

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS
ILUSTRACIÓN DE UN FRAGMENTO DE
LA NOVELA ÉPICA DE J. R. R. TOLKIEN

TESIS QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN GRÁFICA
PRESENTA

CLAUDIA DELGADILLO CHÁVEZ

LIC. JORGE ÁLVAREZ HERNÁNDEZ
DIRECTOR DE TESIS

MÉXICO D.F. 2001



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

203428



DEPTO. DE ASesorIA
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.

Tres Anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.
Siete para los señores Enanos en casas de piedra.
Nueve para los Señores Mortales condenados a morir.
Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.
Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos,
un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas
en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.

El Señor de los Anillos



ÍNDICE

Introducción.

1. La ilustración:	2
1.1 Ilustración gráfica: definición.	3
1.2 Función.	4
1.3 Características.	5
1.4 Formas de presentación, medios utilizados y temáticas más comunes.	6
1.4.1 Formatos.	6
1.4.2 Medios utilizados (aplicaciones de la ilustración).	9
1.4.3 Temáticas más comunes.	11
2. Ilustración editorial:	16
2.1 Definición.	16
2.2 Características.	16
2.3 Funciones.	17
2.4 Soportes.	18
2.5 El libro.	25
2.5.1 Definición.	25
2.5.2 Características.	26
2.5.3 Usos.	26
2.5.4 Evolución.	26
2.5.5 Antecedentes del libro ilustrado.	28
2.5.6 Relación texto - imagen.	34
2.5.7 Los libros y la ilustración editorial.	36
3. La fantasía:	40
3.1 Definición.	40
3.2 Fantasía gráfica.	41
3.2.1 Características.	42
3.2.2 Antecedentes.	42
3.3 La fantasía y la ilustración: ejemplos.	51

4. El Señor de los Anillos:	55
4.1 El autor.	55
4.2 La historia.	57
4.3 El relato (fragmento).	63
4.4 La versión de otros artistas.	66
5. La solución gráfica:	70
5.1 Al ilustrar un libro.	72
5.2 Proceso metodológico de ilustración para el fragmento de <i>El Señor de los Anillos</i> .	77
5.2.1 Etapa de planeación.	77
5.2.2 Etapa de construcción.	83
5.2.3 Etapa de realización.	93
5.3 Imagen final.	96
Conclusiones.	99
Bibliografía (documental y de referencia gráfica).	102
Glosario.	111

INTRODUCCIÓN

Un ilustrador nace y se hace. Sus orígenes quizá se remonten a las primeras etapas de su vida, por lo menos en algunos casos. En su desarrollo, el talento nato puede ser un factor importante pero lo es también la suma de una serie de conocimientos que guíen y acrecienten esas cualidades naturales. Escuché decir que la vocación tiene mucho que ver en la elección del camino a seguir, que el cúmulo de experiencias del individuo a lo largo de su vida influye y que ambas cosas determinan que alguien se dedique a ilustrar. Por lo menos en mi caso así fue y gracias a una formación académica recibida dentro de la E.N.A.P. la vocación que poseía pudo ser reafirmada, orientada y guiada en la dirección correcta.

Durante el transcurso de la carrera de Comunicación Gráfica fue interesante saber que para comunicar una idea existen numerosas opciones para desarrollarla, concretarla y presentarla a los demás. El comunicador no sólo puede valerse de medios audiovisuales, la fotografía o la palabra escrita sino que también lo consigue a través del dibujo. Por su soltura la ilustración resulta ser muy atractiva y versátil para los propósitos de la comunicación gráfica. Es por ello que mi interés se enfocó a conocerla más de cerca, a comprender su funcionamiento y la manera en cómo una idea se transforma paulatinamente en algo tangible, después de haberle manejado según la necesidad o el propósito; pero no sólo quedarme ahí, sino que pudiera aplicar toda esa información en un proyecto que se prestara como ejemplo de lo que la ilustración puede hacer, algo que reflejara lo importante que es la actividad de un ilustrador o comunicador gráfico en una sociedad como la nuestra; además, las posibles variantes a un tema determinado son infinitas por la visión, el punto de vista y el estilo de cada persona.

Para este trabajo, hablaremos de la ilustración como un material gráfico (imagen) *generalmente* acompañado de texto, en consecuencia la tesis está enfocada a la ilustración en los libros literarios.

El tema (*El Señor de los Anillos*) es una obra de literatura fantástica escrita por el sudafricano John Ronald Reuel Tolkien entre 1937 y 1948 que narra el conflicto y enfrentamiento entre el bien y el mal en una tierra de su propia invención. No está ilustrada, sino que se han

hecho ilustraciones independientes a la edición editorial. El escritor narra concienzudamente la historia, describe los escenarios, los personajes y los hechos con detalle.

El objetivo de este trabajo es re- ilustrar el libro de *El Señor de los Anillos* pues, en mi opinión, algunas de las imágenes existentes podrían clarificar mejor la información del texto y realzar las emociones por medio de otro tipo de composición.

Para desarrollar esta investigación es necesario saber lo referente a la ilustración: ¿Qué es? ¿Cuáles son sus características? ¿Para qué sirve? ¿En dónde la podemos encontrar y por qué? También hay que saber de la ilustración pero específicamente dentro del campo editorial, es decir, que como el medio de comunicación en el que se encuentra el texto es un libro hay que conocer sus características: ¿para qué sirve? ¿qué partes lo integran o cuál es su contenido? ¿cuál es la relación que existe entre las imágenes (ilustraciones) y el escrito dentro de él? ¿por qué es importante como medio? Por otro lado, dado que el libro elegido es un texto que contiene muchos elementos de la fantasía necesito saber qué es la fantasía o a qué se le considera fantástico, desde cuándo existen estas formas de expresión y por qué surgieron. Conociendo todo esto, he de demostrar todo lo anterior por medio de una ilustración para un libro fantástico, del que debo:

a) Saber de qué se trata la historia en general y elegir un fragmento para elaborar una ilustración basándose en él.

b) Investigar si se han realizado trabajos similares y analizar cuál es su aportación.

A continuación viene la etapa de realización: leer el texto y desglosarlo para delimitar el número de personajes, elementos que aparecen y el escenario donde ocurre la acción; establecer cómo se van a acomodar todos los componentes de acuerdo a la intención del escrito, elegir una técnica que más se apegue al efecto que necesita la imagen y así lograr la ilustración final.

Para mí, la ilustración es una parte importante de la comunicación gráfica y en la que no basta dominar las técnicas de representación tradicionales o por computadora para llamarse ilustrador sino que, para serlo, el conocimiento que tengamos debe incluir lo referente al desarrollo de la idea y la ejecución técnica para realizar trabajos con sentido, funcionales y comunicativos.



LA ILUSTRACIÓN



Las pinturas rupestres, realizadas a partir de pigmentos naturales y grasa, fueron los primeros mensajes gráficos.

Elaboradas en las paredes de las cuevas, esta primera información a transmitir trataba sobre el mundo que rodeaba al hombre y la naturaleza.

CAPÍTULO I La Ilustración

Antes de comenzar, consideremos que desde la aparición del hombre ha existido un intercambio constante de mensajes (ideas, información) entre individuos y que, en esas relaciones, se han utilizado varios tipos de expresión como la escritura, la palabra oral o la representación visual (el uso de imágenes). De esta última, nace la ilustración. Sus inicios se remontan a miles de años, pues tanto las pinturas rupestres, los pictogramas y otras representaciones como los jeroglíficos egipcios, contienen las raíces de lo que hoy es la ilustración y la relación de ésta con el lenguaje escrito. El dibujo fue una manera muy natural de comunicar ideas durante la evolución del hombre y junto con la escritura se convirtió en una de las principales formas de transmitir información perdurable.

A través de la historia y alrededor del mundo la ilustración fue utilizada inicialmente como complemento de manuscritos y libros generalmente de carácter religioso. Posteriormente, la imagen, aplicada en diferentes superficies, era importante para definir la utilidad de un objeto o para transmitir una información determinada ya sea de tipo religioso, político, cultural, comercial, etc. Hoy la ilustración está ubicada en un contexto más bien comercial, definida por las demandas de la sociedad; su contenido y forma están determinadas por dicha sociedad y por la economía. Se ha convertido en parte fundamental de nuestra vida social puesto que la podemos encontrar en todos los ámbitos de nuestra existencia. Pero en sí ¿qué es la ilustración?

Como palabra, la ilustración se define como la "acción o efecto de ilustrar o ilustrarse"¹, e ilustrar como "dar luz al entendimiento, aclarar un punto o materia"². Por lo tanto, la ilustración es una forma de comunicación que sirve para explicar, desenredar, definir, aclarar una idea, concepto, objeto, etc.

Se puede ilustrar haciendo uso de la palabra, de imágenes o de otro modo útil. Entre las formas de ilustración se encuentran las siguientes:

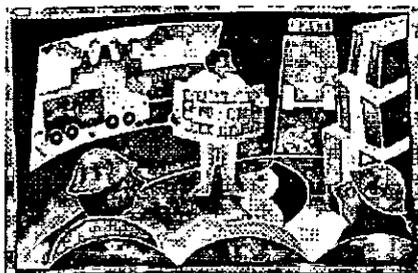


Ilustración gráfica

¹ Enciclopedia SALVAT Diccionario, Tomo 7 - p. 1761

² Diccionario Enciclopédico Océano, Tomo 2

- Sonora - Se vale del sonido.
- Visual - Utiliza la imagen.
 - Gráfica
 - Gestual

ILUSTRACION GRÁFICA: definición.

Según Terence Dalley la ilustración es una imagen que se emplea para comunicar una información concreta que generalmente se la considera como arte en un contexto comercial en el que las demandas sociales y económicas determinan su forma y contenido. Andrew Loomis la considera como la vida tal y como se percibe e interpreta por un individuo, como expresión que se convierte en una transposición del pensamiento y que debe abarcar la vida que llevamos, las cosas que hacemos, nuestras emociones y sentimientos. Eugene Arnold opina que la ilustración es la expresión más vital del arte moderno porque concreta su función de manera rápida y con un fin consciente y objetivo.

Por medio de la ilustración podemos evocar el pasado o el futuro, a la realidad o a la fantasía.

Uncovering Patagonia's Lost World
James Gurney
para National Geographic Magazine



Las ilustraciones gráficas son imágenes que tienen un propósito y podrían definirse como *la forma de dar luz al entendimiento por medios visuales o de esclarecer algo a través de ellas*. Pueden usarse de distintas formas, con diferentes estilos o en diversos medios y además pueden representar cosas que sólo existen en nuestra imaginación. Facilitan la asimilación de la información cuando ésta es transmitida visualmente, por eso este tipo de ilustración utiliza gráficos hechos de tal manera que atraen la atención por su presentación creativa y original.

Por medio de las ilustraciones gráficas podemos expresar ideas, sentimientos, comentarios, cosas tangibles o irreales, convertirlas en documentos históricos, símbolos o registros precisos de la realidad y transmitir cualquier tipo de mensaje a través de ellas. Se puede decir que la ilustración, como material gráfico, es de suma importancia para el hombre y su sociedad porque gracias a ella podemos asimilar fácilmente la información, entendemos el mundo que nos rodea, compartimos sueños, ideologías, conocimientos, experiencias, decoramos, aprendemos y tenemos ratos de esparcimiento. Según la intención de quien la realiza o la manipula, la influencia de la ilustración puede ser positiva o negativa. Independientemente de ello,

la ilustración es polifacética y no conoce límites. Nosotros somos los que le damos un rostro específico y delimitamos su campo de acción.

A estas imágenes "iluminadoras" se les ha utilizado para muchas cosas, entre ellas educar y entretener. Han permanecido vigentes durante largo tiempo pues ellas tienen algo de nosotros mismos; por naturaleza las llevamos y han sido nuestras formas de expresión a través de la historia.

FUNCIÓN

Explicar, aclarar o decorar son sólo algunas de las funciones que la ilustración gráfica puede desempeñar.



La mente humana piensa en imágenes, no en letras. Por eso, la ilustración se ha utilizado para ayudarnos a crecer, a aprender y a reconocer el mundo que nos rodea; a crear nuevas cosas y entender otras, ya sea del mundo real o de nuestra imaginación. Su finalidad es la de dar una información precisa y específica de acciones, objetos o ideas, para explicar y visualizar cosas, ideas y temas.

Las ilustraciones pueden realizar diferentes funciones y pueden adoptar muchas formas físicas. "En épocas más recientes la ilustración se ha utilizado para decorar, explicar o documentar"³, aunque tiempo atrás también tuvo la misma función. En realidad, esa es su utilidad pues gracias a ella podemos asimilar fácilmente la información, difundirla y compartirla con los demás.

Concretamente, las funciones de la ilustración Son:

- Transmitir o explicar, dar información precisa sobre algo por medio de una imagen.
- Atraer y capturar la atención (variable según el impacto que cause la imagen o su forma).
- Provocar emociones o reacciones.
- Recrear, entretener.
- Documentar.
- Decorar.
- Complementar o reforzar.



³ Colyer, Martín. COMO ENCARGAR ILUSTRACIONES. Editorial Gustavo Gili, S.A. España, 1994 - p. 8

CARACTERÍSTICAS

Una ilustración es de gran ayuda en nuestra formación por la rapidez con la que podemos retener y asimilar, una manera definida y concreta de describir hechos, personas, cosas, lugares, etc.

Creatividad, imaginación y libertad son características propias de la ilustración, por lo que es tan susceptible de alterarse y manipularse. Con una ilustración podemos hacer un comentario sobre algo o crear un ambiente, proporcionar a la imagen uno o varios significados o jugar con ella a nuestra conveniencia (suprimir errores, resaltar una parte, mostrar una imagen en tiempo real / pasado / futuro, lo real, lo irreal, etc.): "Un ilustrador no sólo puede *controlar* el tiempo, sino también centrar el tema..."⁴



Gracias a las características de la ilustración podemos manipular la imagen para comentar o ambientar una situación.

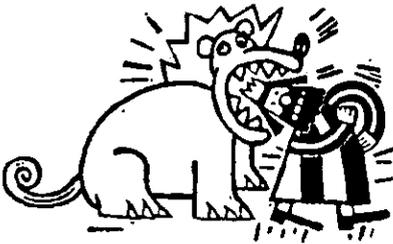
Atomic Nucleus
Masao Saito
Cover magazine 1984

Por otro lado, la imagen ilustrativa puede tener otras características: puede ser breve, instantánea o permanente. Por sí sola no tiene límites; éstos se determinan según el uso, la función y el medio en que se aplicarán. También es importante definir a quién irá dirigida (es decir, si la ilustración será personal o colectiva). Pero aún con límites, las ilustraciones pueden expresar cualquier cosa y servir para diferentes áreas como la publicidad, el comercio, la educación, la religión, la política o la recreación. Los estilos que maneja son tan variados como las ideas y las personas que las ilustran; son cambiantes para satisfacer cualquier tipo de necesidad comunicativa o expresiva, pueden resolver algún problema y además puede mantener el interés del espectador.

Las características de la ilustración dependen de:

- Grado de similitud con la realidad o de realismo.
- Grado de complejidad o simplicidad (información proporcionada).
- Número de elementos que componen la imagen.
- *Calidad* de los elementos que componen la imagen (grado de orden o desorden).
- Personas a quienes se dirige o reglas establecidas para la realización, presentación, etc.

⁴ Colyer, Martín. *COMO ENCARGAR ILUSTRACIONES*. Editorial Gustavo Gili, S.A. España, 1994 - p. 20



Los niveles de representación van desde lo muy realista o, como en este caso, ser más abstractos.

El Rey se equivocó de cuento
Alain Espinosa

- Universalidad. Reconocimiento de la imagen por públicos amplios y variados. Grado de difusión a escala mundial y de permanencia a través del tiempo.
- Como documento histórico – huella de un acontecimiento, una idea o realidad plasmada en un papel -, con valor de calidad variable y que depende de factores como ideología o geografía.
- Estética o connotación (valores y sentimientos que se le dan a una imagen).
- Fascinación o grado de atracción de una imagen. Se refiere al grado de atención sostenida por parte del receptor; implica una gran concentración.

En consecuencia, la ilustración puede ser una representación directa de la realidad, una representación interpretativa o una representación simbólica de ésta; así pues “la palabra ilustración puede ser aplicada a la imagen más formal tan bien como a la pincelada más suelta”⁵.

FORMAS DE PRESENTACIÓN, MEDIOS UTILIZADOS Y TEMATICAS MÁS COMUNES

FORMATOS



La fotografía registra fielmente y con todo detalle en imágenes la realidad que nos rodea.

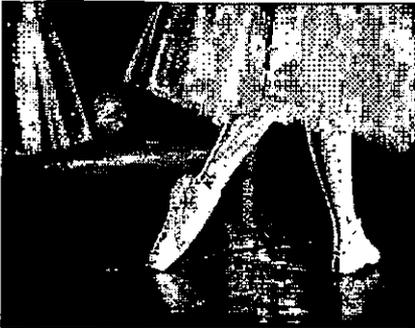
La fotografía, la animación y el dibujo son las formas de presentación que más comúnmente utiliza la ilustración gráfica para desempeñar sus funciones. Por medio de ellas cualquier tipo de mensaje puede ser transmitido y con su ayuda podemos compartir nuestras ideas o plantear y resolver algún problema. Sin embargo, el dibujo, la animación y la fotografía tienen características propias que las hacen diferentes entre sí, aunque cumplan con un mismo objetivo.

Fotografía

La luz es su principal ingrediente. Es una técnica que produce imágenes permanentes en una superficie sensibilizada por medio de la acción fotoquímica de la luz u otras formas de energía radiante.

⁵ The word illustration can be applied to the most formal image as well as the loosest brush stroke.

Swann, Alan. BASIC DESIGN AND LAYOUT. 1ª Edición; Phaldon Press Limited - Oxford Hong Kong, 1982(1989)



La "cara" de una fotografía varía dependiendo de quien se encuentre detrás del lente y la intención que tenga para producir una imagen.

Socialmente la fotografía juega un papel importante como medio de información, de expresión, como herramienta para la ciencia y la tecnología e incluso como afición. Su utilidad es variable y esencial en algunos casos ya sea como anuncio, documento o herramienta. Sin embargo, todas las formas en que podemos usar o emplear la fotografía están basadas en principios físicos y químicos en las que la luz y la plata son componentes esenciales.

Las fotografías son tomadas por numerosas razones de las cuales las más comunes son: como reportajes, como registros del mundo que nos rodea (tal cual es), como arte o como expresión, interpretación o para el comercio, por ejemplo. Dependiendo de los motivos que alguien tenga para producir una imagen fotográfica, ésta puede ser manipulada mediante diferentes técnicas para obtener efectos que alteren la apariencia de la imagen (incluso para fabricar imágenes tridimensionales) o para no alterarla. La fotografía puede ser subjetiva u objetiva, aunque esto último es difícil pues inevitablemente quien está tras la cámara influye al seleccionar lo que debe ser registrado.

Siendo objetiva, la fotografía puede servir como herramienta. En la ciencia es de gran utilidad por su versatilidad y como forma fiel de registro de información. Del otro lado, en el arte por ejemplo, la fotografía se vuelve totalmente subjetiva estando manipulada técnicamente o no, ya sea sola o combinada con otros medios para obtener ciertos resultados.

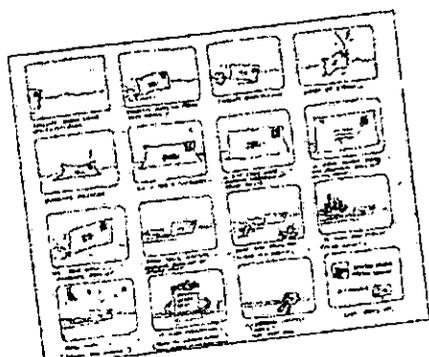
Así como la imagen fotográfica ha sido utilizada para influir en la opinión social y política de las personas, también lo ha sido para promover el consumismo y la publicidad. Por ello es común que los fotógrafos comerciales realicen imágenes técnicamente sofisticadas, atractivas y competitivas para anuncios, para ilustrar libros, revistas y otras publicaciones.

Durante el siglo XIX la imagen fotográfica fue considerada como una alternativa para la pintura y el dibujo. Hoy en día puede funcionar por sí sola.

"Ilustración en movimiento"

La ilustración en movimiento es mejor conocida como animación. Para dar movimiento a un dibujo es necesaria la realización de una secuencia de imágenes para dar esa sensación.





Serie de dibujos en storyboard para la animación de un anuncio televisivo.

Además de la serie de dibujos que integran una animación, es importante el ritmo. Cualquier tipo de animación está íntimamente ligada a lo que es el cine, "por más que se trate de la película más compleja producida por un ordenador tridimensional, sigue siendo cine"⁶. La cámara cinematográfica invariablemente seguirá siendo lo que une cada dibujo y los transforma en animación.

Las imágenes, sin importar su estilo, deben ser resultado de numerosas y excelentes observaciones para captar y plasmar, cuadro por cuadro, el movimiento y hacerlo lo más natural posible; todo debe ser creíble, que una idea o historia puedan estar representadas en cada dibujo. En cuanto al estilo de la animación, o más bien, el estilo del dibujo, debe estar acorde con el tema y la forma en cómo se trata. Técnicamente todas las imágenes tienen que estar tratadas de la misma forma que una ilustración normal, pero independientemente de la técnica, la calidad y el resultado final dependen del empeño emocional y creativo del autor.

"La animación no es el arte de dibujos que se mueven, sino el arte de movimientos que se dibujan" *Norman McLaren*.

Dibujo

Dibujar es la acción de reproducir o delinear una forma sobre una superficie generalmente plana por medio de líneas, colores, luces y sombras. Dichas formas pueden ser objetos visibles o reales, formas imaginadas y presentadas como si se las viera actualmente, o formas abstractas.

El dibujo es un vehículo para la exposición de nuestras ideas. La podemos considerar como la forma más antigua, sencilla y *natural* del hombre para comunicarse con los demás y expresar los sentimientos, es decir, es otra manera de registrar y transmitir información. Además, el dibujo no es un talento exclusivo de un grupo de personas sino que cualquiera puede manifestarse a través de él.

Técnicamente, la ilustración por medio del dibujo puede ser realizada de múltiples formas, utilizando diferentes métodos y materiales. Estas



Bob Ziaring

formas varían dependiendo de cada sociedad y cultura del mundo. Independientemente de las herramientas que se utilicen para realizarla, el dibujo se vale de trazos y tramados, manchas, colores, todos ellos por separado o combinándolos. Se puede dibujar exclusivamente con líneas o empleando sombreados y diferentes grados de luz y oscuridad; todos los dibujos se ejecutan con líneas o tonos.

Nota: A pesar de que a todos estos *formatos* de imagen pueden ser considerados como ilustración y dada la extensión de cada uno, se debe aclarar que a partir de aquí, en este trabajo, al hablar de ilustración me referiré al dibujo como forma de presentación.

MEDIOS UTILIZADOS (APLICACIONES DE LA ILUSTRACIÓN)

Cualquiera que sea el medio de comunicación, cada uno presenta sus propios problemas a la hora de realizar un mensaje gráfico.

- **Publicidad y grafismo.**

En la publicidad, la imagen existe para vender o promocionar algo (productos y servicios los más comunes). Pueden tener gran impacto, pero forzosamente deben ser rápidas de leer y con alto nivel de atracción. El público al que llegan estos trabajos es enorme.

La publicidad es un área muy amplia y de gran difusión pues promueve un producto o servicio con ingenio por la cantidad de competencia a la que enfrenta. Por lo tanto, las ilustraciones para ésta área son originales, atractivas y muchas veces agradables a la vista; deben ser funcionales y rápidas para comunicar el mensaje, además de influir psicológicamente en las personas para que reaccionen a favor de lo que se promueve. A la hora de su realización la imagen debe hacerse un solo elemento con el texto, ser clara y coherente en la transmisión de la idea, saber producir una impresión de acuerdo a ella y a su ambiente por medio de la forma y el color.

- **Empaque y envase.**

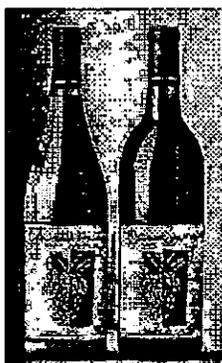
Los envases, empaques y etiquetas también entran dentro de las áreas en que se pueden aplicar las ilustraciones. Se puede identificar un objeto de otro por medio de la ilustración y, por otro lado, sirve con fines publicitarios; además, como sucede con las portadas de libros,



United Airlines. Publicidad para revista.

Ejemplos de la
ilustración
en empaques y
envases

- ▶ Spectrum Foods,
Inc.
Jennifer Morta
- ▼ Tama Sogo
(Japan)



compiten por la preferencia del público consumidor en los estantes de un establecimiento. La ilustración, en estos soportes, es ideal para manipular el tono que se le dará a un producto y así diferenciarlo de la competencia. También sirve para acentuar y exaltar las cualidades del producto, atenuar sus defectos, modificar su aspecto, ya que se puede jugar con los colores y con los estilos; ir de lo real a lo irreal, de lo simple a lo complejo, etc. según el uso y el mercado al que se dirige. Muchas veces la ilustración es lo que le da presencia a un producto, lo pone a un nivel con respecto a los demás y facilita su venta. Su presentación, su forma y color dependen del tipo de envase, empaque o etiqueta que el producto use, de las características y de la finalidad de éste. Obsérvese que la ilustración final será aplicada a un objeto tridimensional a diferencia de otros medios.

- Televisión, cine y video.

Dentro de esta área sólo se considera ilustración a la etapa estática, la base de la animación: "La ilustración es sólo el punto de partida de la idea o el tema de la película o video"⁷. Animación no es solamente el dibujo en movimiento sino que puede tratarse de modelos u objetos en movimiento. Es un medio en el cual la ilustración puede desempeñarse libremente en todas sus formas, estilos y técnicas.

La ilustración también puede intervenir para la realización de storyboards: desarrollo de imágenes en secuencia (para dar la sensación de movimiento) que plantean las ideas y conceptos de un anuncio, película, etc. Es una guía para llevar a cabo una animación o filmación con toda clase de detalles (técnicos, humanos / escenarios, atmósfera, iluminación...) para su correcta ejecución.

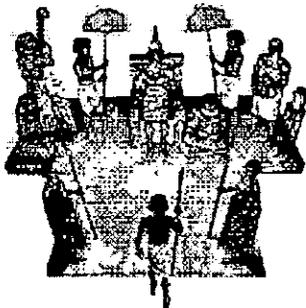
- Editorial.

El libro, el periódico y la revista, son los principales o por lo menos más característicos de este medio. Sin embargo, dentro de este campo también hay que considerar a los catálogos, los folletos, los carteles, las postales, las tarjetas, las memorias y los discos. Todos comparten una característica: en ellos la ilustración y el texto constituyen su contenido.

Por medio de la ilustración podemos tratar cualquier tema.

▲ *Pyramids*
Philippe Biard
(historia)

▼ Calvin Nicholls
(biología)



Bonnie Hofkin
Medical Illustration

Por la importancia que este medio tiene en el desarrollo de la presente investigación, se profundizará acerca de sus componentes en el capítulo siguiente.

TEMÁTICAS MÁS COMUNES

La ilustración puede abarcar infinidad de temas diferentes entre sí y desarrollarlos y resolverlos con la misma calidad aunque varíe su importancia o complejidad. Los ilustradores deben estar capacitados para enfrentar cualquier tema y le imprimirán su propio estilo, punto de vista y forma de presentación. Así como en otras áreas del conocimiento existen especialistas para problemas específicos, también dentro de la comunicación gráfica y la ilustración hay especialistas que se dedican a una labor en particular según el medio de difusión, los conocimientos que se tengan sobre un área de la ciencia o de la cultura por ejemplo, y las habilidades personales tanto técnicas como creativas e intelectuales.

Continuamente en otros textos se denomina ilustración especializada a las ilustraciones que al ser aplicadas frecuentemente en alguna área adquieren cierto grado de experiencia y han desarrollado por eso otras características. Aunque las aplicaciones de la ilustración suelen ser diversas, las áreas que más la han utilizado son la medicina, las áreas técnicas, las ciencias naturales o de historia natural y las de la moda. Todas estas áreas requieren de una investigación previa, precisa y meticulosa para plasmar la realidad *exactamente* como es; la información no debe ser alterada, sin embargo esto no quiere decir que no se le pueda dar una presentación original y diferente. Lo esencial es que la información quede intacta y no se modifique.

- Ilustración médica:

La base de ella está en la investigación y el profundo conocimiento de la medicina. Las ilustraciones médicas buscan explicar al espectador las partes que componen el cuerpo (estructura y forma) ya sea humano o animal, su funcionamiento, el desarrollo de enfermedades, el procedimiento que se sigue para curarlas o mostrar el aspecto de un virus, entre muchas cosas todas relacionadas con la medicina. Puede encontrarse en cualquier medio, ya sea para la enseñanza o como referencia. El detalle y el conocimiento científico son elementos importantísimos que la caracterizan, además de que, a pesar de que

los modelos son a menudo cadáveres, las imágenes producidas mejoran el aspecto del original al imitar a los órganos y tejidos vivos con claridad y limpieza.

- **Ilustración botánica y de historia natural:**

Las imágenes de plantas o animales constituyen su esencia y adquieren ciertas características según la finalidad que tendrán, ya sea aparecer en un texto científico o complementar un texto infantil, por ejemplo. Su función es simple: transmitir información, adornar o mejorar estéticamente un texto. Lo fundamental de este tipo de ilustraciones es presentar la información más importante de manera clara y exacta, por lo que requieren de cuidadosas investigaciones.

Un buen dibujo de historia natural debe tener como características esenciales la buena observación (a fondo por supuesto), la vitalidad y la selección de detalles, independientemente de su uso o aplicación. Este tipo de ilustraciones es capaz de ampliar nuestros conocimientos sobre cosas importantes.

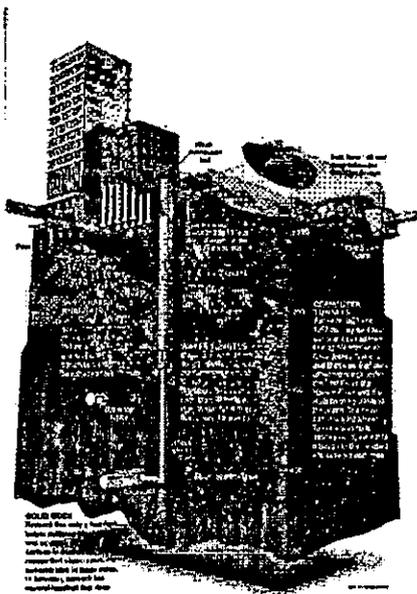
- **Ilustración técnica:**

Se le llama así al dibujo preciso, claro y explicativo que se ha desarrollado paralelamente con la tecnología a lo largo del tiempo. Su tarea consiste en "explicar, de un vistazo o en unos momentos de estudio, mucho más que páginas y páginas de palabras"⁸. Podríamos decir que es el dibujo técnico, de presentación o usado por la tecnología para hacer que el receptor se haga una idea precisa de alguna actividad o cosa. Tiene como característica principal presentar la apariencia de las cosas, ser algo así como una radiografía. Su contenido es concreto, muy detallado y funcional. Los griegos y romanos lo utilizaban para guiar a sus constructores de templos y palacios; también fue abundante durante el Renacimiento y la Revolución Industrial.

Hoy la ilustración técnica sigue siendo útil y cuantiosa como guía. Los ejemplos más claros de lo que es los encontramos en los planos de arquitectura e ingeniería. Con el dibujo se representan elementos bidimensionales, pero también la perspectiva y la tridimensionalidad de las cosas; las luces y las sombras que ayudan a enfatizar la idea



Golden Eagle Country
Robert Katona



Don Foley
National Geographic Magazine
Vol. 191 no. 2 Febrero 1997

⁸ Dalley, Terence. GUÍA COMPLETA DE ILUSTRACIÓN Y DISEÑO: TÉCNICAS Y MATERIALES. 1ª. Edición; Editorial Turæn, S.A./H. Blume Ediciones España, 1992 - p.88

de profundidad y espacio. La ilustración técnica es la presentación de la información de lo tridimensional a lo bidimensional.

Se emplean estas imágenes para complementar un texto con una imagen clara y literal del objeto para facilitar la explicación o descripción de éste. Es una manera de equilibrar detalle e información con legibilidad y utilidad. "El valor de una ilustración de este tipo se mide en función de su utilidad para comunicar la información necesaria y la forma en que se usa"⁹. La información presentada por la ilustración puede ser utilizada como referencia, para consulta, para promoción de un producto o para llevar del papel a la realidad un aparato, una máquina, etc. explicando su funcionamiento.

Los mapas y diagramas forman parte de este tipo de ilustración, siendo objetivo de su realización el dar un enfoque diferente e interesante a éstos sin sacrificar veracidad.



Lamont O'Neal
Vogue

- Moda:

El único motivo de la ilustración de moda es vender: imagen, producto o ambas a la vez. En ellas el aspecto de la ropa es lo que la hace diferente pues ésta se representa de mil formas, siempre vestida por la figura humana porque ella le otorga mejor presentación que si se mostrara sola. No sólo estas ilustraciones se dedican exclusivamente a prendas de vestir, sino que también abarcan los complementos: accesorios, cabello y belleza, todo ello con un toque de elegancia.

Las poses de las figuras suelen ser lo más sueltas y naturales posibles, variadas, con gracia, para resaltar las cualidades y las texturas de los vestidos sin que sea muy evidente que ellos son el principal protagonista de la ilustración. Como en la ilustración de modas lo más importante es la representación de las texturas, las telas deben ser conocidas y estudiadas puesto que cada una tiene características propias.

Los estilos de las imágenes son muy variados y pueden ir de lo realista a lo abstracto, según se requiera. Sus usos para la publicidad,

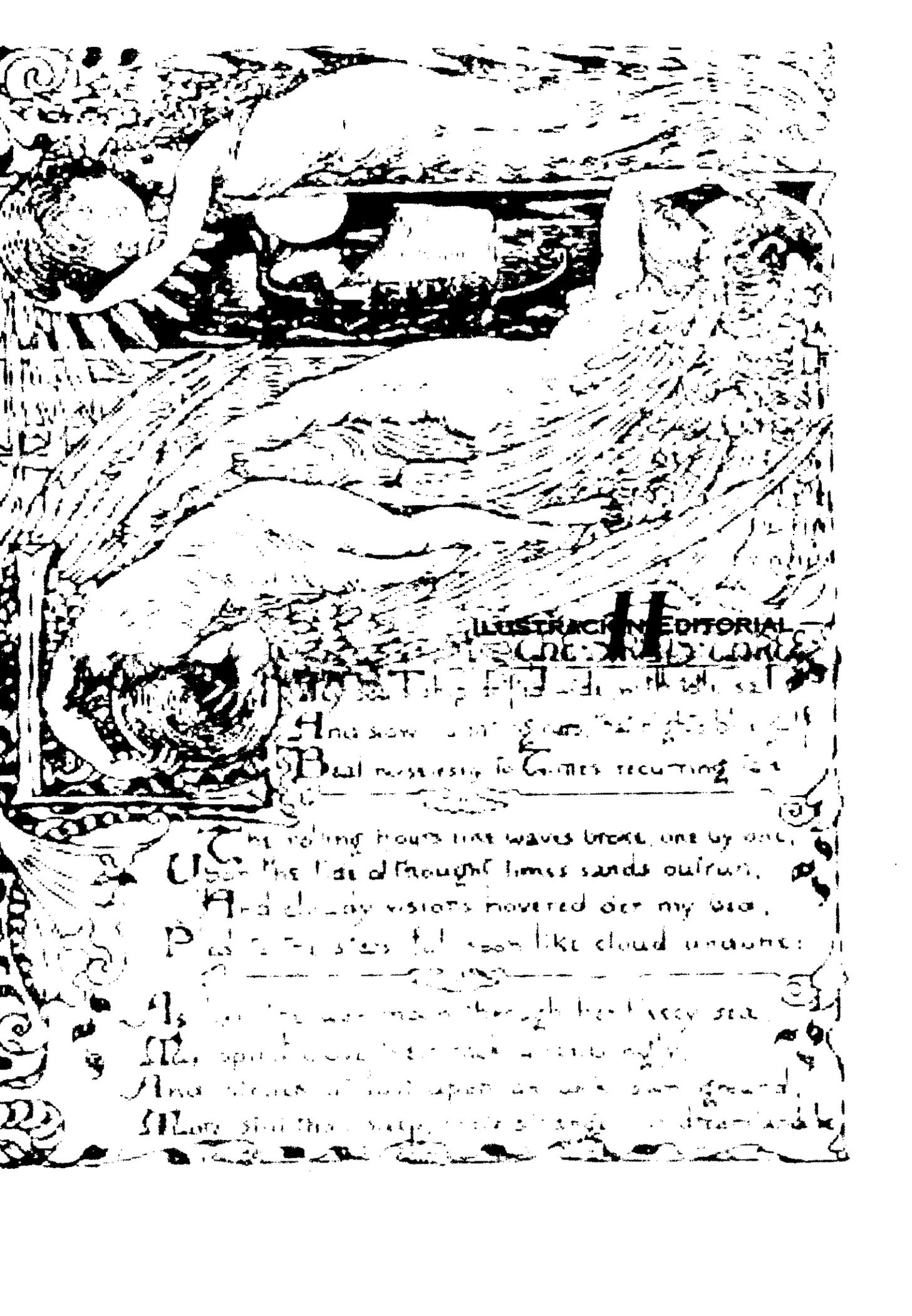


ILLUSTRATION EDITORIAL

THE CREATOR'S WORK

And the night was full of rest, with soft

And slow, and the night was full of rest

Deal necessity to come recurring to

The rolling hours like waves break, one by one,

Upon the tide of thought times sands outrun,

And cloudy visions hovered o'er my bed,

And the stars fell soon like cloud unmade:

As though the sea were through her heavy sea,

And the spirit were her soul, and the soul

And the stars of heaven upon an oak tree ground,

More still the night, more still the night, and

CAPÍTULO 2 La Ilustración Editorial

La necesidad de resolver diversos problemas de comunicación provocó la evolución de la comunicación gráfica desde épocas prehistóricas. Estos problemas se hicieron cada vez más complicados conforme la civilización avanzaba. De las primeras cosas que el hombre tuvo que solucionar fue generar un conjunto de símbolos, para usarse juntos o por separado, que representaran visualmente las cosas y las ideas. Posteriormente, tuvo que pensar en la manera de conservar esta información: encontrar materiales ideales para almacenar los símbolos de manera que pudieran verse y retenerse permanentemente o por largos períodos de tiempo. La tinta y el papel son el resultado de esa búsqueda así como después lo fueron la imprenta y la fotografía, entre otros muchos avances tecnológicos. Sin embargo, ¿cuál es el papel que representa la ilustración con relación a la palabra escrita y el soporte como medio de comunicación?



Relación texto- ilustraciones en la página un libro.

DEFINICION

Al hablar de ilustración editorial nos referimos generalmente a la relación que existe entre un texto y una imagen, los cuáles intervienen dentro de un mismo soporte impreso.

La ilustración, dentro del diseño editorial, se convierte en una forma de comunicación de lo más efectiva cuando se le combina con las palabras, y sus orígenes se remontan a mucho tiempo atrás.

Aunque la ilustración no es indispensable en el diseño editorial, cuando se une la imagen con el texto se complementan mutuamente, refuerzan las ideas y, como resultado, la calidad y el valor del mensaje crece y la comunicación puede cumplir su cometido más satisfactoriamente; además, el producto final resulta más atractivo y el contenido se asimila más fácil y rápido.

CARACTERISTICAS

La principal característica de la ilustración editorial es la disposición o combinación en un soporte impreso de dos diferentes tipos de mensajes - el texto y la imagen- en igual o diferente proporción, con un fin funcional o estético. Dependiendo del medio en que se

encuentren, la información puede ser breve o larga, personal o colectiva, perecedera o perdurable, entre otras.

Estas características varían dependiendo de la importancia que el texto tenga o el papel que desempeñe con relación a la imagen y viceversa. Sin embargo, al estar juntos, la misión de la ilustración y el texto se convierte en una labor de equipo para obtener un mensaje más claro, preciso y eficaz. Así, al combinar las bondades de ambos elementos podemos aclarar un tema o cosa con mayor facilidad y con más posibilidades de éxito.

"La ilustración editorial tiende a estar relacionada con ideas y con servir o comunicar conceptos al lector"¹. Esto quiere decir que una ilustración tiene la capacidad de transmitir numerosa información - ya sean conceptos, significados o ideas - de manera directa y rápida, además de ser atractiva.



Interacción de imagen y texto sobre un soporte editorial.
Tracy Sabin

FUNCIONES

Este tipo de ilustraciones tiene como utilidad reforzar o realzar las palabras que contiene el texto de un medio impreso (libro, revista, etc.) o como comúnmente se dice *complementar*.

La ilustración es capaz de transformar las palabras en imágenes con exactitud. Su labor puede ser la de engrandecer y mejorar el texto escrito, complementarlo o simplemente decorarlo. La imagen que acompaña al texto suele ser representación directa, indirecta o simbólica de la realidad.

Dependiendo del fin con el que ha sido realizado el impreso y dependiendo del grado de intervención de la imagen o del texto, la ilustración editorial tiene tres funciones:

- Ornamento.
- Complemento.
- Elemento esencial.

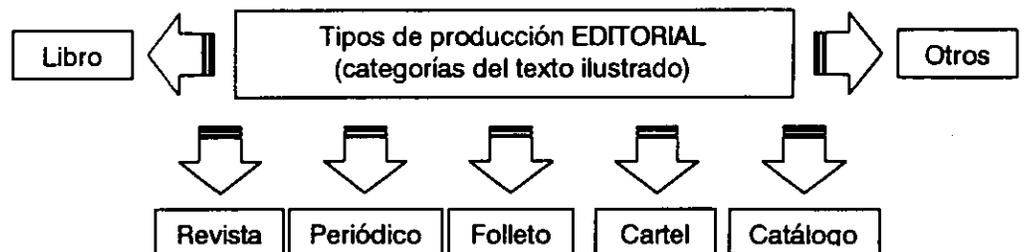
"Al pensar en las funciones de las ilustraciones y en los tipos de las ilustraciones en su relación con las funciones debemos tener en

¹ Colyer, Martín. COMO ENCARGAR ILUSTRACIONES. Editorial Gustavo Gili, S.A. España, 1994 - p. 62

mente que las ilustraciones funcionan mejor en combinación con las palabras. El matrimonio de ilustraciones y palabras que las convierte en compañeros del mismo rango normalmente brinda la comunicación más eficaz².

SOPORTES

Los principales soportes editoriales en donde podemos encontrar una ilustración son:



Los catálogos

Son medios informativos u otra forma de promoción publicitaria que se usan principalmente para difundir y transmitir una cantidad breve de información o para describir un producto o servicio, otorgarle un valor y una personalidad a fin de que la gente lo compre. Por lo tanto, la ilustración de catálogos funciona de manera similar a la ilustración en los anuncios de revistas y otras formas de publicidad. Tanto el objeto como la sensación que provoca el producto deben ser representados en la imagen, sólo que una de las dos llevará la parte dominante del mensaje, cosa que debe ser previamente analizada.

Las postales y tarjetas (de felicitación o participación)

Éstas son más informales y la finalidad de sus mensajes es principalmente emotiva o descriptiva. Los temas que utilizan varían mucho, así como las técnicas empleadas para realizarlos; se hacen para todo tipo de público, en varios tamaños y formatos, con diversos cortes o dobleces. Los colores, sobre todo en las tarjetas, deben denotar alegría, elegancia, etc. dependiendo del acontecimiento o



Cartel

(publicidad), para atraer o inducir a algo, o simplemente para informar; según el tipo de mensaje y su fin es el estilo que se utiliza. Los carteles se encuentran en todas partes y son vistos por muchas personas, algunas los consideran una forma de arte. Lo cierto es que la ilustración debe ser planeada seriamente ya que el lugar donde actuará el cartel influye enormemente.

Revistas y periódicos

Estos medios ofrecen gran libertad de estilos y diseño a la ilustración (sobre todo las revistas), gracias a la solvencia económica que suelen tener aunque, a cambio, requieren de rapidez, eficacia y calidad por ser publicaciones periódicas con un calendario y tiempo establecido para llevar a cabo cada etapa del producto. Ambos medios han crecido lo suficiente para que la ilustración tenga más oportunidades de uso.

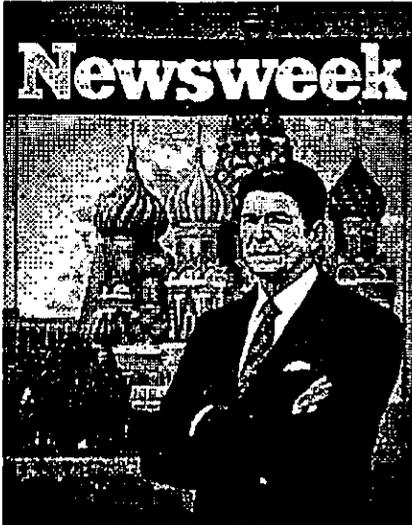


La ilustración de las revistas sirve para varias cosas, entre ellas adornar o decorar las páginas, manipular al lector, pero generalmente se valen de ellas para imprimir su propia personalidad y destacar el estilo de la publicación. Por ejemplo las caricaturas o cómics ofrecen un tono ligero y humorístico, aunque su calidad y acabado puede ser simple, sencillo o tener un alto grado de dificultad técnica. Se les utiliza mucho para hacer comentarios sobre política.

En los reportajes casi siempre la fotografía tiene la preferencia, pero la ilustración (como dibujo) no ha sido descartada totalmente. "Quizá el motivo por el cual no se use más la ilustración de este modo sea por la *seguridad* de la fotografía que proporciona *realidad* al lector"³ lo que no es posible lograr al cien por ciento con un dibujo, pues pierde veracidad al no estar exenta de nuestro estilo o toque personal.

Dentro de las revistas no todo es tan restringido para la ilustración, de otro modo no se hubiera desarrollado tanto y tan bien en este medio. Su capacidad descriptiva y creativa la hacen ideal para manejar temas difíciles y complejos. "En este caso, el ilustrador tiene la misión de proporcionar una forma visible a conceptos a menudo abstractos y

Earth Almanac
National Geographic Magazine
Vol. 192 no. 6 Diciembre 1997



Portada para *Newsweek*
Robert Glustimark Hess

hacer que esta forma resulte esclarecedora, desafiante, entretenida y seductora”⁴.

Para sus portadas, la ilustración debe ser algo más que una buena idea, tiene que ser impactante y fuerte gráficamente para resaltar y captar la atención del espectador instantáneamente. Además hay que pensar que la ilustración por sí sola no ocupará la cubierta, sino que compartirá este espacio con otros elementos (logotipo de la revista, información general o de contenido...). Todo esto bien organizado dará como resultado un producto atractivo al público y esto se verá, la mayoría de las veces, traducido a ventas.

Un periódico es constantemente cambiante, pues se renueva todos los días. Sus periodos de planeación son rapidísimos, pues cada día se publica un ejemplar diferente al anterior, y en el que el contenido, texto o imágenes, depende de la noticia, de los acontecimientos ocurridos. Dentro de sus páginas es importante el uso de ilustraciones para despertar interés, alegrar un espacio; resultan atractivas a la vista, le otorgan cierto descanso y ayudan a introducirnos al tema que el texto trata.

No necesariamente las ilustraciones que aparecen en un periódico son en blanco y negro, esto depende en algunos casos del mensaje a transmitir o su utilidad pero con los nuevos adelantos tecnológicos cada vez es más común encontrar ilustraciones a todo color en su interior. “En un periódico, las ilustraciones se clasifican, aproximadamente, en cuatro tipos diferentes: viñetas cómicas, infogramas (gráficos de información), ilustraciones conceptuales y reportaje”⁵. Las viñetas cómicas constituyen la mayor parte de las ilustraciones que existen en este medio; realizan funciones como el *comentar* una noticia, hacer una crítica o rellenar un espacio. Lo importante de estas imágenes no es tanto la calidad técnica con la que hayan sido ejecutadas, sino la idea; ésta debe ser sencilla, clara y rápida de entender para el lector.



Deslenguado Rodriguez Alcaine
Omar
Periódico El Universal

4 Biblioteca del Diseño Gráfico. ILUSTRACIÓN 2. 1ª. Edición; Naves Internacional de Ediciones, S.A. España, 1994 - p.11

5 Biblioteca del Diseño Gráfico. ILUSTRACIÓN 2. 1ª. Edición; Naves Internacional de Ediciones, S.A. España, 1994 - p.23

Los infogramas no emiten un juicio o comentario, ayudan a explicar y visualizar un suceso, lo desglosan y analizan las partes. Mapas, diagramas y gráficas también son considerados infogramas.

Las ilustraciones conceptuales son la ilustración como tal, que se utiliza en un periódico para ilustrar artículos de importancia.

Por último, los reportajes reconstruyen en imágenes un acontecimiento, aunque difiere de los infogramas en la manera de presentar los hechos. Las ilustraciones de reportaje no son dibujos técnicos que plantean el *pudo haber sido así*, sino que podría decirse que suplen a las fotografías como espejo de la realidad en las ocasiones en las que es imposible utilizarlas, plasmando la realidad como fue y con mayor detalle.

Independientemente del tipo de ilustración que un periódico lleve, está el hecho de que las ilustraciones por este medio llegan a millones de personas con cada nueva edición, cada una con un estilo propio y definido para cada necesidad.

El libro

Es común el trabajo de ilustración dentro de este medio; en él, al utilizar una imagen se debe considerar el uso que se le dará y el nivel de comprensión, experiencia y preferencias que tiene el público-objetivo al que se dirija, ya que será éste el que determine si la información ha sido asimilada y entendida. Dentro del libro hay que tomar en cuenta estos detalles y reparar en que no sólo la ilustración actuará por sí sola, sino que también intervendrá el texto y la relación de ambos con el orden de la lectura (jerarquización de la información), la presentación y el estilo para que la información resulte bien transmitida. En los interiores del libro, la historia o el argumento influyen mucho en el desarrollo de las ilustraciones, que deben apegarse a ella, complementarla y "responder a un acontecimiento imaginado"⁶. La ventaja que ofrece a cambio las ilustraciones es la de provocar un impacto duradero en el lector, es decir, que estimula su memoria para grabar la imagen en ella.

⁶ Biblioteca del Diseño Gráfico. ILUSTRACIÓN 2. 1ª. Edición; Naves Internacional de Ediciones, S.A. España, 1994 - p.50

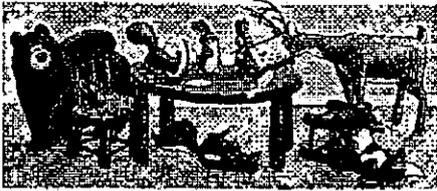
Además de actuar como descanso visual, la ilustración frecuentemente se utiliza como decoración.



En la realización de un libro, la portada y los interiores se hacen separadamente por razones de importancia. En las cubiertas, la ilustración debe ser llamativa para atraer al público y que éste se interese por el libro. La competencia por la atención del cliente es fuerte por la gran variedad de publicaciones que existen, por eso la imagen debe tener un estilo distinto o propio y tener relación con el tema del escrito. En algunos casos, como pudiera ocurrir con los libros científicos, series o enciclopedias, la portada ofrece la posibilidad de identificar un ejemplar de otro similar; esto sucede cuando la prioridad del libro es la información escrita. A veces, llamar la atención y la imagen (relacionada con el texto) adquieren la misma importancia pues el espectador tiene algún interés previo en ciertos temas; es entonces cuando debemos cuidar el impacto de nuestra portada y que la imagen refleje el contenido del libro para asegurar que el cliente elija nuestro *producto*. Por otro lado, deben considerarse los otros elementos que complementan y acompañan a la ilustración en la cubierta: título del libro, autor y otros textos: "No hay que olvidar que las palabras, tanto como las imágenes, son una parte inherente de las cubiertas de los libros; sin lugar a dudas, son indispensables y lo ideal es que en todas ellas las palabras y las imágenes se conciben como un diseño integral"⁷.

En los interiores es menos estricta la forma de utilizar la ilustración, pero también tienen sus requisitos. Las ilustraciones, en libros como novelas y cuentos (ilustración narrativa), nos ayudan a darle pausas a la lectura, recrear o descansar la vista, por un lado; por otro, apoyan a la narración, forman parte de ella y enriquecen el texto. Para ilustrar un libro se requiere de la completa comprensión del escrito para lograr crear imágenes que lo complementen.

La ilustración, en los libros, también se utiliza mucho para la decoración de las páginas. El decorado les crea una identidad, un ambiente de acuerdo con el contenido del texto, brinda ciertas pausas a la lectura, adorna y separa las imágenes de las letras. La ilustración debe ser equilibrada y contrastante para destacar de la mancha tipográfica o integrarse con ella, sin embargo, no deberá obstaculizar la lectura.



Elmer Blunt's open house
Matt Novak
1992

Consideradas ilustraciones, los cómics y las viñetas cómicas se han puesto de moda y se les puede encontrar como libros para el entretenimiento de todo tipo de público. En ellas se pueden hacer comentarios, críticas y manejar diversos temas con humor.

La ilustración en los libros puede tener una vista distinta cuando se altera su soporte para dar la sensación de volumen, a diferencia de un dibujo sobre una superficie plana. Los libros mecánicos ofrecen una perspectiva diferente de la imagen, proveyéndola de volumen o movimiento. Su producción es muy escasa y su costo elevado, por ello es que no existen muchas publicaciones de este tipo.

En la industria literaria puede observarse *generalmente* dos grandes tipos diferentes de publicaciones: las que están hechas para los adultos y las de los niños. Ambas a su vez se dividen en libros de ficción y de no-ficción.

Muchos libros escritos para el público adulto están ilustrados, sobre todo aquellos que manejan información técnica, ya sea para explicar un proceso en el cual la información se presenta por partes (libros instructivos), para motivar al lector a realizar algo (libros inspirativos) o solamente para decorar y rellenar el espacio. Pero es muy diferente el tratamiento de las imágenes cuando se trata de un libro de ficción a uno de no-ficción. Un libro de ficción es aquel que maneja una *narración* basada en la realidad, ya sea un hecho histórico, una obra literaria o una historia ficticia, mientras que la no-ficción más bien se refiere a esas publicaciones que instruyen o transmiten un conocimiento (libros informativos). Muchas de nuestras actividades diarias, algunas de ellas muy complicadas o especiales, han sido explicadas claramente gracias a las imágenes que dicen cómo hacer las cosas. Éstas sólo ofrecen la información necesaria para la comprensión de una actividad, eliminando los detalles innecesarios.

Los libros para niños tienden a usar más las ilustraciones. El diseño, los dibujos, la manera de interpretar el escrito y el lector son las partes más importantes a considerar en su elaboración. "En todos los libros infantiles, la interpretación de la narración o la información que se presenta al lector en las ilustraciones es fundamental. Pero hay que



A diferencia de los libros para adultos, los libros para niños requieren por lo general de mayor cantidad de imágenes.

tener en cuenta la finalidad de estas ilustraciones antes de pensar en la manera en que se van a interpretar⁸.

Las portadas en los libros infantiles funcionan de la misma forma que las de los adultos pues su función es la misma: impactar, cautivar, vender. Sólo que, en este caso, existen muchas publicaciones que forman series, por lo que se les otorga un tratamiento uniforme, similar, a todos los integrantes de ella para darles una identidad, una personalidad propia, como serie y como unidad.

Los libros informativos o de no-ficción para niños utilizan gran cantidad de imágenes en color, en diversos estilos y técnicas. Estos libros tienen como función primaria la educación de los pequeños y se dividen en comerciales y de texto. La diferencia entre uno y otro es que los primeros buscan que se aprenda algo, mientras que los segundos tienen definido un programa para guiar el aprendizaje.

Las ilustraciones dentro de los libros tienen la función de otorgar un ritmo a las páginas, despertar el interés por las imágenes y darle mayor importancia a determinada información o a los elementos que requieran de una atención especial. Por ejemplo, "un buen libro de información ilustrado para niños presenta una relación estrecha entre el texto y las imágenes. Estos libros por lo general pretenden explicar algo al joven lector, de manera que es fundamental que las imágenes sirvan de apoyo y amplíen el texto"⁹. Para la realización de ilustraciones para libros se debe leer detenidamente el texto que el autor escribió y así lograr una imagen que transmita visualmente lo que él quiere decir.

EL LIBRO

DEFINICIÓN

Conjunto de hojas unidas por un extremo que pueden contener toda clase de información: texto, música (notas), imágenes, etc. Los libros

8 Biblioteca del Diseño Gráfico. ILUSTRACIÓN 2. 1ª. Edición; Neves Internacional de Ediciones, S.A. España, 1994 - p.48

9 Biblioteca del Diseño Gráfico. ILUSTRACIÓN 2. 1ª. Edición; Neves Internacional de Ediciones, S.A. España, 1994 - p.53

se clasifican de acuerdo a su constitución material, disposición y forma del contenido y los reunidos bajo un mismo rubro por razones comerciales.

CARACTERÍSTICAS

- Conservan y difunden el conocimiento o el sentimiento en tiempo y espacio.
- Independiente.
- Amplia circulación.
- Durable.
- Portátil.

USOS

- Libro objeto: Ya sea que se les considere una inversión, como un elemento decorativo o como símbolos de status social y económico los libros son vistos como objetos.
- Libro funcional: utilizables en la vida diaria. Satisface necesidades.
- Libro literario: sin características utilitarias. Satisface necesidades culturales, no sólo de diversión.¹⁰

EVOLUCIÓN

El libro no siempre ha sido como lo conocemos actualmente, sino que a través de la historia del hombre se ha ido transformando físicamente aunque en no en su función y uso. Veamos brevemente como ha sido ese cambio en la siguiente tabla.

¹⁰ León Penagos, Jorge E. de. EL LIBRO. 2ª. Edición; Editorial Trillas México, 1980

EVOLUCIÓN

<i>Fecha</i>	<i>Lugar</i>	<i>Descripción</i>	<i>Características</i>
	Sumeria	Tablillas de barro o roca	Hecho a mano
	Egipto	Papiro	Hecho a mano
	Persia, Oriente Medio, Hebreos	Cuero o pieles de animales	Hecho a mano
s. II a. C. – IV d. C.	Persia, Oriente Medio, Hebreos	Pergamino	Hecho a mano
	Asia	Tablas de madera y bambú atadas con cuerda.	Hecho a mano
s. II d. C.	China	Tiras de seda o papel.	Hecho a mano
s. IV d. C.	Grecia Roma	Códices	Antecesor del libro moderno. Hecho a mano
s. V – XV d. C.	Europa	Libro con tapas de madera, lomo metálico y asegurado con broches. Algunos fueron de piel o cuero decorados con oro, plata y piedras preciosas.	Hecho a mano
s. VI d. C.	China	Impresión con bloques de madera tallados. Ej. <i>Diamond Sutra</i> (868 d. C.). Tipo movable chino 1045 d. C.	Impresos
1450 d. C.	Europa (Alemania)	Tipo metálico movable por Gutenberg. Papel en Europa.	Impresos
s. XVI d. C.	Europa (Italia)	Libros de cubiertas o pastas de cartón a menudo encuadernados en piel (cuero). Grabados en madera para las ilustraciones. Invención de diferentes tamaños de libros: folio, cuarto, octavo, duodécimo, 16mo, 24mo y 32mo (designaciones para números de hojas). Establecimiento de reglas para el contenido de los libros: título, prefacio o introducción, tabla de contenido, lista de ilustraciones, notas, bibliografía e índice.	Impresos
Revolución Industrial	Europa	Introducción de tela y pastas de papel. Proceso más mecanizado.	Impresos
s. XX d. C.		Composición tipográfica. Reproducción fotográfica de texto e ilustraciones.	Impresos



Fragmento del Libro de los Muertos
Egipto

ANTECEDENTES DEL LIBRO ILUSTRADO

Manuscritos ilustrados

- *De Egipto a Europa.*

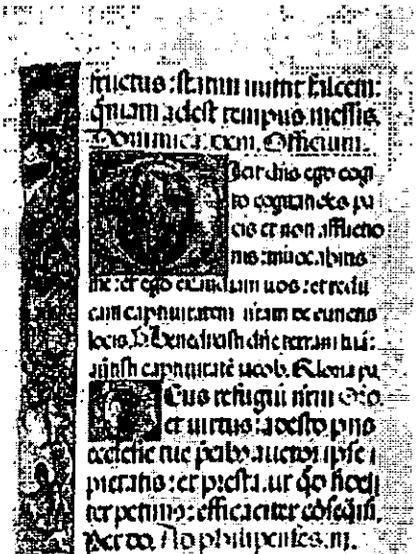
Se puede decir que éstos son los orígenes de lo que ahora son los libros ilustrados, pues son rollos o libros *primitivos* de papiro, pergamino u otro tipo de materiales, los cuáles se hacían totalmente a mano: tanto la información escrita como las imágenes que llegaban a tener. Los primeros libros ilustrados se pintaban uno por uno con herramientas simples y con los pigmentos que el hombre obtenía de la tierra (plantas, piedras, minerales, etc.) Egipto fue el iniciador de este tipo de manuscritos, de los cuales el más sobresaliente es el *Libro de los Muertos*.

Sin embargo, la realización de manuscritos ilustrados decayó para el siglo XII a. C., pero no desapareció. Se cree que los escribas de Alejandría se basaron en los manuscritos egipcios para la realización de las obras contenidas en la Gran Biblioteca de la ciudad, además de que la ilustración de manuscritos fue adoptada por otros pueblos. Grecia y Roma utilizaban la ilustración como modelo o prototipo de los mosaicos y murales que ahí se realizaban, generalmente representando fragmentos de la literatura de su tiempo.

El período Bizantino (s. I – VI d. C.) se caracterizó por retomar el estilo ilusionista de griegos y romanos en la ilustración de manuscritos. Posteriormente, aproximadamente de 726 – 846 d. C., los ilustradores de los emperadores macedonios en Constantinopla revivieron los temas clásicos con personajes bíblicos.

La imagen (de personas, animales o cosas) aún era representada sin perspectiva, plana, y continuó así por un tiempo más. Del siglo VII al IX d. C. los monasterios (Inglaterra e Irlanda) fueron los principales lugares en los que se hacía la ilustración para los manuscritos, frecuentemente misales y Biblias basadas en el estilo impuesto por Italia y el antiguo Egipto. El estilo de la ornamentación de los textos fue cosa aparte, pues éste viene del arte celta de la era pre-cristiana.

Más o menos en los siglos VIII y IX d. C. el estilo carolingio se desarrolló y dominó Europa, aunque todavía existían los modelos bizantinos, italianos, anglo-celtas y merovingio. Los trabajos hechos



Misal del Cardenal Cisneros
España



Códice del siglo XIII

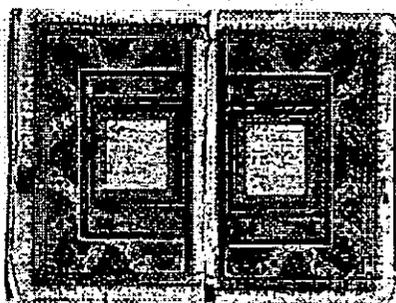
en esa época (de temas religiosos, históricos y literarios) fueron encargados por la realeza y por el clero.

En el siglo XII en Inglaterra, el período denominado como Románico, se caracterizó por el uso de formas grotescas, dragones y criaturas míticas (parte humana y parte bestias) en los márgenes del manuscrito; además de que las ilustraciones, decoración y texto se integraron. Para el Gótico (s. XIII – XV) en Europa se formaron comunidades o grupos de ilustradores. Su interés por la figura humana y su entorno se renovó y en sus trabajos pueden apreciarse formas más realistas, vestidas a la moda de la época y plasmadas en escenarios que realmente existían. Fueron más buscados los efectos ilusionistas y mayor balance en las proporciones de la figura con respecto al escenario. Tanto los manuscritos ilustrados como los libros impresos de los siglos XIV y XV eran rellenos con dibujos e ilustraciones en muchas ocasiones, los primeros se hacían a mano (antecesores de los libros ilustrados) mientras que los segundos ya se elaboraron mediante el tallado de la imagen en un bloque de madera. Socialmente la utilidad de este material fue muy importante, sobre todo si consideramos que la población, en esa época, era analfabeta en su mayoría. Las imágenes fueron un gran apoyo para los que aprendían apenas a leer, ayudando a asociar palabras e ideas. Dada la lentitud con que la sociedad europea se fue alfabetizando, la ilustración gozó por mucho tiempo de mayor importancia que la palabra escrita en los libros impresos. Ya en el Renacimiento (Europa – Francia e Italia) continuaban encargándose trabajos de ilustración de manuscritos, aún después de la invención de la imprenta; no obstante, fue disminuyendo tiempo después.

- *Oriente Medio y Asia.*

Pero la ilustración de manuscritos no fue exclusiva de Europa y también se puede observar gran actividad en Medio Oriente y Asia. Al igual que en occidente, la demanda y el esplendor de la ilustración en estos países fue muy fuerte; la imprenta no tuvo el mismo impacto por lo que, aún en los tiempos modernos, las ilustraciones hechas a mano tienen gran aceptación y son muy apreciadas.

Los primeros ilustradores islámicos (Arabia) utilizaron como base los modelos bizantinos para el desarrollo de sus propias creaciones; decoraron el Corán, aunque nunca fue ilustrado con figuras,



Dos páginas de un manuscrito coránico

posteriormente se trabajaron textos científicos y literarios. En cuanto a las imágenes, éstas eran simples, con un mínimo de escenario o fondo y utilizando colores planos. Se otorgaba un efecto muy realista o natural a los animales y las personas, pero esta últimas eran plasmadas con gestos o expresiones faciales exuberantes.

Un cambio importante en la representación de formas y figuras se dio en Persia hacia el siglo XV d. C. En las imágenes ya se puede ver representada la ilusión de espacio, no por perspectiva sino por planos, es decir, por la yuxtaposición de figuras de diferentes tamaños.

En India la ilustración de libros se dio gracias a la influencia persa durante el siglo XIV d. C., aunque fue hasta mediados del XVI cuando fue más evidente. En un principio hacían las ilustraciones en libros hechos de hojas de palma que, posteriormente, fueron reemplazadas por los libros de papel; en ellos se ilustraba la literatura clásica y, a pesar del parecido con las imágenes hechas en Persia, tenían sus rasgos particulares como por ejemplo el que en las figuras humanas los rostros de las personas siempre se representaran de perfil, independientemente de la postura del resto del cuerpo.

Por otro lado, las miniaturas que se hicieron en Turquía guardan gran semejanza con las persas. Los temas eran variados: vidas de santos y profetas, héroes y conquistadores, tratados científicos y deportes. Para el siglo XVIII d. C. el arte declinó.

En el siglo XVIII d. C., Iraq fue el centro más importante del mundo islámico en la ilustración de manuscritos, en ellos se puede apreciar la influencia de los trabajos hechos en el lejano este.

La ilustración hebrea dependió mucho del estilo que tuviera el país o región en la cual vivían. Los textos más frecuentemente ilustrados a través del tiempo fueron los libros de oración, el Haggada, las Biblias, el Ketubah y el Rollo de Esther.

La ilustración de libros impresos

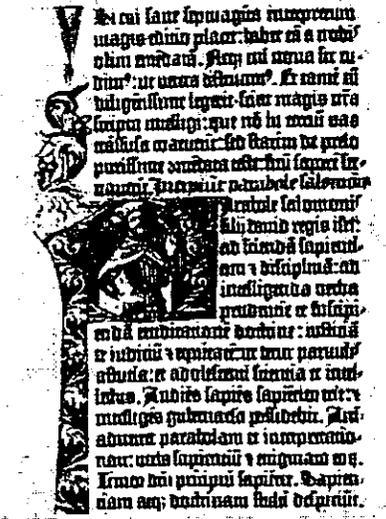
En los inicios, la ilustración era hecha a mano y continuó haciéndose así durante mucho tiempo, pero decayó con la invención de la imprenta y las nuevas técnicas de reproducción. En el período

clásico, las ilustraciones en Europa se hacían para complementar y acompañar los textos científicos, aunque después empezó a haber ilustraciones hechas especialmente para la literatura. Éstas ya habían sido producidas en China mucho antes, aproximadamente en los comienzos del siglo V antes de Cristo, de manera independiente al resto del mundo. Los persas y otros artistas del mundo islámico ilustraban poesía e historia, mientras que los europeos medievales pintaban miniaturas, letras capitulares ornamentadas detalladamente o decorados al margen de las hojas, particularmente de carácter religioso.

El desarrollo de la tecnología amplió el panorama de trabajo del ilustrador, y fue precisamente la invención de la imprenta la que permitió que aparecieran los libros ilustrados impresos en los que el texto y la ilustración eran trabajados simultáneamente. Los primeros libros de este tipo son aproximadamente de finales del siglo XV, y en ellos el texto y la imagen se grababan en bloques de madera (xilografía). Johann Gutenberg imprimió el primer libro con tipos movibles en 1456 y "probablemente el primer libro ilustrado con un texto impreso por tipo movable fue *Edelstein* de Ulrich Boner, impreso en Alemania (Bamberg) en 1461; posteriormente las obras de Esopo fueron los primeros libros literarios ilustrados e impresos que hubo".¹¹

Se calcula que alrededor de la tercera parte de todos los libros impresos en la primera mitad del siglo XVI, tras la invención de la imprenta, estaban ilustrados. Imprenta e ilustración crecieron juntos, porque a medida que la imprenta se extendía, los libros ilustrados fueron proliferando y difundiéndose con ella (siglo XVI).

La ilustración, al igual que la escritura, fue grandemente alterada con los inventos (en materia editorial), por ello ha sufrido diversas transformaciones para adaptarla a las máquinas y hacerla más rápida de reproducir. La xilografía fue perdiendo dominio. Con el paso del tiempo la necesidad de detallar aún más las ilustraciones creció y esto produjo que se desarrollaran técnicas más efectivas que el grabado en madera para este propósito, como el grabado en metal (frecuentemente cobre) y el aguafuerte durante los siglos XVI y XVII.



La Biblia de cuarenta y dos líneas de Mazarino
Gutenberg

Reproducción del primer libro
impreso con tipos móviles

11 ILLUSTRATION (15th and 16th Centuries). Microsoft® Encarta 98® Encyclopedia. ©1993-1997 Microsoft Corporation. All rights reserved.

Para el siglo XVII, el gusto y preferencia por la tipografía y la decoración de los textos en la elaboración de libros provocó que la ilustración decayera un poco. Aún así se hicieron muchos libros ilustrados por grandes artistas y basados en una gran diversidad de temas. En el siglo XVII predominaba el adorno recargado, pero al finalizar fue disminuyendo esta tendencia para cambiar a una ornamentación más ligera (siglo XVIII). De cualquier manera, el grabado en la ilustración de libros era sumamente fino.

Durante el siglo XVIII, en Francia se puede observar gran proliferación de obras ilustradas, aunque Japón no se quedó atrás y también son muchos los artistas que trabajaron en la ilustración de libros, sobre todo de temas cotidianos y la naturaleza, con grabados a color. El color en el Viejo Continente se introdujo hasta 1851 con la invención de la cromolitografía. La ilustración cobró cada vez más importancia y se expandió en varias partes de Europa.

Posteriormente surgió la media tinta en el siglo XVIII d. C. – que era capaz de simular las luces y las sombras de los objetos y así dar la sensación de tridimensionalidad a las ilustraciones – y a finales del mismo siglo apareció una nueva técnica: la litografía. Éste fue el primer método de impresión que no requería del relieve sino que todo se realizaba en una superficie plana. La ilustración, después de aquella caída tiempo atrás, volvió a florecer para el siglo XIX, sobre todo en Inglaterra (1860). De esta época destacan los fuertes elementos decorativos que caracterizaron el trabajo de los ilustradores de entonces. Japón continuó con la tradición de ilustrar la vida cotidiana a color, difundida por algunos maestros.

En fin, que cada vez más se pudieron incrementar las posibilidades de mejorar las ilustraciones, se introdujo el uso del color en las impresiones y el perfeccionamiento de la fotografía, durante el siglo XIX, significó un mejor desempeño de las técnicas de reproducción. Gracias a esto la ilustración pudo llegar a un gran número de personas y lugares, algo imposible de lograr en los inicios de la impresión de libros, llevando siempre consigo diversas clases de mensajes e información.

A pesar de las ventajas que trajo consigo la invención de la imprenta hubo algunos problemas que dificultaron y retrasaron la forma de componer los mensajes. ¿Por qué? Porque la imagen por ser una

superficie no era compatible con las líneas de texto de la imprenta y por ello pasó a segundo plano. Además, el escrito también se vio perjudicado pues se le valoraba por si estaba impreso o no y, si estaba impreso, por si había sido elegido para ser comunicado.

Pronto el progreso tecnológico todo lo facilitó pues significó que hubiera más imágenes y que éstas se imprimieran sin problemas; además de que por su presentación más libre dominara la rigidez de las líneas tipográficas, aumentando así el valor de la imagen.

Las habilidades de los ilustradores fueron avanzando aunque su trabajo era, en la mayoría de los casos, a blanco y negro. Su mayor interés era el de "reproducir la realidad en forma gráfica"¹². Por ello con la invención de la fotografía se vio afectada gravemente la ilustración (vista como dibujo), pues la fotografía captaba perfectamente dicha realidad. Por eso las ilustraciones realistas disminuyeron y pasaron de moda. Como resultado de la aparición de la fotografía, los ilustradores se dividieron en dos bandos:

- Los que trataban de imitar a la fotografía y su grado de verosimilitud, y
- Los que se alejan de lo realista para sólo valerse de la imaginación.

La Revolución Industrial (durante el siglo XIX) fue tiempo de grandes inventos, tanto de procesos de impresión como técnicos. En la impresión se pudieron reproducir semitonos, lo que permitió imprimir ilustraciones a color. Técnicamente, los ilustradores contaron con una paleta de colores más amplia y variada como consecuencia de la elaboración de tintes y pigmentos más sofisticados. Además, hacia el siglo XX el ilustrador tenía más opciones para aplicar su talento aparte del libro: las revistas, la publicidad, el cine, la televisión (dibujos animados). La ilustración sigue siendo importante en la vida del hombre, tanto para su desarrollo intelectual como para su desarrollo cultural y diversión.

La invención de la imprenta significó un descontrol temporal en el campo de la ilustración, pues su aparición trajo muchas cosas a su

¹² Dalley, Terence. GUÍA COMPLETA DE ILUSTRACIÓN Y DISEÑO: TÉCNICAS Y MATERIALES. 1ª. Edición; Editorial Turson, S.A./ H. Blume Ediciones España, 1992 - p.12

favor pero también cosas en contra. Ahora, en nuestro tiempo, las técnicas fotográficas han mejorado continuamente y la tecnología nos ha provisto de innumerables formas de producir imágenes gracias a máquinas modernas, escaners, impresoras, computadoras, etc. Las computadoras e impresoras mejoran la calidad de las imágenes y trabajan a una velocidad impresionante, las ilustraciones pueden ser manipuladas e impresas en casi cualquier tamaño y la calidad con la que esto se hace es muy alta.

Finalmente, podemos decir que la ilustración ha ido transformándose desde la etapa primitiva del hombre hasta hoy teniendo como *madre* al arte y del cual se ha ido despegando sin romper sus lazos definitivamente con él. Y por otra parte, que se ha mantenido casi constante el papel del ilustrador en la historia, a pesar de los cambios ideológicos y tecnológicos, y se ha expandido de su campo de acción.

RELACIÓN TEXTO - IMAGEN

El mensaje de la ilustración editorial *generalmente* se compone de texto e imagen. Su función consiste en que ambas se usan para decir algo y que pueden manejarse de múltiples formas para conseguir la atención y el interés del receptor en un mundo donde éste es bombardeado constantemente por una cantidad infinita de mensajes.

El texto difiere de la imagen en la forma de leerse. El primero es lineal y secuencial, es decir, al leerse se hace en línea y una palabra sigue a la anterior, y así sucesivamente. La segunda es una superficie en la que el ojo va y viene *libremente*.

En algunas ocasiones el papel que desempeña el texto con relación a la imagen es el de concretar el significado de ésta para evitar que el receptor le dé múltiples interpretaciones, menos la correcta o la que queremos que tenga.

Dentro de un libro, el mayor reto que hay que vencer es el de unificar el texto y las imágenes de manera que obtengamos un mensaje claro y coherente para garantizar que los lectores lo capten y lo retengan fácilmente. La doble página ha de ser el escenario en el que texto e imagen tomarán sentido, siendo el ilustrador / diseñador el encargado

de organizarlo y estructurarlo todo. Para que un mensaje sea comunicado eficazmente deben agotarse todas las posibilidades de diseño a la página, tanto en espacio libre como en textos y en imágenes; buscar una buena composición, funcional, para transmitir las ideas. Y para que sea funcional debe apegarse a un fin concreto y definido. El ilustrador ha de tener en cuenta la presentación, cómo se va a realizar, el diseño general del libro, establecer el lugar que ocuparán las imágenes, la relación ilustración / texto y la unificación del mensaje. No hay que olvidar también los espacios libres o *blancos* dentro del diseño, pues éstos permitirán que la vista descanse de todos los elementos que tiene a su alcance y esto facilitará la asimilación de las ideas.

Funciones de la imagen dentro de un libro

1. Como complemento.
2. Como *gancho*. El texto no permite su desarrollo y ésta pasa a ser un ornamento, un simple elemento decorativo que crea un ambiente acorde con el texto.
3. Como elemento esencial.

Podemos ubicar a la imagen y al texto como dos elementos del mismo valor dentro de un impreso. Dependiendo del fin con el que ha sido realizado, puede:

- Dominar la imagen,
- Dominar el texto o
- Complementarse mutuamente.

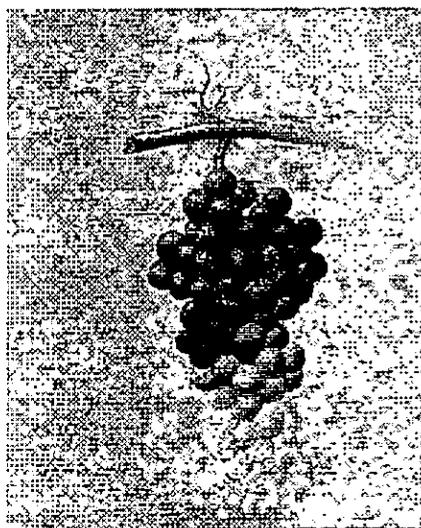
No siempre la relación texto / imagen ha de ser equitativa. En algunas obras literarias el texto será el predominante o más importante, dejando a la imagen sólo como un accesorio o, simplemente, no incluida. Otras veces la imagen será un objeto utilizado para atraer al público hacia la obra (pero nada más) o ser ésta la que domine al texto. Independientemente de lo anterior, la obra ilustrada es útil cuando el contenido del texto resulta un poco complejo para un público más o menos educado, o cuando no se pretende esforzar a los lectores de más; para ello las imágenes sirven como distracción o ejemplos para hacer más claro el texto.

Al utilizar texto e ilustraciones el resultado que obtendremos dependerá de la forma en que controlemos el efecto visual de ambas

cosas, permitiendo así que se complementen entre sí. Para ello podemos manipular tanto a la imagen como al texto, ya sea en tamaño, color, forma o estilo, a nuestro parecer; y manejarlo como un sólo elemento o cada uno por separado. Las posibilidades son muchas y está en el ilustrador el decidir cómo presentarlas.

LOS LIBROS Y LA ILUSTRACIÓN EDITORIAL

El libro es un sistema de comunicación impreso que combina dos tipos distintos de mensajes: el texto y la imagen. Dentro de este medio, la imagen funciona como un complemento para el texto algunas veces y, aunque cada mensaje se expresa de diferente manera, dentro de un libro cumplen una función en común. En una página ilustrada dos lenguajes independientes se combinan para explicar, narrar, etc. una misma idea.



La imagen puede representarse por medio de líneas, contornos o masa, ser simple o compleja y de fidelidad variable (sintética o realista).

La imagen puede dividirse en varias clases según su finalidad (mapas, esquemas, fotografías...) y cada una de ellas capta algo de realidad, unas captan más, otras menos. Puede representarse la imagen por medio de líneas, contornos o masa, ser simple o compleja. La imagen como representación de la realidad puede ser sintética o realista (fidelidad variable). Algunas de las imágenes suelen componerse de tantos elementos identificables por medio de la vista que las hacen ver hiperrealistas. Otras en cambio tienen los menos elementos posibles pero aún así pueden ser identificadas.

Características de la imagen¹³

- a) Índice de iconicidad (o de abstracción)
- b) Índice de complejidad. Cantidad de información de un conjunto de elementos.
- c) Índice de normalización (para esquemas). Respeto a una convención más o menos internacional acerca de los signos empleados. Introduce universalidad y simplicidad en la lectura de una imagen, que además lleva un orden o trayectoria definida y jerarquizable.

¹³ Moles, Abraham / Janiszewski, Luc. GRAFISMO FUNCIONAL 2ª. Edición; Ediciones C.E.A.C., S.A. España, 1992



- d) **Pregnancia.** Fuerza perceptiva de la forma relacionada con: contraste figura - fondo, nitidez de los contornos, simplicidad relativa a esa figura o forma, simetría, redundancia y jerarquización de las partes.
- e) **Carga connotativa.**
- f) **Índice de polisemia.**
- g) **La pertinencia con relación al texto.**
- h) **Valor estético o de fascinación.**



Diferentes niveles de iconicidad y complejidad al ilustrar un elemento.
 Kenneth Spengler ▲
 J. Ward ▼

Algunas veces el libro sólo está compuesto por texto. Sin embargo, además de él se le pueden agregar otros elementos organizados para formar un todo. Son un conjunto de mensajes independientes unos de otros, pero a la vez tienen relación unos con otros.

Hoy en día es menor la cantidad de libros que únicamente contienen texto escrito, en comparación con años atrás en los que era fundamental y muy importante sólo el texto, pues se creía que las ilustraciones eran inútiles o añadidos lujosos sin valor. A pesar de que este pensamiento con respecto a la imagen dentro del libro no ha sido *desechado* del todo, las ilustraciones van ganando terreno: se toman en cuenta las posibilidades de la imagen dentro del mensaje y se tiene la creencia de que en el futuro la imagen llegará a ser más importante que el texto escrito, por su capacidad de transmitir clara y fácilmente los conocimientos, valores e ideas.

La ilustración de un texto tiene como objetivo combinar la fuerza de la imagen con el escrito en un mismo campo, en este caso el soporte (papel). Ambos son sistemas diferentes de comunicación que tienen sus respectivas características, códigos y formas de expresión. Para que el mensaje que va a ser transmitido por medio de estos dos elementos sea efectivo, se necesita analizar el tipo de público al que va a ser dirigido, especialmente, su capacidad para asimilar la información. Por ello "el creador o codificador del mensaje... se propone optimizar la eficacia de la ilustración; ... con un mínimo de medios, obtener el máximo de acción sobre el máximo de personas"¹⁴.

¹⁴ Moles, Abraham / Janiszewski, Luc. **GRAFISMO FUNCIONAL**. 2ª. Edición; Ediciones C.E.A.C., S.A. España, 1992

Para la ilustración, el texto escrito es el problema a resolver. La imagen, de entrada, es un mensaje que asimilamos generalmente como un todo y además, al combinarla con texto, será más llamativa y rápidamente identificada; es figurativa y expresiva. La realidad puede ser plasmada como es o ser simplificada, se trate de un ser, organismo, proceso o fenómeno.

Los libros y la ilustración forman una pareja funcional para los propósitos de la comunicación porque juntos cumplen con la tarea de comunicar el mensaje aunque cada uno se exprese de diferente forma. El libro y la ilustración realizan un verdadero trabajo en equipo que aún goza de gran popularidad entre la población mundial de nuestro tiempo, a pesar de los adelantos tecnológicos. Imagen y texto se regulan mutuamente aunque en algunos casos su parte no es equitativa y uno sobresale más o domina al otro, pero al final ambos conducen al receptor a captar el verdadero significado de un mensaje, siempre y cuando el texto y la imagen estén unificados.



LA FANTASIA

CAPÍTULO 3 La fantasía.

Como se dijo anteriormente, la ilustración está capacitada para trabajar diferentes temas, entre los cuales está la fantasía. Ésta ha sido ilustrada por mucho tiempo, por innumerables artistas, dirigida a público de todas las edades y explotada por todos los medios, siendo siempre objeto de mucho interés. Comúnmente, estas imágenes son utilizadas como entretenimiento, para compartir sueños, plasmar la irrealidad: son producto de nuestra mente. A menudo el medio editorial ha recurrido a la ilustración para concretar con imágenes las ideas planteadas en un texto de temática fantástica o para atraer lectores, entre otros fines.

Dado que la ilustración de un texto tiene como objetivo combinar la fuerza de la imagen con el escrito en un mismo campo, necesitamos de una forma de presentación, un soporte y un tema. Habiendo hablado de los dos primeros en los capítulos anteriores, veamos ahora en qué consiste el tema: la fantasía.

DEFINICIÓN

La fantasía es vista generalmente como sinónima de imaginación, pues de ella emanan imágenes, mundos, personas o cosas inventadas que no existen en la realidad.

Como palabra, la imaginación es la "facultad de reproducir mentalmente objetos ausentes y de crear y combinar imágenes mentales de algo no percibido antes o inexistente"¹. La imaginación es el proceso mental consciente de evocar ideas o imágenes de objetos, eventos, relaciones, atributos, o procesos nunca antes experimentados o percibidos.

La fantasía se define como la "facultad que tiene el ánimo de reproducir por medio de imágenes las cosas pasadas o lejanas, de representar los ideales en forma sensible o de idealizar las reales"; "grado superior de la imaginación; la imaginación en cuanto inventa y produce"².



Doug Martin

¹ Diccionario Enciclopédico Océano, Tomo 2

² Enciclopedia SALVAT Diccionario, Tomo 5 - p. 1368

La fantasía gráfica, lo que ahora conocemos como ilustración fantástica, se especializa en crear imágenes en donde la realidad esté alterada.

Andrew Davidson
El Caballo Marino

Grabado para *The Tales of the Early World*
por Ted Hughes



Ambos términos, fantasía e imaginación, están íntimamente relacionados. Sin embargo, la imaginación es la parte reproductora y la fantasía la productora. La imaginación puede re-presentar la realidad en nuestra mente por medio de una imagen, pues con ella podemos reconocer posteriormente un concepto o cosa sin que esté presente, visualizar algo en la conciencia; la fantasía, produce imágenes a partir, primero, de reproducir las de un objeto o una idea en la mente y posteriormente combinándolas.

La fantasía, podría decirse, es producto de la imaginación o ser la imaginación desbordada. Es la realidad vista desde otra perspectiva.

La podemos hallar por ejemplo en la arquitectura, la escultura, la literatura, en el arte, en la gráfica, en el cine. Tanto en la literatura como en el arte, lo fantástico ha sido más prolífico en ciertas épocas, como por ejemplo durante el Romanticismo. La irrealidad intencional es característica común de la temática, los personajes y las circunstancias, en estas áreas.

FANTASÍA GRÁFICA

Cuando hablamos de fantasía gráfica, nos referimos a las imágenes visuales bidimensionales que se refieren a este tema.

Dentro de la fantasía las imágenes producidas pueden distinguirse por dos constantes diferentes al representarla: el realismo mágico, que se refiere a que la imagen realizada puede contener elementos que como tales no contradicen a la realidad pero en ella se puede observar cierto recargo o exageración; y el realismo fantástico en donde la imagen sí incluye elementos que contradicen a la realidad, no sólo por medio de formas nuevas sino también de efectos. Estas constantes fundamentales pueden verse en el arte y se convierten en una característica importante de la fantasía gráfica. Por medio de la fantasía los artistas, además de las intenciones o los motivos que plasman en sus obras, muestran su manera de pensar y pueden representar la frustración, el descontento y otros sentimientos o acontecimientos como si fueran metáforas.



Gary Whitley
The Black Book 1997

CARACTERÍSTICAS

La fantasía es básicamente rebelde, ha de ir siempre en contra de lo convencional, de lo realista, es perturbadora e inquietante aún representada lo más sutilmente posible. Pero a pesar de ser contraria a la realidad y cuestionarla a cada instante no puede separarse de ella y mucho menos existir sin ella.

La ilustración gráfica fantástica como la conocemos hoy en día tiene sus orígenes en el arte fantástico. En él la realidad es alterada o distorsionada haciéndola incongruente, nos provoca una sensación de inseguridad, asombro y hasta miedo; más que nada, la fantasía surge de la forma en que cada artista ve la realidad, la que depende de su punto de vista cultural y su vida. Por ello es que, a lo largo del tiempo y el espacio, se desarrollaron diferentes formas de representar la realidad y, con ello, la postura de cada quién con respecto a lo fantástico. Lo mismo sucede con los espectadores: que según su pensamiento y conocimiento es la forma en que consideran algo como fantástico o no.

El arte fantástico, origen de la ilustración fantástica, puede ser definido con relación al contexto cultural; en realidad se trata de arte realista visto desde otra perspectiva, que puede representar positiva o negativamente una imagen.

ANTECEDENTES

Comencemos por decir que la magia y la fantasía siempre han fascinado al hombre, por lo que no es de extrañarse que ésta tenga un número considerable de seguidores; tanto las obras literarias como las películas sobre el tema gozan de gran popularidad y la existencia de este material ha ido en aumento.

En el pasado lo fantástico estuvo presente en muchas ocasiones dentro del terreno del arte, tanto que algunos movimientos artísticos y algunas etapas de la historia del arte fueron más susceptibles a la fantasía que otras. El motivo fue que ésta resultó ser una manera de desahogo para la gente en tiempos difíciles, un medio hecho a la medida que provocó que las concepciones establecidas acerca de la realidad comenzaran a tambalearse.

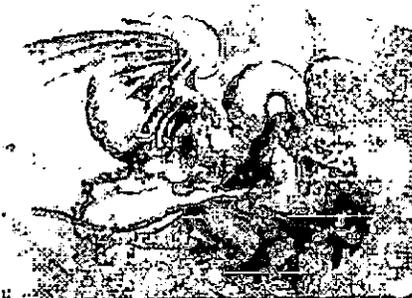
Históricamente el final de la Edad Media, el Manierismo, el Romanticismo y el siglo XX son los períodos más importantes del arte fantástico en los que las imágenes han reflejado la problemática social de cada época y lugar, según los propios espectadores. Sin embargo, estas imágenes no siempre son aterradoras, también son capaces de representar cosas agradables, positivas y tener buen aspecto.

◦ SIGLO XV: EL NACIMIENTO DEL ARTE FANTÁSTICO.

Aunque mucho tiempo atrás lo fantástico ya existía y se le utilizaba, fue hasta el siglo XV cuando se marca el comienzo de lo que es en sí el arte fantástico. Durante esta época las imágenes comenzaban a ser representadas en perspectiva, lo que ofrecía una nueva forma de ver las cosas, es decir, que éstas tenían más realismo para los ojos del espectador. El uso de la perspectiva comenzó a afectar al arte pese a que aún no estaba cien por ciento dominada por los artistas, además de que en la búsqueda de su perfeccionamiento se experimentó mucho. De esta etapa es muy posible que lo fantástico apareciera, tal vez sin querer, pues seguramente de los primeros experimentos resultaron formas extrañas y grotescas que agradaron a algunos artistas para utilizarlas en sus pinturas.

Así como las obras de este siglo muestran elementos o acciones extrañas, algunos de los pintores eran igualmente extraños y raros en su vida privada, como si fueran una pintura fantástica viviente. Sus vidas y sus trabajos parecían fundidos en un solo concepto.

Leonardo da Vinci
Dragon and lion fighting.



Antonello da Messina y Paolo di Dono (*Uccello*) aplicaron sus propias teorías sobre perspectiva enfatizándola o exagerándola; Giovanni Bellini, Giorgione e incluso Leonardo Da Vinci fueron artistas que con su obra influenciaron el trabajo de otros y ayudaron al desarrollo del arte fantástico al ser modelos a seguir por otros artistas e incluir en sus obras elementos considerados como fantásticos. Aunque ya al final del siglo también contribuyeron a ello Carlo Crivelli y Sandro Botticelli.

Tanto el arte alemán como el holandés tardaron un poco más en cambiar de corriente, pues ellos aún estaban muy apegados al Gótico, aunque de igual forma que en Italia, lo fantástico dejó su huella al final del siglo. El tema principal de sus obras era el terror,

generalmente utilizando la Muerte o el Infierno como tema o motivos para transmitirlo.



Matthias Grünewald
The Temptation of St. Anthony

Matthias Grünewald, considerado el más grande artista de lo fantástico de su tiempo, era admirado por su capacidad de observación y su talento para transformar cualquier elemento natural en uno sobrenatural gracias a su gran creatividad e imaginación. Otros artistas dignos de mención son Martin Schongauer, Baldung (también conocido como Grien), Manuel y Urs Graf, Hieronymus Bosch (influyó en los artistas del XVI con sus grotescas fantasías espirituales), Jan Gossaert conocido como *Mabuse* y Lucas van Leyden.

◦ SIGLO XVI: EL ESPLENDOR.

El Manierismo, nacido en Florencia, fue la etapa en la historia del arte en el que lo fantástico floreció con mayor fuerza y, se podría decir, que se puso de moda. El término Manierismo se refiere a la *manera*, el estilo propio de cada artista, siguiendo solamente su voluntad y modo de trabajar. Por eso es que no se puede hablar de un estilo que lo defina, pues existen tantos estilos como artistas en el siglo XVI; sin embargo, existen ciertas características que tienen en común.

Hubo muchos factores que ayudaron al crecimiento del Manierismo: por un lado la inestabilidad social y religiosa que se vivía en este siglo, la inquietud por los viajes y los descubrimientos de nuevos mundos, ya sea geográficos o de la naturaleza y lo que hay en ella. Es una época de cambios en la que el arte también se vio afectado. Los artistas del Manierismo rechazaban todos los cánones clásicos que existían y se preocupaban por desarrollar una estética, formas y contenidos nuevos. Lo no existente fue, por eso, la respuesta a lo que buscaban; lo anormal, lo asombroso, el lado oscuro y oculto del hombre; lo horrible y lo grotesco fueron los temas que más le atrajo y la distorsión se convirtió en su principio estético. No a todos afectó del mismo modo esta forma de pensamiento, a unos más que otros. De cualquier forma, todo esto era como terreno fértil para el arte fantástico, el cual se encuentra en casi todos los trabajos de los artistas (principalmente pintores) de la época. La fantasía fue su tema principal.



▲ Piero di Cosimo
Perseus freeing Andromeda
1515-1520

▼ Pieter Brueghel, the Elder
Big fish eat little ones
1556

De Italia el nuevo estilo se difundió a otros lugares, pero el más importante después de Italia fue Francia (Escuela de Fontainebleau) y posteriormente Holanda (Escuelas de Antwerp, Haarlem y Utrecht) y Praga. En estos lugares el Manierismo fue muy importante y centro de atención.

En las pinturas un sello muy particular de los manieristas era plasmar en una sola obra al sueño y al soñador aunque cada escuela tenía alguna característica que la diferenciaba de las demás.

Entre los artistas del Manierismo del XVI podemos encontrar a Rafael y Miguel Ángel, pues en sus últimas obras ya se puede ver claramente su inclinación al Manierismo. Pontormo, que fue considerado uno de los padres de este movimiento, deformaba las figuras alterando sus proporciones, estilo que El Greco retomaría tiempo después. Los alemanes Altdorfer y Elsheimer se especializaron en paisaje fantástico que, en el trabajo de los artistas, rápidamente se hizo común durante este siglo.

El Manierismo terminó alrededor de 1620. Se le asocia mucho con el arte del Romanticismo por su parecido y cercanía una de la otra, además de que ambas presenciaron muchos cambios: de mentalidad, sociales y espirituales.

◦ SIGLOS XVII Y XVIII: DEBILITAMIENTO TEMPORAL.

Con el nuevo siglo, la inestabilidad en que se había estado viviendo por fin desapareció y vio una época de firmeza social, política y religiosa que cambió totalmente el papel que desempeñaba el Manierismo en el arte. No olvidemos que tanto lo fantástico como el Manierismo fueron producto de esa etapa crítica y ahora, con la calma, fue perdiendo dominio. Aún continuaba cuestionando las formas y reglas conservadoras que se habían retomado, los productos de ellas, el nuevo punto de vista con respecto al mundo y la forma en que se veía la realidad ahora que el Renacimiento (y tiempo después el Barroco) tomaba el control; pero su fuerza se debilitó durante dos siglos, mas no desapareció. Con las nuevas formas de pensamiento no había lugar para la fantasía, pues la atención era puesta en las representaciones históricas y la magnificencia de lo religioso; todo era visto desde una perspectiva más terrena.

Tintoretto y Annibale Carracci fueron de los primeros que comenzaron a difundir el nuevo estilo. Lo fantástico permaneció oculto y casi no se hizo presente de manera directa en este tiempo.



El Greco
Entierro del Conde de Orgaz

Michelangelo Merisi, conocido como *Caravaggio*, fue uno de los mejores exponentes de su época, pues su manera de pintar era tan realista que superaba por mucho a sus contemporáneos. Sin embargo, muchos artistas con influencias manieristas inevitablemente, o tal vez a propósito, combinaban ambas corrientes, mezclando en sus pinturas realistas elementos fantásticos que dificulta catalogarlos dentro de un estilo u otro. Tal es el caso de:

- El Greco (Domenikos Theotokopoulos) al que relacionan con el Barroco pero el alargamiento que da a sus figuras es de clara influencia del Manierismo;
- François Nomé (que trabajó bajo el seudónimo de Monsù Desiderio) obsesionado con el fin del mundo y la destrucción;
- Jacques Callot y sus representaciones del terror y tortura que también encontramos en Magnasco y Piranesi;
- Georges de la Tour que es fundamentalmente realista pero sus obras parecen artificiales, y por eso irreales, por el manejo de la iluminación; o - - Jan Veermer que igualmente otorga un toque de irrealidad a su obra.

Las pinturas de paisaje se resistieron a cambiar de tono, siendo la excepción del arte de este período en Holanda, y conservaron rasgos fantásticos del Manierismo, como pueden verse en las obras de Cornelius van Poelenburgh, Guido Reni, Nicolas Poussin y Claude Lorrain. De estos dos últimos, aunque generalmente en sus pinturas no existen elementos fantásticos creíbles, algunas poseen cierto aire melancólico que transforma la realidad.

Lo fantástico, durante esta etapa, aparecía sin querer. Su situación durante el siglo XVIII no se modificó en lo absoluto, pues continuaba oculto ahora bajo la sombra del Barroco y el Rococó aunque se desarrollaba paralela e independientemente de los dos movimientos. Aún los artistas no le dedicaban el cien por ciento de su atención, sólo esporádicamente, pero lo tenían presente. A pesar de ello, lo oculto estuvo de moda en Europa en este siglo; "Los bailes de

máscaras del siglo XVIII simbolizaron el esfuerzo por ocultar la crisis de identidad de una clase social³.

Pero, aún cuando en el siglo XVIII lo fantástico haya estado escondido, el cambio que sufrió de ser un movimiento discriminado y contrario al Renacimiento hasta convertirse en un estilo independiente y consciente en los artistas fue inevitable. No sólo los artistas no lo olvidaron, sino que paulatinamente fueron incrementando la popularidad de la fantasía por medio de sus obras; tal es el caso de William Blake y sus libros ilustrados que muestran en sus páginas la influencia del ocultismo, al que prefirió sobre la razón, y que serían un importante ejemplo para los artistas del XIX.

En los siglos XIX y XX, los sueños y las pesadillas se volverían una fantástica realidad en las pinturas.

◦ SIGLO XIX: EL RESURGIMIENTO.

Paso a paso lo fantástico fue ganando el terreno que alguna vez tuvo. El Romanticismo, en cierta forma, fue como una continuación del Manierismo, solo que en menor escala en la que la combinación de conceptos o elementos opuestos (cuyo mejor ejemplo lo tenemos en el Romanticismo francés), como

Belleza turbulentos	+	Violencia	+	Paisajes
Sensualidad		Muerte		o demoníacos

O,

Belleza + Horror

Sexualidad + Sufrimiento

entre otras, se hicieron más frecuentes en el arte y la literatura de este siglo que, además, fue de grandes avances tecnológicos. Otros temas utilizados frecuentemente en esta etapa fueron el misterio, los temas históricos o mitológicos, el erotismo, la muerte y la locura así como los poemas fantásticos de Byron.

³ Kirchbaum, Jorg & Zondergeld, Rein A. DICTIONARY OF FANTASTIC ART. Barron's Educational Series, Inc. China, 1985 - p.26



Anne Louise Girodet
Entombment of Atala
1808

Al igual que Leonardo Da Vinci y otros artistas del XV ayudaron a que el arte fantástico se desarrollara, Jacques- Louis David, Anne- Louis Girodet de Roucy Trioson y Pierre Paul Prud'hon, aún clasicistas, influyeron en los artistas que venían detrás y que revivieron a lo fantástico.

Théodore Géricault, influenciado por el Romanticismo francés y muy similar a Caravaggio, pintaba las formas y las figuras con mucho realismo; sin embargo, en su trabajo encontramos algo de realidad y fantasía mezcladas, en gran parte, a causa de la composición. Pero fue con Eugène Delacroix que lo fantástico echó raíces, como se ve en muchas de sus pinturas.

A los artistas de este período se les relaciona mucho con los manieristas. Además, el arte fantástico de este siglo se caracteriza por los elementos heroicos y sublimes que dominaron su desarrollo. El paisaje continuó siendo el tema predilecto de muchos pintores de la época, especialmente los ingleses y los alemanes; los paisajes *heroicos* fueron su especialidad. Algunos artistas, como John Martin y Francis Danby, utilizaron el desastre y la destrucción como tema principal de sus obras.



H. Daumier
Don Quijote

Por otro lado, los Nazarenos y su realización de pinturas con temas nazarenos (de ahí su nombre) se volvieron importantes en el siglo XIX para el desarrollo del simbolismo en el arte, pero en estas pinturas no existen elementos fantásticos o misteriosos definidos pues fueron muy pensadas, conceptualmente hablando. La relación fantástico-simbólico, aunque no fue exclusiva de este siglo, se acentuó por el pensamiento positivo y de progreso tecnológico que existía en la sociedad; esto permitió más libertad en el arte.

Sin embargo, tanto el arte como la literatura fantástica fueron descuidando las reglas estéticas que siempre les habían caracterizado; por lo que poco a poco se les consideró como anticuadas y pasadas de moda. La tendencia de ambos campos comenzaba a regresar al realismo, que recuperó fuerza a mediados de siglo; pero aún la fantasía y sus elementos característicos eran utilizados por ilustradores y caricaturistas que basaban sus trabajos en ella: Grandville, Doré y Daumier, por ejemplo.

Los Pre-Rafaelistas, usando como ejemplo a los Nazarenos y guiados por Dante Gabriel Rossetti, crearon su propio lenguaje visual basado en el arte anterior a Rafael, además, los elementos que utilizaron en sus obras fueron típicas del Simbolismo. Se creían realistas pero en sus obras también la fantasía está presente, aunque nunca realizaron pinturas cien por ciento fantásticas y como los Nazarenos, sus obras estaban muy controladas y su imaginación reprimida. Artistas que integraron a la fantasía en su trabajo son William Holman Hunt y John William Waterhouse, este último utiliza mucho a la mujer cruel y seductora a quien los hombres eran sacrificados, un tema clave en el arte del XIX. A pesar de que los Pre-Rafaelistas se consideraron aparte del resto del arte *vulgar* como ellos lo llamaban, no consiguieron hacerlo pues en sus obras, por lo menos, los temas que utilizaban eran parecidos a los que usaba el arte de su época.



Giorgio de Chirico
Los Esposos

Una de las características de la pintura metafísica fue el representar el mundo con seres estructurados geoméricamente y sin expresión.

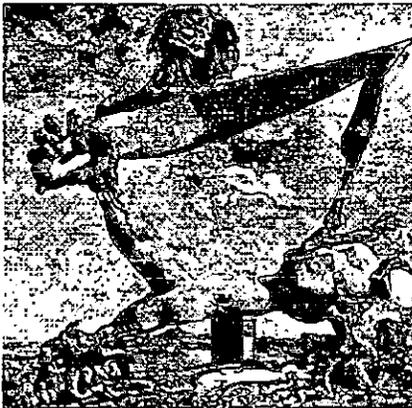
El Simbolismo se convirtió en la tendencia de moda. Ésta tiene sus inicios al principio del siglo y se desarrolló como una corriente opuesta a los impresionistas. Moreau es su representante modelo. En Alemania, este movimiento creció en parte por la obra de Alfred Rethel y Böcklin, que influyó en Giorgio de Chirico. En general, como pasó con Moreau, los artistas de este movimiento buscaban otorgarle al mundo símbolos nuevos pues los que ya existían fueron perdiendo significado. De ahí que surgieran mitologías nuevas en el arte e incluyó "el descubrimiento de una nueva presencia *metafísica* en las cosas"⁴ que fueron importantísimas para que el arte fantástico continuara evolucionando. Como ejemplo de lo anterior está lo que denominaron *pintura metafísica* en el trabajo de Giorgio de Chirico y Carlo Carrá y su gusto por los sueños.

Al igual que otros movimientos artísticos, el Simbolismo se extendió por toda Europa, principalmente a Polonia y Noruega, desde su lugar de origen (Francia, Inglaterra y Bélgica) y adoptaron diversos temas como los sueños, mitologías individuales o el retomar otras formas de arte, como las del Lejano Oriente, para sus propios propósitos. Principalmente los simbolistas tenían en común la total desconfianza del mundo real, de la realidad de todos los días. Sin embargo, pronto esta forma de pensamiento fue diluyéndose con el cambio de siglo, pero continuó influyendo en el arte.

⁴ Kirchbaum, Jorg & Zondergeld, Rein A. DICTIONARY OF FANTASTIC ART. Barron's Educational Series, Inc. China, 1985 - p.36

◦ SIGLO XX: LIBERTAD DE EXPRESIÓN.

En este siglo, la tendencia a la abstracción fue evidente y se mantuvo presente gran parte del tiempo (Constructivismo y Cubismo), aunque no significó una forma de arte fantástico, sino sólo otro modo de expresión. El Surrealismo fue el único movimiento del siglo en el que la pintura objetiva y la fantasía logran un contrapeso significativo y equilibrado, resultado de la influencia del Simbolismo.



Salvador Dalí
Premonición de la guerra civil

André Breton, poeta francés, influyó en el arte del siglo XX al definir los principios del arte surrealista en 1924. Invitaba a que se debía expresar el pensamiento irracionalmente, tal como se concibió originalmente, sin preocupaciones y libre de normas estéticas, poniendo énfasis en exaltar lo subconsciente, los sueños y otras manifestaciones de la psique humana. Los artistas, por lo tanto, dieron rienda suelta a sus ideas sin temor y buscan la verdad fuera de la realidad. La fantasía sólo se encuentra en las obras de los artistas cuya finalidad principal no era la abstracción. Giorgio de Chirico tiene un papel muy importante en el desarrollo del arte fantástico del siglo XX. Otros como Paul Klee, Joan Miró, Pablo Picasso, Max Ernst, René Magritte, Chagall, Salvador Dalí o Hans Arp también aportaron algo al arte fantástico; algunos de ellos adoptaron al Surrealismo completamente, mientras que otros lo hicieron en alguna etapa de su vida.

Fabrizio Clerici
Schinkel's Stamper
1969



Aunque la relación que hay entre el Surrealismo y el Manierismo / Romanticismo / Simbolismo ha sido muy discutida, los artistas del Surrealismo al igual que los del Manierismo buscan provocar, usando su creatividad, el asombro del espectador. También es similar en que los artistas también van en contra del pensamiento de la mayoría, de las reglas y la noción que se tenía de la realidad. Sin embargo, a pesar de estas similitudes, al Surrealismo no se le considera idéntico al arte fantástico.

Posteriormente, y conforme el siglo XX fue avanzando, hubo muchos cambios: en la búsqueda de nuevos símbolos se retomaron los antiguos lo que provocó que algunos artistas se metieran dentro de lo oculto; las tendencias surrealistas resaltaron en las obras de unos, mientras que otros volvieron a fijarse en el Manierismo y sus tradiciones.



H. R. Giger
Katarakt
1977

Leonardo Cremonini, Gnoli, Clerici, Enrico D'Assia, Francis Bacon y Giger son algunos de los artistas de este siglo que son importantes para lo fantástico; más recientemente Franz Frazetta, Boris Vallejo, Chris Achilleos y Roger Dean entre muchos que se han dedicado a producir y difundir la fantasía por el mundo, ya sea en libros, tarjetas o en los cómics, otra fuente actual de imágenes del género.

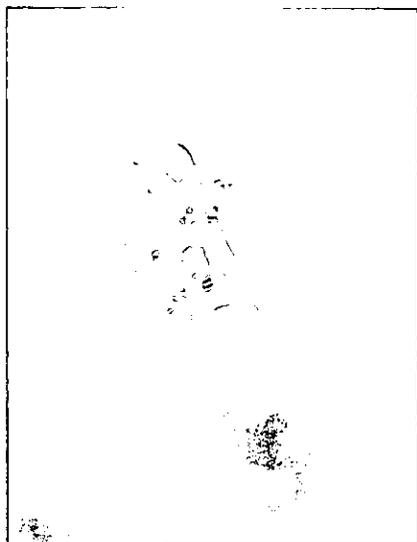
Lo que es seguro es que, para el arte fantástico y para quienes lo hicieron evolucionar, la realidad jamás fue ni será representada tal cual es. La ilustración, en ese aspecto, siendo tan parecida a la pintura respeta esos lineamientos y características que desde hace tanto tiempo dieron origen al arte fantástico, dirigieron su desarrollo y los adoptó para su propia conveniencia y propósitos.

LA FANTASÍA Y LA ILUSTRACIÓN. EJEMPLOS

La fantasía por medio de la ilustración puede presentar cosas que sólo existen en nuestra mente a los demás, exponiéndolas y explicándolas. Estas ilustraciones son imágenes que esclarecen y facilitan la asimilación de una idea o un sentimiento ajeno sobre este tema, pues hay que recordar que la concepción de la realidad varía en cada persona. El grado de fantasía que existe en las obras también es diverso pero, al igual que en el arte, altera la realidad exagerándola o incluyendo elementos que la contradicen.

La diversidad de propuestas es enorme. El valor estético o de fascinación que imprimen los artistas a su trabajo, el índice de iconicidad o de abstracción que se le da a la imagen y la complejidad de la ilustración es decisión de cada quién y en consecuencia los resultados son numerosos. Pero todos comparten la misma característica en su obra a pesar de ser tan diferentes entre sí: cada uno interpreta la realidad a su manera, la modifica o altera a su conveniencia.

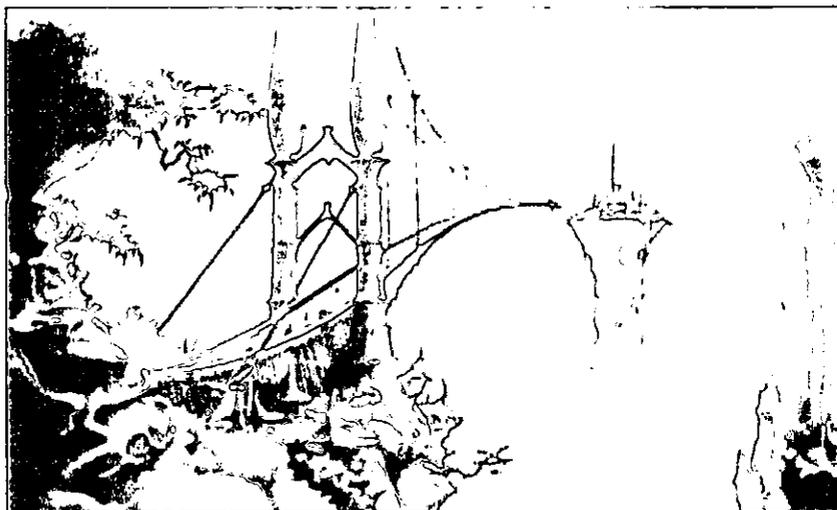
Boris Vallejo, por ejemplo, disfruta mucho trabajar con la figura humana y animal. La fantasía le permite darle otra perspectiva al dibujo aunque técnicamente sea muy realista. Sus criaturas y los ambientes que crea pueden ser parcial o totalmente imaginados pues



Boris Vallejo
Full Moon
Ballantine

no pretende imitar la vida tal cual es, aunque sí la utiliza como punto de partida.

Ken Kelly técnicamente es tal vez menos realista o detallista que Vallejo, sin embargo sus ilustraciones están cargadas de energía, emoción y drama.



Rodney Matthews
Sanctuary
1981



Ken Kelly
Stampede

Rodney Matthews prefiere trabajar con animales que con personas. La manera en como él hace uso de lo fantástico es a través de las exageraciones o extensiones de las formas naturales, además de que es de la opinión de que los diseños de la fantasía deben estar sujetos a las formas que podemos ver en la Tierra o además convertirse en algo increíble o muy abstracto.

Chris Achilleos recurre a sus conocimientos técnicos, las influencias que ha tenido, sus sueños y fantasías para producir imágenes basadas principalmente en héroes míticos o del pasado. Estas ilustraciones combinan elementos reales con la fantasía, en las que por medio de las composiciones pone de manifiesto que el héroe es el vencedor sobre adversarios semi-humanos. Achilleos trabaja a partir de fotografías o de otras fuentes visuales de información, es



Chris Achilleos
The host of Mordor

decir de la realidad misma, para después ir las desarrollando la idea en los bosquejos y al aplicar la técnica elegida para el acabado final.

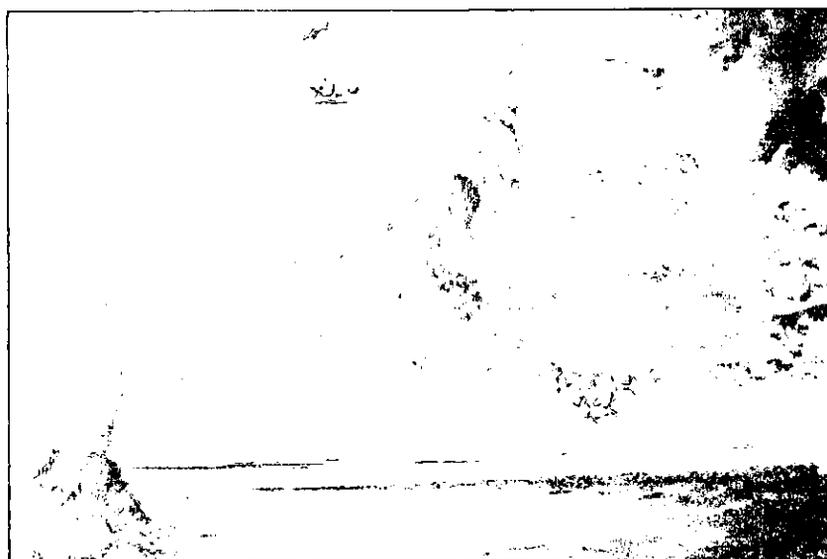
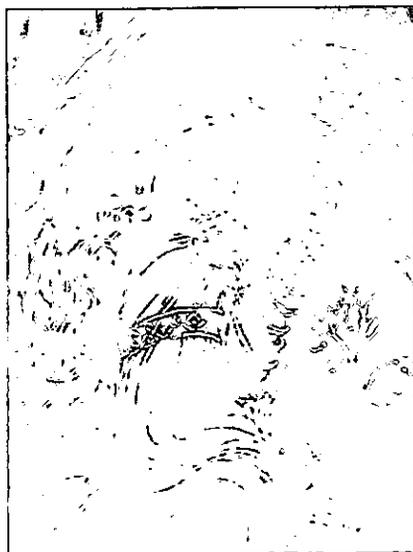
Patrick Woodroffe utiliza a la ilustración de este tipo para crearse un mundo propio al cual pueda escapar e inventar en él toda clase de cosas. Aunque realiza imágenes a la manera tradicional con tendencias al realismo, le ha dado otra presentación a las ilustraciones fantásticas mezclando el dibujo con la fotografía de objetos reales (ya sea recolectados o hechos por él).

Sulamith Wülfing considera a la fantasía como el resultado o la consecuencia de desear bocetar la imaginación más allá de la realidad o de querer estar en otro lugar. Infunde en sus ilustraciones cierta espiritualidad y, en sus propias palabras, considera que sus dibujos son "representaciones visuales de mis sentimientos más profundos; y para la gente que concuerda con mis composiciones, pueden bien ser espejos de sus propias experiencias".

◀ Sulamith Wülfing
Awaiting (Warten)
Detalle

▶ Patrick Woodroffe
The Coastal Footpath
(detalle)

Por medio de la fantasía cada persona sueña y está capacitada para crearse un mundo propio. Nadie tiene acceso a él a menos que deseemos compartirlo con otros, como en el caso de los artistas mencionados que lo hacen a través de sus ilustraciones; o define el punto de vista que tenemos del mundo que nos rodea.





CAPÍTULO 4 El Señor de los Anillos

Antes de continuar es necesario hacer un paréntesis. Hasta aquí hay que tomar en cuenta los tres elementos básicos para poder llevar a cabo la ilustración de una obra literaria como *El Señor de los Anillos*:

a) Forma de presentación:

La ilustración ya sea en cualquiera de sus formatos - en este caso el dibujo -, que incluye las etapas de planeación, construcción y realización de la idea como la manera de complementar, decorar o clarificar una historia (*Cap. 1*);

b) Soporte:

Para comunicar las ideas se requiere de un soporte o medio por el cual vamos a difundirlas y darlas a conocer, que en este caso son las páginas del libro (*Cap. 2*); y

c) Tema:

La fantasía, que delimitará el tipo de imagen a crear dada la naturaleza del texto (*Cap. 3*).

Teniendo definidos estos puntos podemos adentrarnos a analizar el problema concreto, es decir el texto elegido, para poder darle forma al "producto" final.

EL AUTOR

JOHN RONALD REUEL TOLKIEN

Sudafricano de padres ingleses nacido el 3 de enero de 1892. Desde muy joven se mudó con su familia a Gran Bretaña; allí estudió la licenciatura de Lengua y Literatura Inglesas en la Universidad de Oxford, donde trabaja posteriormente como tutor independiente y como profesor de anglosajón y literatura medieval. También se desempeña como profesor de lengua inglesa en la Universidad de Leeds. Ambas guerras mundiales no impidieron que escribiera numerosos textos, en su mayoría de literatura fantástica, entre los cuales el más importante o más famoso es la trilogía de *El Señor de los Anillos*. Muere el 2 de Septiembre de 1973.



London Daily Express/Archive Photos

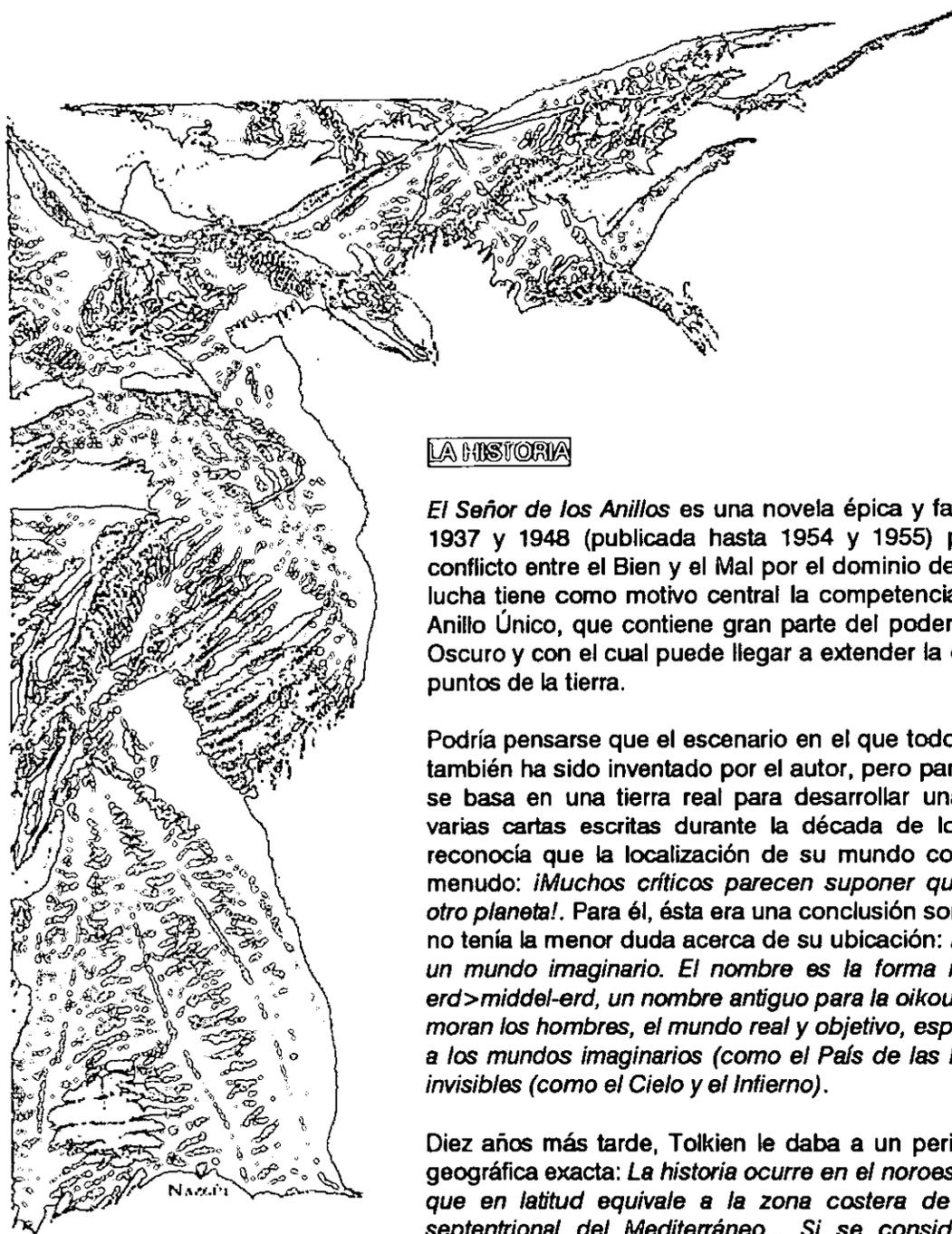
J.R.R. Tolkien

OBRAS DE J.R.R. TOLKIEN
(fechas de publicación)

- 1925 Sir Gawain y el Caballero Verde.
- 1937 El Hobbit.
- 1949 Egidio, el granjero de Ham.
- 1954 El Señor de los Anillos I y II.
- 1955 El Señor de los Anillos III.
- 1962 The Adventures of Tom Bombadil.
- 1964 Tree and leaf.
- 1967 El Herrero de Wootton Major.
- 1967 The road goes ever on.

PUBLICACIONES PÓSTUMAS
(completadas y editadas por Christopher Tolkien)

- 1976 The Father Christmas Letters.
- 1977 El Silmarillion.
- 1980 Cuentos inconclusos de Númenor y la Tierra Media.
- 1981 The letters of J. R. R. Tolkien.
- 1982 Mr. Bliss.
- 1983 The monsters and the critics and other essays.
The History of Middle Earth: The Book of Lost Tales.
- 1984 The History of Middle Earth: The Book of Lost Tales, part two.
- 1985 The History of Middle Earth: The Lays of Beleriand.
- 1986 The History of Middle Earth: The Shaping of Middle Earth.
- 1987 The History of Middle Earth: The Lost Road and other writings.
- 1988 The History of Middle Earth: The Return of the Shadow.
- 1989 The History of Middle Earth: The Treason of Isengard.
- 1989 The History of Middle Earth: The War of the Ring.



Nazgûl
Allan Curlews
Tolkien: Enciclopedia Ilustrada

LA HISTORIA

El Señor de los Anillos es una novela épica y fantástica, escrita entre 1937 y 1948 (publicada hasta 1954 y 1955) por Tolkien. Narra el conflicto entre el Bien y el Mal por el dominio de la Tierra Media. Esta lucha tiene como motivo central la competencia por la posesión del Anillo Único, que contiene gran parte del poder de Sauron, el Señor Oscuro y con el cual puede llegar a extender la oscuridad a todos los puntos de la tierra.

Podría pensarse que el escenario en el que todos los hechos ocurren también ha sido inventado por el autor, pero para nuestra sorpresa él se basa en una tierra real para desarrollar una novela ficticia: "En varias cartas escritas durante la década de los cincuenta, Tolkien reconocía que la localización de su mundo confundía a la gente a menudo: *¡Muchos críticos parecen suponer que la Tierra Media es otro planeta!*. Para él, ésta era una conclusión sorprendente, porque él no tenía la menor duda acerca de su ubicación: *La Tierra Media no es un mundo imaginario. El nombre es la forma moderna de midden-erd > middel-erd, un nombre antiguo para la oikoumene, el lugar donde moran los hombres, el mundo real y objetivo, específicamente opuesto a los mundos imaginarios (como el País de las Hadas) o los mundos invisibles (como el Cielo y el Infierno).*

Diez años más tarde, Tolkien le daba a un periodista una ubicación geográfica exacta: *La historia ocurre en el noroeste de la Tierra Media, que en latitud equivale a la zona costera de Europa y la Ribera septentrional del Mediterráneo... Si se considera que Hobbiton y Rivendel tienen la misma latitud aproximadamente que Oxford (como era mi propósito), entonces Minas Tirith, a novecientos kilómetros al sur, tendrá la latitud de Florencia*¹.

Aunque, como podemos ver, la historia se desarrolla en un lugar geográficamente real, todo esto ocurre al final de la Tercera Edad según la cronología de Tolkien, que sí ha sido inventada: *"El escenario de mi cuento está en esta tierra, la que ahora habitamos, pero el período histórico es imaginario"*².

1 Day, David. TOLKIEN: ENCICLOPEDIA ILUSTRADA. Timun Mas España, 1992 - p.6

2 Day, David. TOLKIEN: ENCICLOPEDIA ILUSTRADA. Timun Mas España, 1992 - p.7

Para dar una idea general de la naturaleza narrativa de este libro, a continuación se incluye un resumen de la historia completa de *El Señor de los Anillos*: Nuestra aventura comienza en Hobbiton, un lugar tranquilo y hermoso en la región noroeste de la Tierra Media. Frodo Bolsón es nuestro principal protagonista que junto con sus amigos Sam Gamgi, Merry Brandigamo y Pippin Tuk, decide abandonar su hogar y su actual forma de vida para llevar a cabo una terrible misión: escapar con el Anillo Único que Sauron, el Gran Enemigo, busca para dominar la Tierra Media y todo lo que hay en ella. El Anillo, una sortija de oro sin adornos, es poseedor de gran parte de su poder pero le fue arrebatado tiempo atrás y después se extravió; ahora lo busca con desesperación y se valdrá de cualquier cosa por poseerlo de nuevo. Frodo heredó dicho artefacto de Bilbo (su tío), quien encontró el Anillo años antes en las Montañas Nubladas, y ahora se ha convertido en su guardián, encargado de evitar que el Enemigo lo recupere.

Tras haber dejado su hogar lo más secretamente posible, Frodo, Sam, Merry y Pippin viajan hacia el este tan rápido como les es posible para confundir a Sauron y sus sirvientes, pues espera que tratarán de alejar el Anillo de su alcance llevándolo al norte o al oeste. La aventura que emprenden los cuatro amigos no es fácil porque, por su carácter tranquilo, no conocen lo que hay más allá de las fronteras de su país; además, se encuentran en constante peligro pues los Espectros del Anillo, los Nazgûl, les persiguen. Mientras tanto, cosas extrañas ocurren en la Tierra Media. Mordor, el país Oscuro, comienza a crecer en poder. Frodo, consciente del peligro que representa tener el Anillo, aún está indeciso de lo que debe hacer pues Gandalf, un mago amigo suyo, no ha regresado de sus misteriosos viajes para orientarle y ayudarle.

Durante lo que es la primera etapa del viaje ocurren muchas cosas: primero se percatan de que son buscados por los Jinetes Negros, tratando de despistarlos se extravían en el Bosque Viejo y posteriormente en las Quebradas de los Túmulos; aunque en ambas ocasiones su vida corrió peligro y estuvieron a punto de morir, Tom Bombadil, a quien conocieron en el bosque, los salvó. Después de una larga jornada llegan a Bree, una pequeña aldea, donde conocen a Aragorn y reciben instrucciones de Gandalf por medio de una carta. Aragorn se une a los amigos en su aventura y les conduce hasta

Rivendel donde estarán a salvo. En el camino, los Jinetes los encuentran y los atacan en una ocasión, hiriendo gravemente a Frodo; pero a pesar de todas las persecuciones de los Nazgûl y luego de ponerlos fuera de combate momentáneamente, logran llegar, ayudados por Glorfindel, un elfo enviado por Elrond a buscar a Frodo.

En Rivendel se encuentran con Gandalf en casa de Elrond y ahí Frodo se recupera de sus heridas. Después de algunos días se reúnen muchas personalidades de diversos pueblos para un concilio que Elrond, Señor de Rivendel, convoca para tomar decisiones acerca de lo que debe hacerse para luchar contra Sauron: la gran guerra entre el Bien y el Mal está cerca, deben estar preparados y listos con todos los recursos disponibles. En esa reunión se habla de la oscuridad creciente en el mundo, de profecías que se volverán realidad en los tiempos difíciles que vendrán, pero sobre todo se cuenta la historia del Anillo Único y todos los conocimientos que se tienen de este objeto que el Enemigo ha estado buscando. Al final de la reunión, en vista de las pocas opciones que hay para sobrevivir al dominio de Sauron, el Concilio decide arriesgarse y destruir el Anillo: enviarán a un grupo que lo custodie y lo lleve hasta Mordor para arrojarlo al fuego donde fue forjado, al Orodruin o Monte del Destino. Esa compañía estará formada por nueve integrantes (en oposición a los nueve Nazgûl) de los cuales Frodo será el Portador del Anillo; con él irán Sam, Merry, Pippin y Gandalf; representando a los pueblos libres del mundo irán Legolas por los Elfos, Gimli por los Enanos y Aragorn por los Hombres, además de Boromir, capitán de Gondor. Ellos componen la Comunidad del Anillo.



Tan pronto como les es posible comienzan el viaje hacia el Mordor siguiendo la dirección que les dicta el lado oeste de las Montañas Nubladas rumbo al sur. Hasta llegar a un punto conocido como Eregion o Acebeda el viaje no tuvo contratiempos, sin embargo fracasaron en su intento por cruzar las montañas, además de percatarse que diversas criaturas vigilan la región; así que, en lugar de cruzar por arriba, deciden hacerlo por debajo a través de los túneles de las minas de Moria, un lugar oscuro y peligroso. Después de haber enfrentado a los wargos (lobos salvajes al servicio del Señor Oscuro) y liberarse de unos tentáculos a las puertas del túnel de Moria, continúan su travesía tratando de encontrar la otra puerta al otro lado de las montañas, en medio de una oscuridad profunda y un camino lleno de grietas y pasadizos. No habían tenido problemas



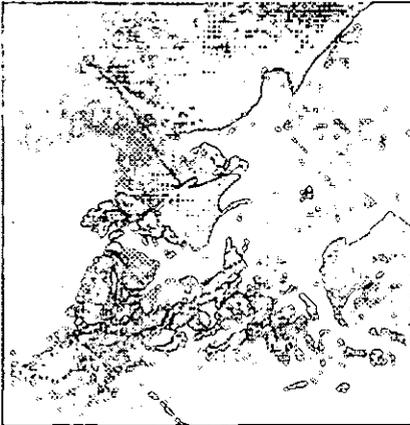
hasta que fueron atacados en un cuarto semi-iluminado por orcos, con quienes luchan y logran evadir por un instante. La persecución continúa hasta casi llegar a la salida; ahí, en una caverna dividida en dos por una grieta, Gandalf enfrenta al más poderoso de los perseguidores mientras los otros escapan cruzando la grieta a través de un puente. El mago cae junto con el Balrog al abismo sin que los otros puedan ayudarlo, y aún sin Gandalf se ponen en marcha. Atravesan un valle, siguen el río y llegan a Lothlórien, el hogar de los elfos silvanos. Frodo se da cuenta que una criatura extraña los ha estado siguiendo aunque, cuando llegan a Lórien, ésta desaparece. Ahí pasan un tiempo y hablan con Celeborn y Galadriel, señores del lugar, quienes les dan obsequios y artículos para el viaje. De Lórien continuaron a través del río Anduin viajando hacia el sur, nuevamente seguidos por la criatura a quien Frodo, Sam y Aragorn reconocen como Gollum, una criatura malévola que era poseedora del Anillo durante el tiempo que estuvo extraviado, antes de que Bilbo se lo quitara. Durante el recorrido por el río no hubo problemas, sólo un ataque de orcos que pudieron esquivar. Cuando llegaron a los Prados de Parth Galen, Frodo debía decidir el camino que tomarían ahora (pues ya se encontraban cerca del País de las Sombras) para no ser detectados por el Ojo de Sauron. Su indecisión lo llevó a apartarse para pensar, pero al poco tiempo Boromir le habló del Anillo y trató de persuadirlo para que no lo llevara a Mordor; Frodo se asustó del cambio de Boromir y huyó mientras éste regresaba con los otros. Frodo finalmente comprendió que tenía que ir solo al Monte del Destino sin que los demás lo siguieran, así que regresó al río por otro camino. Mientras tanto, Aragorn y el resto de la compañía se dieron cuenta de la tardanza de Frodo así que salieron a buscarlo, pero se dispersaron: Merry y Pippin, seguidos por Boromir, y Aragorn y Sam por otro. Sam comprendió de pronto los planes de Frodo y lo alcanzó en la orilla del río; los orcos, en un ataque sorpresa, asesinan a Boromir y secuestran a Merry y Pippin, mientras que Aragorn, Legolas y Gimli, tras discutir sobre lo acontecido, van en su ayuda. Ahora la Comunidad está disuelta.

Después de la división de la compañía, Aragorn junto con los otros se dieron a la tarea de rescatar a Merry y a Pippin, mientras que Frodo y Sam se encaminaron como pudieron hacia territorio enemigo, siempre seguidos por Gollum.



Aragorn, Legolas y Gimli recorrieron grandes distancias tratando de alcanzar a los orcos que corrían veloces para llevar a los prisioneros a las manos de Saruman, un mago que se corrompió por el gran deseo de poseer el Anillo y derrotar a Sauron para quedarse con el dominio de la Tierra Media. Durante la persecución conocieron a los jinetes de Rohan, con quienes entablaron una amistad y una alianza para derrocar a Saruman y sus sirvientes. Gandalf reapareció con un poder renovado y diferente, y él les informó que sus amigos estaban a salvo por lo que podían enfocarse a la lucha contra Saruman. Merry y Pippin habían logrado escapar de los orcos y se internaron en el Bosque de Fangorn; ahí conocieron a Bárbol, quien también guardaba resentimiento a Isengard (la fortaleza del mago traidor) y que también buscaba atacarlo con sus medios. Así, Rohan y Fangorn se enfrentaron a Saruman y sus ejércitos, cada quién por su lado, logrando derrotarlo. La compañía se reunió de nuevo por el momento pues el destino les deparaba caminos diferentes a cada uno: Gandalf y Pippin se apresuran a llegar a Gondor en vista de la proximidad de la guerra con Sauron; Aragorn junto con sus hombres recién llegados, Legolas y Gimli toman un camino peligroso para reunir a los espíritus de los muertos de antaño y llevarlos a la batalla; y por último, Merry se queda con el rey Théoden de Rohan y sus hombres para reunir a sus ejércitos y llevar ayuda a Gondor. Por otro lado Frodo y Sam, después de haber dejado el río, caminaron por cordilleras rumbo al este; en esa zona se encontraron de frente con Gollum y lo forzaron para que les guiara hasta Mordor. Así los tres viajaron juntos a través de las Ciénegas de los Muertos hasta la puerta del Reino de Sauron pero, ante la imposibilidad de pasar sin ser vistos, deciden rodear las montañas y atravesarlas para entrar. Durante el recorrido presencian a los primeros ejércitos de Sauron que parten para iniciar la guerra contra el oeste guiados por el Señor de los Nazgûl, además corren por graves peligros y luego Gollum les traiciona para recuperar el Anillo Único además de que son atacados por Ella- Laraña; Gollum y Ella- Laraña huyen al fracasar en su intento por matarlos, sin embargo Frodo queda inconsciente por el veneno de Laraña. Al creerlo muerto, Sam decide continuar la misión, pero cuando acababa de partir se da cuenta de que Frodo no está muerto al escuchar a unos orcos que se lleva el cuerpo a una torre, así que tiene que regresar para rescatarlo.

La última parte de esta novela cuenta cómo se desata la guerra en Gondor y se libra una batalla feroz entre los reinos unidos contra la sombra, de actos heroicos y momentos de desesperación, de cuando



ya la esperanza se siente perdida, cómo muchos capitanes y hombres ilustres pierden la vida por defender a los demás y cómo las tropas enemigas son ahuyentadas y vencidas. Frodo y Sam logran, pese a muchos esfuerzos y peligros, destruir el Anillo Único arrojándolo al fuego del Orodruin junto con Gollum, quien trataba de evitarlo. La victoria del Bien sobre el Mal se consuma: Saruman, Sauron y todas las criaturas a su servicio finalmente fueron destruidos y la paz regresó a la Tierra Media. Después de la guerra los heridos curaron sus heridas, los que quedaron regresaron a sus respectivos hogares y hubo múltiples separaciones. Las cicatrices que dejara el mal sobre la Tierra Media nunca se borraron, sin embargo un nuevo período de prosperidad se vivió aunque nunca tan magnífico como antes.

Y así termina esta historia.

"La culminación de todos los acontecimientos de la Tercera Edad llegó en el año 3019, con el estallido de la Guerra del Anillo, cuando Sauron, el Señor de los Anillos, se lo jugó todo apostando por su hechicería y su poderío militar en un intento de destruir a los últimos dúnedain y de ocupar todas las regiones de la Tierra Media. Es en ese contexto que J.R.R. Tolkien ambientó su obra maestra, El Señor de los Anillos. Resulta interesante observar cómo todo el peso de esos tres mil años de historia se proyecta en los dos años, 3018 y 3019, de los que trata la trilogía. Los acontecimientos de la Misión y de la Guerra del Anillo están cargados de importancia histórica porque el lector se da cuenta del hecho de que cada acción de los personajes principales es decisiva para el resultado y desenlace de toda la edad. La Tercera Edad termina cuando es destruido el Anillo Único; el imperio de maldad de Sauron se derrumba, los otros Anillos del Poder se dejan inactivos y el último heredero legítimo al trono de los dos reinos es coronado Gran Rey del Reino Unificado de los dúnedain. Se trata de la resolución, no sólo de la novela, sino de toda la Tercera Edad. De hecho se asiste al desenlace de los conflictos habidos durante los 37 063 años de historia de Arda"³.

³ Day, David. TOLKIEN: ENCICLOPEDIA ILUSTRADA. Timun Mas España, 1992 - p.40-42

EL RELATO (FRAGMENTO)

El texto original de *El Señor de los Anillos* es vasto y complejo. Muchos son los detalles que integran la narración, pero son algunos fragmentos los que ejercen mayor fascinación que otros. Uno de ellos es el que a continuación se cita y del que se deriva este trabajo.

Desde que comenzara en mitad de la noche, la gran acometida había proseguido sin interrupción. Los tambores retumbaban. Una tras otra, en el norte y en el sur, nuevas compañías enemigas asaltaban los muros. Unas bestias enormes, que a la luz trémula y roja parecían verdaderas casas ambulantes, los númakil de los Harad, arrastraban enormes torres y máquinas de guerra a lo largo de los senderos y entre las llamas. Pero al Capitán no le preocupaba lo que hicieran ni las bajas que pudieran sufrir: su único propósito era poner a prueba la fuerza de la defensa y mantener a los hombres de Gondor ocupados en sitios dispersos. El blanco de la embestida más violenta era la Puerta de la Ciudad. Por muy resistente que fuese, forjada en acero y hierro, y custodiada por torres y bastiones de piedra inexpugnables, la Puerta era la llave, el punto débil de aquella muralla impenetrable y alta.

Se oyó más fuerte el redoble de los tambores. Las llamas saltaban por doquier. A través del campo reptaban unas grandes máquinas; y en medio de ellas avanzaba un ariete de proporciones gigantescas, como un árbol de los bosques de cien pies de longitud, balanceándose sobre unas cadenas poderosas. Largo tiempo les había llevado forjarlo en las sombrías fraguas de Mordor, y la cabeza horrible, fundida en acero negro, reproducía la imagen de un lobo enfurecido, y portaba maleficios de ruina. Grond lo llamaban, en memoria del Martillo Infernal de los días antiguos. Arrastrado por las grandes bestias y custodiado por orcos, unos trolls de las montañas avanzaban detrás, listos para manejarlo en el momento preciso.

Sin embargo, alrededor de la Puerta la defensa era aún fuerte, pues allí resistían los caballeros de Dol Amroth y los hombres más intrépidos de la guarnición. La lluvia de dardos y proyectiles arreciaba; las torres de asedio se desplomaban o ardían, consumiéndose como antorchas. Todo alrededor de los muros, a ambos lados de la Puerta, una espesa

capa de despojos y cadáveres cubría el suelo; pero la violencia del asalto no cejaba, y como impulsados por alguna locura, nuevos refuerzos se precipitaban sobre los muros.

Y Grond seguía avanzando. La cobertura del ariete era invulnerable al fuego; y si de tanto en tanto una de las grandes bestias que lo arrastraba enloquecía, y pisoteaba a muerte a los innumerables orcos que lo custodiaban, quitaban los cuerpos del camino, y nuevos orcos corrían a reemplazar a los muertos.

Y Grond seguía avanzando. Los tambores redoblaban rápidamente ahora. De pronto, sobre las montañas de muertos apareció una sombra horrenda: un jinete, alto, encapuchado, envuelto en una capa negra. Indiferente a los dardos, avanzó lentamente, sobre los cadáveres. Se detuvo, y blandió una espada larga y pálida. Y al verlo, un gran temor se apoderó de todos, defensores y enemigos por igual; los brazos de los hombres cayeron a los costados, y ningún arco volvió a silbar. Por un instante, todo fue inmovilidad y silencio.

Batieron y redoblaron los tambores. En una fuerte embestida, unas manos enormes empujaron a Grond hacia delante. Llegó a la Puerta. Se sacudió. Un gran estruendo resonó en la Ciudad, como un trueno que corre por las nubes. Pero las puertas de hierro y los montantes de acero resistieron el golpe.

Entonces el Capitán Negro se irguió sobre los estribos y gritó, con una voz espantosa, pronunciando en alguna lengua olvidada palabras de poder y terror, destinadas a lacerar los corazones y las piedras.

Tres veces gritó. Tres veces retumbó contra la Puerta el gran ariete. Y al recibir el último golpe, la Puerta de Gondor se rompió. Como al conjuro de algún maleficio siniestro, estalló y voló por el aire; hubo un relámpago enceguecedor, y las batientes cayeron al suelo rotas en mil pedazos.

El Señor de los Nazgûl entró a caballo en la Ciudad. Una gran forma negra recortada contra las llamas, agigantándose en una inmensa amenaza de desesperación. Así pasó el Señor de los Nazgûl bajo la arcada que ningún enemigo había franqueado antes, y todos huyeron ante él.

Todos menos uno. Silencioso e inmóvil, aguardando en el espacio que precedía a la Puerta, estaba Gandalf montado en Sombragris; Sombragris que desafiaba el terror, impávido, firme como una imagen tallada en Rath Dínen, único entre los caballos libres de la tierra.

–No puedes entrar aquí – dijo Gandalf, y la sombra se detuvo –. ¡Vuelve al abismo preparado para ti! ¡Vuelve! ¡Húndete en la nada que te espera, a ti y a tu Amo! ¡Vete!

El Jinete Negro se echó hacia atrás la capucha, y todos vieron con asombro una corona real; pero ninguna cabeza visible la sostenía. Las llamas brillaban, rojas, entre la corona y los hombros anchos y sombríos envueltos en la capa. Una boca invisible estalló en una risa sepulcral.

–¡Viejo loco!– dijo –. ¡Viejo loco! Ha llegado mi hora. ¿No reconoces a la Muerte cuando la ves? ¡Muere y maldice en vano!– Y al decir esto levantó en alto la hoja, y del filo brotaron unas llamas.

Gandalf no se movió. Y en ese instante, lejano en algún patio de la Ciudad, cantó un gallo. Un canto claro y agudo, ajeno a la guerra y a los maleficios, de bienvenida a la mañana que en el cielo, más allá de las sombras de la muerte, llegaba con la aurora.

Y como en respuesta se elevó en la lejanía otra nota. Cuernos, cuernos, cuernos. Los ecos resonaban débiles en los flancos sombríos del Mindolluin. Grandes cuernos del norte, sopladados con una fuerza salvaje. Al fin Rohan había llegado.

Tomado de
El Señor de los Anillos III *El Retorno del Rey*
Libro Quinto, Capítulo 4 *El Sitio de Gondor*

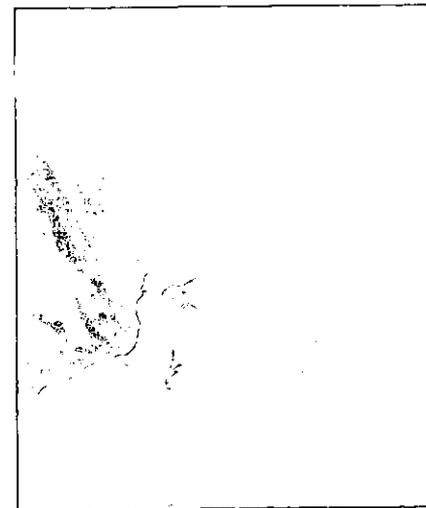
LA VERSIÓN DE OTROS ARTISTAS

No ha sido la primera vez que la historia de *El Señor de los Anillos* ha servido de inspiración para el talento y la creatividad de otros artistas. Dada la amplitud de la historia las imágenes creadas a partir de ella son variadas y la abarcan de principio a fin. Pero son ciertos pasajes los que con mayor frecuencia se han ilustrado ya sea por su fuerza, por la importancia que tienen en el desarrollo de la historia o la fascinación que provocan en el lector.



Estas ilustraciones son sólo una pequeña muestra de todas las que se han realizado a partir de este libro, en particular el fragmento citado anteriormente. En ellas se pueden observar diferentes técnicas, grado de detalle, el estilo de cada artista y la manera en que éste aborda el tema. Estas imágenes se han manejado de manera independiente al texto, es decir que se han publicado por separado.

El objetivo de mostrar estas imágenes, a pesar de la influencia que hayan podido ejercer sobre este trabajo, es la de comparar las diferentes proposiciones a una misma idea y realizar algo exponiendo otro punto de vista sobre un fragmento de la historia.

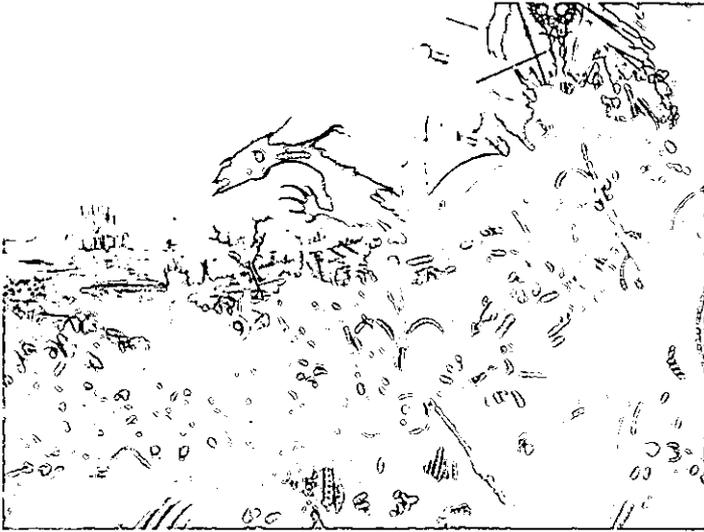


Angus McBride

Como ilustraciones cumplen su cometido pues decoran, explican o complementan esta obra literaria a pesar de sus diferencias de estilo o de complejidad, por mencionar algunas; en mayor o menor grado expresan un sentimiento o idea y aunque tienen diferentes niveles de impacto capturan la atención del espectador. El nivel de fantasía también es variable entre ellas, ya sea por elementos reales que sufren exageraciones o recargos o por formas nuevas y efectos que contradicen la realidad que conocemos, pero siempre tomando en cuenta la idea del escritor.

Desde mi punto de vista, el fragmento elegido debe ser ilustrado teniendo a la acción como lo más importante y poner énfasis en la carga emotiva a través del encuadre.

Este trabajo pretende mejorar compositivamente los elementos que aparecen el texto, que estas imágenes utilizaron y que, a mi consideración, hubieran podido ser visualizadas de otra manera. Me parece importante retomar detalles que les parecieran poco importantes o reforzar el sentimiento que el texto me transmitió como



▲ Ian Miller
Batalla de los campos de Pelennor

▼ John Howe
El Señor de los Anillos
Tolkien: Calendario 2001



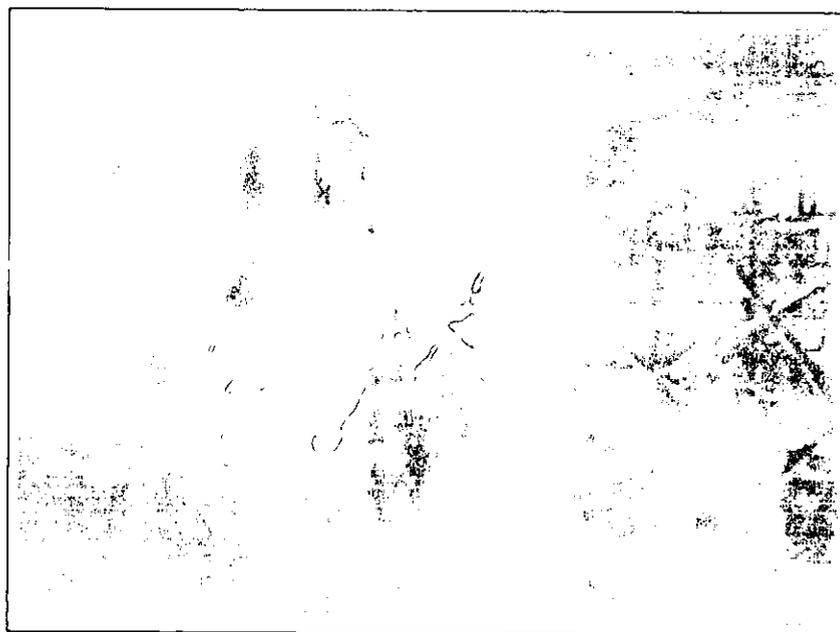


Alan Lee
El Señor de los Anillos
 1991

lector por medio de la composición: proponer otro acercamiento a la misma escena.

Podemos diferenciar las distintas ilustraciones por su grado de abstracción o iconicidad - el trabajo de Alan Lee, Angus McBride así como el de John Howe está más inclinado hacia el realismo en comparación con Joan Wyatt e Ian Miller que son un poco más abstractos -, una característica que depende del ilustrador más que del autor del manuscrito.

Como ilustraciones fantásticas las imágenes presentadas son acertadas o correctas dado que están apegadas a los conceptos de ilustración y fantasía que han sido expuestos anteriormente y además funcionan, con texto o sin él; con relación a *El Señor de los Anillos* me parece que hubieran podido dar otro acercamiento para mantener y reforzar el sentimiento que transmite Tolkien en la narración.



Joan Wyatt
A middle-earth album



CAPÍTULO 5 La propuesta gráfica

La idea de ilustrar parte de esta obra fue, dada la complejidad de la narración y su riqueza de elementos, la de agilizar la comprensión de los hechos o los personajes, hacer amena la lectura y complementar lo que dice el texto con la imagen, como corresponde hacer a un ilustrador. Es importante hallar la manera en cómo se debe confeccionar la imagen con diversos elementos (figuras, conceptos, ideas) para que combinándolos den como resultado un mensaje.

Por lo tanto, la meta a alcanzar es crear una imagen que pueda explicar, decorar, recrear, complementar o reforzar las ideas o mensaje de Tolkien y que esa ilustración gráfica (en su modalidad de dibujo) además sea para uso editorial.

Dada la manera en que el texto está escrito, rico en descripciones de tiempo y espacio, se pensaría que sería inútil o innecesario llevar a imágenes la historia de Tolkien. Sin embargo, hay que considerar que tanta información debe tener un orden, ser clara para el lector sobre todo tratándose de la fantasía de otra persona. Por tal motivo considero que *El Señor de los Anillos* requiere ilustraciones del tipo que aclaran una idea y que además sirven de ornamento para recreo del espectador, en consecuencia el mensaje cobrará doble fuerza al combinar las cualidades del texto y la imagen en un solo medio.

Utilizando como referencia el trabajo de otros artistas sobre el mismo tema, la ilustración que se propone será de tipo realista, una representación directa de la realidad en la que la acción sea lo más importante por lo que hay que poner énfasis en ella a través del encuadre, el color o ambos. Conviene manejar un grado medio de complejidad por el número de elementos que compondrán la imagen, enfocarla a un público joven y variado por la fama que ya han adquirido la historia y el libro a escala mundial, apegándose a la idea del escritor. La ilustración será de corte fantástico pues es el tema que maneja el texto utilizado, adaptable para ser empleada de forma independiente o para interactuar con el texto en un soporte editorial.

Como la magnitud de la información presentada por Tolkien es considerable, es imposible contar toda la historia de *El Señor de los Anillos* a través de una sola imagen. Fragmentando la narración es

más factible que se pueda “traducir” en imágenes esta obra de la literatura.

Este pasaje en particular es uno de los que tiene mayor fuerza y emotividad en la obra por ser clímax de una serie de acontecimientos previos, es importante por el alcance que la acción tiene en el desarrollo de la historia y las consecuencias que afectan el curso de los hechos, además que provoca gran fascinación en el lector.

Tal vez se piense que no tiene caso re- ilustrar un texto tan trabajado y que se han agotado ya todos los enfoques. Es cierto también que se ha ilustrado mucho la fantasía y que tal vez es inútil seguir haciéndolo. Pero cada persona es única, irrepetible, así como su visión de la vida y las experiencias que se tienen; en consecuencia, también serán únicas las ideas y las fantasías que se guardan en la mente de cada persona. El trabajo que produzca un ilustrador, a partir de darle forma a la realidad que conocemos y en base a sus experiencias personales, será único así ilustre el mismo escrito que los demás. Por eso creo que no está de más que se retome este tema ni este libro en especial, porque al fin y al cabo el resultado será diferente a las imágenes de otros.

“Los mejores ilustradores son aquellos capaces de evocar con exactitud el ambiente de la narración, sin estorbar la imaginación propia del lector”¹.

¹ Biblioteca del Diseño Gráfico. ILUSTRACIÓN 2. 1ª. Edición; Neves Internacional de Ediciones, S.A. España, 1994 - p.15

AL ILUSTRAR UN LIBRO

En un libro ilustrado, la imagen será más rápidamente identificada que el texto por lo que la lectura de las páginas será de imagen a texto. Posteriormente la lectura irá del texto a la imagen como para justificar la presencia de las ilustraciones o imágenes (el texto justifica la imagen).

El papel del escritor consiste en construir o formar en la mente del lector una imagen por medio de las palabras, sugiere el escenario, personajes, situaciones, etc. Si el autor del libro ha logrado construir una *realidad* efectivamente a través de su trabajo, tal vez sería inútil el ilustrarse el texto. Sin embargo en la producción de un libro él no es el único que interviene y si se pretende que la obra sea vendida hay que asegurarse de que el lector tenga otros elementos para concretar la compra. "El autor, siempre inquieto por la venta de su libro excepto si está consagrado – es decir, acabado -, gusta de tener una garantía de venta apoyándose subrepticamente en un talento ajeno"².

En la ilustración de libros, el ilustrador que posee a su alcance un manuscrito tiene la oportunidad de capturar un mundo sensible a través de su talento. Además, él puede expresar su punto de vista sobre la realidad o la ficción a través de su dibujo, simplificándola, detallándola o modificándola, todo depende de la función que la ilustración vaya a realizar.

Pero, para ilustrar un texto tenemos que lograr que éste y la imagen hablen de la misma cosa, así evitamos contradicciones y confusión. Hay que hacer que las ilustraciones estén bien adaptadas al texto para que ambas cosas transmitan la misma información a los lectores, aunque utilicen lenguajes diferentes para hacerlo.

La realización de un libro comprende varias etapas; la primera de ellas es la de contar con un texto de base (en este caso, una narración fantástica), realizada obviamente por el escritor con su lenguaje propio. A partir de este texto se deben determinar las características de lo escrito y qué tipo de imágenes van a usarse, dónde, cómo, por qué y cuándo se pondrán. Lo importante aquí es

² Moles, Abraham / Janiszewski, Luc. GRAFISMO FUNCIONAL. 2ª. Edición; Ediciones C.E.A.C., S.A. España, 1992 - p.169

que no debe perderse la legibilidad (facilidad de lectura y de comprensión) tanto del texto, hablando de composición tipográfica, como de imagen. En una palabra: visibilidad.

Un detalle importante a tomar en cuenta antes de iniciar cualquier trabajo de ilustración es el del *público – objetivo*, o grupo de personas a las que irá dirigido nuestro mensaje. El ilustrador debe distinguir tres características para definir a este público – objetivo: la capacidad de atención, la duración de transmisión del mensaje y el nivel cultural de base; aunque es posible la descomposición de un público en más subgrupos con rasgos específicos que ayudarán a determinar el tipo de mensaje más adecuado a transmitirle.

En general, entre las cosas que debemos tomar en cuenta al ilustrar una obra literaria están:

- Definir el número de imágenes, incluyendo la cubierta, que vamos a utilizar.
- Definir los espacios en los que se ubicarán las ilustraciones.
- Decidir su presentación: Color o blanco y negro.
- Considerar qué relación habrá entre texto e imagen sobre el soporte y en cuanto a lo que se quiere dar a entender (conceptos).
- Generalmente se trata de interpretar en imágenes las ideas de otra persona, por lo que es necesario apegarse completamente a la narración, sin omitir los detalles importantes que son indispensables para que el lector entienda la historia.
- Mantener un orden en la exposición de los acontecimientos. Esto principalmente para no confundir al lector y hacer que pierda el interés.
- No contar el final antes de tiempo. Le resta suspenso y, por lo mismo, esa curiosidad que obliga al que sigue la historia a poner atención en cada detalle y suceso.
- “El escritor que describe un asunto o escena lo hace imaginando o recordando algo que conoce por la experiencia de haberlo sentido o vivido; el ilustrador sólo podrá dar vida a esta sensación que recibe sintiéndola y concibiéndola por sí mismo y estudiando todas las figuras y detalles para que expresen el momento, la

emoción y el verdadero mensaje que el escritor quiere hacer llegar y sentir a sus lectores”³.

- Tomar en cuenta al público que dirigiremos la o las ilustraciones y también considerar el medio en que se presentarán.
- Las imágenes (según sea el caso) deben ser lo más reales y convincentes que se puedan, pues así reforzaremos la narración y la haremos más creíble.
- En el caso de las portadas, además de reflejar el estilo de la publicación la ilustración debe ser como un imán para el espectador, que llame su atención. La cubierta debe dejar entrever de lo que se trata el libro, pero sin contar demasiado; por eso es que la ilustración debe estar relacionada con el tema del escrito.
- Enfocarse en las partes más emotivas, pues involucran sentimentalmente al lector. Los objetos, los ambientes o los personajes deben ser representados lo más expresivos y naturales posible para que así se acentúe el carácter de la historia: triste, alegre, violenta, etc. lo cual también puede hacerse con un color dominante.
- Agotar todas las posibilidades de composición durante el bocetaje antes de realizar la imagen definitiva.
- Costos.
- Criterios del autor, cliente o editorial.

“Definir un plan de ilustración consiste en tratar de prever un cierto número de elementos o de operaciones procedentes del texto, de la imagen o de sus relaciones mutuas, desde que adquieren cierta importancia, para facilitar la construcción del documento bi-media que los contendrá y para incrementar su calidad”⁴.

Según el nivel de conocimientos del lector es como se va a manejar el mensaje, sobre todo en las imágenes y el texto y en su composición dentro del libro.

La ilustración transforma la *materia* escrita y proporcionada por el autor en un producto adaptado al lector. Las imágenes combinadas

³ Arnold, Eugene. TÉCNICAS DE LA ILUSTRACIÓN. Editorial L.E.D.A. España, 1982 - p.39

⁴ Moles, Abraham / Janiszewski, Luc. GRAFISMO FUNCIONAL. 2ª. Edición; Ediciones C.E.A.C., S.A. España, 1992 - p.193

con el escrito amplifican la efectividad del mensaje sobre todo a largo plazo, dependiendo del impacto de ambos elementos en el lector. Las ventajas que ofrece un mensaje ilustrado son que otorgan a éste información más clara, detalle, puede ser concreto y se retiene más rápida y fácilmente que el mensaje abstracto. Debe tenerse cuidado de no promover con la ilustración de un texto la flojera mental o inutilizar al lector, pues en el afán de hacer todo más claro se puede llegar a este extremo negativo de la ilustración. En él se le ofrece todo digerido a la persona y le impide la capacidad de reflexión y análisis.

Finalmente, el riesgo que se corre al ilustrar una obra de ficción consiste en que se le obstruye o niega la oportunidad al lector de imaginar el aspecto de los personajes y formarse sus propias ideas con respecto a la historia. Los detalles de la imagen deben estar apegados fielmente al texto escrito y en algunos casos, debe investigarse cuidadosamente cada elemento para apegarse a la realidad (sobre todo tratándose de hechos verídicos o la recreación de alguna época).

“Los ilustradores contemporáneos de la ficción tradicional o clásica han de resolver dos cuestiones: en primer lugar, si la obra ha sido ilustrada con anterioridad de alguna manera tan característica que quede asociada indirectamente con el texto y, en segundo lugar, si la obra presenta cualidades descriptivas muy visuales, que proporcionen al lector la satisfacción de visualizar las escenas por sí mismo, sin la intervención del ilustrador”⁵. Puede no resultar benéfico el ver las ilustraciones previas sobre el mismo tema, porque se corre el riesgo de verse muy influenciado con esas propuestas y obstaculizar la creatividad del ilustrador; aunque también puede ayudar a visualizar las diferentes exposiciones a una misma idea y proponer algo nuevo, diferente a lo ya hecho. Por otro lado, tomando en cuenta que la ilustración no sólo sirve para explicar una información, hay que considerar - en el caso que el texto sea explícito o muy descriptivo - las otras funciones de la ilustración, como el de decorar o complementar lo escrito.

Cuando ilustra un libro, un ilustrador debe comprender la idea del texto escrito y por medio de las imágenes transmitir la historia o el

⁵ Biblioteca del Diseño Gráfico. ILUSTRACIÓN 2. 1ª. Edición; Neves Internacional de Ediciones, S.A. España, 1994 - p.37

pensamiento del autor. La ilustración debe crear el escenario en que se desarrolla la acción, definir tiempo, lugar y espacio de la narración, además de ser el medio que una al lector con ella. La imagen final no sólo debe incluir los detalles y los objetos mencionados en el texto, sino que también tendrá un estilo bien definido que vaya de acuerdo con la historia, la haga más real, convincente y que además la complemente.

PROCESO METODOLÓGICO DE ILUSTRACIÓN PARA EL FRAGMENTO DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

El proceso metodológico de una ilustración se refiere a la manera en cómo llegamos de la lectura de un texto a la imagen del mismo. Este proceso se puede dividir en tres fases o etapas principales: a) la planeación, b) la construcción y, c) la ejecución.

En la primera etapa se establece el tema, la organización, el arreglo y la presentación que tendrá la imagen, es decir, se le da forma a la idea o al mensaje.

La segunda etapa la constituye la construcción de la ilustración: el bocetaje. Aquí las ideas comienzan a tener una forma tangible, se delimitan contornos (línea / 2D), se solidifican los objetos por medio de las luces y las sombras (tono / 3D) y finalmente se piensa en el color para otorgar emociones, conceptos e ideas o para acentuar éstos mismos realizados por las líneas y los tonos.

En la última etapa se lleva a cabo la ejecución en la que ya se maneja una o varias técnicas sobre un soporte, ya que la imagen está totalmente definida.

Etapa de planeación (forma del mensaje)

Conceptos y composición

“Componer es seleccionar y arreglar con sentido de unidad y belleza y poner en orden los diferentes elementos de un dibujo, para que éste exprese una idea de la manera más efectiva”⁶. Al componer, distribuir y ordenar los elementos que formarán una imagen, teniendo como base al mensaje que se quiere transmitir, se crean las bases que sustentarán las imágenes, los textos y los colores “en sus relaciones expresivas”⁷.

La situación en el texto es bastante tensa: el enfrentamiento entre un gran poder del Mal contra un gran poder del Bien donde, por el

6 Arnold, Eugene. TÉCNICAS DE LA ILUSTRACIÓN. Editorial L.E.D.A. España, 1982 - p.27

7 Moles, Abraham / Janiszewski, Luc. GRAFISMO FUNCIONAL. 2ª. Edición; Ediciones C.E.A.C., S.A. España, 1992 - p.131

momento, la oscuridad es la que domina. El caos está por todas partes, los defensores hacen lo imposible para repeler al enemigo pero sin mucho éxito. Para colmo, hay terror por el personaje recién llegado (el Señor de los Nazgûl) y la desesperación y el pánico son evidentes. Sin embargo, hay alguien que firmemente y con valor se mantiene para hacer frente al mal que se aproxima (Gandalf) y que por lo menos no demuestra miedo. El ataque parece inminente hasta que ese suspenso se ve interrumpido, la mañana ha llegado y con ella la esperanza porque los Caballeros de Rohan han llegado para ayudar. Todo esto podría decirse que lo vemos a través de los ojos del narrador que observa la acción desde las sombras de la plaza que está atrás de la Puerta.

Puede observarse un gran contraste en la escena, mal contra bien, negro y blanco en equilibrio, aunque en algunas partes de la narración es más negro que blanco. Estos personajes principales por sí solos son simples, pero hay muchos elementos alrededor de ellos que le dan un carácter complejo a la imagen; sin embargo, se forma una especie de paréntesis en la que el Señor de los Nazgûl y Gandalf se separan de todo lo que ocurre a su alrededor.

Por lo tanto, en la construcción de la ilustración, hay que dar:

Difusividad o simplicidad a lo menos importante, a elementos que complementan la acción pero que no la afectan para centrar la atención en el suceso principal.

Realismo para dar credibilidad a la acción.

Actividad, pues se trata de un ataque, una guerra en pleno.

Contraste por el enfrentamiento entre Bien y Mal, luz y oscuridad, blanco y negro.

Complejidad a la imagen porque además de los personajes el escenario está en caos.

Asimetría la que existe pues la oscuridad está dominando a la luz, la desesperación a la esperanza.

Orden para mostrar en etapas como ocurre la acción.

Dirección para respaldar al punto anterior.

El escenario: un soporte importante

Además de tener clara la idea para la realización de una ilustración y de los elementos que la integrarán, no debemos descuidar el escenario que es el fondo donde los personajes o los elementos principales de nuestra imagen van a actuar y que puede ayudar a ambientar las acciones o a enfatizar emociones.

Ciudad de Gondor.

Gondor o Minas Tirith es una ciudad amurallada enclavada en una montaña, Mindolluin como le llaman, en la región sudoeste de la Tierra Media. Es una fortaleza poderosa, con calles abovedadas, hermosas alamedas y pavimentos, de muros blancos, flanqueada por muchas torres en las que hay estandartes de muchos colores. La Ciudadela, erguida en un espolón de la montaña donde se encuentran las habitaciones reales y la Torre Blanca, está rodeada por siete muros que dividen a la ciudad en siete niveles. La Torre de Ecthelion, en el interior del muro más alto, es esbelta y alta además de que la punta brilla como una joya de cristal tallado; ahí la bandera de los Senescales o el Rey ondea. Cada nivel está excavado en la roca y posee un muro y una puerta propios; las puertas de los muros no están alineadas en línea recta, sino que zigzagueaban siempre en ascenso y el camino pavimentado que las une a todas serpentea de un extremo a otro del nivel hasta llegar a la Ciudadela.

Puerta principal

El muro principal de la Ciudad es considerablemente elevado y al mismo tiempo extremadamente sólido, además de que es indestructible pues la cara exterior es lisa, dura e invulnerable al fuego o al acero. Ahí, mirando hacia el este, se encuentra la Gran Puerta de Gondor hecha de hierro con montantes de acero y batientes también de hierro; detrás de ella hay una plaza y el sendero que sube hasta la Ciudadela.

En el fragmento de *El Señor de los Anillos*, el primer círculo o nivel de la Ciudad está en llamas por el ataque de los orcos; además han decapitado a los enemigos y lanzado sus cabezas hacia el interior por medio de catapultas para aterrorizar a los defensores. Después de que el Señor Oscuro se hace presente todos quedan paralizados, defensores y agresores por igual, inmóviles de terror. Con su ayuda, la Gran Puerta estalla por el golpe de Grond y yace despedazada. Los

cadáveres de ambos bandos se apilan junto a la entrada. Cuando el Señor de los Nazgûl entra a caballo por la arcada de la Gran Puerta los defensores del primer círculo huyen, quedando sólo Gandalf y Sombragris para enfrentarlo. Aparte de las llamas en el interior y en el exterior de Gondor, una oscuridad profunda se cierne sobre ellos, el cielo está en tinieblas cubierto de espesas nubes venidas desde Mordor, pardas, como de tormenta.

Análisis del (los) personaje (s): su aspecto físico y psicológico

El Señor de los Nazgûl o Capitán Negro

Es el capitán de los ejércitos de la Torre Oscura, hechicero, espectro terrible, sombra de desesperación, el más temible de todos los servidores de Sauron. El miedo y el terror lo preceden a donde va y hasta sus mismos ejércitos le tienen pánico. Alto, viste todo de negro, lleva un manto con capucha y, debajo de ésta, una corona de acero; es visible sólo por las ropas y los accesorios que lleva, pues es un fantasma, el más importante de los Nazgûl, Espectros del Anillo. Podría decirse que es el Mal personificado, solo que, en poder está por debajo de Sauron. Dispone de muchas armas para deshacerse de sus enemigos, pero necesariamente requiere de una cabalgadura para transportarse; por ejemplo, en este fragmento monta un corcel negro y enorme.

Gandalf

También llamado Mithrandir. Es un mago de gran sabiduría y experiencia, amigo de los Elfos que conoce bien la prudencia y la paciencia. Aunque su poder es muy grande no se siente poderoso e invencible, sino por el contrario, es amigable, modesto, reconoce abiertamente sus capacidades, sus debilidades y es capaz de sentir miedo como los demás. Su carácter es sereno, mas cuando se enfurece suele parecer más grande en tamaño de lo que en verdad es y sus ojos relampaguean, de manera que cualquiera queda intimidado por la fuerza de su mirada; además, su voz adquiere potencia y autoridad. Su consejo, su ayuda, así como su persona son muy apreciados en muchos lugares pues ha viajado muchísimo (por lo que no tiene un hogar fijo), pero en esos viajes también se ha hecho de enemigos. Gusta de fumar su pipa haciendo anillos de humo, contar historias y de vez en cuando, en ocasiones especiales, jugar con fuegos artificiales. Físicamente es un anciano de ojos

oscuros, hombros anchos y la cara marcada por los años; tiene el cabello blanco, cejas largas y espesas del mismo color y una larga barba gris hasta la cintura. Camina encorvado, pero tiene el paso firme y decidido, todavía es muy ágil aunque lleva una vara por bastón a la que, más bien, utiliza para realizar sus hechizos. Antes de su enfrentamiento con el Balrog de Moria en el que se le dio por muerto, usaba una capa gris, una bufanda de plata, un sombrero azul (alto y puntiagudo) y botas negras; se le conocía entonces como Gandalf el Gris. Después, al curarse de las heridas que le dejó el enfrentamiento y librarse del fuego y de la muerte, cambió estas vestiduras por unas blancas y brillantes y sufrió una transformación, por lo que ahora es Gandalf el Blanco. Ahora ha cambiado, aunque su fisonomía no lo haya hecho; se siente que ha crecido en poder, pero sigue siendo amable y misterioso a la vez.

Sombragris

El más grande de los mearas de Rohan, o «príncipes de los caballos», en la época de la Guerra del Anillo. Nacido en el reino de Rohan, este caballo es el más especial que haya pisado la Tierra Media. Grande, noble, veloz como el viento y fuerte por naturaleza. Se lo llamó Sombragris por su pelaje gris brilla como la plata y tiene el paso ligero, no lleva silla ni riendas pues no las acepta y es libre de decidir si lleva al jinete o no, de ser aceptado él es quien se asegura de cuidarle y procurar que no caiga.

Orcos y Trolls

Son criaturas malignas creadas por el anterior Señor Oscuro, Melkor, para servirlo incondicionalmente. Se cuenta que son elfos engañados por él, a los que encarceló en su fortaleza y por medio de artes oscuras, crueldad y esclavitud los transformó en lo que son. Ambos, orcos y trolls, son crueles y malvados; sirven al Señor Oscuro porque le tienen miedo, pero también es cierto que lo aborrecen.

Existen orcos de varios tipos y dependiendo de su raza son las características que tienen; sin embargo, todos los orcos son fuertes, rápidos y resistentes aunque unos más que otros. Algunas veces suelen montar grandes lobos, llamados wargos.

Los orcos de Barad-dûr, guerreros de Sauron, son de piel oscura, escamosa y verde, de cara ancha y chata en la que sobresalen los colmillos de la boca, voluminosos de brazos (largos hasta tocar casi el suelo) y piernas (torcidas hacia fuera), los pies son chatos y sin dedos, las manos tienen garras amarillas. Llevan cimitarras y arcos

con flechas de puntas envenenadas. Su emblema es el Gran Ojo Rojo de Mordor.

Los orcos de Isengard (Uruk-hai), que sirven a Saruman, son más corpulentos y grandes que los otros, morenos de ojos oblicuos, piernas gruesas y manos grandes. Están armados con espadas cortas de hoja ancha y arcos parecidos a los de los hombres. Su emblema es una manita blanca en el centro de un campo negro y sobre los yelmos llevan grabada una S.

Los trolls son mucho más grandes y corpulentos, de caras toscas con ojos blancos y lenguas rojas, manos nudosas con garras, piernas gruesas y de gran estatura. Vienen de las montañas y les gusta alimentarse de carne, especialmente de la humana; son desconfiados y cortos de entendimiento, además de que no deben exponerse a la luz del sol pues éste les convierte en piedra.

Todos, orcos y trolls, son de sangre negra y hedionda.

Grond

Como dice la narración, es un gigantesco ariete de cien pies de largo, con poderosas cadenas. Fue fabricado en Mordor, la tierra de las sombras, y en su parte frontal se encuentra la reproducción de la cabeza de un lobo enfurecido, forjada en acero negro. Toda la estructura de Grond es resistente al fuego y éste no puede dañarlo. Esta arma es arrastrada por los númakil, los orcos lo custodian y los trolls son los encargados de manejarlo.

Númakil

También llamados Mûmak, Múmakil u Olifantes. Son enormes bestias grises de nariz larga, grandes orejas y provisto de colmillos retorcidos envueltos por bandas de oro; sus patas son grandes como árboles y sus pequeños ojos son de color rojo. Son utilizados por los sirvientes de Sauron para cargar máquinas de guerra o torres en sus grupas y hacen que la tierra tiemble cuando caminan. Su descripción concuerda con la de los elefantes pero del tamaño de mamuts, ataviados con corazas.

Hombres de Gondor

Ellos son hombres hermosos y fuertes por igual, de elevada estatura, ojos brillantes en color gris, tez pálida y cabellos oscuros. Gondor, la Gran Ciudad de la Torre Blanca, es su hogar, tienen un carácter algo arrogante pero a la vez noble, son fieles hasta la muerte y muy valientes cuando es necesario. Suelen decir siempre la verdad y se

vanaglorian rara vez, aunque no sin razón. En la guerra tienen mucho coraje y pelean con todo el corazón por sus ideales, su ciudad (de la que están muy orgullosos) o la razón por la que estén luchando. No son perfectos por lo que también cometen errores o tienen debilidades.

Etapa de construcción (bocetaje)

Visualización- *Hacer visible sobre el espacio y soporte.* Ordenar los elementos ya sea por su importancia con relación a los demás, tamaño, jerarquía, espacio, etc., que será lo que determine la forma del mensaje y la manera en cómo los receptores lo perciban y lo entiendan.

Una ilustración tiene vida propia, ya sea por su forma, estilo, técnica o todas a la vez; además de que comunica una forma de pensar, una idea, un concepto. El papel del ilustrador consiste en visualizar y realizar esas ideas o conceptos de manera que funcionen. Precisamente el primer paso durante el proceso de bocetaje es la visualización, "ver aquello que todavía no existe"⁸; la visualización nos ayudará a hacer tangibles las ideas que tenemos en mente por medio del dibujo. Las primeras imágenes dibujadas se llaman bocetos, así como también lo son todos aquellos dibujos que preliminarmente estructuran una imagen (de preferencia deben ser lo más sencillos posibles). La eficiencia de la ilustración depende de esta primera etapa en la que se busca la mejor manera de representar una idea y que, poco a poco, se va puliendo y corrigiendo hasta obtener la imagen definitiva.

En un boceto el ilustrador aterriza las ideas que tiene en mente y realiza sus primeras propuestas, las moldea y experimenta con los elementos para obtener una imagen que comunique lo que necesita de la manera más completa y efectiva. Los bocetos son la forma física del pensamiento del ilustrador.

El grado de libertad que un ilustrador tiene depende de la situación en la que esté trabajando. Si bien algunas veces goza de total libertad

⁸ Gómez Abrams, Jorge. DIBUJOS DE PRESENTACIÓN. 1ª. Edición; Tilde Editores/ UAM Azcapotzalco México, 1990 - p.33

para desarrollar la idea y hacer una mayor aportación personal, en otras esta visualización ya ha sido hecha por terceras personas (redactores, directores artísticos), por lo que entonces la libertad del ilustrador queda condicionada a las peticiones del cliente. En este caso, siendo un ejercicio para ilustrar un texto, la imagen tiene como requisitos:

- Sujetarse al concepto de ilustración y que cumpla con una o varias funciones.
- Estar creada de tal forma que pueda integrarse a un medio impreso, relacionándose directamente con las palabras escritas pero que también pueda funcionar independientemente a ellas.
- Considerar que en la historia existen muchos elementos que no son reales y que la fantasía es el tema central.

Proceso de ilustración para El Señor de los Anillos:
Fase 1 - Delimitación de contornos.



1. Lluvia de ideas.

Para empezar a materializar esta imagen, primero hay que tener en cuenta los elementos que debe llevar y que ya han sido descritos anteriormente: Gondor como escenario, pero concretamente la puerta de la ciudad; los protagonistas Gandalf, Sombragris y el Capitán Negro obligatoriamente y los orcos, trolls, Grond, los númakil y los hombres de Gondor opcionalmente.

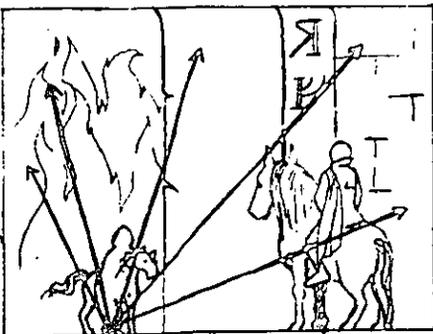
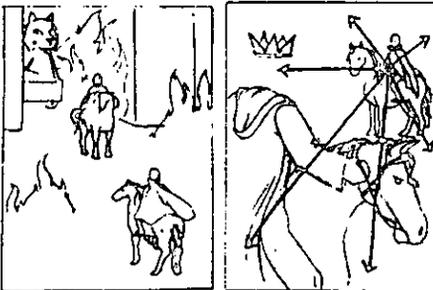


La idea principal de este fragmento es el enfrentamiento de dos fuerzas totalmente opuestas entre sí. Para evidenciarla podemos recurrir al contraste, ya sea mediante formas, tamaños o la perspectiva. También se requiere que se jerarquice cada elemento según su importancia en la escena o la acción. Dado que en este fragmento en ocasiones Gandalf es más importante y otras el Señor de los Nazgûl hay que variar las propuestas dependiendo de a quién se le va a dar mayor importancia.

Del fragmento de la historia, todavía se ha elegido una escena en particular: *El Señor de los Nazgûl entró a caballo en la Ciudad. Una*

Obsérvese en estos ejemplos las diferentes intenciones que se le puede dar a una imagen.

- El espectador se aleja mucho de los hechos y crece en importancia al estar presenciando todo desde arriba.
- Con el punto de fuga se concentra la atención en el punto más importante de la ilustración.
- Viendo la escena al ras del piso el espectador se aleja y la importancia del observador disminuye.

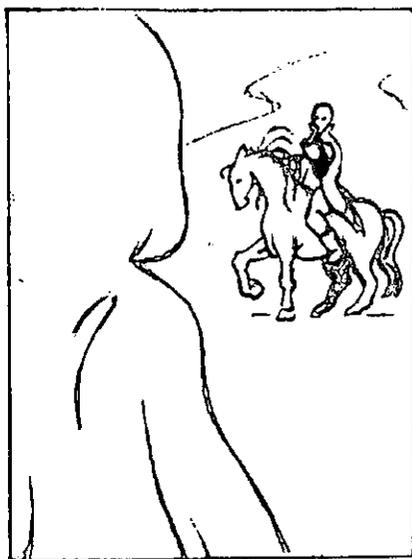


gran forma negra recortada contra las llamas, agigantándose en una inmensa amenaza de desesperación. Así pasó el Señor de los Nazgûl bajo la arcada que ningún enemigo había franqueado antes, y todos huyeron ante él. Todos menos uno. Silencioso e inmóvil, aguardando en el espacio que precedía a la Puerta, estaba Gandalf montado en Sombagrís; Sombagrís que desafiaba el terror, impávido, firme como una imagen tallada en Rath Dinen, único entre los caballos libres de la tierra. –No puedes entrar aquí – dijo Gandalf, y la sombra se detuvo –. ¡Vuelve al abismo preparado para ti! ¡Vuelve! ¡Húndete en la nada que te espera, a ti y a tu Amo! ¡Vete!

En la mayor parte de los primeros esbozos (muy generales) de este párrafo se ha considerado a Gandalf como elemento de mayor valor, pues de cierta forma la narración nos vincula como lectores más estrechamente con él que con su adversario; el papel del Capitán Negro es como elemento con mayor actividad porque es él quien lleva a cabo la acción, mientras que Gandalf de cierta forma juega un papel pasivo. Puede observarse que ambos personajes han ocupado el primer plano en esta etapa, para comparar el efecto que tiene uno u otro en ese sitio, no obstante hay que considerar el orden de los acontecimientos.

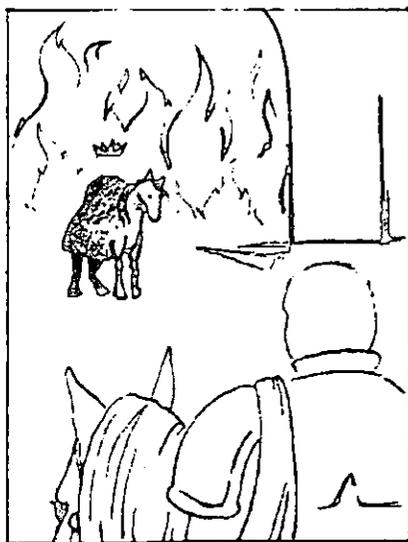
Por otro lado, se ha propuesto varias perspectivas con diferentes puntos de vista para otorgar un orden o incrementar la importancia de algún elemento o detalle, además de dar distancia y profundidad a la imagen; aunque la distancia y la profundidad también la podemos dar por medio de la superposición de elementos. Por ejemplo, es muy útil un punto de fuga para centrar ahí la atención principal y luego desviarla a las demás áreas de la ilustración. La línea de horizonte se ha movido en algunos de estos bocetos para experimentar y determinar cuál punto de observación se adapta mejor a lo que se narra: al mirar las formas desde abajo se logra que éstas adquieran grandeza, mientras que al mirarlas desde arriba al lector/espectador se le otorga una sensación de superioridad con respecto a lo observado.

También es importante comentar que, a través de estas perspectivas, se pensó en incluir al espectador y hacerlo participar dentro de la ilustración, es decir, que el observador se sienta parte de la escena aunque no tenga intervención en ella. Las vistas de espalda nos excluyen de la escena, mientras que las de perfil nos ignoran; como el



espectador hace las veces del narrador no conviene usar las vistas de frente porque son muy directas, el oponente enfoca su atención en el lector y no al otro personaje central - a menos que la propuesta sea ponerse en el lugar de uno de los dos protagonistas, aunque este no es el caso. La vista a $\frac{3}{4}$ nos permite estar cerca de la acción sin estorbar, y esa cercanía nos hace sentir parte de la historia, estar presentes pero siendo invisibles.

Se requiere, además, establecer un equilibrio en los elementos para dar balance a la composición y administrar los espacios por medio del peso o tamaño de las formas y su ubicación con respecto al centro del soporte. Pero aunque compositivamente los elementos estén en equilibrio, el concepto o la idea de la narración nos indica que existe el enfrentamiento entre un gran poder del Mal contra un gran poder del Bien donde la oscuridad es la que domina; así que la estabilidad que se observa en blanco y negro puede inclinarse hacia un lado o el otro por medio de otros recursos como el color y de esta forma definir la situación que viven los personajes. Si bien es cierto que ambos bandos son igualmente poderosos, en el texto la balanza se inclina hacia la maldad; por eso, hay que lograr que exista una inclinación hacia lo oscuro sin hacer creer que un bando es más débil o más fuerte que el otro.



**Proceso de ilustración para El Señor de los Anillos:
Fase 2 - Solidificación del objeto.**

2. Bocetaje.

Después de haber visualizado las primeras ideas acerca del fragmento elegido, se puede hacer una selección de las propuestas que más se ajustan a la imagen que, por su composición, se apega más al texto.

Basándose en la narración, se ha definido que al personaje que se le da mayor atención es el Señor de los Nazgûl porque, como ya se mencionó, es quien lleva la parte activa y en segundo sitio queda Gandalf y Sombagris como la parte pasiva. Sin embargo, estos últimos también son protagonistas y no se les ha de restar importancia a pesar de que la atención no se centre en ellos de primera intención. En tercer lugar tenemos el escenario o la Puerta de Gondor, que será más bien la que tendrá las características de difusividad y simplicidad que antes se dijo, pues ella sólo sirve como ambientación o para resaltar las características de los elementos principales. Los otros personajes que integran el fragmento (orcos, trolls, Grond, los númakil y los hombres de Gondor) no pueden ser incluidos en la imagen pues el párrafo del fragmento no los toma en

En estas imágenes podemos ver que ambas tienen un punto de fuga, tienen los elementos superpuestos que los separa pero el orden que se está planteando no se ve definido. El cuadro de la izquierda muestra al Capitán Negro como elemento de primer plano pero existen problemas para separarlo bien de la figura de atrás. Pierde un poco de emoción por estar muy estático y estar muy cerca. En el cuadro de la derecha, a pesar de tener a los protagonistas invertidos y existir mayor actividad en la forma del fondo, la puerta se pierde y no se llega a anunciar

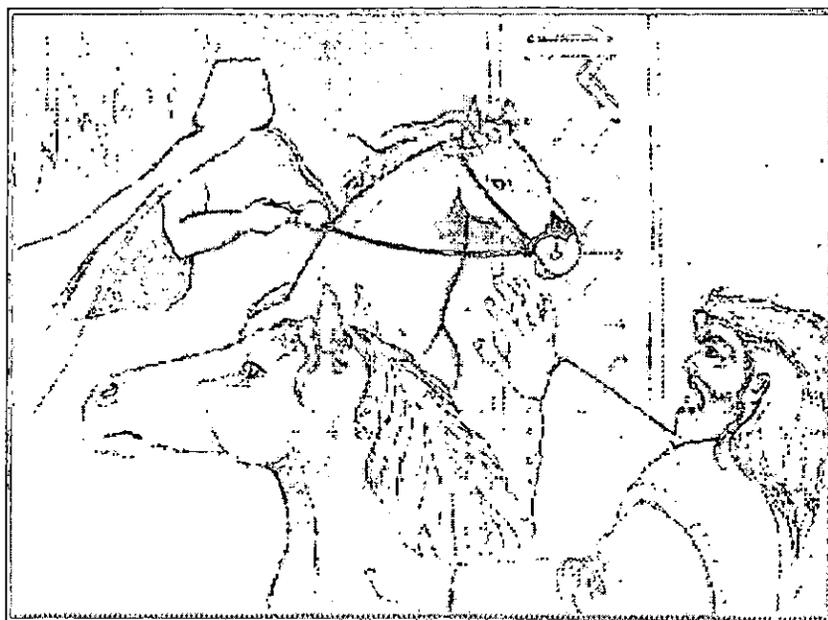




El horizonte aquí está a diferentes alturas. Sin embargo, la figura de atrás necesita dársele aún más movimiento. En el cuadro inferior las figuras del primer plano ya se encuentran muy cerca y no se aprecia la actitud de ambos personajes.

cuenta y por el enfoque tan cercano que se le está dando a la imagen.

La acción ocurre de la siguiente forma: el Capitán Negro es quien llega, mientras que Gandalf y Sombragris esperan detrás de la puerta de la ciudad; por lo tanto, ese es el orden que debe verse en la ilustración. La composición entonces debe enfocar primero la atención en el malo, luego en los buenos y ambientar el escenario. Se puede utilizar el punto de fuga para llamar la atención sobre el primer protagonista y, para mantener el equilibrio de la composición, ubicar a los otros dos en primer plano. Para otorgar profundidad a la ilustración podemos superponer los elementos. Aún la perspectiva no está del todo definida pues conviene pensar en qué tanta cercanía tendrá el narrador/espectador con relación a la escena, pero sí es necesario conservar la vista de $\frac{3}{4}$ para incluirlo.



3. Depuración.

Algunas de las características de los bocetos anteriores sirven para lograr el efecto deseado en la ilustración final, por ello se ha querido que se unan para formar una imagen totalmente nueva pero con las ventajas de cada una. En esta parte, donde se va refinando más la idea, se han trabajado los elementos por separado para definir sus características individuales antes de unirlas en un solo espacio. Si aún hay detalles que afinar serán mucho menores que en las etapas anteriores y serán sólo para acentuar la idea o la emoción.



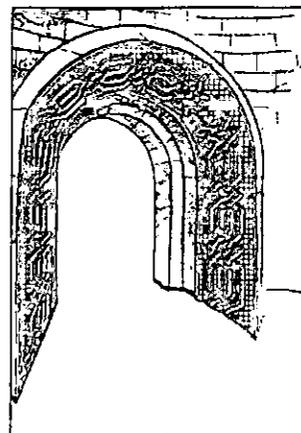
El Señor de los Nazgûl.

La figura del Capitán Negro a comparación de las propuestas anteriores refleja más actividad en esta postura que con la montura en cuatro patas. Aunque no tenga rostro su actitud debe proyectar confianza en sí mismo, además de gran fortaleza.



Gandalf y Sombagris.

La cercanía del narrador con respecto a estos personajes no debe ser tan evidente pues éste observa la acción desde un lugar cercano, pero sin ser visto. Estos personajes están esperando serenamente la llegada del enemigo y en su actitud debe reflejarse la seguridad y calma. Sombagris casi tiene que parecer una estatua. Además de ser un ademán de rechazo, de alto, el brazo levantado de Gandalf funciona como señalador para desviar la atención al personaje del fondo, hacia el punto focal.



La Puerta de Gondor.

La escenografía de la escena no debe interferir ni distraer, de ahí la sencillez con que debe representarse las formas; además, la lejanía en la que está, el fuego y el humo no nos permite detallarle pues no sería creíble. La puerta debe dar la impresión de ser enorme por ello, al incorporársele los personajes, debe cuidarse que se conserve el efecto.

Proceso de ilustración para El Señor de los Anillos:
Fase 3 - Color.

4. Imagen definitiva.

1. El Capitán Negro aparece por la puerta. La atención se centra en él: El Señor de los Nazgûl entró a caballo en la Ciudad. Una gran forma negra recortada contra las llamas, agigantándose en una inmensa amenaza de desesperación.

2. Gandalf espera: ...Silencioso e inmóvil, aguardando en el espacio que precedía a la Puerta, estaba Gandalf montado en Sombragris...

3. ...Sombragris que desafiaba el terror, impávido, firme como una imagen tallada en Rath Dinen...



–No puedes entrar aquí – dijo Gandalf, y la sombra se detuvo –. ¡Vuelve al abismo preparado para ti! ¡Vuelve! ¡Húndete en la nada que te espera, a ti y a tu Amo! ¡Vete!

El color es un elemento de gran importancia pues es un lenguaje independiente. Por medio de él aumentamos el interés y la atracción hacia la ilustración, además de estimular las sensaciones y emociones del espectador: "la noción de color es independiente de la noción de forma... el color es una especie de expansión y de sensualización del mundo visible."⁹ En algunos casos funciona como un componente superfluo en la imagen, como ingrediente que aporta o refuerza información imprescindible o para resaltar algo. Está mal empleado cuando no está en relación con lo que lo rodea, es decir, fuera de lugar.

El color sugiere o expresa, añade cualidades que según el efecto dado pueden ser realistas, interpretativas o simbólicas, eso sin tomar en cuenta la forma que lo porta.

Psicológicamente, cada color nos impacta o afecta emocionalmente de diferente manera, con respecto a los otros. El negro representa la oscuridad y la ausencia de color y luz, en tanto que el blanco representa lo contrario. Amarillos, naranjas y rojos (cálidos) tienden a excitar mientras que verdes, azules y violetas (fríos) tienen efectos tranquilizantes. Los colores cálidos son inquietos y se les relaciona con el fuego y la luz, mientras que los fríos son tranquilos o pasivos y se les relaciona con el agua y las sombras. Al combinar cálidos y fríos se genera atractivo; sin embargo, para equilibrar a uno necesitamos al otro y al revés. Aunque uno predomine en una imagen el otro lo realzará.

Dentro de la imagen un color depende de lo que le rodea y de la cantidad de luz que se proyecta sobre él. Si se combinan entre sí otorgan diversos efectos: contraste o armonía.

En el caso de la ilustración para *El Señor de los Anillos*, aunque el color ha sido predeterminado por el escritor (el Nazgûl en negro, Gandalf en blanco, Sombragris en grises, etc.) hay que tener en consideración lo siguiente:

- "Todas las partes de un cuadro deben integrar una concepción de conjunto, y los colores más puros y brillantes estar

⁹ Moles, Abraham / Janiszewski, Luc. *GRAFISMO FUNCIONAL*. 2ª. Edición; Ediciones C.E.A.C., S.A. España, 1992 - p.101

concentrados donde mayor sea su eficacia”.¹⁰ La utilización de varios colores brillantes en una misma zona desvía la atención sobre cualquier área en particular. Además, los excesos deben ser equilibrados con otra cosa para que la imagen resulte agradable y atractiva. He ahí donde entran los contrastes.

- Cuando a un color lo oponemos a su complementario se le hace destacar. También cuando a un color brillante lo oponemos con un color más suave o con grises.
- Se puede trabajar la ilustración por medio de la armonía de colores o color relacionado: esto se refiere a que la imagen tenga un color como tono dominante, como si la luz que la ilumina fuera de ese color. Los colores en dicha armonía se relacionan entre sí porque todos contienen un color en común, como constante.
- La fuerza del color es inversamente proporcional al número de elementos que lo componen, es decir, cuanto más puro sea mayor fuerza tendrá. En cambio, un color al ser mezclado con su complementario perderá brillo y se volverá pardo o gris.
- “Podemos hacer que el color refleje una modalidad, un estado de ánimo, el espíritu con que realizamos nuestro trabajo... Una relación bien establecida produce una reacción más favorable. La correcta relación entre los colores no disminuye su brillantez, sino que es un modo de llegar a ella”.¹¹
- Un color aislado proyecta sobre los que le rodean un tinte de su complementario, de manera que en esta ilustración la luz anaranjada del fondo produce sombras azules y violetas.

El atractivo del color reside en la brillantez que puede dar pero también en las múltiples variantes en las que puede ser presentado.

10 Loomis, Andrew. ILUSTRACIÓN CREADORA. 7ª. Edición; Librería Hachette, S.A. Argentina, 1980 - p. 163

11 Loomis, Andrew. ILUSTRACIÓN CREADORA. 7ª. Edición; Librería Hachette, S.A. Argentina, 1980 - p. 167

Etapa de realización (ejecución)

La técnica

Cada mensaje lleva una intención y es plasmada por una técnica, el *qué* y el *cómo* respectivamente. Ambas, idea y técnica, influyen uno en el otro. Las técnicas son impredecibles para la representación de las ideas y las cosas, pueden imprimirles realismo, fantasía o simplificación a las imágenes que de ellas resulten y su uso depende de las intenciones del creativo pues cada técnica posee cualidades únicas y adaptables, aunque también sus desventajas. Es importante que se consideren las virtudes y los defectos de la técnica que se utilice (de acuerdo a la intención) para lograr la efectividad de una imagen, o mejor dicho, del mensaje: "La voluntad de expresar una idea, de mostrar un hecho y de influir en determinado sentido en el ánimo – y hasta en la conducta- del receptor, son los vectores que rigen la decisión de aplicar una técnica u otra por el diseñador gráfico"¹².

Podemos enlistar las más comunes técnicas empleadas en ilustración, todas ellas con características particulares: lápiz de grafito o de color, carboncillo, tintas, pasteles, rotuladores, acuarela, acrílico, óleo, gouache, aerógrafo, grabado, collage y ahora además la computadora.

A pesar de que existen muchas técnicas diferentes para realizar una ilustración no siempre es fácil determinar cuál será la más adecuada a nuestros propósitos. El dibujo tiene la característica de ser muy versátil porque se presta a tratar todo tipo de temas sin estar forzosamente apegado a la realidad. Además, habrá ocasiones en que el trabajo del ilustrador sea más atractivo para un lector o espectador al ser realizado con una técnica en vez de otra, por su originalidad o presentación.

Las técnicas ayudan a obtener un resultado específico en un trabajo de ilustración. Para elegir la apropiada para el trabajo que se esté realizando, debemos considerar un par de cosas:

12 Costa, Joan. Moles, Abraham. IMAGEN DIDÁCTICA. 1ª. Edición; Ediciones C.E.A.C. España, 1991 - p.37

- El efecto que esta técnica dará a la imagen y en consecuencia, su efecto sobre el mensaje que queremos comunicar.
- El tiempo que se requiere para aplicarla, así como su costo.

También hay que aclarar que el uso de una técnica depende del tipo de ilustración que se esté manejando, del medio en que se vaya a desenvolver y del público al que esté dirigido.

Acuarela

Es una técnica de pintura al agua sobre papel muy popular dentro de la ilustración que permite trabajar detalles finos o meticulosos. El agua es su principio básico y los lavados una de sus características, además de su aspecto transparente y brillante. Requiere de cierto control pues algunos de los errores no pueden corregirse posteriormente, en cambio pueden lograrse muchos efectos con ella por la espontaneidad que ofrece su aplicación.

La acuarela es un medio muy versátil que, según el uso del papel, puede trabajarse en diferentes variaciones de humedad o en seco. Permite degradados sutiles, aclarar las zonas deseadas retirando pigmento y sobreponer capas o lavados para combinar colores o enriquecer la imagen con diversos efectos. Si bien el comportamiento del agua es caprichoso se le puede controlar para obtener el resultado deseado.

La gama de colores a los que tiene acceso es muy amplia, sin embargo el blanco no existe porque esta técnica utiliza el blanco del papel en lugar de pigmento; por otro lado, la fuerza del color aunque no llega a ser tan pronunciada como con otras técnicas alcanza un grado bastante elevado de intensidad y saturación, pero sin perder la transparencia. También es una técnica rápida pues la imagen sólo depende del tiempo que tarde el agua en secar.

Las ilustraciones hechas con ella se ven llenas de colorido, riqueza, simplicidad y sutileza; algunas veces generalmente incluyen otra técnica para complementar la imagen (como tintas y lápices) y son utilizadas frecuentemente por los libros y la moda.

Acrílico

Es una técnica de pintura resistente al agua muy versátil pues con él se puede lograr el aspecto transparente de la acuarela, la opacidad del gouache o usarse tan espesa como el óleo; puede usarse casi sobre cualquier superficie y tiene la característica de secar rápido. Al contrario del gouache, el color no varía y el acabado puede ser mate o brillante. A diferencia de la acuarela, las correcciones en acrílico son factibles puesto que éstas se van haciendo sobreponiendo pintura sobre el error. Gracias a que la pintura puede espesarse o adelgazarse a voluntad, con los acrílicos se logran toda clase de texturas con ayuda de pinceles, cuchillas u otras herramientas que den el resultado deseado. Otra ventaja es que son compatibles con otras pinturas. En cuanto a colores, se consiguen en cualquier color conocido.

Imagen Final

La imagen que existía sólo en la imaginación tomó forma y se convirtió en algo tangible, ahora accesible para todos.

En primer lugar, el punto desde donde el espectador mira la escena es de abajo hacia arriba a partir de la primera tercer parte (ángulo en contrapicada, no forzado), así se le otorga grandeza a los personajes; además, se ha pensado que para separar los planos y crear la sensación de profundidad había que superponer los elementos que componen la ilustración. Por la distribución de éstos, la imagen nos incluye parcialmente y no de manera directa en la acción gracias al espacio que existe en la parte inferior izquierda, reservado precisamente para el espectador. Recordemos que vemos lo que ocurre a través de los ojos de un personaje "fantasma", testigo mudo que permanece escondido en algún lugar cercano.

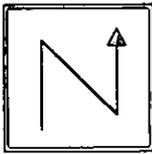
En segundo lugar, el punto focal de la imagen se encuentra en la parte superior izquierda (el área que abarca la cabeza del Señor de los Nazgûl); aunque el personaje más cercano (Gandalf) es de mayor tamaño y pareciera que domina más, su brazo funciona como señalador para que la atención se dirija hacia el personaje de atrás.

Por otro lado, como los protagonistas son lo más importante en la escena y el lector puede desarrollar un interés especial en ellos, debía dárseles un mayor atractivo. Al dar además menor importancia al escenario se realza la acción, no queriendo decir con esto que el escenario no sea importante (en verdad es un marco que da un contexto a los protagonistas) sino que la atención no debe centrarse en él, incluso el texto pone más énfasis a los personajes.

Ya se había mencionado anteriormente que el contraste es un elemento presente conceptual y literalmente, por lo cual merece una atención especial. También hay que recordar que el clímax de esta parte de la historia es el choque entre el bien y el Mal; aún no se enfrentan, están como en un estado de pausa, un paréntesis que les permite medir fuerzas, por eso no se puede decir que uno sea más importante que el otro aunque la narración incline levemente la balanza a favor de la oscuridad. Es mejor optar por dar equilibrio a todos y a todo para no dar por hecho que alguien es más fuerte sin saber o darle la victoria a alguien de antemano.

En cuanto a la técnica utilizada, debo decir que casi todas son válidas para la realización del original, sin embargo algunas como el aerógrafo y la computadora por ejemplo darían un efecto frío y artificial a la imagen por su acabado hiperrealista. La acuarela y el acrílico se adaptan muy bien para dar brillantez, para lograr los efectos necesarios (como el fuego) y otorgan a la ilustración calidez y humanidad, además de que he tenido mayor experiencia con ellos y me siento más capacitada para desarrollar el trabajo con éstos que con otra técnica. El costo de producción es realmente económico y el tiempo de aplicación relativamente rápido.

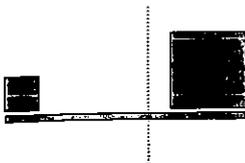
**CARACTERÍSTICAS
FINALES DE
COMPOSICIÓN PARA
LA ILUSTRACIÓN**



La línea como fundamento
compositivo y como
señalador de dirección.



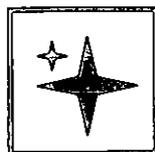
Contraste como separador de
áreas o formas:
forma oscura- fondo claro y
forma clara- fondo oscuro



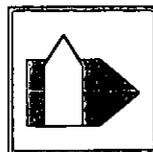
Equilibrio por la ubicación de los
pesos con respecto al centro.



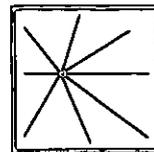
Destaque por
diferencias de
tamaño.



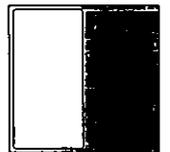
Destaque por
oposición.



Destaque por
convergencia
de líneas



Destaque por
contraste.



CONCLUSIONES

La comunicación gráfica y la ilustración (como parte de ésta) han sido elementos esenciales de nuestra vida como especie desde tiempos muy remotos. Nos han auxiliado para intercambiar información de todo tipo, utilizando para ello diversos vehículos para su transmisión y difusión en tiempo y espacio. Nos hemos vuelto dependientes de las imágenes que producen ya sea por necesidad, conveniencia o por gusto, por ello las encontramos casi en cualquier parte; por su versatilidad, ambas (comunicación gráfica e ilustración) han ido adaptándose a los cambios que las sociedades han sufrido a través de los años y a la nueva tecnología que el ser humano ha desarrollado.

La ilustración gráfica, como vimos, se define como una imagen con un propósito, que se emplean para comunicar una información concreta y que puede utilizarse en diferentes medios con diferentes estilos y formas, abarcando cualquier tema. La ilustración es multifacética, susceptible a la manipulación y trasciende tiempo y espacio.

Empleada en un soporte impreso y compartiendo el espacio con el texto, la ilustración logra una comunicación más efectiva pues se refuerza la idea que se quiere transmitir. Aunque la intervención de uno y de otro puede ser variable o no siempre equitativa, las imágenes tienen la función de apoyar, complementar, decorar o ser el elemento esencial dentro del medio editorial en donde se desenvuelven, ya sea un libro, un periódico, una revista, etc. En los libros las funciones de la ilustración a través de la historia no han cambiado; desde que se hacían los primeros manuscritos la imagen ha jugado un papel importante y sus funciones han destacado en ciertos periodos, pero siguen siendo las mismas. La forma de presentación es la que ha cambiado, pues los libros de ser elaborados artesanalmente han ido modificándose y evolucionando con ayuda de la tecnología.

Como forma de expresión la ilustración ha sido realmente útil a la fantasía pues, por medio de las imágenes, los artistas dan su visión de la realidad y comparten con los demás su forma de ver el mundo y los sueños, propios o ajenos, sin tener que representar la realidad que conocemos tal y como es. La imaginación y la fantasía, la parte

reproductora y la productora de imágenes respectivamente, también se hacen presentes a lo largo de nuestra historia y durante algunas épocas se hicieron más evidentes que en otras.

Con esta propuesta de ilustración se ha llegado a concluir que:

- Con el concepto de ilustración, cumple con las funciones de explicar, decorar, recrear, complementar o reforzar una idea o mensaje que una imagen debe tener para ser llamada ilustración. Por medio de ella puedo expresar la idea y el sentimiento del escritor y plasmarlo con mi estilo, punto de vista y forma de presentación pero respetando la narración.
- Con respecto a la ilustración editorial, esta imagen puede ser de utilidad para reforzar o realzar las palabras que contiene el texto en cuestión, es decir, complementarlo o sólo decorarlo. Cabe aclarar que aunque la propuesta no se expone junto al texto e impreso en el soporte mencionado, no quiere decir que no sea viable para aplicarla en la realidad. Es cierto que para publicarla tendría que cubrir ciertas características dependiendo del tipo de publicación en la que aparecería, pero podría ser adaptada para cubrir las necesidades o requisitos de una editorial.
- Con relación a la fantasía y a la historia de *El Señor de los Anillos* esta ilustración tiene muchas similitudes porque, al igual que la historia, utiliza la realidad existente como base para desarrollar una propuesta diferente. Sólo que a la hora de expresarlas el escritor lo hace por medio de palabras escritas, mientras que como ilustrador yo utilizo el mismo concepto pero con otros elementos como la línea, el tono y el color,. Considero que ambos lenguajes hablan sobre el mismo tema, aunque tanto el escritor como el ilustrador tienen concepciones diferentes de la realidad. En cuanto al tipo de fantasía que podemos observar que la imagen final puede catalogarse como de realismo mágico por presentar a la realidad recargada o exagerada sin que se la contradiga directamente.
- La experiencia es lo que hace a los grandes ilustradores y todos experimentan una evolución que con el tiempo va mejorando la forma en que resuelven los problemas gráficos, pero no los hace infalibles y siguen siendo susceptibles a equivocarse. En

comparación con otros artistas tengo un punto de vista propio sobre un mismo tema (e incluso sobre la historia) al igual que ellos, un estilo que me identifica, una idea de la realidad y experiencias que en consecuencia dan fruto a fantasías únicas que tal vez se parezcan a las de otras personas, pero nunca serán idénticas. Eso es lo que me hace diferente e igual a la vez. Técnicamente, las capacidades de cada uno son diferentes y algunos tienen más talento o mayor experiencia que otros.

Al principio se mencionó que en el campo de la ilustración no basta dominar la técnica de representación para llamarse ilustrador, sino que los conocimientos que necesitamos deben incluir lo referente al desarrollo de la idea y la ejecución técnica. El resultado de esta investigación incluye ambas áreas de manera general, independientemente de las fallas y los aciertos.

- Nunca habrá dos trabajos iguales: las variantes a un tema determinado son infinitas. Por ello seguramente no se está aportando un conocimiento nuevo con esta ilustración, pero sí se está mostrando otro punto de vista, un estilo particular en esta imagen y se propone una manera de organizar una información para comunicar algo. Creo que en ese sentido se cumplió con el objetivo inicial de este trabajo, pues al hacerlo se sugirió una manera en cómo se debe confeccionar una imagen con diversos elementos (figuras, conceptos, ideas) que combinándolos den como resultado un mensaje. Creo que funciona esta ilustración porque se agiliza la comprensión de los hechos o los personajes, se hace amena la lectura y se complementa lo que dice el texto con la imagen.

Finalmente, debemos considerar que siempre hay una imagen (aunque no sea ilustración) cerca de nosotros la cuál ejerce su influencia sin que podamos evitarlo; afecta nuestra vida y la apreciación que tenemos de las cosas. Por eso es tan importante la ilustración dentro de la Comunicación Gráfica y en la sociedad. Nos ha acompañado en nuestra evolución y lo seguirá haciendo, adaptándose a los cambios y a las circunstancias que se presenten como hasta ahora. Si no existiera todo sería más difícil y aburrido ¿o no?

BIBLIOGRAFÍA

Arnold, Eugene.

Técnicas de la ilustración

Editorial L.E.D.A. España, 1982

128 p. ills.

Biblioteca del Diseño Gráfico.

Ilustración 2

1ª. Edición; Naves Internacional de Ediciones, S.A. España, 1994

103 p. ills.

Colyer, Martin.

Como encargar ilustraciones

Editorial Gustavo Gili, S.A. España, 1994

144 p. ills.

Commercial Art: a complete guide to drawing illustration, cartooning and painting

2ª. Impresión; Simon and Schuster, NY 1948

354 p. ills.

Costa, Joan & Moles, Abraham.

Imagen didáctica

1ª. Edición; Ediciones C.E.A.C. España, 1991

272 p. ills.

Dalley, Terence.

Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales

1ª. Edición; Editorial Tursen, S.A./ H. Blume Ediciones España, 1992

244 p. ills.

El dibujo publicitario: principios y técnicas en la ilustración del anuncio

9ª. Edición; Editorial L.E.D.A. España, 1987

48 p. ills.

Frexias, Emilio.

El dibujo en color: portadas

1ª. Edición; Sucesor de Meseguer, Editor España, 1954

136 p. ills.

- Frexias, Emilio.
Ilustración de historietas y cuentos
4ª. Edición; Sucesor de Meseguer, Editor España, 1953
125 p. ills.
- Gleason, John A.
Illustration with markers
Watson-Guptill Publications E.U., 1991
144 p. ills.
- Gómez Abrams, Jorge.
Dibujos de Presentación
1ª. Edición; Tilde Editores/ UAM Azcapotzalco México, 1990
125 p. ills.
- Kirchbaum, Jorg & Zondergeld, Rein A.
Dictionary of fantastic art
1ª. Edición; Barron's Educational Series, Inc. China, 1985
288 p. ills.
- León Penagos, Jorge E. De.
El libro
2ª. Edición; Editorial Trillas México, 1980
81 p.
- Loomis, Andrew.
Ilustración creadora
7ª. Edición; Librería Hachette, S.A. Argentina, 1980
300 p. ills.
- Meggs, Philip
Historia del Diseño Gráfico
Editorial Trillas
- Moles, Abraham & Janiszewski, Luc.
Grafismo Funcional
2ª. Edición; Ediciones C.E.A.C., S.A. España, 1992
284 p. ills.

Mulherin, Jenny.

Técnicas de representación para el artista gráfico

2ª. Edición; Editorial Gustavo Gili, S.A. de C.V. España, 1993

144 p. ills.

Porter, Tom & Goodman, Sue.

Manual de diseño para arquitectos, diseñadores gráficos y artistas

Editorial Gustavo Gili, S.A. España, 1990

144 p. ills.

Tolkien, John Ronald Reuel

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS I: La Comunidad del Anillo

1ª. Edición; Ediciones Minotauro. México, 1984

(6ª. reimpresión, 1991)

580 p.

Tolkien, John Ronald Reuel

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS II: Las Dos Torres

1ª. Edición; Ediciones Minotauro. México, 1984

(6ª. reimpresión, 1993)

496 p.

Tolkien, John Ronald Reuel

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS III: El Retorno del Rey

1ª. Edición; Ediciones Minotauro. México, 1984

(6ª. reimpresión, 1993)

426 p.

Turnbull, Arthur T. & Baird, Russell N.

Comunicación Gráfica

1ª. Edición; Editorial Trillas México, 1986

429 p. ills.

Swann, Alan.

Basic Design and Layout

1ª. Edición; Phaidon Press Limited – Oxford Hong Kong, 1982(1989)

144 p. ills.

Swann, Alan.

La creación de bocetos gráficos

2ª. Edición; Editorial Gustavo Gili, S.A. España, 1993

144 p. ills.

Microsoft® Encarta® 98 Encyclopedia.

©1993 – 1997 Microsoft Corporation

Day, David.

Tolkien: Enciclopedia ilustrada

Enciclopedia en CD-ROM

Copyright © 1993, Grupo Editorial CEAC

REFERENCIA GRÁFICA

Achilleos, Chris.

Beauty and the beast: a collection of heroic fantasy illustrations
5ª. Edición; Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1988
92 p. ills.

Achilleos, Chris.

Medusa
Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1988
143 p. ills.

Achilleos, Chris.

Sirens
1ª. Edición; Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1986
128 p. ills.

Cabral, Ciruelo.

Ciruelo
Dragon's World LTD (Paper Tiger) España, 1990
128 p. ills.

Day, David.

Bestiario de Tolkien
Editorial Timun Mas España, 1989
326 p. ills.

Day, David.

Tolkien: enciclopedia ilustrada
Editorial Timun Mas España, 1992
277 p. ills.

Dean, Roger.

Magnetic Storm

Dean, Roger.

Roger Dean views

El Gran Libro de la Dragonlance
Editorial Timun Mas España, 1990
124 p. ills.

El Señor de los Anillos.
Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media™. Edición limitada.
©1995 Tolkien Enterprises / Saul Zaentz Company
Diseñado por Iron Crown Enterprises, Inc. : *Middle Earth: The Wizards*.
Impreso en Bélgica por Carta Mundi.
Producido en castellano por JOC Internacional, S.A.

El Señor de los Anillos: Contra la Sombra.
Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media™. Edición limitada
– Sobre de expansión.
©1997 Tolkien Enterprises / Saul Zaentz Company
Diseñado por Iron Crown Enterprises, Inc.
Impreso en Bélgica por Carta Mundi.
Producido en castellano por JOC Internacional, S.A.

El Señor de los Anillos: Los Dragones.
Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media™. Edición limitada
– Sobre de expansión.
©1996 Tolkien Enterprises / Saul Zaentz Company
Diseñado por Iron Crown Enterprises, Inc. : *Middle Earth: The Dragons*.
Impreso en Bélgica por Carta Mundi.
Producido en castellano por JOC Internacional, S.A.

El Señor de los Anillos: El Ojo sin Párpado.
Juego de cartas coleccionables de la Tierra Media™. Edición limitada
– Sobre de expansión.
©1997 Tolkien Enterprises / Saul Zaentz Company
Diseñado por Iron Crown Enterprises, Inc. : *Middle Earth: The Lidless Eye*.
Impreso en Bélgica por Carta Mundi.
Producido en castellano por JOC Internacional, S.A.

English, Michael.
The anatomy of illusion
Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1989
128 p. ills.

Fround, Brian & Jones, Terry.
Los goblins del laberinto

Jones, Peter.
Solar wind
Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1980
52 p. ills.

Kelly, Ken.
The art of Ken Kelly
Friedlander Publishing Group Singapore, 1990
94 p. ills.

Matthews, Rodney.
In search of forever
Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1985
142 p. ills.

Matthews, Rodney.
Last ship home
Dragon's World LTD (Paper Tiger) España, 1989
134 p. ills.

Matthews, Rodney.
The Rodney Matthews Portfolio
Dragon's World LTD (Paper Tiger) España, 1990
28 p. ills.

Moorcock, Michael.
Alric: at the end of time

Sant, Montse.
El Gran Libro del Dragón
Editorial Timun Mas España, 1991
128 p. ills.

Suckling, Nigel.

Heroic Dreams

Dragon's World LTD (Paper Tiger) Italia, 1987

159 p. ills.

Summers, Ian.

Tomorrow and beyond: masterpieces of science fiction art

Workman Publishing Company, Inc. U.S.A., 1978

157 p. ills.

Tolkien, John Ronald Reuel

EL SEÑOR DE LOS ANILLOS Ilustrado por Alan Lee

1ª. Edición; Ediciones Minotauro. España, 1993

(3ª. reimpresión, 1999) Ilustraciones de Alan Lee, 1991

1258 p.

Vallejo, Boris.

Fantasy art techniques

Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1985

127 p. ills.

Vallejo, Boris.

Mirage

Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1983

Vallejo, Boris.

The fantastic art of Boris

Ballantine Books New York, 1978

52 p. ills.

White, Tim.

The science fiction and fantasy world

Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1981

143 p. ills.

Woodroffe, Patrick.

A closer look

Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1986

126 p. ills.

Woodroffe, Patrick.
Hallelujah anyway
Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1984
135 p. ills.

Woodroffe, Patrick.
The second earth: the pentatheuc re-told
Dragon's World LTD (Paper Tiger) Singapore, 1987
143 p. ills.

Wülfing, Sulamith.
The Fantastic art of Sulamith Wülfing
Peacock New York

Wyatt, Joan.
A middle-earth album
Simon and Schuster The Netherlands, 1979

GLOSARIO

Arcada: Conjunto o serie de arcos.

Arda: La Tierra.

Ariete: Máquina militar antigua que se empleaba para derribar murallas o puertas.

Balrog: *Demonio de Poder*, demonios de fuego que servían a Morgoth, primer Señor Oscuro en Arda.

Batiente: Marco de las puertas y las ventanas en que batien al cerrarse. Hoja de puerta.

Bastión: Baluarte- Fortificación de figura pentagonal en la parte exterior de la muralla.

Estilo: Forma de poner los pensamientos en imágenes.

Merovingio: Perteneciente a la dinastía de los primeros reyes de Francia.

Montante: Ventana pequeña encima de una puerta o de otra ventana. Listón que divide el hueco de una ventana.

Pictogramas: pinturas elementales o bosquejos que representan las cosas descritas.