

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**"ILUSTRACIÓN DE PORTADA Y CONTRAPORTADA
PARA EL LIBRO ADMINISTRACIÓN FINANCIERA INTERNACIONAL
PARA SU EDICIÓN EN ESPAÑOL**



2979-15

**Tesis que para obtener el título de:
Licenciada en Comunicación Gráfica**

PRESENTA

Angélica López Avendaño

Director de tesis: Mtro. en A.V. Francisco Plancarte Morales.

Asesora de tesis: Mtra. en A.V. Ariadne García Morales.

México, D.F. 2001.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

AGRADECIMIENTOS

Gracias a mis padres **Sara y Agustín** por su amor y apoyo incondicional, especialmente a Sara por entregarse con fortaleza y paciencia, mismas que me ha alimentado a continuar con entusiasmo este maravilloso camino.

Gracias a **David y Polo** por aquellos momentos de fraternidad que me han hecho sentir su profundo apoyo.

Obviamente gracias a **David Mauricio** por todo su arte y a **Santiago** que tiene el poder de la pureza, la esperanza y el amor constante.

Gracias a mis **abuelos, tíos y primos** que su apoyo ha sido un aliciente para seguir adelante.

Quiero dar gracias al **Maestro Francisco Plancarte** y a la **Maestra Ariadne García** por su sabia dirección, sus enseñanzas y compartir el apasionante mundo de la ilustración.

Y por último mi infinita gratitud a la **Universidad Nacional Autónoma de México** que por medio de la **Escuela Nacional de Artes Plásticas** me ha permitido el inicio de mi formación profesional.

CONTENIDO

Agradecimientos. _____	III
Introducción. _____	VIII

CAPITULO I

DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN _____ 1

1.- Diseño gráfico y comunicación. _____	2
1.1 Definición de Diseño. _____	2
1.2 Diseño Gráfico. _____	6
1.3 Comunicación. _____	13
2.- Áreas del diseño gráfico. _____	19
2.1 Campo de trabajo del comunicador visual. _____	19
2.2 Areas del diseño gráfico. _____	21
2.3 Diseño editorial. _____	31
3.- Ilustración de portadas de libros. _____	42
3.1 Antecedentes. _____	42

CAPITULO II**ILUSTRACIÓN** _____ 49

1.- Definición de ilustración.	50
2.- Historia de la ilustración.	54
3.1 La ilustración en México.	67
3.- Géneros de ilustración.	81
4.- Técnicas de ilustración.	89
5.- Materiales.	106
6.- Herramientas.	113

CAPITULO III**INTERATIONAL THOMSON EDITORES** _____ 120

1.- Antecedentes.	121
1.1 Thomson learning.	122
1.2 Thomson learning América Latina.	123
2.- Organigrama.	125
3.- Perfil de la empresa (visión, misión e iniciativa estratégica) y Lineas de trabajo.	126
4.- Portadas de libros del área de finanzas.	128
5.- Requerimientos de la empresa en el área gráfica.	133

CAPITULO IV**PROPUESTA GRÁFICA** _____ 134

1.- Requerimientos del proyecto.	135
1.1 Requerimientos de diseño.	135
1.2 Requerimientos del cliente.	140
1.3 Requerimientos del usuario final.	143
2.- Análisis de portada original (edición inglés).	145
3.- Justificación de rediseño.	149
4.- Propuesta gráfica.	150
4.1 Elección del formato.	150
4.1.1 Selección del papel para impresión.	150
4.2 Documentación del tema.	154
4.3 Incubación.	156
4.4 Idea creativa.	159
4.4.1 Bocetaje.	160
4.4.2 Composición y elementos tipográficos.	171
4.4.3 Color y técnica.	172
4.4.4. Género.	173
5.- Propuesta final.	173
6.- Conclusiones.	177

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.	180
REFERENCIAS ICONOGRÁFICAS.	182
CARACTERÍSTICAS TIPOGRÁFICAS DE ESTA TESIS.	189

INTRODUCCIÓN

Actualmente los medios de información, de consulta y de difusión impresos tienen ya otros medios aliados, éstos son los medios electrónicos de información, que poseen ventajas competitivas. Sí, hablamos de que reducen el tiempo, el espacio y la forma de obtener información reciente, desafortunadamente no todas las personas cuentan con una computadora o no tienen acceso a una, es la razón por la que los medios impresos, en los que se encuentran los libros poseen características que los condenan a nunca dejar de consultarse, porque su adquisición no se compara con el precio de la herramienta necesaria para tener acceso a la información electrónica (un ordenador). Un libro puede consultarse en cualquier lugar sin depender de electricidad o energía almacenada, es un objeto de consulta permanente.

A nuestro país llegan numerosos títulos de libros que han sido traducidos al español, pero la mayoría de las casas editoriales que los publican no tienen presente lo significativo que resulta rediseñar las portadas de libros que se traducen. Algunos beneficios que se podrían obtener rediseñando las cubiertas de libros que se traducen a un segundo idioma son crear una identificación con el público al que se venderá el nuevo libro, (al rediseñar un forro de libro se estará preparando un producto para un mercado específico, se convierte en un producto altamente competitivo y funcional).

Si un lector se identifica con una portada de libro, probablemente se acerque a revisarlo y si coincide el mensaje de la portada y contraportada con el de su contenido, habrá cumplido su función.

Si se desarrollan los puntos anteriores, positivamente el índice de ventas de la edición traducida y adaptada visualmete a un mercado específico se elevará.

Cuando se edita un libro y en su primera edición se compran todos los derechos de autor de portada y contraportada, es cuando la misma editorial traduce un libro a otro idioma y utiliza las mismas portadas para todas las ediciones en distintos idiomas, entonces se ahorran el pago de nuevos diseños para portadas adaptadas a su respectivo mercado. El problema es de los editores que subestiman la capacidad comunicativa de una portada, en otras ocasiones es consecuencia de la falta de desarrollo cultural de la comunicación visual en los países con esta problemática.

Además de desperdiciar un recurso para mejorar las ventas de un producto, no se participa en el desarrollo de un lenguaje visual, ni siquiera en el desarrollo general de la imagen.

Thomson editores es una empresa que tiene presente la necesidad de rediseñar portadas de libros, cada vez que se va a lanzar alguna edición en otro idioma, ya que sabe que la cultura, idiosincracia, costumbres y la historia de cada país es determinante para elaborar imágenes que cumplan con las necesidades del usuario, (aquí es el momento en el que se requiere de los conocimientos de un comunicador visual). Al llevar acabo este proceso de rediseño de cubierta de libros, cubrirá una necesidad empresarial, pero se hará participante de un desarrollo de la cultura visual, le facilitará al lector la búsqueda de libros.

Thomson solicita el rediseño de la portada y contraportada para el libro "Administración Financiera Internacional" el cual se venderá en la República Mexicana.

He aquí el principio del fascinante proceso de comunicación visual, cada paso de este proceso que va desde los primeros bocetos hasta el producto final se requiere de cierto conocimiento de los aspectos de color, de tipografía, de composición visual, etc., es necesario documentarse en cada tema que aborde un trabajo gráfico a solucionar. La esencia del problema es lograr la disposición de los elementos de información visual y verbal que dé lugar al énfasis pretendido y exprese claramente el mensaje.

Ahora nos damos cuenta de la amplitud del trabajo del comunicador visual, tiene alcances que satisfacen a los fabricantes y productores de objetos y servicios, estamos al servicio de las necesidades comunicacionales del cliente, pero a su vez la comunicación gráfica tiene la capacidad de apoyar el desarrollo de una cultura visual que se basa en la percepción humana para emitir y crear mensajes, lo que produce una diversidad que enriquece nuestro entorno visual de manera definitiva.

Las cubiertas del libro "Administración Financiera Internacional" fueron rediseñadas con la intención de decirle al lector que se trata de un ejemplar de la línea empresarial, de competencia financiera multinacional, a través de sus divisas y por supuesto que sea un elemento para elevar las ventas de la casa *Thomson Editores*.

A. L. A.

CAPÍTULO I

DISEÑO GRÁFICO Y
COMUNICACIÓN

I. DISEÑO GRÁFICO Y COMUNICACIÓN

1.1 Definición de Diseño

En términos generales diseñar es una acción humana fundamental. Si diseñamos cada vez que hacemos algo por una razón definida, entonces significa que casi *todas nuestras actividades tienen algo de diseño*¹, -dice- *Robert Gillam* en el libro *Fundamentos de Diseño*, yo no creo que se deba llamar diseño a la manera particular de organizarte para hacer esas tareas tan cotidianas como: barrer la casa, organizar los discos, etc. Para diseñar un producto o servicio, se requiere de conocimientos teóricos así como prácticos. Por ejemplo para alguien que se propone diseñar una pieza de cerámica, una pintura o un libro objeto, no le resultará igual de interesante que barrer la casa o alguna de las actividades antes mencionadas, sino que esta persona persigue una intención más profunda y al cabo de varios procesos de producción se puede llegar a un acto creativo y desarrollar una verdadera creación.

*Diseñar es utilizar nuestra imaginación, conocimientos y habilidades para crear algo que satisfaga nuestras necesidades, ya sean espirituales, emocionales o materiales*².

Estas necesidades pueden ser propias o ajenas, funcionales o expresivas; por funcional entendemos que es todo aquello que sirve para satisfacer un uso. Y refiriéndonos a lo expresivo, es la necesidad de producir algo desde una perspectiva muy personal, ya sea bella o fea he aquí la sensibilidad del que lo produce. (Fig.1)

1 Gillam, R. *Fundamentos del Diseño*, ed Victor Lenu, 1973, pag 1

2 Tintas, A. *Fundamentos de Comunicación gráfica*, ed Tintas, 1990, pag 13.



Yo creo que la función y la expresión sí pueden desarrollarse conjuntamente. Existen numerosos ejemplos en la arquitectura, en el diseño industrial, en las comunicaciones gráficas, citemos en la arquitectura la obra civil más importante de Antoni Gaudí, la Pedrera o casa Milá, una construcción de principios del siglo XX, donde se puede apreciar la belleza del edificio formado por patios, el desván, la azotea y los departamentos en donde vivían familias de la burguesía en Barcelona a principios del siglo pasado, La Pedrera es un buen ejemplo donde se conjugan la expresión y la funcionalidad.

Entonces se resume diciendo que: para diseñar se requiere de conocimientos técnicos, teóricos y sobre todo prácticos, así como de la sensibilidad para cumplir las necesidades de funcionalidad y estética que debe tener un buen diseño en cualquiera de sus áreas.

Para distinguir un acto creador se debe producir algo nuevo, la creación forma parte del esquema humano en primera instancia, luego personal y tercero social. Así surgen necesidades espirituales, emocionales y materiales. Lo anterior tiene que ver con la doble función que cubre algo nuevo, puede satisfacer una necesidad material y una emocional, como el ejemplo de la cerámica prehispánica, (Fig.2) que cumplían su utilidad y además, en sus pinturas narraban episodios de la vida diaria y hoy en día es

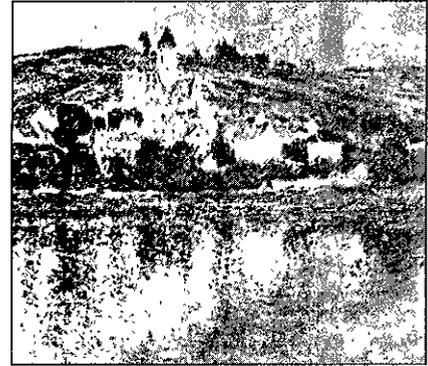


Fig.1 Vetheuille es el nombre de este paisaje de Monet, imagen impresionista donde capta la instantaneidad de la atmósfera.

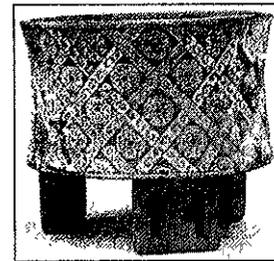


Fig.2 Esta vasija teotihuacana, además de cumplir su función hace mucho tiempo, hoy podemos apreciar la belleza de su forma y la pintura vegetal en el exterior y en las patas.



un placer contemplarlos.

La mayor parte de su valor consiste en que respondieron a necesidades que no eran materiales solamente.

“Aunque ya no los usamos, pero satisfacen en nosotros una necesidad fundamental. No la llamaremos necesidad de belleza”³, estoy de acuerdo con Robert Gillam “se trata de una necesidad de encontrar alegría y honestidad en nuestras tareas y en el producto del trabajo ajeno”^{3a}.

El diseño es una de las manifestaciones objetivas de nuestra cultura y progreso, los cientos de objetos e imágenes que nos rodean, utensilios y herramientas cotidianas, máquinas y equipo de la industria, el campo y los servicios: la estructura interna funcional y la apariencia bella de las cosas con las que trabajamos, comunicamos y recreamos nuestro medio.

El diseño es la tecnología transformada en objetos y mensajes útiles. Trabajo y fuente de ingresos para la industria y el comercio.

Se pueden establecer de acuerdo con lo anterior, las diferencias entre diseñar y arte: el diseñar es una actividad que persigue una intención ya sea propia o ajena y debe cumplir con ciertos requerimientos de diseño, del cliente y del usuario final, es decir cumple una o varias funciones, sin que esto signifique que no se pueda proponer un sello personal en la propuesta de diseño en cualquiera de sus formas.

En cambio, el arte puede ser una expresión personal aunque las diferentes maneras de expresión poseen sus propios elementos que los caracterizan como lenguajes específicos, son meras expresiones individuales donde pueden estar implícitos diferentes estados de ánimo, así como las experiencias del artista. (Figs.3, 4, y 5)

Pero en ambos casos es posible llegar a un acto creador, lograr algo nuevo, algo que no





Fig.3 El diseño del empaque, imagen y la fotografía de este producto cumplen con una serie de funciones que lo ubican competentemente en el mercado.



Fig.4 El gran masturbador de Salvador Dalí, con única visión surrealista, llena de símbolos, un buen ejemplo de pura expresión artística.

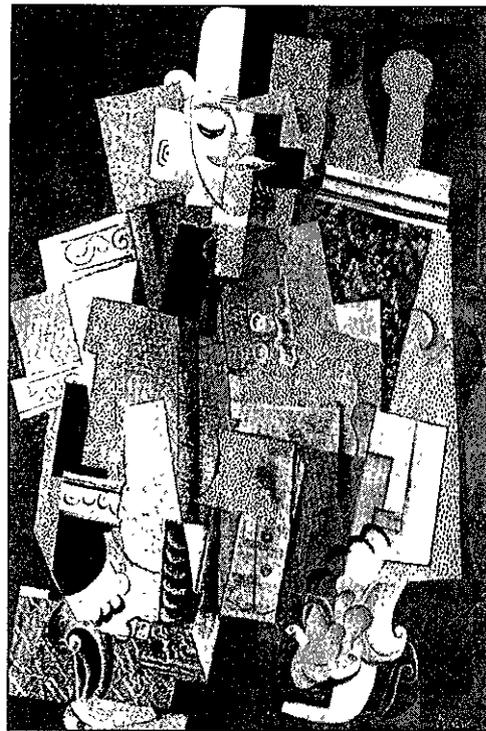


Fig.5 El hombre de la pipa, es parte de la primera fase cubista de Picasso, obra conceptual opuesta al emocionalismo romántico e impresionismo, una nueva creación artística.



existía antes, al mismo tiempo puede cumplir ciertas funciones o ser una expresión particular, produciéndose en todas las áreas del quehacer humano.

1. 2. Diseño Gráfico

Para realizar diseño gráfico debe existir un motivo o una necesidad, luego surgen las ideas y como medio auxiliar bocetamos sobre papel las ideas primarias, para después ir puliendo las ideas hasta llegar a la forma más conveniente a nuestra necesidad de diseño, es decir, se está llevando a cabo un proceso de diseño gráfico.

El diseño gráfico o comunicación gráfica es el proceso de transmitir mensajes por medio de imágenes visuales. Se usan dos clases: las ilustraciones y los símbolos visuales.

El término ilustraciones incluye fotografías, pinturas y dibujos. Las palabras se representan gráficamente mediante símbolos de distintas formas llamadas letras ⁴.

Estas letras y las palabras que van formando funcionan como símbolos porque nada de ellas puede relacionarse directamente con los objetos e ideas que representan sino que tienen su significado debido al acuerdo de los usuarios.

El diseño gráfico surge como respuesta a la necesidad de empresarios que quieren vender sus productos a través de la promoción utilizando como medios el cartel, folletos, campañas publicitarias, anuncios para revistas, etc.

Cuando logran satisfacer estas necesidades surgen nuevos fabricantes, que lanzan al mercado productos ya existentes y recurren al cartel y demás medios para dar a conocer sus productos como mejores que los ya existentes, es decir la competencia en el mercado se hace más intensa.



A partir de entonces es muy natural recurrir al diseño gráfico para hacer publicidad a objetos, ideas, personas, servicios, etc. (Figs. 6 y 7) y así llegar al máximo posible de personas de manera directa y profesional.

El diseño gráfico trabaja conjuntamente con el área de mercadotecnia, ellos son quienes estudian a los consumidores, los agrupan de acuerdo a distintos perfiles ; pueden ser por género, edad, actividad profesional, clase social, religión, etc.; identifican qué producto y con qué especificaciones se está demandando en el mercado (mercado se le llama a la masa de compradores, que consumen los productos) , cuando ésta área de mercadotecnia obtiene la información de la investigación de mercado (también incluye el estudio de un posible producto que sea competencia), se le presenta al área de diseño para que se empiece a desarrollar la marca, el empaque, la campaña publicitaria, etc. pero con base en un pliego de requerimientos, ya que el mensaje visual debe ser muy creativo, fresco y nunca sacrificar el mensaje por la estética. Cada vez es más directo el diseño gráfico o comunicación visual a los segmentos de mercado bien definidos para penetrar en el público de forma directa y exitosa, ya que el público se expone diariamente a un bombardeo de publicidad bárbaro. Esto hace que la mercadotecnia, con ayuda del diseño gráfico sea más específica dirigiéndose a un mercado. Redituando en una mayor demanda de



Fig.6 y 7 Estos productos se lanzan al mercado, con una imagen propia, empaque y campaña publicitaria desarrollada por medio de las distintas áreas del diseño gráfico.



soluciones de comunicación visual.

El diseño nacional actual desempeña un papel muy importante, ya que es el encargado de comunicar mensajes a todo tipo de personas, con fines comerciales, cívicos, administrativos, etc. El diseño gráfico es una herramienta muy solicitada en todas las áreas, ya la propuesta gráfica debe ser clara, precisa, contundente y permanecer en la memoria de quienes lo han contemplado.

Cuando la personalidad del diseñador está por encima del contenido del mensaje, el resultado se confunde mucho con el terreno del arte, algunas cosas pueden ser muy bellas, pero carentes de contenido con elementos gráficos que sólo hacen ruido y no transmiten un mensaje. Estoy totalmente de acuerdo con el comentario de Rafael López Castro, que dice: *“La primera función del diseñador es comunicar, estamos al servicio de un contenido y mientras más se deforme ese contenido a partir de la personalidad del diseñador, será más conflitivo el resultado de la comunicación”*⁵.

Así pues, la comunicación es un medio muy importante para el diseñador gráfico, porque el diseño gráfico o comunicación visual implican un doble proceso: internamente un proceso creativo y externamente un desarrollo comunicacional.

Tenemos tres influencias importantes en el desarrollo del diseño gráfico actual:

1 - El movimiento de artes y oficios fundado por William Morris (1834-1896) en 1884, sus ideas se extendieron a la impresión y producción de libros, así como mobiliario, papel tapiz y telas. Con la idea de mejorar la impresión y producción de libros, funda la prensa Kelms.



2.- El movimiento en las artes decorativas conocido como *Art Nouveau* (nuevo arte), nombre derivado de una tienda en París en 1895. Las formas características de este estilo son curvas y ornamentos flotantes: olas, tallos de flores, hojas curvas, este estilo se transportó a la arquitectura, objetos del hogar, ropa, pintura, escultura, etc (Fig.8)

3.- La influencia más importante en el diseño contemporáneo, fue de la *Bauhaus*, establecida en Alemania después de la Primera Guerra Mundial. Fue Walter Gropius (1883-1969), arquitecto, diseñador y maestro quien fundó la Escuela Bauhaus de Arte y Diseño de Weimar en 1919. Él enseñó los principios que se convirtieron en fundamentos en casi todos los aspectos del diseño del siglo XX.

La filosofía era reunir el arte y la tecnología. En el desarrollo tipográfico hubo importantes propuestas como la de Lazlo Moholy Nagy (1895-1946), un talentoso maestro de la escuela quien dijo: "La tipografía en el diseño debe ser clara comunicación" en su máxima expresión, como resultado se crearon nuevas tipografías, también se experimentó con los materiales de impresión.

En esta escuela la premisa era experimentar, a partir de lo establecido como referencia, se rompían esquemas establecidos para hacer nuevas propuestas, descubrir, investigar y producir nuevas imágenes y así como diseño gráfico bien estructurado. (Fig. 9)

Obviamente se continuaba creando en los otros terrenos del arte como el cubismo en Francia representado por Picasso, Bracques, etc. Allá por

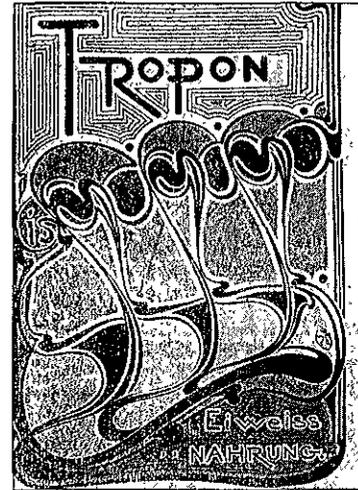
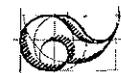


Fig.8 Henri Van de Velde. La era Art Nouveau fue una época en que las formas curvas y ornamentos dominaron el diseño.



los años cincuenta esta libertad se propagaba resultado de la Bauhaus que se consolidó por el suizo Lan Ischichold, él usaba los colores primarios, la simplicidad y el contraste, composiciones asimétricas, combinaba fotografías y tipos que no era muy usual en esa época ⁶

Un dato curioso, por el cual podría ser que los suizos sean buenos diseñadores es que en ese país se hablan tres idiomas oficiales y esos tres idiomas aparecen en los libros por lo que tuvieron que enfrentarse al problema de orden duramente con autoridad.

En Estados Unidos, el papel del diseñador gráfico ganó bastante aceptación, donde la producción y publicidad masiva, junto con el cine, crearon la necesidad de diseñadores especialistas, surgen las imágenes corporativas para dar identidad a las compañías que aplicaban estos símbolos desde el equipo pesado de trabajo, hasta la hoja de precios y todas las aplicaciones de la papelería, así se expresaba la esencia de negocios de cada compañía.

En los últimos años, la variedad de tipos se ha incrementado enormemente, se ha creado una industria especialista en creación de fuentes y difusión, se venden en discos compactos, es una gran industria creciente. Ahora podemos decir que el diseño gráfico se originó en la impresión, y los avances tecnológicos en aquella época influyeron en el diseño y hoy por hoy continúa esa influencia. El diseñador ha resuelto problemas dentro de las limita-

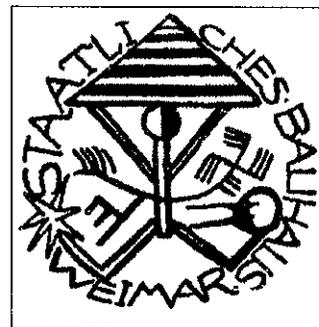



Fig.9 Tipografía creada en la escuela y el escudo de la escuela de Weimar.



ciones de la tecnología. Sin embargo, la nueva tecnología sólo sirve para cambiar o incrementar las herramientas de trabajo y nunca sustituye el hecho al concepto de diseño, considerando que sólo son un medio no un fin. El diseñador o comunicador gráfico es un compositor de palabras e imágenes, cada diseñador tendrá que tratar con tipografía, color, texturas, y composición para producir diferentes resultados. Ser buen comunicador gráfico requiere tener una conciencia estética y un estilo artístico personal estas son cualidades esenciales, el estilo surge con la práctica y se va puliendo. Para desarrollar las habilidades naturales es necesario capacitarse sobre todo en la práctica, trabajar con técnicas de representación distintas y observar muchas imágenes, educar la vista, el detalle, para ir desarrollando la lectura visual y capacidad de análisis.

El diseño gráfico constituye el universo de la creación y de la difusión de mensajes visuales, de la telecomunicación por imágenes, de la difusión donde no se incluyen las demás formas de diseño: ambiental e industrial, arquitectónico, etc.- (La difusión de mensajes por los medios de comunicación, configura el universo del diseño gráfico pero su equivalente en el plano industrial: la distribución material de productos, no se establece por los medios de comunicación, sino por los medios de transporte.

El diseño gráfico comprende principalmente la caligrafía, la tipografía (comunicación lingüística)(Fig.10) y. La ilustración y la fotografía (comunicación icónica).⁷(Fig.11)



Garamond

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Avian

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789

Apple chancery

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQR
STUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789



Figs. 10 y11 (izquierda) Las tres diferentes fuentes son resultado de investigación tipográfica.
(arriba) La ilustración de portada de una revista de corte político; partes de la comunicación lingüística e icónica.



1.3 Comunicación

La comunicación es la forma como nos relacionamos con los demás, ésta puede ser hablada, gestual, escrita, o por medio del lenguaje corporal (Fig. 12), es transmisión de mensajes. También los animales hacen uso de la comunicación para relacionarse con su entorno, a través de ruidos, actitudes, etc. , pero es el hombre quién ha desarrollado lenguajes avanzados para llegar a una mejor comprensión de ideas subjetivas y concretas.

La palabra comunicación viene del latín «comunus», que significa común, su ingrediente fundamental es la comunidad y su fin es el de proporcionar información.⁵

Gracias a los ordenamientos conceptuales que existen en común es posible la comunicación. Estos códigos son establecidos por los usuarios, de ahí que se derive la información que cada uno de los sujetos debe saber para que se efectúe una amplia comunicación. La comunicación supone sistemas informacionales. *Quienes no han establecido un sistema determinado informacional no pueden comunicarse, o tal vez una comunicación pobre con quienes se expresen mediante ese sistema.*

En los inicios de la humanidad, los hombres se comunicaban con señas, gestos y sonidos guturales, es el claro ejemplo de que no poseían un código común para intercambiar ideas con presi-



Fig.12 Los mimos desarrollan historias a través del lenguaje corporal.



cion, sin embargo, desde ese entonces, se empezó a desarrollar el lenguaje hasta nuestros días. Lenguaje verbal, luego visual, y la necesidad de comunicación dio pie a los avisos para los hijos que era el vínculo social más cercano; más tarde avisos para otras familias y así sucesivamente, pues no ha parado el desarrollo de la comunicación.

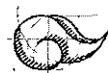
La comunicación es un acto de acción mediante el cual dos o más personas evocan en común un significado, la información es el acto de estructuración significativa por la cual se interpreta el mundo y las relaciones sociales. Se trata de dos conceptos íntimamente vinculados y, al mismo tiempo opuestos.

Para que la comunicación se lleve a cabo es vital que existan por lo menos dos sujetos, un emisor, un receptor y un canal que ambos manejen. Después se llegará a la retroalimentación entre ellos, convirtiéndose el emisor en receptor y viceversa.

“La comunicación es el medio por el cual una persona influye sobre otra y es a su vez influida por ésta. A través de la comunicación se da la socialización entre los individuos y es en función de la comunicación que se conservan como seres sociales”¹⁰.

Existen varios modelos del proceso de comunicación, al compararlos encontramos que tienen similitudes. Sus diferencias radican básicamente en la terminología, sustracción o adición de elementos, probablemente se debe a los distintos puntos de vista de las disciplinas de las cuales han surgido.

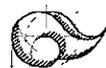
“El modelo de comunicación que presentamos es el que desarrolló David K. Berlo este es un modelo similar a todos los de su especie, es un esquema útil para hablar acerca de la comunicación en muchos y distintas situaciones de comunicación.”



Componentes del modelo de proceso de comunicación.

- 1) La fuente de la comunicación.
- 2) El codificador.
- 3) El mensaje
- 4) El canal
- 5) El decodificador
- 6) El receptor de la comunicación.

Digamos que toda comunicación humana tiene una fuente, es decir, que una persona o un grupo de personas tienen un objetivo o una razón para ponerse en comunicación. Una vez establecido el origen (fuente) con sus ideas, necesidades, intenciones, información, etc. este propósito de la fuente tiene que ser expresado en forma de mensaje, y a su vez este mensaje requiere un codificador. El codificador es el encargado de tomar las ideas de la fuente y disponerlas en un código expresando así el objetivo de la fuente en forma de mensaje como se ha mencionado antes. Ahora es el momento de citar el siguiente elemento que es el canal, este es un medio, un portador de mensajes, o sea un conducto. Es necesario decir que los mensajes solo pueden existir en algunos canales, pero a pesar de esto la elección de canales es un factor importante para la efectividad de la comunicación. Ahora que tenemos algunos elementos del modelo como la fuente, el codificador y el canal, es necesario que exista un receptor; en términos psicológicos, la fuente trata de producir un estímulo; si esto no responde la comunicación no ha ocurrido. Pero al receptor le hace falta un decodificador para recibirlo, decodificar el mensaje y darle la forma que sea utilizable por el receptor.^{10a}



También puede existir un solo emisor y muchos receptores como en el teatro, en la iglesia, en una conferencia o en un noticiero. Se deben emplear palabras y gestos de acuerdo al contexto donde actúa el emisor para que el mensaje sea comprendido, ya que este no se comportará de la misma manera en cada uno de los sitios que se han mencionado, porque la influencia de los receptores no será la misma.

Los medios masivos de comunicación como la radio y televisión son un buen ejemplo de un emisor y miles de receptores siendo los medios transmisores del mensaje. A esto se le llama transmisión de información, no es comunicación ya que no existe una retroalimentación. *La comunicación - información siempre se da en un determinado contexto.*"

Este contexto está determinado por los procesos de producción industrial y sus campañas publicitarias que son quienes van marcando las tendencias de lo que caracteriza a cierta época.

*Las imágenes y el lenguaje escrito desempeñan funciones muy diferentes en la comunicación gráfica pero comparten una notable similitud. Además, en aquellos momentos en que examinamos las imágenes visuales, nuestros sentidos, incluyendo la vista, controlan nuestra conducta directamente"*¹².

La comunicación gráfica es la encargada de transmitir mensajes por medio de imágenes visuales, en este proceso se utilizan dos tipos de imágenes: ilustraciones y símbolos (letras que forman las palabras) llamadas así porque no se les puede relacionar directamente con los significados que representan (he aquí la arbitrariedad del signo). El símbolo representa algo más debido a una convención, un consenso social. Y es un requisito para convertirse en una lengua. Las imágenes pueden comprenderse como símbolos, dependiendo de los elementos que se empleen, para que surgan asociaciones imagen símbolo y empiece la decodificación del mensaje.



La composición de los elementos en el quehacer gráfico es vital porque debe invitar a leerse, es como cuando estamos en una caminata y vemos algo que entorpece nuestro camino, lo evitamos, así sucede cuando el espectador se encuentra frente a un trabajo caótico, lo evitará sin ni siquiera percibir algún mensaje. Sin embargo las imágenes que no tienen relación con la realidad pueden resultar también exitosas (Fig.13), si se les encuentra dentro de una composición armoniosa y además pueden llegar a estimular la imaginación.

El receptor de una imagen visual que busca comprender el mensaje, debería leerlo. La lectura puede definirse como la extracción de información a partir de imágenes visuales, desglosando en base a símbolos, colores, lugar en el plano del espacio, tamaño, textura, etc. lo que significa que se leen tanto las imágenes como las palabras. (El nivel del receptor es un factor que se debe considerar para la comprensión de mensajes), (Fig.14)

He aquí la importancia que tiene la lectura de cada uno de los elementos de una imagen visual, digamos que es una analogía al acto de leer palabras, entonces yo como comunicadora visual debo organizar los elementos, encontrar la composición de la imagen dirigida al espectador para que



Fig.13 Aunque el sombrero de la ilustración no es semejante a la realidad, desarrolla la imaginación.



encuentre el mensaje que deseo transmitir

Así, las teorías de la comunicación son aplicables en la comunicación visual, y además se complementan en cada una de sus áreas.

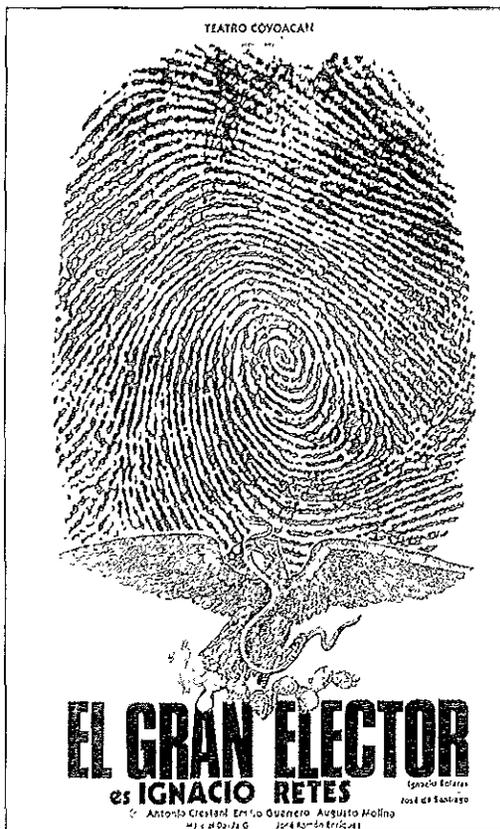


Fig.14 Cartel para temporada de teatro, los elementos visuales te llevan a concretar la idea que maneja la obra teatral.



7. AREAS DEL DISEÑO GRÁFICO

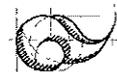
2.1 Campo de trabajo del comunicador visual

El campo de trabajo actual de un diseñador es amplio y muy variado. La creciente importancia del diseño y comunicación visual se percibe en el campo de las relaciones humanas, las empresas, instituciones, corporaciones, las diferentes culturas, los individuos en general, bien puede decirse que en todas las áreas.

Se puede ejercer en la iniciativa privada o en las diversas instancias gubernamentales y paraestatales, considerando que la mayor demanda se sitúa en el sector privado, (quizá este fenómeno tenga relación con la valoración de necesidad real que tienen las empresas privadas, de su importancia del desarrollo visual ya sea de la propia empresa, un producto, una marca, la publicidad, información interna de la empresa, etc. específicamente en la comercialización de productos o servicios, así como en la difusión masiva a través de sus diferentes áreas.

Algunos medios de difusión masiva impresa en que puede desarrollarse son la composición visual de periódicos, revistas comerciales o culturales, folletos, informes anuales de empresas, en las casas editoriales que publican colecciones de libros.

En los medios electrónicos de comunicación como la televisión, el cine y los medios audiovisuales para presentaciones empresariales y multimedia de escritorio, desarrollo de páginas web.



En los sectores productivos de servicios y de gobierno puede ejercer en los departamentos de comunicación y difusión. En estos sectores puede ocupar puestos como diseñador, fotógrafo, ilustrador, laboratorista de fotografía, jefe de área de diseño, subdirector o director del área de diseño o comunicación visual, según el organigrama de la dependencia. En los sectores científicos, culturales y educativos tiene su área de desarrollo, puede ser en diseño editorial, productor de ilustración, director de arte, productor de imágenes para la red, etc.

En el terreno científico se puede desarrollar la fotografía científica que es un género especial y sirve como apoyo descriptivo a las ciencias. Dentro de organizaciones culturales y museos se abarca el diseño de ambientación, museografía e iluminación, pero se requiere de especialización en esta área. Las agencias publicitarias, que pertenecen al sector privado, se tiene un amplio campo de desarrollo como ilustrador, diseñador editorial, diseñador de web y en producción de imagen corporativa, así como en despachos de diseño que han proliferado en los últimos, trabajando de manera independiente (freelance) ejerciendo de manera general o eligiendo un área especializada de las variadas que ofrece la comunicación visual.

Por otro lado, los mensajes son el soporte y el contenido de la comunicación, parte esencial de conocimiento y de la riqueza cultural. Los mensajes transmiten informaciones acerca del medio ambiente, de los objetos, los productos, los servicios y las ideas. Es por esto que el diseño gráfico constituye la mayor parte de las comunicaciones visuales que han dado nombre a nuestra *“civilización de la imagen”*¹³



2.2 Areas del diseño gráfico¹⁴

Ilustración

Se define como toda imagen asociada con ideas, desarrolla un papel doble: estético y documental, la buena ilustración siempre ha representado tanto una visión personal como una técnica perfecta. La peculiaridad de un ilustrador profesional reside en la combinación de estas dos aptitudes para la elaboración de imágenes.

Actividades

- Producción de ilustración profesional.
- Producción de guiones e imágenes para historieta y género de ilustración descriptiva.
- Area de producción en canal de televisión.
- Producción de ilustración tradicional (Fig.15), digital o híbrida.
- Asesoría.
- Talleres.
- Museos.
- Docencia.
- Investigación en afiliación de técnicas y tecnología.



Elabora o produce

ILUSTRACIÓN EN SUS DIVERSOS GÉNEROS

- Dummies.
- Story Boards y guiones
- Páginas de internet.
- Continillas de créditos en cine y video.
- Efectos especiales en el cine, t.v., programas interactivos y videojuegos.
- Material didáctico.
- Carteles.
- Libros especializados.
- Escenografías.
- Viñetas.
- Calendarios.
- Ilustración para revistas.
- Marcas.
- Promocionales.
- Identidades corporativas.
- Ilustración para periódicos.



Fig. 15 La imagen transmite la idea completa del anuncio para revista



Audiovisual y multimedia

Estas dos áreas constituyen un medio de comunicación con 3 elementos básicos:

- La emisión y recepción controlada y sincronizada de mensajes visuales acompañados de sonido.
- La integración de la dimensión temporal a través de las imágenes en secuencia de la imagen en movimiento.
- En multimedia, además de la imagen intervienen otros medios formando un sistema integral, empleando nuevas tecnologías de cómputo enlazando diferentes medios de producción

Actividades

- Dirección artística.
- Supervisión de producción en T.V.
- Cine y video.
- Asesoría y docencia.
- Investigación en avance tecnológico: técnicas, equipo y materiales.



Elabora o produce

- Audiovisuales para equipamientos interactivos para museos, empresas, escuelas, etc.
- Multimedia para escritorio. (Fig.16)
- Salas de arte o en pabellones de exposiciones.
- Multimedia escénica.
- Caracterizaciones en cine video y t.v., guiones y animación.
- Supervisión de instalación y creación, calidad de iluminación y sonido.

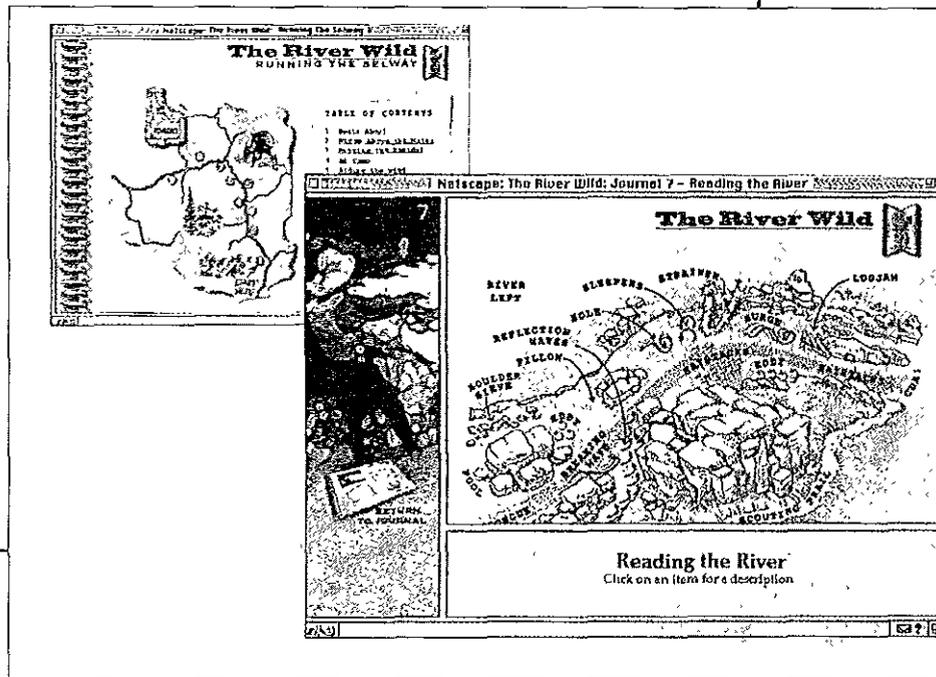


Fig.16 Muestra del diseño que navega en la red, para programas didácticos.



Diseño editorial

- Para el diseño editorial se emplean 3 áreas especializadas: edición, producción y principalmente diseño gráfico.
- Es un medio de comunicación masivo en el cual intervienen desde hojas sueltas, folletos desplegables, carteles, boletines, periódicos, revistas y libros en general, medios destinados a cumplir fines publicitarios, propagandísticos, informativos, etc.

Actividades

- Dirección editorial gráfica.
- Supervisión y producción editorial.
- Edición y producción de libros.
- Supervisión de pre-prensa, impresión y terminado del producto.
- Asesoría y docencia.
- Investigación y aplicación de nuevas tecnologías.

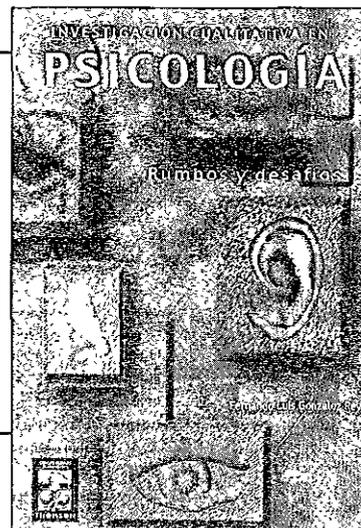


Fig. 17 Ilustración Digital para un libro de Psicología.



Elabora o produce

- Libros en todos sus géneros, portadas (Fig.17) e interiores.
- Revistas en todos sus géneros, portadas e interiores(Fig.18).
- Folletos dípticos, trípticos, polípticos, etc.
- Boletines, gacetas.
- Periódicos, carteles, envases.
- Portadas y booklet de discos.
- Empaque y embalaje.
- Producción de pre-prensa.
- Menus para restaurant.
- Páginas para Internet.



Fig.18 Página interior de la revista Letras Libres, que desarrolla diseño editorial muy limpio de elementos y elegante.



Actividades

- Preparación, transmisión y difusión de actividades de carácter cultural, educativo, científico, económico, político y social.
- Se proyectan marcas para productos diversos que se aplican a envases que a su vez se promocionan con soportes gráficos.
- Diseño de papelería.
- Diseño de soportes gráficos (bidimensionales o tridimensionales).
- Gráficos para galerías y museos.
- Áreas de difusión cultural.
- Asesoría y docencia.

Elabora o produce

- Se realizan ambientes gráficos: escenografías, stands, escaparates y lugares de exhibición (display) como una aplicación del diseño gráfico.
- Señalización general (Fig. 19) y especializada.
- Impresos de gran formato: espectaculares, mantas, pantallas de luz en movimiento sincronizado, etc.
- Imagen corporativa.
- Marcas, empaque y embase.
- Promocionales.



Fotografía

- Es una de las más importantes actividades relacionadas en la producción de imágenes.
- La importancia cultural de la fotografía es enorme, la memoria visual de una sociedad se expresa en gran medida en las imágenes fotográficas que es capaz de generar.
- La fotografía constituye además una actividad profesional imprescindible en el acto de la comunicación.
- El fotógrafo en el campo del diseño y la comunicación visual participa de manera trascendente en la creación de fotos de productos a comercializar, fotoreportaje, fotografía de moda, la fotografía científica didáctica, cultural, educativa, etc.



Fig.20 Foto en exterior, para campaña publicitaria de mostaza norteamericana, próxima a ser complementada con el respectivo slogan y datos del fabricante.

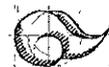


Actividades

- Producción artística.
- Fotografía para cine, video y t.v.
- Asesoría y docencia.
- Investigación.
- Fotografía comercial (Fig. 20), científica, artística, etc.
- Fotoreportaje.
- Retoque fotográfico digital, para diferentes aplicaciones.

Elabora o produce

- Apoyo fotográfico para cualquier tipo de publicación o cualquier medio de comunicación que requiera de fotografía fija (carteles, folletos, revistas, periódico, publicidad, etc.) o en movimiento (multimedia escénica o de escritorio, interactivos, páginas de internet, etc.)



2.3 Diseño editorial

El diseño editorial es una de las áreas del diseño gráfico con un gran camino recorrido. Desde la edad media, cuando se hacían los manuscritos con sus ornamentadas capitulares; la impresión de los primeros libros en la revolución industrial; los experimentos tipográficos de la Bauhaus; hasta nuestros días, donde ya se aprecia notablemente una evolución tanto en funcionalidad como en imagen. “Entre los textos antiguos más representativos en nosotros el código de Hammurabi, el Libro de los Muertos, cuyo nombre original era *La cofraternidad de los que llegan delante del día*. El *Diamond Sutra* (manuscrito impreso chino más antiguo que existe), *La Biblia*, *El libro de Vulgilio del Vaticano* y los llamados libros de bloque, son considerados como los primeros libros y no sólo empleaban el diseño gráfico sino que además son notables por su propio diseño”¹⁵.

La industrialización y la producción empezaron en el diseño editorial a mediados del siglo XV con la invención del tipo móvil, este proceso se marca con la impresión de *la biblia de Gutenberg*.

Se empiezan a producir muchos ejemplares a la vez y se desplazan las copias de libros producidos a mano. Esto fue un gran avance para la comunicación. Los primeros impresores no se per-

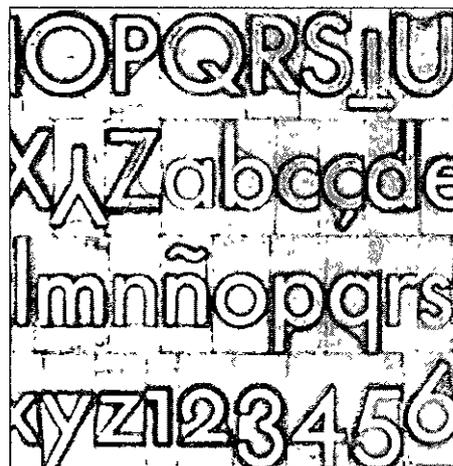


Fig.21 Tipos de imprenta de metal, movable.

cataban de su condición de editores gráficos, porque además de diseñar su tipo de imprenta (Fig. 21), “aprendían a vaciarlo en el metal, construir sus prensas, a comprar papel, a de otro las tintas adecuadas, a vender sus servicios y muchas veces a escribir los originales que imprimían. A lo largo del siglo XVII y XVIII los impresores se esforzaron en mejorar su oficio.

Algunos han pasado a la posteridad por sus diseños de tipos y muchos de los cuales todavía se utilizan hoy, y seguimos llamándolos por los nombres de sus creadores -Bodoni, Garamond, Clouet- Tipógrafos que modestamente perfeccionaron su actividad hace mucho tiempo”¹⁶.

Otro gran salto en el desarrollo del diseño editorial fue en la Revolución Industrial, se crearon nuevas fuentes tipográficas de mayor tamaño, lo que como consecuencia produjo nuevos formatos y nuevas maneras de impresión, ya empezaron a imprimirse carteles, hojas sueltas, folletos, etc. , los principales clientes eran los circos, compañías de teatro y algunas tiendas de ropa.

Estas presentaciones del diseño editorial se hacían en su mayoría con tipografías muy elaboradas, letras capitulares de gran tamaño muy ornamentadas, después se fueron aplicando estos elementos o ilustraciones para carteles, impresos por medio de la litografía lo que permitía que fueran más coloridos y vistosos.

Cuando se produce la verdadera revolución industrial en el siglo XIX, el perfeccionamiento de las técnicas de impresión y de fabricación de papel posibilitó efectos decorativos mayores, hubo que decirse sus tiraron atraídos por los carteles, Toulouse Lautrec fue uno de los principales cartelistas de la época, en Francia, la industria del vestido ya demandaba trabajo en esta área. Especialmente considerado como el portador de nuevas bases en el diseño de carteles por su trabajo en, *La Goulette au Moulin Rouge* (Fig. 22)¹⁷. Así pues el Art Nouveau es considerado como el pie para el desarrollo del diseño gráfico del siglo XX.

¹⁶ *Historia del Arte*, ed GG, 1959, pag.126

¹⁷ *Historia del Arte*, ed GG, 1959, pag.126



Se le llamaba artista comercial al especialista del oficio de las artes gráficas, calificativo con ciertas connotaciones peyorativas, infundidas por pintores y críticos. Durante el movimiento de la Bauhaus apareció una nueva actitud, un renacido interés por las técnicas básicas de la impresión y un intento por entender las posibilidades de estos procesos y la maquinaria necesaria, lo cual tuvo como consecuencia un nuevo aspecto en los materiales editoriales impresos. Un problema que se ha solucionado hoy en día es la falta de comunicación que existía entre el diseñador editorial y el impresor, ya que se diseñaba con la total ignorancia de los procesos mecánicos de impresión y se le dejaba al impresor la ardua tarea de adaptar los originales a formas que pudieran ser impresas.

Con este interés de conocimiento por el oficio del impresor, el diseñador ha aprendido a trabajar en armonía con el impresor y esta cooperación recíproca ha sido la base para el perfeccionamiento de los diseños que se aprecian en el campo editorial.

Actualmente aparecen con frecuencia un sinnúmero de publicaciones en los puestos de periódicos, tiendas y librerías. En este campo especializado del diseño surgen algunas preguntas que anteceden a la creación de revistas y libros:

- ¿Quién compra el producto? (Fig. 23)
- ¿En qué consisten los intereses, la conciencia social, y los ingresos de estos compradores?



Fig. 22 La Goule au Moulin Rouge (Toulouse Lautrec).



• En resumen, ¿cuál es la naturaleza del comprador potencial?

Cuando se trata de una nueva publicación o reforzar una ya existente se ubica en el segmento de mercado a un lector potencial, esta información la arrojan las investigaciones de mercado (hechas por el departamento de mercadotecnia).

También es necesario analizar las propuestas gráficas que utiliza la competencia, o sea otras publicaciones destinadas a una demanda similar.

Esto es beneficioso porque se tiene presente qué es lo que circula en el mercado, y al público le gusta ver mejores imágenes siempre, todo el público desde niños hasta adultos sofisticados, otra razón por la cual es necesario tener una visión amplia de lo que sucede en el mercado, es que una vez diseñada la publicación debe mantenerla por un tiempo considerable para que el lector la ubique y otorgue una identidad propia.



Fig.23 Portada de la revista juvenil Notas Musicales , tiene bien definido el perfil de su mercado consumidor, adolescentes entre 13 y 18 años.



Estilización de la publicación

La estructura de un libro o revista se pueden descomponer en dos elementos: portada e interiores. La portada tiene dos funciones; vender el concepto general de la publicación (Fig. 24) en el local de venta y reflejar, por medio del diseño el contenido intelectual del contenido editado .

La portada de una revista es uno de los medios principales de promoción de venta y se basa en la consistencia y en el atractivo del diseño para la atracción de nuevos lectores. (Fig. 25)

La cubierta de un libro debe promover primero el trabajo del autor en un estilo y de alguna manera completamente el contenido. (Fig. 26)

Como pieza de embalaje que es, deberá cumplir la función de exhibición en el local comercial, lo que significa que debe venderse a sí mismo directamente desde el estante.

Cuando una revista se desarrolla con ideas de un solo diseñador resulta poco jugoso el resultado, normalmente están dirigidas por un consejo de marketing y por un estilizador empresarial, para complementar ideas.

Para lanzarse una nueva revista intervienen grandes fondos

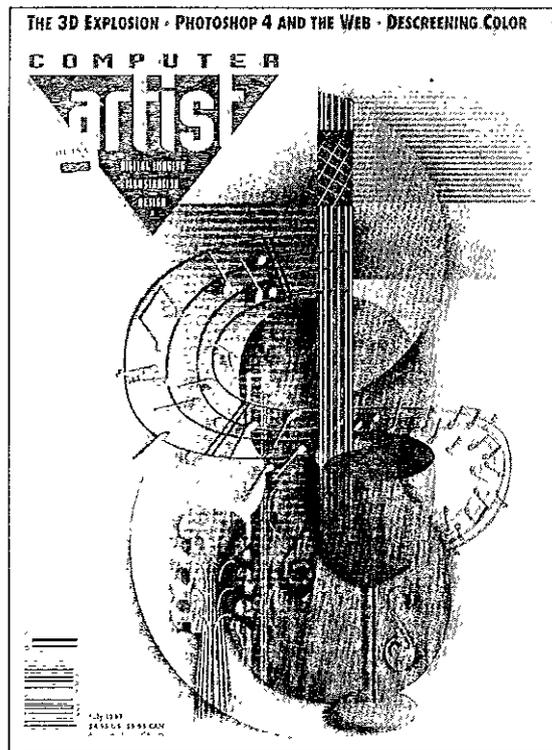


Fig.24 Esta portada muestra el concepto general de creación de imágenes creadas digitalmente.



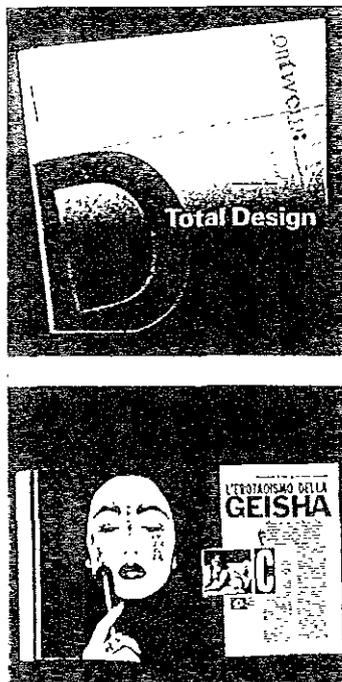


Fig.25 Diseños inspirativos, se distinguen por su uso de tipografía y composición



Fig.26 La portada refleja el contenido editado.



monetarios, y se considera responsabilidad del diseñador tener un completo conocimiento de estrategias de mercadotecnia y el tono visual que atraerá a los lectores proyectados.

Diseño de retícula

La composición de una publicación estará condicionada primero al formato (fig. 26a), a los tamaños de papel, los que no son estándar son más caros que los que si lo son. Lo que puede ser ventajoso es usar un tamaño de papel no estándar, ya que una publicación con formato distinto se distinguirá de las demás, en los exhibidores de venta.

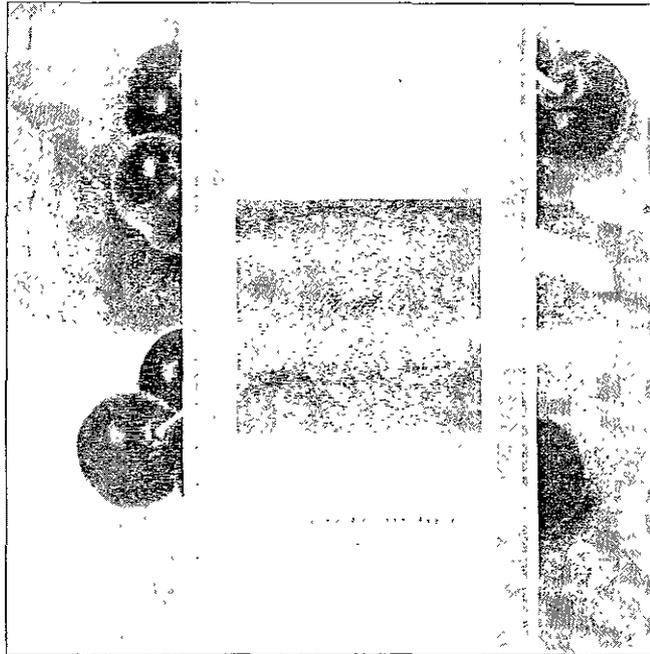
Las revistas con formato grande son más flexibles permitiendo emplear las cuadrículas con mayor creatividad. Pero eso no significa que las publicaciones de formato pequeño no sean atractivas, en este caso se puede explotar la precisión necesaria en estos formatos, bastante dependerá del contenido editado y de la manera en que se presenta al lector. Bueno, una vez que se ha elegido el formato se pasa a una fórmula de diseño: los dos aspectos que ponen a prueba su efectividad son la cuadrícula, utilizada para darle una estructura consistente a la página y el estilo tipográfico, con una cualidad tonal. El diseño editorial da la posibilidad de combinar creativamente tipografía e imagen, que requiere una atención especial, inclusive en los trabajos comerciales existen fórmulas que aportan inventiva al diseño o la maqueta (se le llama maqueta a la composición de la página). Una publicación debe poseer una cuadrícula predeterminada, normalmente de tres o cuatro columnas, estas contienen la tipografía, y la retícula es un elemento gráfico para que el texto fluya fácil y continuamente se siga en cada página o edición.



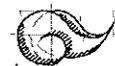


Formato Standart

Fig. 26a El formato de bolsillo al terminarse el proyecto se obtiene desperdicio de papel. En cambio en el formato cuadrado si se obtiene un desperdicio de papel, significativo.



Formato no Standart



Empleando la cuadrícula como base formal del diseño editorial (Fig. 27), entonces se podrá ir más allá y se pueden crear formas que incluso desafíen su estructura. También es importante controlar el efecto tonal de la tipografía para poder conseguir un diseño ordenado y fluído.

Se pueden colocar imágenes sobre la superficie de la estructura (Fig. 28), ya sean ilustraciones o fotografías y examinar estas imágenes para agotar todas las posibilidades de integrar el texto, y poder determinar jerarquías de imagen por tamaños o por contraste de color, es decir, jugar con los fondos de la imagen y saber si nos conviene colocar texto sin poner en juego la legibilidad del texto porque aunque se juegue con el texto y la imagen se deben entender sus contenidos perfectamente. También se encuentra la posibilidad de quebrar columnas de texto alrededor de los contornos de imagen y crear una montaje visual interesante.

El proceso de aprendizaje en la comprensión del maquetado viene con la confianza y estímulo de descubrir nuevas formas de manipular imagen y texto, el juego de formas formales e informales nos pueden ofrecer innumerables combinaciones. No cabe duda que para obtener la mejor solución en una maqueta específica, es necesario experimentar con todos sus elementos : ampliarlos, reducirlos, abriendo o cerrando encuadre de imágenes, esto con el fin de encontrar el estado de ánimo que realmente necesitamos transmitir en una determinada página.

La tipografía necesita el mismo análisis y al elegir la tipografía se deben tener presentes el resto de los elementos, especialmente las imágenes, muy importante es saber la posibilidad que brinda la apariencia de los espacios en interlineado, así como el tamaño del tipo, o la longitud de línea.



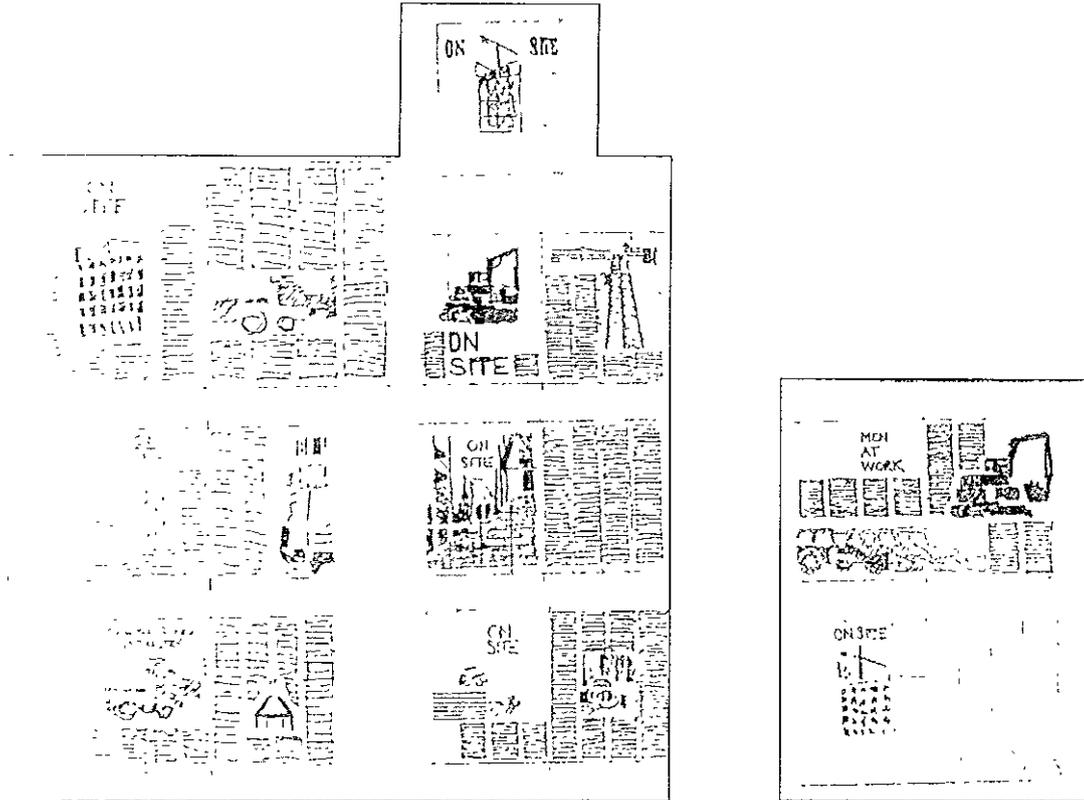


Fig. 27 Maquetas de cuadrícula, de cuatro columnas para ver de qué forma se jugaría con imágenes y texto. Para una futura revista de construcción.



También hay que elegir adecuadamente las imágenes que se incluyan en nuestras páginas, si ésta nos conviene que sea foto, dibujo, ilustración a todo color, collage, etc. o en escala de grises.

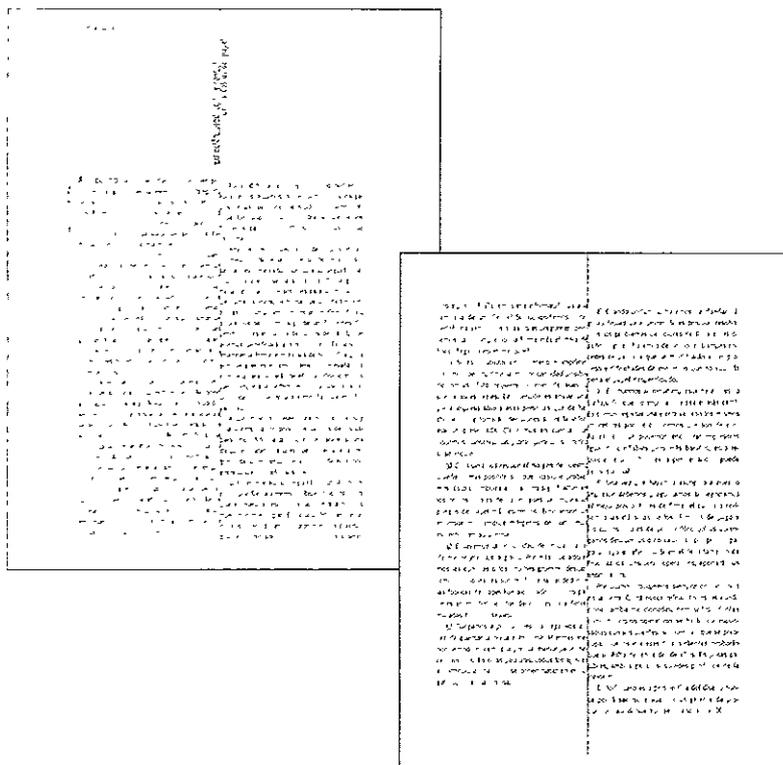


Fig.28 Páginas interiores de la revista DX, rompiendo con la composición de texto establecida.



3. ILUSTRACIÓN DE PORTADAS DE LIBROS

3.1 Antecedentes

Sobre un período de más de cinco mil años se extiende la historia del libro. El desarrollo de la escritura es un fenómeno importante para el advenimiento de los antecedentes del libro que fueron manuscritos sobre diversos materiales, utilizados en diferentes lugares y tiempos de los primeros milenios de la historia, desde los rollos de papiro (Fig. 29), de los egipcios (*el papiro se fabricaba con el tallo de una planta que los griegos llamaron papyrus*), los antiguos libros de China (*los materiales empleados entonces para la cubierta fueron el hueso, la concha de tortuga, las cañas de bambú hendidas y posteriormente las tablas de madera, después de la quema de libros ordenada por el emperador Ts'in Shihuangti, como castigo a los autores que criticaban su política se quiso rescatar parte del legado literario usando la seda como soporte, ya que tenía cualidades similares al papiro*), y las tabletas cuneiformes de Mesopotamia (tabletas de arcilla)¹⁸.

De la encuadernación de los códices más antiguos casi no se conoce, por lo general se contentaban con una cubierta de pergamino, sin embargo *existe un códice del siglo III con seis hojas en blanco al comienzo y al final del libro pegadas y cubiertas con cuero. Investigaciones en Egipto han revelado ejemplos de encuadernaciones en cuero que datan de los siglos VI al VIII con restos de decoración en repujado*.¹⁹ Se trata del tipo de encuadernación realizado por los cristianos de Egipto, los coptos, y su ejecución es tan perfecta que demuestra la existencia de una larga tradición.

¹⁸ *Historia del Libro*, G. G. G. G., 1971, pag. 145

¹⁹ *Ibidem*, pag. 146



Mientras el rollo de papiro y el código de pergamino prosperaban apilados, algunos en lujosos estuches en las bibliotecas del imperio romano, en China ya se había experimentado a escribir sobre seda, pero debido a su costo elevado se continuaba buscando la manera de encontrar un material que pudiera usarse a gran escala, *hasta que inventaron el papel que mantuvieron en secreto casi por setecientos años, pero cuando los fabricantes de seda presionados de los árabes a mediados del siglo VIII, quedó revelado el secreto, fue cuando comenzó a expandirse por el Imperio árabe y después alcanzó Europa.*²⁰

Después de la agonía del Imperio Romano parte de su tesoro bibliográfico fue destruido y la literatura cristiana había empezado a estar presente junto a la griega y la latina. Es en la Edad Media cuando tiene una evolución la escritura, a medida que se iba desarrollando la cultura monástica, con el latín como lengua y la literatura latina como su especial campo de estudio, la evolución en la escritura comienza con la escritura cursiva latina, que en los primeros siglos de nuestra era fue apareciendo junto a las escrituras capital y uncial.

En la ornamentación de los manuscritos, se conocen ilustraciones principalmente de textos de ciencias naturales o medicina, mientras el papiro no se prestaba propiamente a la iluminación o ilustración el pergamino era mucho más idóneo para la ilustración de breves textos explicativos.

Es en los manuscritos en pergamino de la antigüedad, cuando empieza el arte de la ilustración del libro. Otros temas para ser decorados en los libros manuscritos eran las iniciales o capitulares de los diferentes párrafos o capítulos (Fig.30).

La encuadernación medieval más antigua, era obra de orfebres y tallistas, las tablillas cubiertas de cera usadas por los romanos para apuntes cortos, se hicieron en la época



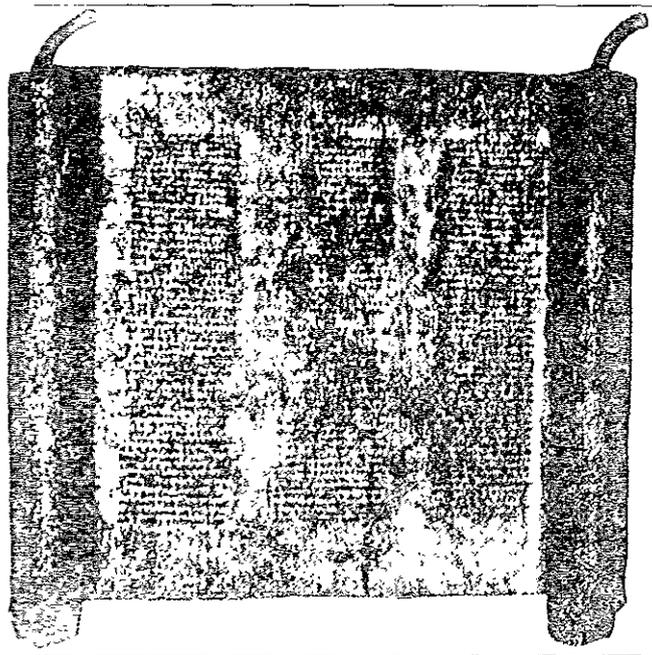


Fig. 29 Rollo de papiro con escritura griega en columnas.



Fig. 30 Introducción de la edición bilingüe de salustio, 1772. Se aprecia la capitular de cuatro líneas.



imperial en ocasiones de especial solemnidad (por ejemplo para la entrada en función de un cónsul), de marfil con cubiertas artísticamente adornadas y se conservan varios ejemplos de cómo estos (diptycha) fueron usados en la edad media como manuscritos eclesiásticos.

En las encuadernaciones de orfebrería de la alta Edad Media sus planos se componen de placas de madera, decorada con relieves de marfil o cinceladas en plata y oro enmarzadas con piedras preciosas, perlas y esmaltes, por lo general la tapa anterior que quedaba al descubierto, estaba decorada con mayor riqueza que la posterior. Los motivos de los relieves estaban inspirados en escenas del manuscrito en cuestión y reproducen por lo tanto, historias bíblicas, (por ejemplo con un cristo en la cruz como motivo central y en los marcos en torno era corriente emplear una ornamentación estilizada de flores y hojas.

Entre las encuadernaciones medievales se distinguen: encuadernaciones de esmalte, típicamente bizantinas, encuadernaciones de plata y bronce con el característico dibujo irlandés de dragones, encuadernaciones de marfil con la huella del arte carolingio y otras también de estilo románico.

Para los manuscritos monásticos corrientes se utilizaba, si es que no se contentaban con una simple cubierta de pergamino, la encuadernación en cuero. *A lo largo del siglo XIV se hicieron raras las preciosas encuadernaciones de orfebrería y muchas de las encuadernaciones litúrgicas fueron realizadas más sencillamente en terciopelo o cuero y con el metal rodeado a lo guarnición de las cantoneras con sus resaltes, que en época del gótico tardío comenzaban a usarse, con el fin de que el libro pudiera descansar sobre ellas al yacer abierto, de modo que los topos no sufriesen roces*



La encuadernación en cuero fue conocida desde la antigüedad, pero hasta la edad media no alcanzó su apogeo en Europa, las tapas se hacían generalmente, de madera, (haya, roble, arce) y recubiertas con cuero, con frecuencia las decoraban de diversas formas. La técnica del repujado ya se conocía en los monasterios coptos, pero alcanzó su cumbre a lo largo del siglo XV.²¹

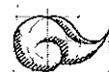
La decoración es con frecuencia en el gótico tardío la típica ornamentación vegetal y de figuras grotescas, pero también de ángeles y santos; más tarde se encuentran representaciones de cazadores a caballo o de escenas amorosas.

Mucho más corrientes son las encuadernaciones en seco. Con troqueles calientes donde estaban cincelados los modelos, se imprimían sobre el cuero, de forma que la decoración quedaba en relieve, al no emplear el dorado la técnica se llama estampado en frío. La decoración consiste en una serie de recuadros compuestos de entrelazados de pequeños cuadrángulos, triángulos y figuras circulares o en forma de corazón. En general los marcos exteriores se diferencian de los del centro, o bien se encuentran cruzados de pequeñas figuras geométricas. Las tapas se cubren con ornamentación de tema vegetal y animal, imágenes de santos, caballeros y otras figuras humanas.

En los ángulos de las tapas se solía emplear, como se menciona antes, guarniciones de latón con chatones y el libro se mantenía cerrado por medio de broches de metal.

En la baja Edad Media se emplearon cadenas de hierro, fijas a las tapas en su parte superior e inferior, con las que los libros podían quedar sujetos al pupitre o al estante, para impedir que se cayeran o ser separadas de su sitio. (Fig.31)

A la decoración del lomo no se le prestó gran atención, como se dijo, los libros normalmente se encontraban sobre un pupitre, la costumbre actual de poner los libros



de pie, con el lomo visible para leer el título se originó en el siglo XVII. El título del libro aparecía en el canto inferior, para que se leyera cuando el libro yacía plano o sobre el lomo.

Muy cierto es que no todas las encuadernaciones que se hacían en los monasterios tuviesen una decoración tan artística, muchas estaban decoradas modestamente, ni que los monjes que superaran la categoría de aficionados, pero sí se debe reconocer el trabajo delicado en la combinación de los hierros.

El primer libro impreso fue *la Biblia de Gutenberg*, a partir de ahí los primeros libros impresos trataban de imitar los manuscritos, de ahí que hubiese una ausencia en las portadas, el texto comenzaba en la primera página con las palabras introductorias *hic incipit* (aquí empieza), una excepción la hace el libro que lleva el título *Homaged a la cristianidad contra los turcos*, impreso en 1454 que lleva el título en la parte superior de la primera página. Una verdadera portada no empieza a usarse hasta alrededor de 1470.²²

En el arte oriental y su flujo por Italia no se empleó la encuadernación, lo más que alcanzaban era una cubierta de papel de color o seda, y las pequeñas hojas de palma eran reunidas para formar un libro por medio de dos tapas de madera más o menos decoradas. Pero en el mundo mahometano se empleaba como en Europa la encuadernación en cuero, y los persas, en especial, fueron maestros en realizarla y decorarla.



Fig.31 Encuadernación de finales del gótico, estampada en frío con cierres y cadena para atarlo a la librería del claustro.



Los persas no sólo pintaban las ilustraciones, sino que ornamentaban la primera página de texto con una rica decoración de colores deslumbrantes, compuesta de minuciosas y estilizadas flores y hojas ornamentales o de los característicos arabescos del Islam.

Poco a poco se fueron alejando de la imitación de los manuscritos en los libros impresos, Aldus Manuncio introdujo la escritura cursiva que posteriormente se propagó en ediciones que fueron impresas en su imprenta ilustrando los textos con grabados en madera. (Fig.32)

La encuadernación de Aldus se realizaba en piel de cabra, al principio utilizó sólo el estampado en frío, pero también se encontraron en las encuadernaciones, además de marcos y hierros estampados, motivos de los arabescos persas; otra influencia de la encuadernación oriental, en vez de las tapas de madera, son las tapas de cartón que hacen el libro menos pesado y facilitan su transporte.

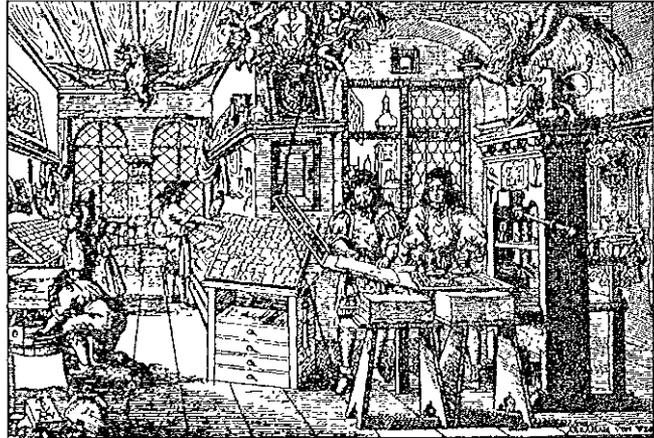
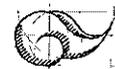


Fig.32 Imprenta del siglo XVII, grabado de Madera de Abraham Von Werdt, se aprecia a la izquierda la composición; a la derecha, el entintado y la prensa.



CAPÍTULO 2



Ilustración

Y sin embargo, continuarán complementándose.

“Pero la ilustración no necesariamente debe ir acompañada de un texto, precisamente el propósito de una ilustración es llamar la atención del observador, para que por medio de recursos gráficos, comprenda la idea que se desea expresar, o bien, se puede intercalando texto en la ilustración, por ejemplo: en las ilustraciones de esquemas el texto tiene la función de nombrar las partes del esquema (Fig.2)

Para que la ilustración funcione, deben utilizarse únicamente los elementos necesarios. Mientras más sencilla sea la imagen, mejores resultados tendrá para la comprensión de la idea, ya que el observador no se distraerá con detalles innecesarios. (Fig.3)

Entonces se puede decir que la ilustración es la imagen que representa una idea, un complemento gráfico de mayor o menor impacto, (depende de la técnica, el nivel de aplicación, el concepto ilustrado), ya sea para acompañar un texto, como apoyo para explicar fácilmente su contenido.

El papel del ilustrador profesional consiste en acompañar, explicar, aclarar, o ampliar una idea de una manera visual. Está relacionada con la comunicación efectiva de ideas, utilizando todas las técnicas de la ilustración que tiene a su alcance” 2.

A continuación citaré algunas ideas de Fabricio Vanden Broek, ilustrador profesional de algunas de las importantes pub-

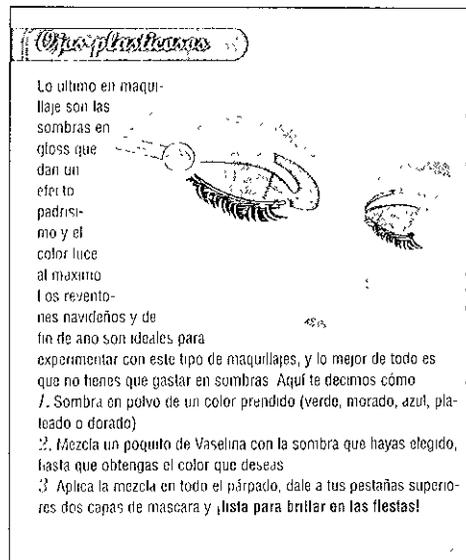


Fig.1 Esta ilustración del maquillaje de los ojos refuerza perfectamente las indicaciones del texto.

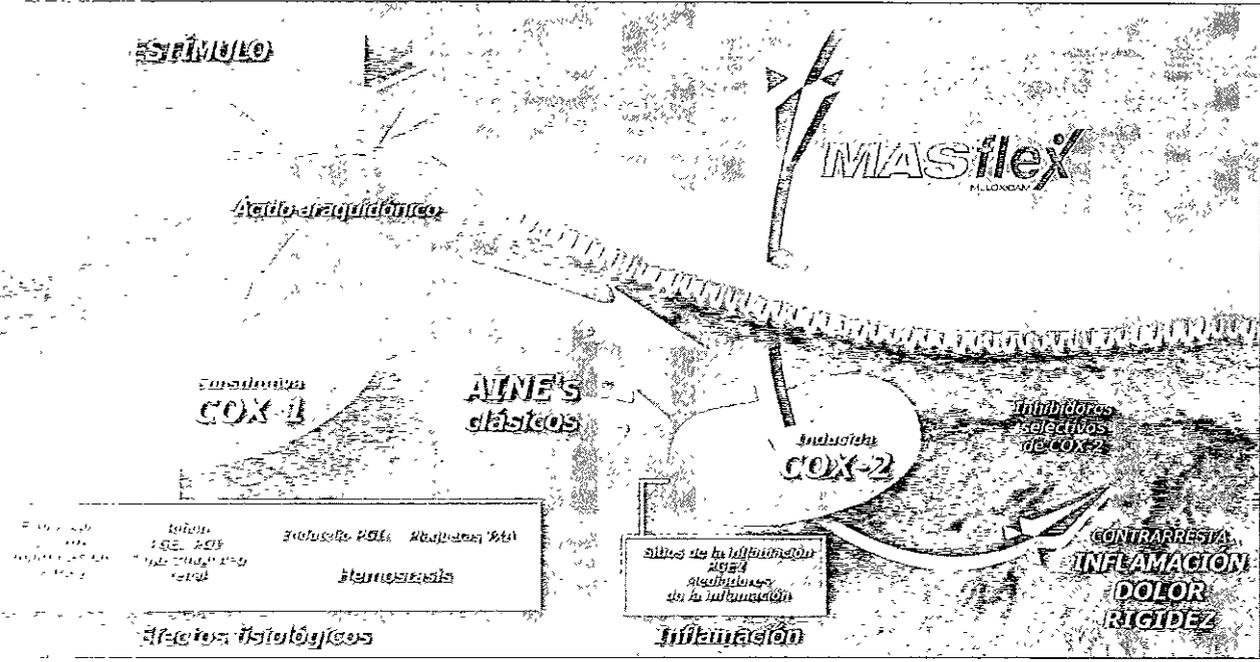


Fig. 7. Este diagrama es fundamental para la comprensión de la imagen.



aciones comerciales y culturales que circulan actualmente en México.

El autor es establecer vínculos sinérgicos con el escritor, con el editor y con el lector, este juega su papel catalítico, y con el lector para un fin común: el mensaje.

Estos vínculos son relativos porque la mayoría de las veces, no se conoce al lector y al escritor se le conoce por medio del texto, y puede ser que no se esté de acuerdo con esas ideas.

El rol del ilustrador en este grupo de actores de la comunicación es crear una interpretación visual del texto, interpretación personal, incluso contradictoria, con el fin de generar una diferencia de potencial entre el autor y el lector que invite al lector a una postura activa, a una toma de posición.

Esta parte de la ilustración me parece muy atractiva porque no trata de ser redundante, es decir describir el texto, sino complementarlo, ampliar la idea, mostrar analogías, comentar acerca del texto con imágenes -claro- entonces se puede llegar incluso como dice Vanden Broeck a cuestionar al lector.

Finalizaremos en síntesis...

El tipo de trabajo que desempeño es la comunicación visual, y mi preocupación central dentro de esta actividad gira en torno a la contundencia comunicativa de la imagen. Ilustrar es un acto social. Si bien la comunicación más en la expresión, la ilustración tiene sentido sólo cuando se comunica.”⁵



Fig.3 Esta imagen está recargada de elementos que confunden la parte central del cuadro, debido a la caótica composición que se hizo.

HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

La iluminación (que fue el antecedente de la ilustración, como lo hemos mencionado antes) tuvo su auge en los monasterios medievales, se utilizó para ilustrar los libros religiosos y salterios (colección de salmos de la Biblia). Algunos ejemplos representativos de la iluminación son los libros de la Escuela Holandesa en el *siglo VII y VIII*; el *Libro de Kells* el cual tenía figuras de humanos interactuando con animales, las ilustraciones de los siglos *XI y XII* como la *Biblia de Winchester*, con ornamentadas iniciales (Fig. 4), figuras sencillas y ornamentadas góticas, y tuvo fuerza hasta fines del *siglo XV* cuando fue reemplazada por grabados en placas de madera.⁴ Los griegos eran muy hábiles en el dibujo técnico y la perspectiva, sin embargo, la perspectiva y el dibujo técnico se representaron con mayor claridad en el Renacimiento (Fig. 5). Leonardo Da Vinci es uno de los hombres ilustres de esta época por su gran habilidad como ilustrador técnico y arquitectónico y su destreza para representar a detalle sus imágenes logrando un volumen tridimensional sobre un plano bidimensional.

La ilustración moderna tiene sus inicios a fines del *siglo XV*, después del declive de la iluminación. En esta época las imágenes y texto se grababan a mano en bloques de madera (Fig. 6) Posteriormente se inventa la imprenta de tipos móviles, lo que ocasionó un desarrollo mayor para la ilustración, ahora las ilustraciones se grababan en placas de cobre. (Fig. 7) así como el aguafuerte fueron reemplazando poco a poco los grabados en bloques en madera *durante los siglos XVI y XVII*⁵, es entonces cuando la ilustración se propaga por Europa.

⁴ <http://www.artehistoria.com>

⁵ <http://www.artehistoria.com>



Mientras tanto en Japón, la escuela Ukiyo-e que significa dibujo, para hacerlos uno mismo desarrolla la técnica de la xilografía en color. Durante esta época era común saturar de color las ilustraciones, pero a lo largo del *siglo XVIII* esta tendencia fue decayendo, dando paso a la ilustración más sencilla. A finales del *siglo XVIII* la ilustración fue revolucionada por la litografía (*lithographie, lithem-gabar*) (Fig. 8) fue inventada por Alois Senefelder en 1796 bajo el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. Es un medio de impresión por medio de planchas de piedra caliza sobre las que se dibuja con un lápiz graso (impresión litográfica). Después las piedras son lavadas con una mezcla de ácido nítrico y goma árabiga, más grasas.

El ácido ataca el carbonato de cal de las piedras sin afectar el área del dibujo con lápiz graso, así la tinta se adhiere a éste y no a la piedra. Actualmente las piedras se han sustituido por planchas de metal lo que actualmente llamamos Offset. (Fig. 9)

A pesar de los avances del oficio de impresión los grabados en madera seguían utilizándose para la nueva tendencia de revistas ilustradas que fueron alcanzando popularidad alrededor de 1830-1840.

El Offset ofreció varios beneficios además de ser un medio de impresión más barato, se podía imprimir a color y se expandió rápidamente imprimiendo todo tipo de publicaciones periódicos,

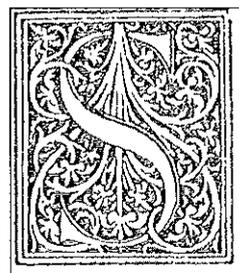


Fig. 4 Iniciales de Ratdolt, que se incluían en los elementos decorativos de los libros de la imprenta italiana a finales del siglo XV.





Fig. 5 En este estudio de desnudo que hizo el artista se nota una proporción anatómica que corresponde a la belleza de la época del Renacimiento.



Fig. 6 Segunda página del Tripartito, impreso por J. Cromberg en 1544, Grabado en madera.

catálogos, revistas, folletos y libros ilustrados, etc.

La fotomecánica permitió la copia fiel de las obras, eliminando casi por completo el oficio que desarrollaban los artesanos, al conseguirse la reproducción de buena calidad de obras artísticas. El medio se empezó a ampliar a campos como el de la topografía, arquitectura y botánica, ya que se obtenían impresiones de buena precisión y fidelidad. Cuando se inventa la cromolitografía, se introduce color a las impresiones de ilustración, pero cuando aparece la fotografía, las ilustraciones impresas a color sufren una deficiencia ya que la fotografía logra un realismo total que rebasa el de las ilustraciones. (Fig. 10)

Las posibilidades se van ampliando, después de la llegada de la fotografía se crean dos tendencias de ilustradores, los que intentan imitar el realismo de la fotografía y los que sobrepasan la barrera de lo posible, plasmando lo que la fotografía aún no presentaba, imágenes fantásticas.

Dentro de los numerosos avances que ofreció la revolución industrial estuvo el adelanto en los procesos de impresión y gamas de color. Los semitonos permitieron optimizar la impresión a color, ya que sobrepone diferentes colores creando nuevos tonos, el resultado final se da con color negro.

A principios del *siglo XX*¹³ la ilustración para los libros de adultos empezó a decaer y la ilustración infantil comenzó a cobrar



Fig.7 Grabado en metal, se nota la peculiaridad del claroscuro, respecto al grabado en madera. Extásis de San Francisco por Luis Campa, en 1859.



Fig.8 Litografía de Claudio Linati, quien introdujo la litografía a México, "Las tortilleras" 1828.





Fig. 9 Un ejemplo de la gran calidad que ofrece el offset: el uso de la fotografía más barato por lo que se expandió rápidamente.



Fig. 10 La fotografía del primer vuelo de los hermanos Wright, en 1903, es un ejemplo del uso de la fotografía en sus inicios sustituyendo a la ilustración en color.

mucho. A partir de la segunda mitad del siglo constituía la mayor parte de ilustración en los libros. (Figs. 11 y 12)

Durante la segunda mitad del *siglo XX* la ilustración llega hasta la publicidad, gracias a la función comercial de los carteles que se publicaban en las carteleras y periódicos, al parecer la ilustración incursionó en el cine y la televisión.

Los carteles eran en ese momento, el medio de ilustración más satisfactorio para los anunciantes, (Fig. 13) debido a su impacto visual y de comunicación, formado por tipografía e imagen.

El cartel fue evolucionando al mismo tiempo que ganaba popularidad, los textos se redujeron al mínimo, ahora el cartel es un medio de comunicación al alcance de todo público y cumple su misión de comunicar a través de la imagen. (Fig. 14)

Hoy en día la ilustración se puede desarrollar de manera tradicional, utilizando una de las técnicas artísticas como acuarela, carboncillo, pastel, acrílico, etc. (Fig. 15, 16 y 17) que posteriormente trataremos con detalle.

También existe una tendencia fuerte de ilustración híbrida, se trata de composiciones que contienen trabajo tradicional (dibujo a mano en cualquier técnica) con trabajo digital (gráficos desarrollados directamente en la computadora con el software de diseño). La ilustración digital se desarrolla por medio de una computadora y sus diferentes programas especializados en gráficos ofrecen algunos beneficios como realizar el trabajo en menos tiempo, aprender un lenguaje diferente al utilizar colores luz, experimentar un mayor acercamiento a los medios de impresión, por mencionar algunos, pero no se debe olvidar que sólo es un medio mas no un fin. (Fig. 18)





Fig.11 Ilustraciones del cuento Rin-Rin El Renacuajo, realizadas por José Chávez Morado en 1942, "Biblioteca del Chapulín" Es un trabajo con gran narración visual que bien se puede decir que el elemento complementario es el texto.



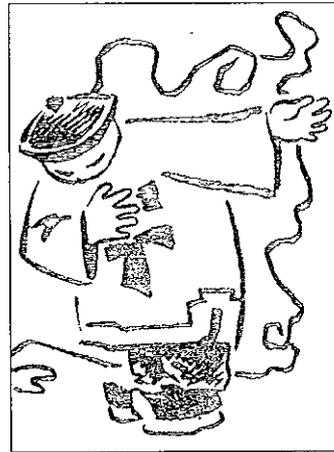


Fig. 1.2. Ilustraciones del cuento "La hija del dragon" SEP 1943, "Biblioteca del Chapulín"
El cuento alcanzó un gran auge



Fig. 13 Cartel Nord Express, 1927, que anuncia un ferrocarril, y el uso de éste como técnica para la realización de la imagen de un diseñador. El diseñador es Jean Marie Mouron conocido como "Cassandre".

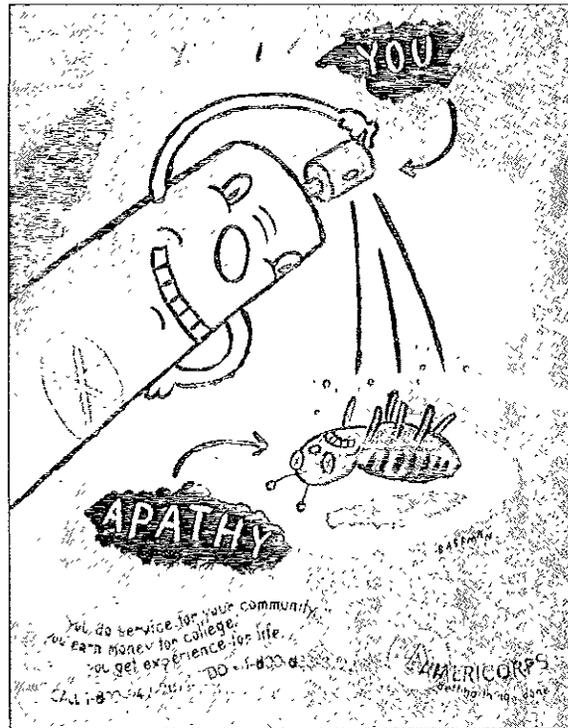
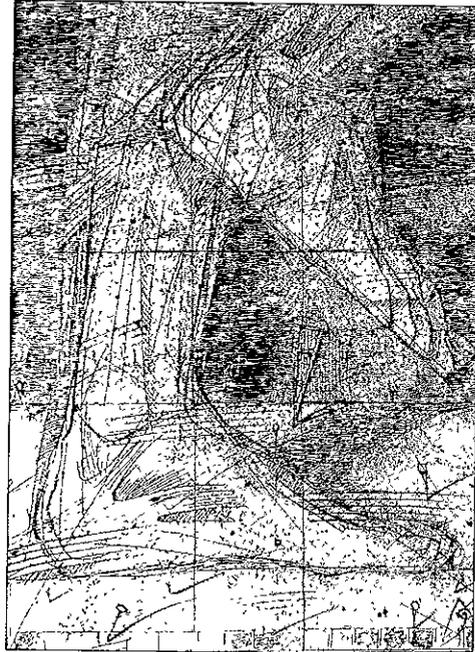


Fig. 14 Este cartel es parte de una serie de carteles para invitar a los estudiantes de un colegio en E U. a ilustrar la fuerza de los servicios comunitarios.





Fig. 15 Ilustración realizada en acrílico por Luis Pombo, que se utiliza para ilustrar el artículo "Los ricos suelen ser gente extraña" de la revista Letras Libres No. 18.
Fig. 16 Ilustración en tinta negra, utilizada para complementar un artículo literario, por Luis Pombo.
Las técnicas de trazos aun continúan vigentes, para deleitar con el trazo cálido.



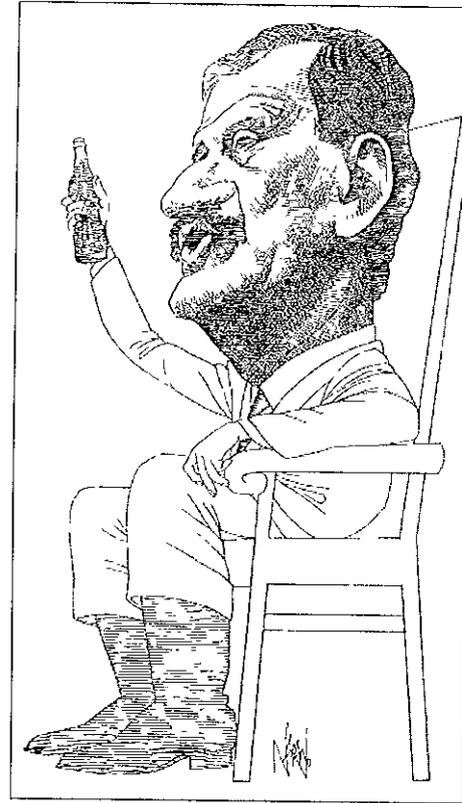
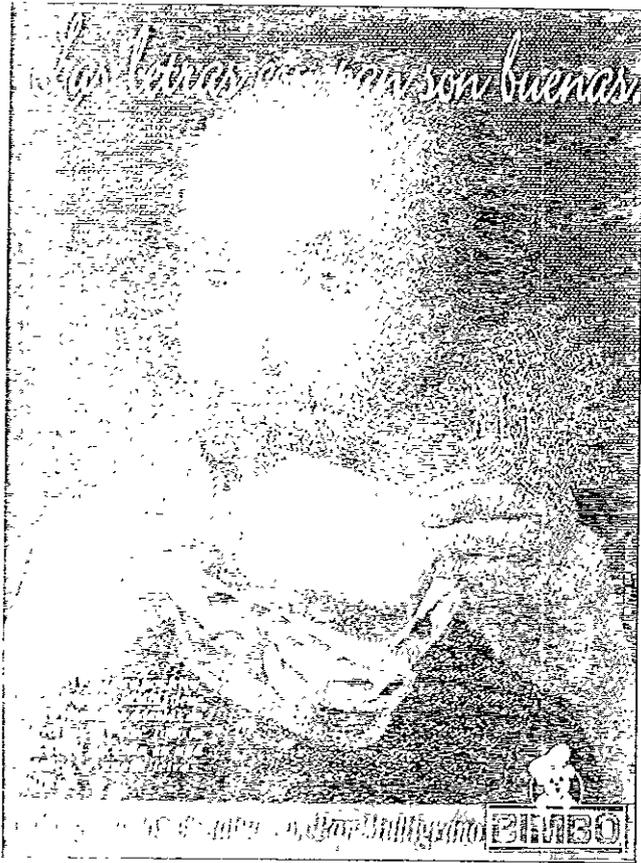


Fig. 16 La ilustración tiene un amplio campo de acción en sus distintos usos, como la publicitaria en el anuncio de Bimbo, y la caricatura

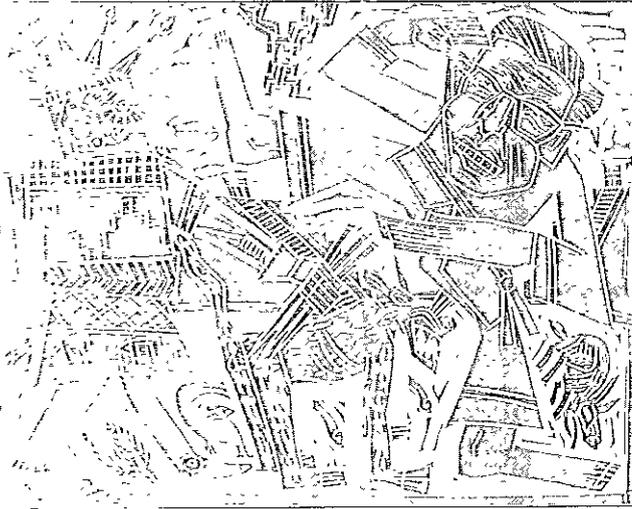


Fig.17 Aunque existen medios de reproducción de imagen de buena calidad, el grabado en madera se sigue utilizando para enriquecer por su textura y calidad artística, que contrasta con la ilustración digital.



Fig.18 Las manchas del fondo se hacen con pincel, se digitalizan y se trabajan los personajes en la computadora con programas para manipulación de imagen, se pone el color, el volumen y en ocasiones incluyen partes de fotografías.

3.1 La ilustración en México

Las primeras manifestaciones de imágenes en México aparecen en el México Antiguo, en el periodo Preclásico-Medio, es cuando surgen las primeras expresiones artísticas desarrollándose principalmente la pintura corporal, el uso de pintaderas y sellos de barro. El arte del México antiguo, es por excelencia religioso, por lo tanto se le encontraba en los centros religiosos, las pirámides, los templos, en la elaboración de las esculturas de los dioses y en los objetos de uso ritual. El arte corporal formaba parte del atuendo de la persona para determinar su jerarquía socio-religiosa. Un artefacto muy usado para aplicar la pintura fue el sello, hecho comunmente de barro, aunque se han encontrado algunos sellos de materiales distintos, y los sellos eran planos o cilíndricos en ocasiones escasas por su dificultad para elaborarlos, al ser aplicados en la piel reciben el nombre de pintaderas.

Los sellos se empleaban como elemento decorativo y para ilustrar temas relacionados con la religión y la mitología. (Figs.19, 19a) La ilustración en México ha existido desde épocas antiguas, así como en otros países y por lo tanto ha jugado un papel importante en la vida artística de nuestro país.

Entre las múltiples disciplinas que se practicaban en el México prehispánico se encontraba la de los tlacuilo. *Tlacuilo se deriva del verbo náhuatl, Tlacuilo que significa "escribiendo pintando"*. Un tlacuilo era el especialista en escritura visual, utilizaban colores básicos, los mezclaban, dibujaban, poseían habilidad para el dibujo. Un claro ejemplo de su trabajo son los códices prehispánicos, (Figs.20 y 20a) imágenes que narran gran parte de su cultura.



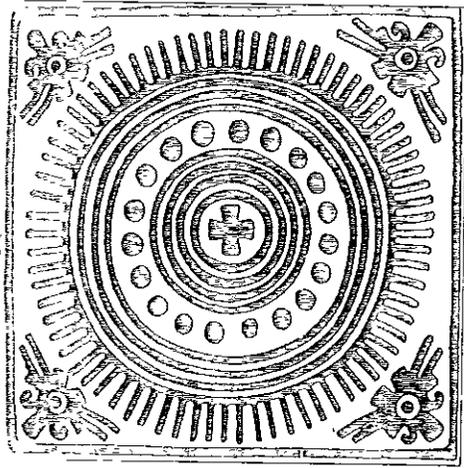


Fig. 19 Sello prehispanico plano de barro, antes de que el barro se grababa con un palito o un pedregal agudo.

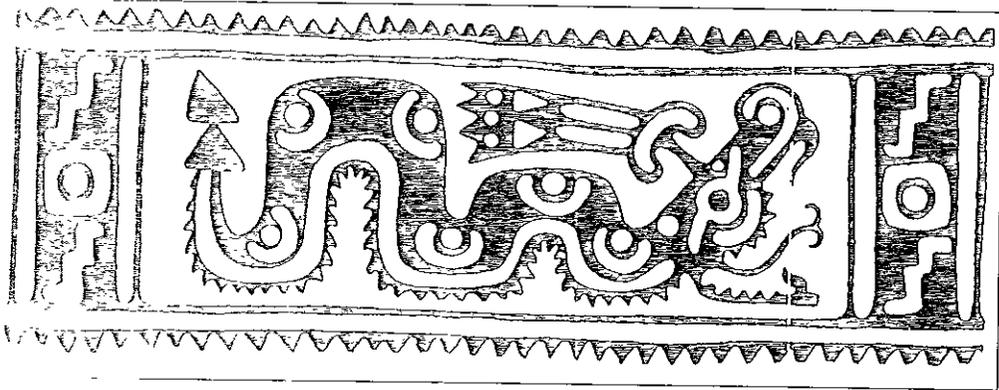


Fig. 19a Arriba: sello plano, se reconoce un hombre y un perico. Izquierda: sello cilíndrico de barro, dentro del arte figurativo mexicano, la serpiente tiene gran importancia, aquí representado con formas naturales y esquemáticas. Cōatl (serpiente).



Los códices estaban formados por una escritura de carácter logosilábico, basada en signos ideográficos (que designan palabras) y fonéticos (transcriben sílabas), o alfabéticos.¹⁴

Los códices se realizaban con papeles hechos con fibras vegetales extraídas del amate o del máquey y en pieles de animales curtidas, animales como el ciervo o el jaguar.

La gran habilidad del tlacuilo les permitía dedicarse a la ilustración de códices sin importar su condición social, pero se sabe que eran educados en el Calmecac, lugar donde se educaba a los hijos de los nobles. Los temas que abordan los códices son diversos, eso hace deducir a los antropólogos que existían especialistas pictográficos para cada tema por ejemplo: elaboración de calendarios, códices históricos, cartografía, imágenes de rituales y adivinatorios.

En los códices calendaricos, rituales y adivinatorios se pintaban dioses, glifos calendáricos, la cosmovisión y se plasmaba el conocimiento astronómico.

En los códices históricos se pintaban los orígenes, las batallas, la evolución de un grupo social o étnico, la arquitectura que representaba el gobierno de cada personaje, las fechas importantes. En la cartografía se ilustraban los registros de ríos, lagos, canchales, montañas y poblaciones. Aunque también existieron los tlacuilos que se dedicaban a la elaboración de documentos económicos, censos, planos de propiedades, registros financieros y de tributo.

El lugar donde se protegía a los códices se llamaba *Amoxcalli* (*Amoxtli: libro, Calli: casa*), dichos códices estaban a cargo de los sacerdotes y de la nobleza.

Para la elaboración de los códices ellos bocetaban primero, delineándolos en negro y después les aplicaban el color, aunque existen evidencias que al resultado final le hacían modificaciones.



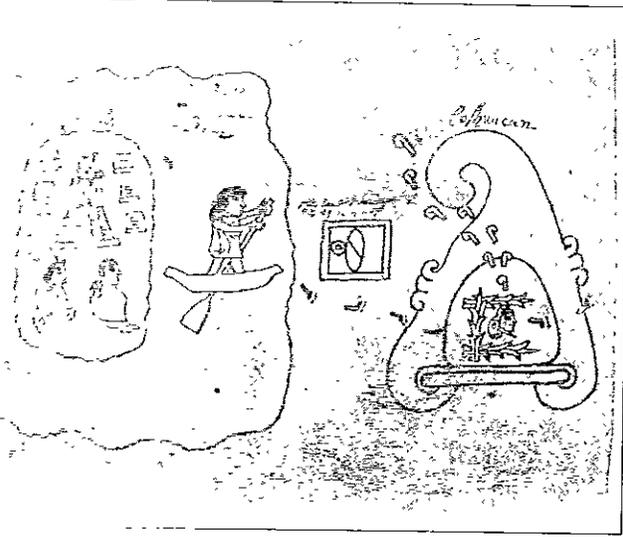


Fig. 20 Ilustración de la peregrinación quedó plasmado el momento en que un grupo de peregrinos con una carpa abandona el mítico Aztlán, en dirección a México (1999).

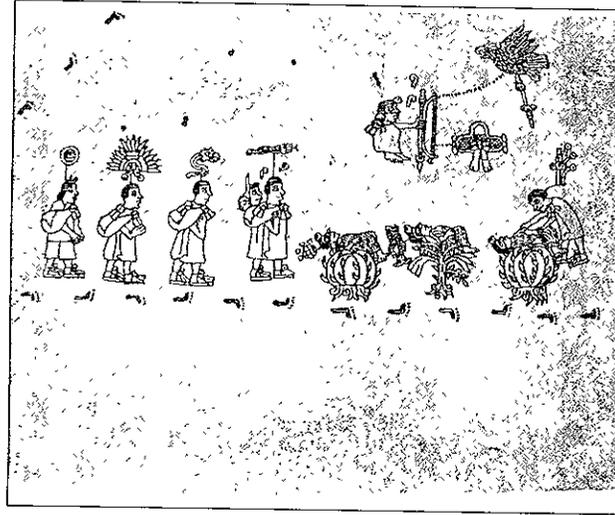


Fig.20a Fragmento del códice de la peregrinación hacia Aztlán, se aprecia la narración del mito y leyenda, que ha ayudado a descubrir, las motivaciones, pensamiento y mentalidad de los mexicas. Trabajo ilustrativo que hicieron los Tlacuollos.

"El título hacía una distribución plástica del espacio disponible, mediante la aplicación del color".¹⁶

A partir del descubrimiento del nuevo mundo los españoles presentaron a los europeos una tierra prometedora de fortuna fácil. La corona española estimuló las exploraciones en el siglo XVI para encontrar, descubrir, colonizar y conquistar la mayor parte de América. Cuando Carlos V designó a Hernán Cortés como gobernador de los Indios y con la llegada de el Virrey Antonio de Mendoza a la ciudad de México y por iniciativa del primer obispo Fray Juan de Zumárraga se celebró un acuerdo para implantar el arte de la stampa.¹⁶ Los misioneros y frailes fueron quienes enseñaron a los indios las artes y oficios, que con la práctica desarrollaron gran habilidad los indígenas para crear y reproducir estampas religiosas que contribuyó notablemente al proceso de evangelización.

La mayoría de los primeros grabados mexicanos fueron hechos en madera. Con la llegada de la stampa a México también llegó la imprenta, para reforzar la evangelización por medio de los grabados impresos que eran, en su gran mayoría, doctrinas cristianas, artes o gramáticas, vocabularios y confesionarios en las lenguas de los indios.

(Fig. 21)

A las imágenes religiosas se les empezó a integrar tipografía, se imprimían mayores cantidades de imágenes religiosas



Fig.21 Confesionario en lengua mexicana y castellana de fray Antonio de Molina, en 1569.

para venderlas a precios menores a todos los fieles. Los lugares de mayor producción eran en Puebla y México la capital, porque ahí se encontraban las primeras imprentas del país.

En el siglo XVIII las imágenes eran básicamente religiosas, y la imprenta se encontraba consolidada y floreciente.

La enorme producción de grabados virreinales es anónima en su mayoría, ninguno de los grabados hechos por los indígenas está firmado.

El grabado en la época colonial se desarrolló al parejo que lo que se estaba produciendo en ese tiempo en Europa, hubo diversos estilos artísticos renacentistas, con motivos del gótico, barrocos, neoclásicos y populares. También se ejecutó el grabado en cobre en la Nueva España a finales del siglo XVI.

Fue en el siglo XVII cuando se impulsó el grabado en metal a Samuel Stradamus se deben algunas portadas de libros y retratos con claras influencias renacentistas.

Durante el siglo XVIII en México se continuó la labor de producción del grabado en cobre, por lo que después de 1757 empezaron a circular innumerables láminas que no llevan más suscripción que las de la imprenta de donde salen. (Fig. 22).

En 1830 se comenzaron a ilustrar los libros, con litografías, sátiras de las costumbres y caricaturas políticas en los periódicos: "Gaceta literaria y Mexicana Volante"¹⁸



Fig. 22 Grabado en metal "San Tadeo" por Buenaventura Enciso, 1857.

En el siglo XIX, hubo aportaciones al grabado mexicano que revolucionaron la tradición colonial, el grabado en madera de pie y la litografía, con esto se fue transformando la técnica de los antiguos grabadores y fueron adquiriendo más soltura en el trazo. La litografía, además de lograr la impresión de tono continuo (Fig. 23), permitió la difusión de trabajos en periódicos que circulaban por todo el país con gran rapidez. Con el uso de la litografía en México se desarrollaron intereses económicos porque era apropiada para reproducir cualquier tipo de publicidad, por lo tanto se abren nuevas posibilidades para los artistas.

La primera maquinaria que su trajo a México fue por Claudio Linati alrededor de 1826 para establecer un taller, esto se llevó a cabo con ayuda del gobierno mexicano.¹⁹ Claudio Linati además de traer la litografía a México, fue el primer maestro de este arte, transmitiendo sus conocimientos a los futuros practicantes, algunos artistas extranjeros vinieron a nuestro país a producir litografías, abordando temas de nuestra cultura, y cuando regresaron a sus países llevaron consigo imágenes que difundieron en Europa las costumbres, la gente (Fig. 24), la revolución, el pasado indígena y los paisajes mexicanos, y nuestro país se puso de moda en el viejo continente a lo largo de la primera mitad del siglo XIX, obviamente estas imágenes fueron realizadas en las diferentes corrientes artísticas europeas del momento: el romanticismo, clasicistas, académicas



Fig.23 El sereno; de la serie "Tipos mexicanos" litografía de Claudio Linati, 1826. Se aprecia el tono continuo de la sombra del perro y la vestimenta del personaje.

cas, y naturalistas.

José Guadalupe Posada fue un gran productor de gráfica durante el siglo XX,²² es quien influyó notablemente en el desarrollo de la ilustración mexicana, en su trabajo plasmó todo acontecimiento relevante de la cultura, política y sociedad mexicana (Fig. 23), él es el autor de la famosa calaca *Catrina* haciendo alusión a que en realidad no importa el rango social al que perteneces, porque tarde o temprano a todos no llega la muerte y después de esta, todos somos calacas, es decir, todos somos iguales, es un mensaje de humildad.

Antes que José Guadalupe se diera a conocer hubo una época importante en la caricatura que se publicaba en el semanario *"El J. etc"* cuyo autor es Trinidad Pedroza. *"Al fenómeno José Guadalupe Posada, espíritu creador, que supo desarrollar imágenes en formato modesto de un estilo personal, a la vez sobrepersonal que pudo valerse, en el México post-revolucionario, base de toda producción artística, no sólo en las artes gráficas, sino en los murales."*

José Ruelos fue otro aportador de la gráfica mexicana se dio a conocer internacionalmente por su trabajo en la "Revista Moderna" creando una gran variedad de viñetas. Miguel Covarrubias, ilustrador de los años veinte y treinta, trabajó en E.U. creando portadas para la revista "L'Espresso".

El taller de la gráfica popular, muy importante para la ilustración



Fig. 24 Yucateca, litografía de Federico Waldeck, 1822.



Fig. 25 Grabado de la Calaca Catrina, formó parte de la extensa producción de José Guadalupe Posada, y de una corriente ideológica nacional.

mexicana, trabajó para este fin Leopoldo Méndez. (Fig. 26) Este era el órgano principal de la producción gráfica de la época y colaboradores de ilustración en revistas, libros y cualquier tipo de publicaciones.

El responsable en México de la revista "Romance" fue Miguel Prieto, quien participó en la creación del diseño gráfico mexicano moderno, realizó ediciones en el Instituto Nacional de Bellas Artes (1921) y en el suplemento cultural del diario conservador Novedades, llamado "México en la cultura".

Vicente Rojo formó parte del equipo de Prieto, primero en el Instituto y luego en el periódico, desarrolló la editorial Fondo de Cultura Económica, los carteles, cubiertas de libros y programas más creativos se deben a su autoría (Fig. 27) haciendo un aporte a las artes gráficas en el desarrollo gráfico en México.

Posteriormente se fundó la imprenta Madero, por los españoles Tomás Exprésate y Pepe Vique, la cual tuvo por primera vez un departamento de diseño gráfico dirigido por Vicente Rojo hasta 1954.

Después de la mitad del siglo XX, el desarrollo de la ilustración en México ha sido muy activo, se encuentra bastante producción en cada uno de sus géneros, en todas las técnicas y su nivel puede competir con la ilustración de cualquier país (Fig. 28), entre los que se encuentran trabajos más representativos de Rafael López Castro, Luis Almeida, Gerónimo Montalvo, Adolfo Maxiác, Adolfo Quinteros Gómez, Gerardo Suzán.

Actualmente hay una ráfaga impresionante de gente que hace ilustración, que seguramente con la práctica y difusión se pulirán nuevos talentos, para aplicarlos en todos los géneros y técnicas de ilustración. (Fig. 29)





Fig. 26 (a) Grabado en madera "El sembrador" por el artista anónimo de la SEP. Abajo grabado en linóleo, con el título "Por enseñar a leer" estas imágenes cuentan historias de México alrededor de 1929, realizadas por el artista Mendez.



Fig 27 Estas portadas fueron diseñadas por Vicente Rojo en Imprenta Madero, "Los recuerdos del porvenir" escrita por Elena Garro y "Las buenas conciencias" de Carlos Fuentes de sus primeras ediciones.

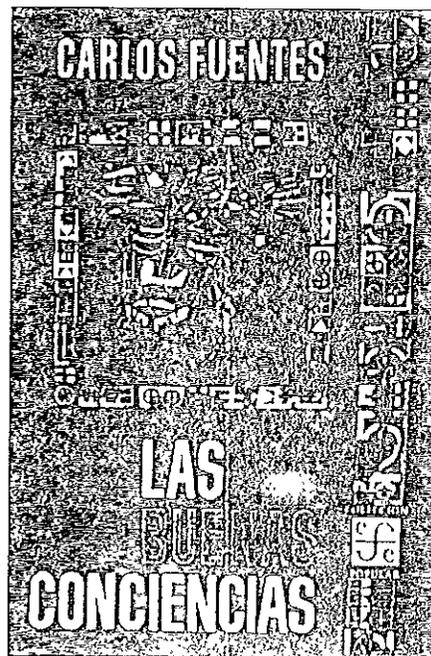




Fig. 78 Ilustraciones donde se aprecia el dominio de la técnica, en la que se muestra una viñeta en tinta que forma parte de la obra "Bajo la piel del sueño" realizada por el Maestro Gerardo Suzán.
Fig. 79 Ilustración en Scratch, forma parte del libro "Ilustraciones de Gerardo Suzán, mayo, 1994"

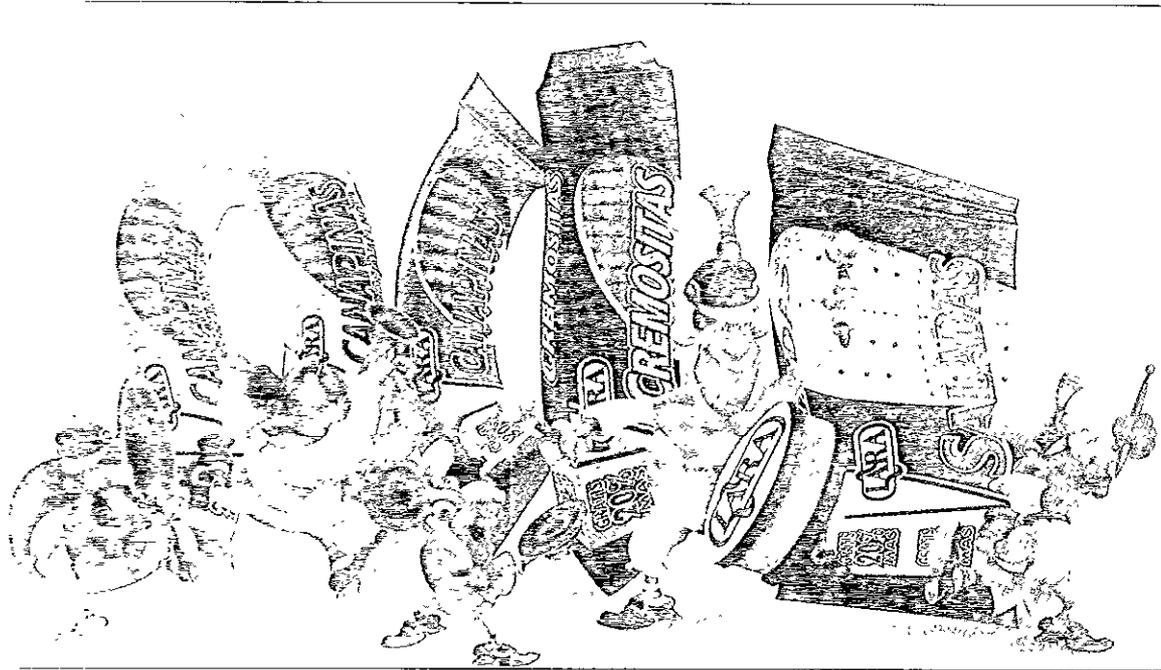


Fig. 29 Ilustración digital para uso publicitario, por la reconocida Agencia de publicidad McCann-ERICKSON / México. La ilustración aplicada a la publicidad es de las mejores pagadas.

4. GÉNEROS DE ILUSTRACIÓN

La ilustración se utiliza en numerosos campos, es un elemento gráfico necesario en casi todos los escritos para apoyar su comprensión. (Fig. 30) Por lo tanto existen diferentes tipos de ella. Mencionaré las especializaciones más importantes con sus características específicas de cada género.

(Ilustración técnica

Se refiere a las ilustraciones para la industria, ya que son muy precisas gracias a los avances de la tecnología. Posee tres características fundamentales:

- (1) Apunte directo: El artista debe hacer un boceto claro, con medidas suficientes y adelantadas.
- (2) Estudio: Se debe llevar a cabo en un estudio, el artista toma algunas fotografías para tener referencias y lograr un dibujo más cercano a la realidad.
- (3) Ortografía: Es dibujo dentro de un cubo, es necesario tener una buena visión de los ángulos, además de los planos verticales y horizontales.

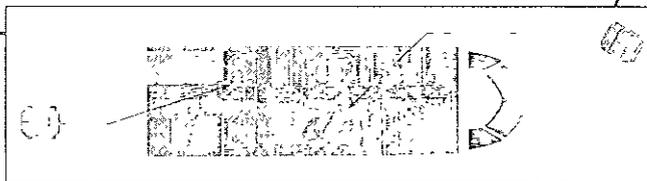


Fig.30
Esquema del
interior de un
avión para
dividir su
piso.



Ilustración científica

Son ilustraciones hechas para la ciencia, como lo es la biología, microbiología y zoología, etc., se realizan dibujos de observaciones relacionadas con dichas ciencias, se deben respetar las formas y proporciones reales de los modelos ya que son bastante referenciales. (Fig. 31)

Las ilustraciones científicas son muy importantes, ya que gracias a ellas conocemos las especies animales y vegetales en vías de extinción o alguno que haya desaparecido ya. Dentro de la ilustración científica se encuentra la ilustración médica, ya que es creativa y algunas veces simbólica, además de ser muy detallada.

Mesigyna Instayect

GLÁNDULA MAMARIA
(Sin patología)

- Piel
- Tejido graso
- Tejido conectivo
- Aréola
- Pezón
- Conductos lactíferos
- Senos lactíferos
- Lóbulos

GLÁNDULA MAMARIA
(Con patología)

- Fibroadenoma
- Quiste
- Absceso
- Enfermedad fibroquistica
- Tumor
- Surcos dérmicos

Sepiembre 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30

Octubre 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31

Fig.31 Ilustración médica para apoyo publicitario de el medicamento Mesigyna Instayect.



Ilustración publicitaria

La ilustración publicitaria es una de las mejores pagadas, requiere de una excelente creación, diseño y realización ilustrativa (Fig. 33), para lograr un gran impacto visual de los productos o servicios promocionados.

Debe existir una buena comunicación entre el diseñador y el ilustrador, ya que se necesitan espacios especiales para integrar otros elementos gráficos que complementan la publicidad.

Se dice que la ilustración digital y la fotografía con la competencia directa de la ilustración tradicional pero yo creo que más que competencia son un complemento para enriquecer la imagen, investigando cuando no conviene mezclarlas.



Fig.33 La ilustración es el elemento principal del anuncio. Ilustración tipo comic, esta tendencia publicitaria da mayor importancia al concepto que a la imagen del producto.



Ilustración para empaques y productos

Esta es muy similar a la publicitaria, comparten el mismo objetivo, dar personalidad al producto y venderlo más (fig. 34), se aplica a los envases y productos del mercado, se necesita mucho impacto visual y un original concepto que sustente a la ilustración, ya que la competencia es fuerte en el mercado. Existen ciertas reglas para el diseño de empaques y, depende de las características de cada producto, de normas mercadológicas que delimitan la forma y estilo de ilustración, también se integran fotos o viñetas como parte de un embalaje o empaque.



Fig.34 La ilustración para los embalajes de estos comestibles fue realizada en técnica digital, el mercado esta repleto de empaques que hacen uso de la ilustración para dar la imagen a sus productos, darles personalidad, y un impacto visual.

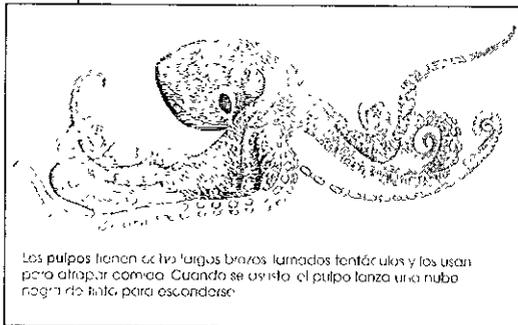


Ilustración infantil

La ilustración infantil es parte de la ilustración editorial, porque la encontramos en los libros de enseñanza escolar desde los primeros años. Los libros de los primeros grados de enseñanza, educan más por las imágenes, que por el texto y exigen, por tanto, de múltiples ilustraciones que, aunque no son muy remuneradas, compensan por su cantidad, el esfuerzo del ilustrador.

En este género se deben cuidar minuciosamente todos los detalles porque los niños son críticos y rechazan todo aquello que falsee su concepto de las cosas. (Fig. 35) El color es una de las atracciones principales de la ilustración infantil, pues nada existe que sea tan esencial y sugerente para el niño, por su propia cualidad y aunque sea en simples manchas, le requiere, divierte, excita y sirve para despertar su interés y mantener este a lo largo de la lectura de un libro.

La ilustración infantil sirve como herramienta didáctica para enseñar a los niños a ampliar su conocimiento de personajes famosos e importantes, descubrimientos, ciencias, artes, cualquier tema. Gracias a la ilustración se puede tener un afán más constructivo.



Los pulpos tienen los largos brazos llamados tentáculos y los usan para atrapar comida. Cuando se asusta el pulpo lanza una nube negra de tinta para esconderse.



Fig.35 Los colores de este tipo de ilustración son clave para captar la atención del niño, estas imágenes son parte de un libro de animales marinos.



Ilustración de modas

Este tipo de ilustración requiere del conocimiento del mundo *fashion*, la moda requiere sensibilidad y un alto sentido de la elegancia, así como los diferentes conceptos que representan al mundo de la moda. Las figuras deben estar muy identificables, no importa si no se guarda la proporción, se utilizan por ser muy variadas y graciosas. Aunque en casos especiales se requiere de una proporción real.

Un aspecto importante de la ilustración de modas es la representación de texturas, éstas se resuelven por técnicas tradicionales o experimentando con nuevos materiales para encontrar nuevas texturas.

La moda femenina ofrece oportunidades fascinantes y brillantes para la mujer y el hombre con sensibilidad y sentido creador. (Fig. 36) La moda masculina, brinda infinitas oportunidades al artista que posea habilidad, gusto e individualidad.



Fig.36 Se aprecia el material de la chamarra, muy importante en la ilustración de modas, mostrar las telas y materiales de la prenda. Por Barbara Griffel.



Ilustración digital

La ilustración digital se efectúa con una computadora, puede ser plataforma PC o MACHINTOCH , existen programas para crear gráficos en mapa de bits o en vectores, para escanear imágenes, dibujos, impresos, fotografías, etc. todo aquello que pueda leer un escaner, y su función es convertir las imágenes en lenguaje binario, que posteriormente sea manipulado en la computadora.

Cada programa brinda diferentes posibilidades de trabajo y son compatibles entre sí, la práctica es vital para el descubrimiento del mayor número de herramientas. La gran ventaja es que ahorras tiempo al aplicar trazos geométricos que anteriormente repetías hasta alcanzar la calidad de línea perfecta, por mencionar un ejemplo, la precisión se obtiene mejor y en menos tiempo.

Aunque en ocasiones el trabajo gráfico que circula se parece demasiado, se hace abuso de algunos recursos y llega a ser monótono, pero creo que es parte de la novedad de la herramienta y de su auge, toma algún tiempo el conocer todas sus posibilidades e ir ampliando su uso. (Fig. 37)

Creo que lo más importante es no pensar que la herramienta te solucionará el problema gráfico a resolver, tienes que conceptualizarlo primero como todo trabajo gráfico, y tratar de que no domine el concepto o la técnica sino lograr un equilibrio.

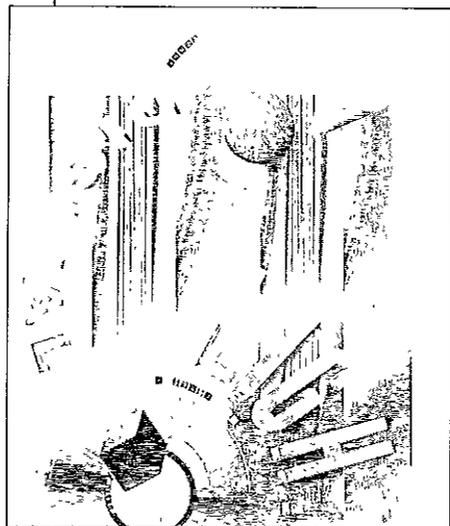


Fig.37 Cartel realizado en programas de 3D y Photoshop, realizado totalmente en computadora



TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN

La selección de una técnica se determina de acuerdo a los materiales que se utilizan, así como también por los soportes y las necesidades del ilustrador.

Entre las técnicas más importantes encontramos:

Grabado

Consiste en grabar sobre una superficie plana el motivo que se desea, una de estas superficies es el linóleo el cual es más sencillo de manejar porque se puede hacer el relieve en cualquier dirección, los errores son más fáciles de borrar porque simplemente hay que raspar la superficie con una cuchilla. Lo recomendable en esta técnica es usar un linóleo de grosor mínimo de 6.5 mm, lo cual permite que no se doble. Una vez obtenida la placa de linóleo se entinta con otras y se coloca sobre el papel para obtener la impresión. (Fig. 38)



Fig.38 Los surcos dan el movimiento a la ilustración que complementa el tema. Linoleo de Janinne Muelchi.



Xilografía

Esta técnica es similar a la anterior, pero en este caso la placa es de madera y se trabaja con gubias ó buriles, cuchillas, dejando en alto relieve las áreas que se desean imprimir. De igual forma que en el grabado la placa es entintada, se coloca en un tórculo con el relieve hacia arriba, luego se pone el papel de algodón sobre la placa y se pasa por el tórculo que es el aparato que ejerce presión uniforme para empezar a hacer las pruebas de impresión, hasta llegar a la calidad deseada (Fig. 39).

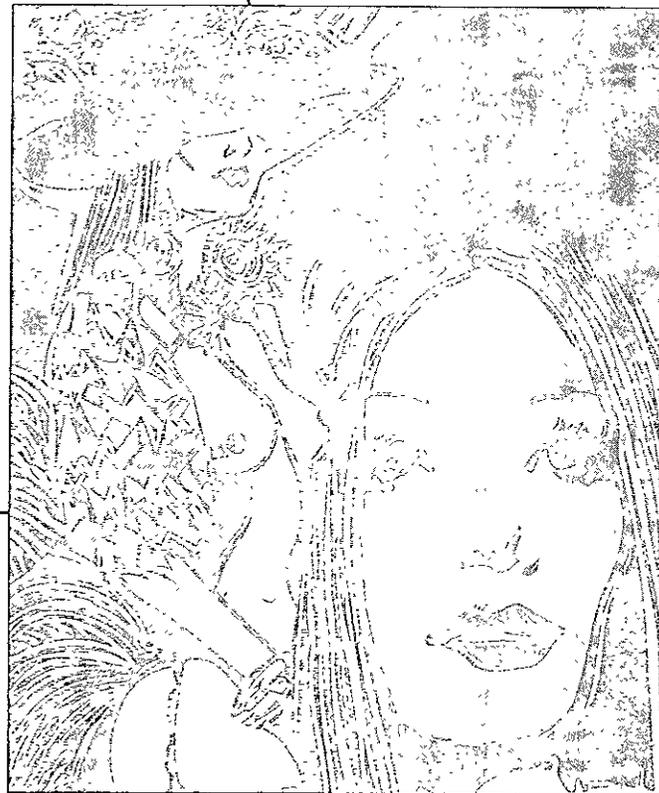


Fig.39 Vemos la textura que forman los surcos que bien sirven para crear la imagen, Xilografía en color.

Huecograbado

En esta técnica se graba la superficie de una plancha metálica por medio de una punta de metal o por la acción de ciertos ácidos.

El grabado con línea es el que se realiza por medio de un buril ó punta metálica, la cual es entintada posteriormente y reproducida sobre el papel, por medio de un tórculo.

El aguafuerte en cambio consiste en grabar la superficie usando ácidos. La plancha es desengrasada con alguna sustancia como el Blanco de España y se cubre con algún barniz resistente al ácido. Después, la plancha es cubierta con una pasta a base de alquitrán, resina y cera de abeja. Se graban las líneas con algún instrumento de punta fina metálica haciendo huecos sobre el metal, finalmente se coloca en un contenedor con ácido, el que se encargara de correr el metal y grabar la imagen.

El grabado de punta seca por medio de la presión de un instrumento de punta ya sea de metal ó diamante, se hacen surcos sobre la placa los cuales no son extraídos, dejando así canales que forman las líneas que serán impresas. Las placas que se utilizan en esta técnica son de zinc, aluminio o cobre, esta última es la más recomendable. (Fig. 40)

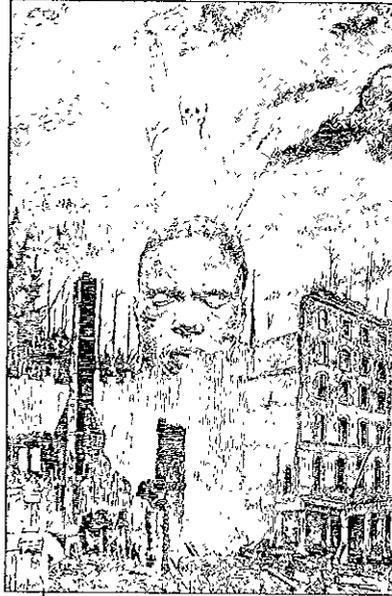


Fig.40 La forma y volumen se van formando gracias a la continuidad de la línea trabajada con punta seca. Por: Jim Harter.



Litografía

Es una técnica de impresión similar a las anteriores, la diferencia es que no se utiliza una placa, sino una piedra preparada para dibujar la imagen e imprimirla posteriormente.

Es necesario limar primero la piedra, dibujando después con algún lápiz graso con el fin de absorber la tinta, es recomendable que los trazos se hagan con barras conté rojas ya que éstas no salen en la impresión. Se usa un ácido para fijar químicamente las zonas trazadas, una vez hecho esto, la superficie se cubre con otro tipo de ácido como el ácido nítrico, el que corroe la superficie sin alterar las líneas trazadas. Se lava la piedra y aún húmeda se entinta, y con ayuda de una prensa se imprime sobre el papel al hacer presión sobre la piedra(que funciona como matriz).

(Fig. 41)

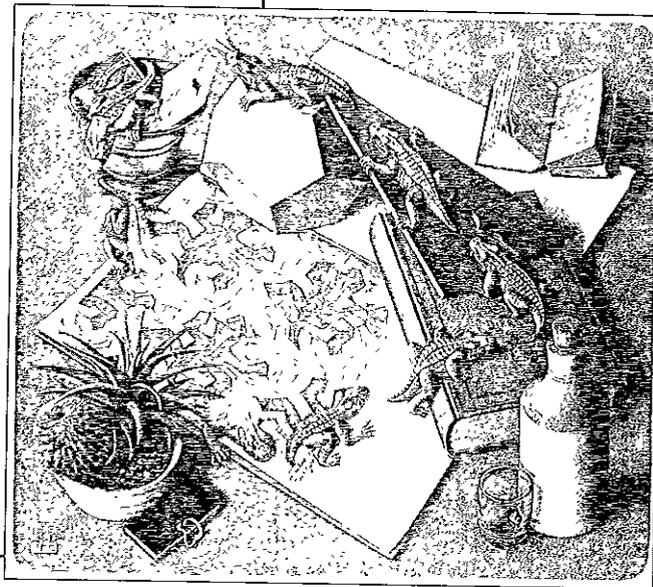


Fig.41 El surrealismo de Escher, manejando el claroscuro para jugar con los planos y poner volumen, normalmente las piedras litográficas son de forma rectangular y con puntas redondeadas.

Serigrafía

Consiste en imprimir sobre una superficie plana o cilíndrica, por medio de una malla de tela, nylon o poliéster, montada sobre un marco de madera o aluminio llamada bastidor.

Vio que los chinos y japoneses trabajaban desde hace siglos con un procedimiento similar, los primeros tipos de serigrafía como las que conocemos hoy aparecieron en el año 1907.²³

La placa de serigrafía se hace sobre una malla con una emulsión que puede ser bloqueador de agua o con sustancias resistentes a ésta, como el proceso de foto o las películas de tiner o cromaline. En la mayoría de los casos la placa es realizada por foto emulsión, consiste en fijar encima el dibujo original pero en forma de positivo colocándolo de manera invertida al sentido en el que leemos sobre la malla previamente emulsionada, se expone a una luz intensa durante algunos minutos, lo cual hace que las áreas afectadas se endurezcan y las protegidas por el positivo permanezcan blandas. Se introduce la malla al agua bajo presión eliminando de este modo las partes blandas formando así los huecos o canales con la imagen que se desea imprimir, una vez montada la malla sobre una base firme se registra, se pone tinta en la malla y con la ayuda de un rascero jalamos la tinta obteniendo así nuestra impresión. (Fig. 42)

Los soportes recomendables para la serigrafía van desde papel, cartón hasta aluminio, plástico, mezclilla, algodón, metal y acrílico entre otros, lo cual indica que es una técnica que permite la impresión en superficies planas y cilíndricas.



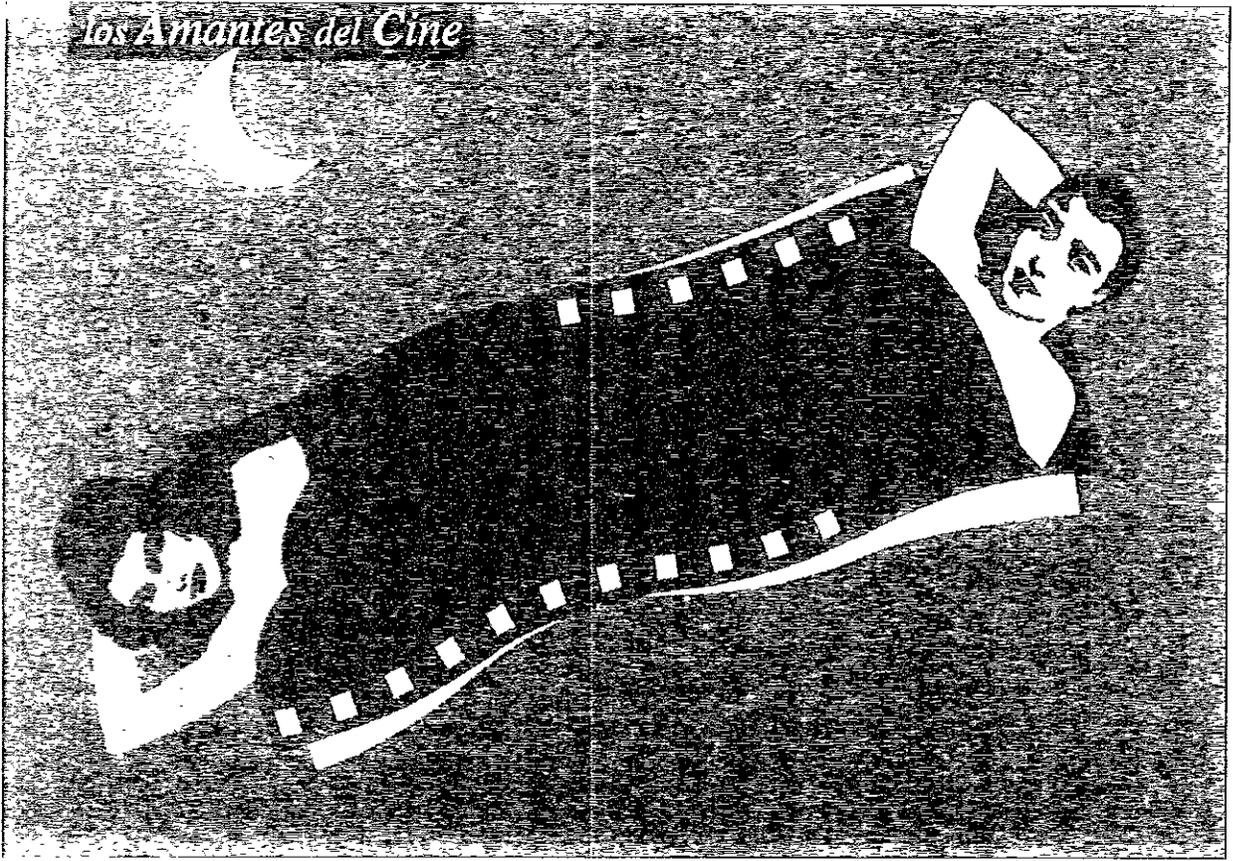


Fig. 12 Cartel "Los amantes del cine" para la muestra cinematográfica - senografía a 5 tintas.



Gouache

Esta técnica es similar al acrílico, su composición está basada principalmente en la goma arábica.

A diferencia de la acuarela su acabado es opaco, contiene adhesivos y pigmentos blancos; al secar pierde el valor tonal que tenía al estar húmedo. Su aplicación en la superficie es húmeda y con pinceles de cerda y no sintéticos, con el fin de no dejar marca de la aplicación, si son áreas de gran tamaño se puede aplicar con un pincel plano y en otros casos con aerógrafo, tomando en cuenta la consistencia de la pintura.

Esta técnica, como en algunas otras, nos permite mezclar técnicas adicionales para detallar o como base. Otra característica de la consistencia de la pintura, llega a ser cubierta o transparente, dependiendo la cantidad de agua, por lo tanto nos ayuda a corregir algunos errores; también se pueden crear capas transparentes sobre opacas o viceversa. Para oscurecer se superponen capas del mismo color menos diluidas o por el contrario si deseas aclarar se añade un color más claro a la mezcla superponiendo a la aguda oscura. Esta técnica es una de la más usadas por ser de secado rápido y flexible, al mezclarse con la acuarela permiten combinar pigmentos entre sí. (Fig. 43)



Fig.43 Esta imagen fue realizada con acuarela y Gouache mezclados creando un efecto saturado en color. Por: Rick Geary.



Acuarela

Es una de las técnicas más antiguas. Su característica principal es su transparencia en los colores, flexible a la aplicación, pues consiste en un pigmento diluido en agua. Las técnicas con las que se aplican son variadas lo cual permite al ilustrador tener un estilo propio.

La acuarela es recomendable aplicarla en papeles como cartulinas gruesas que posean ciertas texturas o papeles de grano con base de algodón.

Su transparencia permite modificar el color sobre el que se aplica, sin perder la presencia del primero, este procedimiento se conoce como lavados en la acuarela. Su fluidez permite extenderla sobre el soporte con gran facilidad, se aplica tanto con pinceles como con aerógrafo, además de su cualidad de mezclarse con otras tintas (Fig. 44).



Fig.44 La acuarela nos permite plasmar un juego de luces muy variado aprovechando los blancos parte del juego de luces para crear volumen, la transparencia es un recurso básico en acuarela.



Temple

Esta es una técnica de ilustración usada comúnmente por artistas plásticos. Es una técnica de la Edad Media, su preparación está basada en el empleo de yema de huevo como aglutinante del pigmento.

Esta técnica fue usada para ilustrar los llamados "Libros de horas", - libros ilustrados por monjes durante la Edad Media, con temas religiosos-. (Fig. 45)

Las superficies más comunes en el temple son la madera, (masonita, aglomerado o cualquier tipo de laminado) también se puede aplicar en tienzos. En estos casos son recomendables preparando la base por medio de una solución de gelatina en hojas sumergidas en 1/2 litro de agua caliente y se aplica con una brocha por ambos lados de la superficie. Una ventaja de esta técnica es que una vez que seca la pintura no se puede quitar, pero también es desventajoso en caso de cometer errores.



Fig.45 "Adoración de los magos" de Giotto Di Bondone, formó parte de un retablo, temple sobre madera. Realizado alrededor de 1300.



{ Óleo }

Es una técnica que emplean la mayoría de los pintores desde el siglo XIII. El óleo tiene en su composición una base generalmente de aceite de linaza. La pintura al óleo se hace mezclando un pigmento con aceites y otros componentes como el óxido de zinc y el carbonato de calcio y es aplicado sobre un lienzo o muro previamente preparado. (Fig. 46)

Los pinceles son importantes para esta técnica, algunos son de pelo de marta, camello, cerdo ó urón. Los cinco tipos principales de pinceles son: cuadrado, redondo, filbert (comco), plano y biselado.



Fig.46 "Nacimiento de una divinidad" de Salvador Dalí, uno de los prodigiosos pintores al óleo, su producción es muy extensa y tiene gran parte realizada en óleo, del surrealismo puro.



Carboncillo

Es una técnica que utiliza el carbón vegetal. Los primeros ejemplos de esta técnica los encontramos en las cuevas del periodo paleolítico que se dio en Francia y España por medio del arte rupestre, en la cual se usaba para definir las formas representadas (animales).

Esta técnica es posiblemente el antecedente de otras que utilizan pigmentos secos y comprimidos, mezclados con algún componente graso o semigraso, como los lápices de grafito, tizas, pasteles y las sanguinas, entre otras.

El carboncillo lo usamos para realizar trazos grandes y sueltos, medios tonos y líneas intensas, así como tonos negros. (Fig. 47) El carboncillo se extrae de árboles como el sauce y la vid. También existe el carbón comprimido hecho a partir del carbón pulverizado, comprimido bajo presión y endurecido por aglutinante.



Fig.47 La mancha que se puede crear con el carboncillo, sirve para sombrear y difuminar alcanzando planos variados.
Por: Serge Michaels.



Lizas

Las lizas son barras de color comprimido en rojo, blanco o negro, a diferencia de los carboncillos, su compresión principal son las arcillas, que son utilizadas desde el periodo paleolítico y su origen era el yacimiento de arcilla.

Actualmente las conocemos como sanguíneas de color rojizo y las barras de sepia de color café. Los soportes para esta técnica suelen ser los papeles de grano medio o gruesos.

Pasteles

El uso del pastel comienza en el *siglo XVIII*, ofrece una gama muy diversa de colores y los podemos encontrar como secos o grasosos de acuerdo a su composición.

El pastel es apropiado para las superficies rugosas o papeles con cierta textura permitiendo que el pigmento se adhiera con cierta facilidad. (Fig. 48) En algunos casos funciona sobre lienzos y maderas. Los pasteles utilizan soportes como papeles o cartoncillos de grano grueso.

Algunos de los accesorios en los que se apoya esta técnica son; gomas o fijadores tipo spray que puede ser de cabello sólo para evitar que el pigmento del pastel manche.



Fig.48 He aquí una técnica que demuestra los resultados que son propios de la ilustración, colores irreales, pero que te dicen el orden del espacio.



Lápices de colores

Este medio de ilustración es el más empleado por los ilustradores ya que nos provee de una extensa gama de colores y tonos diferentes, además se adapta a diferentes tipos de soporte y es fácil de combinar con otro tipo de técnicas.

Estos lápices están compuestos por minas de pigmento comprimido, es cremosa y suave, son brillantes y tiene resistencia a la humedad, también podemos encontrarlos como lápices acuarelados.

Este material, combinado con los diferentes soportes y las texturas de los últimos, nos permiten dar diferentes acabados a los trabajos. Es importante tomar en cuenta que este tipo de pigmento se debe aplicar poco a poco para evitar cualquier tipo de saturación. (Fig. 49) Esta técnica también cuenta con algunos tipos de solventes como el Ronson que nos permite crear efectos de tramado en el papel, o bien esfumar la pintura sobre la superficie con la ayuda de un pincel o algodón. Otra característica es que no todos los lápices son suaves. Los lápices de colores se usan para detalles finos y para dar acabados realistas; no son muy recomendables para zonas muy extensas de color.



Fig.49 Los lápices de madera te permiten detallar la imagen y una riqueza cromática muy armónica.



Acrílicos

Los colores acrílicos tienen una base hecha principalmente de resina similar a la utilizada en los vidrios acrílicos, de la cual toman su nombre.

Son pinturas líquidas que emplean en su composición elementos como el Naftol, la Dioxina y la Ftalocianina, los cuales son de origen plástico. Sus soportes son lienzos o cartulinas y sus solventes de pintura para dar soltura a la pincelada; al igual que los lápices de colores, esta técnica también ofrece una gran gama de colores. (Fig. 50)

Son utilizados para acabados detallados y se puede aplicar con pincel y aerógrafo. También se trabajan con agua para dar un acabado con transparencia, además se puede mezclar con otros materiales conocidos como impastos, de los que ofrecen textura al trabajo. El acabado de los acrílicos es generalmente brillante y su presentación es en tubos y frascos.

Las marca más conocidas de México son: Vinci, Politec, Gama color y Galería Acrilic-pad.



Fig. 50 Tenemos un acabado saturado de color y brillante, combinando colores se llega a diversificar la gama de matices. Por: Serge Michaels.

(Tinta)

La tinta es uno de los medios más viejos para ilustrar, entre las más conocidas se encuentra la tinta China y la tinta India. La primera se llama así por que en el año 400 d.C. se creó una tinta similar a la actual. Está compuesta generalmente de carbono mezclado con agua y algún otro compuesto. Se usan normalmente para hacer trabajos en líneas, ya sea usando puntos, tramados o delimitados (Fig. 51)

Es una técnica óptima para detalles, además de que se puede utilizar como acuarela, logrando gran variedad tonal.

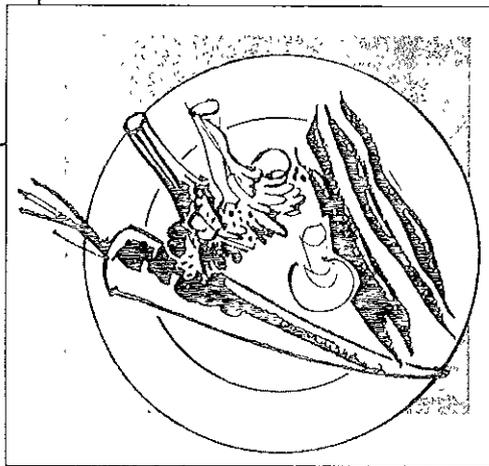


Fig.51 Viñeta de trazo rápido que nos da un carácter más espontáneo.
Por: Roxanne.



Aerógrafo

Este instrumento es muy utilizado en la técnica de representación, cuyo principio es el de mezclar pigmentos líquidos con aire, saliendo del aerógrafo con una presión de unos 2.10 Kgs. por cm^2 haciendo esto mediante un compartimiento similar al de un botella mecánica.

Una de sus características principales es que al emplear degradados nos da una cantidad que difícilmente se lograría con los pinceles ordinarios. Posiblemente los antecedentes de este pincel de aire están en el período Paleolítico, al trabajarse las pinturas rupestres con un tipo de atomizador hecho con huesos largos y abocados por donde se soplabla la pintura (Fig. 52).

El primer aerógrafo que aparece como tal fue inventado por Charles

Baird en 1893.

Esta técnica permite emplear diferentes tipos de pinturas como las acuarelas o los acrílicos. La manera de aplicar es a base de bloquear por zonas de acuerdo al color que se desea aplicar, estas zonas se bloquean mediante papeles adhesivos o líquidos especiales que son fáciles de quitar mediante solventes como Frizquet o Látex.

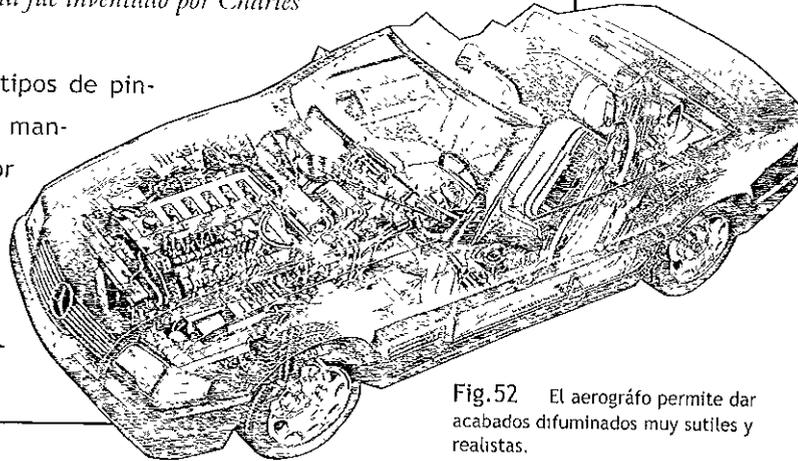


Fig.52 El aerógrafo permite dar acabados difuminados muy sutiles y realistas.

Existen dos tipos de aerógrafos:

1.- De acción simple: En este el chorro de tinta no puede controlarse más que alargando o acortando la distancia del aerógrafo a la superficie para dar líneas gruesas o finas.

2.- De doble acción: Se puede controlar al mismo tiempo la proporción de salida de pintura y de aire simplemente jalando una palanca que los controla.

La superficie en la que se va a trabajar esta técnica es comúnmente plana y con cierta resistencia a la absorción por ser 100% líquida la pintura. Esta técnica también es usada para el retoque de piezas escultóricas, escenografías, retocar juguetes, etc.

Entre las marcas más comunes se encuentran: Paasche, SPRITE, Thayer, Súper 64, Borrador, etc.



3. MATERIALES

Los soportes pueden ser papeles y cartulinas de diferentes tipos.

Grafito

Este es un material propio para los acabados realistas y los medios tonos, se trabaja prácticamente sobre todo tipo de cartulinas y papeles, y se clasifica en diferentes grados de acuerdo a su dureza, bajo los dos sistemas de clasificación que se conocen: el Konté basado en números y el Brookman basado en letras; sus presentaciones pueden ser en barra o en lápices.

El lápiz grafito surge en Inglaterra, con el descubrimiento de un elemento de grafito del que se pensó que era plomo en el año de 1564, pero en 1662 se fabrica en Alemania el primer lápiz como lo conocemos hoy en día.

La forma en que se clasifican también depende de las marcas, pero en general encontramos que existen desde el 9B como el más blando, el HB como intermedio, y el 6H como al más duro, también existe el F ó firme.

A continuación se clasifican los lápices de madera: los hay con los grados de dureza.



• 6B, 5B: lápices muy blandos de ennegrecimiento intenso, para el bocetado y el sombreado.

• 4B, 3B: Lápices blandos para el bocetado.

• 2B, B, HB, F: Lápices semiblandos para el bocetado y el dibujo.

• H, 2H, 3H, 4H, 5H: Lápices duros y muy duros para el marcado, el dibujo y el calco.

• 6H, 7H, 8H: lápices extremadamente duros, apropiados únicamente en aplicaciones especiales como cartografía, litografía, etc. (Fig. 53)

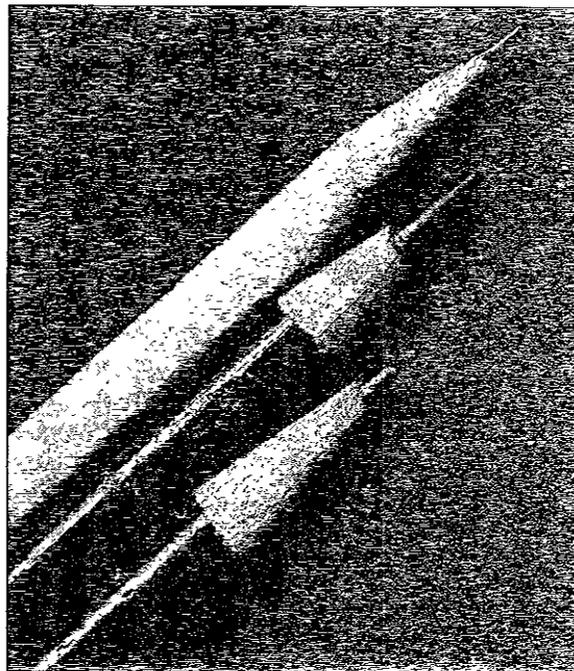


Fig.53 Estos lápices son muy fácil de conseguir, y nos ayudan a hacer ejercicios para lograr todas las escalas de grises



Plumones o rotuladores

Los plumones son lápices hechos con una base de fieltro o fibra, los que usan alcohol o agua en su composición. Se usan principalmente para dar acabados lustrosos o metálicos.

La desventaja de éstos es que una vez aplicado el color ya no se puede borrar, y si se sobreponen varias capas, éstas se oscurecen gradualmente. Al igual que los lápices de colores también ofrecen una gran variedad de colores. (Fig. 54)

Sus soportes pueden ser papeles o cartulinas de diversos tipos, de preferencia lisos y que no desprendan mucha fibra al humedecerlos.



Fig.54 Los encontramos de muchas marcas y con puntas cuadradas y redondas.



Los lápices de carbón

Los podemos clasificar según su dureza:

6B ó No. 3 - Extra blando

2B ó No. 1 - Medio

4B ó No. 2 - Blando

HB ó 0 - Duro

Lápices de mina

Existen barriles portaminas de grafito, ya sea mina fina o mina gruesa, las cuales son intercambiables por el número que sea necesario, estas minas de grafito se usan para hacer líneas muy finas y uniformes.

Las encontramos en los siguientes espesores: de 0.3 mm, 0.5 mm, 0.7 mm, 0.9 mm. No se utiliza afitador de minas, porque los barriles son retráctiles y se va sacando la mina según se necesite y siempre tiene una punta fina para que la anchura del trazo permanezca uniforme. Hay minas de 2B a 5H y minas de color con espesores de 0.5 y 0.7 mm. (Fig. 55)

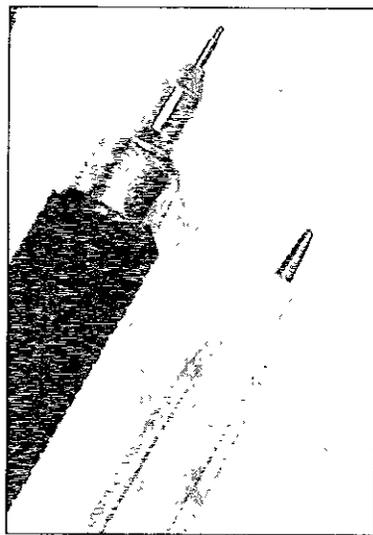


Fig.55 Los portaminas son muy durables y nos auxilian principalmente en el trazo de dibujo geométrico, intercambiando las minas en sus distintos grosores.



Tinta China

Para dibujo en color negro, rojo y azul se utiliza en tintero, botella o cartucho para plumilla y pincel, se puede diluir con agua destilada. (Fig. 56)

Blanco opaco o Blanco cubriente

Blanco opaco en tubos y frascos, mezclados con agua para el cubrimiento de tinta China color al temple y gouache



Fig.56 La tinta china, existe en diferentes colores: negra la más clásica, roja y azul.

Papeles y cartones

Papel transparente

En hojas, paquetes o en rollos. Para el bocetado el más adecuado es un rollo de 33 cm (24 g/m² y 45 g/m²).

Hay papeles muy transparentes de 70 a 155 g/m², un papel transparente especial con añadido de poliéster.



Papeles de dibujo

En hojas y en rollos de 150 a 300 g/m², con las superficies suaves y ásperas.

Cartones de dibujo

En planchas de 0.5 a 3.2 mm de espesor (4G y 4R: doble, triple, cuádruple, grueso, extragrueso), suaves y ásperos.

Los cartones de dibujo ásperos resultan también apropiados para la acuarela.

Cartón Bristol

En hojas de 310 a 925 g/m² para máscaras, trabajos de montaje, construcción de modelos; no recomendables para esbozos en color porque la superficie no encola bien y se desgarrará fácilmente con cintas y hojas adhesivas.

Papeles y cartones de acuarela

Se presentan en hojas, placas y cuadernos blancos con la superficie:

- | | |
|--------------------|---------------------|
| A= de grano fino | C= de grano medio |
| F= de grano grueso | G= suave |
| R= áspera | BW= de tinta blanca |

Marcas: Scholler, Schollershammer

Fondos de color

En hojas utilizables como el cartón de fotografía, pero más delgado.



Lámina de color

En hojas autoadhesivas, Marcas:

Pantone (250 colores)

HKS (77 colores),

Reguette (118 colores)

X-Fil (42 colores), sólo en rollos.

Lámina reticular

En hojas autoadhesivas, también transferible muchas estructuras como retículas

lineales, de puntos, tramas delgadas etc.

Marcas: Letraset, Silhouette, Mecanorama.



HERRAMIENTAS

Tipos de pinceles

Cuadrados: De forma cuadrada, usados para aplicar grandes cantidades de pintura.

Redondos: Usados para detalles.

Filbert o cónicos: Para dibujar trazos ó líneas.

Planos: Semejantes a los cuadrados pero más largos.

Biselados: Usados para líneas y bordes rectos.

Otros pinceles son los de abanico, estos pinceles tienen esta forma y se usan para dar efectos de follaje y hojas de árboles.

Las espátulas tienen forma de cuchillo se usan para dar efectos de pinceladas rápidas, troncos de árboles, rocas, etc., se busca más el efecto de la textura particular con esta herramienta. (Fig. 57)

Entre los soportes más comunes están el lienzo, madera, el cartón, el aglomerado, la masonita y los muros.

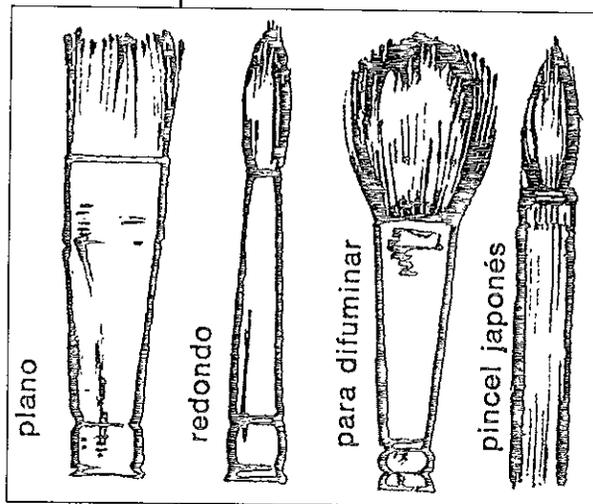


Fig.57 Es importante tener un juego de pinceles siempre para lograr los efectos deseados en cualquier ejecución.



Paletas y godete

Las paletas de plástico, macosel o pedazos de vidrio, de formas redondas o cuadradas son el utensilio más apropiado para la mezcla de colores, en estos recipientes se pueden manipular los colores, mezclandolos con otros materiales, agua, solventes, arenas, etc. o creando nuevos colores a la acuarela, color al temple, gouache y acrílico .

Espatula y cuchillo para la paleta

Para la mezcla de los colores en la paleta, o en placas de cristal para trabajos con espátula. (Fig. 58)

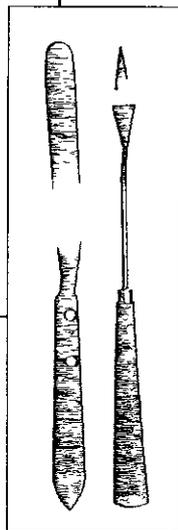


Fig.58 La espátula y el cuchillo son el complemento del godete o paleta, éstos son los utensilios para realizar la mezcla, y adherir color en diferentes proporciones.

Computadora u ordenador

tenemos en el mercado dos tipos de plataformas para desarrollar Ilustración Digital: PC y Macintosh .(Fig. 59)

La computadora es una excelente herramienta, para todas las áreas del desarrollo humano, son una maravilla en el almacenaje de información y tienen un vínculo importante con los medios de comunicación, tanto que han cambiado los conceptos de espacio y tiempo, su desarrollo es muy acelerado. Se lanzan al mercado computadoras con más memoria, mayor rapidez, nuevas utilidades, es decir con mejor capacidad de desempeño, ya que su industria en ambas plataformas cuenta con capitales enormes para su investigación y desarrollo, para ofrecer más y mejores opciones a la humanidad. Pero lo importante aquí es definir cuál es tu área gráfica para elegir el equipo adecuado y así poder satisfacer las necesidades específicas y saber cuándo es el momento de actualizar tu equipo de trabajo o el software.

Nosotros utilizamos la computadora por medio del software o los programas de diseño gráfico de los cuales hablaremos en el siguiente punto.



Fig.59

Computadoras iMac de la plataforma Macintosh, tienen el CPU integrado al monitor, su instalación es muy fácil. La foto muestra una vista lateral de tres colores disponibles, aunque existen de otro diseño y capacidad diferente.

Software o programas de diseño gráfico

En realidad vamos a centrarnos en los programas para crear y manipular ilustración.

Para fortuna nosotros los creadores de imágenes, éstas herramientas han venido a darnos nuevas formas de resolver los planteamientos gráficos, lo que anteriormente hacían varias personas se puede llevar a cabo por una sola, desarrollar fotoarte, diseño, paste up, hacer dummies. En el terreno de la ilustración digital existen varios programas especializados (Fig. 60) en creación y edición de imagen como: Photoshop: este es un programa para crear archivos en mapa de bits, la resolución de la imagen se crea en pixeles y dependerá el tamaño del archivo para determinar el número de pixeles.

Este programa tiene un conjunto de herramientas para crear ilustración digital con calidad fotográfica, incluso hacer ilustración híbrida con dibujos a mano escaneados para integrarlos a Photoshop y colorearlos, darles volumen en diferentes modos de color, ya sea para impresos, para la red o para presentaciones en computadora.



Fig.57 Cajas de presentación de los dos más importantes programa para creación de imágenes digitales.

Se ha introducido en el mercado una nueva generación de creación y edición de imágenes con nuevas características y se puede personalizar el programa de acuerdo a la necesidad de cada usuario, el uso de memoria que utiliza el Photoshop se reduce y así se optimiza la memoria de la computadora en general.

Painter es un programa que también crea archivos en píxeles y tiene herramientas similares a las de Photoshop y una amplia variedad de texturas y filtros para enriquecer la ilustración.

Illustrator y free hand: Estos programas tienen herramientas para hacer gráficos en vectores, son archivos más pequeños no utilizan mucha memoria en comparación con los archivos de píxeles, Illustrator te permite utilizar colores pantone o colores creados por el usuario, dar volumen, crear transparencias, poner sombras, etc., los archivos creados en este programa son los más adecuados para la web, por su tamaño en las son compatibles con los programas que desarrollan web. Incluyen herramientas como pinceles de todos tipos, plumillas, tapices de ladrillos, flores, etc., casi todas las herramientas para hacer ilustración tradicional, se encuentran en este maravilloso programa, pero en su versión digital. En ocasiones se combinan las ejecuciones en Illustrator y Photoshop, las opciones son infinitas, normalmente se puede llegar a una solución por distintas formas y en menos tiempo.

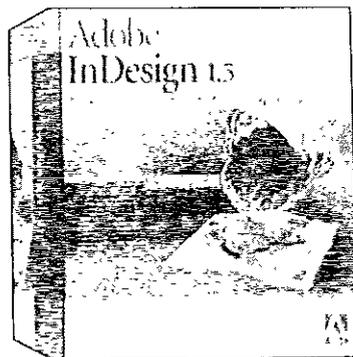


Fig.58 Caja de presentación del programa más avanzado en producción de diseño editorial.



También existen otros programas para producir imagen en 3D como strata, poser, nifinity etc.

En el diseño editorial que es área donde mayor se utiliza la ilustración tradicional o digital tenemos el programa In Desing 1.5 que brinda una libertad creativa, productividad y precisión, comparte herramientas con Photoshop e Illustrator, además puede compartir archivos con Page Maker (otro programa para elaborar diseño editorial), y Quark XPress, es una herramienta muy completa.

En el manejo de color trabajando con la computadora, se debe tomar en cuenta que se trabaja con colores luz, para hacer las compensaciones necesarias en el momento de la impresión, o bien utilizar los colores pantone (que son colores prefabricados en la industria de las artes gráficas), además los resultados pueden variar mucho dependiendo el tipo de impresión y el soporte de impresión, existen papeles con porcentajes distintos de plástico, ácidos, libres de ácido, fotográficos, acabados mate, brillante, acetatos, etc.

Las posibilidades son infinitas y lo mejor es que no toman mucho tiempo en llevarlos a cabo, los costos son más accesibles, porque al consumirse más cada día ,la demanda crece y la oferta también.

También es importante saber que la computadora es sólo una herramienta, y no un creador de ideas, conceptos y soluciones ideales.



Escaner

Es un dispositivo lector de imágenes u objetos por medio de una luz que puede leer opacos o documentos translúcidos (Fig. 61), para introducirlos a la computadora y trabajarlos en programas de imagen.

Algunos son compatibles con Windows y con Mac OS.

Para el desarrollo de ilustración son indispensables si se quiere hacer ilustración híbrida.

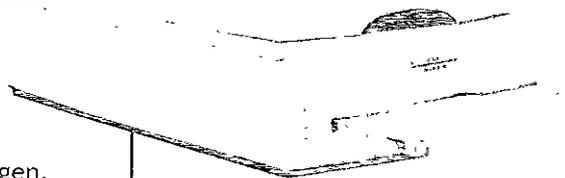


Fig.61 Convertidor de información impresa a información digital, depende su capacidad de resolución para obtener imágenes con muy buena calidad.

Impresora

Existen muchos tipos de impresoras de color y láser en negro, y de varios formatos hasta los plotter que son grandes impresoras, para obtener imágenes en gran formato. (fig. 62)

A nosotros nos sirve para ver el color y un acercamiento de lo que será la imagen final, ir visualizando la composición y pruebas de color, también para presentar al cliente el desarrollo de un proyecto.

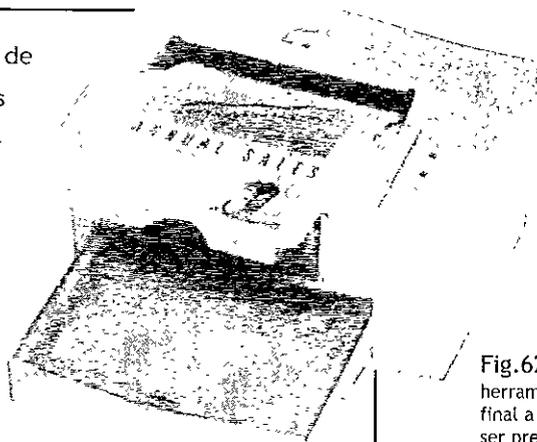
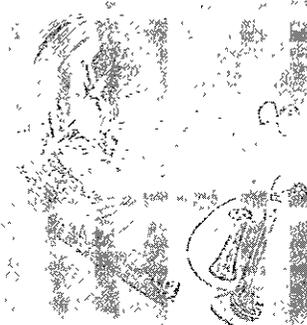
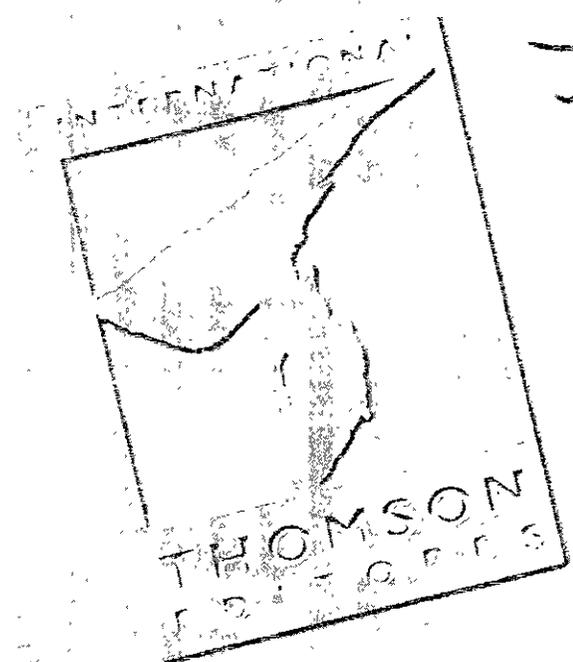


Fig.62 Las impresoras son la herramienta que va a dar salida final a la ilustración digital para ser presentada al cliente, existen numerosos modelos y tamaños, una para cada necesidad.



CAPÍTULO 3



International Thomson
Editores (México)

I. ANTECEDENTES

Thomson es una empresa internacional (Fig. 1) que fue fundada bajo las leyes de Toronto, Canadá en diciembre de 1977, se ha expandido enormemente, tiene varias áreas de trabajo. Han creado portales de información en internet, estos portales son especializados en:

- @ Oficinas legales.
- @ Centro de información sobre ofertas educacionales e institutos.
- @ Información científica.
- @ Información financiera, inversiones, economía, y
- @ Thomson learning.

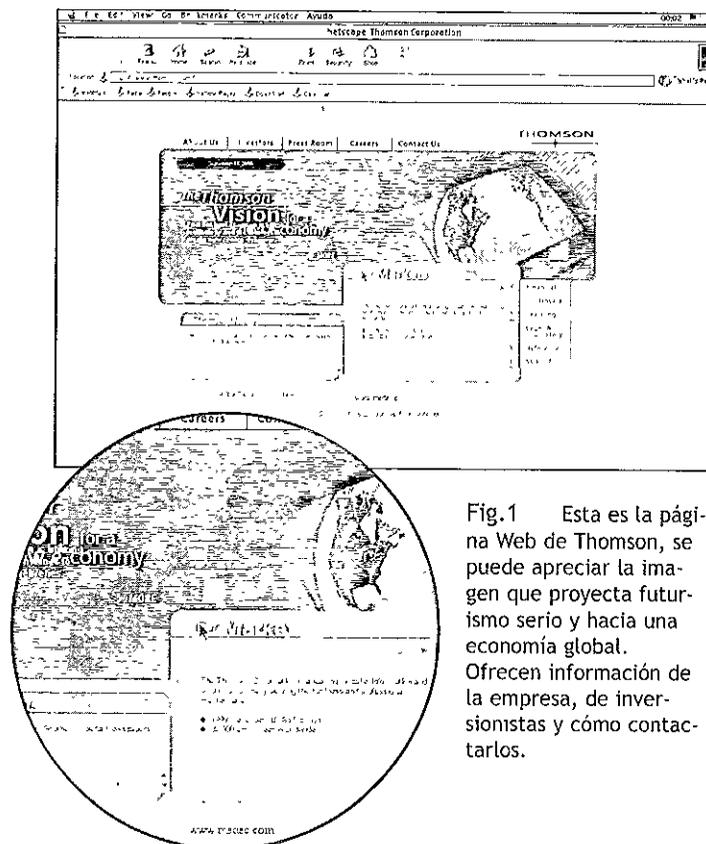


Fig.1 Esta es la página Web de Thomson, se puede apreciar la imagen que proyecta futurismo serio y hacia una economía global. Ofrecen información de la empresa, de inversionistas y cómo contactarlos.

1.1 Thomson learning

Thomson Learning es una de las marcas de la CORPORATION THOMSON que aspira a ser el más avanzado proveedor de contenidos y soluciones de enseñanza y aprendizaje para individuos, instituciones de enseñanza y corporaciones de adiestramiento (Fig. 2)

En el mercado académico hacen libros de enseñanza para secundaria, preparatoria, nivel profesional, también para profesores e instituciones. Existen editoriales en Europa, Asia, Africa, América del norte y América latina.

Las oficinas centrales se encuentran en Nueva York, Connecticut y Boston.

En la ciudad de México se encuentra la oficina general de México, Centroamérica y Sudamérica división denominada Thomson Learning America latina.

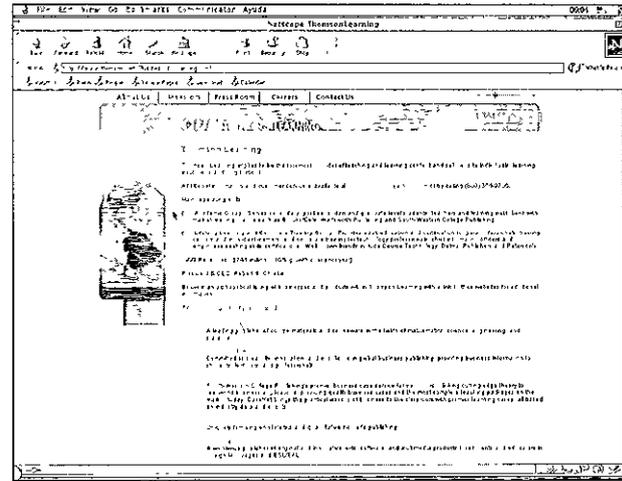


Fig.2 La página Web de presentación tiene una liga a esta página de la división Thomson Learning, aquí se hace énfasis en su misión: colocarse como el primer proveedor de materiales de enseñanza y aprendizaje. Proporcionan atención al cliente...

1.2 Thomson learning América Latina

Thomson learning llegó a México en 1995 como distribuidor de Estados Unidos, durante un año se distribuyeron libros en las universidades, estas ediciones eran en idioma inglés, en el segundo año la distribución fue creciendo y percibieron la necesidad de editar libros en español, entonces establecieron sus oficinas en la calle Campos Eliseos en Polanco, se tradujeron 3 libros al español (se empieza a aplicar el logotipo de Thomson (Fig. 3), y se lanzaron al mercado, para esta tarea contrataron servicios externos llamados freelance gente que trabajara por cuenta propia como traductores, revisores técnicos, correctores de estilo, diseñadores gráficos, buro de pre prensa, impresores, etc., todos los servicios que se requieren para la manufactura de un libro. La empresa constaba con pocos miembros que eran quienes supervisaban todos los procesos hasta comercializar el producto.

En el tercer año se editaron en México 15 libros.

En el cuarto año ya fueron 45 libros, y se distribuyeron al resto de América latina: centro y sur, en esos países tienen solamente gerente de ventas y de dos a tres vendedores. El año 2000 es su quinto año y tienen estimado editar 60 libros, algunos son traducciones del inglés al español, pero otros son libros locales con autores que escriben en español (Fig. 4).

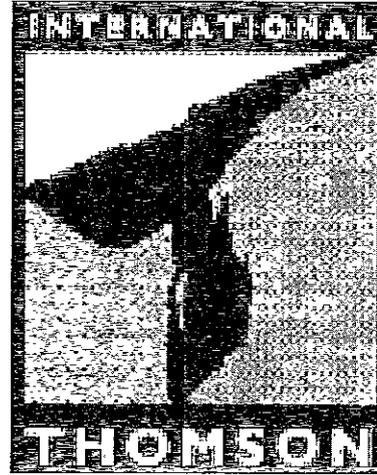
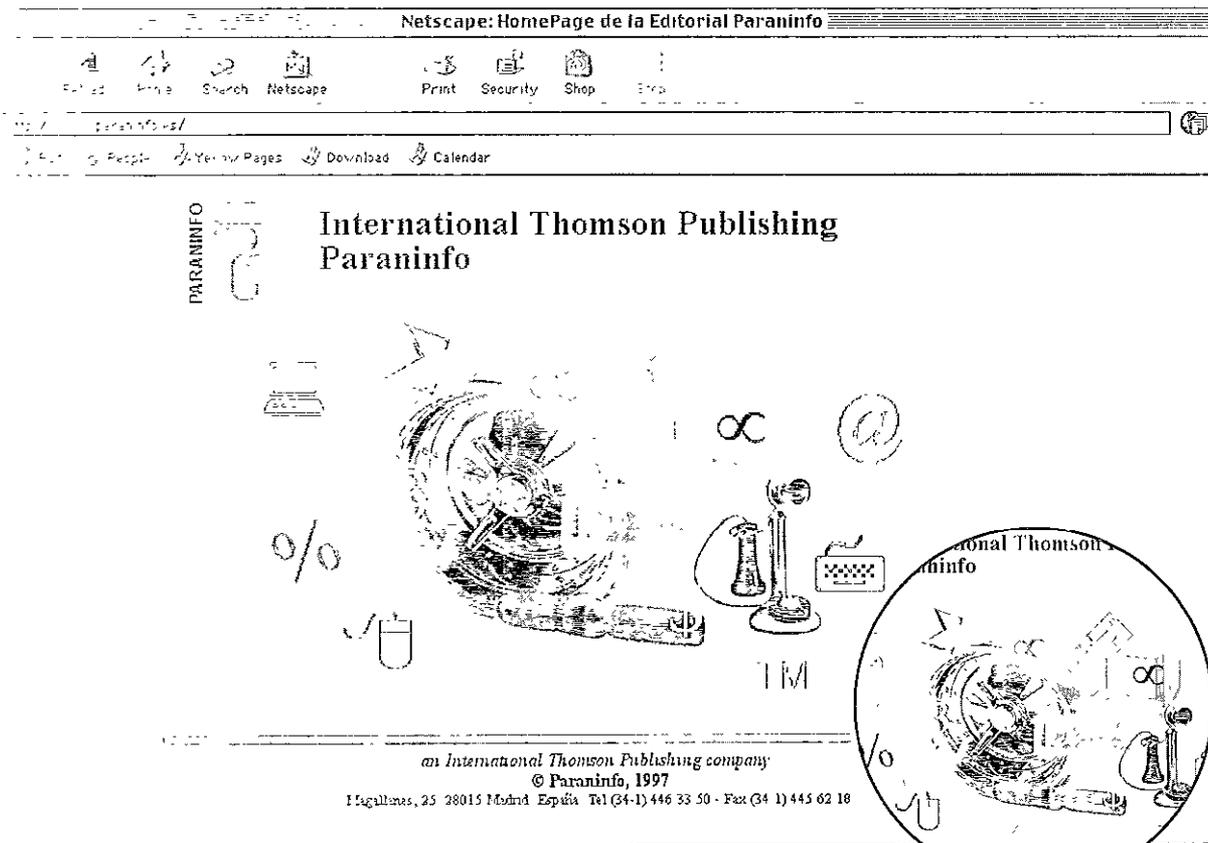
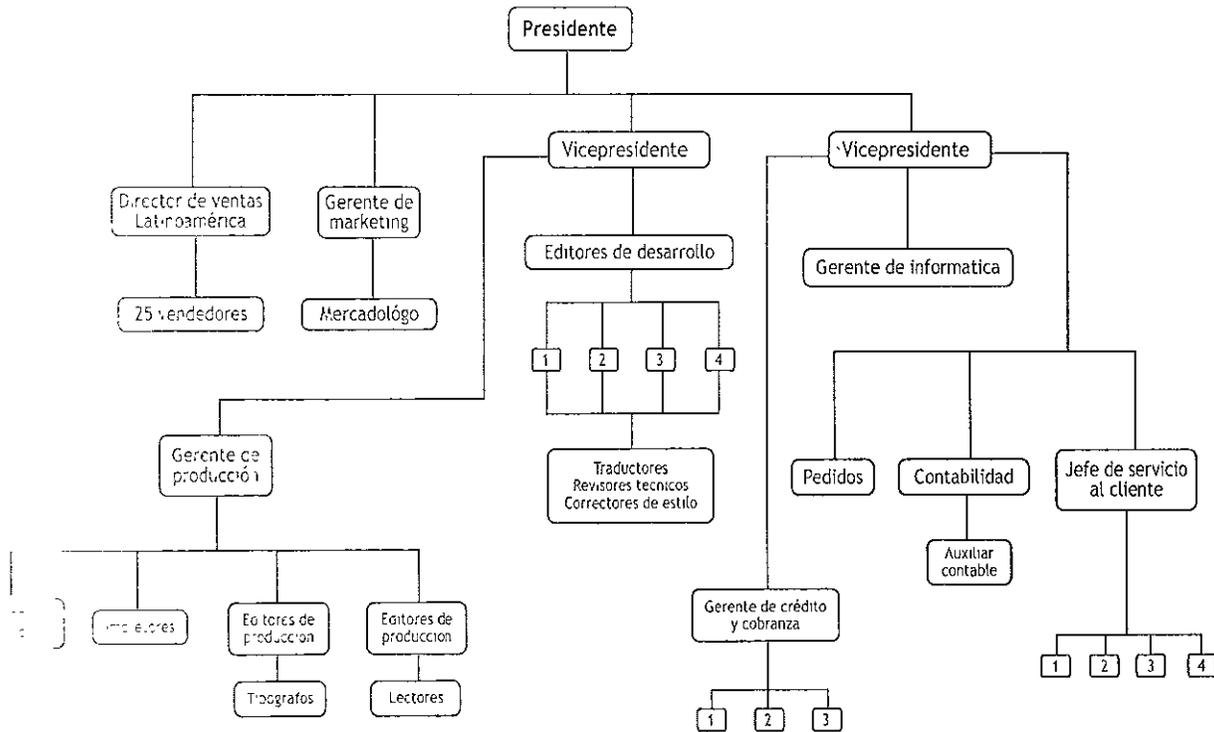


Fig.3 Logotipo de Thomson Learning América Latina.



10.4 Página introductoria de una de las editoriales en España, parte de la división Thomson Learning.

THOMSON LEARNING MÉXICO (ORGANIGRAMA)



PERFIL DE LA EMPRESA Y LINEAS TRABAJO

Visión de la empresa

*“Ser la compañía más adelantada en el mundo de la información global y ofrecer soluciones en el mercado de mercadotecnia profesional por medio de sus libros de contenido de reciente investigación”.*¹⁸

Misión de la empresa

*“La misión de Thomson es lograr un alto estimado de socios, habilitando a nuestra gente a ayudar a los clientes a convertirse más prósperos, proveyéndolos de información indispensable, discernimiento y soluciones”.*¹⁹

Iniciativa estratégica

*“Posicionar a Thomson Learning como líder proveedor de enseñanza especializada de soluciones a través de todos los medios de información y comunicación”.*¹⁸

Líneas de trabajo

Thomson Learning América latina edita libros para los niveles medio superior, superior y posgrado.

Tiene 4 áreas:

- ⓐ Matemáticas.
- ⓐ Administración.
- ⓐ Ingenierías.
- ⓐ Humanidades.

En esta empresa un libro tiene de 3 a 4 años de vida considerando la actualidad de su contenido, cuando se lanza un nuevo libro en inglés tarda aproximadamente 6 meses en lanzarlo al mercado.

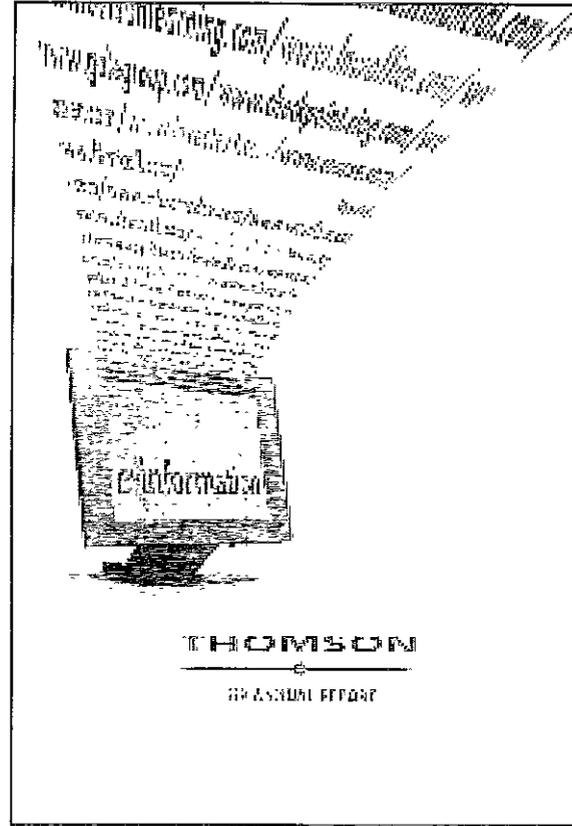


Fig. 5 Portada del Folleto del Informe anual de Thomson 1999.

4. PORTADAS DE LIBROS DEL ÁREA DE FINANZAS

A continuación analizaremos cinco ejemplos de portadas del área de finanzas, misma área en la que se encuentra el libro en cuestión, el objetivo de presentar estas portadas es para tener una referencia de las portadas de libros que se traducen del inglés al español y que circulan en el mercado en México.

Algunas de ellas utilizan ilustración, pero otras se valen de otros recursos, como la fotografía. Algunas de ellas son aciertos pero también tenemos desaciertos.

Finanzas por computadora

La portada de este libro maneja como recurso principal el título, representado de manera plana, sencilla, sin arreglo tipográfico mayor, como segundo elemento se encuentran los nombres de los autores, el logotipo de la editorial, estos tres elementos descansan sobre un fondo con textura de pavimento azul, y unas placas de color amarillo para equilibrar la composición, se puede describir como una portada de unidad, economía de elementos y simétrica. (Fig. 6)



Fig. 6 Portada de libro de la línea empresarial el formato de 16 x 22 cms.

Fuentes de financiamiento

tenemos las cuatro esferas como un elemento gráfico principal, que contienen los billetes y al fondo las pantallas de los monitores que se encuentran en las casas de bolsa de valores, se maneja un concepto que remite al ambiente financiero, luego se encuentra el título plano, alargado y condensado con cierto dinamismo, elementos que flotan sobre un fondo en cama de agua esbozando más billetes de circulación nacional. Es una composición simétrica, equilibrada y de lectura rápida.

El color blanco enmarca los elementos centrales y no compite con ninguno de los elementos, se utiliza la fotografía como recurso de referencia directa. (Fig. 7)



Fig. 7 Portada de línea empresarial, de la casa editora Sicco.

Repercusiones del TLC en las finanzas de las empresas mexicanas

Como en las portadas anteriores esta es una composición que el punto de fuerza está en el centro, arriba las banderas de los tres países que forman el bloque del Tratado de Libre Comercio y abajo cuatro imágenes a manera de narración cuadro uno imagen de la casa de bolsa bursátil; cuadro dos, unas monedas de cuarto de dólar, que es la moneda en el que se rigen la mayoría de las finanzas internacionales; cuadro tres, un obrero en plena faena de trabajo, un soldador con equipo de protección que es donde realmente se genera la producción de productos o servicios, y en el último cuadro, un mapa que muestra parte de América, cuyo territorio en primer plano es la República Mexicana, estos cuadros se interrelacionan en cualquier orden, sugieren la misma idea. Los cuatro módulos son los que dan el carácter narrativo a las imágenes que se representan por medio de la fotografía en la mayoría de los espacios.

El título aparece como elemento importante por el espacio que ocupa dentro del todo, tiene en mismo valor que la imagen. El fondo plano no compite con ningún elemento de los del primer plano. (Fig. 8)

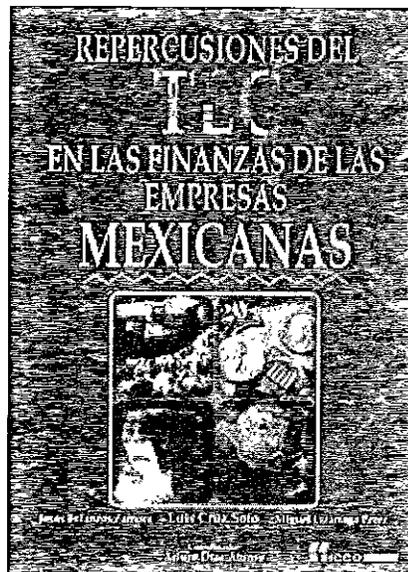


Fig. 8 La contraportada de este ejemplar es azul liso, una extensión del azul que tenemos aquí.

Administración financiera contemporánea

La ilustración digital de esta portada, que aunque está resuelta con la sensación de volumen y colores que contrastan fuertemente, y alejados de los colores primarios que se usan en las portadas anteriores, no tiene una relación directa con el ambiente financiero, ni siquiera de manera sugerente. Si le quitamos la tipografía podríamos decir que se trata de una imagen referente al órgano visual, o se puede interpretar de forma distinta simplemente no cumple su misión de reflejar el contenido del libro.

Estamos frente a un ejemplo de aquellos libros en los que sus portadas no reflejan el contenido y se quedan en la confusión total. (Fig. 9)

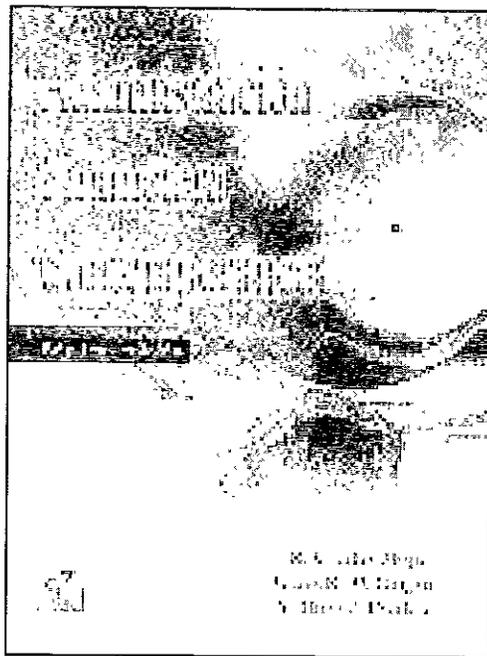


Fig. 9 Portada editada por Thomson, imagen que no cumplió su función.

Un principiante en Wall Street

El contenido de este libro es relacionado con el mundo financiero; un punto en común es el tipo de composición central, pocos elementos, la ilustración es el elemento fuerte de la composición que nos dice: que un espectador observo, la perspectiva de la arquitectura (como símbolo de las negociaciones, finanzas, movimientos bursátiles) y se sorprende del mundo que le espera por descubrir.

Es una portada bastante directa, sin sugerencias mayores (Fig. 10)



Fig. 10 Portada de libro línea empresarial.

REQUERIMIENTOS DE LA EMPRESA EN EL ÁREA GRÁFICA

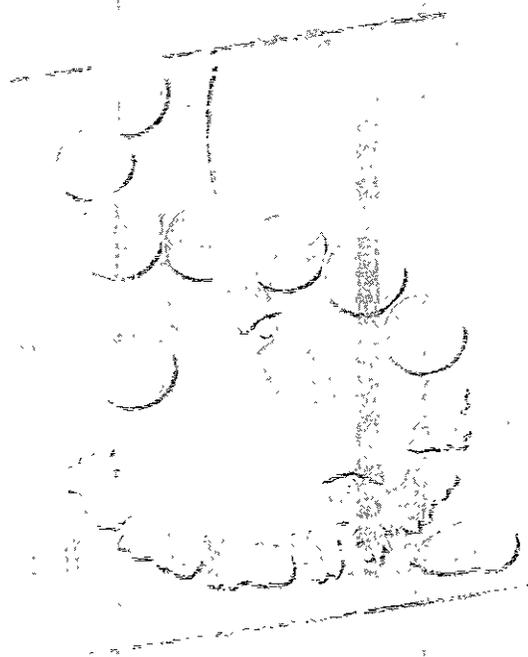
Una de las estrategias que Thomson Learning lleva a cabo es contratar la mayoría de sus servicios de manera externa, a los traductores, correctores, impresores, y a los diseñadores gráficos quienes tienen la encomienda de presentar propuestas para las portadas de libros.

Es una fuente de trabajo para los despachos especializados en diseño e ilustración, o bien para los diseñadores independientes (freelance).

La empresa ha percibido la necesidad de rediseñar algunas portadas, de las ediciones que lanzará en el mercado latinoamericano, porque considera que es necesario presentar libros con portadas atractivas visualmente, creativas, y que exista una armonía entre la ilustración y tipografía, con elementos vanguardistas pero sobre todo que exista una identificación con el usuario final, así gustará y atraerá porque aunque sean libros técnicos no deben ser muy estáticos, pesados y fríos (según el área).



CAPÍTULO 4



Propuesta Gráfica

REQUERIMIENTOS DEL PROYECTO

1.1 Requerimientos de diseño

(De uso)

- › El diseño práctico de la ilustración debe mejorarse para lograr transmitir que se trata de un libro acerca de *Administración Financiera Internacional*.
- › Una portada que tenga una relación de continuidad con el lomo, y con la contraportada, utilizando el espacio como un todo para transmitir el mensaje con una narración sencilla; mejorará la emisión del concepto del libro (basado en su contenido) *Administración Financiera Internacional*, exclusivamente para el mercado en México.
- › Se requiere de papel, impresión y acabado adecuados para que no distorsionen la ilustración, (color) y evite cambiar el mensaje que se pretende transmitir.
- › Los elementos de la ilustración serán creados para que el usuario capte rápidamente el mensaje que se deriva de la síntesis del contenido del libro.
- › En el diseño de la portada se deben buscar las estrategias visuales de comunicación adecuadas para facilitar la percepción del tema que aborda el libro y distinguirse en los estantes de venta donde compite con otros tantos.



De función

- El diseño de la ilustración de cubiertas aportará confiabilidad al usuario para que encuentre una relación coherente con el contenido del libro.
- La técnica empleada para la ilustración de la portada proporcionarán un acabado óptimo para llegar al objetivo deseado.

Estructurales

- La cantidad de elementos para la elaboración de la ilustración será elevada para que exista una buena lectura de ellos, sin ensuciar la composición, el sistema de integración de los elementos es para no romper con la lectura del mensaje, esta unión se puede llevar a cabo a través del color, textura, forma, etc. El centro de gravedad se situará en el ángulo superior izquierdo ya que se ha comprobado que el movimiento ocular es preferentemente de izquierda a derecha y de arriba hacia abajo, (en forma de Z) el espectador hace una lectura rápida y luego analiza el detalle.

La composición de la imagen llevará una retícula dividida en cuatro cuadrantes, para apoyarse en ella y guíe la armonía compositiva.



Técnico-productivos

Este trabajo será desarrollado por un comunicador visual, el cual tiene los conocimientos teóricos y prácticos para la realización adecuada de la ilustración.

La producción de ilustración surge a partir de un proceso, el cual se compone de:

1. *Definición del tema, (recopilación de datos, pliego de condiciones).*
2. *Elaboración, (digestión de datos, maduración, elaboración subconsciente, tentativas en un nivel creativo).*
3. *Idea creativa, (eliminación, descubrimiento de soluciones originales posibles).*
4. *Visualización y desarrollo, (desarrollo de las diferentes hipótesis creativas, formulaciones, comprobaciones técnicas, correcciones).*
5. *Formalización (puesta en forma, visualización, prototipo original, mensaje como modelo para su reproducción y difusión)*¹

Es de suma importancia diseñar también el sistema de reproducción adecuado del producto, teniendo siempre presente el presupuesto disponible, y las características específicas de cada medio de reproducción para elegir el resultado óptimo.

Se considerarán las medidas de papel estándar para definir el formato del libro, ya que de lo contrario las medidas especiales elevan los costos de producción. El sistema de impresión conveniente para el número de ejemplares es el offset y las cubiertas del libro serán en papel más resistente que los interiores, con un plástificado final que le confiere mayor durabilidad.



Los materiales prefabricados que se utilizarán son el papel, las tintas, y herramientas como maquinaria de impresión y diseño.

Una vez que se haya terminado el proceso de diseño se envía el archivo virtual al centro de pre-prensa digital para la elaboración de negativos, se imprimen las portadas e interiores y se empieza a dar acabado al libro que es el trabajo que completa nuestro producto (la portada y contraportada) de este.

Económicos o de mercado

- › La cantidad del producto la solicita la editorial como cliente.
- › La fijación del valor del producto para los usuarios finales será definido por la editorial *Thomson Editores* tomando en cuenta su costo de producción, de distribución (confirmando que la utilidad se obtiene en las reimpressiones del ejemplar, ya que sólo se invertirá en impresión y acabado del producto).
- › Con el rediseño de ilustración de las portadas se captará la preferencia del público para posicionarse competentemente en el mercado de productos similares .



Formales

El estilo será propuesto por el ilustrador, tendiendo a un tratamiento plástico y futurista, alusivo al nuevo milenio, aunque el contenido de éste sea muy técnico, su portada no debe ser pasiva, estática y sin dinamismo. Es importante que la imagen de la portada y contraportada agrade intuitivamente, y se logre fundamentalmente a través de otros factores:

- Simplicidad en la forma.

- Relación entre las partes componentes.

El uso de los elementos formales como el color, símbolos visuales, texturas, líneas, etc., deben organizarse de forma que atraigan y mantengan la atención visual de los consumidores, lo cual exige mostrar en la ilustración énfasis, contraste y ritmo. La simetría en el diseño podría ser un auxiliar para lograr la estabilidad visual.

De identificación

La impresión se supervisará para evitar que existan variantes de color, ya que es muy frecuente y generalmente modifican la expresión del mensaje visual, y se confundirá o perderá totalmente la identificación producto-usuario.

Los elementos de la ilustración se elegirán de acuerdo al tipo de perfil del comprador, (personas de 18 a 28 años, estudiantes de nivel licenciatura y maestría de línea empresarial).



Legales

- › Se le dará crédito al ilustrador en la página legal del libro, pero se le otorgarán todos los derechos del producto a la editorial, como lo pide su contrato.
- › Se respetarán los caracteres que por disposición oficial deben cumplirse las cubiertas de libros.

1.2 Requerimientos del cliente

De uso

- › Que la imagen de los forros incrementen las ventas del libro.
- › Que el formato sea de fácil manejo para el usuario como en el almacenaje y su transportación.
- › Que la imagen de portada de un antecedente al (usuario) del tema desarrollado a lo largo del libro.
- › El acabado del libro deberá ser duradero en sus forros como en las páginas interiores, para evitar desprendimientos de hojas o que se rompan.



De función

- › Deberán ser plastificados los forros del libro para garantizar la conservación del color de portada y contraportada.
- › El plastificado deberá proteger los forros para una duración de 8 años en magnífico estado.

Técnico-productivos

- › Que su reproducción sea por medio de herramientas y maquinaria estándar.
- › La mano de obra deberá ser la que ofrecen las empresas especializadas en artes gráficas.
- › El material para su reproducción será de medidas estandarizadas para simplificar la producción y dar al sobrante versatilidad funcional.
- › La línea de producción deberá ser supervisada, así como la calidad de las materias primas.
- › Que el formato y acabado facilite hacer los paquetes, flejes, para su distribución.
- › Que el valor de producción de los forros del libro, con base en el costo de mano de obra y material sean negociables para poder generar la utilidad proyectada.



Económicos o de mercado

- › La demanda debiera incrementar.
- › Que con la portada rediseñada se obtenga ganancia.
- › Que proporcione un fácil acceso a los medios de distribución.
- › La posibilidad de que pueda abrir nuevos canales de distribución.
- › Incremento en los lugares específicos de venta.
- › Aportación para que el público vaya prefiriendo los libros con portadas adaptadas visualmente a su cultura.

Formales

- › Que la ilustración sea de un estilo financiero internacional.
- › Sus tres partes (portada, lomo y contraportada) deberán conformar un todo.
- › Atraer y mantener la atención visual de los estudiantes (usuarios) la ilustración debiera tener énfasis, contraste y ritmo.
- › La superficie del libro relacionará al usuario con el concepto del libro por medio de su color, textura visual y acabado final.



De identificación

- › Incluir el logotipo de la empresa, así como el de área del libro, en el espacio asignado, para reforzar la identificación de la editorial.

Legales

- › Ceder los derechos totales de la ilustración de los forros del libro a la editorial.

1.3 Requerimientos del usuario final

De uso

- › Que el material cumpla con el periodo de tiempo programado, para llegar a este objetivo es necesario elegir los materiales adecuados.

Económicos o de mercado

- › El tiraje de libros deberá ser suficiente para poner precios de oferta.
- › Precio justo.
- › La distribución deberá abarcar un sector amplio.
- › La distribución deberá ser suficiente para saber de su existencia en el mercado.
- › El ciclo de vida de la imagen deberá ser prolongado.



(Formatos)

- Que la estética contribuya a la identificación del tema en cuestión.

(De identificación)

- Utilizar íconos de las áreas distintas que trabaja la editorial.

(Legales)

- El libro en su conjunto (que incluye la ilustración de los forros) deberá estar autorizado por las organizaciones correspondientes de que es un ejemplar profesional y verdadero.



ANÁLISIS DE PORTADA ORIGINAL (EDICIÓN EN INGLÉS)

La portada del libro *Administración Financiera Internacional* en su edición en idioma inglés (Fig. 1), se compone de tres elementos a primera instancia en la portada, (título, una fotografía central, nombre del autor y número de edición), en el lomo contiene datos básicos como el título de la obra, el nombre del autor, número de edición, logo de la casa editora y la misma fotografía de la portada, (este último elemento usual en esta parte del los libros), me parece un buen recurso de apoyo para la identificación y retención íconica de la portada, en la contraportada es donde se encuentran el mayor número de elementos visuales que representa una invitación a visitar la página de internet, para obtener mayor apoyo interactivo en la enseñanza y aprendizaje.

Además ofrecen una breve reseña de la casa editora, finalmente es más información complementaria para apoyar la educación y asesoría por medio de la red, que es un objetivo de *Thomson Editores* a nivel internacional.

Identificamos los siguientes elementos de composición:

(Equilibrio): después del contraste que es uno de los más importantes, se basa en el funcionamiento de la percepción humana. El centro de gravedad es la fotografía a todo color, y describe el prototipo de una ciudad de negocios (edificios de gran infraestructura, muy altos y lujosos de formas modernas y reflejantes).



El equilibrio se puede formar de dos maneras: simétricamente y asimétricamente, la simetría es el equilibrio axial, en la que cada unidad situada al lado de la línea central corresponde a lo que se encuentra del otro lado, no es favorable para cubrir las necesidades del cliente, porque el diseño es estático e incluso aburrido, aunque el equilibrio puede lograrse usando elementos y posiciones distintos, pero equilibrando los pesos. (Fig.2)

(Regularidad): en este diseño se ve en la uniformidad de sus elementos, basados en la composición central en la que no se permitieron desviaciones. Su orden contribuye considerablemente a la síntesis visual de la simplicidad, técnica visual que impone el carácter directo y simple de la forma elemental, libre de complicaciones o elaboraciones secundarias.

(La presencia de unidades mínimas): de elementos visuales es típica de la técnica de la economía, como es el caso de esta portada con sus tres elementos, la economía es una ordenación frugal y juiciosa.

(La predictibilidad): como técnica visual, sugiere un orden o plan muy convencional, (como la composición central que presenta este libro), sea a través de la experiencia, de la observación

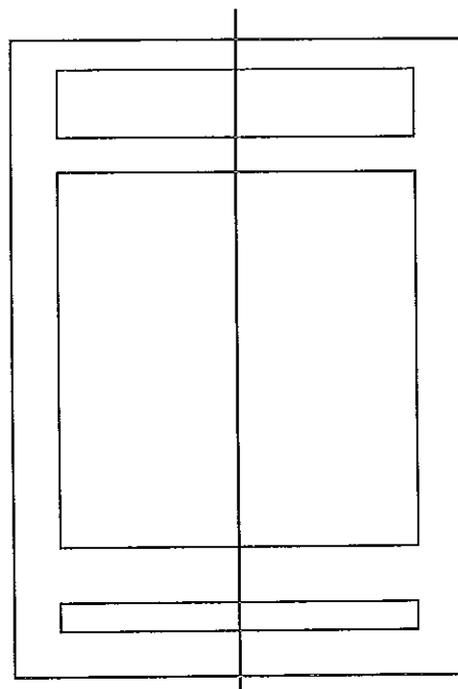


Fig.2 Esquema de la composición de portada en su edición en Inglés, que nos muestra en equilibrio de la composición



o de la razón se prevé de antemano lo que será todo el mensaje visual, basándonos en un mínimo de información.

(El acento): en la fotografía consiste en realizar intensamente sus formas que equilibran el espacio, el color fantástico, y la nitidez que sugiere realismo, seguridad y una agradable sensación del entorno.

(El realismo): es la técnica natural de la cámara fotográfica, la opción que se tomó para la foto de esta portada, nuestra experiencia visual y natural de las cosas es el punto de referencia del realismo en las artes visuales, técnica que responde a un intenso propósito (ilusión óptica) y que bien manejada produce respuestas también muy intensas. El lomo no tiene muchas opciones de tratamiento, debe cumplir con lineamientos de funcionalidad como son los datos principales de la publicación, el elemento de la pequeña fotografía se puede retomar ya que es una imagen de refuerzo para la identificación del libro.

(La contraportada): tiene la función de brindar una reseña de la obra, presentar otros títulos que pertenecen al área de finanzas, pero se puede utilizar ese espacio para darle continuidad a la portada y manejar tiempos de una idea general refiriéndose siempre a mostrar sobre el contenido de la obra. El principal requerimiento del cliente es solucionar el problema de lo estático y pasivo de esta portada, y lograr una identificación con el usuario, como recurso de ventaja competitiva ante las numerosas publicaciones que circulan en el mercado, con la intención de elevar sus ventas. (Fig.1)



JUSTIFICACIÓN DE REDISEÑO

Este libro fue traducido de su versión original en inglés al español, ya que los estudios de mercado que llevó a cabo el departamento de mercadotecnia de la *Editorial Thomson Editores* detectó que el mercado requería un libro como el que se presenta, en idioma español. Y la editorial también percibió que para tener éxito en las ventas era necesario un rediseño de forros que se adaptara a la cultura del país donde se lanzaría la versión en español. (en este caso corresponde a México el lanzamiento de la edición en español).

En México existe el problema de las portadas de libros que se traducen a nuestro idioma, pocas son las que se rediseñan para ser adaptadas a nuestro país. Yo creo que es importante la identificación existe entre un libro de enseñanza y el usuario final, por medio de una imagen de portada se pueden plantear ideas que atraigan a un segmento específico de público. El presentar libros en nuestro idioma con las portadas originales que se hicieron para otro país corta la relación de identidad entre el producto y el usuario. Muchas editoriales aún no se percatan de la importancia de la identificación de sus portadas que se puede construir entre un libro de enseñanza y el estudiante, por medio de sus forros o cubiertas.

Los forros de un libro son el primer contacto que tiene el público con un libro, en la carta de presentación, de atracción y de identificación, por ello es importante, que transmita el mensaje deseado para que se pueda desarrollar el interés y se ejerza la compra.



4. PROPUESTA GRÁFICA

4.1 Elección del formato

Para determinar las primeras características de un libro se encuentra el formato, la editorial en este caso se basó en el tamaño de los pliegos de papel, existen tamaños estándar y tamaños especiales, por lo que su precio se eleva sobre el de tamaño estándar. El formato de la versión original del libro en inglés es de 19 x 24 cms., con un lomo de 2.8 cms. lo que nos resulta un documento extendido de 41.8 cms.x 25 cms. incluyendo los cinco milímetros de rebase.

Al traducirse al español se obtiene un texto más largo entonces es necesario crear la caja de texto y por consiguiente aumentar el formato del libro que quedará de 26 x 26 cms. con un lomo de 3.5 cms.

El documento extendido es de 44.5 cms. x 27cms. incluyendo los cinco milímetros de rebase por lado, para la edición en español se hacen ajustes de formato e incremento de hojas, porque nuestro idioma es más extenso. (Fig. 3)

4.1.1 Selección del papel para impresión

La selección del papel para cualquier aplicación gráfica, tiene bastante importancia, normalmente se divide en los intereses del usuario que obedece a contribuciones estéticas y a los intereses del impresor que tiene relación con las contribuciones sobre reproducción.



El papel comparte responsabilidades similares a las de la tipografía, las ilustraciones ya que puede hablar suavemente o fuertemente sobre el concepto que se desarrolla.

Se debe tener presente las propiedades prácticas del papel y su habilidad para soportar el tiempo, porque existen papeles que no cumplen con su periodo de vida programado, resultado de su mala elección.

El papel tiene características de efecto estético o psicológico por medio de su apariencia y tacto. Su permanencia, durabilidad, costo y peso.

Las características estéticas se basan en su color, opacidad, peso y suavidad.

Propiedades físicas y químicas del papel

Deben considerarse la acidez del papel, su porosidad (de esto dependerá la absorción de la tinta), la fuerza de adhesión a la superficie (esta determina la resistencia de un papel al repelado, durante la tirada) y el hilo del papel, de este depende la facilidad con la que correrá el papel en la prensa y en la etapa del doblado y encuadernado el hilo del papel debe ir paralelo al encuadernado.

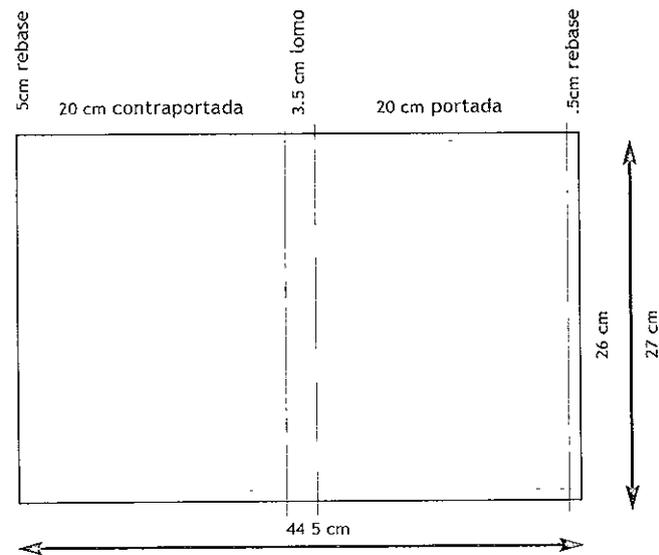


Fig.3 Diagrama del extendido de la versión en español.



Tipos básicos del papel

Existen de madera y de trapo, se clasifican en:

1. Bond: es un papel semiduro muy utilizado para usos de oficinas.
2. Para libros: este papel se usa para la comunicación impresa masiva, su textura es desde burda a satinada y suave.
3. Para cubiertas: a)este papel es fuerte y durable, existe en muchos colores y terminados. b) papel autobierta: este es el mismo papel que se utiliza para los interiores de un libro y por lo tanto se imprime al mismo tiempo, reduce el tiempo de producción. c) Es necesario especificar cuando se debe utilizar un papel para cubierta.
4. Cartulina: esta se utiliza para carteles, anuncios, publicidad y piezas promocionales, también es conocido como papel bristol y anteriormente como papel postal.
- 5.- Papeles especiales: a) papeles para offset especiales para compensar la humedad. b) los papeles para rotograbado que necesitan absorber más. c) papeles reciclados que contienen diferentes texturas y colores especiales debido a su proceso y combinación de materiales.

La portada y contraportada se imprimirá en papel couche de 255 grs. el pliego mide 70 x 95 cms. La impresión más adecuada es en offset en cuatricomía o selección de color y al secar se le aplica un plastificado brillante.



Al pliego de papael le caben cuatro forros y se obtiene un desperdicio que será reciclado. (Fig.4)

Los negativos de los forros se hacen a 150 líneas por pulgada que es la resolución adecuada para la imagen; esta se obtiene por medio de la densidad de las pantallas de color y el grado de inclinación el cyan tiene una inclinación de 15 grados, el magenta de 75 grados, el amarillo 0 grados y el negro 45 grados.

Las páginas interiores se imprimirán en papel Bond Kimberly de 65 grs. de alta opacidad, es un papel más delgado propio para interiores de un libro; el pliego mide 87 x 114 cms., y la impresión que se requiere es a una tinta en color negro. Los negativos se hacen a 133 líneas por pulgada.

El proceso de producción desde los negativos hasta la impresión abarca un periodo de 15 a 20 días.

El proceso de impresión tiene un costo de \$35.00 aproximadamente por unidad.

Incluyendo regalías, la traducción, el estilo, diseño de portada tiene un costo de \$ 70.00 aprox. por ejemplar.

El precio del ejemplar en las librerías varia de \$200.00 a \$250.00 aprox.

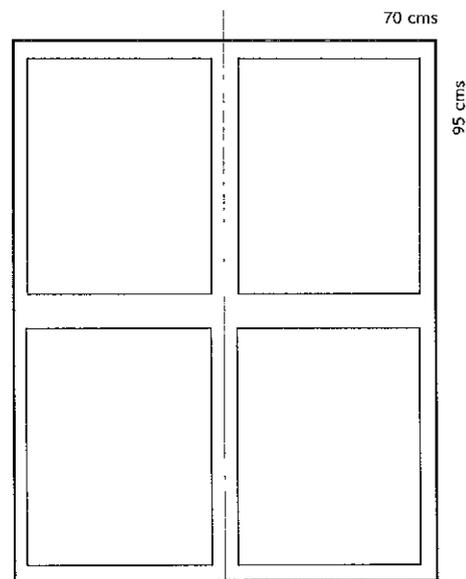


Fig.4 Diagrama del pliego de couche de 255 grs.



4.2 Documentación del tema

En primer lugar había que investigar sobre el ambiente Financiero Internacional y el Nacional que en realidad manejan conceptos muy similares con sus ligeras variantes, por tratarse de lugares geográficamente distintos. Lo que les presento enseguida es una visión general de las finanzas internacionales, que me ayudó a empezar a gestar ideas con base en información real.

El ambiente financiero internacional ha experimentado muchos cambios recientes. Muchos países de Asia, Europa Oriental y América Latina, antes regidos por políticas socialistas y cerrados al resto del mundo, han sufrido una transición hacia la libre empresa y la integración internacional. En particular, se han privatizado empresas propiedad del gobierno, se han registrado compañías en las bolsas de valores y se han creado tratados de libre comercio. Aunque la transición ha hecho economías más eficientes, ha tenido algunos efectos colaterales adversos, por ejemplo, la libre empresa conlleva el fracaso de las compañías menos competitivas y hace que un país sea más susceptible a las crisis económicas de otros países, lo cual provoca un mercado global volátil. Las corporaciones multinacionales (CMN) que compiten en el mercado global no solo tienen que administrarse en forma apropiada para soportar los efectos de las crisis en otros países, también necesitan tener la flexibilidad para aprovechar esas crisis.⁽⁹⁾

Aunque algunos acontecimientos (como la crisis asiática) afectaron en forma adversa el desempeño de las transnacionales, presentan oportunidades a largo plazo. Las crisis de los países tienden a reducir el valor de los activos como terrenos y empresas.

Aquellas multinacionales con una administración más hábil quizá estén en posi-

⁹ *Financial Review*, ed. Tromsø, 2001, pag. 19



bilidad de aumentar su inversión cuando las crisis temporales reduzcan los precios de los activos dentro de un país específico.

Además, muchos países que recientemente han permitido más flujos de entradas de capitales a sus países, ahora están sujetos a la amenaza de una crisis local de divisas ya que los inversionistas retiran los fondos que invirtieron ahí. Por consiguiente, las CMN están más expuestas a disminuciones abruptas en el valor de las divisas usadas en operaciones internacionales. El más alto grado de incertidumbre en el tipo de cambio aplica más presión sobre las transnacionales para administrar con efectividad el riesgo del tipo de cambio.

La creación de una divisa única (el euro) entre numerosos países de Europa Occidental, en 1999 fue otro acontecimiento importante en el mercado global. Todas las multinacionales necesitan reconocer como el euro no sólo afectara a la exposición al tipo de cambio, sino que también cambiaran la competencia dentro de Europa, la fijación de precios de productos en esta región y las valuaciones de las compañías Europeas.

Aquellas CMN con una administración más hábil se beneficiarán de la transición al euro, mientras que otras CMN pudieran resultar afectadas en forma adversa.

En general, los acontecimientos recientes han hecho que la Administración Financiera Internacional sea más retadora. Las multinacionales enfrentarán el reto en lugar de retirarse. Aquellas que sean capaces de responder a los cambios en el ambiente financiero internacional serán recompensadas. Lo mismo se puede decir de los estudiantes que en el futuro serán gerentes de esas transnacionales.⁽²⁾



4.3 Incubación

Ahora es tiempo de digerir los datos de la etapa anterior, incubación del problema es vislumbrar gráficamente, las ideas primarias.

Intentemos en un nivel mental difuso:

El ambiente financiero internacional es flexible, se desarrolla con grados distintos de incertidumbre, es muy inestable, los recursos vitales son monetarios, naturales y políticos, por medio de las finanzas se genera un fuerte juego de poder mundial.

Es necesaria la transición económica, integrarse a los planes y tendencias internacionales de negociar finanzas, el capital privado debe negociar constantemente con el gobierno de cada país.

Por lo tanto:

- 1.- Ilustrar un gran océano y de él emergiendo un ice berg con textura de billetes de todos los países. (Fig.5)
- 2.- Ilustrar un horizonte muy cálido, con pinceladas en el cielo que muestre una atmósfera de tranquilidad en contraste con el atribulado ambiente financiero de las casas de valores, que esta representado por el petatillo. (Fig.6)
- 3.- Dentro de un marco de banderas de varios países, representando a los continentes, aparece el hombre comu-

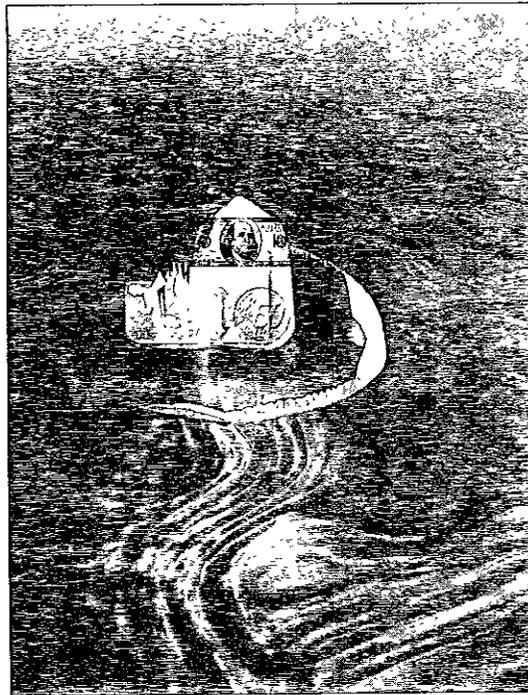


Fig.5 Boceto de una idea confusa, representando al ice berg como la administración.



incendiándose a través de la palabra electrónica, (con un símbolo de la palabra electrónica, incorporando el signo de arroba). Y en los primeros planos un sol formado por una moneda (un euro) y billetes al rededor simulando los destellos energéticos. (Fig.7)

En este punto donde la premisa es crear una imagen de Finanzas Internacionales dirigida a jóvenes de licenciatura, desde los 18 hasta los 28 años, incluyendo a los que se encuentran estudiando el grado de maestría.

Me pareció atractiva la figura humana para darle ese carácter de humanidad a un libro que usualmente, se representa con motivos fríos y simples.

El sol ícono de deidad milenaria formado con elementos monetarios, al centro una moneda de un euro y billetes de 200 pesos.

Las banderas haciendo alusión a la participación internacional. El símbolo de la palabra electrónica, como el medio por excelencia de ejecución de las finanzas, que se desarrollan en periodos de tiempo muy cortos. No se logró la composición armónica y comunicativa.

Aquí ya se cambió el sol por elementos de una moneda de 20 centavos.

En este boceto, las banderas de los distintos países representan a los que forman parte de las principales negociaciones, pero los elementos seguían sin integrarse, sin embargo, me acercaba al grupo de elementos de la propuesta final.(Fig. 8)

4 - Hacer la ilustración de los forros manejando distintos tiempos: presente en la portada (un caso sobre las finanzas internacionales, que también se aborde en el libro) y futuro en la contra portada(un seguimiento del caso anterior), utilizando el orden de aparición ante el usuario :

1. La carta de presentación es la portada (primer contacto visual con el usuario).



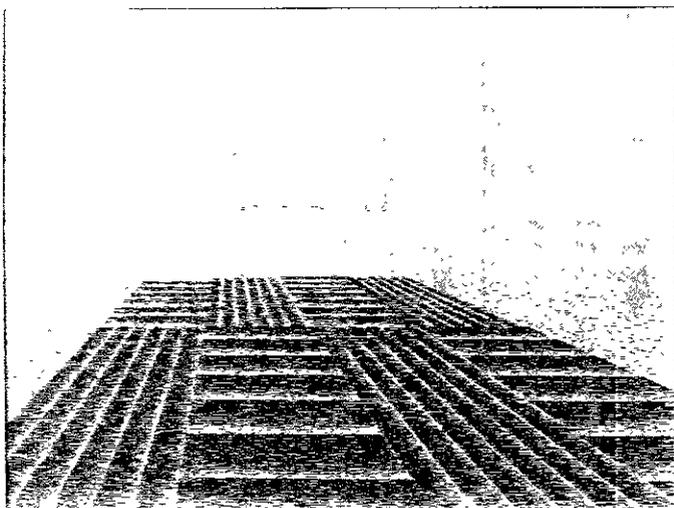


Fig.6 Boceto de una idea primaria, buscando los contrastes de ambiente, orden y caos

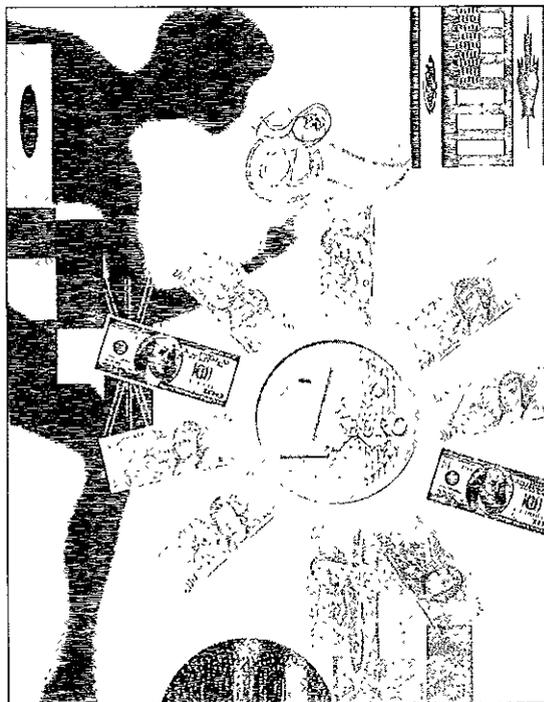


Fig.7 Boceto sin equilibrio y con elementos aislados.



2. Se lee la reseña, para saber más del autor o del contenido, y que se perciba una continuidad con la portada al leer visualmente, resulta atractivo.

3. Y por último se lee el contenido interior, en este caso especial, por ser un libro de enseñanza se puede consultar de manera salteada, consultando por temas de interés.

La idea es plantear en la portada el hecho que, Estados Unidos debe ir cediendo lugar al euro en las negociaciones financieras, por ejemplo el precio del petróleo, se podría fijar su costo en euros para darle mayor circulación.

Algunos elementos gráficos: formar el signo del dinero (\$), con fragmentos de billetes de varios países, un motivo prehispánico tomado de una moneda de 20 centavos de actual circulación, y un rasgo vertical formado por un listón de banderas.

4.4 Idea creativa

La idea más original de las anteriores fue la número cuatro: El tema es el vínculo entre la portada y la contraportada, entonces, si planteamos en la portada que dos monedas casi universales: el dolar y el euro, compiten fuertemente por dominar en el mercado, en un futuro les mostraremos en total equilibrio cada una con sus propios espacios y tiempos, y en armonía con el resto de las monedas que representan las economías internacionales.

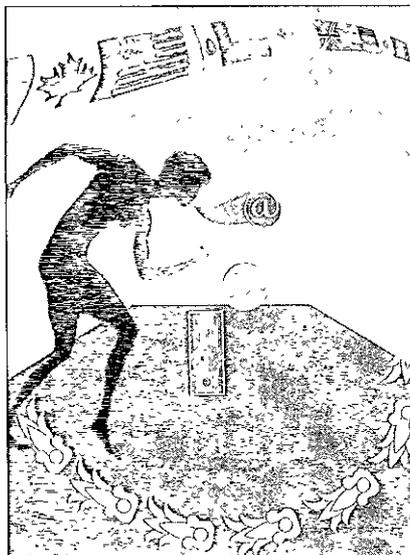


Fig.8 Resultado del boceto anterior, se sustituyen varios elementos y se va limpiando el espacio.



1.4.1 Bocetaje

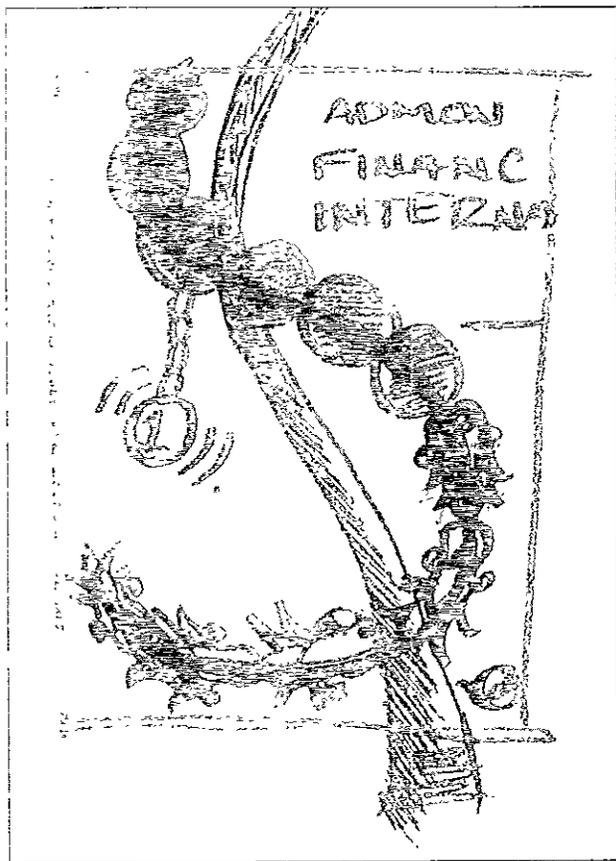


Fig.9 Boceto final, a desarrollar, visualizando cada uno de los elementos, su significado y relación entre sí: El signo de pesos, el péndulo, el cintillo de banderas.



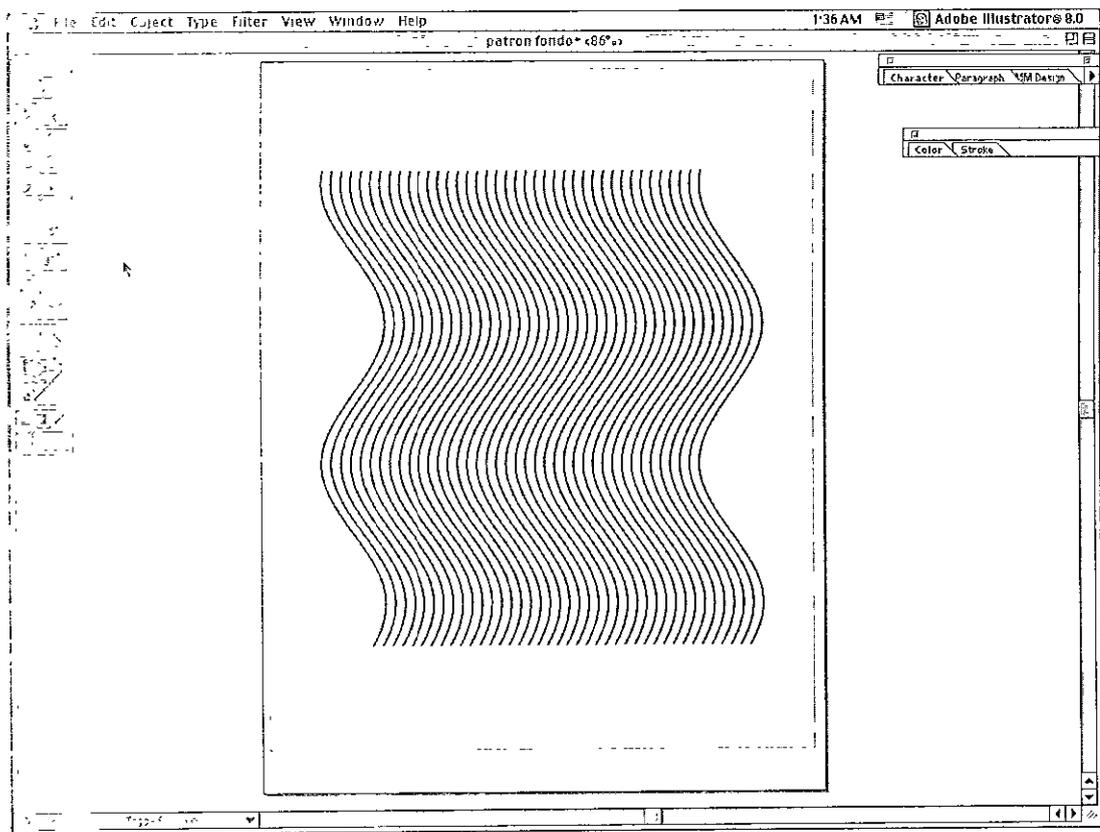


Fig.10 Se hicieron estos vectores para el fondo, adhiriendo una textura con el movimiento simulado del oleaje de una bandera



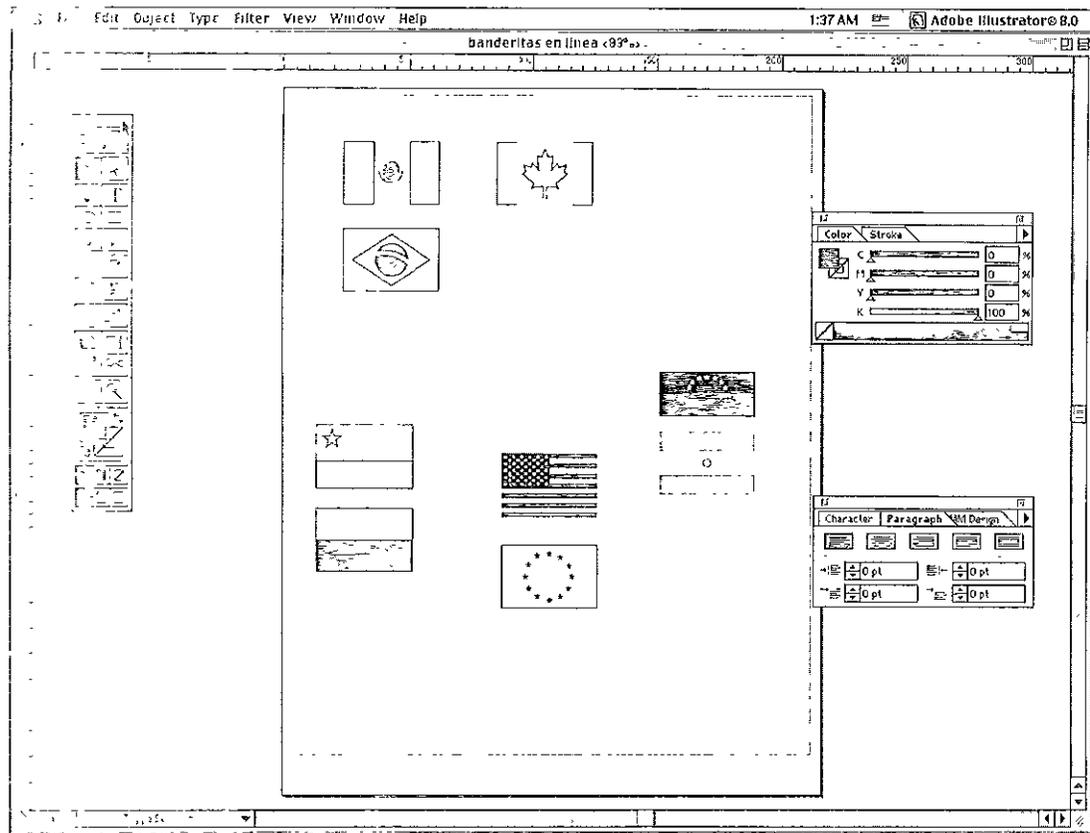


Fig. 11 Selección y realización de las banderas, que representarán a los distintos continentes. (para continuar su transformación).



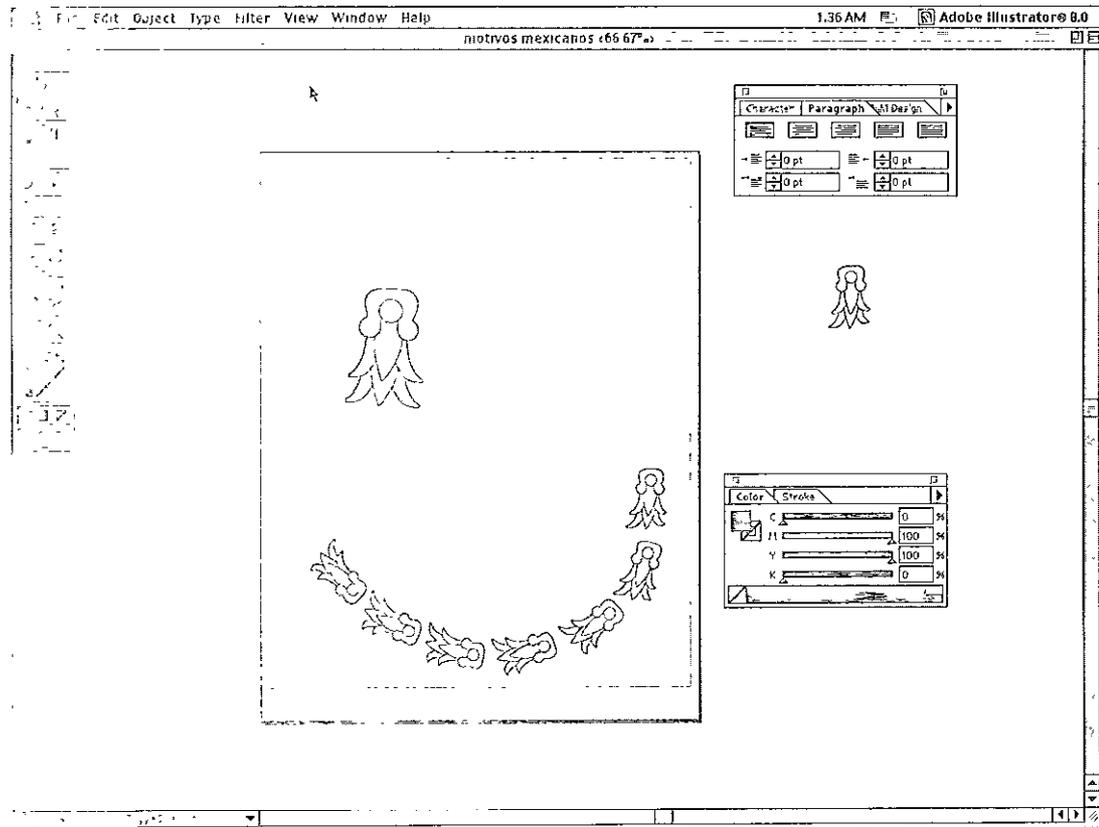


Fig. 12 Se tomaron las flores prehispánicas de una moneda de 20 centavos para enmarcar sutilmente, en México et concepto financiero.



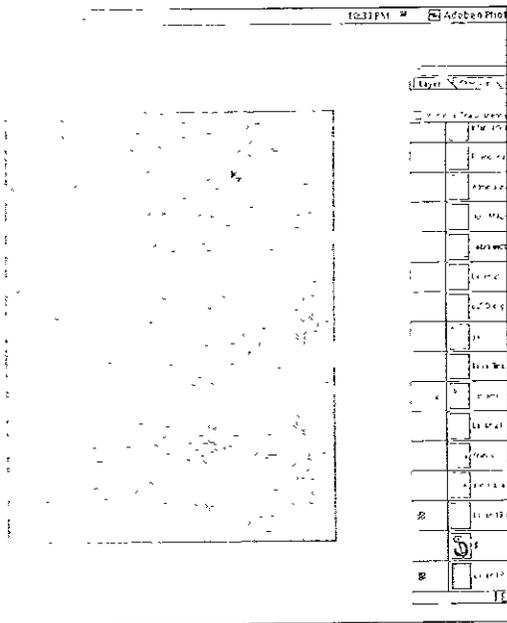


Fig. 13 Las líneas se les dio volumen e integró a un fondo para incrementar la dimensión del espacio de trabajo que

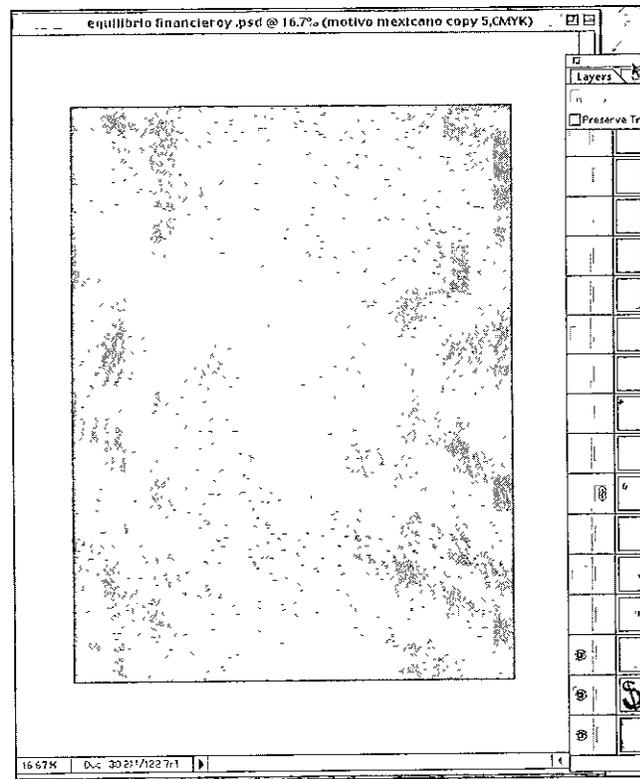


Fig.14 La plantilla del signo de pesos sirve para ubicar los elementos que integrarán en el proceso.



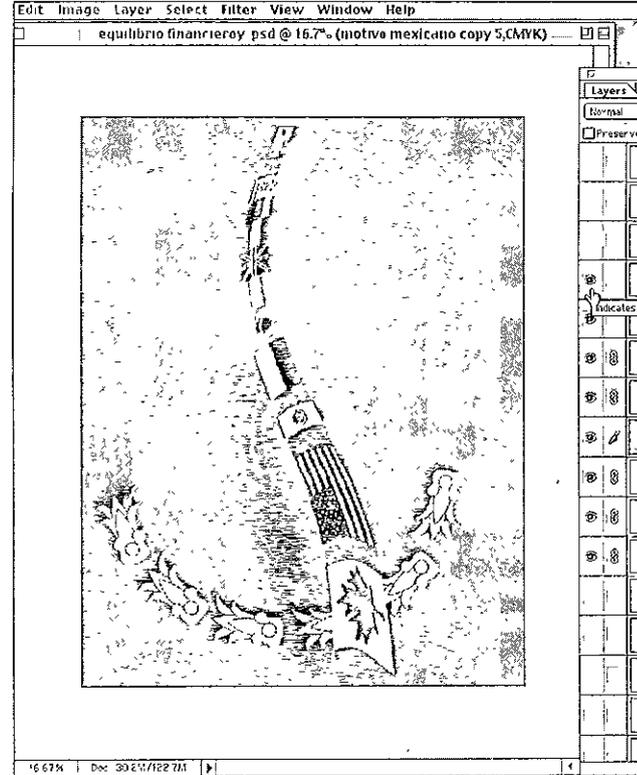
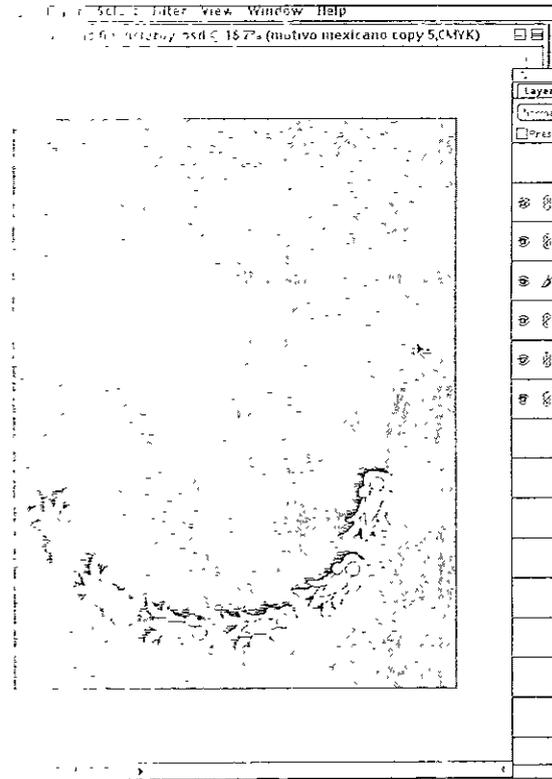


Fig. 16 Las banderas representan a América del Norte, Sudamérica, Europa, Medio Oriente, África y Asia (leyendo de abajo hacia arriba por la perspectiva fugada hacia atrás).



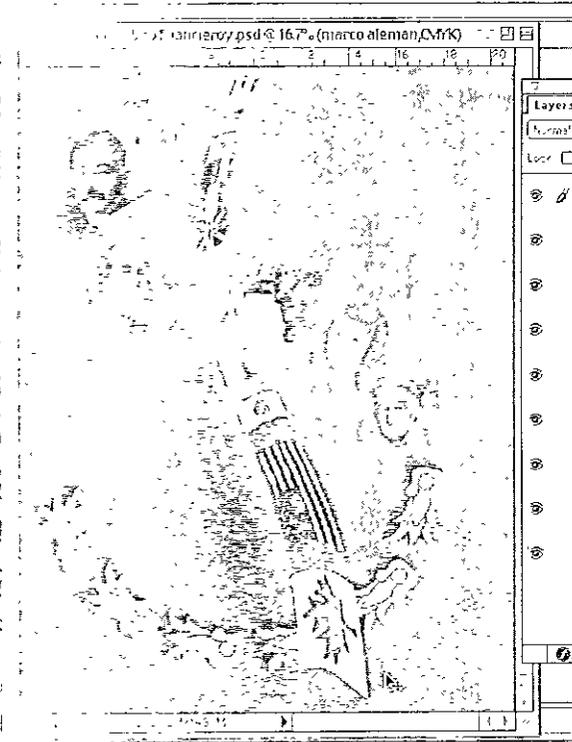


Fig. 17 Se completa el signo con fragmentos de los símbolos representativos de la economía internacional. 1000 dólares (E.U.), 100 dólares (E.U.), 10 libras esterlinas (Inglaterra y otros países), 200 pesos mexicanos entre otros.

Fig. 18 Se complementa el panorama monetario internacional con una moneda de un Euro.



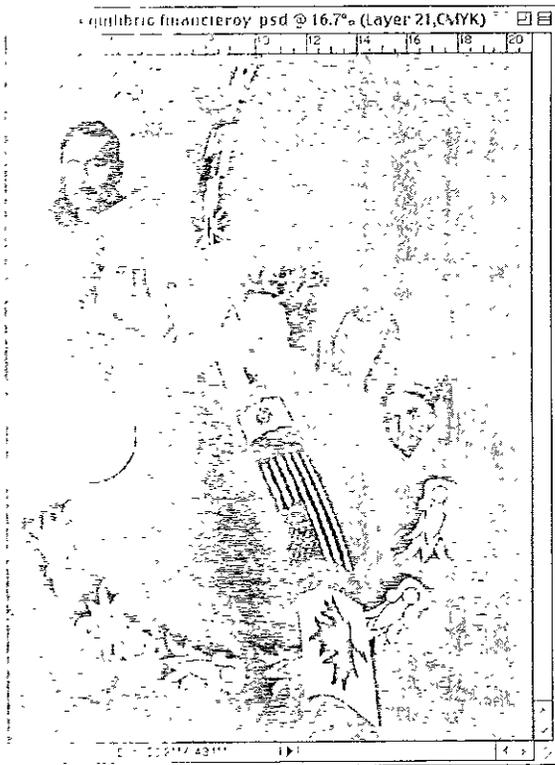


Fig. 19 El Euro se le pone el movimiento de un péndulo, que se le adorna al dolar para representar metafóricamente el control que el dolar ejerce sobre el Euro en la economía mundial.

Fig.20 El péndulo ya esta formado por las dos monedas (El dolar y el euro) en las que se fija el valor del petróleo del mundo. He tomado este caso a interpretar gráficamente porque a lo largo del libro se ejemplifica en varias ocasiones. Los fragmentos de billetes han sido redondeados para acercarlos a la forma monetaria y armonice con el euro por medio de la forma.



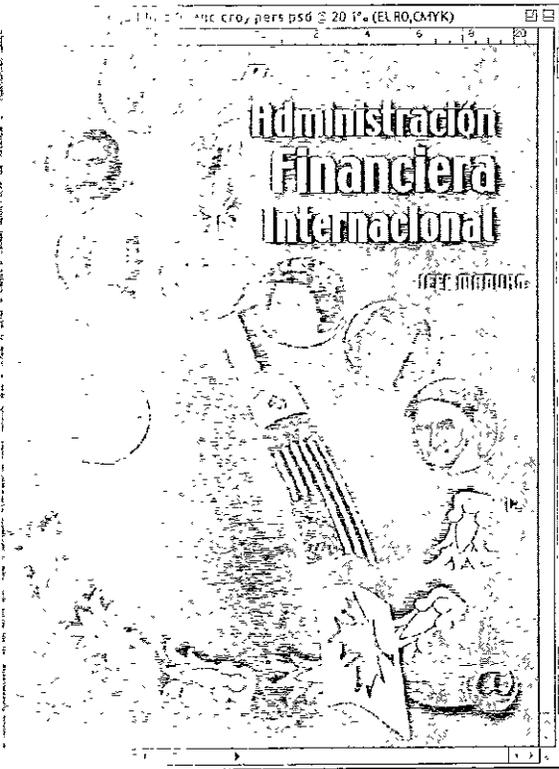


Fig. 21 Presentamos la palabra electronica (ángulo inferior izquierdo) en la presente porque es un medio que permite y ayuda a la administración financiera.



Fig. 22 Presentamos una variante de color, como segunda opción, dentro del concepto financiero del nuevo milenio que requirió el cliente.



CONTRAPORTADA

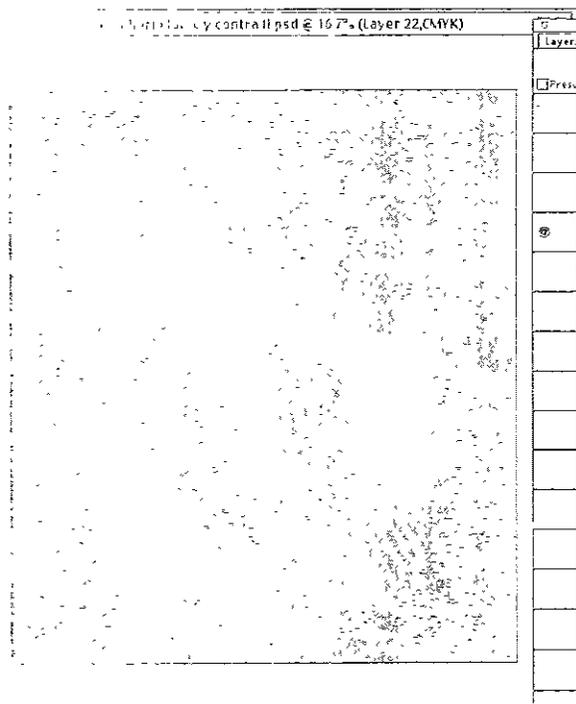


Fig. 23 Para la contraportada se retomaron los elementos del primer cuadrante de posos y se espejea el cintillo de banderas,

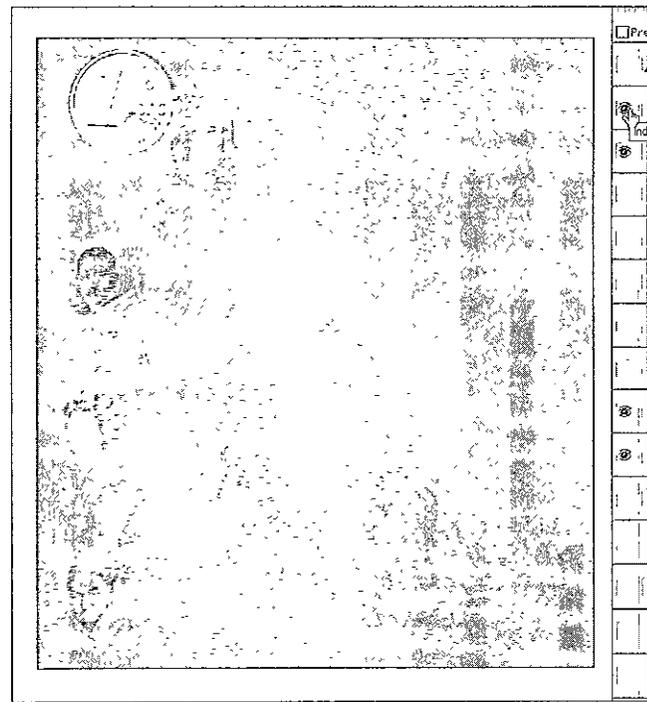


Fig. 24 En el cuadrante que tiene la primera lectura se encuentran el Euro y el Dólar en completa armonía, se han negociado las rivalidades y les sigue el resto de la economía financiera.





Fig.25 En el lomo se posicionan el título, el autor y el logotipo de la editorial (en el recuadro blanco),funciona como puente entre la portada y contraportada.

El degradado blanco es el fondo para el texto de la reseña de libros. Con la contraportada se relacionan los tiempos presente y futuro que se muestran gráficamente.



(4.4.7 Composición y elementos tipográficos)

El espacio está dividido en cuatro partes y se hizo uso de la fragmentación que es la descomposición de los elementos y unidades de la ilustración en piezas separadas que se relacionan entre sí, pero conservan su carácter individual.

Para el título del libro se utilizó, la fuente **lecho** para complementar esta imagen, por sus características de sencillez, pero con fuerza, sin patines, legible, equilibrada y de creación reciente.

**Administración
Financiera
Internacional**

**Administración
Financiera
Internacional**

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

0123456789



4.4.3 Color y Técnica

El color verde (Cyan 60%, Magenta 24%, Amarillo 87% y Negro 33%) se retoma de los ambientes donde se desarrollan las finanzas es decir, las pantallas verdes, de las casas de bolsa, el verde de todas las denominaciones del dólar que es una divisa casi mundial por excelencia porque el euro está planeado para convertirse en la divisa mundial europea.

Se respetan los colores de las banderas de los países que conforman los distintos continentes, el color real del euro, y el color de los billetes de varios países, en los que se encuadra a los personajes empezando de arriba como lo dicta la lectura, pero en sus primeras dimensiones vemos que el matiz queda en un elemental amarillo.

La saturación del color varía por ejemplo en el fondo encontramos un color poco saturado, apuntando hacia la neutralidad, sutil y tranquilizador, pero en las banderas y las flores prehispánicas hay colores saturados amarillo y rojo primario.

La luz está en los elementos de la superficie y se va oscureciendo hacia atrás.

La técnica empleada para la realización de esta imagen fue digital con ayuda de un procesador iMac, primero se bocetó manualmente, para definir la composición y los elementos se eligieron a partir de la idea principal que quedaría como mensaje en una cadena comunicacional visual.

1. Primero se dibujan los elementos en vectores.
2. Se importan a Photoshop para hacer las pruebas de color, y dar volumen en distintas perspectivas y luces de diferentes ángulos.
3. Se hacen pruebas de texturas, ritmos, dimensiones, escalas y diferentes movimientos



hasta llegar al óptimo.

4. Se hacen varias composiciones finales para elegir una que cumpla con los requerimientos de diseño, del cliente y del usuario.

1.4.4 Género

La ilustración de portada y contraportada de un libro se considera dentro del campo de la ilustración editorial, primordialmente será atractiva para que se distinga entre el resto de los libros que se encuentran en los librerías de las tiendas, también puede distinguirse por el tamaño de formato, mucho mejor si el formato no es estándar, ya que contrastará con los demás.

2. PROPUESTA FINAL

Se presenta el símbolo del dinero casi a toda página, formado por encuadres de billetes de distintos países incluyendo a la moneda mexicana como parte de todo ese bagaje monetario internacional.

Elegí el billete de 200 pesos porque, hoy día se encuentra la mujer abarcando más áreas de trabajo, y Sor Juana Inés de la Cruz es una representante de ello desde su época.

El cantillo de banderas complementan el rasgo vertical del signo de dinero y funciona como el eje vertical de equilibrio compositivo.



El Euro pende del dólar porque, representa el rol de competencia financiera entre estas monedas, un ejemplo reciente y constante fue en agosto del 2000 que Bagdad una ciudad exportadora de petróleo importante, comunicó a la Asociación Económica Internacional que no vendería petróleo a partir de septiembre del 2000 sino se fijaba el precio del petróleo en Euros, esto con el fin de promover la circulación de la divisa universal, lo que significa que Estados Unidos debe ceder, para que el Euro vaya adquiriendo fuerza.

En la contraportada se maneja el futuro, una posible estabilidad financiera, a partir del año que se presenta en la portada.

El Euro aparece firme cercano al dólar, donde EU se ha visto flexible y ha ido cediendo terreno al euro. Y enmarcando el resto de las monedas internacionales.

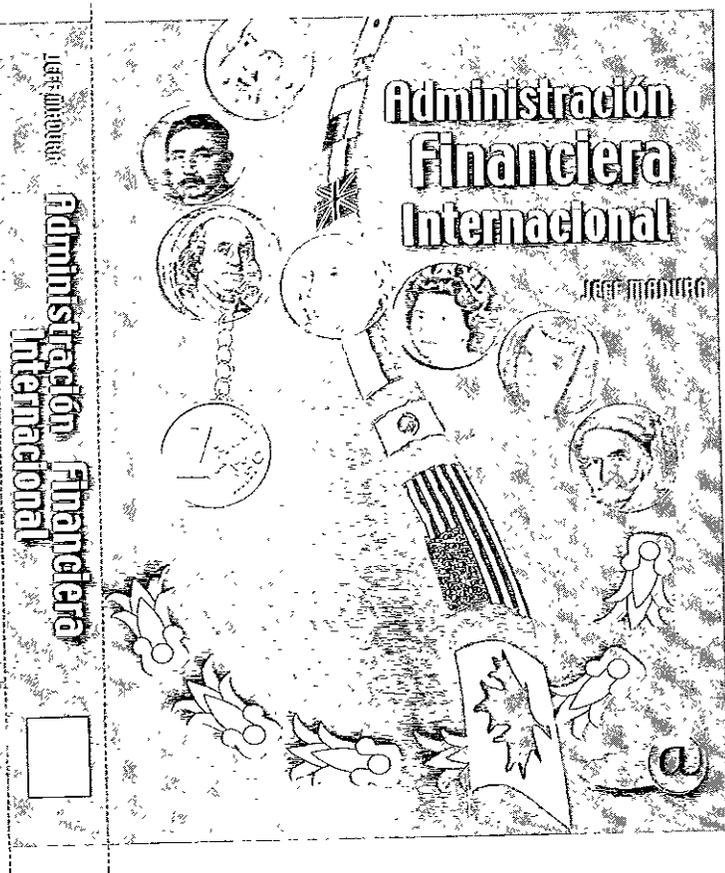
Portada: situación presente,

como enlace a

contraportada: la situación del futuro.



PROPUESTA FINAL



CONCLUSIONES

Desarrollar diseño gráfico es definir todas las características de un mensaje gráfico, antes de que éste se produzca materialmente, para garantizar el buen cumplimiento de las finalidades antes establecidas.

El diseño gráfico es un servicio a la comunicación que se requiere cuando ésta no se puede cumplir por sí sola su cometido.

Diseñar es utilizar nuestra imaginación, conocimientos y habilidades para crear algo que satisfaga necesidades funcionales y expresivas.

Para diseñar se requiere de conocimientos teóricos, técnicos y especialmente prácticos, además sensibilidad para el manejo de los lenguajes visuales y desarrollar una cultura estética.

Queda entonces establecido que el oficio del diseñador gráfico o comunicador gráfico ha de encargarse de la interpretación de mensajes gráficos; entonces es imprescindible dejar de lado a la percepción humana, porque es a través de ella que se captan los mensajes, y es necesario también el uso de símbolos e íconos establecido por el consenso social para enmarcar referencialmente el mensaje y obtener significados compartidos.

Lo mismo sucede con las funciones de la ilustración, el eje de trabajo que desempeña es la comunicación visual y la preocupación dentro de esta actividad gira en torno a la contundencia y eficacia comunicativa de la imagen.



Ilustrar es un acto social, si el arte generalmente se basa en la expresión, la ilustración tiene sentido sólo cuando logra comunicar.

El rol del ilustrador dentro de este grupo de comunicadores es ofrecer una interpretación visual del texto, una interpretación personal, inclusive cuestionadora, con el fin de generar una diferencia entre el texto y la ilustración que invite al lector a una toma de posición. El compromiso comunicacional no significa que la ilustración no pueda ser propositiva tanto como los esquemas que ofrece el arte.

La relación con el cliente debe ser de absoluta retroalimentación, porque él es quien nos va a dar los mensajes a interpretar, quien va a darnos los lineamientos y usos o preferencias de la ilustración y para ello se deben seguir lineamientos específicos, también es necesario que conozca algunas etapas del desarrollo de la ilustración y tenga presente que en ocasiones se requiere de un proceso de búsqueda.

La importancia de presentar un libro traducido al español con la cubierta dirigida a un público que habla español y que posee una cultura antigua basada en la religión, la sumisión, la lucha, la investigación, la solidaridad, etc. tiene dos vertientes:

La primera es incrementar la demanda del producto (el libro) para beneficio de la empresa editorial, (gracias a la identificación del lector con la imagen de portada y del libro en su conjunto).

La segunda es la colaboración al desarrollo de una cultura visual de portadas de libros y a la asociación directa de las portadas de libros con su contenido editorial.

Aunque algunos teóricos afirman, que nos encontramos en una civilización totalmente visual en tono de nostalgia, pero creo que estamos empezando a desarrollar la alfabetidad visual de la que habla A. Dondis como algo más desarrollado que el simple



hecho del mero ver.

Porque no se trata de la simple realización de mensajes visuales. La lectura visual implica comprensión, el sentido de la vista y compartir el significado a cierto nivel de universalidad



REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. *al Diseño*, Abril-Mayo, 1999, A. Pérez Irragori.
2. *al Diseño*, Agosto-Septiembre, 1999, A. Pérez Irragori.
3. Avila, R., *La lengua y los hablantes*, ed. trillas, 1995.
4. Costa Joan, *Imagen Global*, ed. GG, 1992.
5. Berlo D., K., *El proceso de la comunicación*, ed. El ateneo, 1986.
6. Braham, B., *Manual del diseñador gráfico*, ed. Celeste, 1991.
7. Dahl, S., *Historia del libro*, CNCA, ed. Alianza, 1991.
8. Dalle, T., *Guía completa de la ilustración y el diseño. Técnicas y Materiales*, Ed. Hernan Blume, 1981.
9. Donchs, D.A. *La sintaxis de la imagen*, ed. Gustavo Gilli, 1976.
10. Enciclopedia Microsoft ®, *Encarta* ©2000.
11. *Epoca*, Núm. 410, Abril 1999.
12. Escher M.C., *Estampas y dibujos*, ed. Taschen, 1994.
13. Fernández, J., *Arte mexicano*, ed. Porrúa, 1989.
14. Gerard, M., D. Roumeuguère, *Dalí...Dalí...Dalí...*, ed. Blume, 1985.
15. Gillam, Scott, R., *Fundamentos del diseño*, ed. Victor Leru, 1973.
16. International Thomson, *Reporte anual*, 1999.
17. Kuwayawa Y., *International corporate desing*, Trademarkers & Symbols, ed. Kashiwa Bijutsu, 1992.
18. Madura, J., *International financial management*, South Western, ed. Thomson, 2000.
19. Matiz, *Especial de Ilustración*, Núm. 13, 1998, Print Link.
20. Monreal, L., *Obras maestras de la pintura*, ed. Planeta, 1983.

- 21.- Pederson, M., *Graphics alternative*, ed. Hearts Books International, 1995.
- 22.- Satue, F., *El diseño gráfico*, ed. Alianza, 1988.
- 23.- Sin, *Cómo combinar y elegir colores para el diseño gráfico*, ed. Gustavo Gilli, 1990.
- 24.- Swan, A., *Diseño gráfico*, Ed. Blume, 1992.
- 25.- Ignacio Bahena, J., *Técnicas de investigación documental*, ed. McGraw Hill, 1988.
- 26.- Turnbull, A., Rusell, *Comunicación gráfica*, ed. Trillas, 1990.
- 27.- Ulrich, G., *El placer de dibujar*, ed. Circulo de lectores, 1975.
- 28.- Varios, *American showcase*, vol.17, 1994.
- 29.- Varios, *Communications arts*, Enero-Febrero 1997, Núm. 270, ed. Coyne & Blanchard, Inc.
- 30.- Varios, *Letterhead and logo desing II*, ed. Rockport Publisher, 1996.
- 31.- Varios, RSVP, *Illustration & desing*, Número 18, ed. Richard Lebenson, 1993.

REFERENCIAS ICONOGRÁFICAS

CAPÍTULO I

1. Pintura, *Yetchuile*, Monet, Obras maestras de la pintura, ed.
2. Cerámica, *Yasija teotihuacana*, Revista DX, no. 02.
3. Fotografía, *Ice beer*, Revista a! diseño, no. 42.
4. Pintura, *El gran masturbador*, Salvador Dalí, Dalí, ed.
5. Pintura, *El hombre de la pipa*, Obras maestras de la pintura, ed.
6. Anuncio, *Speed stick*, Revista a! diseño, no. 42.
7. Fotografía, *Paleta payaso*, Revista a! diseño, no. 42.
8. Fotografía, *Cartel Art Nouveau*, de Henri Van De Velde.
9. Tipografía *bauhaus y escudo de la escuela de Weimar*, Revista DX, no. 02.
10. Fuentes, *Garamond. avian y snell roundhand*, Fuentes del MAC OS 9.0.
11. Publicación, *Portada de la revista Epoca*, Revista Epoca no. 410.
12. Fotografía, *Mimo*, Revista Origina no. 18.
13. Ilustración, *Dormilón*, Lane Yerkes, The directory of illustration and desing no.18.
14. Cartel, *El gran elector*, Revista a! diseño, no. 28.
15. Ilustración, *Eduware*, David Palacios, Revista a! diseño, no. 28.
16. Páginas Web, *River Wild*, Communications arts no. 38.
17. Ilustración, *Portada del libro*, Angélica López, Libro Investigación Cualitativa en Psicología.
18. Interiores de revista, *Doble página editorial*, Revista Letras Libres no. 17.

19. Señalización, *Iconos para las olimpiadas de México 68*, Communications arts no. 38.
20. Fotografía, *Modelo con hot Dog*, Communications arts no. 38.
21. Fotografía, *Tipos movibles*, Revista a! diseño, no. 50.
- 22.- Pintura, *La rouge*, Toulouse Lautrec, Obras maestras de la pintura, ed.
- 23 - Publicación, *Portada de revista juvenil*, Revista Notas Musicales no. 98.
24. Publicación, *Portada de revista sobre arte digital*, Revista Computer Artist no. 67.
25. Fotografía, *Libros de diseño gráfico*, Diseño Gráfico, ed.
26. Fotografía, *Portada de libro sobre historia*, Libro Una historia de México, SEP.
- 26a - Fotografías, *Portadas de libros*, Caratulas de los libros "El placer de pintar" y "Fruits".
27. Ibidem núm. 26
28. Publicación, *Páginas interiores*, Revista DX, no. 02.
- 29 - Fotografía, *Rollo de papiro*, Historia del libro, ed. Alianza.
30. Fotografía, *Edición bilingüe del Salustio*, Historia del libro, ed.
31. Fotografía, *Encuadernaciones de finales del período gótico*, Historia del libro, ed.
32. Fotografía, *Grabado en madera*, Historia del libro, ed. Alianza

CAPÍTULO II

1. Ilustración, *Maquillaje de ojos*, Revista de 15 a 20 no. 136.
2. Ilustración, *Esquema de acción del medicamento MASFLEX*, David palacios, Ayuda visual en Poster-calendario
3. Ilustración, *Ilustración caótica*, John Kaster, The directory of illustration and desing no.18.

- 4.- Grabado, *Capitulares*, Ratdolf, Historia del libro, ed. Alianza
- 5.- Fotografía, *Dibujo de desnudo*, Miguel Angel B., Dibujo anatomico de figura humana, ed.
- 6.- Grabado, *Segunda página del tripartito*, C. Rodríguez, et.al., El Grabado, UNAM-Xoch.
- 7.- Grabado, *Éxtasis de San Francisco*, Luis Campa, C. Rodríguez, et.al., El Grabado, UNAM-Xoch.
- 8.- Grabado, *Tortilleras*, Claudio Linati, C. Rodríguez, et.al., El Grabado, UNAM-Xoch.
- 9.- Cartel, *Anuncio de corsets*, Revista Vuelo no. 23.
- 10.- Cartel, *Primer vuelo en la historia*, Revista Vuelo no. 23.
- 11.- Ilustración, *Cuento Rin-rin renacuajo*, José Chávez Morado, Biblioteca del Chapulín SEP.
- 12.- Ilustración, *Cuento La hija del dragón*, Biblioteca del Chapulín SEP.
- 13.- Cartel, *Nord Express*, Adolphe Jean-Marie, Revista al diseño, no. 50.
- 14.- Cartel, *Amici Corps*, Communications Arts no. 37.
- 15.- Ilustración, *Los ricos suelen ser gente extraña y tarea pendiente*, Luis Pombo y Mauricio Chávez Morin, Revista Letras Libres no. 18.
- 16.- Anuncio, *Las letras con pan son buenas*, Revista Letras Libres no. 18.
- Cartacitura, *Fox en la silla*, Naranjo, Revista Letras Libres no. 43.
- 17.- Xilografía, *Una noche andina o la advertencia peruana*, Revista Letras Libres no. 18.
- 18.- Ilustración, *El fiel de la balanza*, Isabel Mejía, Revista Letras Libres no. 18.
- 19 y 19a.- Grabado, *Sellos prehispánicos*, De las pintaderas al grabado del siglo XX, Visión de México.
- 20 y 20a.- Fotografía, *Fragmentos del códice de la peregrinación a Aztlán*, Revista Arqueología Mexicana no. 45.
- 21.- Grabado, *Confesionario*, De las pintaderas al grabado del siglo XX, Visión de México.
- 22.- Grabado, *San Tadeo*, De las pintaderas al grabado del siglo XX, Visión de México.
- 23.- Litografía, *El sereno (Tipos mexicanos)*, Claudio Linati, De las pintaderas al grabado del siglo XX, Visión

de México.

- 24 - Litografía, *Yucateca*, Federico Waldeck, El grabado, historia y trascendencia, UAM-Xochimilco.
- 25 - Grabado, *La catrina*, José Guadalupe Posadas.
- 26 - Grabado, *El sembrador y Por enseñar a leer*, Leopoldo Méndez, De las pintaderas al grabado del siglo XX, Visión de México.
- 27 - Portadas, *Los recuerdos del porvenir y Las buenas conciencias*, Vicente Rojo. ED, Joaquín Mortiz.
- 28 - Ilustración, *Pieza de la exposición :Bajo la piel del sueño y Una pieza del catálogo de ilustraciones de mayo de 1994*, Francisco Plancarte y Gerardo Suzán (respectivamente).
- 29 - Ilustración, *Galletas animadas*, McCann-Erickson-México, Revista Matiz no. 13.
- 30.- Ilustración, *Esquema interior de un avión*, Catálogo de Clip-art.
31. Ilustración, *Mesigyna Instayect*, Ayuda visual para médicos 2000.
- 32 - Página editorial, *aprender a decir que no*, Revista veintitantos no. 11.
33. Anuncio, *Always*, Revista Cosmogirl no. 10
34. Fotografía, *Maizena y Wheat Bran*, Revista al Diseño no. 50.
35. Ilustración, *Pulpos*, Christine Howes, Libro Animales marinos, colección observa y aprende.
- 36 - Ilustración, *Figurín*, Barbara Griffel, The directory of illustration and desing no.18.
- 37 - Ilustración, *Digital light*, Photoshop 4, Wow! book.
- 38.- Grabado, *El mesero y el perro*, Janine Muelchi, The directory of illustration and desing no.18.
- 39.- Grabado, *Mujer*, Janine Muelchi, The directory of illustration and desing no.18.
40. Grabado, *Caos*, Jim Harter, The directory of illustration and desing no.18.
- 41.- Litografía, *Reptiles*, M.C.Escher, M.C. Escher Estampas y Dibujos, ed. Taschen.
- 42.- Cartel, *Los amantes del cine*, Muestra cinematográfica, Revista al diseño, no. 42.
- 43 - Pintura, *La oficina*, Rick Geary, The directory of illustration and desing no.18.

- 44 - Pintura, *Mujer con sombrero*, The directory of illustration and desing no.18.
- 45 - Pintura, *La adoración de los magos*, Giotto di Bondone, Obras Maestras de la pintura, ed
- 46 - Pintura, *Nacimiento de una divinidad*, Salvador Dalí, Dalí, Dalí...Dalí.
47. Ilustración, *Retrato de Salvador Dalí*, Sergei Michaels, The directory of ilustration and desing no.18.
- 48.- Ilustración, *Mujer fumadora*,The directory of ilustration and desing no.18.
- 49 - Ilustración, *Bodegón de frutas*,The directory of ilustration and desing no.18.
50. Ilustración, *Trompetista*, Sergei Michaels, The directory of ilustration and desing no.18.
- 51.- Ilustración, *Vegetales*, Roxanne, The directory of ilustration and desing no.18.
- 52 Ilustración, *Automóvil Mercedes Benz*, Catálogo de Mercedes Benz.
- 53 - Escanner, *Lápices de grafito*.
- 54 - Escanner, *Plumones de punta cónica*.
- 55 - Escanner, *Lápices portaminas*.
56. Fotografía, *Tinta china*, Manual para dibujantes e ilustradores.
- 57.- Vineta, *Tipos de pinceles*, Manual para dibujantes e ilustradores.
58. Vineta, *Codete, espatula y cuchillo*, Manual para dibujantes e ilustradores.
59. Fotografía, *Computadoras I MACS*, Catálogo de Fiera,.com.
- 60 - Fotografía, *Software para artes visuales*, Catálogo de Fiera,.com.
- 61 - Fotografía, *Escanner*, Catálogo de Fiera,.com.
- 62 - Fotografía, *Impresora de color*, Catálogo de Fiera,.com.

CAPÍTULO III

- 1 y 2.- Web, *Home Page de Thomson*: www.thomson.com
- 3.- Identidad corporativa, *Logotipo de International Thomson*, Reporte anual Thomson 1999.
- 4.- Web, *Home page de International Thomson Publishing Paraninfo*, www.thomson.com
- 5.- Portada, *Reporte anual*, International Thomson 1999.
- 6.- Portada, *Finanzas por computadora*, Editorial Sicco.
- 7.- Portada, *Fuentes de financiamiento*, Editorial Sicco.
- 8.- Portada, *Repercusiones del TLC en las empresas mexicanas*, Editorial Sicco.
- 9.- Portada, *Administración Financiera Contemporánea*, International Thomson.
- 10.- Portada, *Un principiante en Wall Street*, Editorial Sicco.

CAPÍTULO IV

- 1.- Forros, *International Financial Management*, Jeff Madura, South-Western College Publishing an International Thomson Publishing Company.
 - 2, 3 y 4.- *Isquemias* de apoyo al texto.
 - 5, 6, 7, 8 y 9.- *Bocetos* del desarrollo gráfico para los forros.
- Dibujos para la elaboración de portada y contraportada del libro.
- 10.- *Lineas* para fondo en Illustrator.
 - 11.- Elaboración de *banderas*.
 - 12.- *Flores prehispánicas* de las monedas de 20 centavos.
-

- 13.- Volumen para los vectores del fondo.
- 14.- Plantilla del signo de pesos.
- 15 a 21 - Integración de los elementos gráficos.
- 22 - Variante de color de la portada.
- 23 a 25 -Elaboración de la contraportada.

CARACTERÍSTICAS TIPOGRÁFICAS DE ESTA TESIS

Las características siguientes son las definitivas, hubo pocos cambios respecto de las propuestas originales después de evaluar y componer las muestras de páginas. Por ejemplo, originalmente se especificó que la página tendría dos columnas pero la página quedaba muy apretada incluyendo el resto de los elementos de página, entonces se determinó que no era adecuado tener dos columnas en un formato pequeño este.

En primer lugar se describe el formato, a continuación el tipo común y las características tipográficas del texto en general; posteriormente lo referente al diseño, empezando por el número del capítulo. Al final los folios y cornisas.

Formato: 21x17 cms.

Caja chica: 25x31 picas.

Caja grande: 33x31 picas.

Caja con cornisa: 33x32.6 picas.

Márgenes: cabeza 3p, corte 4 picas, pie 2 picas y lomo 4 picas.

Altura del comienzo del capítulo: 4.5 picas.

Número de líneas por página: 23 líneas.

Sangría de párrafo: 3 picas.

Tipo general: Trebuchet MS 9/16 pts.

Justificación: 25 y 33 picas.

Tipo de citas: Arrus BT italic 9/16 pts.

Número de cita: Trebuchet MS 8.5/16 pts. superior.

Notas de pie de página: Trebuchet MS 8.5/10.5 pts.

Ilustraciones: Varían en el tamaño que ocupan, se encuentran cargadas al margen derecho. Parte de este material se encuentra en páginas sin texto compuestas dentro del espacio de la caja grande 33x31 picas.

Número de figura: Trebuchet MS 9/10 pts.

Pies de figura: Trebuchet MS 7/8 pts.

Bibliografía e Iconografía: Tipo general y los títulos de las obras en Arrus BT bold italic 9/16 pts. en caja grande.

Número capitular: Aero-plain 70/72 pts. altas y Khaki 150/152 pts.

Título capitular: Aero+-plain 50/52 pts. altas y bajas.

Cabeza número 1: Aero-plain 20/22 pts. altas alineadas a la izquierda.

Cabeza número 2: Trebuchet MS 14/18 pts. altas y bajas alineadas a la izquierda.

Cornisas: Aero-plain 5/7 pts. altas alineadas a la derecha a 3.5 picas de distancia por la parte superior. Se encuentran alineadas al margen derecho. La cornisa contiene el título de la tesis.

Holios: Trebuchet MS 10/11 pts. separados del texto a 2.7 picas, por la parte superior y separados del icono de capítulo por un cuadratán. Se encuentran alineados al margen inferior y cargados hacia el corte.