UNIVERSIDAD NACIONAL

AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL

DE ARTES PLASTICAS

"PROYECTO DE
ILUSTRACION DE 3 CUBIERTAS DE LIBROS"

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

LICENCIADO EN DISEÑO GRAFICO

PRESENTA

GLORIA LUZ ARCE DE LA PEÑA

DIRECTOR: PROF. SALVADOR JUAREZ HERNANDEZ

México, D.F. 2001

DEDICATORIAS

A Mamá, por enseñarme que no hay imposibles.

A Papá, por enseñarme a luchar.

A Laura, por estar ahí siempre para ayudarme a levantarme.

A Yeli, por enseñarme a ser responsable.

A Alfonso, por ser el amor, la paciencia, la confianza y el apoyo.

A Tata y Papón, por su fé.

AGRADECIMIENTOS

Por su ayuda y cariño a toda mi familia: mis tíos Gaby, Tere y Juan, Toña y Tom, Pepe y Pili, Paty y muy especialmente a Maru y Leo; y a mis primos, gracias a Pepe y al niño Manolo.

A mis amigos de siempre: Lulubel, Alfredito y Cony; gracias también a Jose Luis y Mary.

A mis maestros: Salvador Juárez por su tiempo y su dedicación, y a Héctor Miranda, Uribe y Susanita, Fide, Miguel Armenta y Joaquín Rodríquez, por sus enseñanzas.

INDICE

INTRODUCCION

La historia del libro y su influencia cultural en la vida del hombre, resulta tan antigua como la historia de este último. Por medio de los libros y sus ilustraciones el hombre se ha manifestado a lo largo de una evolución traducida en grandes transformaciones sociales, políticas, culturales y religiosas.

Así, la influencia de la ilustración como medio de comunicación ha estado presente desde los primeros libros adornados con alguna ilustración, hasta las cubiertas ilustradas de pleno siglo XX.

Aunque los primeros libros ilustrados de los que se tiene registro, datan de aproximadamente dos siglos a. C., los inicios de la ilustración de libro se traducen en el arte de la ornamentación; ya que las primeras cubiertas de libro en realidad estaban más destinadas a proteger que a describir o informar gráficamente sobre su contenido. Es hasta pleno siglo XX cuando aparece la cubierta de libro como la conocemos hoy en día, con una ilustración que abarca una parte o la totalidad de dicho soporte visual, y que tiene como objetivo la difusión del contenido del libro.

Actualmente el libro es considerado un medio de comunicación masiva, por lo cual su cubierta se convierte en una clave visual muy importante. Sin embargo en algunas ocasiones no se le da a este medio de comunicación la importancia debida. Un ejemplo de lo anterior es cuando la ilustración destinada a aparecer en la cubierta de un libro no es debidamente diseñada. Lo cual a menudo nos lleva a tratar con una ornamentación, en lugar de una ilustración. Y es precisamente el problema que se plantea en el presente trabajo de investigación y práctica.

Debido a que algunos libros están destinados más que a una comercialización (como producto de consumo) a servir como apoyo didáctico (libros de texto), llega a agravarse el problema de información sobre su contenido, cuando carece de una ilustración en su cubierta o bien, cuando ésta no reúne las características necesarias para cubrir las necesidades específicas por las cuales fue creado el libro. Si a esta carencia de información visual se le agrega el hecho de que el libro tenga que ser impuesto por el profesor o por la materia misma a sus alumnos, se obtiene como resultado una indiferencia total o parcial hacia el contenido del libro de texto,

y que a su vez se verá reflejado en el interés que el alumno tenga acerca de la asignatura. Problema que varía según las características de los estudiantes, como su formación cultural o nivel académico.

La falta de conocimientos acerca de los elementos gráficos que forman parte de una ilustración para una cubierta de libro, así como el desconocimiento de estrategias compositivas, hace deficiente o en ocasiones nula, la atracción que pueda existir entre el receptor y el libro. Existen muchos libros de texto (apoyo didáctico) que no cuentan con un diseño de ilustración en su cubierta y son limitados a sólo una ornamentación; sin embargo, fueron escogidos para este proyecto tres casos distintos, es decir tres libros de asignaturas diversas:

Los libros, "Diccionario de términos cinematográficos usados en México" de Ana María Cardero, "Antología de lecturas de Historia de México" de Martha Celada del Castillo y Ruvalcaba, y "Guía de Economía Política" de Roberto Bermudez son libros que son utilizados como apoyo didáctico de gran importancia para los estudiantes de las Escuelas y Facultades de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM) donde se imparten materias afines al área de audiovisuales, la Escuela Nacional Preparatoria #9 (Pedro de Alba-UNAM), y la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales (UNAM) respectivamente. Estos libros carecen de una ilustración en su cubierta que involucre directamente al lector con su contenido, por lo cual el estudiante tiene problemas para ubicarlo temporal y espacialmente, efecto que contribuye a que las expectativas para las que fue creado por su autor no sean alcanzadas. En el caso del libro del Profesor Bermudez, el problema es mayor, ya que no cuenta actualmente con ningún diseño de ilustración en su cubierta.

Por lo anterior, es imprescindible la creación de un diseño adecuado que cubra las necesidades de comunicación visual del sector estudiantil o social al que va ir dirigido cada uno de los libros anteriormente citados, para lo cual fueron creados.

Por lo cual este trabajo de investigación tiene como principal objetivo proponer algunas soluciones gráficas a los

problemas de comunicación visual que se desencadenan del planteamiento del problema anterior, así como resaltar la importancia del diseñador gráfico en el área de la ilustración. El conocimiento de diferentes técnicas tanto de composición como de representación gráfica, y de más elementos de un alfabeto visual del que se vale para diseñar la ilustración de la cubierta de libro.

Se eligieron estos tres libros, porque todos ellos se utilizan como soporte didáctico en los niveles de educación superior y media-superior de algunas instituciones de la Universidad Nacional Autónoma de México.

CAPITULO I

CAPITULO I.

LA ILUSTRACION Y SUS ORIGENES

1.1 Definición

El ilustrar, es interpretar gráficamente una idea o mensaje, que se pretende proyectar; tiene por objeto el crear o recrear imágenes que se toman de la realidad, para obtener una síntesis de elementos formales, que pretenden transmitir algo. Este proceso requiere de una previa visualización de la imagen o el texto a interpretar. Por lo que es el empleo de las imágenes o un conjunto de las mismas, utilizadas para comunicar una información determinada. Toda ilustración es básicamente el resultado de un proceso creativo[1], en el cual el ilustrador imagina o recrea los elementos de una narración (en este caso la del libro).

Otra finalidad de la ilustración, es darle más fluidez a los textos, o vincular unos con otros, como en el caso de los cuentos infantiles.

1 NOTA: Recordando que el proceso creativo consiste en que primero percibimos la forma, luego interpretamos creando figuras, después procesamos imágenes para posteriormente llegar a un concepto: la ilustración.

1.1.1 Tipos de Ilustración.

Dentro del área de la ilustración de libros, y más específicamente, de la ilustración de cubiertas de libros; existen dos tipos de ilustración: la ilustración narrativa y la ilustración de *slogans* o títulos. Aunque a este respecto Andrew Loomis [2] menciona la existencia de tres tipos de ilustración: la narrativa, la de slogans y la de títulos. Sin embargo tratándose de la cubierta de libro, los tipos de ilustración se resumen a dos, **narrativa** y de **título**. Esto debido a que aunque a partir del tema o género literario podemos hablar de otras clasificaciones menores como es el caso de la ilustración de libros infantiles, científicos[3], etc.; sin embargo el libro al carecer de *slogan* reduce de los tres tipos de ilustración de cubiertas de libro (que Loomis menciona) a dos.

La ilustración narrativa es la que proyecta la historia completa de un texto; aquí el ilustrador concentra en la ilustración todos los elementos visuales capaces de transmitir al receptor (en la ilustración de libros el lector), una idea general del contenido del texto, inscripción, título o *slogan* que está representando. Esto con el fin de que el lector pueda captar una idea muy completa del tema.

2 Loomis Andrew, "Ilustración creadora", pg. 178. "...ya que existen diferentes tipos de ilustración: la ilustración narrativa, la ilustración de slogans y la ilustración de título..."

3 Ibid. pg. 181.

Generalmente, este tipo de ilustraciones utilizadas en tapas o portadas de revistas y en las cubiertas de libros, porque el receptor aquí depende enteramente de la imagen que perciba, para que el mensaje en cuestión sea recibido, o bien sea lo suficientemente eficaz y atractivo como para competir en el mercado y vender el producto que está designado a promover.

El otro tipo, **la ilustración de título** es el que se utiliza para identificar a cualquier mensaje escrito, no describe ninguna situación, circunstancia o etapa representativa del contenido del libro, ya que su función se concreta a identificar o reforzar al título del libro. Por lo cual:

> "...En toda manifestación artística, los diversos elementos que la componen actúan de común acuerdo..."[4]

Y en donde todos estos elementos cumplen con una función que contribuye a la visualización del mensaje en la mente del espectador.

1.1.2 Funciones de la ilustración como medio de comunicación

La comunicación ha sido siempre una condición y una necesidad inherente del hombre como parte de una sociedad. Desde que existe la civilización existe la necesidad de comunicarse, ésta puede darse verbal o visualmente, por lo tanto es lógico concluir que la ilustración es un medio de comunicación donde el objetivo principal y la razón de ser, es tomar las propiedades del mensaje (texto) en cuestión y concentrarlas en una imagen representativa que va a ser la proyección visual de un mensaje determinado.

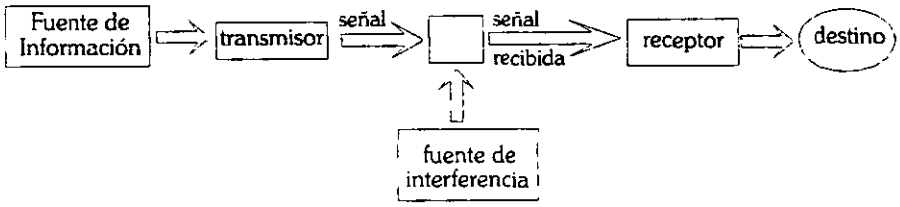
4 Ibid. pg. 178.

En el caso especial de la ilustración de una cubierta de libro, el mensaje (contenido del texto) mediante la ilustración, tendrá sus bases en el dominio perceptivo, para llamar la atención del consumidor de manera determinante.

La importancia de la ilustración como medio de comunicación es establecer la relación entre el contenido del libro y el lector o bien, servir de traducción del mensaje textual. Así el mensaje textual es reforzado por uno visual. Desde este punto de vista, el motivo de ser de la ilustración de la cubierta es colaborar en la transmisión del mensaje mediante una resolución gráfica del mismo.

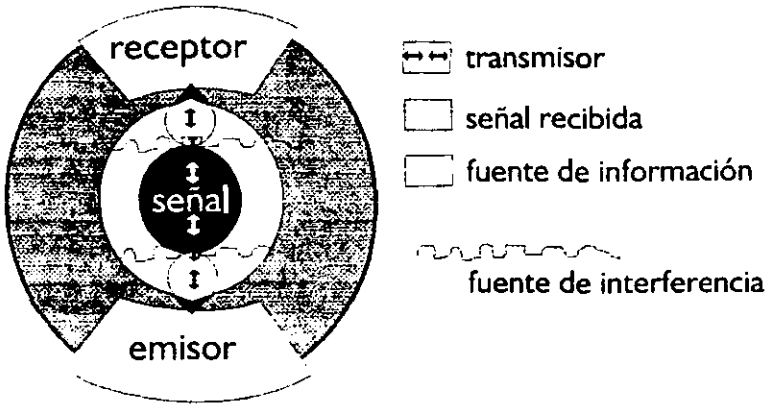
Esto se debe a un proceso de retroalimentación entre el receptor y el emisor, elementos señalados en los modelos de comunicación, como el de Shannon y Weaver[5].

MODELO DE SHANNON Y WEAVER



Todo modelo de comunicación habla de un receptor, un emisor y un proceso de retroalimentación entre ambos, proceso en el cual se transmite un mensaje. Pero en este caso existen ocasiones en que el emisor se convierte en receptor y viceversa. Debido a que es el receptor de quien depende la manera en que se transmita el mensaje, porque es el receptor quien dicta las reglas culturales y por tanto, los factores que deberán tomarse en cuenta para el diseño de la ilustración de la cubierta de un libro. Lo cual se resume en el siguiente esquema:

5 John Friske, "Introducción al estudio de la comunicación(cap I)



Esto resulta bastante confuso si se trata de establecer a punto y coma los lugares que juegan los elementos en este medio de comunicación, ya que el receptor y el emisor estarán siempre en un punto en el cual intercambien funciones por un momento. La importancia de lo anterior, consiste en que esta influencia que el individuo vive día con día en una vida en sociedad, influye también en el desarrollo del diseñador gráfico como emisor y por tanto como receptor de estas demandas o reglas culturales que la sociedad dicte; por tanto, si el diseñador gráfico como emisor, no está completamente actualizado e integrado a esta sociedad (refiriéndonos a por lo menos los aspectos más importantes de cada grupo social que la conforma), no será capaz de visualizar sus conceptos para poder transmitir un mensaje carente de ruido e interferencias., suficientemente fuerte, impactante y eficaz .

Siendo que la ilustración es considerada un medio de comunicación[6], la ilustración de la cubierta de libro tiene una gran importancia en la difusión del contenido de éste. En esta difusión, la información contenida en la ilustración se presenta al lector en distintos códigos[7], que pueden ser morfológicos o cromáticos. Los códigos cromáticos obedecen a la manipulación del color, ante todo, busca el impacto visual mediante la utilización de colores o combinaciones agresivas y en ocasiones conocidas, utilizadas o admitidas por el receptor como simbolismos. Un código cromático se puede resumir como la reducción del mensaje visual al color. El código morfológico estudia el modo en que la mirada selecciona en la composición total las superficies portadoras de la información clave; se refiere a una especie de geometría de la imagen (la localización espacial de los elementos no es arbitraria).

Sea cual sea el código, sea cual sea el contenido del libro; debe tomarse en cuenta cualquier posible problema de legibilidad o decodificación por parte del lector; ya que el diseñador no cuenta con una reacción inmediata de parte del receptor. Tal vez tomando en cuenta estos posibles problemas de legibilidad y la carencia de una respuesta inmediata por parte del receptor, Jorge de León Penagos[8] menciona que el libro es un medio de comunicación indirecto, que dista demasiado de satisfacer las necesidades de comunicación en la sociedad, a pesar de su importancia por su capacidad para transmitir ideas.

6 Nota: Recordemos que la comunicación es un proceso en el cual intervienen elementos como emisor, mensaje (transmitido por medio de un código y un canal) y el receptor. Donde: emisor(diseñador gráfico) es el sujeto que elabora una idea o composición que contiene un mensaje; mensaje (contenido del libro) es la manifestación material de la forma y el contenido de la idea del emisor; y receptor(lector) es el sujeto a quien se dirige el emisor en su mensaje.Según John Friske Op. Cit.

7 Nota: Definiendo como códigos a los sistemas de organización de los signos que determinan la manera en que éstos se relacionan entre sí. Idem cita No. 6.

8Jorge de León penagos,"El libro", 1ª. Unidad: Panorama de la historia del libro, pg20.

1.2 Surgimiento de la ilustración de libros

Desde los tiempos más antiguos, la ilustración ha cubierto la necesidad de expresarse y comunicarse del hombre; desde los manuscritos, códigos, pergaminos, hasta los primeros libros. Los libros más antiguos que fueron ilustrados como tales por primera vez (los primeros de los cuales se tiene registro), es el "Libro de los Muertos" y el "Papyrus Ramessum", de aproximadamente 1900 años A. C[9].

Los artistas griegos y los romanos, ya contaban con la ilustración como un aspecto importante del análisis descriptivo en sus textos; en el área de la ciencia, la arquitectura, la medicina, entre otros. Comprendían la importancia de la ilustración técnica y también tenían una idea de perspectiva. Pero es en el renacimiento cuando se descubrió como representar correctamente la perspectiva. Terence Dalley[10] menciona que las teorías de Filippo y Brunelleschi, revolucionaron el arte y el campo de la ilustración técnica.

La ilustración de libro más antigua conservada que podría considerarse como una ilustración de cubierta de libro es la de la portada en xilografía de "La Sutra del Diamante" que data del año 868 DC, la cual según Svend Dahl[11] es la ilustración en xilografía más antigua.

9,10 Terence Dalley, "Guía Completa de ilustración y Diseño", pg.10.
11 Svend Dahl, "Historia del libro", pg. 90, 1982.

El arte medieval de la iluminación de los manuscritos, fue un inmediato precursor de la ilustración de libros impresos.

> "...Los manuscritos iluminados de la Edad Media son un precursosr , lujoso y ornamentado del libro ilustrado..."
>
> Terence Dalley. "Guía Completa de Ilustración y Diseño", pg. 10, 1982.

La ilustración de los libros se desarrolla como tal, desde los libros del siglo XV, en los cuales la ilustración y el texto eran grabados a mano en un mismo bloque de madera; ya que antes de eso, la ilustración era considerada sólo un ornamento que se incorporaba o formaba parte del texto, como lo menciona Walter Chamberlain[12] en "Manual de Grabado en madera":

> "...a principios del siglo XV – que es prácticamente cuando comienza el arte gráfico en Europa – los bloques de madera habían sido muy utilizados para estampar diseños en los tejidos mucho antes de que se intentasen las primeras imágenes (casi siempre figurativas). La mayor parte de esos bloques tenían un diseño extremadamente simple...".
>
> Walter Chamberlain, "Manual de Grabado en Madera", pg. 13.

Las ilustraciones técnicas y arquitectónicas de Leonardo Da' Vinci y Alberto Duero, cuentan con una muy cuidada planeación y acabado de detalles, meticulosamente elaborados.

12 Walter Chamberlain. "Manual de Grabado en madera". Cap. 1:Historia y evolución de la impresión en relieve. pg. 13.

Al igual que la reproducción de textos, la importancia y las posibilidades de la ilustración se ven acrecentadas cuando a fines del siglo XV se inventa la imprenta de tipos móviles. El grabado en madera fue a partir de entonces considerado una técnica primitiva, la cual fue perdiendo dominio durante los siglos XVI y XVII, en los que los primeros, y por ello los principales ilustradores Holbein y Durero, pusieron de moda las técnicas del aguafuerte y el grabado en planchas de cobre. Lo cual suscitó que la ilustración se dispersara en toda Europa durante los mismos siglos. Ya para entonces el más importante ilustrador (debido a su influencia en dicho periodo) fue el francés Geoffroyd Tory, quien ya trabajaba con elementos de la página, como caja tipográfica (texto, márgenes) y la ilustración; fue el primero en conjuntar estos elementos en una unidad gráfica armónica[13]. Por el mismo periodo, es creada la escuela japonesa de xilografía en color, por Ukiyo - e; otros artistas japoneses que destacaron de esta escuela fueron Utamaro e Hiroshige. Después en la Edad Media con la producción de libros en serie, comienzan a surgir diversas y nuevas posibilidades de ilustración, debido a que junto con el gradual perfeccionamiento de la imprenta, comienzan a producirse ilustraciones en distintas técnicas que también buscan el camino hacia la perfección, hacia lo más práctico, y cada vez más inclinadas a mostrar una fase que ya incluye el punto de vista de un gusto estético[14].

13 "...el francés Geoffroy Tory, que trabajó con los elementos de la página – ilustración, texto y márgenes – para crear un todo estético..." Terence Dalley. Op. Cit., pg. 10.

14 "...Gutemberg's invention of printing from movable type revolutionized ways of thinking and learning...and it turned in a new aesthetics pointing to later techniques of mass production...", Craig James. "Thirty Centuries of Graphic Design". pgs.54, 56.

La ilustración ornamental y recargada de los tomos de arquitectura, anatomía y equitación del siglo XVII, fue desplazada para el siglo XVIII por algo más ligero, como las obras de Francois Boucher y Jean Baptiste Oudry, los cuales desarrollaron un estilo ilustrativo más sencillo en Francia[15]. En ese entonces, en la ilustración de libros predominaba un grabado bastante fino que consistía en grabar la madera por la cara lateral. Esta técnica fue desplazada un siglo después, por una nueva técnica introducida por el ilustrador inglés Thomas Bewick[16].

El surgimiento de las ilustraciones técnicas comienza en el siglo XVIII tomando como base las ilustraciones realizadas en el siglo XV. En 1796, el alemán Alois Senefelder inventó la litografía, la cual constituye un gran avance técnico, ya que anteriormente, las impresiones se realizaban a partir de una superficie en relieve que se entintaba y se apretaba contra el papel, mientras que la litografía fue planográfica (se realizaba a partir de una superficie plana), partiendo de un principio de las propiedades químicas de la piedra, el agua y el aceite[17]:

> "...La litografía parte del principio de que el agua y el aceite no se mezclan. Fue el primer método de impresión planográfica (es decir la impresión se realiza a partir de una superficie plana..."
>
> Terence Dalley, "Guía completa de ilustración y diseño", pg.10.

15 "...La ornamentación recargada que predominó durante el siglo XVII – y que queda demostrada en los grandes tomos de arquitectura, anatomía, y equitación de la época – decayó durante el XVIII, dejando paso a un toque más ligero, que puede observarse, por ejemplo, en las obras de los franceses Francois Boucher y Jean Baptiste Oudry...", Terence Dalley, Op. Cit., pg. 10.

16 Ibid, pg.10, menciona que Thomas Bewick "...desarrolló una técnica para grabar el extremo de la madera, en lugar de la cara lateral, y los resultados fueron lo bastante detallados y duraderos como para rivalizar con los finos grabados que entonces predominaban en la ilustración de los libros..."

17 Ales Krejca, en "Técnicas del grabado", Colección: Técnicas de arte, Edit. LIBSA, Madrid, 1990, pg. 141.

De las primeras y más importantes obras que se ilustraron con esta técnica de impresión, fue la edición del "Fausto" en 1828, ilustrada por Delacroix. A principios del siglo XIX, el ilustrador inglés William Blake[18] (1757-1827), sobresalió al emplear la técnica del aguafuerte en relieve en sus trabajos, misma que decayó después de su muerte.

La ilustración del grabado en madera, conservó su importancia y prosperó hacia los años 1830 y 1840, sobre todo en las revistas ilustradas que en esos años contenían los cuentos ilustrados de escritores como Charles Dickens y Emile Zola. En 1851, se inventó la técnica llamada cromolitografía, en la cual el proceso era tan largo y costoso como la litografía en blanco y negro pero con la ventaja que la cromolitografía era a color. En el siglo XVIII, surgen las bases de la fotografía, con el alemán Johan Schultze pero es hasta el año de 1839 cuando Daguerre y Niepce perfeccionaron la técnica con el Daguerrotipo. A veces se utilizaban placas de estaño por esto eran conocidas como ferrotipos. Después el inglés Fox Talbot idea la forma de hacer copias de la imagen original (talbotipos), ésta era la fotografía *calitipia* que sería la base de la fotografía moderna.

En el año de 1880, comienzan a aparecer en los libros impresos las fotografías[19], esta nueva técnica de ilustración abre nuevas posibilidades de composiciones realistas, que hasta entonces sólo eran manifestadas por medio de la técnica del grabado en madera, el cual fue retomado por los prerrafaelitas a finales de siglo, lo cual se manifestó en la obra de Edmund Burne Jones, y en

18 El trabajo de William Blake en el siglo XIX carece de novedad en cuanto a técnica se refiere, sin embargo su originalidad es como menciona Walter Chamberlain, la de un genio. Walter Chamberlain, "Manual de Aguafuerte y Grabado". Capítulo 10: Historia y evolución del grabado al buril, pg. 114.
19 Terence Dalley, Op. Cit.

obras posteriores de Aubrey Beardsley y los artistas influidos por el Art Noveau, como Charles Rennie Mackintosh;, como lo señala Terence Dalley:

> "...A finales del siglo XIX, los prerrafaelitas revivieron el interés por el grabado en madera, que puede apreciarse especialmente en la obra de Edmund Burne Jones (por ejemplo, su Chaucer de 1896) y en las obras posteriores de Aubrey Beardsley y los artistas influidos por el *Art Noveau*, como Charles Rennie Mackintosh..."
>
> Terence Dalley,"Guía completa de Ilustración y Diseño", pg.12.

En el aspecto técnico los ilustradores incrementaron sus posibilidades creativas gracias a que la revolución industrial trajo consigo el desarrollo de nuevos tintes y pigmentos[20], además del desarrollo y reproducción de semitonos. La reproducción de semitonos se logró por medio de una técnica que consistía en superponer diferentes tintas descompuestas con retículas para producir tonos. De esta escuela sobresalieron los ilustradores Arthur Rackham y Edmund Dulac, que usaron principalmente la acuarela, técnica que permite la reproducción de semitonos. Poco después se introdujo la línea negra "Black keyline", la cual permitió agilizar la impresión a cuatro colores y por lo tanto, emplear más tipos de pintura para la reproducción de la ilustración.

20Ibid, pg. 12. menciona que "...en la gama de colores a disposición del y el ilustrador , como por ejemplo los cadmio y los cobalto.La revolución industrial permitió el desarrollo de tintes y pigmentos más sofisticados... Otro adelanto importante fue el desarrollo de la reproducción de semitonos, que hizo posible el reproducir adecuadamente obras a todo color..."incluyendo la gama de colores cadmio y cobalto.

1.3 Principales técnicas tradicionales de ilustración (siglos XV, XVI, XII).

Desde tiempos muy remotos la producción de ilustraciones se ha encontrado directamente involucrada con la producción de libros, pero es hasta que el papel comenzó a fabricarse en grandes cantidades, y principalmente la invención de la imprenta de tipos móviles en el siglo XV lo que contribuyó considerablemente a que la ilustración encontrara el impulso necesario para que más tarde cobrara la importancia precisa para convertirse en algo más que un ornamento del texto en el libro, y por ende en su cubierta (que surge como todo un concepto mucho tiempo después). Aunque actualmente las técnicas empleadas en las ilustraciones creadas para los libros (tanto para su contenido como para su cubierta), son totalmente distintas a las que en un principio se utilizaban en los talleres de impresión por artistas y/o artesanos; es importante conocer las "técnicas primitivas" ya que en ellas se encuentran las bases de las técnicas o herramientas por las cuales se realizan las ilustraciones hoy en día.

1.2.1 El grabado.

El término "grabado" proviene del griego *graphein* que significa escribir o dibujar y se refiere a la transposición de formas a un sistema de líneas. Sin embargo en un sentido más propio, el grabado se puede definir como un proceso o técnica de impresión en el cual se crea una composición o figura libre en una

superficie del material adecuado para su impresión, la cuál presenta la ventaja de permitir que exista el tiraje o número de impresiones deseadas.

Se tienen registros de que los primeros indicios del grabado datan de la China del año 105 D. C., sin embargo es hasta el siglo XV cuando en Europa comienza con el "arte gráfico" a utilizarse para la impresión de estampas, primero por los pintores de la época, y posteriormente en las artes y oficios en impresiones (ilustraciones) de libros.

> "...Entre las muchas innovaciones que aportaron los antigüos chinos, se encuentran algunas que cambiaron el curso de la historia. Hay evidencia de que inventaron la imprenta... se les atribuyen también las bases del grabado, en arcilla, madera, plata, jade, pro o marfil..."
>
> Philip B. Meggs, Historia del Diseño Gráfico, Cap. 3,pgs 36-41.

Originalmente se realizaban las ilustraciones con bloques de madera, la forma más antigua de estampación consistía en golpear el bloque de madera tallado y entintado contra una superficie (que en un principio, y hasta la "invención" del papel en el siglo VII, generalmente era textil).

Se cree que las xilografías pictóricas más antiguas que se conocen, provienen del Oriente de finales del siglo VII, incluso la primera ilustración de libro, y probablemente lo más aproximado a los inicios de la ilustración de la cubierta de libros, lo encontramos en el año de 868 con la Sutra del Diamante.

Es a principios del siglo XV en Alemania cuando ya se encuentran grabadores profesionales en activo. Y es también en este siglo cuando se comienza a desarrollar la técnica de grabado al buril sobre metal, que en gran

medida provenía de tiempo atrás, del trabajo realizado por los orfebres, y la manera en que éstos trabajaban la joyería e incluso las armaduras.

Alemania fue uno de los países que más sobresalió en el "arte" del grabado; después de Durero, el grabado en madera evolucionó a un grabado en el cual ya se incluía el uso del sombreado para la creación de efectos tonales más naturales que ayudaban a eliminar lo plano del dibujo; a éste respecto una técnica que se utilizaba para lograr efectos tonales similares a los de la aguada es el claroscuro o camafeo, que consistía en estampar un taco de líneas negras, sobre un papel de color, o un papel antes estampado con algún otro motivo de otro color. Esta técnica al parecer originada en Alemania a principios del siglo XVI, permitía conseguir variaciones tanto de tonos como de color, pero a pesar de las variaciones tonales que dan a esta técnica su importancia, no fue posible su adaptación a la producción en masa, misma que es necesaria para la ilustración de libros, motivo por el cual no trascendió en esta área.

El grabado y sus diferentes variantes, también fueron empleadas fuera de Europa, por ejemplo en Japón; aunque la xilografía penetra en el país desde finales del siglo VIII, es entre el siglo X y XI que ya se practicaba la estampación con coloreado a mano, aunque la estampación a color fue empleada para la ilustración de libros hasta el siglo XVII; y la xilografía en color y la lineal en blanco y negro alcanzó su punto más importante (y productivo) entre mediados del siglo XVI y mediados del siglo XVII, aunque es hasta principios de este último que comienza la estampación en color.

En el siglo XVII, el grabado era ya considerado como un método de reproducción de ilustraciones y obras de arte; y es gracias a esta aceptación y al

aumento de su empleo lo cual conllevó a un surgimiento de nuevas aplicaciones de la técnica, una de las cuales era la ilustración de la cubierta de libros[21].

Aunque en Japón el desarrollo del grabado fue posterior al europeo, la manera en que se utilizaban las técnicas distó mucho de los métodos empleados por grabadores europeos; en un principio por ejemplo los grabadores japoneses utilizaban el color en zonas uniformes de contraste o como una red de líneas, pero estos dos procedimientos nunca se mezclaban. Esto en parte se debía a que los colores tenían por tradición una jerarquía establecida e inalterable, motivo por el cual algunos de ellos eran empleados explícitamente según la importancia del objeto o concepto que representaban.

Las ilustraciones para libros fueron el paso siguiente a los grabados sueltos, ya que al principio se utilizaban más para adornar el texto que para ilustrarlo. En su mayoría se trataba de motivos religiosos, inclusive hacia el siglo XIX las producciones de libros y por tanto las ilustraciones en grabado para éstos, seguían siendo en su mayoría de temas eclesiásticos, aunque la manera en que éstos mismos temas eran representados poco a poco fueron evolucionando. Como mencionara Walter Chamberlain consideraciones estéticas como el texto (tanto su disposición como su ornamentación) y las imágenes dentro de la página, fueron cambiando, y "...exigían un planteamiento diferente de los problemas formales de la composición pictórica..."[22]

21 Según menciona Walter Chamberlain en su "Manual de Aguafuerte y Grabado", Capítulo 10: Historia y evolución del grabado al buril, pg. 111. "...En el siglo XVII, el grabado se había convertido en un método aceptado de reproducción de ilustraciones y obras de arte. La abundancia y variedad del trabajo de reproducción seguían aumentando. Surgieron nuevas aplicaciones del grabado...ilustraciones y portadas de libros, retratos, mapas, vistas arquitectónicas, planos de jardines..."
22 Walter Chamberlain, en "Manual de Grabado en Madera", Cap. I: Historia y evolución de la impresión en relieve", pg 16.

El desarrollo de las diferentes clases de grabados, (especialmente de la xilografía) tiene lugar gracias a la producción a grandes escalas de libros y el revolucionario invento de Gutemberg: la imprenta de tipos móviles; pero principalmente en la ilustración de libros. Empezó a hacerse evidente la armonía entre la iconografía y la tipografía (misma que ahora se considera una característica de la ilustración de libros), y la línea divisoria entre el ilustrador y el grabador o impresor, comienza a hacerse cada vez más notoria.

Algunas de las variantes más importantes del grabado fueron: la *xilografía* que consistía en grabar la madera, entintar su superficie, para posteriormente obtener la ilustración mediante la presión del bloque con el papel; el grabado en láminas de cobre o *calcografía*, donde se dibujaba en una lámina pulida de metal, se entintaban las ranuras y se presionaba contra el papel para obtener la imagen; y el *rotograbado.* A partir del mismo principio surgen técnicas como el *aguafuerte*, la *aguatinta*, la *punta seca*, el *grabado al buril*, la *punta seca* y la *litografía* entre otras; que a su vez tuvieron sus propias variantes. El grabado seguiría evolucionando aunque no propiamente como una técnica de ilustración, sino como un método de impresión, aunque igual importante para esta área, hasta llegar a métodos como la serigrafía[28] (técnica más joven de la reproducción "100% manual" de imágenes) o impresión de una imagen por medio de entintar y presionar una pantalla.

23 Walter Chamberlain. "Manual de Aguafuerte y grabado", pg. 129-136
Krejca Ales. Op. Cit., pg. 181.

Las distintas técnicas de impresión (y representación) que surgieron después, y que abrieron nuevas posibilidades a la ilustración, contribuyeron a que ésta se convirtiera de un oficio a un área del Diseño Gráfico.

1.2.2 Aguafuerte.

El aguafuerte como técnica se refiere al hecho de atacar y corroer las líneas trazadas sobre una plancha de metal, con una sustancia ácida. El grabado al aguafuerte se hace aplicando un papel húmedo sobre una lámina de cobre, lo mismo que el grabado a buril. Pero una lámina grabada al aguafuerte solo tiene contacto con dicho instrumento cuando en raras ocasiones el artista repasa algún rasgo. Todas las líneas de una plancha grabado al aguafuerte se forman con acción de un ácido.

Primero se cubría la superficie de cobre con una delgada capa de cera, el dibujo se trazaba de manera limpia y rápida sobre la cera hasta que los rasgos llegaban a la lámina; las líneas que se trazaban sobre el metal debían permanecer siempre aisladas, para lo cual la capa con la que se protegía la plancha de metal era resistente al ácido y al reverso de la plancha se colocaba una capa de barniz. Luego se aplicaba un ácido fuerte, que corroía la superficie de la lámina, en los lugares en que la aguja había quitado la cera[23]. Para las líneas más profundas y oscuras, se dejaba actuar al ácido durante mayor tiempo que para las líneas

23 Ales.Krejca. Op. Cit. pg.120-128

superficiales. Finalmente se limpiaba la plancha, tanto del ácido como de la cera, quedando ya lista para su impresión. Se cubría la plancha con una tinta negra espesa que era forzada a penetrar en cada línea mordida, luego se frotaba la superficie para limpiarla dejando únicamente la tinta necesaria para su impresión. Se obtenía entonces una imagen repujada y entintada que tenía como característica principal un trazo con bordes grumosos, donde losas áreas o líneas más negras correspondían a las líneas más delgadas, que retenían más la tinta.

Aunque se sabe que algunos joyeros y artífices de armaduras conocían ya el uso del ácido antes del siglo XVI, es hasta este siglo cuando comienza a emplearse en la impresión (en la técnica del aguafuerte). Fue inventada hacia mediados del siglo XVIII por el francés Jean-Baptiste Leprince ; muy utilizada al principio de este siglo debido a que respondía a un medio de ilustración muy libre y a veces, el efecto que producía era tan parecido a una aguada con tinta china o sepia, que al obtener ese tipo de resultados se le llamaba (al aguatinta) "a la manera de la aguada". Es un procedimiento utilizado para crear áreas de tono puro o uniformemente oscuro. Surge aparentemente a un mismo tiempo en Alemania e Italia, según lo indican algunos ejemplares aislados que fueron *tirajes* al parecer de originales de planchas de hierro en su mayoría, estas copias datan del primer cuarto del siglo XVI. Aunque al igual que todos los aguafuertes sobre hierro de esta época, carecen de distinta calidad de línea y profundidad tonal, debido a que las planchas se hacían dibujándolas sobre un barniz y mordiéndolas con una sola inmersión en ácido[24].

24 Walter Chamberlain. "Manual de Aguafuerte y Grabado". Capítulo 1: Historia y evolución del aguafuerte. pgs. 25-26.

Poco a poco, al evolucionar esta técnica evoluciona y las planchas de cobre son utilizadas cada vez más. Para mediados del siglo XVII aumenta la variedad y flexibilidad de la técnica. Entonces lo que más se buscaba en la técnica era una línea nítida y generosa .

La mayoría de los que utilizaban ésta técnica eran pintores (siendo los más importantes Rembrandt y Goya), ya que si bien llega a ser una técnica muy empleada por los artistas y para la estampa de la época, al igual que otras técnicas de grabado requerían demasiado trabajo y materiales.

La otra variante del aguafuerte, el *barniz blando*, era otra opción para crear tonos y texturas. Aunque fue inventada en Suiza hace más de 300 años por Dietricha Meyer el Viejo, no se aplicó plenamente hasta el siglo XX, con el llamado arte moderno; y en sus inicios sólo se utilizaba para reproducir dibujos a lápiz de cera o a lápiz. Consiste en preparar la plancha de metal con una capa fina de cera blanda que podía ser una mezcla de vaselina con barniz duro. El barniz debía aplicarse sobre la plancha ligeramente caliente, una vez recubierta la plancha, sobre ella se dibuja a través de una hoja de papel; el *barniz blando* se pega al papel a lo largo de las líneas dibujadas y se despega de la plancha al separarse el papel de ésta, dejando visible el trazo por medio del metal descubierto. En tanto más grueso sea el papel en el que se realiza el trazo, más grueso será este. Una vez hecho el trazo, la plancha se ataca y posteriormente se imprime. La única desventaja es que nunca se seca y por tanto carece de una superficie firme[25].

25 Ales Krejca. Op.Cit., pg. 108.

Aunque por lo mismo la calidad de la línea en la impresión tiende a ser más libre y permite un margen de error menos rígido. Si el dibujo no resultase como se quisiera, existe la posibilidad de limpiar el barniz de la plancha y volver a trazar sin necesidad de desechar la plancha o recubrirla con otras resinas.

1.2.3 La litografía.

Se cree que los orígenes del grabado en piedra datan de antiguas civilizaciones, también se menciona que en 1530 un grabador de nombre Michael Gerecht intentó utilizar una piedra atacada con ácido para imprimir[26]; sin embargo es hasta 1796 cuando Alois Senefelder a quien se le atribuye su descubrimiento[27], la aplica ya con los principios de la "técnica" que se conoce hoy en día.

La base de la litografía parte del principio de que el agua y el aceite no se mezclan[28]; el método establecido consistía entonces en dibujar con un lápiz graso

26 Ibid .pg. 141, menciona que: "...El grabador Michael Gerecht, de Klosterneuburg, cerca de Viena, intentó utilizar desde 1530 una piedra mordida con ácido para la impresión. Se trataba de una piedra que había sido atacada para obtener un cliché para una impresión en relieve..."
27 Aunque Satué Enric, en "El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días", Edit. Alianza, Cap. 4, pg. 67, opina que: "...en 1796 el músico alemán Alois Senefelder inventa en Munich, casi por azar la litografía...", como menciona Krejca Ales, en "Técnicas del Grabado", Colección Técnicas de Arte, Edit. LIBSA, Cap. Terminología – Principios Generales, pg. 141, menciona que: "...En 1799 Senefelder fué reconocido como el autor de la litografia..."
28 Dalley Terence, Op. Cit , pg. 10, menciona que"...La litografía se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan..."

sobre la superficie porosa de la piedra, y luego se humedecía el resto de la piedra, la tinta que se aplicaba a esta se pegaba solamente a las marcas del lápiz, de manera que al colocar una hoja de papel, la tinta retenida por las marcas se transfería al papel; en cuanto a la piedra que utilizara Senefelder, fue después reemplazada por láminas de aluminio, zinc o metales acerados, y más recientemente por materiales plásticos, e incluso por papel. Todas estas hojas pueden ser enrolladas en los cilindros de una prensa moderna[29].

El descubrimiento de la litografía en términos de producción editorial fue de gran importancia, ya que el *tiraje* que podía obtenerse del original podía ser muy extenso y facilitaba la reproducción de ilustraciones.

Resultado de la diversidad de usos que tuvo esta técnica, la litografía se dividió en litografía de reproducción y litografía comercial

De la litografía surgieron algunas variantes como la litografía a pluma, la litografía a la tiza y la fotolitografía.

La litografía a la pluma consiste en trazar sobre una piedra de dureza media con una pluma litográfica o con un pincel con tinta litográfica grasa, evitando todo contacto de la mano con la piedra mientras se realiza el trazo. Una característica de esta técnica era que por muy suave que parecía el trazo, al momento de la impresión ésta resultaba con un aspecto más duro, de hecho una de las técnicas litográficas llamada punteado(de gran éxito en la litografía a color) buscaba suavizar el trazo por medio de series de puntos que son dibujados para una mayor gama de calidades de línea o degradados (*degradé*)[30].

29 Loche Renée, "La Litografía", Ediciones E.Torres. Cap. 6 Las variantes de la Litografía, pgs.70-72.
30 Alcs Krejca Op.Cit., pgs. 141-143.

La litografía a la tiza permitía obtener una gran riqueza de valores tonales, (plateados, grises y negros). En esta técnica se limpia primero la piedra con una esencia que volvía la tiza más sensible al momento de realizar el trazo, así que una tiza dura dará como resultado tonos claros y una blanda tonos negros[31].

La fotolitografía fue empleada por primera vez por Joseph – Nicéphore Niepce[31], consistía en copiar un negativo mediante una emulsión sensible a la luz, que se cubría con una substancia que al revelar con agua tibia, dejaba libres las zonas que no habían sido expuestas a la luz, después se lava la piedra y se baña en ácido.

A pesar de que la litografía constituyó un gran avance para la impresión, incluso para la impresión moderna (con el offset), no podríamos considerarla una técnica práctica hoy en día en el ámbito de la ilustración, porque de hecho es desde finales del siglo XIX cuando se perfila como una técnica meramente "artística".

1.2.4 La Fotografía

Johan Schultze descubrió la técnica cuando copió sobre un trozo de tiza unas palabras que había recortado, mediante una exposición al sol. Empezó a experimentar con substancias químicas que cambiaban de color a la luz del sol,

31 Ibid. pg. 159.

una de ellas era el nitrato de plata que se convierte de blanco al negro casi inmediatamente después de la exposición. Así que colocó esta substancia sobre una tiza y encima un papel con palabras recortadas, cuando retiro este, las palabras habían sido impresas por la luz sobre la tiza. Sin embargo es hasta Daguerre y Niepce que fue perfeccionada la técnica de la fotografía, cuando descubrieron que la combinación del yoduro de plata y el vapor de mercurio en el proceso de revelado hacia aparecer las imágenes. El vapor de mercurio se aplicaba a las placas bañadas en yoduro de plata y posteriormente se bañaban en agua con sal para evitar que se decoloraran. Se habían inventado los *daguerrotipos*; cuando se utilizaron placas de estaño fueron conocidas como *ferrotipos*. Sin embargo solo podía haber una sola copia de cada fotografía porque la placa original era la misma fotografía, es decir, no había negativos.

Otro factor que influye en la evolución de la fotografía es la evolución de los sistemas fotográficos y por ende de la óptica; así en 1861 fue creada la primera fotografía a color por James Clerk-Maxwell[32] y en 1888 aparece en el mercado la cámara Kodak con dispositivos automáticos; y es en 1918 cuando ya existe una base del desarrollo que ha alcanzado actualmente; en el periodo de 1918 a 1945 ya se utilizan cámaras instantáneas de distintos formatos.

La fotografía adquiere más fuerza expresiva al término de la primera guerra mundial cuando la fotografía artística fue perdiendo fuerza, de este cambio surge el "nuevo realismo" donde se acentuaba la diversidad de lo cotidiano (que la rapidez de la vida moderna ya no alcanza a percibir); sobresalen en este periodo en la ilustración de libros: Albert Renger Hopeé y W. Roertz[32].

32 Michael Frizet, "A New History of photography", y Lamgny, Jean Claude. History of photography.

Actualmente, los efectos más utilizados son logrados mediante la variación del tiempo de exposición o en el orden del revelado de la impresión o la película; mediante la manipulación del papel durante el proceso de revelado, o al término de éste:

Solarizado- Se obtiene cuando tras el baño del revelado de la impresión, ésta se expone a la luz directa de la impresora por un segundo, y posteriormente se sigue el proceso de revelado en donde éste fue cortado.

Barrido- Resulta de la manipulación del papel durante la impresión; el papel se ondula, flexiona, o se mueve, según el barrido deseado.

Empalme- Cuando se juntan dos negativos que serán proyectados e impresos sobre el papel fotográfico a un mismo tiempo.

Impresiiones dobles- Se logran directamente sobre la película al volver a hacer una toma sobre una ya tomada, se puede bloquear el de la cámara o bien, sobre el papel fotográfico al momento de la impresión. En este último caso, también se puede manipular el negativo para invertir o rotar la(s) imagen(es).

Enmascarillado- Se obtiene cuando se imprimen simultáneamente en un solo papel fotográfico, imágenes que pertenecen a negativos distintos. Por medio de fotocopiado se trazan, cortan y arman las plantillas que servirán para bloquear el papel, en tanto éste recibe una de las imágenes.

Estos efectos actualmente han dejado de ser costosos y lentos, debido a la creación de programas y equipo de cómputo, capaces de representar al ilustrador un panorama muy amplio de recursos y posibilidades que se reducen en costos únicamente al gasto de energía eléctrica que realiza la computadora mientras se escanea, copia, pega, y/o retoca una imagen; aunque aún no se puede carecer de

la fotografía como técnica de ilustración, y mucho menos de sus procedimientos manuales, cuya calidad de acabado sigue siendo muy importante.

1.4 Evolución de las técnicas en la ilustración.

Es difícil precisar el momento en que las técnicas utilizadas en la ilustración dejaron de ser unas para convertirse en otras, sobre todo debido a que en un principio en vez de que la ilustración utilizara a la técnica, la técnica utilizaba a la ilustración; y el establecer el punto exacto en el que se invirtieron los papeles, sería tan imposible como el establecer en que punto exacto de la historia este grupo de "artes y oficios"[33] se convirtieron en "Diseño Gráfico", que, aunque se habla de un año (1922), sería imposible saber el momento preciso en que surge como disciplina, y por tanto cuando surgen sus áreas.

Sin embargo sí se puede establecer una relación entre este cambio evolutivo (de las "artes y oficios" al Diseño gráfico) y la evolución de la tecnología que a su vez fue dando lugar a hechos históricos de gran importancia e influencia en la sociedad.

A finales del siglo XVIII comienzan los libros ilustrados infantiles como complemento de la educación académica, con autores principales como: los hermanos Grim; e ilustradores como: Crunkshank y Thomas Bedwik.

A principios del siglo XIX la automatización en toda Europa se hace presente,

33 Terence Dalley, Op.Cit., pgs.13-14 y 104.

maquinarias semiautomáticas son introducidas al medio editorial y por consecuencia al de la ilustración. Este avance tecnológico también ocasionó cambios evidentes en la ilustración, y las técnicas antes utilizadas[34].

Un cambio muy notorio se distingue cuando la litografía deshecha el proceso manual de los grabadores y los moldes de piedra caliza.

La ampliación de los formatos de papel a imprimir, y la impresión de colores, facilitó el impulso de la ilustración de libros, en la cual están presentes todo tipo de variaciones con rayados, sombreados, punteados, motivos florales o antropomorfos u ornamentales.

En el siglo XIX se evidencia en la ilustración la presencia de la influencia de las vanguardias arquitectónicas, y muchos aspectos dialécticos se resuelven en el papel impreso. Y aunque los motivos gráficos utilizados en la impresión de libros (incluyendo las ilustraciones) ya eran más planeados, aún no cuentan con un uso adecuado a su contenido ideológico.

En la última década del siglo cuando surge William Morris[35] se empieza a utilizar la xilografía en vez del grabado calcográfico, que a su vez sería reemplazado por la litografía y después en el último tercio del siglo, por la fotomecánica.

34 Idem cita 34. pg. 10-14

35 William Morris fue un artista, artesano, ilustrador, caligráfico, y diseñador inglés del siglo XIX; promovió y resurgió el gusto por la caligrafía, es considerado uno de los fundadores más importantes del diseño gráfico como disciplina, y junto con Edward Jonston es considerado el padre de la caligrafía contemporánea. Según menciona Terence DalleyOp.Cit. pg.104.; por otro lado, Enric Satué en "El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días". Cap. 5, pgs. 92 y 93, menciona que "...William Morris es lo suficientemente conocido como para ahorrar cualquier esbozo biográfico...fundó la fundación del Arts Worker's en 1884 y el Arts & Crafts Exhibition Society en 1888... dedicó su vida al diseño gráfico y tipográfico y al aspecto visual del libro como objeto..."

La evolución del diseño gráfico está presente en los libros de esta época, así como en la ilustración. A mediados del siglo XIX Inglaterra y Francia son potencias en la ilustración de libros, debido a que habían desarrollado nueva maquinaria de vapor, semiautomática que hacía más rápido el proceso[37].

Para finales del siglo XIX la producción de libros populares con el creciente éxito de los libros infantiles y las novelas-folletín, determinan un imprevisto incremento del producto editorial[38].

Las técnicas como el grabado en madera o láminas de cobre, o el aguafuerte, importantes en sus inicios, se convierten en la base del desarrollo de técnicas de ilustración más prácticas, técnicas que fueron perfeccionadas hasta lograr aportar a esta industria un ahorro de tiempo y material, con los que muchas veces no se contaba. Técnicas como: el grafito, los lápices de color, el carboncillo, la barra conté, los pasteles, los lápices de fieltro o rotuladores, el aerógrafo, y actualmente el uso de paquetes y equipos de computo, sustituyeron a las ahora consideradas "técnicas tradicionales", a partir del desarrollo de la fotografía.

Actualmente las ilustraciones más elaboradas y más completas pueden realizarse, con los materiales más sencillos y accesibles , con la ventaja de que cualquiera que sea la técnica elegida para la ilustración, sus posibilidades de reproducción son ilimitadas.

El punto es que, se trate de la técnica de representación gráfica que se trate, actualmente el ilustrador cuenta con una gama de posibilidades enormes para desarrollar o realizar una ilustración para libro.

37 Ibid. pg. 67. "En el siglo XIX con el desarrollo del capitalismo surgen circunstancias favorables para la industria de la impresión"
38 Ibidg. 92.

Por otra parte, la elección de la técnica de representación gráfica, debe obedecer a una optimización de recursos: tiempo dinero o esfuerzo. Y aunque por ésta razón algunas técnicas han sido reemplazadas por otras más nuevas, no debemos perder de vista que sólo se trata de distintas posibilidades, que siguen vigentes por la calidad plástica que ofrecen al ilustrador.

1.4.1 Técnicas secas o de punta y grasos.

Las técnicas secas o de medio tono utilizan medios de punta, en general todos los materiales que hagan contacto directo sobre el papel.

Los más importantes son: el grafito, los lápices de color, los lápices de fieltro, los lápices de cera, los gises pastel, la barra conté, la sanguina y el carboncillo.

El grafito

Es una técnica que ofrece una inmensa variedad de gamas tonales así como efectos de textura que se logran mediante degradados, difuminados, achurados y tramas.

MATERIALES:	SOPORTES:	ACERCA DE LA TECNICA
Lápices de distintas durezas: 5H, 4H, 3H, 2H, HB, B2, B3, B4, B5, B6,y difumino	Desd<e cartoncillos, cartulinas, o cualquier tipo de papel, con un mínimo de porcentaje de fibras naturales	La calidad de línea depende en gran parte del porcentaje de fibras naturales que contenga el soporte físico, una técnica consiste en el rayado rápido a 45 grados.

39Tom Porter. "Manual del Diseño. pg. 53.

El lápiz de color

Esta técnica es muy similar al del grafito, los colores se aplican del más claro al más obscuro; o bien, se forman mientras se van mezclando, todo tipo de tonalidades.

MATERIALES:	SOPORTES:	ACERCA DE LA TECNICA
Lápices de colores duros y/o blandos.	,Cartulinas, o papel, con un alto porcentaje de fibras naturales.	También se puede aplicar mediante la técnica de rayado rápido a 45 grados. La mezcla de colores se efectúa de la capa más clara a la más obscura para no saturar demasiado ni manchar el color.

Rotuladores o lápices de fieltro

Esta técnica da como resultado colores muy intensos, brillantes y con perfecto grado de saturación. Las variaciones de tono se logran con achurados, tramas, o plastas de color sobrepuestas.

MATERIALES:	SOPORTES:	ACERCA DE LA TECNICA
Lápices de fieltro de distintos colores y grosores.	,Cartulinas, o papel, con un mínimo porcentaje de fibras naturales., pueden manejarse sobre superficies satinadas	También se puede aplicar mediante la técnica de rayado rápido a 45 grados. Los colores se van aplicando capa sobre capa(de claro a oscuro). Esta técnica proporciona transparencia.

El carboncillo, la sanguina, la barra conté y el gis pastel

Estas técnicas tienen en común muchos puntos: la forma en que se aplican; los efectos tonales que se pueden obtener de ellas mediante achurados, difuminados, degradados; y hasta el tipo de soportes físicos que necesitan para su aplicación. Este tipo de pigmentos tienen como principal característica que son un tanto inestables[40], están llenas de luminosidad opacidad y al mismo tiempo de

40 Gunter Hugo Magnus. "Manual para dibujantes e ilustradores". G.G., pgs. 41-73.

CAPITULO II

CAPITULO II.

CARACTERISTICAS DE LA ILUSTRACION DE CUBIERTAS DE LIBROS.

2.1 La cubierta del libro.

Recordemos que el libro consta de partes internas y externas; siendo algunas de éstas: la encuadernación, la portadilla, la pasta, el lomo, la cubierta. Y es ésta última la que se aborda en este capítulo[43].

La cubierta es una parte externa del libro, que permite al lector diferenciarlo de otros. Esta parte del libro es sumamente importante porque es gracias al impacto que esta produzca en el receptor, que la obra literaria o texto en cuestión tendrá la capacidad de retener al receptor asegurando así el éxito del libro. Por lo que el libro depende directamente de esta parte para ser correctamente identificado y aceptado en el mercado en el que compite; y es precisamente este hecho el que lo convierte en un soporte gráfico.

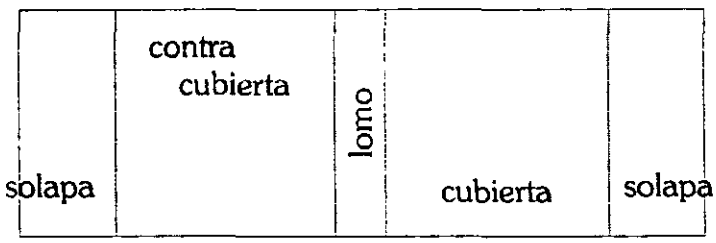
En la cubierta se encuentran datos como el titulo del libro, el autor, el nombre de la editorial y el logotipo o marca tipográfica que lo identifica.

43 José Martínez de Sousa, "Diccionario de Tipografía y del Libro", pg. 156. La cubierta de libro es una de las partes externas del libro, que consta de la tapa y la pasta, de apertura y de cierre.

2.1.1 Partes de la cubierta.

Las partes que conforman la cubierta de un libro son: cubierta anterior y posterior, solapas y lomo. El lomo es la parte que une la cubierta posterior con la anterior, en el se encuentran el nombre del autor, el título del libro y el logotipo o la firma tipográfica que identifica a la editorial; en algunos casos también se coloca el numero de volumen del libro, si es que este pertenece a alguna serie. Estos datos se colocan de abajo hacia arriba con la finalidad de que si se requiere colocar el libro en algún anaquel junto a otros libros, se pueda distinguir exactamente de que libro se trata.

Las solapa se pueden definir como unas "prolongaciones laterales" como las nombra Jorge de León Penagos[44], que tienen la característica de doblarse hacia adentro de manera envolvente, éstas son denominadas posterior y anterior. En las solapas se escriben, en algunas ocasiones, los datos biográficos del autor, un resumen o en ocasiones algún comentario alusivo al contenido del libro, o también propaganda ya sea acerca de otros libros de la misma colección o editorial, o de otros libros del autor que haya publicado con anterioridad en esa editorial.

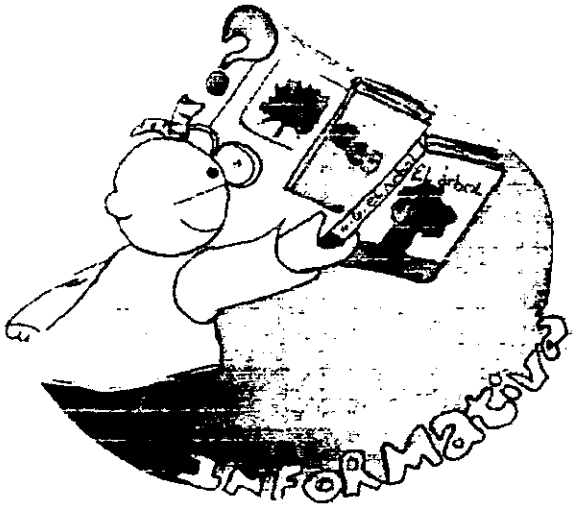


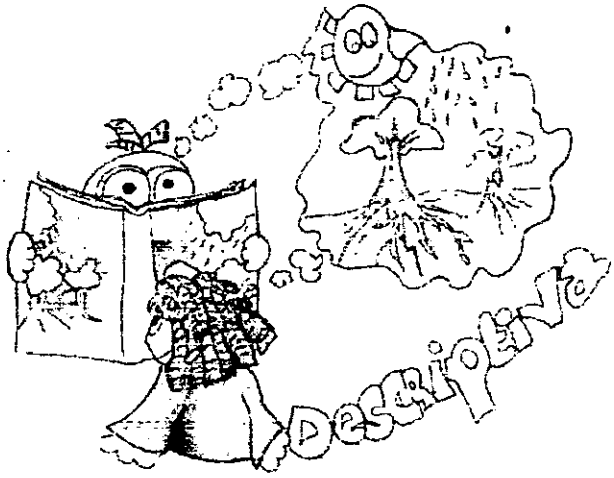
44 Jorge de León Penagos, "El libro", 2ª Unidad: El libro, pg.27.

2.1.2 Funciones específicas de la cubierta de libro.

Las funciones de la cubierta de libros, pueden ser cuatro:

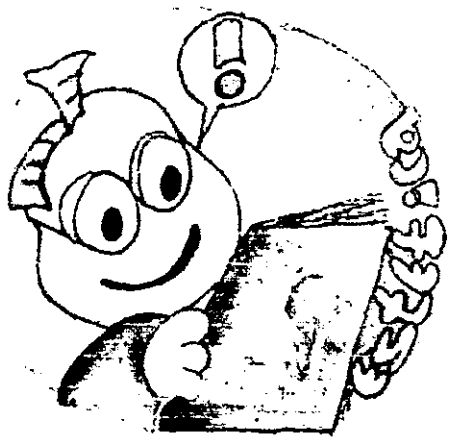
- **Informativa.** Esta función se caracteriza porque consiste en brindar al receptor más que una narración, un análisis del tema o contenido del libro. Por lo que no necesariamente requiere de una ilustración alusiva a los personajes de la trama o al tema total del libro. La manera en que este conjunto de datos acerca del contenido del libro, son enviados al espectador y responden más a un proceso psicológico que a un proceso meramente descriptivo; razón por la cual la función informativa necesita para existir de un previo análisis connotativo, mismo que se ofrece al lector en la cubierta del libro, haciendo uso de los diferentes estrategias y elementos gráficos y principalmente de su psicología.

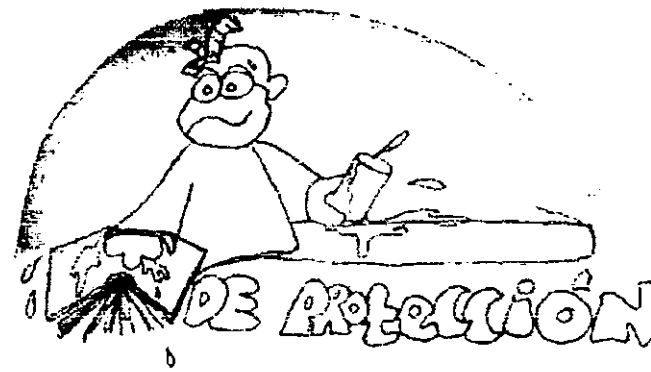




- **Descriptiva.** Cuando el contenido visual de la cubierta se reduce simplemente a un análisis dennotativo del contenido del libro, hablamos de una función descriptiva. Por medio de la cual parte del contenido del libro, en ocasiones el tema que aborda, uno de los puntos más significativos de la trama, o una de los momentos (circunstancias) narrados en él; son descritos en una narración visual, para hacer llegar un mensaje rápido y directo al espectador (receptor o lector) mediante su cubierta. De esta manera la cubierta no sólo hace que el libro resulte más atractivo, también cumple con la función de describir su contenido, a veces de forma tan detallada que el receptor busca en su interior (en el texto) la narración de la composición gráfica (ilustración) ubicada en su cubierta.
- **Estética.** Esta función se refiere a que una cubierta de libro también cumple un papel ornamental; tiene que ser agradable y/o atractiva a los sentidos, a la percepción del receptor para que viéndola en un anaquel junto a otros libros(en ocasiones del mismo autor, o del mismo contenido pero de distinta editorial) el receptor se limite a interesarse única y precisamente por ese. Por lo que mediante la función estética se pretende básicamente el producir una composición que mediante la cubierta de libro como soporte gráfico limite el campo de percepción del espectador, y lo obligue a seleccionar de entre todos los libros de un aparador un libro específico. Así, aunque éste no posea un contenido lo suficientemente sólido o atractivo para su venta, lo estético de la cubierta puede hacer posible que su producción sea un éxito. Lo anterior está directamente relacionado con el uso que le da la sociedad al libro como "objeto de consumo", si se ve bien está de moda y si está de moda se compra. A este

respecto Jorge de León Penagos menciona: "...En las sociedades actuales, la burguesía y la clase media padecen tan diversas alineaciones que una de sus necesidades más manifiestas es la adquisición desmedida de objetos, que en una gran mayoría de los casos les son totalmente innecesarios "... los libros considerados objeto de consumo cumplen con una función decorativa..."[45]





- **De protección.** Este apartado se refiere al aspecto más "funcional" de la cubierta de libro, y este es el que la cubierta de libro fue creada principalmente para responder a una necesidad de protección del libro, que estaba más expuesto si no contaba con una cubierta que, con un acabado adecuado que móvil o no, permitiera movilidad y protección al mismo tiempo; y ésta poco después comenzó a contener información visual acerca del contenido del libro. Jorge de León Penagos menciona lo anterior al citar a la cubierta como la envoltura del libro a veces separable de éste, que lo protege[46]

45 Ibid pgs. 37 y 38.
46 Ibid. pg.26.

2.1.3 Tipos de cubierta.

Por su elaboración y acabado, las cubiertas de libro se pueden dividir en: **cubiertas en rústica** y **no rústicas.**

Las cubiertas en rústica, cuyo acabado es el más sencillo y económico, generalmente carecen de cubierta separable y de solapas. Este tipo de cubiertas están generalmente impresas en papel o cartoncillo delgado. José Martínez de Sousa se refiere a los "libros en rústica" como aquéllos que carecen de tapas rígidas y sólo llevan por cubierta una hoja de papel, generalmente cuché o cartulina. Sin embargo las tapas rígidas han dejado de representar un acabado elaborado "necesario" en las cubiertas de libro[47], aunque bien mencionado por Martínez Sousa, las cubiertas rústicas están elaboradas en papel o cartulina que en la mayoría de los casos es de muy baja calidad o bien, se encuentra ilustrada con un mínimo de tintas que representan un ahorro considerable en su tiraje, o también en ocasiones en éstas sólo se encuentran los datos tipográficos sin ninguna ilustración alusiva al tema. Por otra parte el otro tipo de cubiertas está caracterizado por el uso (en su mayoría) de forros y solapas, cuyo acabado es, como lo indica su nombre: "más elaborado". El forro o cubierta separable que en su mayoría es igual a la cubierta que va adherida al resto del libro, puede ser de papel, plástico, o bien una combinación de ambos. Y las solapas en las cubiertas más elaboradas se encuentran como parte del forro, como prolongaciones de la cubierta; se pueden encontrar como parte de la cubierta rígida que va adherida al resto del libro por el lomo, o bien formar parte de la cubierta separable o forro.

47 José Martínez de Sousa. Diccionario de Tipografía y del Libro. pg. 155.

En la mayoría de los casos el acabado de las cubiertas responde a factores de tipo económico, es decir, del presupuesto que la editorial o en ocasiones el mismo autor estén dispuestos a invertir en él. Aunque existe otro tipo de factores que responden a los dictámenes sociales, como es el caso de los lineamientos culturales a veces hasta políticos, o religiosos.

2.2 Factores importantes para la realización de la ilustración de cubiertas de libros.

Existen algunos factores que deben tomarse en cuenta para diseñar la ilustración de la cubierta de libro. Lo cual se debe a que la ilustración, como proceso creativo que es, reúne una serie elementos que determinan el nivel y el éxito que como consecuencia tenga el producto en el mercado, o bien, la aceptación del libro y la demanda que éste tenga por parte del consumidor (receptor o lector en este caso). Entre estos factores determinantes y decisivos tanto en la producción como en la venta de los libros, se encuentran el tema y la caracterización del mismo, y los códigos culturales propios y característicos de cada uno de los sectores sociales a los que van dirigidos los mensajes; y es el conocimiento de dichos factores lo que da al diseñador la capacidad de dominar cada uno de estos. Ya que si bien, en la mayoría de las ocasiones no se cuenta con el tiempo suficiente como para realizar toda una investigación previa a la realización de la ilustración que proporcione con lujo de detalle el total de las características físicas, ideológicas, culturales, sociales y/o morales; mismas que integran al individuo o lo enmarcan dentro de una esfera, estatus o núcleo social determinado; sí es posible contar con una serie de antecedentes, a veces

históricos, culturales, sociales o hasta políticos, mismos que dan la pauta del punto de partida donde el diseñador se detiene a analizar la información proporcionada, a veces en forma directa, ya que a veces el conocimiento de este tipo de factores se reduce a la información visual y sonora que el diseñador capta del entorno en el cual se desenvuelve la mayor parte del tiempo como quien está en constante contacto con una fuente de alimentación que enriquece todos nuestros sentidos: la sociedad. Y es que muchas veces lo único con que puede regirse el trabajo de ilustración del diseñador es todo tipo de normas morales, como las que desencadenan las corrientes o cambios en las modas, ya sea en el área del lenguaje visual, corporal, verbal; o en la implantación y la explotación de modelos o estereotipos de toda índole dentro de este rubro, de ahí que surjan las "modas" que también están presentes en las cubiertas de libros, aunque generalmente como las novedades, las modas están expuestas a desaparecer y hacer que desaparezca su efecto de euforia o atracción en el receptor tarde o temprano, por lo cual no es muy recomendable dejarse influir completamente por éstas. Pero el asunto es que, se trate del tiempo que sea del que el diseñador cuenta para realizar la ilustración de un libro y como en cualquier otro proceso creativo, existen factores como los que se analizarán en los siguientes apartados de este tema, que resultan tan importantes como inertes al proceso creativo, tales como el tema, la caracterización y las reglas culturales.

2.2.1 El tema y la caracterización.

La importancia de conocer el tema o contenido del libro radica en que no se puede representar algo que no se ha interpretado, y para interpretar algo se necesita entenderlo antes, comprenderlo. Siendo que el conocimiento es un proceso mental que resulta de la conceptualización, y recordando que un concepto es la máxima abstracción de un objeto o información externa que llega a nosotros a través de la experiencia, de nuestra percepción: a este respecto "Las realidades suscitan imágenes mentales"[48]; y es precisamente este grado de percepción del receptor, la que el diseñador debe trabajar.

Por lo cual la labor del diseñador al ilustrar una cubierta de libro es asegurarse de visualizar la imagen o conjunto de éstas que sitúen al receptor en el tema o el contenido del libro, asegurando así la difusión de su contenido. Para poder ubicar al receptor en este punto, el diseñador en primera instancia debe estudiar el tema, para posteriormente proceder a la caracterización de éste; ya que conocer su tendencia, sus características, su naturaleza, hace posible al diseñador tomar conciencia de lo que la ilustración de la cubierta del libro debe proyectar. La utilidad de este proceso de investigación y del empleo de fuentes directas (datos del contenido del libro por la lectura de éste, por medio del autor, de su editorial, etc), permite al diseñador una economía de tiempo y la estructuración del mensaje de una manera más eficaz para que la decodificación de éste por parte del receptor sea más fácil y exitosa. Puntos principales a cubrir para poder llevar a cabo el proceso creativo.

48 Loomis Andrew. Op.Cit. pg. 178.

El tema es un factor que puede ser común a diferentes libros, es lo que lo caracteriza y lo ubica en un contexto cultural en el cual será buscado y solicitado por el receptor, si es que no carece de una adecuada ubicación (interpretación) por parte del ilustrador; pero el contenido es propio de cada libro, éste lo distingue de otros libros que pudieran tener el mismo tema. Lo mencionado anteriormente es la razón por la cual es importante entrar en la mayor medida posible en el dominio del tema del libro, y tener un conocimiento acerca de su contenido.

Existen otros factores que también deben ser tomados en cuenta, como los lineamientos que siguen el total de las obras del autor o la colección a la que pertenece el libro, o simplemente las características que dicta la editorial para cada uno de sus impresos; a fin de que el diseño de la ilustración del nuevo libro, no rompa con los parámetros ya establecidos.

Sea cual sea el tema y/o el contenido del libro, las características o lineamientos dictados por la editorial, o el tipo de ilustración que la cubierta del libro requiera, es conveniente que la ilustración no resuelva en su totalidad el contenido del libro, en la mayoría de los casos se pretende que ésta contenga la descripción de un pasaje o de su etapa más significativa.

En lo que respecta a la caracterización del tema, ésta estará determinada generalmente por la etapa más significativa, o bien una serie de observaciones acerca del contenido total del libro; aunque lo anterior conforma solamente uno de los puntos que se toman en cuenta para llevar a cabo la caracterización del tema.

En esta caracterización, es necesario que el diseñador posea ya la suficiente información como para visualizar todos y cada uno de los personajes,

para posteriormente proceder a darles un concepto, y un conjunto de características físicas, mismas que definirán sus valores, personalidad o naturaleza ante el lector (receptor). El otro factor que posee una gran importancia en la caracterización del tema es el que dicta la sociedad a la que va dirigido el producto: las reglas culturales[49].

2.2.2 Los códigos culturales.

Por un impulso natural, el hombre tiende a crear formas y figuras según lo que percibe a su alrededor, aunque para recrearlas tiene antes que observarlas y estudiarlas. De la observación o estudio del comportamiento de estas formas o elementos en la naturaleza tiende también a crear códigos culturales. Algunos de estos códigos son la base de su relación y su participación en un determinado grupo social. Y depende de este último las características de estas "reglas culturales".: Según menciona Lorenzo Vilches en su libro "La lectura de la imagen"[50]: los modelos que construye la mente (ya sean de conducta, icónicos o de cualquier índole) buscan adecuarse por semejanza a la realidad que esté viviendo el individuo. La anterior es la única constante a la cual podemos referirnos en cuanto a reglas culturales se refiere, razón por la cual aunque existen modelos de lectura de la imagen aplicables a cualquier comunidad, no pueden ser aplicadas en la misma forma.

49 Ibid. pg. 270.
50 Lorenzo Vilches. "La lectura dela imagen". Colección Comunicación Paidos. T.11, p.25.

La influencia de los grupos sociales en los que el hombre se desarrolla tiene gran peso en todas y cada una de las actividades que éste realiza como individuo, porque aún como individuo siempre forma parte de una sociedad. Por tanto, siempre está bajo la influencia de las modas, las corrientes pictóricas o escultóricas, movimientos intelectuales, sociales, económicos y políticos. El cambio de estas corrientes, movimientos y/ o vanguardias, es tan constante, que el contacto que el diseñador gráfico tenga con los diversos sectores sociales (mismos que se encuentran en esta constante transformación) también debe ser constante. Estas transformaciones culturales según Garreton obedecen a una actitud consciente de sus protagonistas, mismos que se encuentran en una constante "lucha cultural", debido a que "...entre la base y la superestructura de la sociedad hay una constante interinfluencia... "[51]

De lo anterior resulta que el motivo por el cual el papel que desempeña el diseñador gráfico en la sociedad es a parte de comunicador gráfico el de psicólogo; razón por la cual se convierte en emisor y receptor a un mismo tiempo, y la imagen en una producción e interpretación comunicativa "...Cuyas reglas de generación coinciden con las propias reglas de interpretación..".[52]

2.3 Importancia de los elementos gráficos (forma y color).

Los elementos gráficos[53] son aquellos elementos que integran una composición, y que como elementos conforman el soporte gráfico, y son:

51 Garreton."Cultura y comunicación de masas".cap. El proceso cultural como incentivador de la praxis. pgs. 69-71 y 75.
52 Moles Abraham A., La imagen comunicación funcional. pg. 32.
53 Tom Porter. "Manual de diseño", pgs. 29-31 y Andrea Dondis."La sintaxis de la imagen", pgs. 53-81.

- **La tipografía**, este elemento es el que a menudo se transmite sin problema alguno de interferencia o deformación alguna en el proceso de comunicación, esto debido a que el sistema de comportamiento del sujeto receptor o lector codifica su lectura siempre de igual forma, sin que ocurra ninguna alteración o modificación, siempre se percibe igual que como se emite.
- **El motivo gráfico**, es la configuración que puede ser utilizada de manera parcial o total, independiente, repetitiva, con variantes de color o de forma.
- **El color**, es uno de los elementos gráficos de mayor importancia debido a la carga emotiva y significativa que tiene, la elección del mismo deberá obedecer a lineamientos estéticos, morales, sociales, culturales entre otros, del receptor, y a las necesidades y conveniencias del emisor.
- **La forma**, es uno de los elementos gráficos de mayor atención en el soporte gráfico, ya que todo lo que se quiera transmitir tiene forma y todo lo que percibimos también.
- **El contenido** es la intención de la forma, del color, la razón de ser de la tipografía y del motivo gráfico.

Sin embargo debido a la fuerza y la influencia tan grande del color y de la forma sobre la ideología humana, tanto en la vida cotidiana como en las raíces culturales o en todo con cuanto tiene contacto el individuo que nace, vive y muere dentro de un grupo o sector social; en este apartado se mencionan los elementos gráficos, tomando más profundidad en los elementos: forma y color, a los cuales están dedicados las siguientes páginas.

La importancia de los elementos gráficos forma y color es tal, que de no existir una psicología de la imagen y el color, del plano en que estos elementos se mueven; no sería posible la manipulación de la imagen; esto podría provocar que

no hubiera un equilibrio entre el emisor y el receptor, porque el emisor no tendría ningún control sobre el receptor y su reacción ante el producto en cuestión. Tal hecho se resume a que una imagen (ilustración) bien construida tiene que considerar una jerarquía de la percepción basada en el movimiento de los ojos del espectador, el orden en que vemos y percibimos una imagen; así como una jerarquía de color que se asocia a la de la forma distribuida en el plano.

Abraham Moles menciona al respecto que "...El eje del ojo se fija en un cierto número de puntos de la imagen que le es presentada. Ciertamente, cada uno en cada representación procede un poco de manera distinta, pero el estudio del movimiento de los ojos muestra que hay patrones constantes cuyas figuras dan algunos ejemplos característicos..."[54], cuya significación física y psicológica determina la manera en que el organismo humano ve y organiza la información, como señala Andrea Dondis[55].

A continuación se presenta un breve tratado de estos temas y la manera en que se relacionan entre ellos en su participación de la conformación de la imagen en la ilustración de cubiertas de libros.

54 Abraham A. Moles. Op.Cit., pg. 57.
55 Andrea Dondis. Op. Cit. Pg.35.

2.3.1 La forma y su ubicación en el plano.

En un sentido estricto la forma es una propiedad física e inherente de la materia, un objeto de estímulo mediante el cual podemos tener figuras de todo lo que nos rodea; "... la forma es uno de los principios que integran la realidad..."[56]. Sin embargo la forma es también un objeto de estímulo, y como tal, genera figuras al ser percibida por el perceptor.

Un campo visual tiene diferentes espacios, que son divisiones del mismo que poseen diferentes puntos de tensión y una jerarquía en el ojo del espectador. Por lo cual el diseñador (emisor) debe considerar en el proceso creativo un determinado grado estético, algún nivel de belleza (aunque no debe confundirse el término belleza con el gusto); así como la intención que transmita la posición de cada uno de los elementos de la forma creada. Por lo que para realizar la ilustración de la cubierta de un libro, es necesario planear los puntos del plano que deberán "atacarse", debido a que la forma como tal, no depende del perceptor para existir, pero sí depende de un plano, un espacio en el cuál ubicarse y desarrollarse para ser percibida por éste. Y es que de su ubicación en el plano (espacio) dependerá la manera en que sea percibida. Este aspecto está directamente relacionado con la constante presencia de simbolismos; los distintos signos, símbolos y significados (mismos que varían dependiendo la cultura de cada individuo o sector social); también con el hecho de que cada individuo percibe de distinta manera, ya que cada cual ve lo que ha experimentado (y la experiencia no es una constante). No obstante existen parámetros de conducta

56 (Francisco Romero Bolio, 1998)

establecidos por la misma sociedad, y según los cuales, las personas tienden a seguir un orden para ver un objeto o decodificar alguna información visual. Es aquí donde radica la importancia de un apropiado manejo y conjugación de la forma y el plano; en su utilización como recurso en la codificación visual de un mensaje determinado.

El plano tiene distintas presentaciones, denominadas planos básicos. El plano básico es toda aquella superficie la cual se convierte en soporte gráfico[57], en este caso la cubierta de libro.

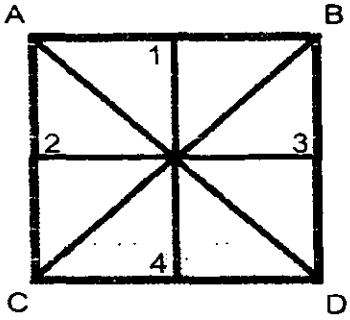
El plano básico, tiene como característica, dos líneas horizontales y dos verticales que lo constituyen y/o lo limitan, y lo definen en el espacio; es independiente e individual. Los planos básicos primarios son el cuadrado, el círculo y el triángulo; para utilizar estos tres elementos en formato o envolvente de la composición, podemos recurrir a las categorías fundamentales del diseño (de las cuales entre las más importantes están: orden, movimiento, dirección, ritmo, progresión, alternancia, contraste, contorno, armonía, y perspectiva), las cuales nos sirven como prototipos para modificar, conducir, ordenar o simplificar tanto los elementos como el espacio de trabajo que es la cubierta de libro.

El cuadrado es la forma más objetiva del plano básico esquemático, ya que este nos ofrece un sinnúmero de posibilidades compositivas; versatilidad que debe a la fuerza o tensión lógica real en aspecto físico y plástico que posee. Esta tensión del plano básico es de una fuerza psicológica tal, que hace que los elementos de la composición se ubiquen, acentuando su posición y su dirección

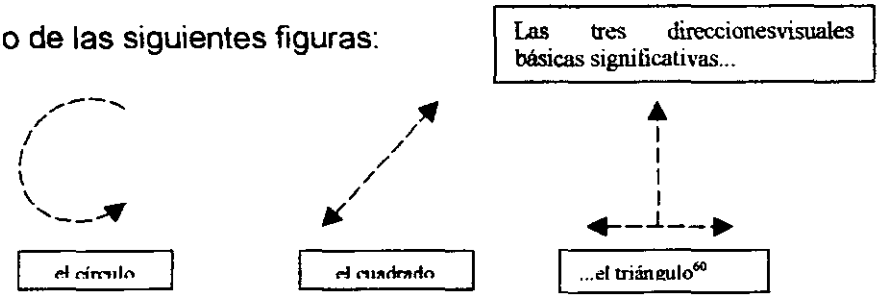
57 Rrecordemos que soporte gráfico es el conjunto de áreas del conocimiento en que el diseñador desarrolla su capacidad conceptual y creadora. Es un conjunto de opciones para generar la comunicación visual, utilizando para esto un mensaje significativo y un conjunto de estrategias compositivas.

dentro de la composición gráfica. Debido a lo anterior, la interpretación del mensaje realizado por el receptor, será determinada directamente por la ubicación de los elementos de la composición (la ilustración) en el plano básico (nuestro soporte físico, la cubierta del libro).

ESQUEMA DEL PLANO BASICO



En este esquema se muestran los distintos sectores del plano que dan distintos significados e intenciones a los elementos de la composición en él contenida. El peso visual de los elementos que conforman la ilustración de la cubierta de libro así como el impacto de la composición total (el diseño de la cubierta de libro) de que ésta forma parte, dependen de su posición dentro del soporte geométrico (plano básico). El del plano básico, se divide en secciones, de las cuales se desprenden puntos de tensión que son los que dan a las formas ubicadas en el plano su importancia y su lugar en el orden en que el receptor perciba el mensaje. La tensión del plano también determina la dirección de la composición y la intención de sus elementos. Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas significativas, el círculo la curva; el triángulo la diagonal y el cuadrado horizontal y vertical, tal como lo indica Andrea Dondis[58] por medio de las siguientes figuras:



58 Andrea Dondis. Op.Cit., figs. 3.18, 3.19, 3. 20. Pg. 61.

En la división del plano básico los cuadrantes de la parte superior (los sectores más blancos) brindan a la forma atributos como: libertad, soltura, ligereza (fig. 1 y 2) mientras que los cuadrantes de abajo (en color más azul), hacen que la misma forma tenga tendencia a descender, a caer, parece más pesada, y (sobre todo en el área marcada con el #4) limitada de movimiento (fig. 3 y 4), según lo citado por Miguel Angel Aguilera[59].

A Fig 1. (Plano A)

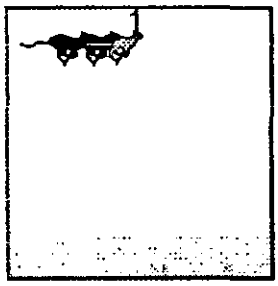
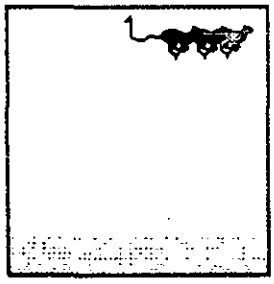
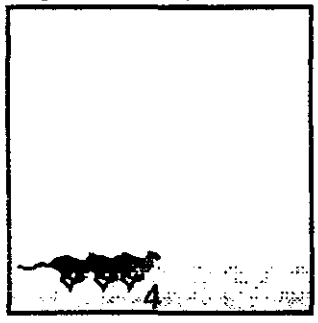


Fig. 2. (PlanoB) B



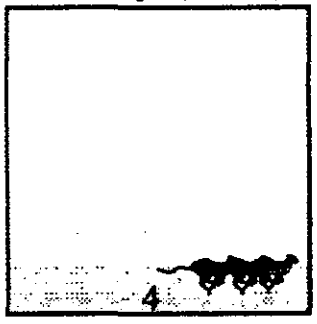
La zona A presenta mayor tensión hacia los puntos 1 y 2, lo cual brinda a la forma máxima soltura (Fig. 1); la zona B tiende a presentar mayor tensión hacia 1 y 3, que se traduce en fuerza hacia arriba (Fig 2); en la Zona C, la forma tiende a presentar tensión hacia 2 y 4, lo que la hace aparecer con cierta solidez que la dirige hacia abajo (Fig. 3); en la Zona D, la tendencia es hacia 3 y 4, lo cual representa una máxima resistencia de la forma (Fig. 4).

Fig. 3. (Plano C)



C

Fig. 4 (Plano D)



D

59 Aguilera Aguilar Miguel Angel, "Diseño Básico". pg. 35.

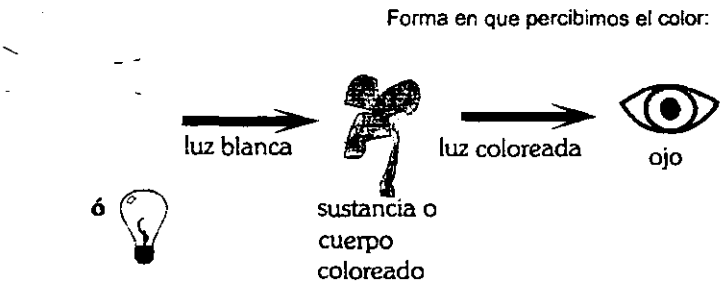
Respecto a la jerarquía visual, los elementos en un plano estructural cualquiera que este sea, siempre tenderán a presentar más tensión en el lado izquierdo, hecho que se relaciona con la forma en que percibimos debido a que el ojo humano presenta una marcada preferencia al lado izquierdo del campo visual; la lectura de una imagen se realiza siempre de izquierda a derecha en sentido de las manecillas del reloj. Esta preferencia tiene que ver con un escudriñamiento secundario del campo visual; ya que primero percibimos un esquema de referentes verticales y horizontales, y posteriormente a un esquema secundario que responde a la exploración del ángulo inferior izquierdo. Lo cual se relaciona directamente con las jerarquías de la percepción de las formas, en donde "...Los caracteres distintos de una imagen orientan y determinan el movimiento de los ojos, en particular los "universales" vertical – horizontal..."[60] de una serie de objetos pertenecientes a un mismo conjunto[61]; a lo que Abraham Moles[62] hace referencia a un conjunto de árboles en una imagen de un bosque, donde el movimiento está determinado por la posición y separación de los árboles (de unos a otros).

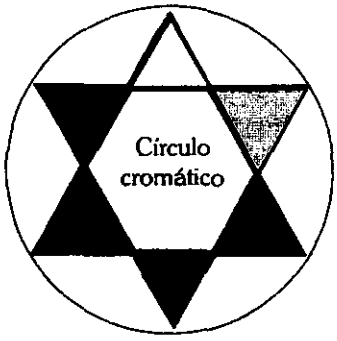
60 Andrea Dondis. Op.Cit. pg.42.
61 Abraham A. Moles, Op.Cit., pg.58.
62 Tomando como conjunto a los elementos que comparten una serie de características similares(ej. el conjunto de números naturales) Ibid.

2.3.2 El color y su psicología.

Se puede decir que el color es un complemento de nuestro mundo "real" (un mundo de percepciones y expresiones), ya que mediante él percibimos y manifestamos sensaciones que se convierten en experiencias que contribuyen en nuestro desarrollo individual en nuestro entorno social (y por tanto cultural).

El color es la calidad que el ojo aprecia en los objetos según la clase de luz a la que estén expuestos y según la clase de luz que aquéllos reflejan o absorben. Así "...Los objetos no cambian el color de la luz que les llega, sólo afectan su intensidad, su brillo..."[63] Lo cual se refiere a que el color no es algo que le pertenezca al objeto, porque depende directamente de la luz para existir o ser percibido; y al no existir por sí mismo puede traducirse como una condición estrictamente humana.





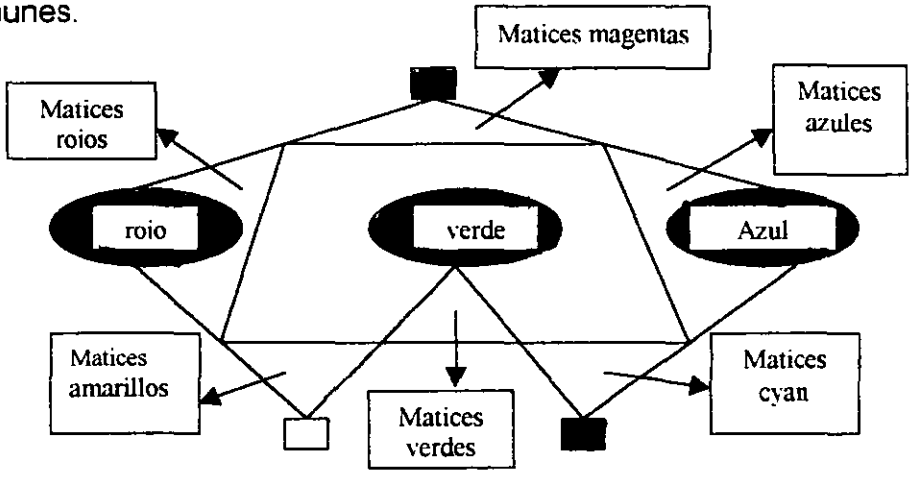
Las superficies que aparecen más claras a nuestra percepción visual son las que reflejan mayor cantidad de luz sin absorberla, y las que aparecen más oscuras son las que reflejan menor cantidad y absorben mayor cantidad de luz.

63 Ana María Cetto, "La Luz", Fondo de Cultura Económica. Colección: La ciencia desde México, UNAM. Capítulo 2: De colores y otras cosas, pg.39.

Las diferentes tonalidades de colores de distintos objetos, se deben a una diferencia de proporciones de intensidad que son causadas por la capacidad de algunos materiales a reflejar diferentes proporciones de los colores. Las superficies blancas reflejan la suma de todos los colores (luz verde, roja y azul –los colores luz primarios-); mientras que las negras no reflejan ninguno porque absorben todos.

El color posee tres dimensiones: **matiz**, **saturación** y **brillo**.

El **matiz** es el color mismo o croma; puede ser definido también como una gama de combinación entre un color y otro (dos de tres- dos de los 3 colores primarios pigmento-cyan, amarillo y magenta-). El matiz puede tener distintas gradaciones con una categoría de color sin que pierda sus características propias (un azul puede ser oscuro o más claro sin dejar de ser azul); debido a que cada matiz implica la pérdida o aumento de saturación de un color. Lo cual se resume al hecho de que cada matiz tiene características propias y distintas, sin embargo varios matices pueden pertenecer a un mismo grupo o categoría de color con efectos comunes.



63 Ana María Cetto, "La Luz", FCE, UNAM, Capítulo 2: De colores y otras cosas, pg.39.

La **saturación** responde a un aumento de acromatismo, o un aumento de cromatismo[64]; en palabras de Andrea Dondis[65] la saturación es la dimensión del color que se refiere a la pureza de un color respecto al gris, siendo los colores saturados los que están compuestos por colores primarios y secundarios sin la presencia de blancos o negros en estas mezclas. La pérdida de saturación en el color genera los tonos, que son las gradaciones (tonales) que se derivan de estos matices degradados (oscurecidos - hacia el negro – o aclarados – hacia el blanco).

El **brillo**, responde a la luz generada, reflejada o transmitida por el color. En los pigmentos a mayor presencia de blanco se obtiene más brillo en el matiz, en tanto a mayor presencia de negro el brillo disminuye; por referirse a la variación del color de la luz a la oscuridad, al valor de las gradaciones tonales, esta dimensión es acromática, ya que la presencia o ausencia de color no afecta al tono (que es constante).

La importancia del color (con todo y sus tres dimensiones) consiste en que de él, del empleo que el diseñador haga del color al aplicarlo en la forma va a depender directamente el efecto que éste produzca en la mente del receptor, la intención del color de una forma determinada va a causar una determinada respuesta en el espectador. Esta es precisamente la función de la psicología del color, y su adecuado empleo permitirá obtener resultados sobre los demás productos con los que se compita en el mismo mercado.

64 Recordando que acromatismo es la presencia de grises hacia el negro o el blanco; y que el cromatismo responde al aumento de matices primarios y secundarios.. Ibid, pgs.17-20.
65 Andrea DindisOp.Cit, pg. 68.

No siempre encontramos cubiertas de libros en las que la forma sea el principal objeto de estímulo o el elemento principal en la composición, recurrimos al color, que como mencionará Andrea Dondis[66] es uno de los elementos más importantes en la comunicación visual por estar "cargado de información" y ser una experiencia visual que todos tenemos en común.

La psicología del color tiene su origen en la manera en que la forma se encuentra en la naturaleza.

Cada color tiene una distinta jerarquía y/ o significado, mismos que varían dependiendo de diversos factores culturales y características sociales de los diversos sectores sociales. Estas variaciones están delimitadas y definidas por circunstancias económicas, sociales, intelectuales y morales, que en la mayoría de las ocasiones son determinadas por una moda, que a su vez tiene su origen en estas últimas. El asunto es que aunque estas diferencias existen, también existe un común denominador para cada una de ellas: la naturaleza humana.

El color tiene distintos significados y en ocasiones es ubicado como parte de un símbolo. El rojo por ejemplo sumado a la figura de un corazón nos dará un significado universal de: amor, concepto con el cuál se asocia tanto el color como el elemento figurativo (corazón). Sin embargo si utilizamos el mismo color y lo colocamos en una parte de una figura de una daga, el resultado será una idea de violencia, de muerte y agresión.

A este respecto Juan Carlos Sanz[67] menciona que los significados para formas y estructuras cromáticas de signo cromático arbitrario son relativos a cada

66 Ibid. pg.64.
67 Juan Carlos Sanz, "El lenguaje del color".pg.34.

uno de los sectores sociales así como al nivel cultural que tenga cada uno de éstos. Sin embargo en la mayoría de los casos la significación arbitraria del color proviene de un elemento que en la naturaleza se caracteriza por tener algún color determinado. La relación de estos elementos naturales y sus colores, y las relaciones entre sus matices con algunos símbolos preestablecidos (como los símbolos astrológicos) y la combinación de estos últimos factores con las costumbres, tradiciones, reglas morales, y de más reglas culturales, hacen posible el hablar de un significado, de un signo cromático, por tanto de una psicología del color. Lo anterior se deriva de que cada individuo en cada sistema social y en cada cultura va formando su propio lenguaje cromático mediante un sistema sígnico, bajo la influencia de un sistema ya establecido. O como dijera Bruno Munari: cada uno ve lo que sabe[68]. Por ejemplo, en el arte chino el color amarillo y el naranja eran importantes porque representaban lo divino, la sabiduría, la fertilidad y la abundancia; mientras en el arte cristiano se inclinaban por los verdes y los azules; el egipcio busca la armonía mediante la gama de azules y violetas; y el arte hindú, el griego y el romano daban mayor importancia a la gama del magenta al rojo. En la simbología cristiana el verde se asocia con la esperanza, el banco con la fe y el magenta y el rojo con la caridad.

TABLA DE VALORES CROMATICOS	
Tonos fríos	**Tonos cálidos**
Azules, violetas y verdes	Amarillos. Rojos y magentas
azul: elevado, estrecho, largo, interior, alto, lejano	Amarillo – rojo: abajo, grande, corto, exterior, bajo, cercano
Azul – violáceo: arriba, pequeño	Rojo – magenta: profundo, ancho

68 Munari, Bruno. "Diseño y Comunicación Visual", pg. 22.

De esta manera los colores pueden utilizarse para generar en el espectador diferentes sensaciones, que van a depender de los conceptos y los valores con los que esté asociado en el sector social al que va destinado.

COLOR	CONCEPTO
Azul	Frío, ligero, movimiento rápido
Azul - violáceo	
Verde - azul	Amargo
Verde	Mojado, ácido
	Joven, duradero, blando, salado
Amarillo - rojo	Cálido
Rojo - magenta	Pesado, movimiento lento

Los significados más comunes según Georgina Ortiz[69] son los siguientes:

- Amarillo. Representa la luz de sol, alegría, riqueza (por su relación con el oro) voluntad, acción, dinamismo, poder, ira, cobardía, envidia, e impuso irreflexivo.

- Anaranjado. Se asocia con el entusiasmo, la acción, estímulo, aunque mezclado con el negro es engaño, conspiración, sordidez y opresión.

- Rojo. Sugiere calor, fuego, excitación, pasión, sangre, fuerza, impulso, peligro y revolución. Aunque en otras ocasiones se relaciona con crueldad y la rabia. Con el blanco es incoherencia y frivolidad.

- Verde. Por ser el color (generalmente) de la vegetación, se le asocia con vida, humedad, calma, frescura, esperanza, y sugiere primavera, amistad, realidad y equilibrio por su posición entre cálidos y fríos en el círculo cromático. Es también celos, inexperiencia o falta de madurez.

69 Georgina Ortiz. "El significado de los colores". Ed. Trillas.

- Azul. Es frío, infinitud, inteligencia, paz, descanso, confianza, liberalismo, seguridad, languidez, expresa sensación de desesperación y nobleza (al relacionarse con la "sangre azul").

- Violeta. Aflicción, tristeza, penitencia (en religión y arte cristiano), misticismo, melancolía, profundidad, misterio; al mezclarse con negro genera desesperación, deslealtad y miseria.

- Blanco. Representa reposo, limpieza, pureza, inocencia, virtud y castidad.

- Negro. Por ser el más oscuro que percibe el ojo humano(la ausencia de color), su significado es muerte, tinieblas, duelo y destrucción.

- Gris. Genera sensaciones de resignación, neutralidad, y los pardos madurez.

Finalmente hay que mencionar que no obstante las variaciones socio-culturales de las que dependen las variantes del color como concepto, su importancia responde a una necesidad de complementar el "mensaje múltiple" al que Abraham Moles hace referencia al señalar que "...El libro ilustrado aparece como un mensaje múltiple en el sentido de la teoría de la información. Recurre a dos tipos distintos de repertorios: por un lado, los de las formas y los colores y por el otro los del lenguaje..." [70]

70 Abraham A. Moles. Op. Cit. pg. 171.

2.4 El mensaje significativo.

Todo mensaje cuyo canal sea un soporte visual y cuyo código conste de estructuras figurativas(como la cubierta de libro), está constituido por un mensaje significativo, que a su vez está integrado por el conjunto de significados de cada uno de sus elementos: forma, color, posición, dirección. Ya que el mensaje significativo se refiere a la relación entre "contenidos" de la imagen como composición; a la relación entre los signos[71] y los objetos, y reglas culturales, materiales, sociales y gráficas.

El mensaje significativo se refiere a la intención del mensaje "físico" por así llamarlo, lo que representa cada elemento gráfico, cada expresión visual en torno a una composición gráfica (ilustración) destinada a ser parte de un soporte visual (una cubierta de libro).

La manera en que esta serie de significados son estructurados, responde a las bases de la psicología de la percepción de la forma y el color en el espacio.

En un análisis objetivo de la forma (o sea su contenido), encontramos que el iconismo utilizado cumple con una doble función: una función de una teoría semiótica de la imagen que presupone una teoría del significado (ya que toda teoría de la imagen presupone una teoría del significado); y también como una función semántica, la cual trata las relaciones entre las sustancias de la expresión (colores y espacios) y las formas de la expresión (la configuración iconográfica),

71 Tomando en cuenta que el signo es todo objeto o fenómeno que representa algo diferente a ellos mismos, como menciona John Friske; o según Saussure (en su teoría lingüística - donde el signo lingüístico une al concepto con la imagen acústica-) es la unión arbitraria formada por el significado (carro) y significante (car, boatiure); aunque lo que para Saussure es significante, para Pierce es signo o vehículo de signo o representamen, y para Hjelmslev es expresión.

que a su vez se relacionan con las sustancias del contenido como menciona Lorenzo Vilches en "La lectura de la imagen"[72].

El conocimiento de estas relaciones nos llevará a una presentación más atractiva del "texto visual", dando lugar a una coherencia formal.

Debido a que la percepción no puede separarse de la comprensión, los elementos iconográficos que conformen la unidad de coherencia formal deberán hacer que el receptor se pregunte qué está viendo, y se detenga a analizar el mensaje. Pero se deberá cuidar que el planteamiento de la problemática mediante los elementos icónicos elegidos, no subestime o sobre pase los límites de percepción del receptor, ya que podría producirse una confrontación o enfrentamiento cultural e ideológico entre el lector y el libro; razón por la cual la elección de los elementos que constituyan el mensaje significativo en un sistema de comunicación visual, deben estar pensados para un grupo determinado de personas que comparten una serie de intereses y necesidades.

2.5 Estrategias compositivas.

Las técnicas compositivas contribuyen a una plena conformación de la composición total (del mensaje y la imagen), que alcanzarán una completa armonía mediante la participación de elementos como la textura, la simetría

72 Lorenzo Vilches, "La lectura de la imagen", Colección Comunicación Paidós, Tomo 11,Cap.1, pg. 28. Editorial Paidós

(refiriéndonos aquí a la simetría con relación a los pesos visuales y a la relación de armonía entre éstos) que a su vez hace referencia directa a la conformación, la proporción (fuertemente vinculada con la dimensión), y el color.

Las estrategias compositivas son todos los recursos de que el diseñador se vale para la adecuada conformación del mensaje, para que la composición total cuente con una "forma y un contenido" que la ubiquen en el gusto del espectador.

Categorías formales, visuales o gráficas, técnicas de representación gráfica, y todo tipo de recursos gráficos o elementos empleados conjuntamente dentro del soporte gráfico; aunque en el caso de soporte físico las técnicas de representación gráfica dependen directamente del la conformación de este, y en base a la planeación del proyecto o proceso creativo, se va a determinar también el soporte geométrico, para finalmente contar con la presentación del soporte visual.

2.5.1 Categorías y técnicas visuales en la ilustración de cubiertas de libros.

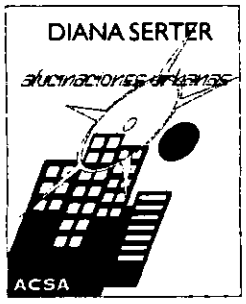
La importancia de las técnicas visuales, o categorías formales del diseño, radica en que gracias a ellas el diseñador gráfico cuenta con una infinidad de posibilidades para llevar a cabo el proceso creativo.

- **Equilibrio.** Es quizá la más importante de las categorías gráficas, se refiere a la equivalente distribución de los pesos visuales en un soporte gráfico. Generalmente se asocia con la idea de balance y tranquilidad.

- **Inestabilidad.** Es la categoría visual opuesta al equilibrio y se distingue por una tendencia de movimiento sugerido por formas asimétricas, cuya colocación en una composición llega a ser casi arbitraria. Se asocia con la idea de movimiento e inseguridad.

equilibrio

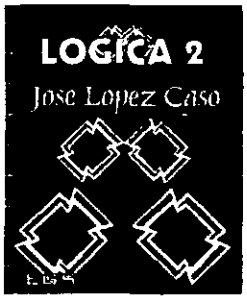
inestabilidad



- **Simetría.** Se distingue por que en ella se colocan a ambos lados del eje (ya sea vertical u horizontal) que divide el plano en dos partes iguales, la misma clase y cantidad de objetos, formas u pesos visuales; por lo que sugiere en el espectador un estado o idea de armonía.

- **Asimetría.** Es el opuesto a simetría, porque dispone de los elementos gráficos de manera desigual, aunque el acomodo de los pesos visuales puede ser estable, los motivos gráficos no son iguales, y no son equidistantes entre sí y el eje central del soporte gráfico; por lo que la idea que genera es desigualdad.

simetría



asimetría

- **Plano.** Remite todos los elementos gráficos a un solo plano, genera una carencia de volumen en el soporte, que bien puede deberse a la utilización de una sola gama de color, ya sea en la figura o en el fondo, con lo cual causa un efecto frontal porque todas las figuras se ven en la misma línea.

- **Profundo.** Se caracteriza por producir una selección visual en el ojo del espectador, quien percibe más de un plano. Se define como la combinación entre el espacio elegido y el volumen aplicado. Se asocia con la idea de volumen y perspectiva.

plano

profundo

- **Reticencia.** Una de las categorías visuales más importantes, se refiere al empleo de los elementos más representativos, tiene un gran contenido.

- **Exageración.** En ella se exagera una de las partes del motivo gráfico, no importando si esta representación está apegada a su verdad, busca proyectar intensidad y una sensación de grandeza.

reticencia

exageración

- **Singularidad.** Cuando el mensaje está contenido en un solo bloque ya sea estructural, tipográfico, o ilustrativo; a parte de este único bloque no existe otro elemento que haga referencia al mismo mensaje que se pretende transmitir. La cercanía entre los elementos gráficos que conforman el mensaje y la completa integración entre ellos transmite al espectador una idea de conjunción y proximidad.

- **Yuxtaposición.** Es el opuesto a la singularidad, ya que busca establecer el mensaje mediante la sobreposición de más de dos elementos (o bloques) que hacen referencia al mensaje a modo de reforzar la idea a transmitir. Se asocia con el concepto de comparación.

singularidad

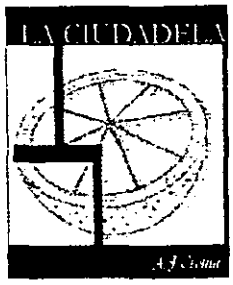
yuxtaposición

- **Unidad.** Es cuando el mensaje se encuentra contenido dentro de una sola imagen, por lo que los elementos gráficos a los que se recurre para conformar el mensaje están reunidos dentro de un mismo espacio; por ello la idea que sugiere es la de asociación.

- **Fragmentación.** En esta categoría visual cada una de las partes que conforman la imagen remiten a la idea principal y al significado de la suma de sus partes. Este desglozamiento produce una idea de individualidad.

unidad

fragmentación



- **Neutralidad.** En ella se muestra una propuesta de combinación de técnicas y elementos gráficos donde ninguno de ellos resalta sobre los demás dentro del soporte gráfico, todo se integra dentro del mismo concepto, aunque la jerarquía no deja de establecerse en la información a la que se hace alusión en el mensaje visual. Se asocia con la idea de uniformidad.

- **Acento.** Se define así por la presencia de un elemento de estructura, color o acomodo distinto al de los demás; es una estrategia que se utiliza para resaltar un elemento clave en el mensaje. Suele transmitir una señal de alerta en el espectador.

Neutralidad

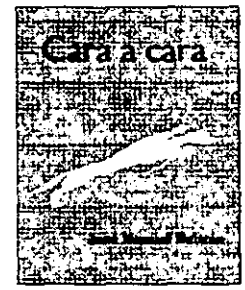
acento

- **Realismo.** Busca la representación de las formas de la manera más fiel posible, razón por la cual da importancia a los detalles de la forma, para atraer la confianza del espectador al observar una forma conocida u ordinaria.

- **Distorsión.** Recurre a la modificación de los contornos o formas regulares o reales.

realismo

distorsión

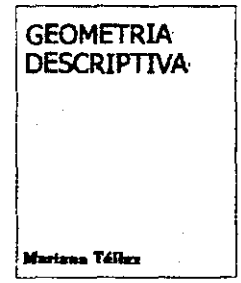


- **Transparencia.** Cuando un elemento gráfico se sobrepone a otro sin intervenir en su percepción total. El efecto logrado (transparencia) se convierte en parte de la idea general, sin perder la jerarquía de los elementos, para lo cual puede recurrirse al "contraste". El empleo de esta categoría emite una sensación de suavidad y tranquilidad, colocando al espectador frente al producto sin que aparentemente haya algo oculto a su vista.

- **Opacidad.** Existe una interposición de los elementos gráficos, en donde los que se encuentran al frente bloquean parcialmente al que se encuentra al fondo. Se utiliza sólo como un refuerzo de la imagen total. Esta forma provoca una sensación de dureza e imposición.

transparencia

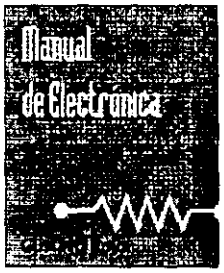
opacidad



- **Complejidad.** Es la categoría formal que busca resaltar la forma mediante la ornamentación, haciendo que en el diseño aparezca una saturación de elementos que causan una sensación de conflicto.

- **Simplicidad.** A diferencia de su opuesto (complejidad), busca una relación sencilla y obvia entre el mensaje y el espectador, por medio de una forma muy representativa y única sin la intervención de otro tipo de elementos (ornamentales). Esta técnica provoca una sensación de rapidez y firmeza.

simplicidad

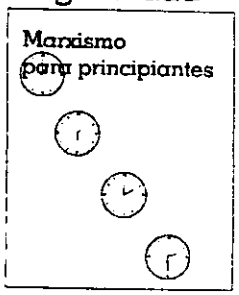


complejidad

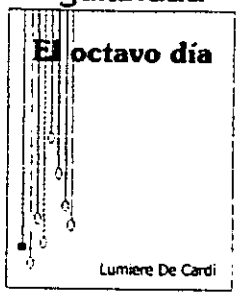
- **Regularidad.** Esta técnica visual favorece la uniformidad de los elementos, En ella encontramos un principio de orden que no permite el desarrollo de variaciones en los elementos que alteren su forma de conjunto uniforme. Genera una sensación de exactitud e igualdad.

- **Irregularidad.** Es el polo opuesto de la regularidad. Esta es una categoría visual que se utiliza como estrategia para resaltar lo inesperado e insólito, sin ajustarse a ningún plan descifrable u orden estricto. Por lo que sugiere al espectador una idea de dinamismo.

Regularidad



Irregularidad

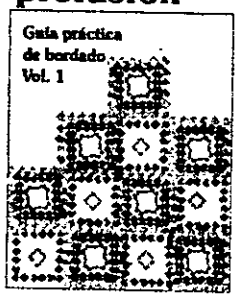


- **Economía.** Es el empleo de la mínima cantidad de elementos gráficos, o como dijera Andrea Dondis[73], es "...la presencia de unidades mínimas de medios visuales..."

- **Profusión.** Se caracteriza por el empleo recargado de detalles y adiciones discursivas, que hacen aparecer una serie de ornamentos en la composición que a su vez juega un papel ornamental. Por lo que transmite un ejemplo de riqueza y poder.

economía

profusión



- **Predictibilidad.** Esta técnica visual se caracteriza porque presenta un ritmo visual tan uniforme y convencional como predecible. Lo produce un efecto de seguridad en el espectador.

73 Andrea Dondis. Op.Cit., pg.135.

- **Espontaneidad.** Es la categoría formal opuesta a la predictibilidad. Por lo que se refiere a una falta aparente de un plan u orden establecido; desborda una gran cantidad de descargas emotivas e impulsivas en el espectador.

predictibilidad

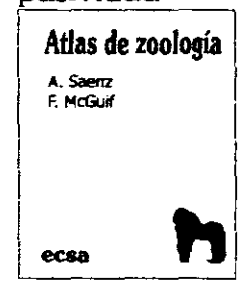
espontaneidad

- **Actividad.** Tiene una postura dinámica, que proyecta energía y vitalidad. El movimiento proyectado en esta técnica visual, puede llegar al espectador mediante la sugestión o la representación. Provoca en el receptor una sensación de ansiedad que hace que éste complete la secuencia de movimiento en la imagen o mensaje.

- **Pasividad.** Es la representación gráfica o visual de una fuerza inmóvil. Mediante esta categoría formal, se pretende dar un efecto de reposo que da a la composición la capacidad de generar en el espectador una idea de calma, que relaja e invita a reflexionar acerca del contenido del mensaje.

actividad

pasividad

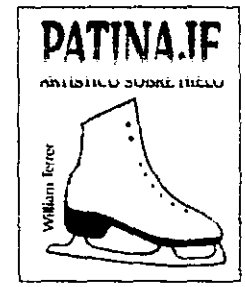


- **Sutileza.** Esta técnica visual se refiere al uso de elementos y una codificación del mensaje de una manera " indirecta", rehuye a todo elemento o presentación obvia, lo cual produce intriga en el espectador, despertando su curiosidad e interés por el mensaje.

- **Audacia.** Se distingue por el empleo de elementos y una estructuración de los mismos muy obvia. Esta presentación del mensaje debe transmitir la confianza y el atrevimiento, debe proyectarse con seguridad para poder producir en el espectador un efecto de las mismas características.

sutileza

audacia



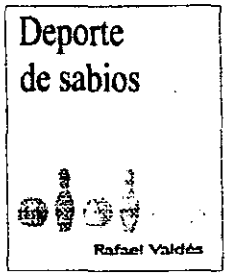
- **Coherencia.** Esta técnica visual responde al planteamiento de un orden visual, que da a la composición una aproximación temática uniforme y constante. "...Es la técnica que expresa la compatibilidad visual..."[74]. Sugiere orden y secuencialidad.

- **Variación.** La utilización de esta categoría formal es ideal cuando la estrategia del mensaje exige cambios y elaboraciones, ya que permite la diversidad y la variedad. A pesar de que los motivos o elementos gráficos pueden ser tan variados que no se reconozca en ellos la más mínima relación interfigural, todos

74 Ibid. pg.140.

están controlados por un mismo tema dominante.

coherencia



variación

- **Secuencialidad.** La secuencialidad se caracteriza porque en ella se presenta una disposición de elementos que responden a un plan de presentación en un orden lógico. Esta ordenación puede responder a una fórmula o a un esquema rítmico. Por lo que produce un efecto de harmonía, y movimiento.

- **Aleatoriedad.** La disposición aleatoria en el diseño está determinada por una aparente falta de orden, es como un desorden ordenado; los elementos, la información visual parecen presentarse en forma accidental. Por lo que al buscar la relación entre ellos, el espectador decodifica el mensaje en ocasiones inconscientemente.

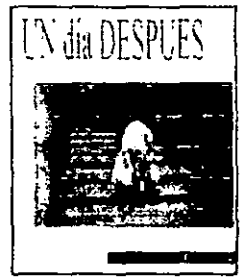
secuencialidad

aleatoriedad

- **Agudeza.** Está directamente relacionada con la claridad del estado físico, con un enfoque muy "real" y claro en la información visual; busca contornos nítidos y precisión. Proyecta dureza y exactitud.

- **Difusividad.** Es el bipolo de agudeza, y por su falta de rigurosa perfección y claridad en la disposición de sus elementos y en la presentación de la composición, las sensaciones que produce son de flexibilidad y calor.

agudeza



difusividad

- **Continuidad.** Está determinada por un orden muy rítmico y estricto, que a su vez está definido por una serie de conexiones visuales ininterrumpidas que resultan particularmente importantes en cualquier declaración visual unificada[75].

- **Episodicidad.** Es la técnica visual que se caracteriza por la presencia de una conexión muy débil, las expresiones visuales no están conectadas entre sí, así que representan su carácter individual como partes de un todo, compartiendo únicamente un significado global.

continuidad

Episoidicidad

75 Ibid. p145," la continuidad es una serie de pasos ininterrumpidos que de un punto a otro, y como la fuerza cohesiva que mantiene unidos a los elementos de una composición, por muy diversos que éstos sean".

2.5.2 Operaciones de yuxtaposición simétrica o de simetría en la ilustración de cubiertas de libros.

La palabra simetría proviene del griego *sy'mmetros* que significa proporcionado, de proporción apropiada, medida o momento conveniente. Recordando que la teoría de la simetría[76] tiene por objetivo el conocimiento, el orden y los sistemas formales; y que la simetría como tal se refiere al orden de los sistemas formales, al orden en su más amplia acepción. Las operaciones de simetría o de yuxtaposición simétrica tienen por objeto entender cómo está constituido un elemento formal; mediante la operación (acción) constituida por la combinación de formas (o figuras), se obtienen otras, más complejas, y según la función a la que esté destinada, en ocasiones más completas que sus formas originarias.

Las operaciones de yuxtaposición simétrica son descritas por Bonsiepe[77]como "una serie de procedimientos de proyectación controlada", que se basan en 4 operaciones simples: Translación (T)(t), Reflexión (S)(s), Rotación (R)(r) y Extensión (E)(e).

76 Teoría de la simetría- Estudio, análisis de las relaciones sistemáticas entre elementos iguales o similares; el estudio de los fenómenos morfológicos; estudia la relación de una forma (como parte de un sistema formal) con otra y las partes de un todo y sus condiciones son: pluralidad, repetición, igualdad y semejanza.. Lo anterior de acuerdo con la teoría de K.L. Wolf mencionado en "Forma y simetría" de Kuhn y Wolff, pg7.: "...simetría significa una armonización de diferentes partes de un todo: está dada por la relación "bella" de una parte con otra y de las partes con el todo...se expresa en la repetición de lo igual...se repite un objeto o actitud que iguale objetos diferentes..."

77 Bonsiepe, "Teoría y Práctica del Diseño Industrial", pg.193.

Translación (*T, t*). Es la operación simétrica que se caracteriza porque no hay modificación del elemento formal, este permanece constante en su proporción, no presenta variantes de tamaño, de distancia, ni de forma; el movimiento del elemento formal (o motivo) es simple y rectilíneo a lo largo de un eje de translación. El icono que representa a la translación y /o la indica es: ↗

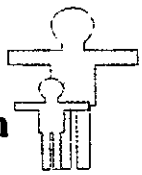
↗ t **translación**

⇆ ↔ s **reflexión**

Reflexión (*S, s*). Es el producto de la inversión o vuelco del motivo sobre un eje o plano de reflexión. En esta operación el motivo también mantiene una condición constante en cuanto a tamaño y distancia, todos lo puntos son paralelos, equidistantes y perpendiculares al eje de reflexión, a su vez (y por tanto) el motivo reflejado es equidistante al reflejante. Otra característica de la reflexión es que siempre se trata única y exclusivamente de dos motivos, uno a cada lado del eje de reflexión. El icono que denomina a esta operación es: ⇆ y ↔

↻ r **rotación**

◎ e **extensión**



Rotación (*R, r*). Es el resultado obtenido por un giro o movimiento circular en torno a un centro o eje de rotación. Se caracteriza por una condición equidistante existente entre todos los puntos o vértices de las figuras, y entre ellas y el centro de rotación. El centro de rotación puede estar en cualquier lado fuera o dentro de la figura. El icono que lo representa es: ↻

Dilatación o Extensión (*E, e*). Esta operación de yuxtaposición simétrica responde a la condición de crecimiento de la figura o motivo. Este crecimiento se da desde un punto de extensión determinado, que puede ser cualquiera que se encuentre dentro de la figura. En esta operación no hay movimiento, sólo una sobreposición del elemento formal. Se le indica con el icono: ⊙

Existe otro tipo de operación de simetría llamada de **identidad**, en donde no importan los movimientos del elemento formal o motivo, tiene la misma identidad o conjunto de propiedades que lo caracterizan; es cuando al girar un elemento formal se hace a 360 o 0 grados, por lo cual al final de la operación no existe cambio alguno en los elementos que lo conforman. "...Es la representación invariada del objeto sobre sí mismo..."[78] y es una clase de simetría que posee toda figura con forma constante. Se indica con la letra *i*.

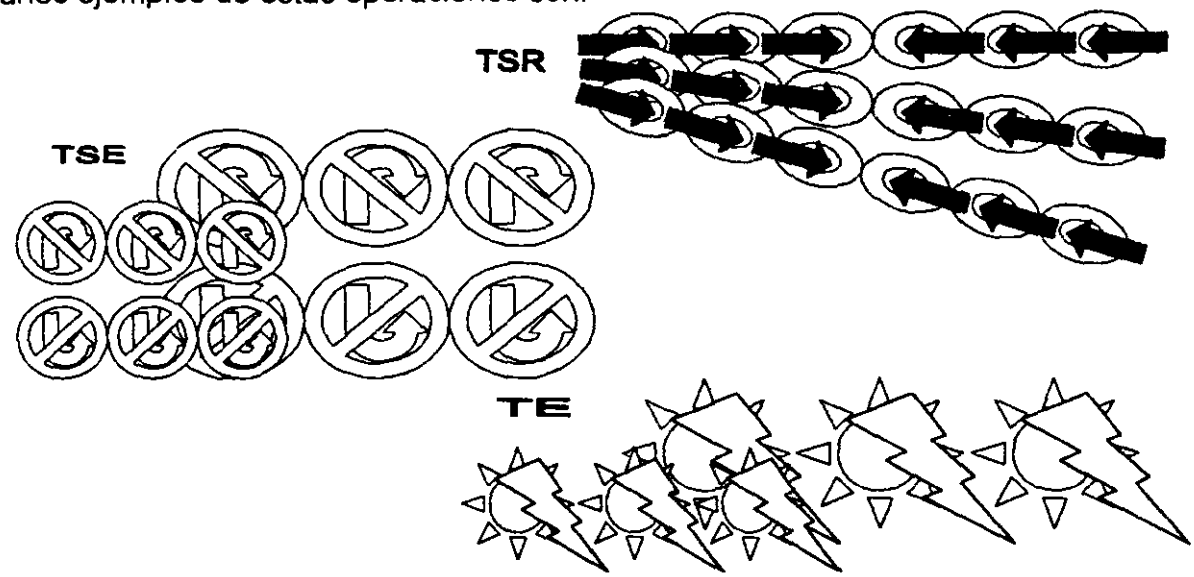
El resultado de la combinación de las cuatro operaciones simples de simetría son 11 combinaciones *consecutivas*, y una infinidad de *operaciones simultáneas.*

Sucesivas o consecutivas son aquellas operaciones de simetría en donde se sucede una de la otra, consecutivas por que una es consecuencia de la otra, y se caracterizan por que sólo se lleva a cabo una a la vez. Las 11 combinaciones posibles resultado de la combinación entre las 4 operaciones simples son:

1. TS
2. TR
3. TE
4. SR
5. SE
6. ER
7. TSR
8. TSE
9. RSE
10. TRE
11. TRES.

78 Kuhn y R. Wolf. Forma y simetría, pg. 11

Algunos ejemplos de estas operaciones son:

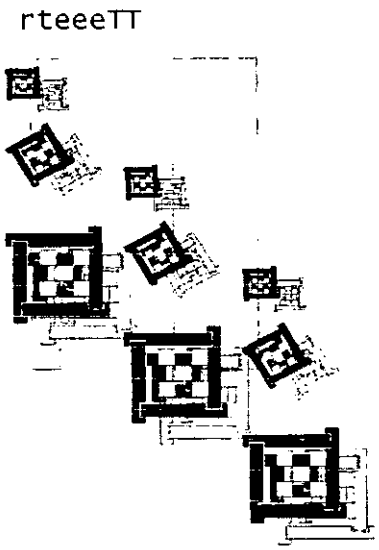


Simultáneas son las operaciones que resultan de la operación de simetría en la cual dos o más operaciones se llevan a cabo a un mismo tiempo. Se indican con las mismas letras que las operaciones sucesivas, sin embargo en vez de utilizar letras mayúsculas se utilizan minúsculas.

Una operación puede contener una combinación de operaciones sucesivas y simultáneas, en este caso (de operaciones "mixtas"), lo único que indica el orden y la jerarquía en la que se realizan las operaciones son las indicaciones determinadas por las letras (minúsculas y/o mayúsculas) representativas y características de cada operación. Sin embargo cualquiera que sea la operación de yuxtaposición simétrica (ya sea mixta, consecutiva o simultánea), deberá presentar alguna de las condiciones de simetría (ya sea similaridad, repetición o principio generativo de posición de los elementos formales- orden -), ya que todas ellas (dijera Bonsiepe[79]) son procedimientos para la creación controlada de la

79 Bonsiepe. Op. Cit., pg.163.

forma que obedecen a una coherencia formal, y que a su vez están constituidos por instrumentos conceptuales, mismos que sirven para describir y diferenciar los fenómenos morfológicos.



CAPITULO III

CAPITULO III.

REALIZACION DE LA ILUSTRACION DE LA CUBIERTA DE LIBRO.

En cualquier proceso de diseño (como lo es la realización de la ilustración de la cubierta de un libro), el diseñador necesita de una sistematización, de seguir determinados pasos correcta y previamente ordenados para no perderse en el proceso de investigación; a esto se le llama metodología.

El seguimiento de una metodología del diseño implica el seguir o recurrir a conocimientos técnicos que se adaptan a diferentes circunstancias que estarán determinadas por los fines o metas. En este caso, para llegar a estas metas (propuestas finales de las ilustraciones de las cubiertas de los tres libros presentados) el trabajo se basó en elmodelo proyectual de Bruno Munari. En cuyo modelo proyectual:

El nombre del objeto, el autor, el productor, el material, el peso, las técnicas, el coste, el embalaje, la utilidad declarada, la funcionalidad, el ruido, el mantenimiento, la utilidad declarada, la funcionalidad, la ergonomía, los acabados, la manuabilidad, toxicidad, estética, moda, styling, valor social, escencialidad, precedentes y aceptación por parte del público, corresponden al seguimiento que se le da al proceso creativo en este capítulo; tras la presentación de los datos y la información de referencia acerca de los libros, sus autores, su contexto social, cultural y otros puntos que a continuación se presentan:

80 Luz del Carmen Vilchis. "Metodología del diseño". pgs89-95., UNAM. Centro Juan Acha E.C.. 2ª. Edición . 2000-

3.1 Información referencial de los libros.

El propósito de una investigación previa al diseño de la ilustración de la cubierta de un libro tal como se especifica en el capítulo anterior, es el llegar a un pleno dominio de la información textual que va a ser convertida en información visual. Y para su correcta manipulación es conveniente observar y analizar la información existente, preferentemente desde distintos ángulos, (ya que el ilustrar es representar o recrear gráficamente una idea o concepto), la ilustración para la cubierta de un libro debe reunir el punto de vista del autor, algo o mucho del contenido de su, así como el punto de vista que se presupone tendrá el receptor o bien el tipo de mercado al que va dirigido este producto. Con el fin de abarcar los tres diferentes sectores a los que van dirigidos los libros, se realizaron tres diferentes cuestionarios, mismos que integraron una sola encuesta, misma que se aplicó a los diferentes sectores sociales a los que van dirigidos los libros en cuestión, esto con el fin de determinar las variantes en cuanto a valores estéticos, como morales, o culturales, los determinaran únicamente las respuestas de los encuestados. La formulación de esta serie de pruebas fue basada en los apuntes del color de Peter J. Hayten y Juan Carlos Sanz[81]. de donde se originaron las siguientes encuestas:

Encuesta No.1

¿Qué concepto o conceptos aquí citados relacionas con los siguientes colores?

ROJO_____

VERDE_____

81 Hayten Peter J., "El color en Publicidad y las artes gráficas"; y de Sanz Juan Carlos, "El lenguaje del color".

AMARILLO_____

ANARANJADO_____

NEGRO_____

VIOLETA-MORADO_____

BLANCO_____

AZUL_____

Encuesta No.2

¿Qué color o colores asocias con los siguientes tipos de movimientos?

_____RAPIDO

_____ASCENDENTE

_____DESCENDENTE

_____LENTO

Encuesta No.3

¿Qué sensación o concepto asocias con cada uno de estos colores?

ROJO ANARANJADO MORADO VERDE
AZUL AMARILLO BLANCO NEGRO

Interior_____

Arriba_____

Exterior_____

Abajo_____

Abierto_____

Cerrado_____

Definitivo_____

Temporal_____

Breve_____

Largo_____

Cálido_____

Frío_____

De estas tres encuestas la encuesta No. uno, es una relación de colores que se suponen los más importantes y conocidos de toda la gama existente, delante de los cuales se pretende que el individuo encuestado coloque el concepto que cree es el más relacionado a cada color. La encuesta No. dos se refiere a una lista de adjetivos calificativos, al sustantivo: movimiento; al establecer que se trata de un tipo de movimiento, se intenta controlar un poco las respuestas, ya que el individuo deberá colocar delante del tipo de movimiento el color que sugiere, es el que corresponde a éste. Mientras que la encuesta tres, busca por medio de conceptos más universales (como la muerte y el amor) el que el sujeto los relacione con colores que esta vez se le sugieren en la misma hoja. Punto que puede favorecer a no obtener respuestas muy distintas. Se tomaron estos conceptos de los cuadros de color de los estudios de Peter Hayten, ya que a diferencia de otros autores,los estudios de Hayten se refieren específicamente a "El color en la publicidad y las artes gráficas" (como titula su libro); con el fin de adquirir conocimientos de los valores estéticos de los estudiantes a los que van dirigidos los libros. Ya que puede ser que algunos valores sean tan universales que no cambien demasiado, sin embargo otros han dado in giro significativo, que debe ser tomado en cuenta.

Así, la encuesta No. Tres, relacionada con conceptos más universales, fue aplicada al total de estudiantes encuestados. Para los estudiantes a los que van dirigidos los libros: "Antología de lecturas de Historia de México, "Guía de Economía Política de México", y "Diccionario de términos Cinematográficos usados en México". El criterio de aplicación se basó únicamente en las principales características sociales y culturales de cada grupo. Así, a los alumnos de

preparatoria se les aplicaron las tres listas, debido a que su situación cultural y social están ubicadas en situaciones de inseguridad, inestabilidad emocional, intelectual, y de todo tipo. A los estudiantes de diseño gráfico a los que va dirigido el "Diccionario de Términos Cinematográficos usados en México", sólo se les aplicó la encuesta No. uno, la de conceptos, ya que por sus conocimientos acerca del manejo de la imagen se puede suponer un manejo más seguro, y unos conceptos mucho más firmes acerca del color y los significados que para éste sector social tienen éstos.

3.1.1"Diccionario de términos cinematográficos usados en México"

Como características físicas principales tenemos que este libro consta de 144 páginas de 13.5 por 20.8 cm. por lo que su área total es de: 44.4 por 20.8 cms, incluyendo a la portada, la contraportada y el lomo (que mide .8 por 20.8 cms. El color de su cubierta actual es de un verde Spring green sobre el cual se encuentra una tira de algunas representaciones de términos que contiene el diccionario.

ILUSTRACION ACTUAL DE LA CUBIERTA

La principal razón del porqué es necesaria su re-diseño, es porque la actual cubierta carece de un seguimiento o prolongación de portada a la contraportada. Razón por la cual carece de un punto que sea atractivo en ambas partes de la cubierta, limitando así el campo visual del espectador. Por otra parte los iconos utilizados son de un corte demasiado descuidado en cuanto a su terminación o acabado, las extremidades inferiores de los individuos recreados en estos cuadros, carecen de una terminación, es decir resultan tan alargados y filosos que conllevan al plano más pesado de esta parte de la cubierta (el ángulo inferior derecho, que a su vez no coincide con la ubicación de ningún elemento, si no con un espacio que dista mucho de remitir la atención del espectador hacia un punto clave, o bien, retenerla.

El espacio vacío es necesario para unir los elementos de una composición, pero el elemento que ocupa el espacio central del plano es rectilíneo, y se encuentra en una posición totalmente horizontal a la base del plano, por lo cual hace que lejos de atraer los distintos motivos gráficos al mismo centro de su eje, haga que estos pesen tanto que se dispersen hacia los lados, ya de por sí la posición horizontal tiene implicaciones simbólicas algo negativas como: la muerte, la pasividad, la monotonía; entre dos espacios tan amplios arriba y abajo, lo alargan más, pero también lo comprimen de tal manera que la información gráfica como textual de esta parte de la cubierta dista mucho de ser atractiva para la vista.

Por otra parte el contenido del prólogo de este libro denota una gran preocupación por reinstalar la "cultura del diccionario" ; sin duda es cierto que el atraso técnico y el retraso científico que sufre nuestro país, se debe en gran medida a que no existe el interés suficiente por promover el conocimiento en

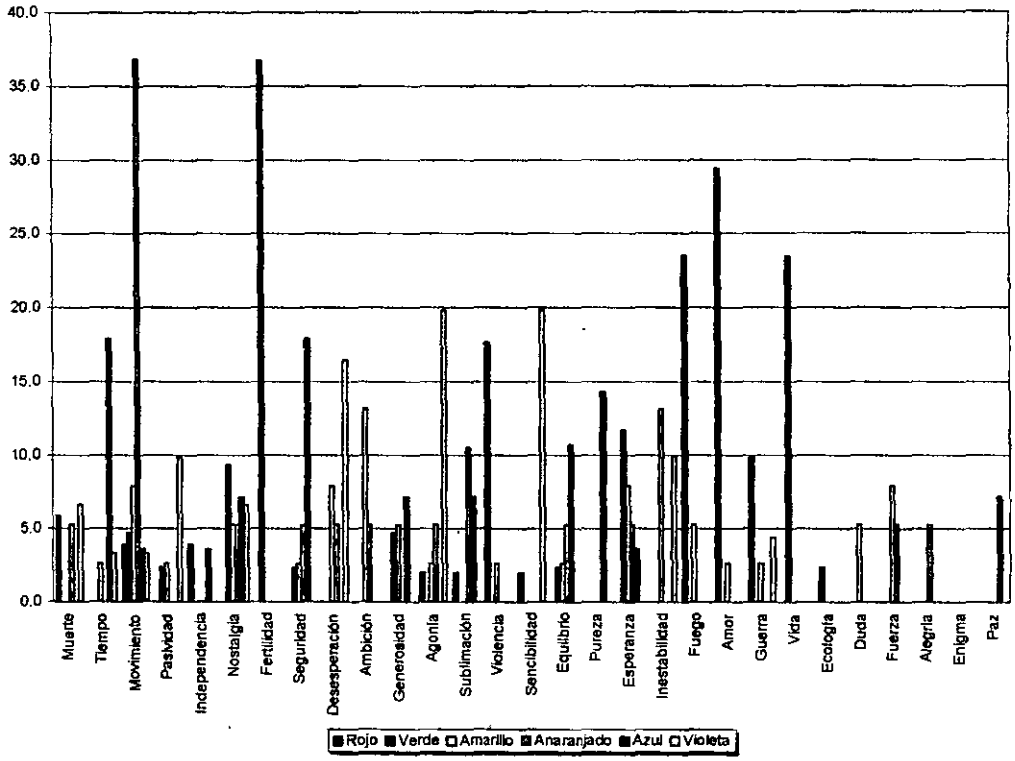
forma adecuada, por lo cual hay el mismo o menor interés por buscar y adoptar dichos conocimientos, este es precisamente el principal objetivo de este libro, el reunir una amplia gama de las definiciones y conceptos más utilizados en el medio cinematográfico: un vocabulario especializado donde la mayoría de ellos son palabras de origen extranjero pero que coinciden en el uso que se les da en el medio cinematográfico. Tomando en cuenta que lo que pretende este libro, o cuando menos su autor, es una especie de nacionalización de los términos cinematográficos (más utilizados), se justifica el empleo del color verde en su actual cubierta, sin embargo la combinación de una composición lineal con una trama tan cuadrada, en un formato rectangular, y considerando que las ilustraciones de la cubierta están realizadas en color negro sobre fondos blancos; hace que el resultado sea un ritmo monótono y según los entrevistados: seria, seca y muy común, entre otras cosas.

Para la realización del rediseño de la ilustración de la cubierta del "Diccionario de términos cinematográficos usados en México", únicamente se contó con la información recaudada por las encuestas realizadas a 50 estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico del área de audiovisuales de la ENEP Acatlán de la Universidad Nacional Autónoma de México y 50 estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Autónoma Metropolitana. Esto con el objeto de conocer las tendencias conceptuales del color que tienen los estudiantes de un nivel superior de esta área, quienes son a fin de cuentas una pequeña parte del sector al que está dirigido este libro; para así poder visualizar la aceptación del re-diseño de la ilustración de la cubierta del libro: "Diccionario de términos

cinematográficos usados en México", o bien la manera en que va a mejorar la ilustración.

En las encuestas realizadas para este fin, se aplicó únicamente la lista #1, resultados que se aprecian en las siguientes gráficas:

PRESENTACION DE LA GRAFICA



ANALISIS DE LAS ENCUESTAS

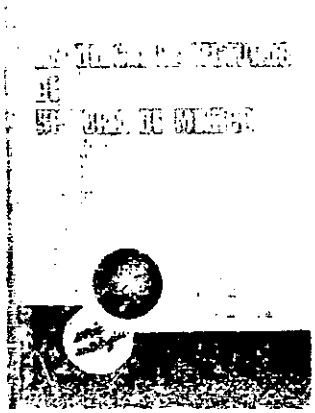
Como se puede observar en la gráfica, el verde es un color directamente relacionado con la fertilidad, con la vida, sin embargo es uno de los colores menos relacionado con el movimiento, la seguridad, el equilibrio o la fuerza; conceptos que se relacionan directamente con el área de los audiovisuales, propia de la cinematografía, siempre en movimiento. Por lo cual se procedió a hacer una relación de los conceptos que según los encuestados se relacionan con los

colores, se concluyó que los colores como el azul, el amarillo, el morado, o bien un verde con mayor porcentaje de amarillo y magenta, serían los adecuados.

3.1.2"Antología de Lecturas de historia de México"

En el caso de este libro, se realizaron estudios por medio de la práctica o aplicación de diferentes encuestas a un sector poblacional que comprende la densidad de 250 individuos, alumnos de la Escuela Nacional Preparatoria #9 que cursan la materia de Historia de México II con la profesora Martha Celada del Castillo y Ruvalcaba, misma que imparte esta asignatura para la cual es apoyo didáctico el libro en cuestión. Estas encuestas se realizaron con el fin de determinar los conceptos considerados y relacionados por los jóvenes con dicha asignatura, con el objeto de obtener una media que nos permitiera determinar más adelante los valores estéticos o reglas culturales emitidas por el sector estudiantil al que va dirigido el libro. Asimismo se contó en este caso con la opinión personal de la autora del libro, que entre otros factores menciona que es de vital importancia asentar el hecho de que su asignatura comprende lo que es una segunda parte de la historia de México, debido a que (según palabras de la autora) la primera parte de esta historia de México es parte de la educación recibida por los alumnos durante la educación secundaria. La maestra también agregó que: "... Los alumnos deben de tomar la asignatura con la seriedad que ésta comprende, sin embargo es difícil retener su atención, y aún más hacer que siquiera carguen o tomen el libro es un hecho casi imposible..." Curiosamente una frase clave que mencionó la Maestra Ruvalcaba fue el origen y causa de la realización de las encuestas: "Los jóvenes de hoy..." Creo que la clave de una

adecuada transmisión del mensaje es el conocimiento del usuario y sus gustos, sus costumbres: sus valores estéticos y funcionales

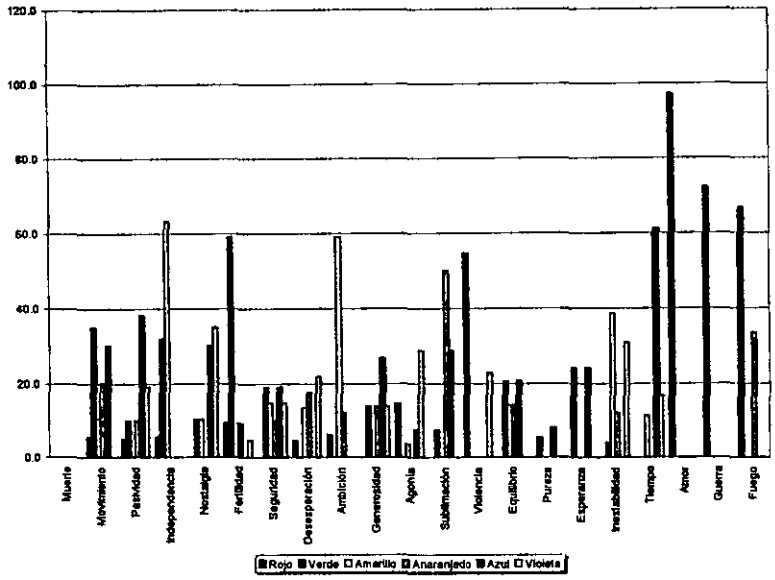


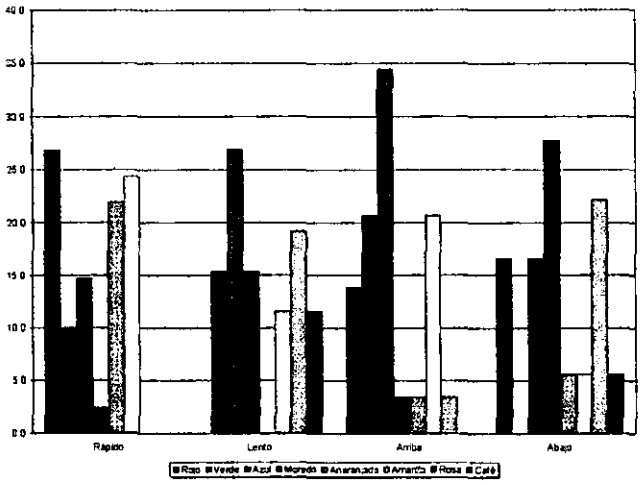
Por su parte alumnos que no han llevado aún esta asignatura (Historia de México II) aseguran no tener ni idea del contenido del libro que, a simple vista es incapaz de transmitir una mínima idea de éste, mucho menos de llamar su atención y hacer así que averigüen acerca del contenido de éste.

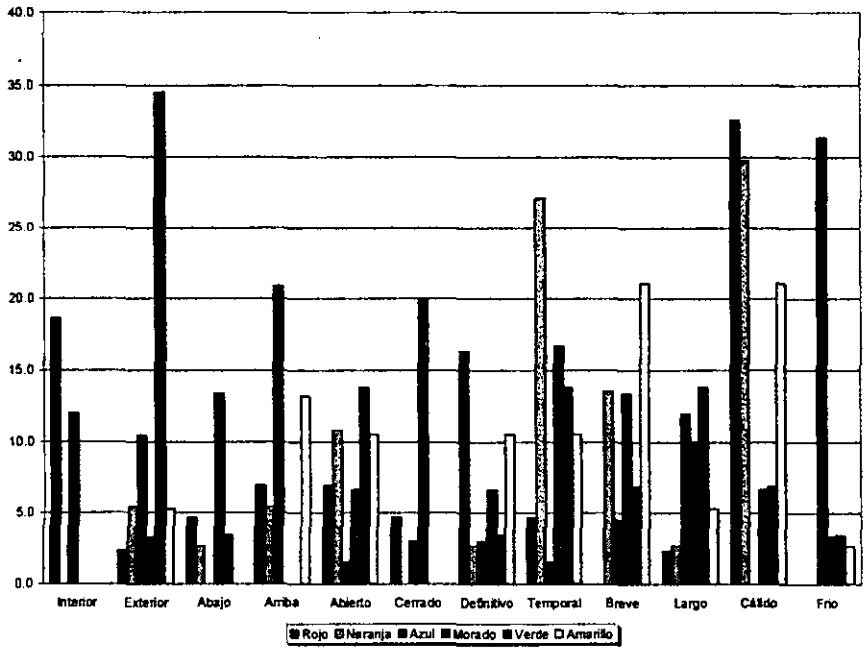
Tratándose de un sector tan inestable como los estudiantes de segundo año de preparatoria, se procedió a aplicar tres encuestas diferentes para que el porcentaje que fuese eliminado por falta de coherencia fuese mínimo, haciendo más seguros y confiables los resultados finales.

La encuesta realizada a los estudiantes de preparatoria, constó de las tres listas utilizadas en las encuestas realizadas para los otros dos libros; siendo los resultados de las encuestas de los 200 alumnos que se sometieron a los cuestionarios los siguientes:

PRESENTACION DE GRAFICAS


120.0
100.0
80.0
60.0
40.0
20.0
0.0
Muerte
Movimiento
Pasividad
Independencia
Nostalgia
Fertilidad
Seguridad
Desesperación
Ambición
Generosidad
Agonía
Sublimación
Violencia
Equilibrio
Pureza
Esperanza
Inestabilidad
Tiempo
Amor
Guerra
Fuego
Rojo Verde Amarillo Anaranjado Azul Violeta


40.0
35.0
30.0
25.0
20.0
15.0
10.0
5.0
0.0
Rapido
Lento
Arriba
Abajo
Rojo Verde Azul Morado Anaranjado Amarillo Rosa Café


40.0
35.0
30.0
25.0
20.0
15.0
10.0
5.0
0.0
Interior
Exterior
Abajo
Arriba
Abierto
Cerrado
Definitivo
Temporal
Breve
Largo
Cálido
Frio
Rojo Naranja Azul Morado Verde Amarillo

ANALISIS DE LAS ENCUESTAS

Según los porcentajes adquiridos, colores como rojo, amarillo y anaranjado, son constantemente asociados con los conceptos: interior, definitivo, temporal, breve, cálido, rápido, independencia, ambición, tiempo, amor, guerra, fuego. El interior se refiere a que es la materia de Historia, pero es Historia de México, algo muy definido; las características de esta materia son propias de las siguientes ideas: algo completamente definitivo, como sus hechos, como sus personajes y el papel que éstos juegan conjuntamente en nuestro presente y futuro consecuentemente, sin embargo también es algo que puede variar según el punto de vista en el que sea expuesto o interpretado. Anterior a las encuestas se realizaron un serie de entrevistas entre jóvenes elegidos al azar en dicha institución, a los cuales se les preguntó acerca de su opinión personal sobre la materia y la apariencia del libro en cuestión; tales como: ¿Has cursado la materia Historia de México? ¿Te gusta? ¿Por qué no(sí)? ¿Te gusta como se ve tu libro? ¿Qué le cambiarías? Por lo que se descubrió que los alumnos de este nivel y a esta edad, presentan cierta renuencia ante todo cuanto se refiera a periodos largos, monótonos o uniformes, por ello es necesario reflejar el concepto tiempo o temporal, haciendo referencia a un breve, cálido y rápido periodo de tiempo (refiriéndonos a esto como a un hecho histórico que resulta breve si se compara con toda una eternidad de historia que para hacerse digerible para el alumno, debe aparecer como hechos que no son aislados pero sí son más breves y hacer así que él sea quien tenga que irlos relacionando entre sí); sumando a esto la pasión, euforia e inclusive la morbosidad que denotan hoy en día los jóvenes entre los 16 y 17 años, hacemos referencia a los últimos conceptos: amor, guerra y fuego, que pueden ser reflejados mediante

los colores con los cuales son relacionados(siendo aquí donde el color se convierte en un mensaje significativo o en un simbolismo): rojo, amarillo y anaranjado y/o variaciones de los mismos, es sin embargo recomendable que se dejen de lado los matices tendientes a la poca saturación o acromatismo (tendientes al blanco o al negro) , debido a que la presencia de éstos tiene implicaciones de neutralidad que se traducen en falta de compromiso, monotonía, seriedad, pasividad, ligereza o paz (que se convierte en aburrimiento) según los resultados de las encuestas; o bien a algo negativo como lo son las sensaciones de encierro, impositivo o autoritario, conceptos que se asociaron con el negro.

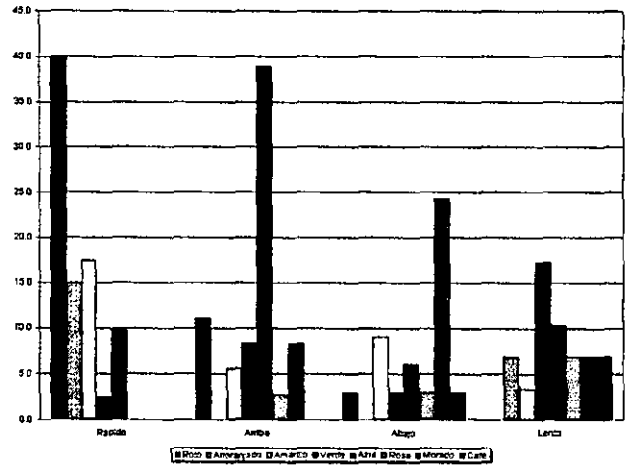
3.1.3"Guía de Economía Política"

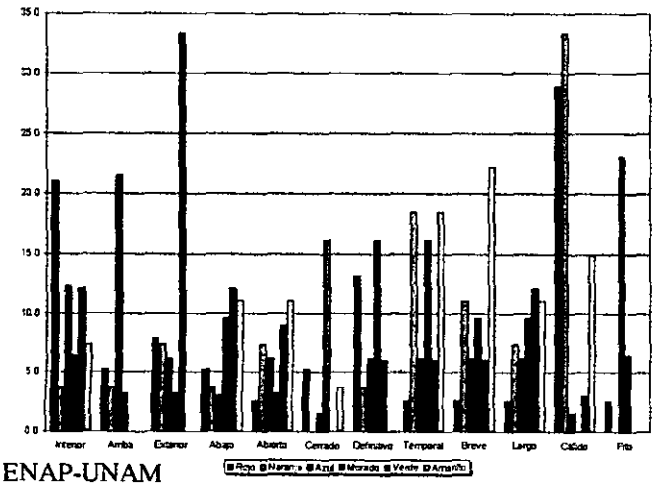
En este caso se tuvo mayor información referencial al contar con la opinión del mismo maestro Roberto Bermúdez, quien imparte la materia de Economía Política en la Facultad de Ciencias Políticas y comunicación de la UNAM, quién aseguró no tener problema alguno con la aceptación de los alumnos hacia el libro que él mismo escribió y que es el apoyo didáctico de la materia que imparte; sin embargo aquí el problema no es que rechacen el libro por su apariencia, si no el mismo hecho de que éste carece de alguna ilustración en su cubierta que lo identifique y que a su vez haga que el alumno identifique la clase del profesor Bermúdez; por su parte los alumnos tienen otro tipo de inconveniente, la pasta con la cual el profesor Bermúdez distribuye su libro, es una pasta blanca que sólo consta de el nombre del profesor y del libro al frente, por lo que cuatro de cada diez estudiantes extravían, pierden o traspapelan su libro en el transcurso del primer semestre de

un año que corresponde a la sucesión de esta asignatura. A lo anterior debemos agregar el resultado de las encuestas realizadas a 125 alumnos de la clase del profesor Bermúdez; encuestas que constaron de las listas #2 y #3, debido a que se consideró que en este caso era de mayor importancia aplicar una lista que contuviera no sólo conceptos, que también tuvieran que relacionar algunas sensaciones, ya que por la naturaleza de las materias que llevan los estudiante, no están muy acostumbrados a exteriorizar sus emociones o sensaciones; y finalmente se aplicó la lista número dos, por la importancia que tiene el saber qué tipo de movimientos conciben con qué colores el sector al que finalmente dentro o fuera de las aulas y de la UNAM, va a ser dirigido el libro del profesor Bermudez.

Los resultados de estas encuestas se traducen en las siguientes gráficas:

PRESENTACION DE GRAFICAS





ANALISIS DE RESULTADOS DE ENCUESTAS

Según las gráficas anteriores los colores rojo, amarillo y anaranjado se asociaron con los conceptos de movimiento (rápido), temporal y breve, mismos que conducen a un dinamismo e inestabilidad propias de una materia como la Economía Política de México; por otra parte, los colores blanco y verde junto con el rojo y el negro son asociados inmediatamente con los valores patrios por cualquier elemento de este nivel académico e inclusive por cualquier elemento de cualquier sector social o cultural, siempre y cuando se trate de un ciudadano mexicano.

3.2 Procesos de elaboración.

3.2.1 Presentaciones de bocetos primarios, secundarios y finales.

Como boceto primario tenemos el resultado inmediato de la lluvia de ideas, misma que puede ser considerada el primer y el más importante paso del proceso creativo en su parte práctica, por ser el punto intermedio entre la información conceptual y la visual. Su importancia radica en que es tan sólo la primera interpretación de los datos más sobresalientes de la investigación previamente realizada para realizar la ilustración de la cubierta de libro, comprende también una primera e inmediata y casi inconsciente asimilación de los puntos más relevantes de los datos obtenidos, es por tanto indispensable para una correcta depuración, selección o síntesis de los mismos. En este paso del proceso creativo encontramos ya la presencia de las primeras propuestas de diseño de la

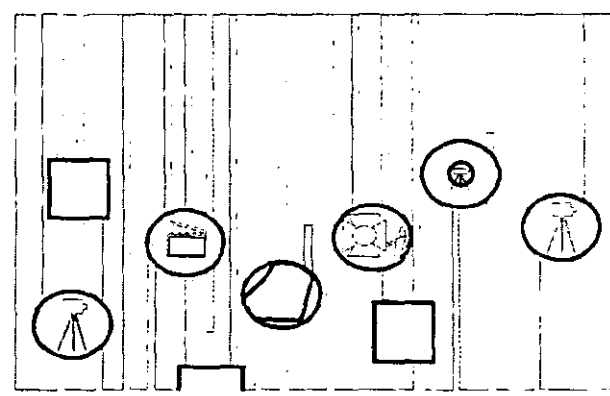
ilustración; así entre mayor es el grado de resolución y delimitación del concepto visual, va subiendo de jerarquía a bocetos secundarios o finales, estos últimos ya contienen la resolución total y final del boceto, únicamente para proceder a las variantes de presentación como las pruebas de color.

En el caso del proceso **de "Diccionario de Términos Cinematográficos usados en México"**, la lluvia de ideas nos conduce a los conceptos: exactitud, dinamismo y un ritmo muy continuo y a la vez inesperado. Pero el concepto principal parece ser el de: asociación, ya que lo mismo para aprender que para transmitir los conocimientos (como es el caso de un diccionario), se requiere de asociar cada uno de las definiciones que se están manejando, y contenerlas dentro de un mismo marco, en este caso un mismo contexto visual.

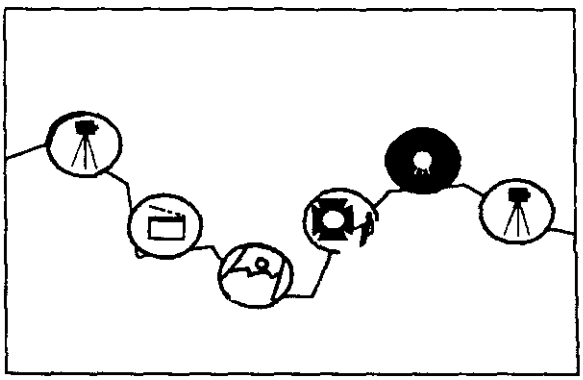
Los bocetos primarios se basaron en los términos en los que está planteada la información del libro, indican una evidente y necesaria la delimitación de los distintos términos que se manejan, de los cuales se consideraron algunos de los más conocidos (para facilitar su asociación con el tema) como: secuencia, escena, toma, corte; cuya representación gráfica deberá buscar fuerza e impacto.

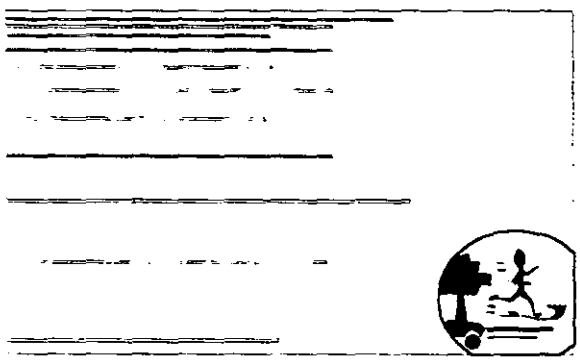
Tomando en cuenta lo anterior se procedió a realizar los primeros bocetos resultado de la lluvia de idea (expuesta en el párrafo anterior), mismos que se presentan a continuación:

Uno de los aspectos que es importante tomar en cuenta es, que la representación de los conceptos elegidos para formar parte de la ilustración de la cubierta de este libro, deberán ser tratados con uniformidad (debido a que se trata de un conjunto) , misma que se puede sugerir mediante el color y el ritmo de la composición



Primero se pensó en una composición cuya estructura se basara en figuras geométricas unidas por alguna figura y color en común, dentro de cada círculo o cuadrado se incluiría mediante un ícono cada uno de los términos cinematográficos más representativos, sin embargo resultaba demasiado saturado y los íconos tendrían un espacio tan limitado que se neutralizarían entre ellos y a pesar de la posición de sus envolventes carecerían de dinamismo, y de uniformidad.

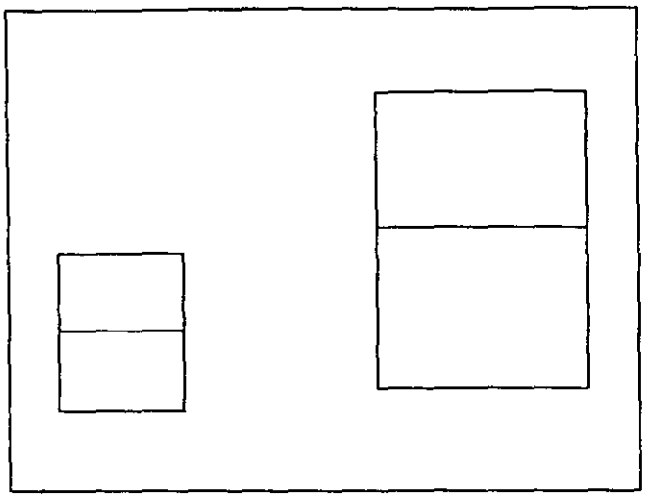




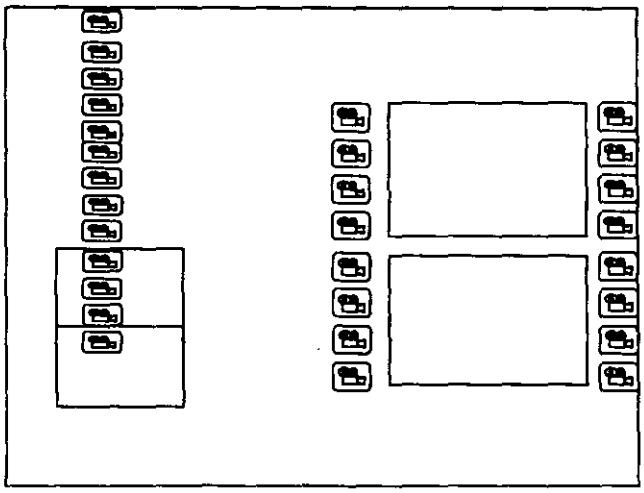
También se trató de unir estos íconos mediante algún tipo de texturas o formas irregulares, pero seguían pareciendo tan aleatorias que, teniendo en cuenta que la cubierta no se percibe a primera vista en su totalidad; esta resolución (arriba – izquierda) carecía de la fuerza de impacto buscado. Por otra parte (arriba-derecha) se intentó buscar esta mayor síntesis mediante la representación de un solo término, sin embargo ya que se busca proyectar una cultura del diccionario, o de asociación, un solo concepto tampoco resulta muy conveniente.

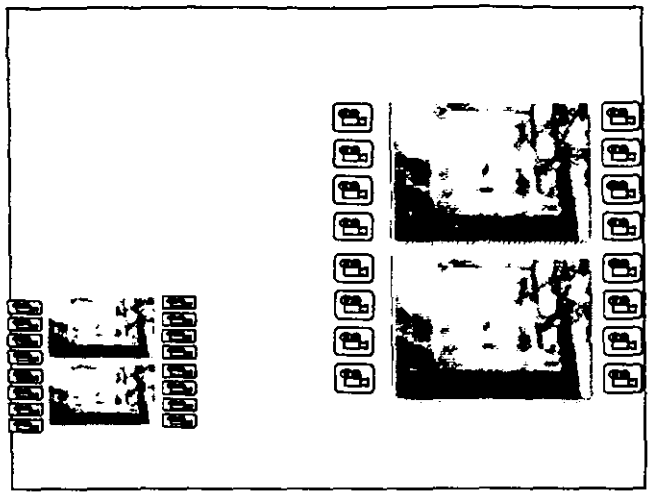
Sí que se optó por utilizar sólo un ícono que no fuese precisamente el elemento principal de la composición, y una sola imagen que buscara representar distintos conceptos por medio de sí misma y de su repetición.

De esta manera se daría espacio al receptor para poder percibir por partes la totalidad de la cubierta del libro, sin problemas de legibilidad de la imagen como de la composición total, y el principio de asociación y de unidad se cumpliría.

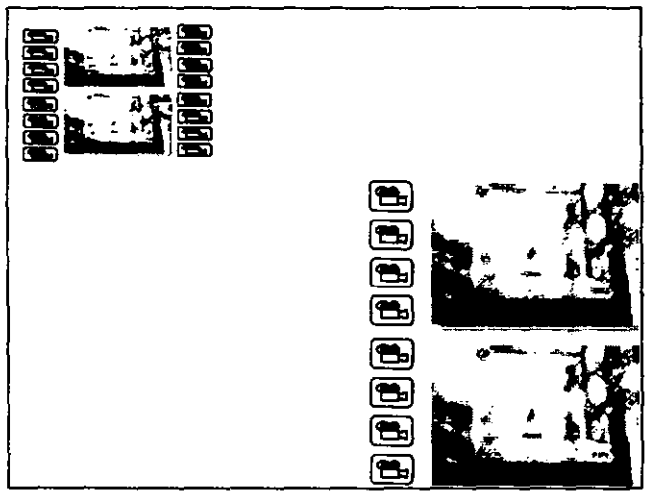


Se procedió entonces a determinar el ícono que estableciera una constante en la composición, siendo la cámara y la pizarra las más significativas, se eligió la cámara por ser la figura con más posibilidades de manipulación y síntesis. 
En cuanto a al imagen, se deberá elegir una que pueda reflejar alguna escena apegada a la realidad, para que así, se pueda hacer referencia a conceptos como toma, secuencia, negativo, película. Lo que encontramos en los bocetos secundarios (donde, ya tenemos una idea más firme de lo que se va a representar gráficamente):





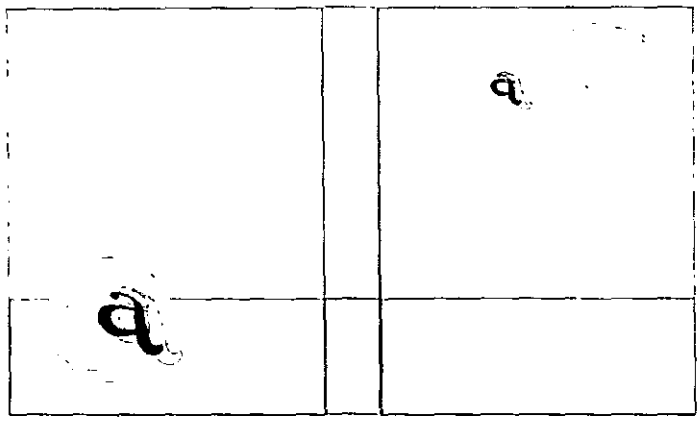
De estas dos variantes se eligió la segunda, en donde la redundancia fortalece la idea de establecer una secuencia coherente y rítmica de imágenes, ya que en la anterior, esta secuencia se rompre.



Debido a que en el boceto anterior el conjunto de elementos figurativos colocados en el lado izquierdo del formato, se encontraban en el punto cuatro del cuadrante C del cuadrante.el plano, pesaba demasiado, por lo cual se le designó en este boceto un plano más ligero(A entre los números uno y dos).

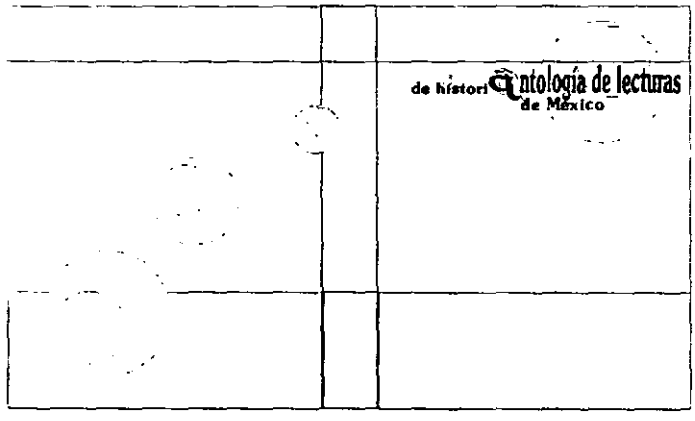
Estos dos últimos bocetos o bocetos terminales, ya reúne una idea más detallada de las imágenes y la composición que éstas van a constituír como ilustraciín de la cubierta. Y este último ya reúne las cualidades necesarias: reticencia, equilibrio, dinamismo (que se logra mediante la imagen en rebase y la variación de escalas y posiciones), espontaneidad y coherencia; requeridos para la ilustración.

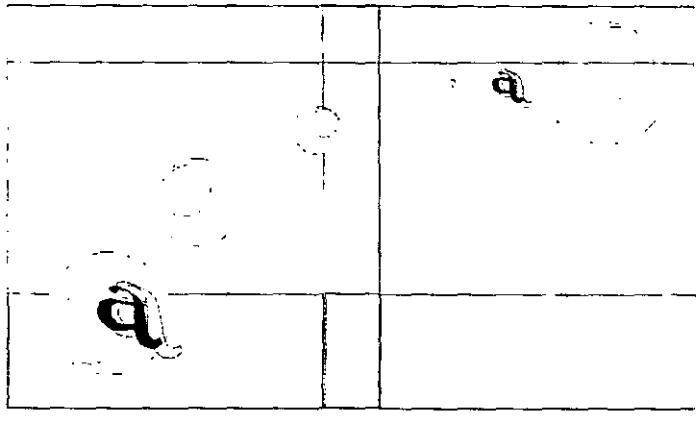
En el caso de **"Lecturas de Historia de México"** las variaciones realizadas fueron en base a la presentación más que en su estructura, sobre los cuales se realizaron los siguientes bocetos:



Este boceto primario, muestra una estructura sencilla de pesos equilibrados; indicada principalmente por las reflexiones de los círculos y las letras

Cabe resaltar que en este caso, las letras **a**, utilizadas en la ilustración, fungen precisamente como motivos gráficos y no como tipográficos.





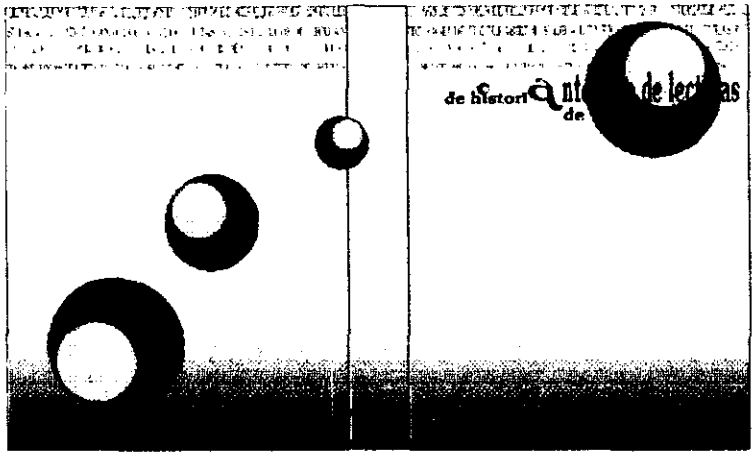
En estos dos bocetos se observa una **treee** (traslación, rotación, doble extensión), y una **s** (reflexión), operaciones de yuxtaposición simétrica representadas por los cambios graduales (de posición y dimensión) de los círculos, y por la proyección del primero y el último círculo respectivamente.

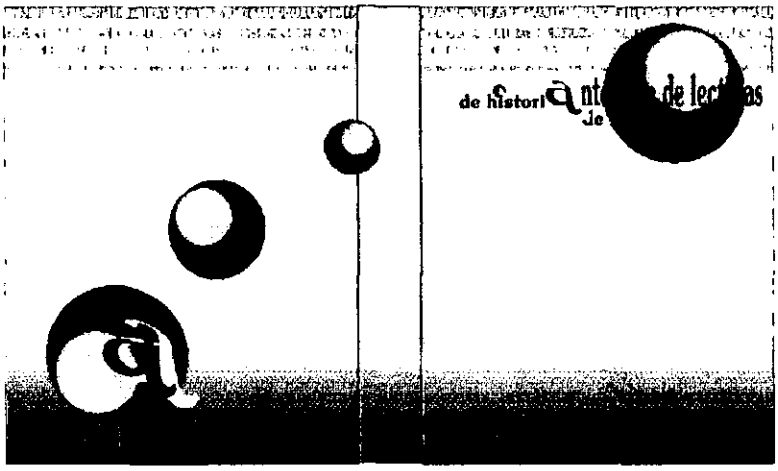
Debido a que se requiere encontrar el balance entre historia y presente, entre la materia y los alumnos o en otras palabras entre lo viejo y lo nuevo, es de vital importancia el recurrir a elementos visualmente activos, como el círculo. En este caso el círculo dentro de otro círculo unidos entre sí por un extremo o punto donde ambos hacen tangencia entre sí, implica movimiento siempre y cuando esta tangencia se produzca en un punto al que es perpendicular a una se las bases del envolvente del soporte. Aunque por ejemplo en los dos últimos bocetos el movimiento se encuentra enfatizado principalmente por la secuencia de anillos o círculos dobles mismos que van rotando, trasladándose y extendiéndose a medida de que van avanzando, es lo que llamamos una progresión lineal o bien una operación de yuxtaposición simétrica simultánea que se describiría con las siguientes siglas: rtee.

En cuanto al elemento figurativo tipográfico, se elige la letra A porque es la que comienza el abecedario, la que encabeza a las vocales, la que empieza la palabra clave del título del libro, y finalmente la que es considerada o asociada a los conceptos de unión, fuerza, solidez y agudeza. La letra a minúscula es mucho más suave, más sutil, sin embargo remite a los mismos significados. La fuerza, la solidez y agudeza de un pasado que se une, que hace tangencia en algún punto de nuestro presente, y por consecuencia de este movimiento de estas dos esferas el futuro sólo tendrá un camino, el que señalen los pasos de esta esfera externa que es el presente y la interna que es el pasado, del brillo de estas dos, de su trayectoria, de sus giros, depende nuestro futuro. Es por este importante respaldo que la letra a posee un respaldo que es más tenue, pero igual importante, lo más oscuro refleja lo que se está delineando ahora, lo más claro y grande, representa

lo que nos respalda, la grandeza de nuestro pasado. Aztlán, pueblo de grandezas el origen de nuestro pueblo; Azteca, palabra que nos remueve lo más hondo de nuestros raíces; antes y ahora; Antología de lecturas de historia de México.

A continuación se presentan los bocetos secundarios:

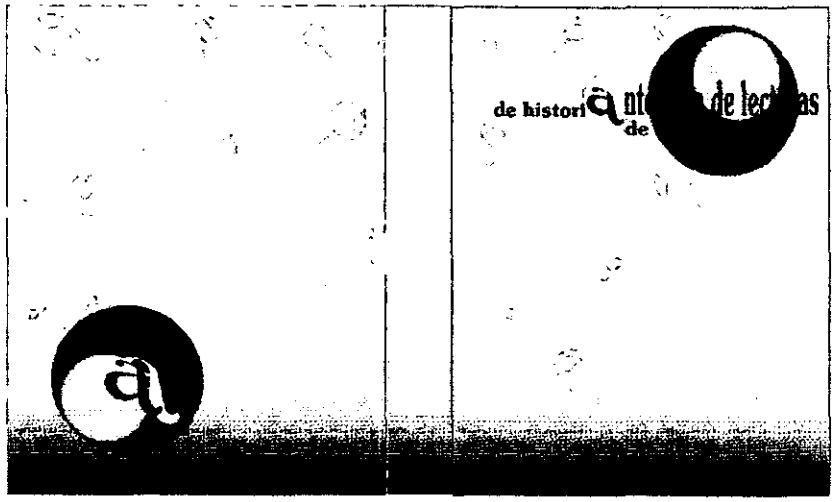




Debido a que a pesar de los colores llenos de vida, de dinamismo, de movimiento, estos bocetos seguían siendo un poco planos, carentes de algún acento o algún elemento que los hiciera parecer más inestables, más identificados con su futuro receptor, se pasó de un boceto totalmente plana a algo que fuese más despegado de lo clásico en los libros de texto. Quién en su vida no ha querido

que la historia sea más ligera, más sugerible y menos impositiva. Con este fin se desarrolló un tercer boceto, mismo que debía reunir todos los significados de los bocetos anteriores, pero también nuevos simbolismos que fuesen un poco más jóvenes, más seductores a los ojos de quienes van a tener que llegar a su casa y abrir este libro durante un año entero, algo ajeno a la moda porque claramente se ha visto que la moda como llega se va, como es furor ahora, no hay quien la recuerde o la desee mañana; en resumen algo más fresco, pero no demasiado obvio.

Dado que los elementos en su mayoría son de un equilibrio necesario en el diseño final, se optó por cambiar únicamente aquél que fuese capaz de sugerir y no imponer, algo que generalmente es lo último en ser percibido debido a que generalmente ocupa el total del plano visual del espectador cuando éste se encuentra muy cerca del producto: el fondo.

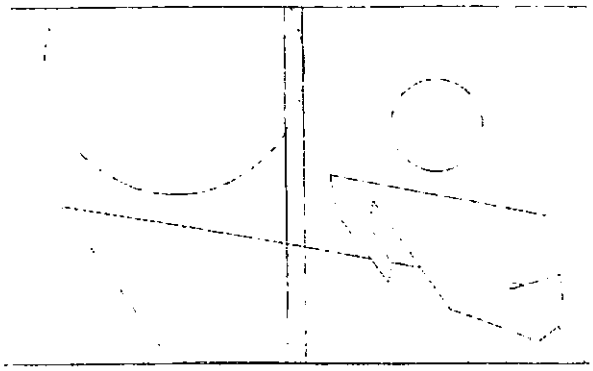


En este último boceto (boceto terminal), se incluyen las reflexiones de la letra **a** en el fondo, a manera de transmitir cierta flexibilidad dentro del marco permitido. Dentro del formato rectangular las letras pueden variar su posición y sus dimensiones, sin embargo tienen que basarse todas en el degradado del que parecen emerger, y también tiene que guardar una relación de proporción (establecida por la reflexión; tal como la historia que puede permitirse cierta flexibilidad en la manera en la que es narrada, siempre y cuando todos los hechos que la constituyen guarden el debido espacio temporal y espacial debidos.

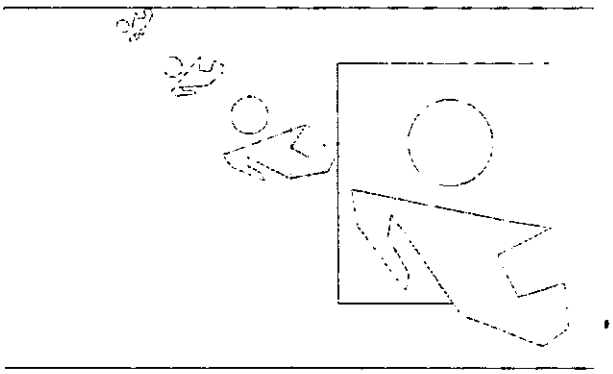
Para el caso del libro de **"Guía de economía política"** se tuvo que hacer un análisis más exhaustivo de los datos obtenido de las respectivas encuestas, ya que no se contaba con ningún antecedente o material anterior.

Este es un libro tal vez en un futuro traspase las aulas y la institución en la que se imparte; por lo que el número de personas a las que va a ser destinadas tal vez aumente. Por lo cual es mayor el campo de efectos circunstanciales, sociales, que se tienen que visualizar, y es precisamente esto lo que hizo más cuidadoso el estudio no sólo de su contenido, o de los datos con los que ya se contaba, sino también de los encuestados, que a fin de cuentas serán personas como ellos los que tendrán que desenvolverse en un área laboral o cultural enmarcadas en el contenido del libro.

Los bocetos primarios resultado de este análisis se presentan a continuación:

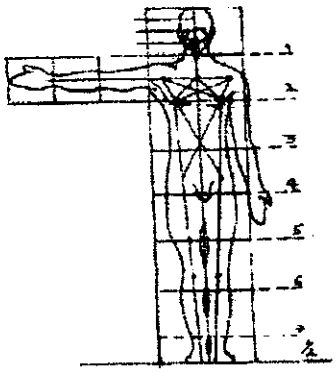


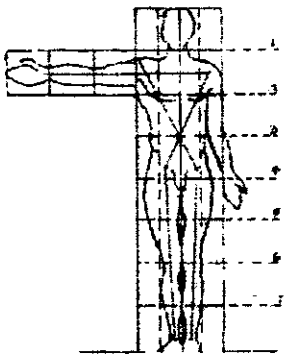
En estos primeros bocetos se manejan como categorías gráficas la asimetría, la inestabilidad, la reticencia, la irregularidad, la unidad, la simplicidad; en el caso del primer y el segundo boceto se manejan la opacidad, la economía, la exageración, la yuxtaposición, el plano; ; en el caso del tercero ya se cambia de lo plano a lo profundo, se maneja además la coherencia, la predictibilidad, la actividad, la regularidad y la audacia.



Tomando en cuenta que el contenido del libro se plantea como un ensayo, la estructura de estos bocetos comparte la sencillez con un alto grado de reticencia y la audacia y continuidad a un mismo tiempo, esto último representado por la translación del motivo gráfico principal, mismo que se busca represente a la vez a un individuo y a la República Mexicana a un mismo tiempo. Para lograr una

mayor reticencia a este respecto se utilizó el canon de Straz[82], mismo que habla de la presencia de líneas o ejes geométricos que se unen y se repiten en distintos esquemas, sin perder su proporción con el todo y entre ellos. La manipulación de la figura humana mediante este canon permite el desarrollo de una abstracción del cuerpo número 1 (que es el que presenta Straz), al cuerpo número doce, el cual es utilizado en esta cubierta como elemento gráfico principal en la composición.





Cuerpos de 71/2 y de 8 cabezas del canon de Straz

Cuerpo #12

La coherencia formal que sugiere el empleo del cuerpo número 12 del canon de Straz, refuerza el concepto de guía, y de economía. Debido a que no se trata únicamente de una guía de economía política, sino de una guía de economía política de México, se buscó recurrir a un elemento que de modo muy sugerente implicara la representación de un símbolo patrio o de algo que rápidamente remitiera al espectador a ese ambiente de patriotismo que experimenta cuando se llegan a emitir este tipo de mensajes(referentes a su nacionalidad, que a su vez repercute y resalta los valores de lealtad, valor, coraje, etc.).

82 Pablo Tosto, "La composición áurea en las artes plásticas", Buenos Aires: Hachette, pgs. 192-194.""...El alemán C. H. Straz, quien señala que la proporción ideal de altura del cuerpo humano corresponde a un canon de ocho cabezas de altura o bien de siete y media cabezas de altura... habla de la presencia de líneas o ejes que se unen en un centro que es el ombligo, pasando por las tetillas, las articulaciones y prolongándose hasta los pies..." También menciona que la cabeza está dividida en cuatro partes, de las cuales tres conforman la cara y cara y cabeza están a su vez contenidas en dos pequeñas circunferencias superpuestas.

Sin embargo el introducir de lleno algún símbolo patrio podría culminar en una falta de integración de los elementos gráficos figurativos y producir una desorientación o rechazo en el espectador. Por esta razón en vea del típico mapa, el escudo o la bandera hondeante que encontramos en todos los libros de civismo mexicano, se pensó en la idea de introducir estos sentimientos de fidelidad, de autenticidad en el diseño por medio de una abstracción como lo es la combinación del cuerpo # 12 de Straz y un mapa de la superficie del territorio de los Estados Unidos Mexicanos.

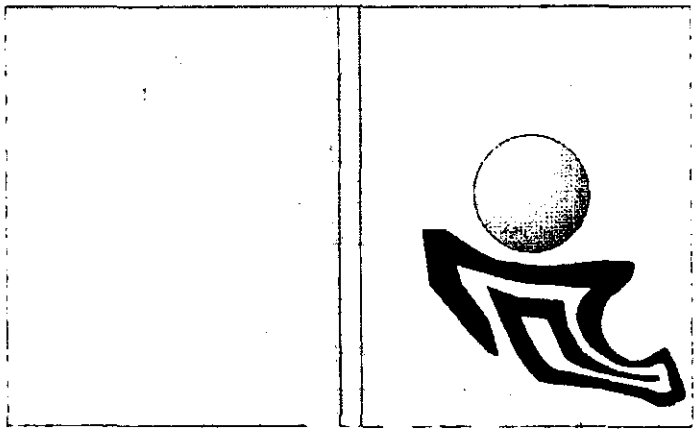
La fusión de estos tres conceptos: patria – hombre – ideología, no puede ser más clara y favorable: Patria- Engloba únicamente al territorio mexicano, los sectores productivos, la taza de crecimiento de esa producción, y su desarrollo, sólo de México.

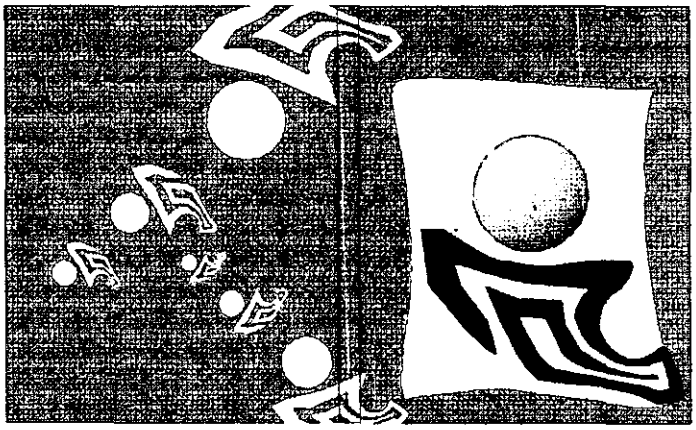
Hombre.- Es una forma de involucrar directamente al lector, de hacerle sentir parte de supaís, base de su desarrollo económico, social y político.

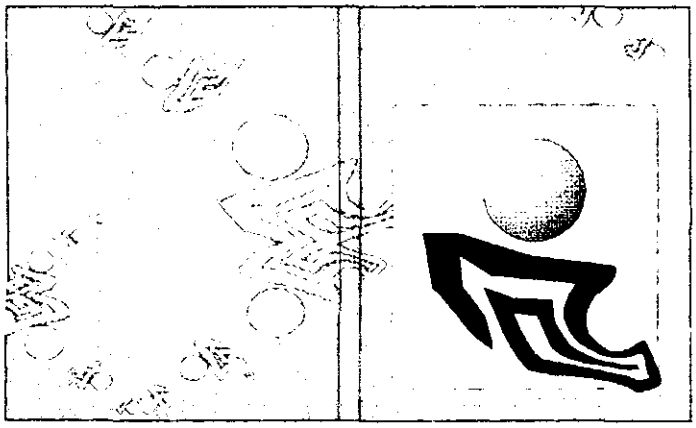
Ideología- Por la posición del círculo que se encuentra en el boceto; al ser el único elemento que permanece al 100 por ciento como una figura geométrica básica, que además es la figura geométrica con mayor movimiento, que sugiere un constante cambio, un movimiento inesperado, con forme puede rebotar o salir volando en el momento más inesperado, o conforme puede permanecer aí, pero siempre acompañado de una base, que bien puede estar muy lejos, pero necesita de un plano de referencia para estar en constante movimiento o representar ese grado de sorpresa tan necesario, sin ese plano de referencia tan sólo sería un punto en el espacio. Finalmente ideología, porque se encuentra a este círculo (que por excelencia siempre representa a la cabeza en un esquema humano muy

geometrizado), sobre el "mapa del país", ligado a este sólo por tratarse de su punto de referencia, pero igualmente unido por la terminación de sus formas, y por desempeñarse ambos en un mismo plano, en el que se puede repetir, se puede cambiar de lugar, de posición, dar giros, pero siempre será una misma forma.

Bocetos secundarios:







En estos bocetos encontramos una serie de operaciones de yuxtaposición simétrica como ST(Reflexión,Translación una operación de simetría consecutiva); en el segundo la operación que aparece es mixta, primero simultánea; se translada mientras rota y se expande en relación a sí misma y a las otras figuras, y rota al mismo tiempo- el ángulo en que rota también va aumentando y después se refleja: treeeS.

Por último este tercer boceto consta de una operación muy similar; treeesee, sólo que es enteramente simultánea,

De los anteriores se eligió este último, por proyectar de manera más clara la fuerza, la inestabilidad, el dinamismo y lo impredecible que puede resultar la política económica de México, sin perder en ningún momento el principio de guía, de antecedentes.

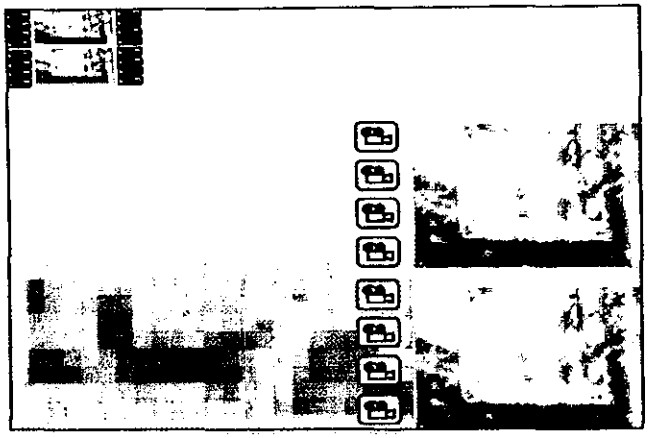
3.2.2 Pruebas de color.

Para asegurarnos que la propuesta final no presente ningún tipo de problema de lectura, como cuando los elementos gráficos llegan a competir tanto entre ellos que o se repelen o se anulan, es recomendable hacer algunas pruebas de color, para determinar cual o cuales colores son los que más favorecen al diseño de la ilustración, aunque bien estos ya fueron sugerido y planeados or las encuestas realizadas y presentadas con anterioridad en este capítulo.

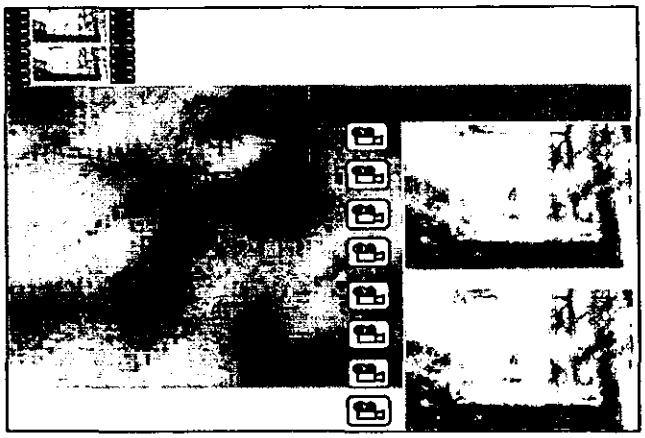
Así, se realizaron algunas pruebas de color de cada uno de los libros, a partir de la manipulación gráfica de los bocetos secundarios seleccionados en cada caso; estas se presentan a continuación:

Diccionario de Términos Cinematográficos usados en México

Para el Diccionario de términos cinematográficos se hicieron pruebas de color en las que variaron el fondo, y las líneas y envolventes principalmente:



En estas primeras prueba de color la ilustración permanece en blanco y negro, mientras que el fondo es el que busca incorporar el color(s). Se eligieron en su mayoría matices azules y amarillos, porque según las encuestas realizadas al sector social al que va dirigido el libro; los colores que más se relacionan con los conceptos que se desean proyectar son el azul y el amarillo. El color negro se utiliza en la imagen (rodeada a ambos lados por hileras de un ícono que representa una cámara de cine) debido a que es por excelencia el color que define y delimita: Es por eso utilizado para separar, para marcar la diferencia entre las normas estrictas y el empleo de éstas muy espontáneo y libre, representado por los colores y texturas de fondo en las siguientes pruebas de color:



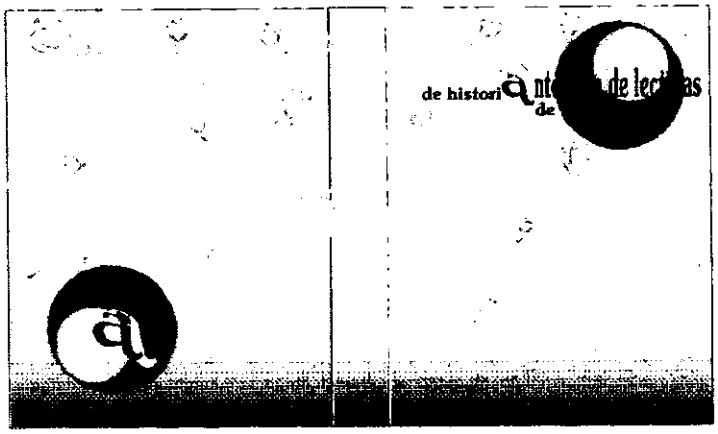
De estas propuestas fue elegida ésta última, debido a que reúne los matices de los colores requeridos, y también hace resaltar el resto de la ilustración, sin saturar demasiado la composición.

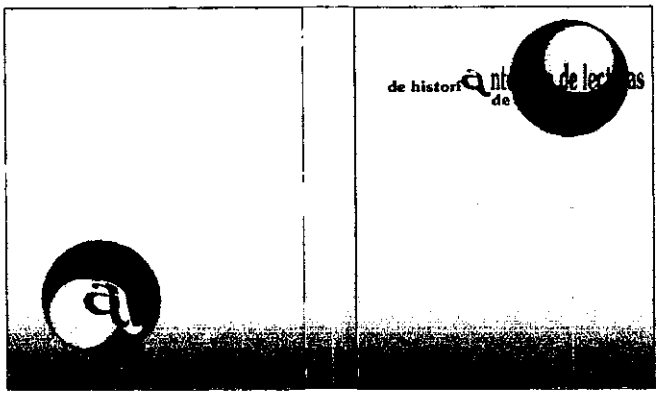
La falta de sensacionalismo aseguran que nunca pasará de moda. Y los espacios en blanco hacen resaltar a todos sus elementos.

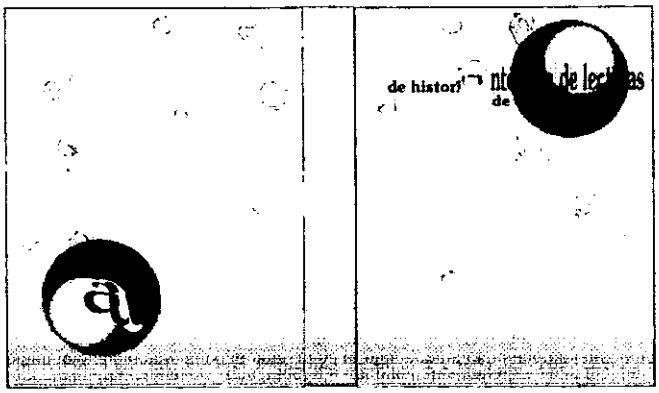
Antogia De Lectura De Historia De Mexico

Para realizar las pruebas de color de este libro, se recurrió a los resultados de las encuestas aplicadas a los estudiantes de preparatoria, según las cuales, el morado y el negro son los colores más relacionados con seguridad, paz y profundidad; y el anaranjado y amarillo con el movimiento y el dinamismo,.

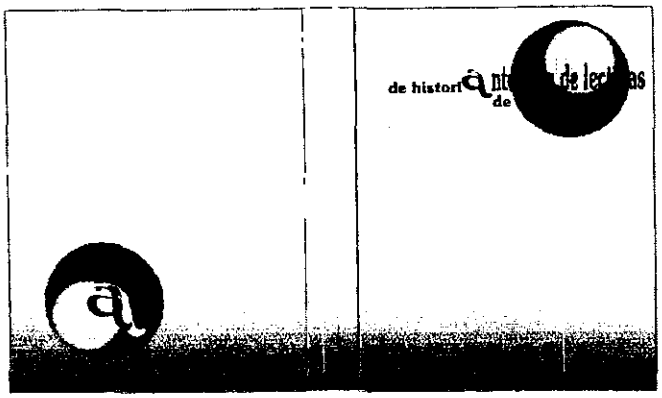
Así, en estas pruebas de color se designa que, siendo que el degradado se encuentra en los cuadrantes C y D de nuestro plano (y como se puede observar), resulta muy pesado este elemento al saturarlo de negro, así que lo que se buscó respaldar en color negro fue parte del motivo gráfico formado por la letra **a.**

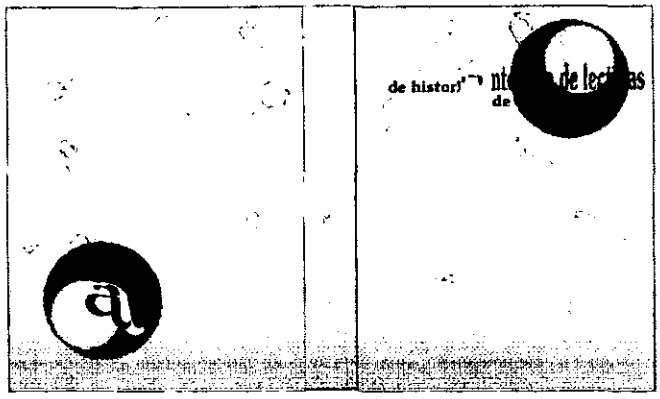






En estas otras dos variantes, se puede observar como con un color más claro en la franja del degradado, resulta mucho más ligera y dinámica la composición, sin embargo es importante no descartar el empleo del negro en algunos elementos clave de la composición.

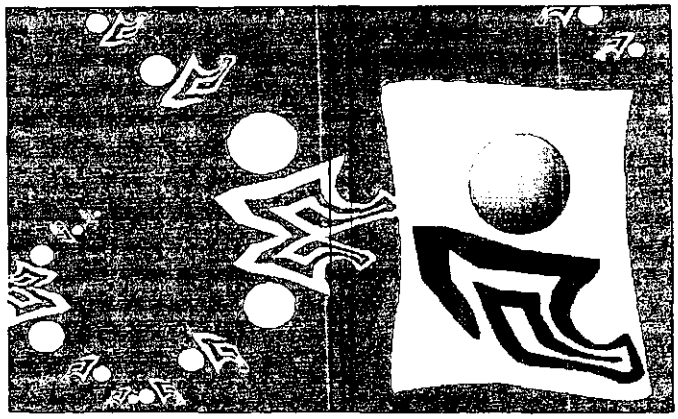


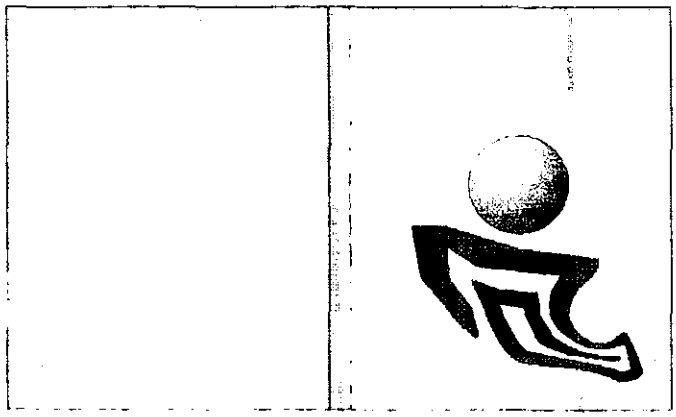


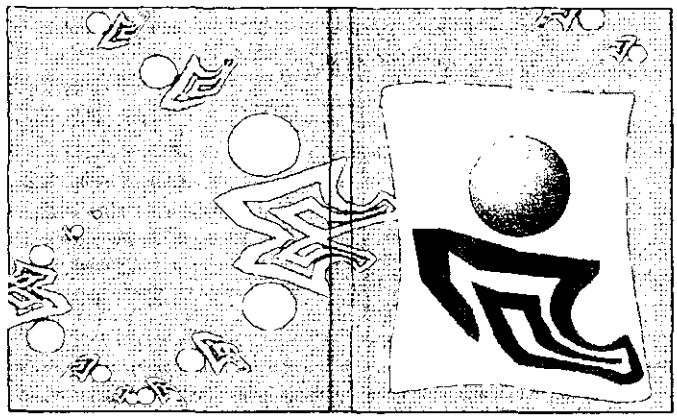
En estas otras dos variantes, se puede observar como con un color más claro en la franja del degradado, resulta mucho más ligera y dinámica la composición, sin embargo es importante no descartar el empleo del negro en algunos elementos clave de la composición.

Por lo que de las anteriores propuestas de color, fue elegida la última, ya que resulta ser lo más aproximado a los conceptos aceptados e interpretados por los estudiantes, por medio de los colores que ésta contiene.

Guia De Economia Politica De México

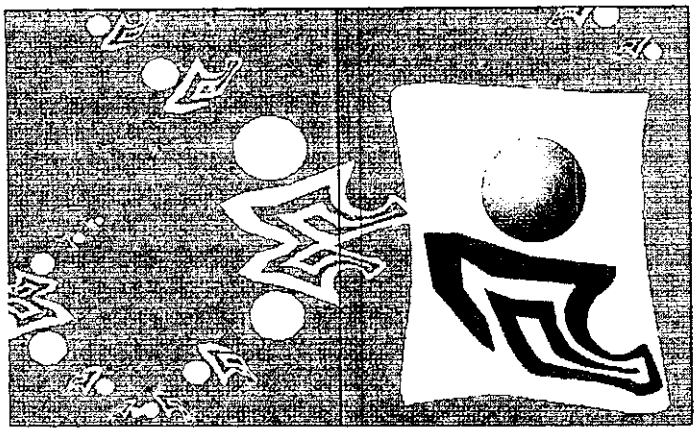






En estas pruebas de color se consideró que los elementos encaminados a representar una serie de simbolismos patrios, mantuvieran relación con los colores verde, blanco, rojo y negro. El color del fondo es variante, mientras que en todas las pruebas los otros colores permanecen igualmente asignados a las otras figuras.

De estas pruebas se eligió esta última, debido a que el color anaranjado en el fondo tiende a agilizar más la lectura de la información visual, por su movimiento e inestabilidad (atributos dados a este color por los estudiantes encuestados).



Debido a que los conceptos anteriores también son asociados con el color morado, se realizó una prueba con éste. No resultando satisfactoria su combinación con el rojo y el verde, por ser combinables con el amarillo y por ser éste último complementario del morado.

Básicamente sólo se cambió el color predominante de la composición, debido a que es determinante para una buena interpretación que aparezcan los colores que hacen una remisión al símbolo patrio más importante: la bandera; por lo que el verde, el negro, el blanco y el rojo tenían que citarse en algún punto del soporte gráfico. Sin embargo éstos colores son sólo parte de los simbolismos que se incluyen en el diseño (el mapa de nuestro país, el mexicano, su ideología, y de más valores que se mencionaron con anterioridad). tienen una gran importancia y deben por tanto colocarse en la cubierta posterior. Si seguimos el orden natural de la lectura visual, encontraremos que el punto o elemento que va a remitir al receptor a todos los demás elementos, y el encargado de unificarlos como composición, va a ser el círculo. Por lo cual debe incrementarse su movimiento con un degradado que lo acentúa y lo hace integrarse tanto al entorno, como al significado de ésta figura en nuestra composición. La ideología de un mexicano se describe así, no sólo como algo siempre en movimiento, también como algo apasionado; si se destinaba este color al cuerpo del individuo, se perdía la

intención que se expresa con el verde en el territorio, y parte del simbolismo se hubiera perdido: así el verde es su serenidad, su vida, por ser el territorio y su cuerpo se convierten también en su raíz. El negro en las orillas se agregó para darle más fuerza al cuerpo, y el blanco, también parte de nuestras más grandes raíces, parte de nuestra bandera, y por tanto también parte del significado requerido en los elementos gráficos, se agrega en la parte anterior de la cubierta para crear un contraste que, ni reste aire o espacios libres a los demás elementos, ni haga que éstos se neutralicen entre sí con un peso demasiado grande que rompa con el equilibrio de la composición.

3.3 Presentación de las Propuestas finales.

Diccionario De Terminos Cinematograficos Utilizados En Mexico

Tras el análisis de los datos recopilados y las pruebas de color, la propuesta final de la ilustración de la cubierta de este libro presenta una composición gráfica basadas en un ritmo visual bastante coherente y visible en la separación de sus elementos gráficos círculos y cuadrados, mismos que conforman una unidad visual que va a efectuar una reflexión (operación de yuxtaposición simétrica), aunque sólo, aunque podríamos decir que tan sólo en contorno, ya que cada uno de los íconos contenidos en estas figuras, son completamente distintos. Se buscó basar esta nueva propuesta en una representación de los términos más representativos, pero no del todo desconocidos, con el fin de hacer fácil su ubicación en su medio y el tema que aborda, también se introdujeron algunos no tan conocidos para despertar la curiosidad y el espíritu de investigación del espectador en cuestión. El color elegido para el fondo fue el azul (Reflex blue) que implica una mezcla de estabilidad y movimiento, necesario si se pretende proyectar exactitud y dinamismo al mismo tiempo. Para el interior de las figuras geométricas el amarillo, por estar directamente relacionado con los conceptos, de movimiento constante, rápido e inesperado. Y finalmente el color negro delinea los hilos de los que penden las figuras geométricas donde se encuentran los iconos también negros, por ser el color que asociado a los conceptos, debido a que crea un efecto de delimitación más exacto que cualquier otro color, sobre todo tomando en cuenta las vibraciones ópticas que crean en conjunto el azul y el amarillo empleados.

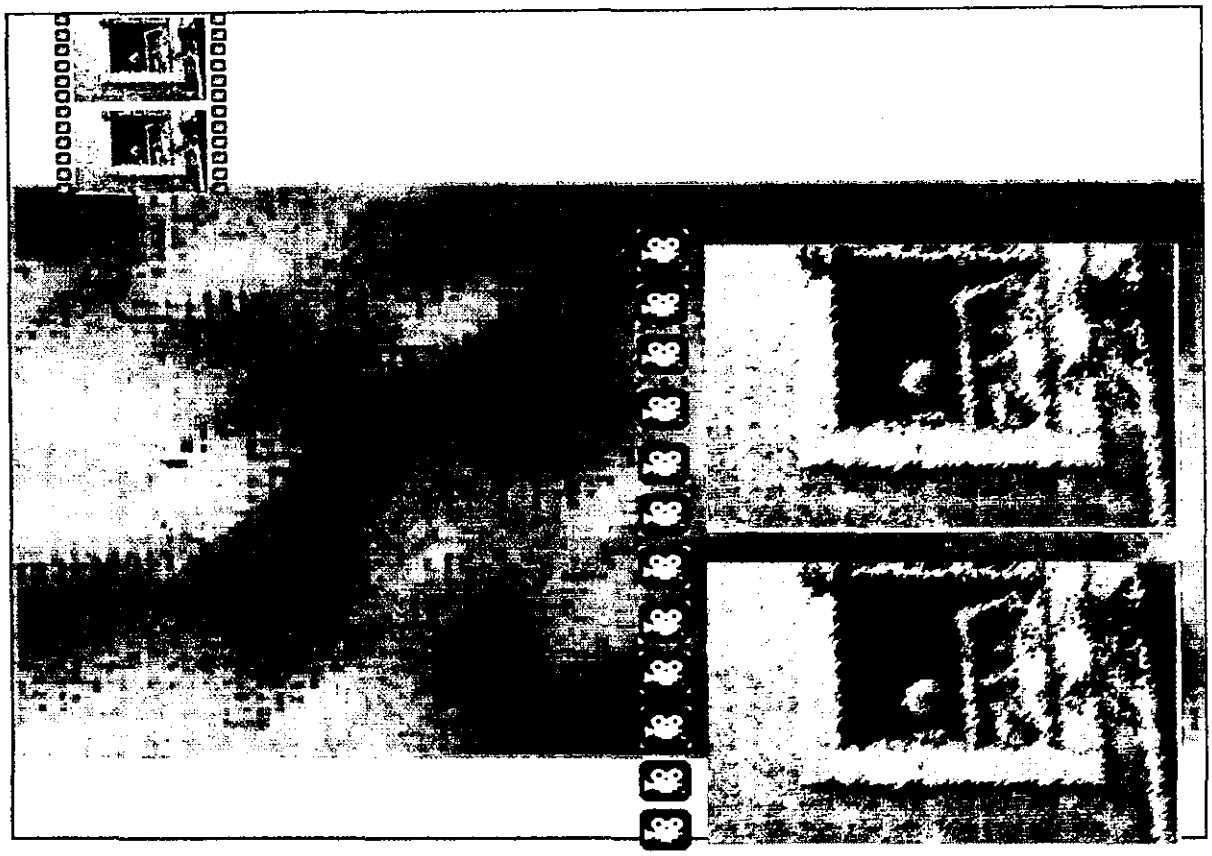
Se recomienda la tipografía Times New Roman para el nombre de lla institución, en altas y en 8pts. Para el título en altas: Diccionario con Book Antiqua en 30pts; en 30pts pts.; de términos cinematográficos usados en(estas dos útimas palabras en un renglón aparte), Antiqua Book de 14 pts.; y México en Book Antiqua 24pts.; para el nombre del autor Times New Roman 12 y para el autor del prólogo 10pts en altas y bajas.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES ACATLAN

DICCIONARIO

DE TÉRMINOS CINEMATOGRÁFICOS USADOS EN MÉXICO

Ana María Cardero
Prólogo de: Luis Fernando Lara



Finalmente se optó por esta variante debido a que el color azul denota movimiento y dinamismo, pero también seguridad, concepto que está directamente relacionado con la primera palabra del título del libro: diccionario. También, se optó por una ilustración de título.

La técnica de representación gráfica que se utilizó es una técnica mixta que abarca acuarela, lápices de color , grafito, y gis pastel. En cuanto al acabado de la cubierta, debido a que las funciones descriptiva e informativa de la ilustración de la cubierta del libro son las más importantes a cubrir, se sugiere una cubierta sin solapas con plastificado opcional.

Y en cuanto a su composición, se recurrió a un ritmo establecido por los elementos gráficos forma y color, sugerido en el rectángulo de color del fondo, movimiento mediante una serie de rayados de cuarenta y cinco grados.

Se eligieron los cuadrados y los rectángulos porque éstos proponen una manera muy típica de ubicar elementos que tengan que ver con el cine. La ilustración que redundantemente que va contenida entre las columnas de íconos, se siguió un acabado similar al que se utilizó en la elaboración del fondo. Algunas de la técnicas visuales utilizadas son: regularidad y continuidad (por el ritmo de las figuras geométricas y las repetición del elemento gráfico principal); opacidad, , plano, reticencia (por la forma en que están representadas las cámaras de cine), asimetría que a su vez sugiere movimiento. Inestabilidad, y equilibrio, propone un cambio de blanco y negro a color y viceversa. Tal como sucede en el cine actual.

Antologia De Lecturas De Historia De Mexico

En este caso el degradado de color naranja a color amarillo en la parte superior, representan un cambio, una transición que bien puede ser interpretada como el surgimiento, el nacimiento de una nueva concepción de los acontecimientos históricos, que van de la mano con un contexto (el círculo) que a su vez delimita un espacio (el círculos interno) y un tiempo (el contraste entre ambos) que no necesariamente fueron buenos o malos, donde a su vez no existieron héroes, sólo personajes, donde cada hecho va respaldado y sucedido por uno más, donde podemos leer entre líneas e interpretar de muchas maneras distintas sin que esto

implique otra cosa que tener una actitud crítica y por ende participativa aunque el tema sea cosa del pasado: hechos históricos (representados por la letra a y su respectiva proyección , que a su vez viene siendo una extensión - operación de yuxtaposición simétrica). En esta reflexión, los elementos representan a su vez una sucesión ascendente, esto es: no todo está dicho, hasta los hechos que se tachan de más negativos en nuestra historia son apenas la plataforma sobre la cual deberá proyectarse nuestro futuro, así también el presente que estamos viviendo y hasta nuestro futuro es proyección y consecuencia de nuestro pasado.

Cabe mencionar que en esta ilustración, se utilizaron variantes de colores más que de formas como parte de la estructura básica; esto hace posible la percepción de un solo color en distintos planos, desde diversos puntos de vista. Precisamente lo que a fin de cuentas se necesita crear en los alumnos de esta asignatura (historia de México). El ver la historia como algo más que una lista de nombres y fechas que tenemos que memorizar, aprender a tomarla como una serie de eventos que analizadas o estudiadas desde varios puntos de vista, también puede cambiar en cuanto a su contexto o importancia histórica. Para proyectar lo anterior, se recurrió a una serie de técnicas visuales, tales como: aleatoriedad (la manera en que están colocadas las a sobre el fondo), espontaneidad, actividad, audacia, variación (tanto en forma como en color), profusión, profundo (parte simulada por el degradado y los círculos superpuestos que contienen la letra a en los extremos. Por otra parte, la presencia de esta proyección indica la parte firme e inflexible de la historia, el sello ineludible que coloca en nuestro mundo actual . También se trabajó un acento con los colores de las letras, e incluso éste se propone como parte de la tipografía que pudiera utilizarse en el título. No hay que

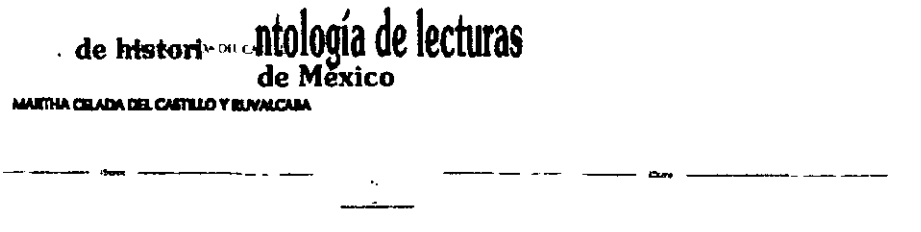
olvidar, que la asignatura comprende un periodo posterior a la conquista de la Nueva España.(la guerra de independencia), hasta mediados del siglo XIX, razón por la cual no se recurrió a los actuales o a los anteriores iconos o colores alusivos a nuestra patria o su historia en la época pre-hispánica o post-revolucionaria)

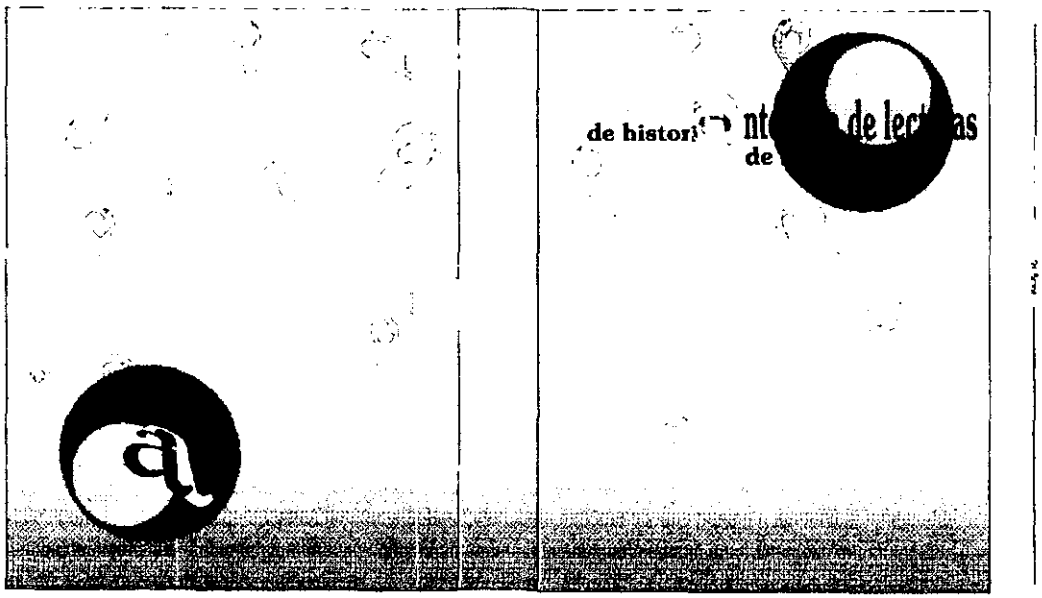
La técnica de representación gráfica con la que se realizó fue en su mayoría digital, con recortes retocados y hechos a mano. Se escaneó y retocó con paquetería de Corel Draw e Image Composer.

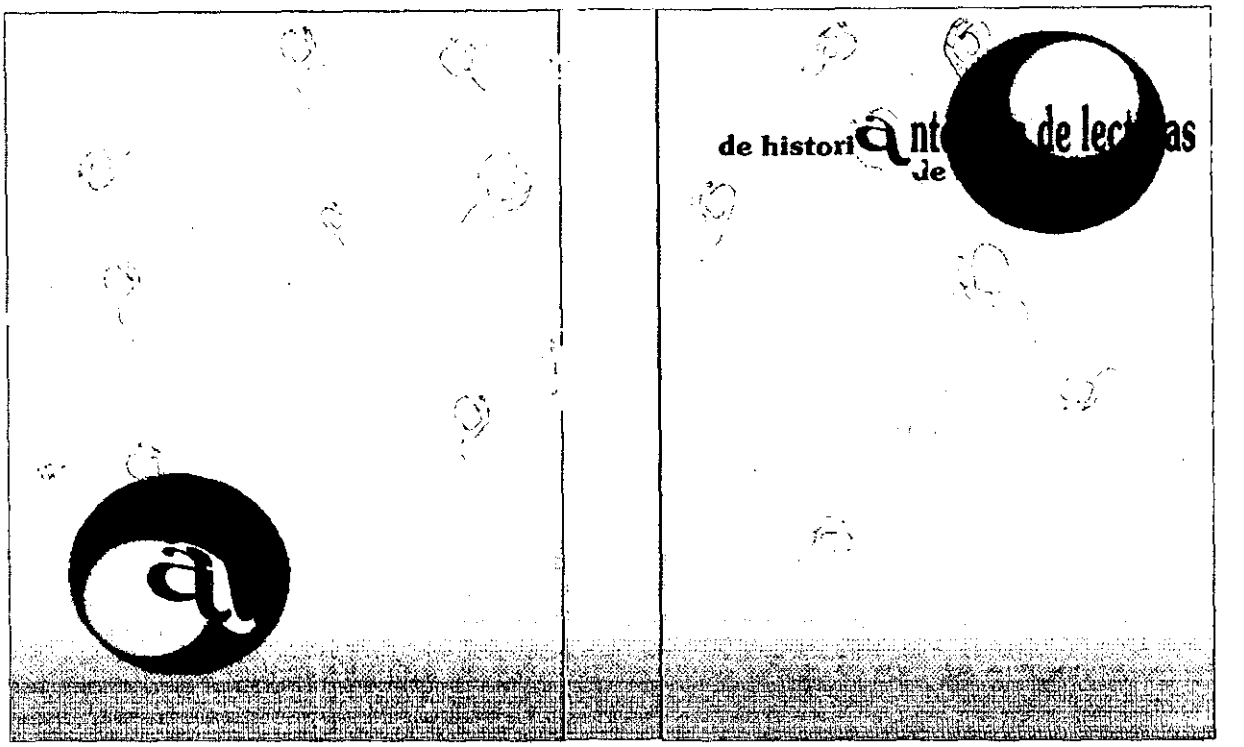
Se realizó en este caso una ilustración de título.

MEDIDAS REALES DELA PROPUESTA FINAL
DE LA ILUSTRACION DE LA CUBIERTA DEL LIBRO:
DICCIONARIO DE TERMINOS CINEMATOGRAFICOS USADOS EN MEXICO

Tipografía sugerida: Souvenir LT BT Normal y condensada, en altas y bajas
en color negro, con diferencias ocasionales de hasta 4 puntos
Para nombre del autor se sugiere un palosecco delgado,
se puede utilizar un Bernhard Fashion BT con
un grosor aproximado de un punto,
se recomienda usar otras







Guia De Economia Politica

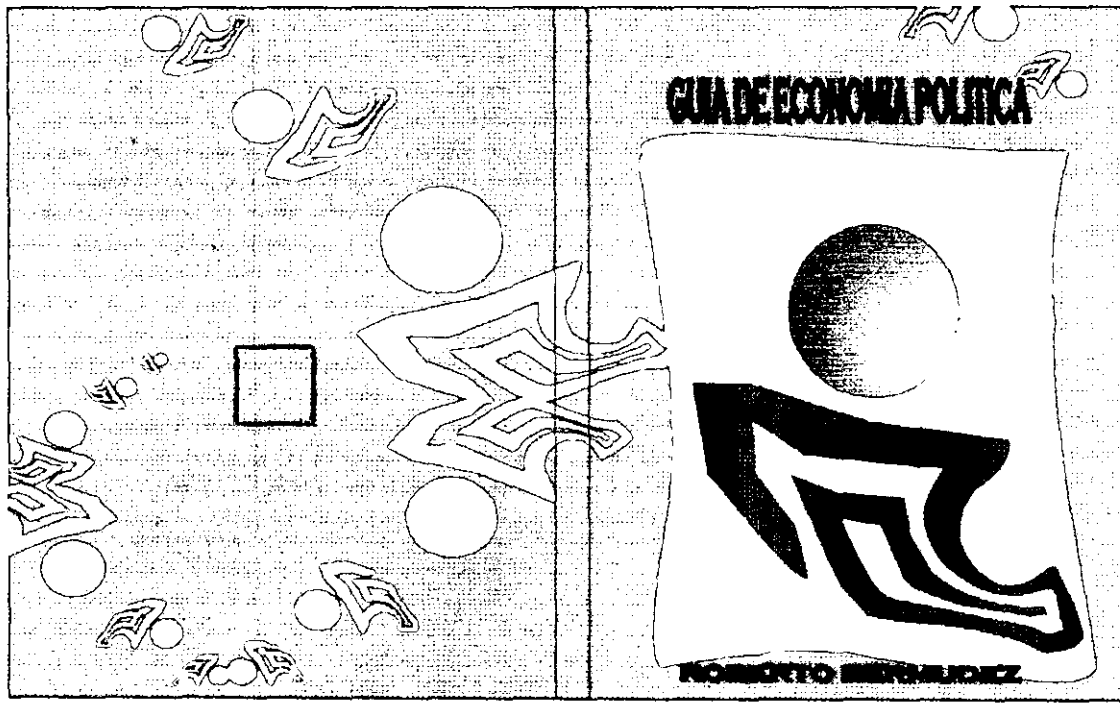
Según los valores promedio obtenidos por las encuestas realizadas a los estudiantes y tomando en cuenta no sólo el soporte didáctico que ofrece el libro del profesor Bermúdez a los estudiantes que toman su clase, sino también el hecho de que el autor del libro planea próximamente lanzarlo al mercado abierto; se determinó que el diseño de la ilustración de su cubierta de libro, debía concentrar los siguientes elementos conceptuales:

MEDIDAS REALES DELA PROPUESTA FINAL DE LA ILUSTRACION DE LA CUBIERTA DEL LIBRO: GUIA DE ECONOMIA POLITICA

Tipografía sujerida: Copperlate Gothic Condensed Bold, color negro, puntaje aproximado , en altas para título del libro con un puntaje de 24 y de 16.5 para el nombre del autor (también en altas) y en negro. En la misma fuente extended-

GUIA DE ECONOMIA POLITICA

ROBERTO BERMUDEZ



CONCLUSIONES

Después de haberse realizado el trabajo de investigación, de búsqueda de material de referencia y de nutrimiento al proyecto, es necesario detenernos a analizar cada uno de los datos recabados, así como el conjunto de ellos, para no perder de vista la línea y con el objetivo de llegar siempre a un sólo resultado, el que fue planteado en la introducción o bien, en el anteproyecto. Y es cuando verdaderamente empieza un trabajo, cuando se ha delimitado el camino que nos va a introducir a la práctica; los argumentos que son los que hacen válido el trabajo final. Y es de hecho estos argumentos el porqué del trabajo del diseñador gráfico, su búsqueda, su conocimiento que en ocasiones nos evitará este primer paso tan extenso, y su dominio que, finalmente resulta evidente en las resoluciones finales. Son estas primeras partes del trabajo: la búsqueda y la delimitación y exposición de los argumentos los que pueden y deben implicar una metodología. Y aunque la tercera parte ya totalmente práctica aparentemente carece de ella, no es así, ya que hasta la técnica más sencilla tiene una metodología, si no para su aplicación, sí para su aprendizaje, y hasta en su empleo si de lo que se requiere es de ahorrar tiempo y optimizar recursos. Así pues, aunque no exista una "receta mágica" que contenga el "correcto" armado del diseño de la ilustración de la cubierta de un libro, y aunque no es posible dictar una metodología de la ilustración a seguir durante este proceso creativo (ya que no es posible precisar un orden determinado para la utilización de un alfabeto visual); sí es necesario esclarecer las distintas posiciones en una jerarquía visual dentro del soporte visual, así como la importancia y la función de cada uno de estos elementos, en el proceso de comunicación visual.

El contenido de la ilustración de la cubierta encierra un significado esencial del contenido del libro, a través de una descarga dirigida al intelecto o consciente, se ponen en contacto directo a emociones y sentimientos que se despiertan en el espectador, o puede encontrarse también una relación inversa, llegar al consciente mediante emociones que despertemos en el inconsciente. De lo anterior depende desencadenar una reacción por parte del receptor que ya sea de interés (positiva) o de rechazo) negativa, siendo la primera la que debe lograr el diseñador al diseñar una ilustración de la

GLOSARIO

Belleza
Valor estético, calidad plástica que se puede conseguir mediante la textura, la conformación y dimensión de los componentes, y el color.

Canon
Se conoce como un sistema, norma o precepto mediante el cual se rige algúna preposicoón lógica o progresiva.

Coherencia formal
Es la integración o relación lógica entre los elementos o proposiciones visuales que se manifiestan como una unidad estructurada e indivisible de significación.

Configuración
Es la interrelación de los elementos de una figura.

Conformación
Es cualquier forma, porque es la manera en que están distribuidas u organizados los componentes de una forma, de un todo.

Contexto
Es también una estructura y se refiere al conjunto de circunstancias que interrelacionan entre sí y condicionan la apariencia de una unidad (forma). El contexto condiciona al aspecto y a la apariencia.

Degradado
Es el resultado de la integración de dos o más colores que se suceden entre sí de manera gradual hasta formar una serie de valores tonales.

Dimensión
Es una variable o aspecto paralelo a la extensión y también a la proporción de una forma determinada.

Elemento formal
Es aquél (elemento) que forma parte de una conformación o configuración determinada.

Escala
Propiedad inherente de la forma que surge de la comparación de la referencia que se tiene de la extensión de la forma.

Estarcido
El efecto o técnica que resulta de esparcir algún pigmento sobre una superficie con la ayuda de la generación de una corriente de aire, o bien por medio de la presión ejercida sobre el soporte en el que éste se encuentre (como un cepillo o pincel)

Estructura
Es la organización e interrelación de los componentes de un todo.

Figura
Es la consecuencia perceptual de la forma, por lo que es circunstancial; necesita de la forma para existir.

Forma
Es un objeto de estímulo, la disposición de los elementos que lo conforman; y por tanto uno de los principios que integran la realidad.

Icono
Es un elemento figurativo que distingue y representa una función determinada.

Imagen
Es una concepción de la forma que ya implica un proceso mental (pasando de la percepción de la forma - figura – a un paso previo a la formación de un concepto). Es una versión que el individuo tiene de la forma.

Motivo gráfico
El elemento que en una composición gráfica, representa la máxima abstracción del mensaje a transmitir.

Pregnancia
Propiedad de la forma para convertirse en figura.

BIBLIOGRAFIA

- Aguilera, Aguilar Miguel Angel., Diseño Básico. UNAM, 89p.
- Aicher, Otl., Sistemas de signos en la comunicación visual., Barcelona: Gili., 155p.
- Alberu Ma. del Carmen., La ciencia de las imágenes., México., Universidad Iberoamericana.,189p.
- Barragán, de la Torre Silvia del Carmen., Estrategias Compositivas, ENAP, UNAM.
- Berger, John., Modos de ver., Colección comunicación visual., Gustavo Gili.177p.
- Berger, Rene., Arte y comunicación., Barcelona: G. Gili.,96p.
- Bolaños, Martínez Víctor Hugo., Medios de comunicación de masas., 2a. edición., México, cultura y educación., 1983., 136p.
- Brian, J., Técnica de la acuarela., Barcelona: LEDA., 95p.
- Bridgewater, Peter., Introducción al Diseño Gráfico., México: Trillas., 134p.
- Camera, F., La ilustración en el impreso., Barcelona: Don Bosco., 31p.
- Camera, F., Símbolos y signos., Barcelona: Don Bosco., 18p.
- Chamberlain, Walter., Manual de Aguafuerte y Grabado., Madrid: H. Blume., 200p.
- Chamberlain, Walter., Manual del grabado en madera y técnicas afines., Madrid: H. Blume.,184p.
- Craig, James., Thirty centuries of graphic design. , New York:Watson Guptill., 223p.
- Dahl, Svend., Historia del libro., 1982., 389p.
- Dalley, Terence. Guía completa de ilustración y diseño: Técnicas y materiales. Madrid: H. Blume., 224p.
- Dondis, Andrea., La sintaxis de la imagen., Colección de Diseño y comunicación visual., Gustavo Gili., México, 10ma edición 1992., 210p.
- Fernández Christlieb Fátima., Los medios de difusión masiva en México: Pablós., 330p.
- Gill, Bob., Olvide todas las reglas que le hayan enseñado sobre Diseño gráfico incluso las de este libro., Barcelona: Gili., 178p.
- Gray, Bill., Consejos prácticos para diseñadores gráficos y dibujantes., Ed. Gustavo Gili., 2a. edición., 132p.
- Gwynn, Kate., Pintar a la acuarela., Madrid: Hermann Hachette, S. A., Buenos Aires, Argentina., 204p.

- Hayten, Peter J., El color en publicidad y las artes gráficas., Barcelona: Las Ediciones de Arte., 96p.
- Heck, N. C., The complete encyclopedia of illustration., New York, Park Lane., 1979., 577p.
- Hill, Tom., The Watercolorist's: complete guide to color., Cincinnati, Ohio: Norht- Light., 158p.
- Johnson, Cathy, A., Watercolor tricks & techniques., Cincinnati, Ohio: Norht-Light.
- Jones, John Christopher., Métodos de Diseño., 132p.
-. Koren, Leonard., Diseño Gráfico: recetario., México: G.Gili.134p.
-. Kuhn, Dorothea., Forma y Simetría:una sistemática de los cuerpos simétricos., colección cuadernos:3., 55p.
-.Krejca, Ales., Técnicas del Grabado., Colección técnicas de arte., LIBSA: Madrid., 1990., 200p.
-Kuppers, Harald., Fundamentos de la teoría de los colores., Colección Comunicación Visual., Barcelona: Gustavo Gili., 204p.
- Leon, Penagos Jorge E. de ., El libro., México, Trillas., 1990., 81p.
- Llovet, Jordi., Ideología y Metodología del Diseño., Colección G.Gili., Barcelona.,161p.
- Loomis, Andrew. Ilustración creadora. Buenos Aires, Lib. Hachette, 1974., 300p.
- Loomis, Andrew., El dibujo en todo su valor., Libreria Hachette, S. A., Buenos Aires, Argentina., 204p.
- Maiotti, Ettore., Manual práctico de la acuarela., Barcelona: Eolunsa., 156p.
- Marshall, Hugh., Diseño Fotográfico., Barcelona: México: G.Gili., 144p.
- Martínez, de Sousa José., Diccionario de Tipografía y del libro., 545p.
- Martin, Judy., Guía completa del aerógrafo: técnicas y materiales.,160p.
- Meggs, Philip B., Historia del Diseño gráfico., Méx. Trillas.,562p.
- Moles, Abraham A., La imagen: comunicación funcional., Mex. Trillas., Biblioteca internacional de la comunicación.,271p.
- Muller- Brockman, Josef., Sistema de Retículas: un manual para diseñadores gráficos., Barcelona., G. Gili., 179p.

- Munari, Bruno., diseño y comunicación visual., G.Gili, 1985.,369p.
- Murray, Ray., Manual de técnicas para directores artísticos y diseñadores., Gustavo Gili. , 199p.
- Oller, Juan., La litografía y el offset:, Barcelona: F. González-Rojas., 60p.
- Omagnus, Gunter Hugo. Manual para dibujantes e ilustradores., 198p.
- Ortiz, Georgina., El significado de los colores., Ed. Trillas., 279p.
- Parramón, José María., Así se dibuja al carbón y a la sanguina., Barcelona: Instituto Parramon., 4ª Edición., 110p.
- Patiño, Norma., El espacio en la ilustración, ENAP, UNAM, 1988., 169p.
- Prieto, Castillo Daniel., Diseño y Comunicación., México, UAM Azcapotzalco., 149p.
- Rodríguez Illera José Luis., Educación y Comunicación, Barcelona: México, Paidos., 271p.
- Salvat Barcelona. ,Teoría de la imagen., Serie: Bibl. Salvat , Grandes temas; 29., 143p.
-. Sanders, Norman., Manual de producción del diseñador gráfico., Barcelona: G.Gili.,212p.
- Satué, E., El Diseño Gráfico: desde sus orígenes hasta nuestros días., Madrid., Edit. Alianza., 500p.
-. Swann, Alan., Bases del diseño gráfico., Serie Manuales de diseño., México, G.Gili., 144p.
- Tarroni E., Comunicación de masas: perspectivas y métodos., Colección punto y línea., Barcelona: México, Gustavo Gili., 155p.
- Thibault, Laulan Anne Marie., El lenguaje de la imagen., Marova., Madrid., 1973., 225p.
- Thompson, Bradbury., The Art of Graphic design., New Haren: Yale University., 218p.
- Torre, Villar Ernesto de la., Breve Historia del libro en Mexico.,1987., UNAM., 215p.
- Tosto, Pablo., La composición áurea en las artes plásticas., Buenos Aires: Hachette., 315p.
- Turnbull Arthur T., Comunicación gráfica., México: Trillas., 429p.
- Victoroff, David., La publicidad y la imagen., Colección punto y línea., Barcelona: Gili., 137p.

- War, Dick. Creative ad desing and ilustration., 278p.
- Wilden, Anthony., Sistema y estructura., Madrid: Alianza., 364p.
- Wolf, Mauro. La investigación de la comunicación de masas.,Barcelona: México, Paidós., 318p.
- Wong, Wucius., Principios del Diseño en color., Barcelona: G. Gili., 100p.