chapulín.  
CONACULTA  
Rin-Rin Renacuajo.  
Ilustrado por José Chávez Morado.  
Segunda Edición. 1990.



Cuento "Las tres hadas"  
Serie:  
Clásicos Ilustrados Infantiles  
Edit. La Prensa

Es en el siglo XX, como ya habíamos mencionado, es 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

**E**s importante enfocar también la investigación en cuanto a la relación del niño y el libro infantil, es decir saber combinar adecuadamente el texto y la imagen, ilustrada en este caso.

Los niños, 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. Son merecedores de 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. Hoy en día podríamos llamar a nuestros niños "hijos de la... era tecnológica", por todo el surgimiento y evolución que surge tan aceleradamente es por eso la importancia de motivar a los pequeños a establecer una comunión con los libros, y motivar al niño a leer; no perder la sensación de tomar un libro y comenzar a viajar a través de la lectura. A continuación, se presentará un breve análisis que hacen los estudiosos de la literatura infantil, entre ellos Beatriz Donnet y Guillermo Murray, (23) con respecto a las etapas para conocer el perfil del lector con respecto a la adquisición del hábito de la lectura.

23 DONNET, Beatriz, *Palabra de Jugete: una historia y una antología de la literatura infantil y juvenil en México*, vol. II. Ed. Lectorum. México, 1999.

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.

Estas etapas se conocen como "edades literarias" y representan el grado de afición a la lectura. Se clasifican en cuatro:

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

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

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

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.



Ilustración del interior del cuento "Del Niño de Mazapan"



Juan Ricardo Preciado Mora.  
(11 años)  
El gallo del Federico.  
Scrath/Papel, 32 x 25 cm.



Yesenia González Aranda.  
(10 años)  
Federico en el alma de Nogueras.  
Tempera/papel, 50 x 32 cm.

Como nos podemos dar cuenta cada edad refleja distintas características importantes de destacar para la completa comprensión del mensaje que se va a transmitir, cada edad tiene su grado de fascinación y de retención dependiendo desde luego de su madurez que poco a poco va adquiriendo.

Está en nosotros el motivarlos con libros que complementen su desarrollo y especialmente en los ilustradores está la tarea de reflejar en una imagen el contenido concreto del texto, ya que los niños antes de empezar a leer palabras comienzan hacerlo por medio de imágenes.

# Capítulo IV

La Ilustración a partir de un Texto



Este capítulo aborda el tema de la propuesta gráfica, conociendo como surge la imagen a partir de un texto determinado, explicando paso a paso las características de las ilustraciones, su técnica y el porqué de ésta, la elección de la tipografía y el ajuste de éstos elementos en un formato que surgió del mismo tema.

El objetivo es dar a conocer el tratamiento de propuesta gráfica del cuento infantil.

## 4.1 Información Editorial

**E**

n Mayo de 1996, la Secretaría de Educación Pública y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes anunciaron el inicio del Programa Nacional de Desarrollo Cultural Infantil

"*Alas y Raíces para los Niños*" concebido primordialmente como un vínculo de las acciones culturales como el sistema educativo nacional.

Entre varios nombres se eligió aquel que fuera accesible y que transmitiera la filosofía y los objetivos de este programa denominado, con precisión.

*Alas y Raíces a los Niños* es el nombre de un programa especial del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, cuyo propósito es acercar los niños a las artes y a la riqueza cultural de México.

Instituciones culturales de todo el país, maestros, promotores culturales, artistas, titiriteros, cuentacuentos, cantautores, investigadores, escritores, talleristas, músicos, bibliotecarios, orquestas, compañías de teatro y danza, nos damos la mano para que cada vez más niños tengan la oportunidad de participar en actividades artísticas y culturales en las que ponen en juego su imaginación, inteligencia, capacidad de observación y sensibilidad. Así con la colaboración de la Secretaría de Educación Pública en la gran tarea de educar a las niñas y niños de México.

 **CONACULTA**  
**Alas y Raíces a los Niños**

Logotipo del programa.

Esta Coordinación es el área del CONACULTA responsable de un programa especial enfocado al Desarrollo Cultural Infantil, conocido como *Alas y Raíces a los Niños*.

– Define políticas y criterios para impulsar la iniciación artística, el desarrollo cultural de los niños y la formación de nuevos públicos, con la colaboración de artistas, intelectuales, investigadores, educadores, comunicadores y promotores culturales.

– Sirve de enlace entre las instancias del consejo fomentando la convergencia de acciones que contribuyan a ofrecer más y mejores servicios a la población infantil.

– Propone e instrumenta estrategias que propicien un mayor aprovechamiento de la infraestructura cultural por parte del sector educativo.

– Colabora con instituciones y organizaciones de diversa índole, cuyas iniciativas permitan el alcance de distintos sectores de la población infantil o de grupos en circunstancias especiales, oportunidades de disfrute cultural.

– Sistematiza la información concerniente a bienes y servicios culturales para los niños, y lo difunde por varias vías.

– Promueve la profesionalización en el campo cultural infantil, mediante cursos y talleres de capacitación y actualización, seminarios, encuentros e intercambios.

– Asesora y orienta en el diseño y desarrollo de proyectos culturales dirigidos a la niñez, a las instituciones y organismos que lo soliciten.

L  
a  
  
i  
l  
n  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
  
a  
  
p  
a  
r  
t  
i  
r  
  
d  
e  
  
n  
n  
  
t  
e  
x  
t  
o

## 4.2 Descripción del Proyecto

**E**

l texto de "Cuento Patrio" es para todo tipo de público infantil como también para cualquier otro lector; aunque el cuento está pensado para niños en un rango de edad de 8 a 10 años, a esa edad es capaz de leer y escribir sin ayuda de un adulto, el niño por su madurez buscará libros de historias interesantes en temas variados como fantásticos o desconocidas escuchados por otras personas. No sólo tenemos una divertida historia de fácil comprensión e ilustraciones sino que a la vez reconocerán a los personajes; en éste caso a los héroes patrios.

El niño inquieto busca una lectura agradable, con un texto no complicado, e ilustrado, como anteriormente lo habíamos dicho el niño busca imágenes agradables pues es la forma de estimular su imaginación, al estar leyendo la historia.

El cuento no es muy extenso pero cada párrafo se adaptó para irse ilustrando logrando así la secuencia de las acciones manteniendo un ritmo apropiado para el niño.

El cuento ilustrado trata sobre un botín de dinero que es robado y que al caerle chile piquín encima, despiertan cobrando vida los héroes patrios que existen dentro de cada billete.

El lenguaje es sencillo y escrito en verso, ayudado de rimas en dónde cada párrafo describe la forma en que se indignan los personajes década billete al darse cuenta que se les ha dado un valor.

La historia es entretenida y rápida siendo publicada por el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, con éste trabajo se pretende que los niños además de entretenerse en el cuento conozcan a los personajes que en una época determinada y aún ahora en nuestros días son importantes en la historia de nuestro país; sus diferentes denominaciones y la relación de éste con el personaje, así los niños podrán dar un seguimiento de la historia a través de la moneda ya que en el cuento aparecen billetes con personajes que hoy en día están fuera de circulación, todo esto basado en un cuento divertido, alegre, comprensible y de ágil lectura.

Para la realización de las ilustraciones del "Cuento Patrio" primeramente hice un análisis del texto. Partiendo de la necesidad de dar a conocer a los niños los personajes que están impresos en los billetes para su identificación adaptada en una atmósfera del mismo billete.

L  
a  
  
i  
n  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
  
a  
  
p  
a  
r  
t  
i  
r  
  
d  
e  
  
u  
n  
  
t  
e  
x  
t  
o

De igual manera debemos dar importancia al gusto del niño y sus preferencias.

El rango de edad dió el parámetro para ilustrar por medio de elementos característicos de los personajes así al hablar de Emiliano Zapata se tomaron elementos como el sombrero y los bigotes.

Todas las ilustraciones se trabajaron con líneas que delimitaron a los personajes, en donde los objetos se deformarán a ser curvos como la mesa, el suelo etc.

Son formas que los niños pueden adoptar fácilmente, pues las líneas curvas se relacionan con conceptos de suavidad, constante en la percepción para los niños.

Las ilustraciones deben ser claras y no tan rebuscadas con el fin de que puedan asimilarse para los niños, deberán despertar su curiosidad siendo capaces de llamar la atención.

De ésta forma se pretende ofrecer al niño un medio agradable, en el cual sea capaz de fomentar su imaginación y al mismo tiempo conocer a los personajes siendo una apoyo emocional dando su lugar a la estética y la diversión una misma vez.

El principal objetivo de un trabajo de Diseño Gráfico es el mensaje visual que comunica. Con éste objetivo los elementos de diseño se reúnen en determinadas formas a fin de estimular al observador.

Un buen resultado dependerá del buen manejo y acierto con que sean tratados estos elementos.

## 4.3 Formato

**E**

l formato es muy importante ya que define la forma y el tamaño final del libro, o sea es la delimitación de un espacio material con determinada forma.

Para la determinación del tamaño se tomó en cuenta diversos factores: como los formatos dependiendo de las medidas de distintas clases de papel, o el tema en sí.

El formato surgió de la proporción de un billete cuya medida es de 15.5 cm de largo por 6.5 cm de ancho; prolongando una diagonal del extremo inferior izquierdo al superior derecho así que la medida final será de 24 cm de largo por 10.5 cm de ancho tomando en cuenta los 5 mm de refino, el tamaño final será de 23.5 cm de largo por 10 cm de ancho a proporción.

En cuanto al tamaño del pliego de papel, la medida del formato reduce el desperdicio del material así la elección del formato ayudará a aprovechar al máximo rendimiento del papel. Para interiores se utilizará papel Phoenix Imperial (crema semimate) de 150 grs. cuyo pliego mide 90 x 75 cm. obteniendo de cada uno 21 hojas o sea 42 páginas; por lo que se ocupará un pliego para 32 páginas sobrando 10 más para otro ejemplar de "Cuento Patrio". Para la cubierta se utilizará papel Gainsborough en donde la medida es de 90 x 75 cm. saliendo 9 formatos de 23.5 x 20 cm para 9 cuentos.

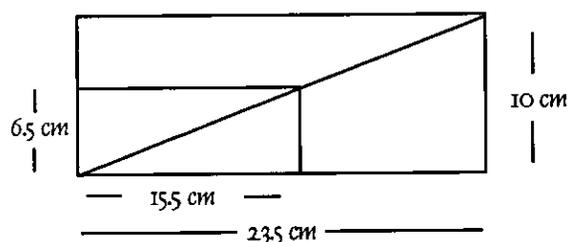
El libro puede presentar un formato prolongado, acartelado o apaisado. Llamamos apaisado cuando el ancho del libro es mayor que su alto y prolongado si su alto es mayor que su ancho por lo cual en la propuesta se eligió el apaisado por el formato del billete como ya antes se había mencionado, además que es muy manipulable y cómodo para su transportación. Recordando que el cuento está dirigido para niños de 8 a 10 años así, es más fácil transportarlo, abrirlo, cerrarlo, guardarlo, sostenerlo en fin; manejarlo entre sus manos para leerlo con facilidad.

Su formato será distinto a la gran variedad que existe en las publicaciones de cuentos infantiles, constará de 32 páginas en donde se adaptará el texto escrito en verso no muy extenso y se irá justificando en cada párrafo, la ilustración en algunos casos abarcará dobles páginas ya que no es mucho texto y no habrá problemas al adaptarlo sin temer a cortar o interrumpir la lectura en verso en la distribución de las páginas.

Cuando hablamos de formato podemos imaginar la cantidad de éstos que existen en cuanto a libro infantil, para determinarlos se toman en cuenta diversos factores: siendo uno de ellos el tema, como en mi proyecto, y otro factor que influye mucho en los formatos son las medidas de las distintas clases de papel. Los tamaños se forman cuando se dobla una hoja completa las veces necesarias hasta obtener el tamaño requerido hasta llegar a 32 en total.

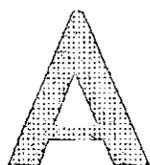
En la actualidad diferentes colecciones manejan muchos formatos pequeños. Se ha pensado en ese tamaño para que al niño se le facilite el manejo de los libros. La idea es que el niño al entrar en contacto con el libro lo sienta como un objeto muy íntimo, y se identifique con el como algo propio.

El CONACULTA se caracteriza por ser innovadora con sus llamativos y pequeños formatos. Habría que observar y darse cuenta que son soluciones a problemas diferentes, lo cual nos plantea situaciones interesantes y valiosas, ya que de aquí se desprenden múltiples opciones en beneficio de los pequeños lectores.



Esquema del formato a proporción del billete.

## 4.4 Diagramación



la organización y disposición de los elementos gráficos: títulos, textos, ilustraciones y espacios dentro del formato se le llama diagramación.

Es la base estructural en donde se forma un todo armónico.

Lo cual nos lleva a un mismo fin, el enriquecer la percepción de todo el libro en general, sabemos que algunas ocasiones lo que llama primero es la portada y después los interiores, pues el niño al abrir cualquier libro, abarca en una sola mirada el texto y la ilustración.

Lo mas recomendable para diagramar es formar una red que divida a la página en unidades y construir un programa formal para estructurar contenidos en base a éstas unidades se procede a trabajar, lo que se busca es lograr un buen equilibrio, con la máxima libertad posible. El formato de la ilustración será de 22 x 8.5 cm. y en dobles pág. 22 x 17 cm.

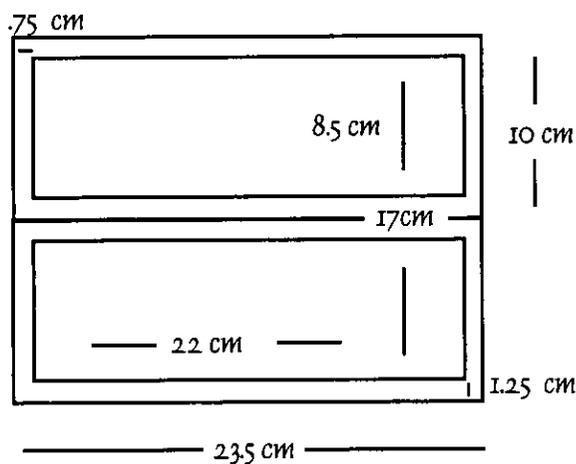
Así en una página se distribuirá el texto y la imagen, dando una buena legibilidad, transformando al libro en un objeto atractivo dentro del cual cada elemento tendrá un lugar en el formato.

El diseño deberá ser lo más preciso y adecuado en relación al conjunto. Hay veces que para diagramar hay que dar el llamado "sentimiento artístico" de manera que al colocar elementos el resultado sea lo menos rígido posible. Logrando de ésta manera un producto atractivo a los niños.

La diagramación del texto de "Cuento Patrio" es justificada por la lectura en verso. La historia es breve y la distribución de las páginas nos da la oportunidad de manejar la ilustración en una sola página o en algunos casos a doble página dependiendo del fragmento, como el formato es horizontal el diseño ayudará a que las ilustraciones tengan un seguimiento en la próxima página pues su tamaño será de 20.5 cm por 17 cm de ancho obteniendo un buen resultado visual.

La caja establecida para diseñar las imágenes fué el resultado de los márgenes otorgados en las páginas, quedando así:

Margen superior e inferior 1.25 cm y los laterales de .75 cm; quedando la ilustración en un tamaño de 22 cm. Es importante mencionar que ésa es el área de la ilustración pero el margen también puede ser utilizado por el color que el mismo papel nos da logrando así el efecto de las orillas de los billetes que manejamos.



Esquema del formato que comprenderán las ilustraciones.

## 4.5 Tipografía

U

n elemento que otorga determinadas características al trabajo como la legibilidad es la tipografía.

Al trabajar con un tipo que sea claro y entendible podremos evitar confusiones a la lectura.

Existen muchas variedades de familias tipográficas de las cuales podemos elegir la más adecuada dependiendo del texto y también del público dirigido; tomando ciertos elementos decisivos para su elección como es el tema, edad, etc.

La tipografía es importante en el diseño de una publicación. Puede aparecer como parte integral de la imagen: al lado, arriba, abajo, separada por una pleca, color, caja o espacio. Siempre relacionada apropiadamente con la ilustración.

La tipografía utilizada para "Cuento Patrio" será después de varias pruebas e incluso encuestas con los mismos niños en el rango de 8 a 10 años en donde se les ponía a leer el texto; una primera opción fué la Old English Text ya que la misma tipografía nos remite a la letra antigua utilizada en los textos históricos pero no funcionó por ser una tipografía muy adornada; es por éso que se decidió en elegir la Calligraph 421 BT ya que es más legible por su mismo trazo sencillo y redondeado de 18 la cual el bloque de texto está justificado a una caja de texto en donde su alineación recae hacia la izquierda. puntos un tamaño óptimo que ayuda a una buena lectura; para el título del cuento en la portada se utilizó la **Kabarett D** de 16 pts. y demás datos como autor e ilustrador en Times New Roman de 9 pts.

Las fuentes elegidas deberán tener dos características necesarias para libros infantiles que son la legibilidad y la claridad de la lectura. La primera significa que el mensaje además de ser visible debe ser también comprensible.

Otro aspecto de la tipografía es que el tipo debe ser agradable, invitando a mantener la atención al lector.

Factores que influyen sobre la legibilidad y claridad de la lectura son el diseño y la estructura de la letra, su peso, tamaño, intrineado, márgenes, justificación, tintas, papel e impresión.

Para asegurar la legibilidad del texto debemos tomar en cuenta:

Interlineado suficiente, ya que las líneas demasiado separadas o juntas diificultan la lectura.

Cada palabra deberá tener la separación suficiente entre una y otra.

Justificación de líneas, cuando están justificadas a la izquierda son más legibles que las que no lo están.

Los textos combinados en altas y bajas son más legibles que los elaborados únicamente en altas o bajas.(1)

L  
a  
  
i  
|  
u  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
  
a  
  
p  
a  
r  
t  
i  
r  
  
d  
e  
  
u  
n  
  
t  
e  
x  
t  
o

Estaban los Héroes Patrios  
durmiendo profundo sueño  
en un fajo de billetes  
que alguien robó a su dueño.

Tipografía elegida para el texto de Cuento Patrio la cual no fué seleccionada por no ser muy legible para los niños.

Estaban los Héroes Patrios  
durmiendo profundo sueño  
en un fajo de billetes  
que alguien robó a su dueño.

Tipografía elegida para el texto de Cuento Patrio.

En el texto de "Cuento Patrio" se resolvió en negro cayendo sobre la caja tipográfica, blancas la cual ayudará a no perderse dentro de la ilustración donde el fondo tendrá mucho colorido, la tipografía estará justificada a la izquierda para una mejor legibilidad a los niños.

El texto es un elemento importante en el libro infantil. Debe ser lo más sencillo y explicito posible. El interés que despierte en el lector dependerá en gran parte del acierto en elegir la fuente y su manejo.

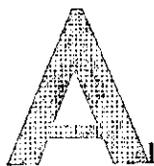
Así mismo lograremos que el niño lea sin dificultad estimulando con las ilustraciones y así lograr interesarse en la lectura.

## 4.6 Composición

Es así que por tener diversos elementos dentro de las ilustraciones a causa del collage se optó por organizarlos de la manera contraria la cual es llamada informal en donde la sensibilidad del ilustrador logra el efecto unificando los elementos logrando un aspecto visual agradable apoyándonos de conceptos como el peso de las formas equilibrándolas entre ellas, el contraste visual logrado por el color o las formas, el ritmo de las formas para logra interés por el mismo constante de velocidad y movimiento de ellas.(2)

En cuanto a la composición utilizada para un cuento infantil lo que se necesita no es tanto la distribución rígida que te da el hacerlo por medio de una red en donde los elementos quedan determinados en ciertos espacios.

En las historias para niños se necesita dar dinamismo a los elementos, complementándose con otros elementos como el mismo formato, texto, e imágenes. Es por éso que el texto de "Cuento Patrio" partió de disponer los elementos dependiendo de lo que pedía la imagen además que no existe grandes bloques de texto y se puede jugar dentro del formato con todos los elementos la imagen y el texto lograron complementarse logrando así un resultado visual agradable.



Al hablar sobre la composición tomamos en cuenta que hay dos clases de la ilustraciones una de ellas se base en las estructuras matemáticas en donde el resultado suele ser muy rígido en posiciones y direcciones de los elementos, mientras que la formal no se base necesariamente en modelos matemáticos se ayuda de plantillas, la forma de hacer composiciones formales se basan en conceptos matemáticos de simetría, aunque quede todo muy bien distribuido matemáticamente logra un buen efecto armónico.

## 4.7 Cuento

# S

ntesis del cuento.

“Cuento Patrio” es un texto donde narra la historia de un botín robado, que al caerle chile piquín sin querer, despierta a los héroes patrios que existen detro de los billetes, éstos al darse cuenta que están impresos y sobre todo el valor que se les ha asignado a cada uno, se indignan pensando en todo lo que han hecho por la Patria y es en dónde tomán una desición.

Texto

Estaban los héroes patrios durmiendo profundo sueño en un fajo de billetes que alguien robó a su dueño.

La mujer del ladrón guisaba y de su rota cuchara cayó un cerro de chile piquín en pleno jugoso botín.

Y héte aquí que sucedió: que sor Juana estornudó separando su cachete del gastadísimo billete.

“¡Pero que inmundo papel! que hacía yo pegada en el?”

Lo mismo pensó Hidalgo pues hacer la independencia no había sido por demencia sino dando a la Patria algo.

Cuauhtémoc también revivió y no entendió ser de cincuenta pues un hombre como él valía más que cualquier venta.

No es justo exclamó Zapata que unos carezcan de él mientras otros de oropel visten toda la semana.

Y también Netzahualcoyotl puso cara de dilema pues no era al dinero a quién escribió el poema.

Se enojaron con la historia Niños Héroes y Morelos pues no estaban en la gloria sino en burdos monederos.

“Yo soy cien y tu eres mil?” se preguntaron a coro y ofendidos de ése modo se decidieron al fin.

*Cuento Patrio*

*Autor: Susana Cato*

Como héroes nacionales su revolución armaron: ¡Mejor no valgamos nada vamonos a la tiznada!”

Arrastrando sus papeles como momias de Turquía se escaparon en la noche que no los vieran de día.

Y al llegar a la tiznada esa barranca obscura se aventaron a la nada todos ellos, hasta el cura.

Aunque ya no hubo dinero de eso nadie supo nada porque nunca nadie supo donde queda la tiznada.

Este cuento ha terminado y a ver quien se duerme primero mejor apostemos en cero. pues ya nadie tiene dinero.

L  
a  
  
i  
l  
u  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
  
a  
  
p  
a  
r  
t  
i  
r  
  
d  
e  
  
u  
n  
  
t  
e  
x  
t  
o

## 4.8 Guión - Estructura



El libro del Cuento Patrio se compo de 32 páginas. La cubierta o portada y contrportada no están contempladas dentro de éstas.

La portada contiene el título del cuento y nombre del autor e ilustrador del mismo, siguiendo la página falsa, la portadilla (Pág. 3), título del cuento (Pág. 5), Pág. legal (Pág. 6), presentación (Págs. 7 - 8) comenzando la historia en Cuento Patrio correspondiendo a la página 10 y terminando en la página 32.

Su interior está compuesto de 18 ilustraciones diferentes más la portada; 5 individuales y 7 a doble páginas.

Las ilustraciones se resolverán en técnica mixta partiendo de la acuarela, scratch, collage y prismacolor.

Para la solución gráfica se hicieron bocetos con posibles soluciones por cada página por el número de ilustraciones solo se explicará de 2 imágenes en su proceso gráfico.

## 4.9 Bocetaje

**S**iguendo con la etapa de bocetaje de cada párrafo, donde relacionamos el texto con la parte gráfica y todo lo que conlleva como el soporte, gramaje, formato, técnicas, materiales y herramientas que se utilizarán en la propuesta.

En el proceso de bocetaje es donde se comienza a visualizar las posibles imágenes que irán con el texto asociando conceptos, éstos nos pueden ayudar a proyectarlos tan detalladamente o al contrario a ser tan abstractos para dar el mensaje, todo depende del enfoque y de la necesidad de comunicación.

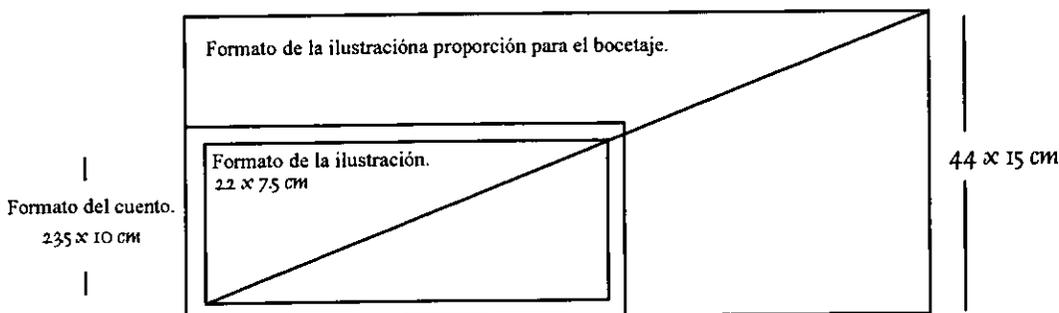
En éste caso el tema se refiere al billete nacional; tomando elementos de los mismos, apoyándonos de los gráficos y personajes de cada uno.

Cada párrafo va describiendo la actitud del personaje principal y el escenario donde se encuentran dentro del billete, resolviéndose con el apoyo de las mismas imágenes y la creatividad.

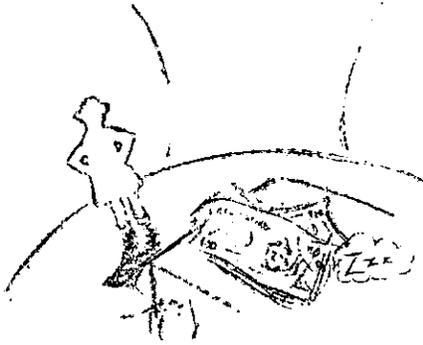
Se comenzó a bocetar ya en el espacio predispuesto tomando en cuenta donde quedará el texto, en algunos casos se usará sólo una parte de la página así que el tamaño del formato se solucionará trabajando a escala a un 200% del tamaño real, se solucionó así por el formato que es muy pequeño y trabajar detalles en un espacio tan reducido resulta difícil, claro que en ésta primera etapa sólo se le dará forma al concepto, haciendo trazos muy generales de la idea en cuanto a personajes y escenarios.

El tamaño fué determinado de la siguiente manera:

Del formato real del billete se prolongó una línea diagonal del extremo inferior izquierdo al superior derecho resultando el tamaño proporcional.



L  
a  
  
i  
l  
u  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
  
a  
  
p  
a  
r  
t  
i  
r  
  
d  
e  
  
u  
n  
  
t  
e  
x  
t  
o



Boceto pág. 11  
Estaban los héroes patrios  
durmiendo profundo sueño  
en un fajo de billetes  
que alguien robó a su dueño.

En éste párrafo la idea era de poner a un personaje que veía con detenimiento el botín, es por éso que se encuentra en primer plano y el fondo en penumbra.

Boceto pág. 14  
Y hete aquí que sucedió:  
que sor Juana estornudó  
separando su cachete  
del gastadísimo billete.

En ésta opción se pensó en sólo poner un acercamiento de Sor Juana que estaba en el billete, la cual no quedó aceptada por no aparecer el gráfico tal y como lo requerían; exactamente como en el billete.

Por ser una gran cantidad de ilustraciones sólo se pondrán éstos ejemplos de bocetos la cual la mayoría del trabajo se basó en los mismos gráficos que contienen los billetes reforzándolos con otros elementos, respetando actitudes de los personajes

Este proceso tuvo que ser muy preciso ya que el número de ilustraciones eran 24 incluyendo los fondos que se trabajaron con la textura; en el cual se dedicó el tiempo en trabajar el color y tratamientos en las ilustraciones.

## 4.10 Proceso Técnico

**E**

n cuanto a materiales a utilizar para comenzar a ensayar los primeros trazos de la historia fueron con lápiz, los más recomendables son los suaves dentro de las gamas B el que se empleo fué el 3B pasera dar forma al concepto de cada párrafo para precisar rasgos por intensidad de línea y valor se solucionó utilizando un lápiz HB.

Al tener la idea en los bocetos se hicieron todo en una sólo línea para trabajar detalles y elementos más elaborados, cada uno fué aprobado por la editorial en cuanto a la imagen y relación con el texto, éstas correcciones se fueron aclarando con los originales ya que se tenía que observar el trabajo real, éstas fueron mínimas y se pudieron aclarar sin problemas dentro de la misma técnica.

En cuanto al colorido desde un comienzo uno tiene pensado que colores podrá utilizar, en éste caso el color estará basado en tonos del mismo billete, así al hablar de Moctezuma en un billete con denominación de \$100.00 pesos maneja gamas dentro de los rojos y naranjas, que al momento de salir del papel se integrará al colorido de la realidad, así se resaltará el cobrar vida dentro de la historia.

La técnica a tratar es mixta, comenzando con una base de acuarela en donde la posibilidad de colores y mezclas es enorme y variada, además que por medio de veladuras podemos dar distintos valores que se requieran por las ilustraciones. Hay diversas marcas en el mercado al igual que presentaciones como en tubo, líquidas y pastilla, éstas últimas son las que utilicé en la marca Guitar tienen un buen colorido y su gama de colores es amplia, ésta técnica será la base de la ilustración y la primera parte de ésta.

Se trabajó en un papel a base de algodón, siendo el elegido el fabriano, apto para acuarela, tiene la resistencia que se necesita para la siguiente técnica y sobre todo se podrán respetar zonas en blanco en los lavados.

Al hablar de un papel de algodón se abren muchas posibilidades en cuanto a texturas, gramajes y sobre todo costos.

Para trasladar la imagen al papel fué necesario utilizar una mesa de luz para capturar la imagen nítida con un lápiz duro, un 3H hace que la línea no quede muy marcada y no halla problemas posteriormente al quedar muy visible en la ilustración, previo al procedimiento de transferir la imagen es necesario identificar el lado correcto del papel si no la aplicación de la técnica no será del todo óptima, esto se soluciona observando la marca de agua que los papeles de buena calidad tienen en un borde del pliego.

El fabriano tiene diferentes tamaños del pliego y gramajes en el mercado, el que se utilizará será el de 50 por 90 cm. de 300grs, por lo que se necesita un papel resistente para el texturizado y con base de algodón para la acuarela.

Ya teniendo el formato, se fijó en una base de madera sujetándolo con papel engomado para poderlo tensar perfectamente quedando listo para comenzar la aplicación del color, esto ayudará a que el papel no se deforme por la humedad de la acuarela.

## 4. I I Color

**E**

l color brinda muchas cualidades desde un efecto sutil hasta el transmitir grandes emociones y significados.

Tiene una gran importancia ya que es una de las atracciones principales en las ilustraciones infantiles, es lo primero que el niño capta, despierta su interés, lo divierte, manteniéndolo atento a lo largo de la lectura del libro. El color es un gran apoyo en las ilustraciones infantiles ya que facilitan al lector a recordar las escenas fortaleciendo su memoria visual.

El siguiente paso fué la aplicación del color por medio de las técnicas elegidas para las ilustraciones, cabe mencionar que el color dependerá de los mismos billetes en cuanto a tonalidades para el fondeado, así lograremos la atmósfera dentro del mismo billete en la ilustración.

Refiriéndonos a la paleta de colores que se obtuvo surgió de la mezcla base como el rojo, azul ultramar, amarillo, verde etc. por mencionar algunos.

Otra elección importante son las herramientas con que será aplicado el color, así que se utilizaron pinceles redondos de la marca Picasso uno grueso del No. 8 y un mediano del No. 4 ambos de cola de marta que por sus materiales con los que están fabricados ayudan a una aplicación uniforme y suave del color.

Se hizo la elección de éstos tamaños por tener un rango entre éstos así se pudieron utilizar para fondear y trabajar elementos grandes con el No. 8 y el mediano del No. 4 para los personajes y elementos de menor tamaño.

Al momento de aplicar los pigmentos se disolverá por la humedad y se aplicará otro lavado, con el pincel sin tener tan saturado de color para comenzar a tener gamas o degradación tonal, el exeso de agua se retirará con otro pincel seco o una esponja que absorberá la humedad.

La aplicación de esta técnica como ya antes lo había mencionado es la base de la ilustración, es delicado aplicarla pero útil en el planteamiento de ésta, logrando contrastes por mancha, valores tonales a elementos de la ilustración, volúmenes y luz en ciertos casos además de obtener atmósferas por medio de matices suaves; ayudando así al siguiente paso.



Boceto de aplicación de color con acuarela.

Una manera de resolver el no quitar elementos atractivos de los billetes es el colocar imágenes reales del billete en escala por medio del collage en las ilustraciones conservando los rasgos esenciales de un billete dentro de la ilustración, se podrán cortar, doblar, arrugar, maltratar, etc. dependiendo de lo que pida la representación del texto, además que la idea desde un principio fué le mantener los gráficos que aparecen en los billetes.

Por motivos de tiempo no se puede tratar una ilustración tan detalladamente como es el caso de éstos elementos, ya que el número de ilustraciones que serán de alrededor de 19 mismas que me detendrían mucho tiempo en dedicarme a trasladar elementos íntegros, esta opción da mayor fluidéz al trabajo y se podrá dedicar mayor detalle en la siguiente técnica.

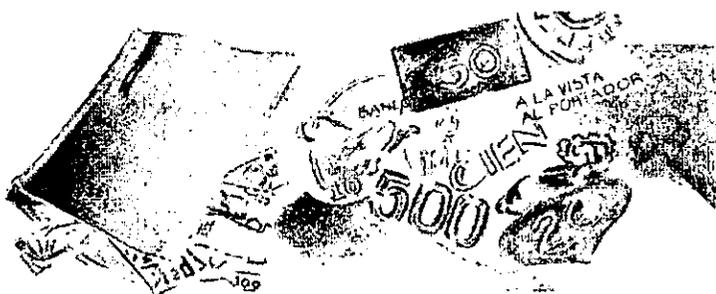
Ya teniendo la base en acuarela con sus diversas gamas y valores tonales, respetando en algunos casos la blancura del papel, y el poder contar con el collage de los billetes y elementos podremos seguir con el tratamiento del papel.

Para dar el tratamiento al papel se harán distintas líneas a base de una herramienta de metal que hará ashurados en el soporte, éstas serán continuas y paralelas entre sí, delgadas, que por interposición de éstas al hacer presión sobre el papel se obtendrá una textura que dará un carácter parecido a la de los billetes en la ilustración, serán en varios sentidos y con diversa presión en el papel para lograr un juego dinámico de líneas que en algunos casos se ondularán o cruzarán dependiendo de la necesidad.

Esto se hará para poder aplicar el color por medio de lápices de madera a base de cera como es el prismacolor.

La aplicación del prismacolor será para trabajar volúmenes difuminados por intensidad tonal al aplicarse sobre el soporte teniendo ya la textura de las líneas marcadas que al pasar el color encima de éste, resaltará la textura antes aplicada, se dejará notar tanto como se requiera para poder lograr matizar los diversos colores a la vez respetando la base de la acuarela.

Los lápices darán el acentuamiento de la imagen, es el toque final de la propuesta pues ayudará a unificar las diferentes técnicas antes aplicadas, como es la acuarela, el collage y el scrach, además al afilarse las puntas del color se podrán limitar imágenes y dar calidad de trazo a la línea, es un material que se puede utilizar desde una punta muy afilada hasta gruesa para remarcar tonos, se matiza muy bien al aplicarlo con otros tonos y colores diferentes contrastando perfectamente, por su misma calidad de la marca en colores blandos a base de cera, podemos trabajar detalles con ellos, básicamente utilizando una base de 24 colores con sus correspondientes tonos de cada color principal, el tener la posibilidad de lograr variaciones logrará dar valores de color en la ilustración.



Texturizado del papel y aplicación del color por medio de los lápices (prismacolor).

## 4.12. Propuesta Gráfica

A continuación se presentarán las ilustraciones que formarán parte del texto de “Cuento Patrio”

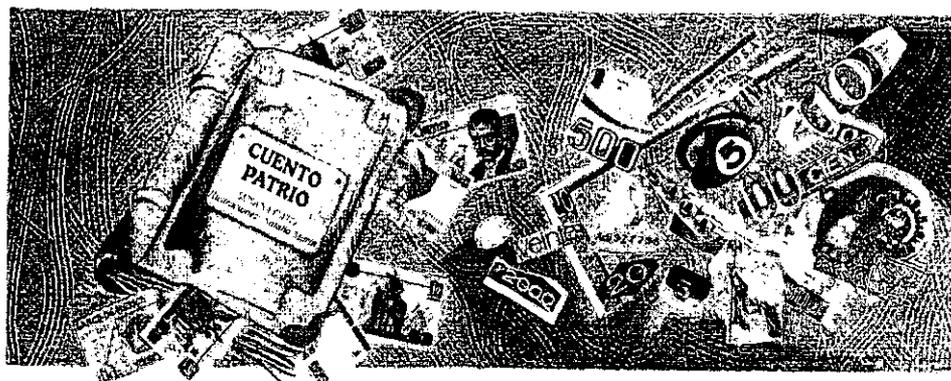


Ilustración de de la cubierta de “Cuento Patrio”. Se manejaron algunos gráficos de los billetes los cuales dan la sensación de salir del libro.



Portadilla donde contiene el logotipo de la editorial, el nombre del programa, en Geneva de 8 pts. en altas y el del cuento a ilustrar en el tipo. **Kabarett** de 25 pts.  
Pág. 3.

SUSANA CATO  
Ilustraciones: Natalia Marín

## Cuento Patrio

Título del cuento en el tipo **Kabarett** de 23 pts.  
Pág. 5

Primera edición 2000  
D.R. Consejo Nacional Para la Cultura y las Artes  
Cordinación Nacional de Desarrollo Cultural Infantil  
Av. Revolución Núm. 1877-piso 2  
San Angel, 01000 México, D.F.

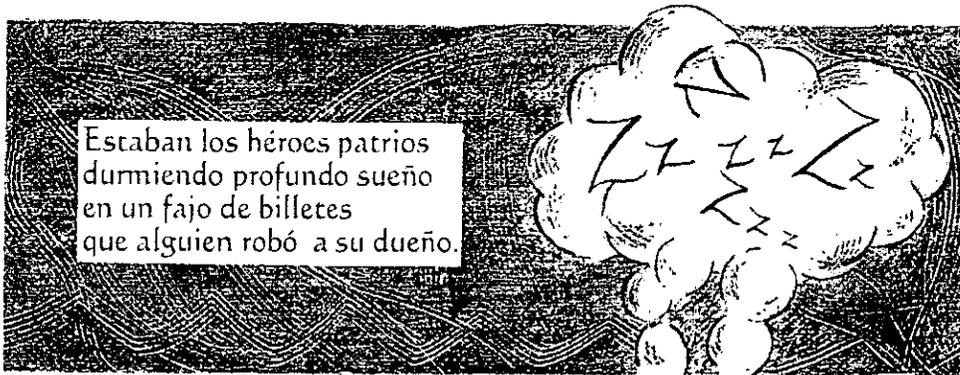
ISBN 970-18-3840-8

Impreso y hecho en México

La pág. 6 contiene la página legal conteniendo los siguientes datos como lugar de edición, nombre de la editorial, año, y coeditor con dirección.

Las páginas 7 y 8 están destinadas para la presentación del cuento, La no. 9 estará en blanco dando pie a la siguiente página donde encontraremos el comienzo de la historia.

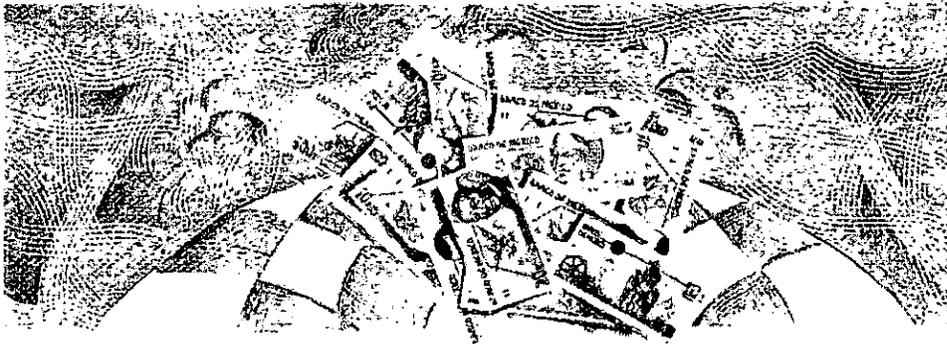
L  
a  
  
i  
l  
u  
s  
t  
r  
a  
c  
i  
ó  
n  
  
a  
  
p  
a  
r  
t  
i  
r  
  
d  
e  
  
u  
n  
  
t  
e  
x  
t  
o



En las páginas 10 y 11 se puede observar ya el comienzo de la historia donde el texto se encuentra en la primera página justificado a la misma ilustración en el espacio restante, la ilustración de los billetes quedan en primer plano para comenzar a darle su importancia en la historia, el utilizar la doble página hace que el espacio sea agradable visualmente por el mismo formato.



La mujer del ladrón guisaba  
y de su rota cuchara  
cayó un cerro de chile piquín  
en pleno jugoso botín.



Las ilustraciones de las páginas 12 y 13 también  
fueron a a doble página donde los elementos de  
los billetes serán constantes en las siguientes.

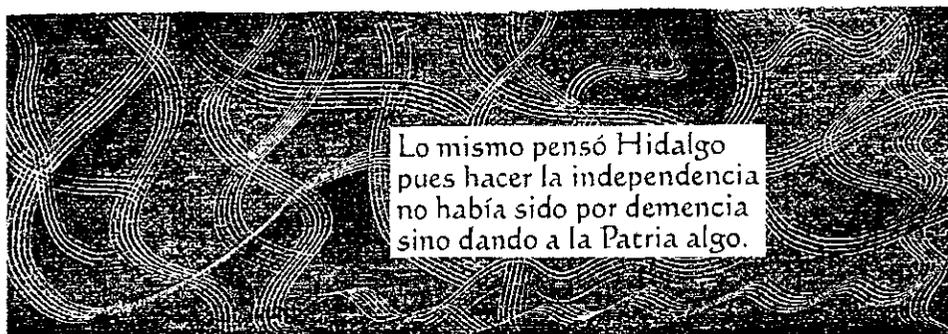
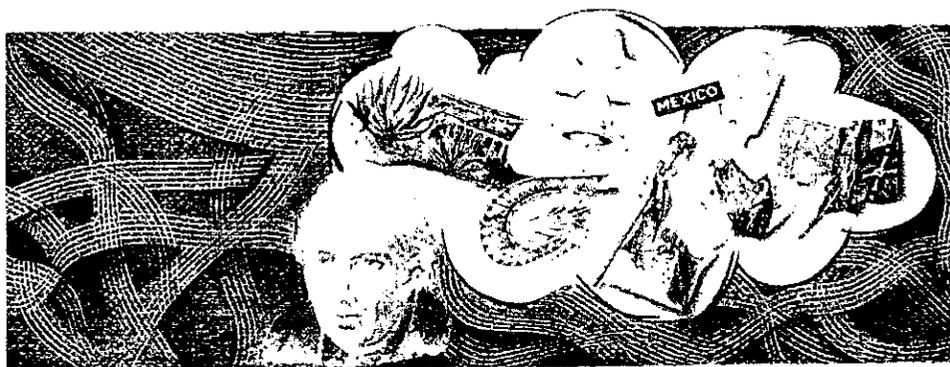


Y héte aquí que sucedió:  
que sor Juana estornudó  
separando su cachete  
del gastadísimo billete.

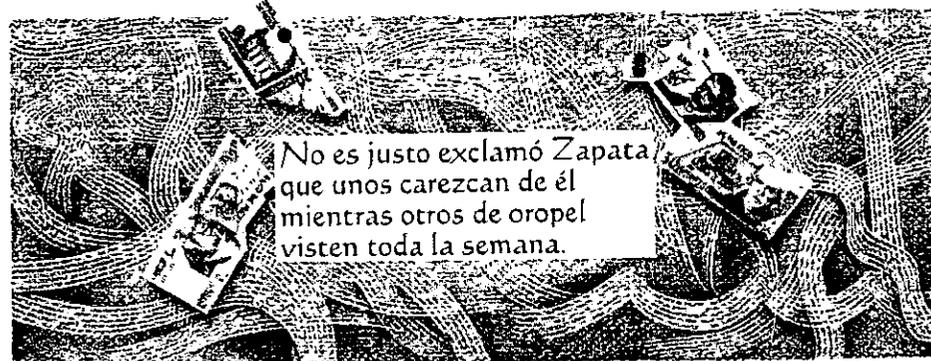
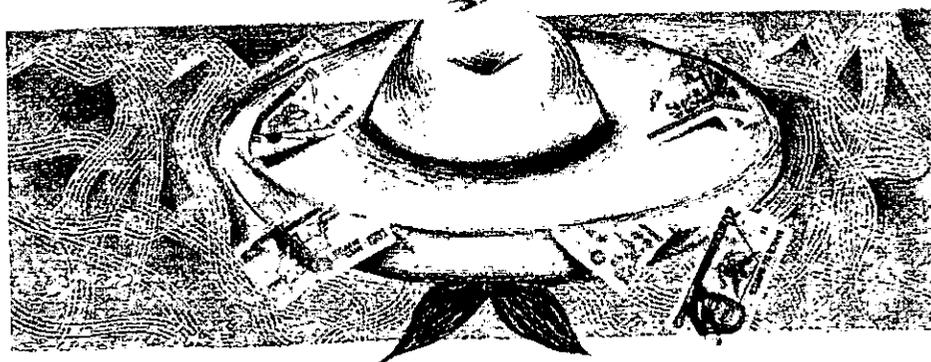
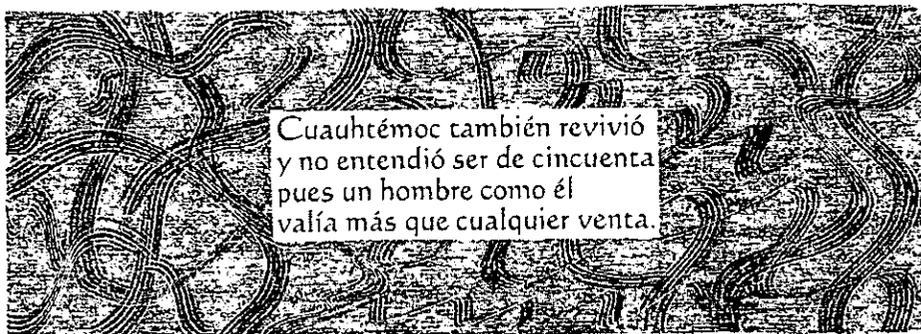
Página 14.



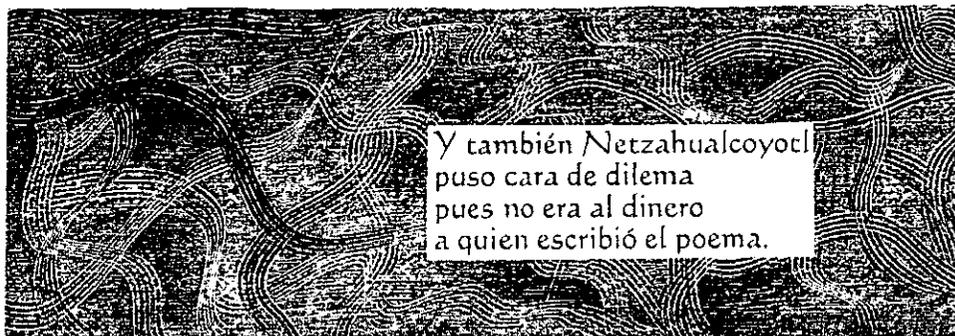
Al salir el personaje del billete lo podemos identificar por los colores los cuales no serán los mismos que tienen dentro de él.

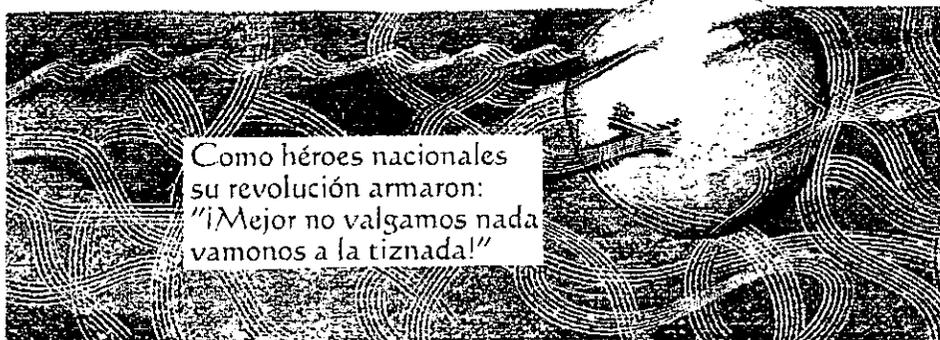
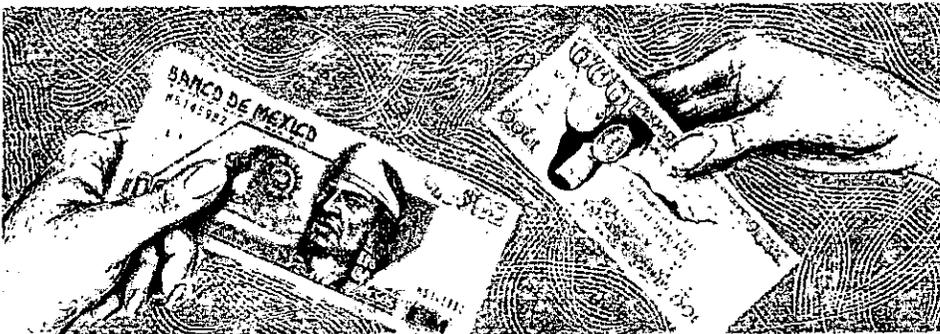
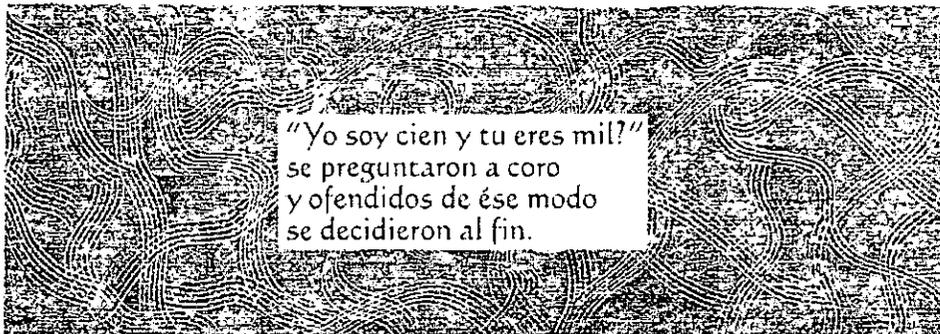


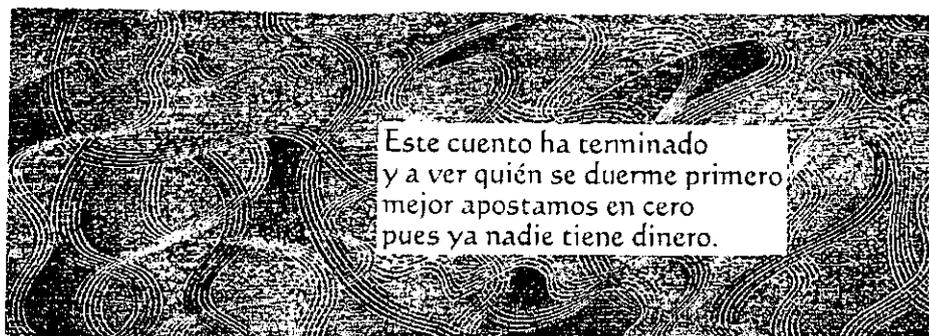
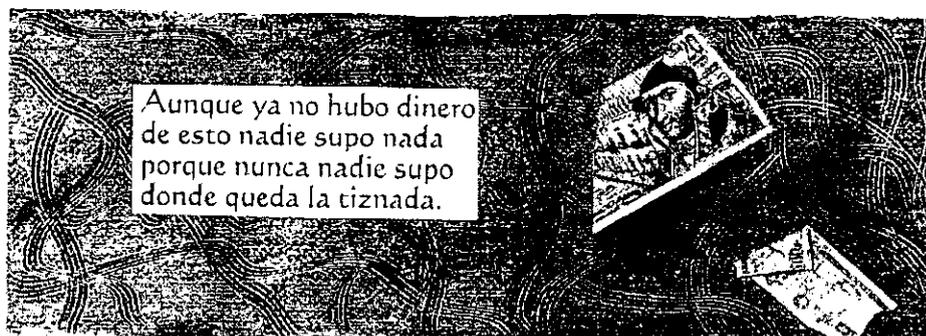
Una doble página ocupando la no. 14 y 15; los se pueden observar los elementos característicos de la independencia entre otros, del mismo billete en que aparecen.



Las ilustraciones anteriores pertenecen a las páginas 18 y 19, 20 y 21 respectivamente, en éstas últimas se tomaron elementos característicos del personaje de Zapata como son el sombrero y el bigote.







Ultimas ilustraciones correspondientes a las  
páginas 30, 31 y 32.

Al terminar el proceso de las ilustraciones se digitalizaron en alta resolución corrigiendo la imagen por contrastes en el programa Photoshop 5.0 se añadió el texto con las cajas y disposición de éstas para terminar el proyecto. "Cuento Patrio" consta de 32 páginas donde se encuentran 24 ilustraciones tomando en cuenta el tratamiento de fondos cuando aparecía únicamente el texto.

Es un proyecto para el *Consejo Nacional para la Cultura y las Artes*, dentro del programa *Alas y Raíces para los Niños*.

Como podemos ver éste cuento será uno más de la gran variedad por su tema, colorido, formato, etc. dando otra opción de entretenimiento por su propuesta.

Debemos tomar en cuenta el gran número de textos que se dirigen a los niños así que se propondrá un material novedoso sustentado en una historia interesante como es el conocer los personajes de los billetes nacionales, en un formato en donde el mismo material de trabajo nos da una buena opción de tamaño a trabajar, pienso que los niños podrán tener acceso de conocer la historia del cuento dentro de un formato establecido por un billete real.

Espero que la propuesta atraiga adultos y sobre todo al público infantil a quién está dirigido por las características antes mencionadas y así lograr el objetivo de invitar al niño a la lectura, de conocer y divertirse al mismo tiempo.

El trabajo del diseñador dentro del área de la ilustración es enorme, hay muchas oportunidades de poder solucionar una propuesta gráfica ayudándose de diferentes técnicas, así lo que en un comienzo pareció algo sin estructura por así llamarlo sin ser real en nuestro mundo, pasa a un plano tangible en donde los niños a quien finalmente va dirigido el trabajo puedan tener acceso al material físicamente, como es el hojear y leer un cuento infantil.

Así el diseñador o en éste caso el ilustrador es el mediador en dar la posibilidad de integrar a la imaginación un producto que ayudará al niño a acercarse a la lectura, el principal objetivo de éste proyecto.

Aportar ilustrando un cuento infantil en donde quedan grabadas las situaciones que se dan dentro del texto además de conocer e identificar a los personajes con su valor atribuido dentro de los billetes nacionales, siendo una buena forma de acercarse a los niños, un público muy exigente para que aprendan divirtiéndose a la vez.

# Conclusiones

D

Desde que el hombre comenzó su historia a tenido la necesidad de expresarse y una forma de hacerlo fué por medio de las imágenes que lo rodeaban, así con el paso del tiempo pudieron desarrollar signos que posteriormente llamarían escritura, la cual al fusionarse con la imagen precisó más la idea de comunicación, sabemos que antes de aprender a escribir pudieron darse a entender por motivos que encerraban ideas y conceptos, pues con la escritura lograron dar más significado a sus pensamientos, gracias a ello conocemos la forma de pensar y sentir desde tiempos ancestrales, de cualquier lugar imaginable.

Desarrollaron formas de poder transmitir sus inquietudes y una de ellas fué dibujando, trazando en un pedazo de piel o roca hasta llegar a la forma que hoy conocemos, su inquietud fué el dejar plasmado que sucedía en épocas determinadas así podemos darnos cuenta que nuestro país no será la excepción ya que por medio de las imágenes conocemos su evolución por documentos físicos de comunicación.

Por medio de códices podemos darnos cuenta de la forma de hacerse entender, cumple con lo que entraremos en tema, imagen y texto se unen complementándose, en una forma visual agradable al que le llamaremos ilustración, la cual se apoya de elementos naturales por su producción, colorido y sobre todo diseño.

Estos documentos fueron la pauta para comenzar a tener un acervo de la historia en México y posteriormente con el invento de la imprenta, conociendo lo que hoy en día es llamado libro.

El libro es un objeto que encierra conocimiento y entretenimiento sea el tema que trate, ayuda a adentrarnos con nuestra imaginación a mundos de realidad y fantasía.

Muchas de ellas se apoyan en imágenes que ayudan a comprender mejor la lectura ya que se acerca más a la idea que se quiere expresar es por eso que nos referiremos a la literatura infantil, ya que para ellos es importante contar con imágenes que despierten el interés por conocer la historia, como sabemos aprendemos a leer por medio de imágenes antes que por palabras. La diversidad en temas infantiles es muy amplia, desde tamaño, acabado, costos, etc, en fin diferentes valores estéticos.

El proyecto se comenzó a investigar tanto en los puntos esenciales los cuales fueron el adaptar imágenes que ayudan al texto en su historia y otra muy importante el ayudar a entretener al público infantil.

La ilustración es un área donde el diseñador puede expresar diferentes conceptos apoyado de una gran variedad de técnicas y materiales generando opciones de proyección visual a la palabra escrita, así el lector tiene acceso de descifrar una historia rica en mensajes visuales.

Los objetivos de ésta investigación se basan en la necesidad de la editorial y sobre todo del niño que comienza a ser un futuro lector, narraciones como la del *Cuento Patrio* además de entretenerlo ayuda tener un mayor interés por elementos que son cotidianos para todos; como lo es el dinero ya que muy pocos de nosotros conocemos en realidad los gráficos y leyendas dentro de éstos.

Así mantendremos por medio de la literatura, la ilustración infantil, el tener un texto adecuado a dar a conocer y divertirse en una misma vez, además de seguir ilustrando cuentos con imágenes tratadas tradicionalmente, el cual hace que la ilustración adquiera un carácter especial aunque se diseñen imágenes que describan visualmente el texto éste da a los niños la opción de imaginar más allá de lo que están leyendo.

Al diseñar ilustraciones para cuento infantil se deben cubrir diversas necesidades en donde el trabajo del ilustrador es traducirlo en imágenes dependiendo a que tipo de público se destinará; en éste caso el cual se está pensando, son los niños.

La comunicación; la cual podemos definir como el entendimiento mutuo en donde existe un emisor (la editorial), el receptor (el lector), los niños, a quien está dirigido el mensaje, a través de un cuento, (el canal), apoyando el texto con imágenes, desempeñando la labor el ilustrador de convertir las ilustraciones en un lenguaje gráfico, logrando que el infante comprenda con mayor facilidad lo que está leyendo. Nos apoyamos en mensajes visuales para lograr entrar en la mente del público para el cual está dirigido el mensaje, teniendo como gran reto el despertar la curiosidad del público infantil por medio de la ilustración.

Esta juega un papel muy importante, pues complementa al texto; valiéndonos de un doble papel, el estético; ya que el producto debe ser agradable a la vista de los niños, y lo documental; la información que se quiere hacer llegar al mismo, en éste caso en la forma de un cuento.

Una buena ilustración se logra por medio de un buen manejo de las técnicas y de una visión personal, haciendo que ésta sea más funcional y especial para la historia.

el diseño editorial, es un sector muy amplio para el desarrollo del diseño gráfico, ya que conjunta diferentes formas de expresión y la ilustración forma parte de éstas actividades.

El texto del cuento fue el punto de partida para el proyecto, del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, titulado "*Cuento Patrio*" siendo el emisor por el cual se invita al niño a conocer la historia, en éste caso de nuestro país, por medio de las ilustraciones y el texto que se éste contiene, interactuando la imaginación del niño con la lectura, sin perder de vista el objetivo principal, que es el que los niños entiendan el mensaje .

Las lecturas en su totalidad, mantienen una comunicación determinante para los pueblos y su cultura, por su contenido informativo y también en términos educativos.

La ilustración que se ideó para complementar el texto de "*Cuento Patrio*", se adecuó a un formato, fuente tipográfica y puntaje entre otras características de diseño.

Donde el trabajo del ilustrador, es el mediador de lo real a lo imaginario, apoyándose de técnicas que se requieran para realizar la comunicación visual, por medio de la creatividad.  
Este punto

En el texto del "*Cuento Patrio*" el niño conocerá la historia y personajes que dieron a nuestro país el tema de tantos logros, en forma muy general basado por medio de los billetes y sus diferentes denominaciones.

El determinar la técnica ideal para este proyecto surgió por las necesidades y cualidades de la ilustración, ya que como esta enfocada para un público infantil, debe emplearse un lenguaje narrativo, que tenga vida propia y sea del agrado también de toda la familia.

Hoy en día, la literatura infantil está cada vez más ligada a la ilustración, por su facilidad de comunicación y comprensión de las imágenes, introduciendo al niño a mundos nuevos y viviendo todo tipo de aventuras, motivando cada vez más a los niños al hábito de la lectura.

En "*Cuento Patrio*" se trata de reflejar a los personajes lo más preciso posible, de acuerdo al ambiente en que se encuentra, fusionando la imaginación del autor y la del ilustrador para que la historia fuera comprendida por niños de 8 a 10 años, ya que la forma de fascinación y retención no son las mismas en cualquier edad, como del gusto de la lectura en general, aquí empezará por una misma manera, a través de las imágenes apoyando al texto.

Una ventaja del cuento es la propuesta del formato ya que es relativamente pequeño y puede llevarse a cualquier lugar y disfrutar de la lectura, ya que las ilustraciones guiarán al niño dentro de la lectura.

El ilustrador queda sujeto a decodificar el mensaje a través de grafismos que se apoyen en la fantasía.

Los niños a los cuales se les inculcará el placer por la lectura, conociendo a través de sueños y realidades.

El objetivo partió de la necesidad misma, lograr un diálogo por medio de ilustraciones que apoyaran y complementaran al texto de "*Cuento Patrio*".

# Bibliografía

- GILLIAN, Scott Robert Fundamentos del Diseño 195 págs.
- LORETO, García Muriel La comunicación una experiencia de vida, Manual de trabajo en grupos. Ed. Plaza y Valdéz. México 1996, 106 págs.
- Tierra Adentro Junio-Julio 2000 Consejo Nacional para la Cultura las Artes. 80 págs.
- Pequeño Larousse Ilustrado 1998. Diccionario Enciclopédico. 1792 Pág.
- TAPIA, Alejandro Congreso UIC Congreso de Investigación y diseño Gráfico. 1999. 230 pág.
- DALLEY, Terence, Guía completa de ilustración y diseño. Hernan Blume Ediciones 1980, 224 págs.
- MULLER, Brockmann, Josef Historia de la Comunicación Visual Ed. Gustavo Gilli, México, 1998. 168 págs.
- LEON, Penagos, Jorge E. El Libro Ed. Trillas México 1991, 81 págs.
- DE LA TORE, Villar, Ernesto, Breve Historia del Libro UNAM México 1999 Tercera edición. 240 págs.
- Diccionario Ususal Larousse. Diccionario enciclopédico. 1985. 742 págs.
- México en el tiempo Marzo/Abril 1999 No. 29 Edit. México Desconocido, S.A. de C.V. 72 págs.
- MARTINEZ, Luz Ma. Santa Yolanda Congreso UIC Pág. 120 Congreso de Investigación y Diseño Gráfico 1999. 345 págs.
- GENDROP, Paul Arte Prehispánico en Mesoamérica. Ed. Trillas México 1982. 294 págs.
- PORTILLA, León, Miguel. Bernardino de Sahagún, I. I. H. Periódico UNAM No. 180, México 1999. 260 págs.
- RODRIGUEZ, de la Flor, Fernando, Emblemas, lectura de la imagen simbólica, Madrid, Alianza Editorial. 1995. 280 págs.
- BERMUDEZ, Jorge, R. Gráfica e Identidad Nacional México UAM-Xochimilco, 1994. 400 págs.
- GUADALUPE, Victoria, José Una biografía de Arte Novohispano, México, UNAM Instituto de Investigaciones Estéticas. 327 págs.
- YHMOF, Cabrera, Jesús, Forma y Contenido de los impresos del siglo XVI Biblioteca Nacional de México en Historias. No. 31, México, INAH, Octubre 1993 Marzo 1994. 346 págs.
- QUILLET, Diccionario Enciclopédico, Vol 4. 400 págs.
- ARNOLD Eugene, Técnicas de Ilustración, 250 págs.
- CARREÓN Sergio, La computadora como nueva técnica de ilustración, Tesis de licenciatura. México. 1985. 65 págs.
- DALLEY Terence, Guía Completa de Ilustración y Diseño, Edi. Blume, Madrid 1981, Prefacio. 270 págs.
- EDWARD, Lomis. Ilustración Creadora, Ed. Hachette, Argentina, 1980, séptima edición, 178 págs.

- Varios, Biblioteca del Diseño Gráfico, Ilustración vol. Ed. Naves Internacional de Ediciones S.A.
- BOURNEUF, Denyse, Parc Andre. Pedagogía y lectura, Ed. Kapeluz, Colombia, 1983. Págs. 245.
- FERNANDEZ, Rivera Río, Laura. Elaboración del libro Infantil ilustrado, Tesis, división de estudios de Posgrado, ENAP. México 1987. Pág. 148.
- DONNET, Beatriz. Palabra de Juguete: Una historia y una antología de la literatura infantil y juvenil en México, 308 Págs.
- VARIOS. Tiempo de niños, especial de aniversario, SEP, Núm. 53. México 1985. 24 Pág.
- Pintura mexicana siglo XX, antología crítica. Pág. 18 Grupo Editorial Proyección de México, 1999. 210 Págs.
- Varios, Historia de la lectura en México, Ed. Del Ermitaño, Colegio de México, 1988.
- JACOB, Esther, Cuaderno de apoyo, literatura, SEP, Plan de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria, México, 1985, 46 págs.
- BRAVO V; Carmen, Historia de la literatura infantil española, 2da. Ed., Doncel, Madrid, 1963. 344 págs.
- REY, Perico, Mario Enrique, El cuento infantil mexicano, Tesis de Maestría en Literatura Iberoamericana, UNAM, México, 1996, 245 págs.
- Pastoriza de Etchebarne, Dora, El cuento en la literatura Infantil, Buenos Aires, Ed. Kapeluz, 1962, 196 págs.
- GOMEZ, de Silva, Guido. Diccionario Internacional de Literatura y Gramática, Ed. FCE, 1999. 262 págs.
- TREJO, Blanca. La Literatura Infantil en México, México 1950. 196 págs.
- CUEVAS, Guevara, Ma. Eugenia. El cuento infantil contemporáneo y la iniciación a la lectura en los niños Universidad Iberoamericana, México 1981. 162 págs.
- Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles, vol. I al IX, Dirección General de Publicaciones, CONACULTA, México, 1991-1999. 128 Págs.
- REYNA, Galindo Magnolia, Propuesta del libro infantil ilustrado en la edad escolar temprana, Sol de Monterrey, 1993, UNAM. 246 Págs.
- WUCIUS Wong, Principios del diseño en color Ed. Gustavo Gilli. 324 Págs.