

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Proyecto de ilustración y diseño  
de un libro de texto de Español  
-primera unidad, tercer grado-

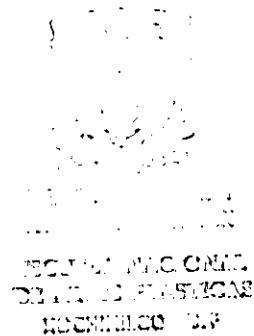
300-3-18

Tesis

Que para obtener el título de:  
Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta

**Areli Jiménez Ramírez**



Director de tesis:

Mtro. en A. V. Francisco U. Plancarte Morales

Asesora de tesis:

Mtra. en A. V. Ariadne García Morales

México, D. F., 2001.



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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

*A mis padres,  
a mis hermanos,  
a mis amigos,  
a mi corazón.*

# Agradecimientos

La gratitud es un sentimiento noble que engrandece a quien lo genera y a quien lo recibe. Yo estoy agradecida con mi madre por el apoyo incondicional y amoroso, por su confianza y su dedicación en mi formación; a Tobias Gantz por su amor, su motivación y su perseverancia; a mis hermanos y a Zaida Millán por su apoyo; a Rosy Rangel y Aurora Espinosa por el ejemplo y por su amistad; a Beto Nava por su paciencia y su *Chabela*; a Valentín Almaraz y Martín Suárez por sus acertadas aportaciones; y a todas las personas que me brindaron su apoyo para llevar a cabo este proyecto.

Agradezco también al Mtro. Francisco Plancarte por su acertada dirección y por haberme motivado, con sus imágenes y sus palabras alentadoras, a recrear mi proyecto.

Doy las gracias a la Mtra. Ariadne García por su dedicación como profesora y asesora de tesis; también, por las observaciones que amablemente me hicieron los lectores de este trabajo: el Lic. Salvador Juárez, el Lic. Helmuth Eckerle y el Lic. Edgardo Martínez.

Mi interés personal por este campo de estudio donde confluyen la técnica y la creación y el apoyo la gente que me quiere, me permitieron, durante el periodo de elaboración de este trabajo, reaprender lo que mis maestros aportaron en la escuela, y puedo decir, con sinceridad, que disfruté y aprendí. Por todo ello, otra vez, gracias.

# Índice

Introducción .....	1
--------------------	---

## Capítulo **uno** *diseño · comunicación*

<b>1.1</b>	Comunicación .....	5
<b>1.2</b>	Diseño .....	7
	Diseño arquitectónico - diseño industrial - diseño urbano - diseño gráfico - diseño de interiores - diseño textil y de indumentaria	
<b>1.3</b>	Diseño y comunicación .....	11
<b>1.4</b>	Comunicación visual .....	12
<b>1.5</b>	Diseño gráfico .....	13
	Breve historia del diseño gráfico -Cuál es la función del diseño gráfico -Cuál es la función del diseñador -Cuál es la función de lo diseñado - La realidad del diseño	
<b>1.5.1</b>	Campo de trabajo .....	19
<b>1.5.2</b>	Áreas del diseño gráfico .....	20
	Editorial - Publicitario - Embalajes - Identidad - Señalético - Técnico	
<b>1.6</b>	Diseño editorial .....	22
	El papel del diseñador en correlación con el editor - Los actores del proceso editorial - Las partes del libro	
	Notas al capítulo .....	29

## Capítulo **dos** *ilustración*

<b>2.1</b>	Ilustración .....	33
	Cuál es la función de la ilustración -Cuál es la función del ilustrador	

<b>2.2</b>	Antecedentes de la ilustración .....	35
<b>2.3</b>	Historia de la ilustración .....	38
	La Edad Media - Siglos XIV y XV - El surgimiento de la xilografía - Siglo XVII - Siglo XVIII - Siglo XIX - Siglo XX - El desarrollo de la gráfica en México	
<b>2.4</b>	Géneros de la ilustración .....	50
	Editorial - Informativa - Publicitaria - En movimiento	
<b>2.4.1</b>	Ilustración de libros para niños .....	55
<b>2.4.2</b>	Ilustración de libros de texto .....	55
<b>2.4.3</b>	El libro de texto en México .....	56
<b>2.5</b>	Herramientas .....	58
	Dibujo - Medición y trazo - Precisión - Corte y afilado - Pigmentos - Adhesivos - Accesorios - Impresión (grabado, serigrafía y xerografía) - Digitales - Computadoras ( <i>hardware</i> y <i>software</i> )	
<b>2.6</b>	Técnicas y materiales .....	65
	Lápiz grafito - Lápices de colores - Carboncillo - Pastel - Pluma y tinta - Pochoir - Rotuladores - Acrílico - Acuarela - Aguada - Gouache - Aerografía - Tintas - Scratch - Collage - Grabado en madera - Grabado en linóleo - Grabado en metal - Aguafuerte - Litografía - Imagen digital	

## Capítulo tres

### cliente, usuario + proceso de diseño e ilustración de un libro de texto

<b>3.1</b>	Producción editorial de un libro de texto .....	83
<b>3.1.1</b>	La autora .....	83
<b>3.1.2</b>	Editorial Trillas .....	84
<b>3.1.3</b>	El alumno de tercer grado de primaria .....	85
	Desarrollo físico - Desarrollo social y emotivo - Desarrollo intelectual	
<b>3.1.4</b>	El programa escolar de tercer grado de primaria .....	88

<b>3.2</b>	Otras publicaciones relacionadas.....	91
	Análisis comparativo - <i>Español Tercer grado</i> (SEP), <i>Lectura y redacción</i> (McGraw Hill) y <i>A new Day</i> (Silver Burdett & Ginn) - Portada e interiores	
<b>3.2.1</b>	Resultados del análisis .....	95
	Portada e interiores	
<b>3.3</b>	Proceso de diseño e ilustración de <i>Español Tercer grado</i> .....	97
	Fases del proyecto	
<b>3.3.1</b>	Requerimientos de diseño .....	98
<b>3.3.2</b>	Requerimientos de ilustración .....	99
<b>3.3.3</b>	Requerimientos de portada .....	100
	Notas al capítulo .....	102

## Capítulo **cuatro** justificación de la propuesta gráfica

	Proyecto de ilustración y diseño para <i>Español Tercer</i> <i>grado</i> , un libro de educación básica .....	105
<b>4.1</b>	Unidades - Lecciones - Actividades	
	Lecturas ilustradas .....	107
<b>4.2</b>	Ilustración, técnica, contexto, diagramación, bocetos e ilustración definitiva para las lecciones 1, 2 y 3	
	Desarrollo de personajes .....	115
<b>4.3</b>	Justificación - El armadillo - El papagayo - El simio	
	Notas al capítulo .....	127

## Capítulo **cinco** propuesta gráfica para la primera unidad de *Español Tercer grado*

	Conclusiones .....	129
	Bibliografía .....	131

# Introducción

Actualmente la imagen juega un papel primordial en nuestra vida diaria; a través de formas y colores logra que viajemos a mundos virtuales y que recibamos más información de la que jamás hubiéramos podido imaginar y mucho menos asimilar. Somos testigos de un proceso de contaminación visual que constatamos en la mayoría de los medios y que se hace cada vez más evidente debido a los adelantos tecnológicos, generando en el espectador una percepción exigente, aunque no siempre crítica. De ahí que la responsabilidad del diseñador gráfico resida en ofrecer imágenes propositivas y de calidad, adaptándose a las innovaciones en medios impresos y audiovisuales, que enriquezcan la cultura visual del público usuario.

En la escuela, el grafismo se hace presente a través de los libros, cuyo objetivo principal es transmitir conocimientos. En tanto medio impreso, el libro compite constantemente con la rapidez y la versatilidad a que la televisión, el cine y los videojuegos, han acostumbrado al usuario, sin embargo, el hecho de poder manipularlo y hojearlo, lo hacen permanente y único, porque como bien dice Borges: *el libro es la extensión de la memoria y la imaginación del hombre*.

Los libros escolares son publicados en México por la Secretaría de Educación Pública (SEP) y editoriales particulares. La presencia del libro gratuito en la educación mexicana es fundamental, pero existen otros libros de texto que complementan y enriquecen el aprendizaje, mismos que son requeridos, sobre todo, por escuelas particulares. En este ramo la competencia es mucha, varias editoriales publican cada año textos de apoyo a nivel escolar y es por ello que se vuelve necesaria la creación de un libro innovador, no sólo en cuanto a contenidos, sino también en cuanto a diseño e ilustración, que ofrezca al usuario un objeto integral, diseñado e ilustrado tomando en cuenta las bases teóricas del diseño, las reformas educativas y sobre todo, la importancia que la imagen y la información tienen para él en la actualidad.

Con el proyecto de ilustración y diseño del libro *Español tercer grado* se propone organizar y enriquecer los contenidos de la obra a través de ilustraciones versátiles y dinámicas que resulten del trabajo conjunto entre el autor del texto, el diseñador y el ilustrador.

1

diseño  
comunicación



# Comunicación

*Las lenguas son algo más que meros sistemas de transmisión del pensamiento. Son las vestiduras invisibles que envuelven nuestro espíritu y que dan una forma predeterminada a todas sus expresiones simbólicas.*

Edward Sapir

Las capacidades del hombre para vivir en grupo y para razonar lo convirtieron en un ser social y gestaron en él la necesidad de comunicarse. Es posible que en un principio sólo lo haya hecho a través de señales, gritos, dibujos, etcétera, y aunque actualmente estas formas de comunicación siguen existiendo, el hombre necesitaba un instrumento mucho más accesible, trascendente y común, que fuera capaz de satisfacer todas o casi todas sus necesidades de comunicación. Este instrumento es el lenguaje articulado y está conformado por signos convencionales que en conjunto forman códigos comunes a un cierto grupo de personas. Son los acuerdos los que hacen que la comunicación sea accesible y eficiente. Si bien el lenguaje es entendido como *la forma articulada de la expresión oral*<sup>1</sup>, se sabe que el hombre es capaz de elaborar otro tipo de lenguajes y que gracias a éstos el mundo comunica valores, cifras, estados de ánimo, máquinas, lugares remotos que no pueden vincularse únicamente a través de palabras. Por ejemplo, un mexicano puede comunicarse con un peruano gracias al idioma español, pero es gracias al lenguaje binario y a la transmisión de pulsos eléctricos que pueden entablar una conversación a través de una computadora. Existen, por supuesto, lenguajes que van más allá de códigos convencionales, y se ven restringidos por el bagaje cultural, las tradiciones y el contexto en que tengan lugar.

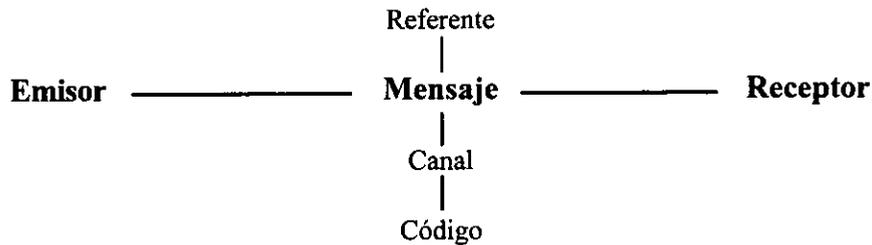
El lenguaje y sus formas evolucionaron y permitieron sistemas de comunicación más complejos, relaciones más profundas y un mayor conocimiento entre las diferentes culturas del mundo, de tal manera que la comunicación ha permitido el desarrollo intelectual de los pueblos.

Ahora bien, para existir, la comunicación necesita tres elementos fundamentales: el *emisor* y el *receptor* relacionados a través de un *mensaje*. Si tomamos estos elementos y los relacionamos, podemos definir a la comunicación como un *proceso interactivo en que el emisor y el receptor están continuamente vinculados por un mensaje. En este proceso el emisor elabora el mensaje con una intencionalidad, éste va dirigido al receptor, mismo que se encargará de interpretarlo.*

En esta definición encontramos dos elementos importantes que influyen en el proceso de la comunicación, son la intencionalidad y la interpretación. Tanto el emisor como el receptor tienen una presencia activa; el individuo percibe los objetos y actúa sobre ellos en la medida

que los modifica por su particular modo de percibirlos; entonces entran en juego otros elementos que giran en torno al mensaje y que son englobados por el contexto en que se desarrolla el acto comunicativo. Roman Jakobson<sup>2</sup> esquematizó el proceso de la comunicación de la siguiente manera:

Los seis factores inalienables de la comunicación verbal propuestos por el lingüista ruso funcionan como el esquema básico de todo acto de comunicación.



Al entender el proceso de la comunicación como fuerzas de diversos factores que convergen en un acto, veremos que la comunicación humana está basada en el *intercambio de símbolos* que existen en la realidad, a través de representaciones abstractas llamadas *signos*, que están reguladas por un código convencional al que llamamos lenguaje. En este proceso el *emisor* es el locutor que emite el mensaje, en el caso de una conversación pueden existir varios emisores; el *receptor* es quien recibe el mensaje emitido y evidentemente puede haber varios receptores; el *mensaje* está constituido por un conjunto de signos lingüísticos, es decir, un enunciado; el *canal* es el medio físico utilizado para la emisión del mensaje como lo son las ondas sonoras de la voz; el *código* está constituido por un conjunto de signos y el grupo de personas que lo utiliza, como dos hispanoparlantes; el *referente* está hecho de los elementos del entorno del emisor, del receptor y de aquello que hace posible el mensaje; es decir, el referente puede ser situacional y textual; el primero son las personas y los objetos presentes en el momento de la comunicación y el segundo es la realidad ausente hecha tangible por el mensaje.<sup>3</sup>

Cada sujeto establece su posición dentro del proceso interactivo de la comunicación según su edad, sexo, experiencias, intereses, costumbres, etcétera, apegándose a elementos comunes de los que se apropia y vuelve parte de su individualidad para poder compartirla.

Los objetos son referenciados a través de los símbolos del lenguaje y tienen, a su vez, una relación analógica con el contexto físico, social, emotivo, etcétera. Los sentidos son el filtro que ayuda a interpretar y al

mismo tiempo a aprender cada significado; el lenguaje es una forma de conocimiento y por ende ayuda a comprender cómo se encuentra organizado el mundo en que vivimos.

La base de la comunicación reside en la generación de un estímulo por parte del emisor a partir de la necesidad de relacionarse socialmente. La fuente o segmento de la realidad que quiere transmitir se transforma en una señal que viaja por un canal; al ser recibida e interpretada se completa el proceso básico de la comunicación. Ahora bien, el rigor de tal proceso puede verse alterado y enfrentarse a problemas de tipo técnico, semántico e influyente, pueden suscitarse defectos por parte del emisor en la transmisión exacta de la información, la mala construcción del mensaje afecta directamente al receptor. La semántica del lenguaje involucra problemas en la interpretación del mismo por parte del receptor, provocando que el mensaje no obtenga los resultados esperados por el emisor.

El mensaje puede transmitirse a través de cualquier forma de expresión que el ser humano manifieste. El lenguaje escrito y el hablado son los sistemas comunicacionales por excelencia, y se ven enriquecidos por otros que el ser humano ha desarrollado gracias a los sentidos, generando así códigos visuales, auditivos, táctiles y olfativos. En lo que se refiere a los medios impresos, audiovisuales, virtuales, etcétera, donde el medio tiene una importante participación en la transmisión del mensaje, se confunde su función con la del emisor a medida que altera el mensaje transmitido, aunque la calidad de lo comunicado sólo sea responsabilidad del emisor, el medio influye en la percepción que el receptor tenga de éste. *La comunicación –por lo menos humana– es, en esencia, imperfecta, ya que no existen dos cerebros con la misma programación.*<sup>4</sup>

## 1.2 Diseño

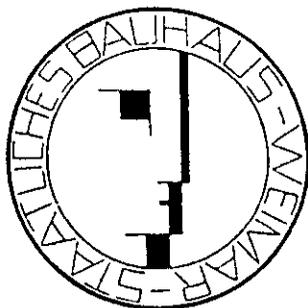
El hombre como ser creativo tiene la capacidad de identificar problemas y resolverlos. En su evolución ha experimentado diversas necesidades que lo han colocado en un proceso de cambio constante y trascendente puesto que lo transforman y a la vez lo hacen capaz de modificar el ambiente que lo rodea.

Ha sabido transformar su entorno y esa capacidad lo ha llevado a planear sus actividades para obtener resultados de un modo más eficaz y

*Diseñar es proyectar a través de formas, ideas, dibujos.*

Carlos Navarro

diseño, del latín  
*designare*, que significa  
 marcar, designar.  
 it. *designi*  
 fr. *dessin*  
 ingl. *design*  
 it. *disegnare*



Diseño para el sello de la *Bauhaus*.  
 Oskar Schlemmer, 1922.

trascendente. En esta búsqueda ha ido gestando las bases del diseño, mismo que actualmente podría definirse como toda actividad de creación planeada cuyo fin es resolver necesidades, representar y comunicar algo, con base en la capacidad y en los procesos creadores de quien la realiza, y con apego a su visión de la realidad y de su propia cultura, o como lo plantea Vilchis,<sup>5</sup>

*el diseño es una disciplina proyectual que se orienta hacia la resolución de problemas que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación según sus necesidades físicas y espirituales.*

Ahora bien, el diseño tiene varias vertientes que han ido desarrollándose a lo largo de la historia y que evolucionan al ritmo de la revolución tecnológica.

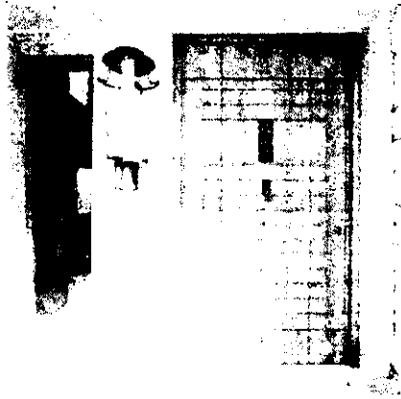
Antiguamente el hombre tuvo la necesidad de crear recipientes que pudiesen contener sus alimentos o líquidos, o vestirse con algo para protegerse, eran necesidades básicas que al ser satisfechas creaban nuevas carencias que implicaban la creación de utensilios más sofisticados, viviendas e incluso joyas y prendas rituales. La evolución llevó al hombre a inventar aparatos y máquinas que ofrecieron importantes avances tecnológicos que a la fecha lo mantienen en un continuo proceso de renovación.

A finales del siglo XVIII y como consecuencia de la Revolución Industrial, el proceso creativo del diseño se vio claramente influenciado por la producción en serie. El impacto se vio claramente reflejado en el siguiente siglo en la *Escuela Bauhaus*<sup>6</sup> de Arte y Diseño, fundada en Weimar, Alemania, en 1919 por Walter Gropius, en la que se promovía la búsqueda del embellecimiento de los productos como una manera de revalorar lo básico.<sup>7</sup>

El diseño ha evolucionado como lo han hecho el arte y las artes gráficas; todas son manifestaciones visuales y manuales del espíritu del ser humano, pero la diferencia esencial del diseño es que está sujeto a la producción en serie y está condicionado al “nuevo personaje histórico” llamado *masas*; además tiene un objetivo específico: no debe presentar ambigüedades para llegar a los resultados que busca y pende del contexto como clave para su éxito. “El diseño constituye un fenómeno sociocultural contemporáneo, y éste, a su vez, hállase íntimamente ligado a la sociedad de consumo y a la industria cultural”.<sup>8</sup>

A lo largo de su desarrollo, el diseño ha ido encontrando diversos campos de acción en los que la premisa es encontrar soluciones que representen comodidad y funcionalidad en la vida cotidiana y representar, a su vez, un enriquecimiento estético para el hombre.

Las vertientes del diseño actual, salvo posibles omisiones, pueden clasificarse como sigue:



Puerta de entrada, casa diseñada por Equipo Ojinaga.

### *Diseño arquitectónico*

La necesidad del hombre de protegerse dentro de su habitat lo llevó a la búsqueda de refugios que lo mantuvieran a salvo de las inclemencias del tiempo. Después comenzó a construir lugares que respondieran a las expectativas de su cultura y sus creencias que poco a poco se convertirían en complejos arquitectónicos acordes con sus actividades e intereses representados en templos, universidades, museos, hospitales, complejos habitacionales, etcétera.

El diseño arquitectónico planea las construcciones para hacerlas más útiles y funcionales, de modo que se adapten al contexto real del hombre y al crecimiento social.



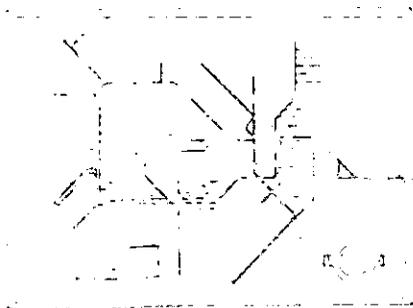
Steven Blaess, *Meditation Pod*.

### *Diseño industrial*

La producción en serie motiva la innovación en la forma de diversos objetos cotidianos. El diseño industrial se ocupa de realizarlos para darles la mayor utilidad posible en el uso común, domina los materiales para aprovecharlos al máximo y embellece sus obras con el fin de sensibilizar a quien se sirva de ellos.

Las ideas en las que se basa el diseño industrial fueron establecidas por la *Bauhaus*, su fundador, Walter Gropius, afirma al respecto:

*Teníamos la ambición de despertar al artista creativo de ese su estar en otro mundo y reintegrarlo al mundo cotidiano de las realidades, y al mismo tiempo ensanchar y humanizar la mente rígida y casi exclusivamente material del hombre de negocios.<sup>9</sup>*



Henry C. Beck, mapa del *London Underground*, 1933.

### *Diseño urbano*

El crecimiento de las poblaciones, consecuencia de la era industrial, del consumo y del surgimiento de las masas, ha llevado a planear la distribución de los elementos que conforman las ciudades para dar mayor agilidad a su circulación y aumentar la calidad de vida, que es, en definitiva, inversamente proporcional al crecimiento urbano. Puede decirse que éste es el diseño que más vínculos tiene con los otros, sobre todo el industrial y el arquitectónico, ya que engloba la organización y estética de la combinación de ambos en las zonas urbanas.

*El diseño es un proceso  
de creación con un  
propósito...*

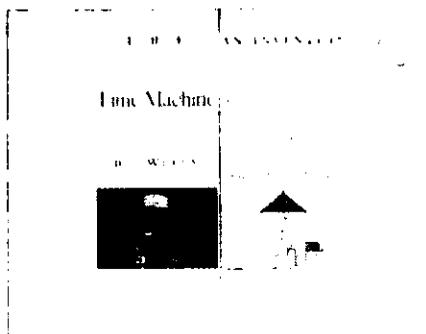
Wucius Wong

### *Diseño gráfico*

La necesidad de organizar los mensajes visuales y el desarrollo de los procesos de impresión generaron una nueva ocupación, la de formador de textos. Éste se encargaba de ordenar, combinar y componer, creativamente, formas y figuras en un espacio imprimible.

En la medida en que se logró innovar en los materiales impresos, se dio crédito al artista comercial que posteriormente sería rebautizado con el nombre de *diseñador gráfico*, cuya función actual es “combinar tipografía, ilustración, fotografía e impresión con fines de persuadir, informar o instruir”.<sup>7</sup>

El reconocimiento del diseñador gráfico como profesional comienza a mediados del siglo XIX en París, gracias a la primera agencia de publicidad creada por Charles Duverier en 1845.<sup>8</sup> Sin embargo, fue hasta 1922 cuando W. Addison Dwiggins utilizó el término *diseñador gráfico* que no sería difundido sino hasta después de la Segunda Guerra Mundial.



W. Addison Dwiggins, portada para *La máquina del tiempo* de H. G. Wells, editada en 1931.

### *Diseño de interiores*

La innovación en la construcción de edificios y los nuevos objetos del diseño industrial hacen que el hombre busque mayor comodidad en su entorno, no sólo al exterior. El diseño de interiores se encarga de organizar los espacios que a diario ocupa el hombre, los embellece y aprovecha su disposición arquitectónica para darles una mayor utilidad.

### *Diseño textil y de indumentaria*

La necesidad de defender el cuerpo contra la intemperie, las variaciones en la temperatura, las heridas, aunada a las exigencias del hombre en su búsqueda de identidad dentro de su propio grupo, ya sea por responsabilidades sociales, religiosas o simplemente culturales, han hecho evolucionar la producción de fibras que se adapten a sus necesidades y que puedan convertirse en indumentaria. El diseño textil se encarga de estudiar y conocer las fibras, crear motivos gráficos que las decoren y entonces ofrecer tejidos para hacer prendas cómodas y funcionales que respondan a sus necesidades físicas y culturales.

## 3 Diseño y comunicación

La capacidad de reflexión del hombre genera la necesidad de comunicar sus ideas por medio de diversos lenguajes. Puede comunicar ideas con todo el cuerpo, a través de signos, dibujos, imágenes, sonidos y sobre todo, a través de la palabra, que como un sistema de signos establecido convencionalmente en una sociedad, puede vincular todas las posibles expresiones del ser humano.

Las primeras manifestaciones gráficas que se conocen son las pinturas rupestres encontradas en Europa, en las que se aprecia la intencionalidad del hombre de registrar su realidad mediante un lenguaje visual que refleje sus preocupaciones y rituales.

El hombre percibía signos dentro de su habitat, como las huellas de animales, o los relámpagos, y fue almacenándolos y relacionándolos hasta lograr representaciones gráficas y orales que se convirtieron en códigos para su grupo social: se encontraba ante la creación de las palabras y consecuentemente del alfabeto que las representaría.

De este modo nace la escritura cuya evolución demuestra un proceso creativo de *descripción-representación*<sup>12</sup> de cosas reales que el hombre imitaba y esquematizaba visualmente.

Estas interpretaciones fueron sintetizándose según las diferentes culturas y sus respectivos lenguajes, de tal modo que actualmente existen diversos alfabetos gracias a los cuales el hombre se expresa de manera hablada o escrita, pero también en muchas otras formas.

El carácter emocional y creativo del ser humano hace que busque en la expresión gráfica una manera distinta o complementaria de comunicación, cuyo elemento principal es la imagen.

Si bien la imagen fue transformándose en palabra, no se puede negar su función complementaria y descriptiva al tener la cualidad de expresar aquello que escapa a las palabras. Los mensajes visuales comenzaron a gestarse con las primeras representaciones gráficas del hombre y se les iba imprimiendo un carácter decorativo, ilustrativo o conceptual en la medida que se integraban al desarrollo industrial y a la vida cotidiana.

La imagen impresa fue protagonista de esta evolución durante siglos; la imprenta ofreció adelantos importantísimos en la reproducción de libros que tuvieron gran impacto en la divulgación del conocimiento. Las artes gráficas evolucionaron y la llegada de la fotografía marcó un parteaguas en los procesos creativos y de producción. Actualmente son la



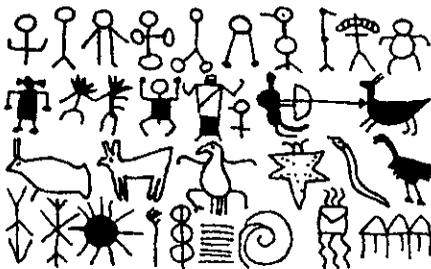
Una cierva pintada, Altamira, España.



Secuencia del movimiento de salto con jabalina, E.J. Marey, París, 1889 (proyectos experimentales de fotografía).

computadora y los *mass media* los que rigen la cultura visual; el diseño y la comunicación están participando ampliamente en el proceso de transmitir información y son responsables de que el hombre viva rodeado de imágenes persuasivas que dirigen, hasta cierto punto, su comportamiento. Un publicista escribió al respecto: *el aire que respiramos es un compuesto de nitrógeno, oxígeno y publicidad*<sup>13</sup>, y esta última bien puede sustituirse por *imagen*.

## 1.4 Comunicación visual



Estas figuras de animales y signos laborales, en ocasiones pintados sobre la roca, se hallan por toda la región occidental de Estados Unidos y son similares a otros encontrados en diversas regiones del mundo.

Como parte de la diversidad de formas comunicativas las más importantes entre los humanos, han sido la verbal y la escrita. Éstas tienen sus orígenes en la capacidad natural del hombre de percibir el entorno a través de los sentidos y en su capacidad de ser sociales, mismas que lo llevaron a entender y abstraer formas de representación por medio de esquemas, inicialmente sencillos. Mucho antes de que la comunicación oral se manifestara por medio del lenguaje, el hombre desarrolló la capacidad de comunicarse gráficamente, dibujando, grabando o tallando la piedra.

Como parte del proceso comunicativo, el mensaje verbal o visual se desarrolla gracias a la creación de un sistema de signos. *El lenguaje visual utiliza signos motivados y signos arbitrarios, intencionales y no intencionales, articulados en un código no verbal, con estructura propia y coherencia interna*<sup>14</sup>. Así como la comunicación verbal fluye a través de un alfabeto fónico, la información visual lo hace gracias a la representación gráfica de imágenes mentales realizadas a partir de elementos básicos tales como puntos, líneas, formas, etcétera.

*El pensamiento en conceptos emergió del pensamiento en imágenes a través del lento desarrollo de los poderes de abstracción y simbolización...*<sup>15</sup> Esta reflexión hecha por Arthur Koestler permite entender que la comunicación es un proceso interactivo que ayuda a comprender mejor el mundo que nos rodea; que el grado de abstracción de la realidad determina la capacidad para representar, mediante esquemas, un mensaje, y que sin los procesos de percepción visual, la comunicación en cualquiera de sus formas, hubiera resultado prácticamente imposible.

El signo definido por Saussure como *una entidad psíquica de dos caras indisociables que relacionan un significante y un significado*<sup>16</sup> forma sistemas vivos susceptibles de cambios que se modifican de acuerdo

con el contexto inmediato en el que el hombre se desenvuelve. Estos sistemas evolucionan dentro de un grupo y su funcionalidad depende del nivel de codificación y decodificación que tenga el individuo transmisor o receptor del mensaje. En relación con el lenguaje visual, entre más información tengan el emisor y el receptor, el nivel expresivo y la trascendencia del mensaje serán mayores, puesto que los códigos que se manejan tienen más que ver con la cultura visual.

El lenguaje visual está basado en los mensajes creados por el *compositor visual*, quien los armoniza sustentándose en elementos básicos como el punto, la línea, el plano, la dirección, los contornos, los tonos, etcétera. Las formas de las que se vale el *compositor visual* son fragmentos de su entorno; la organización de cada elemento en un espacio es a lo que se llama composición. Los grados de elocuencia de ésta determinan, en sentido estricto, los valores comunicacionales del mensaje. Los grados de subjetividad que se generan en el receptor y por supuesto en el emisor son intrínsecos; no se puede concebir a una actividad creativa dentro de una objetividad total; sería casi imposible dejar de lado las relaciones psico-afectivas que se tienen con el mundo y que incorporan la subjetividad, particularmente en el acto de creación.

## 1.5 Diseño gráfico

El diseño gráfico encuentra sus bases en la comunicación visual y se consolida por medio de signos gráficos. Los primeros conocidos pudieron haber sido tan simples como las huellas de animales, pero la capacidad de entendimiento e interpretación del hombre lo llevaron a inventar sus propios sistemas de signos gráficos como la escritura, las señales de tránsito o la notación musical.

Si bien el diseñador gráfico formula ideas concretas a través de signos en una superficie, está supeditado a las necesidades del cliente y del público al que se dirige, además de que debe estar conciente de la importancia que tiene el contexto como elemento intrínseco de la comunicación, ya que éste determina el sentido de su diseño. Los signos no son sólo imágenes de aquello que se percibe o se imagina, *son signos cuyo contexto les da un significado único y cuya posición puede llevarlos a un nuevo significado.*<sup>17</sup>



Jules Chèret, *Carnaval 1894*, Teatro de la Ópera, 1893.



H. de Toulouse-Lautrec, *Diván japonés*, 1893.



Página de *The Story of the Glittering Plain*, producida por la prensa Kelmscott de William Morris, 1894.

El diseño gráfico tiene apenas medio siglo de ser reconocido como profesión y su antecedente inmediato son los artistas comerciales: tipógrafos, formadores, ilustradores, retocadores, rotuladores, etcétera. A finales del siglo XIX su desarrollo se acelera debido a la nueva época industrial que transforma los procesos de producción e incluso de creación.

Fue el invento del austriaco Alois Senefelder, la litografía, el que marcó los comienzos del diseño gráfico como tal, al permitir el gran control sobre lo impreso. Dio gran libertad al artista para dibujar directamente sobre la piedra, para crear su propia tipografía y no tener que limitarse a los tipos ya existentes; para imprimir en color, en varios colores. Fue así como se desarrolló el cartel artístico en Europa y Estados Unidos; artistas como Jules Chèret (1836-1932) y Henri de Toulouse-Lautrec (1864-1901) encontraron, gracias al cartel, un nuevo foro para sus obras: la calle. Los carteles funcionaban también como medio publicitario y utilizaban la metáfora visual para dar fuerza a las publicaciones de orden político; los productos eran representados en los carteles mediante símbolos simplificados.

El diseño gráfico se desarrolló siguiendo las vanguardias artísticas y los acontecimientos sociales, y evolucionó conforme los adelantos tecnológicos; la fotografía, la tecnología computacional y el diseño de tipos se han vuelto fundamentales.

### Breve historia del diseño gráfico

La cronología del diseño gráfico empieza, según Hollis<sup>18</sup>, a mediados del siglo XIX, aunque Meggs<sup>19</sup> menciona sus comienzos desde la Edad Media y comienzos del Renacimiento. Si bien es cierto que las artes del libro impulsaron el diseño editorial y tipográfico, fue hasta finales del siglo XIX cuando el diseño gráfico se consolidó como una necesidad social. Diversos movimientos y vanguardias fueron dando forma a un diseño gráfico innovador y profesional. Los cambios generados en Europa por la era de las máquinas hicieron que algunos grupos se unieran y crearan sus propios estilos de expresión. El *Movimiento de artes y oficios* fundado por William Morris en Inglaterra, entre 1870 y 1880, surgió como respuesta a la deshumanización del trabajo que acarreó la Revolución Industrial. Morris fundó además la *Prensa Kelmscott*, dejando con sus publicaciones un precedente de calidad y refinamiento, con más de 50 títulos. A partir de 1890, el *Art Nouveau* se extendió por Europa y Estados Unidos como catalizador para dejar



Josef Rudolph Witzel, *Jugend*, 1900.



Logotipo para los Talleres de Viena, 1903.

atrás el siglo XIX y dar paso al *Modernismo*. En Alemania se le llamó *Jugendstil* y emergió en 1896, tomando su nombre de la revista de artes populares *Jugend* (1896-1914). Allí mismo surgió, a principios de 1890, el *Plakatstil*, un movimiento en que se daba gran importancia a un sólo objeto central en el cartel, con tipografía simple y gruesa y colores llamativos; este movimiento se vio influenciado por la revista *Das Plakat* (1910-1921) y de él surgieron grandes diseñadores del cartel contemporáneo. En Viena, Austria, se estableció, en 1903, una cooperativa de diseñadores y artesanos, los *Wiener Werkstätte* (Talleres de Viena), donde originalmente se produjeron los diseños de Josef Hoffmann y Koloman Moser, representantes del *separatismo vienés*, que tuvo su origen en 1897 y cuyo dirigente fue el pintor Gustav Klimt. Los talleres evolucionaron y su premisa fue mejorar los estándares funcionales y estéticos de los objetos cotidianos. Ofrecían servicios de diseño gráfico a clientes particulares e industriales, desarrollando carteles, anuncios, logotipos, monogramas, portadas de libros, postales, etcétera. En 1932 los *Talleres de Viena* suspendieron sus actividades debido a problemas económicos.

En el siglo XX, el diseño gráfico se vio sumamente influenciado por algunas corrientes artísticas que durante las primeras dos décadas reflejaron la efervescencia de la época. Se pusieron en tela de juicio los valores de las artes y sus funciones sociales, hecho que llevó al total rompimiento con las tradiciones establecidas desde el Renacimiento. El Cubismo (que emerge en Francia entre 1906 y 1909), el Futurismo (movimiento revolucionario que proclamaba la pasión por la vida moderna y la guerra, del que el diseño gráfico rescató el concepto de tipografía y escritura como formas visuales y concretas) y el *Dadaísmo* (movimiento visual y literario que surge en Suiza en 1916, en respuesta a la futilidad de la Primera Guerra Mundial).

Cabe destacar que la guerra y la propaganda tuvieron una gran importancia en el diseño visual, entre 1914 y 1920; cada país desarrolló un estilo propio y se logró una síntesis y una claridad tal en las imágenes que se establecieron estereotipos, mismos que se convirtieron en instrumento de la propaganda política. En 1917 surgieron en Europa dos movimientos importantes, por un lado *De Stijl* en Holanda y por otro el *Constructivismo* en Rusia. *De Stijl* perseguía la unidad de las artes al atraer artistas, diseñadores y arquitectos que generaran un estilo purista a través del manejo de formas rectangulares y colores primarios asociados al negro, el blanco y el gris. El movimiento terminó en 1931 con la muerte de su fundador Théo van Doesburg. Por su parte, el *Constructivismo Ruso* surgió como un movimiento artístico radical cuyo objetivo



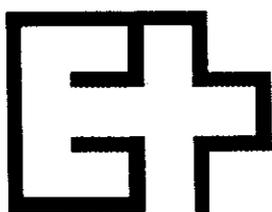
El Lissitzki, *Cartel para la Exposición Rusa de Zurich*, 1929.



Joost Schmidt, Cartel para la Exposición Bauhaus, 1923.

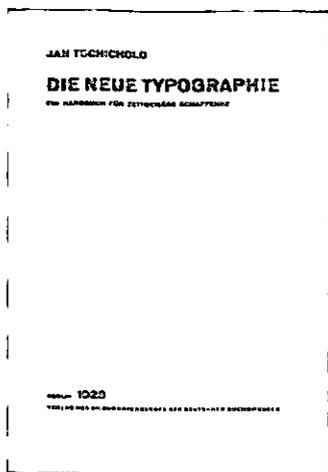
era redefinir el papel del artista y contribuir a la *construcción* de un nuevo estado comunista. Estaba en contra del arte por el arte mismo y puso sus energías en actividades útiles a la sociedad que tuvieran que ver con la industria, la gráfica, el teatro, la fotografía y el cine. El *Constructivismo* constituyó una fuerte preocupación para el gobierno soviético que buscaba un arte pictórico al servicio del Estado. En 1919, el arquitecto Walter Gropius fundó en Weimar, Alemania, la escuela *Bauhaus*, cuyos ideales estaban muy relacionados con el *Movimiento de artes y oficios* y el *Constructivismo*. Su objetivo era crear una nueva unidad entre el arte y la industria. Si bien el diseño gráfico no formó parte del curriculum en Weimar, se impartieron fotografía y tipografía, y se dio a sus publicaciones una nueva identidad visual. Algunos de los profesores relacionados con el arte gráfico fueron László Moholy-Nagy, Johannes Itten, Paul Klee y Vasily Kandinski. La *Bauhaus* sobrevivió hasta 1933 debido a las dificultades con el gobierno Nazi.

En 1924, André Breton fundó en París el *Surrealismo*, precedido por el *Dadaísmo*. Los surrealistas estaban altamente atraídos por el poder imaginativo y onírico del subconciencia y encontraron en las teorías del psicoanálisis gran significado. La fantasía en la obra surrealista reflejó una gran libertad en el manejo de la imagen, que incluso hoy día puede verse en algunos trabajos. Entre 1920 y 1930 se dio un acercamiento al diseño tipográfico, era el movimiento de la *Nueva Tipografía*, que se originó en Rusia y Alemania, y se desarrolló en otros países europeos hasta llegar a Estados Unidos. Tenía como objetivo adaptar la tipografía a la nueva era tecnológica, siempre a la búsqueda de la presentación objetiva de la información. Después de la Segunda Guerra Mundial se desarrolló en Suiza el *Estilo Tipográfico Internacional* que buscaba presentar información compleja de una manera estructurada y unificada, basándose en redes tipográficas, usando tipografías *sans serif* como la *Helvética*, columnas simples de texto justificado a la izquierda y fotografías más que ilustraciones. El estilo se extendió hasta la década de los 70, pero su vitalidad y funcionalidad hacen pensar que seguirá siendo utilizado en el futuro.



Símbolo para la Exposición Nacional Suiza, Expo 64, ejemplo del Estilo Tipográfico Internacional.

En la segunda mitad del siglo XX, el diseño gráfico se vio una vez más influenciado por las vanguardias artísticas. A finales de los 50 surgió el *Pop Art* en Inglaterra y llegó a Estados Unidos a finales de los 60. Este movimiento elevó la calidad efímera de los objetos de consumo al nivel de obras de arte. Mientras tanto, a mediados de los 60 ya había surgido en la costa oeste de Estados Unidos la *Psicodelia*, movimiento asociado con el rock y los *hippies*, que pretendía representar las sensaciones visuales que se experimentaban con drogas como el *LSD*.



Jan Tschichold, portada de *Die neue Typographie*, 1928

En los mismos años se generó en Suiza el *Post-modernismo*, como respuesta crítica al legado del *Modernismo*. Se buscaba terminar con las limitaciones y la predictibilidad que imponía el *Estilo Tipográfico Internacional*, de algún modo representado en el libro de Jan Tschichold *Die neue Typographie*. Se dio preferencia a la expresividad por encima de la legibilidad, hecho que influyó y sigue influyendo de manera liberadora y positiva en el desarrollo del diseño gráfico. A mediados de los 70 se generó en Londres un movimiento subversivo de culturas callejeras que implicaba al arte, la música y la moda; era el *Punk*. Este movimiento se vio reflejado en la música de los *Sex Pistols*; perseguía la anarquía, y su estilo gráfico se caracterizaba por tipografías caóticas, collages y frases alarmantes. Compañías disqueras abrieron foros a diseñadores como Neville Brody, Barney Bubbles, Peter Saville y Malcolm Garrett. En los 80 el *Punk* emergió, de distinta manera, en el resto de Europa y en Estados Unidos, pero pronto pasó a formar parte del *post-modernismo*.

Es importante mencionar que la historia del diseño gráfico está íntimamente relacionada con los adelantos de la tecnología y que su producción ha sido cada vez mayor gracias a las posibilidades que ésta le abre, como la invención de la litografía, de la imprenta de tipos móviles, de la fotografía y de la computadora.



Neville Brody, *Typeface Two*, 1984.

Además del aspecto cultural, el diseño gráfico también tiene un lugar primordial en el campo de la publicidad; la era industrial también trajo consigo nuevas maneras de ser y de pensar que dieron pie a la sociedad de consumo. De las necesidades del mercado, a finales del siglo XIX, durante el XX y a principios del XXI, se desprenden áreas del diseño gráfico como la *marca*, la *imagen corporativa* y los *portales* en la *Internet*.

Por todo lo anterior no se puede más que concluir que el futuro del diseño gráfico está siendo determinado por quienes lo ejercen y lo analizan, por la tecnología y por la ideología social.

### Cuál es la función del diseño gráfico

El diseño gráfico traduce mensajes en imágenes, crea e innova a través de recursos gráficos y comunicacionales; su función es referir mediante una analogía a otra cosa cuyos elementos básicos formen parte de su realidad. En la mayoría de los casos, dentro de un mensaje visual, el texto apoya a la imagen creando una relación tipografía-gráfico indisoluble.<sup>20</sup>



Neville Brody, *Typeface Two* aplicada en la revista *The Face*, 1984.

*La función primaria del diseño gráfico es que obre sólo como método productivo útil para incrementar la eficacia comunicativa del mensaje.*

Norberto Chaves

El diseño gráfico es responsable de permanecer fiel a la realidad que representa, su discurso no debe ser ambiguo y el mensaje visual que transmita debe ser conciso e impactante.

### **Cuál es la función del diseñador**

“El diseñador gráfico es un orquestador de palabras e imágenes”<sup>17</sup> un *compositor visual* que conjunta texto, imagen, color, movimiento y soporte en un mensaje armónico y claro.

Su objetivo es comunicar por medio de imágenes y palabras organizadas en un soporte impreso, audiovisual o virtual, un mensaje cuyos códigos sean familiares a los del receptor. En este sentido, el diseñador es el mensajero que media entre el cliente y el consumidor.

### **Cuál es la función de lo diseñado**

Los mensajes que el diseño transmite deben ser comprensibles, el diseñador debe tomar en cuenta que sus diseños serán reproducidos industrialmente, a nivel masivo, por lo que debe estar consciente de su responsabilidad como difusor de ideas. Podrá percibir los efectos de sus diseños en la reacción que tenga el espectador.

El diseñador es responsable de lo que ha creado, y lo que se enfrentará al público usuario es lo diseñado, que en el momento de materializarse dentro de un contexto determinado puede informar, fomentar, alertar, y cumplir las expectativas primarias del proceso de comunicación, si la realidad en la que se basa corresponde al contexto en el que ha sido colocado.

### **La realidad del diseño**

El diseño ha alcanzado niveles extraordinarios de difusión. Los *mass media* lo han colocado en una posición privilegiada desde finales del siglo XX, pues satisface necesidades propias de la era tecnológica e industrial en la que vivimos.

Los diseñadores son reconocidos y poco a poco su trabajo se ve adecuadamente recompensado; sin embargo, a estas alturas es importante analizar los enfoques teóricos que existen sobre el diseño y profundizar en los estudios de la comunicación y la percepción para dar coherencia a

la relación entre el diseño, el mercado, la cultura y la sociedad, no obstante que *el diseño es aún una profesión que padece de ausencia de reflexión sobre sí misma [...] se hace, pero no se sabe a ciencia cierta qué se hace.*<sup>21</sup>

## 1.5.1 Campo de trabajo

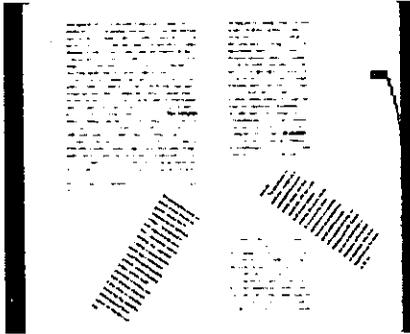
La importancia de la imagen gráfica en la actualidad ha llevado a las empresas e instituciones de todo tipo, ya sea del sector privado o del público a requerir los servicios de un profesional del diseño gráfico. Puede verse cómo éste contribuye de manera sustantiva al desarrollo de campos tan diversos como el publicitario, el editorial, el cultural, el educativo, el de la comunicación de masas y recientemente el campo virtual. Por tanto, un diseñador gráfico debe estar preparado y sobre todo actualizado para enfrentar y resolver los retos que le presenta esta gama de posibilidades, de una manera atractiva, funcional y creativa.

Dentro del sector público, las áreas de comunicación y difusión representan el mayor campo de acción para el diseñador gráfico, mientras que en el sector privado la lista es larga y ofrece un sinúmero de posibilidades cuyo objetivo es conseguir la presencia de la empresa o del producto en el mercado.

Ciertamente, el diseñador gráfico elige por su vocación y sus capacidades el área a la que se dedicará, pero ello no impide que pueda desarrollarse en las demás. La profesión es noble y permite que el diseñador crezca, independientemente de los sectores laborales antes mencionados, al darle la posibilidad de emplearse en el ámbito del *freelance*, donde aquél que realiza el proyecto no está sujeto a una relación permanente de trabajo.

## 1.5.2 Áreas del diseño gráfico

El diseño gráfico es actualmente una disciplina con varias áreas, mismas que se han ido desarrollando y cuyo número aumenta. La revolución tecnológica ha generado nuevas carencias que han encontrado solución en áreas del diseño, de reciente creación, como el diseño *web*. Las áreas en que se divide el diseño gráfico varían de escuela a escuela y de país a país; las más comunes en el campo académico y laboral son las que se describen en seguida, mismas que se engloban en la clasificación que hace Joan Costa en la *Enciclopedia del Diseño*:<sup>22</sup>



Richard Eckersley, páginas interiores de *The telephone book*, University of Nebraska Press, 1989.

### Editorial

En esta área se diseñan libros, revistas, periódicos y publicaciones en general, sirviéndose de textos, ilustraciones, colores, soportes físicos, etcétera, y consiste en organizar visualmente los elementos que constituyen el contenido de un impreso cuyo objetivo principal es informar u opinar acerca de un tema específico.

Recientemente, la incursión del diseño gráfico en el desarrollo de páginas *web* hace que se apliquen algunos parámetros del diseño editorial para organizar visualmente la información en la pantalla.

### Publicitario

En esta área se desarrollan folletos, catálogos, anuncios, carteles y promocionales, a través de imágenes, *slogans*, marcas, colores, textos, etcétera, cuyo objetivo es persuadir y estimular el consumo. Su foro está en los medios masivos de comunicación, y es la mercadotecnia la que dirige sus funciones y objetivos.



Anuncio de revista, *Pantone 2000*.

### Embalajes

Esta área es la encargada de diseñar estuches, cajas, etiquetas y envoltorios, que funcionen como contenedores y al mismo tiempo relacionen al consumidor con el contenido, que no es necesariamente



Raymond Loewy, paquete para los cigarrillos *Lucky Strike*, 1940.

visible o sólo lo es parcialmente. Su objetivo es persuadir e informar al consumidor, de modo que en él se generen hábitos de consumo; para conseguirlo se sirve de marcas, colores, logotipos, imágenes, textos y materiales de los que se obtienen formas atractivas y funcionales.

### Identidad

Se encarga de diseñar marcas, logotipos y estrategias de identificación, haciendo uso de emblemas, tipografía, simbología y colores, que se puedan percibir instantáneamente y lograr así la identificación de una marca, una empresa o una institución.



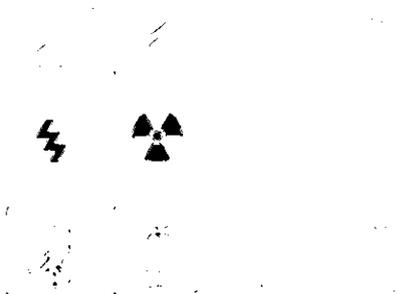
Logotipo de *Equipamientos Urbanos de México*.

### Señalético

Produce paneles y circuitos especiales de información. Utiliza pictogramas, ideogramas, formas, colores y textos que para generar la percepción instantánea. Su objetivo es señalar el espacio de acción de un grupo itinerante de personas, orientándolo de tal modo que lo complejo se vuelva fácil.

### Técnico

En esta área se diseñan esquemas, proyectos, planos y organigramas, por medio de redes y códigos específicos de cada disciplina. Debe representar procesos, ideas, lugares, que no siempre son perceptibles naturalmente, y su función es transmitir conocimientos en forme didáctica.



Señalización para la *Generalitat de Catalunya*, Zimmermann Asociados, 1987.

## 1.6 Diseño editorial

*De los diversos instrumentos del hombre, el más asombroso es, sin duda, el libro. Los demás son extensiones de su cuerpo. El microscopio, el telescopio, son extensiones de su vista; el teléfono es extensión de la voz; luego tenemos el arado y la espada, extensiones de su brazo. Pero el libro es otra cosa: el libro es una extensión de la memoria y de la imaginación.*

Jorge Luis Borges

El diseño editorial consiste, a grandes rasgos, en organizar visualmente, dentro de un soporte físico, todos aquellos elementos que constituyen un texto, ya sea un libro, un periódico, una revista, un folleto, etcétera.

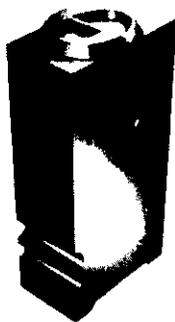
El objetivo del diseño editorial es estructurar la obra de tal manera que la jerarquía original del texto se refleje visual y claramente para que la publicación sea percibida como un todo. Otra de sus funciones es aportar elementos que clarifiquen y faciliten la continuidad de la lectura, al mismo tiempo que embellezcan y dignifiquen al impreso.

### **El papel del diseñador en correlación con el editor**

La función del diseñador gráfico en el mundo editorial consiste, en primer lugar, en descifrar la estructura de la obra para enlistar los rangos que la conforman las partes en que se divide y subdivide; en seguida debe organizar estas partes de manera clara para determinar si el contenido necesita ayudas gráficas adicionales; en tal caso, debe generar referencias, dibujos, apoyos, fórmulas matemáticas, cabezas, índices temáticos, de nombres y de contenido, bibliografías y más, respetando la organización coherente del texto. Una vez entendida la jerarquía, el diseñador define la forma de cada elemento comenzando por el texto, del cual determinará tipo y tamaño de letra, color, espaciamiento, anchura de las columnas, etcétera, no sin haber tomado en cuenta el formato tentativo de la publicación, el presupuesto con que se cuenta para realizarla, y sobre todo los parámetros de legibilidad que determinarán la claridad del formato editorial, así como la adecuada lectura de los caracteres.

La funcionalidad del diseño reside en hacer más gozoso y menos forzado el acto de la lectura, al utilizar recursos que borren en el lector la conciencia de que está leyendo. En este sentido es importante mencionar que tanto el editor como el diseñador fungen como transmisores del mensaje redactado por el autor, y que en la medida que se hagan imperceptibles lograrán que la conexión entre autor y lector tenga menos interferencias.

El diseñador editorial debe ser cauteloso en la inclusión de elementos externos al manuscrito; debe hacer correcciones que no afecten la extensión de la obra, planearla de tal manera que se optimicen los costos



Forma del tipo que muestra su altura y su cuerpo.

y no se vuelvan una limitante engorrosa de su proceso creativo. Es por ello que un buen punto de partida, para entrar de lleno al diseño de una publicación, aunque no muy motivador cuando es limitado, es el presupuesto.

Además, el diseñador debe tener muy claro que su labor está supeditada a las labores de otros que determinan otros elementos con los que trabaja (tipos, papel, tintas, herramientas, máquinas); además, debe considerar que su trabajo será sometido a procesos ajenos a su especialidad, como la impresión, los acabados, la distribución y la venta. Es su responsabilidad tomar en cuenta estos factores para adecuarse a ellos y lograr un resultado competente.

### **Los actores del proceso editorial**

El punto de partida, el detonador, la piedra angular del proceso editorial es el autor. Este proceso no tendría razón de ser si el trabajo de los autores no existiera; no habría textos que analizar ni corregir, mucho menos que diseñar y reproducir: se rompería toda la cadena de esfuerzos que une a los profesionales que tienen que ver en la producción de un impreso.

El papel de cada uno de ellos se puede describir de la siguiente manera:

*Autor:* creador del texto.

*Jefe o cliente del editor:* persona que financia el proyecto.

*Consejo editorial:* junta de notables especialistas en el ramo de la publicación que determinan el valor de la obra y su posible mercado, de acuerdo con su calidad y pertinencia.

*Editor:* es el coordinador general de la publicación y está encargado de dirigirla.

*Administrador:* controla y calcula los presupuestos, y cotiza los materiales y servicios requeridos, con diferentes proveedores.

*Corrector de estilo:* detecta y corrige los errores sintácticos y ortográficos, además de los visuales generados por el comportamiento de la tipografía.

*Capturista:* transcribe los manuscritos originales a medios electrónicos.

*Diseñador:* organiza visualmente la información y le da forma, tamaño y color.

*Formador:* es quien pega, antes en forma manual y actualmente electrónica, las planas que conforman el cuerpo de la obra, conforme al diseño establecido.

*Negativo*: quema, fotomecánica o digitalmente, la película que servirá para revelar las placas de impresión, aunque en estos tiempos su función está siendo eliminada por nuevas máquinas que revelan directamente las placas o por el *offset* digital.

*Impresor*: inserta los pliegos en la prensa y se encarga de reproducir el número de ejemplares que le ha sido solicitado.

*Encuadernador*: une ordenadamente los pliegos de la publicación, ya sea pegándolos, cosiéndolos, engrapándolos o perforándolos.

*Distribuidor*: es el encargado de la venta de los ejemplares y de su nivel de oferta en el mercado.

*Lector*: es el eslabón que cierra el círculo iniciado por el autor.

Compra o recibe, lee y critica, reprueba o aprecia el producto de las labores de todos los que participan en el proceso.

Como se puede ver, el proceso de producción de un libro no es una tarea sencilla; en el editor recae toda la responsabilidad del resultado final y sin embargo muchas personas tienen que ver con él. Pero así como cada actor tiene una función específica dentro del proceso, cada tipo de publicación también, y la primordial es la de informar.

## Las partes del libro

El libro se compone de una sucesión de páginas que contienen un texto organizado, pero éste sólo forma una de las cuatro partes principales en que se le divide comúnmente: exteriores, pliego de principios, cuerpo de la obra y finales.<sup>23</sup> Cada una de estas partes está conformada por otras. En el cuadro siguiente se describen cada una y la función que desempeñan en una publicación

### *Exteriores*

Su función principal era originalmente proteger el libro; actualmente también cumple la de atrapar la mirada de un posible lector.

Están formados por la:

*Primera de forros*: contiene la cubierta del libro que debe incluir el título de la obra, el autor y la casa editorial

*Segunda y tercera de forros*: por lo general no contienen información, aunque depende de la encuadernación

*Cuarta de forros*: contiene información sobre el libro donde se expone, a grandes rasgos, su contenido, en una pequeña reseña

*Todos los libros están definidos por una frontera impenetrable, que es el área del papel.*

Jorge de Buen

o comentarios favorables de los críticos.

*Lomo*: es la parte del libro opuesta al corte de las hojas que cubre el peine de la encuadernación y su función es mostrar el título de la obra, el nombre del autor y la casa editorial cuando el libro está colocado en el estante.

*Faja*: es una cinta estrecha que rodea el libro y contiene información publicitaria sobre el ejemplar. Su uso debe adaptarse a las características de los forros para que no resulte en detrimento de éstos.

Hay dos maneras de encuadernar un libro, con tapas o con cubierta rústica, en cada caso hay otros elementos que también se consideran parte de los exteriores :

*Tapas*: son cubiertas rígidas que generalmente se hacen con un cartón grueso forrado de papel, tela o cuero.

*Cubierta rústica*: son cubiertas de cartulina delgada normalmente laminadas con plástico traslúcido que las haga más resistentes. Su bajo costo de producción en comparación con las tapas hace que sean más utilizadas en la actualidad.

*Guardas*: son hojas de papel que contribuyen a la protección del libro y que dan resistencia al pegado de los forros con los interiores, pueden estar decoradas o ser de colores, actualmente su uso no es común en las cubiertas rústicas.

*Sobrecubierta*: es una banda de papel que envuelve al libro, sobre todo aquél encuadernado con tapas. Su objetivo es proteger y llamar la atención, en este sentido el diseñador tiene toda la libertad para volcar su creatividad pues no está sujeta a convenciones.

*Solapas*: pueden ser los extremos de la sobrecubierta o extensiones de la cubierta rústica a la cual dan resistencia; incluyen información sobre la colección, alguna semblanza del autor o una explicación sobre la obra.

### *Pliego de principios*

Corresponde al principio de la *tripa* de un libro y está formado por diversos elementos:

*Páginas de cortesía*: servían como mínima protección de los libros pues no se acostumbraba que tuviesen portada; se conservó la costumbre y actualmente sólo algunas ediciones las llevan.

*Portadilla:* es la primera página impresa de un libro y por lo general sólo incluye el título de la obra.

*Contraportada:* es el reverso de la portadilla y normalmente va blanca, aunque puede incluir ilustraciones o datos del autor.

*Portada:* es la “verdadera cara del libro” e incluye el título de la obra, el subtítulo, el nombre del autor, el número de edición, la editorial, y el año y lugar de edición.

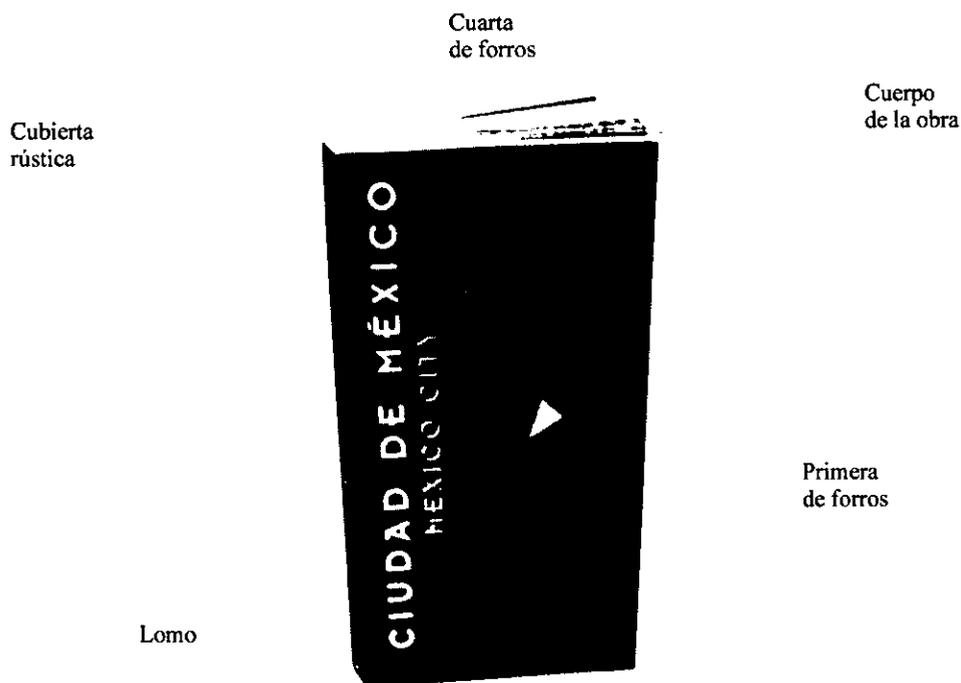
*Página legal:* aparece detrás de la portada e incluye datos técnicos del libro: nombre de colaboradores, ya sean diseñadores, ilustradores, fotógrafos, la reserva de derechos, el número ISBN, el lugar de impresión y el nombre y domicilio de la casa editorial.

*Índice de contenido:* lleva las partes que contiene el libro y debe reflejar la jerarquía de la obra en sí.

*Notas previas:* sitúan al lector dentro del contexto que requiere la obra para ser comprendida de una manera más eficiente, se conocen como prólogo, prefacio, preliminar, presentación, etcétera.

*Dedicatoria:* incluyen los nombres de las personas a quienes se ofrece el libro y actualmente son muy breves.

*Lema:* es una frase de otro escritor que haya inspirado al autor o que de algún modo refleje su manera de pensar.



### *Cuerpo de la obra*

Es el contenido de la obra, mismo que varía tanto como los temas de la vida humana, desde un tratado de botánica hasta una partitura musical.

### *Finales*

Presentan información suplementaria cuyo objetivo es facilitar la consulta del libro, sobre todo en obras técnicas, científicas o educativas.

*Anexo:* incluye información relevante sobre la obra que no es comprensible a todo lector (fórmulas, datos estadísticos, gráficas, cuadros, imágenes), por lo que se le presenta al final para que no interrumpa la lectura.

*Apéndice:* es un complemento cuya presencia enriquece la obra pero su ausencia no significa mayor problema.

*Bibliografía:* es la lista ordenada de obras a que el autor recurrió para la construcción de su texto.

*Índices:* complementan al libro para facilitar su consulta, pueden ser de nombres, materias, temas o imágenes.

*Glosario:* es el vocabulario que algunas obras incluyen para facilitar su comprensión.

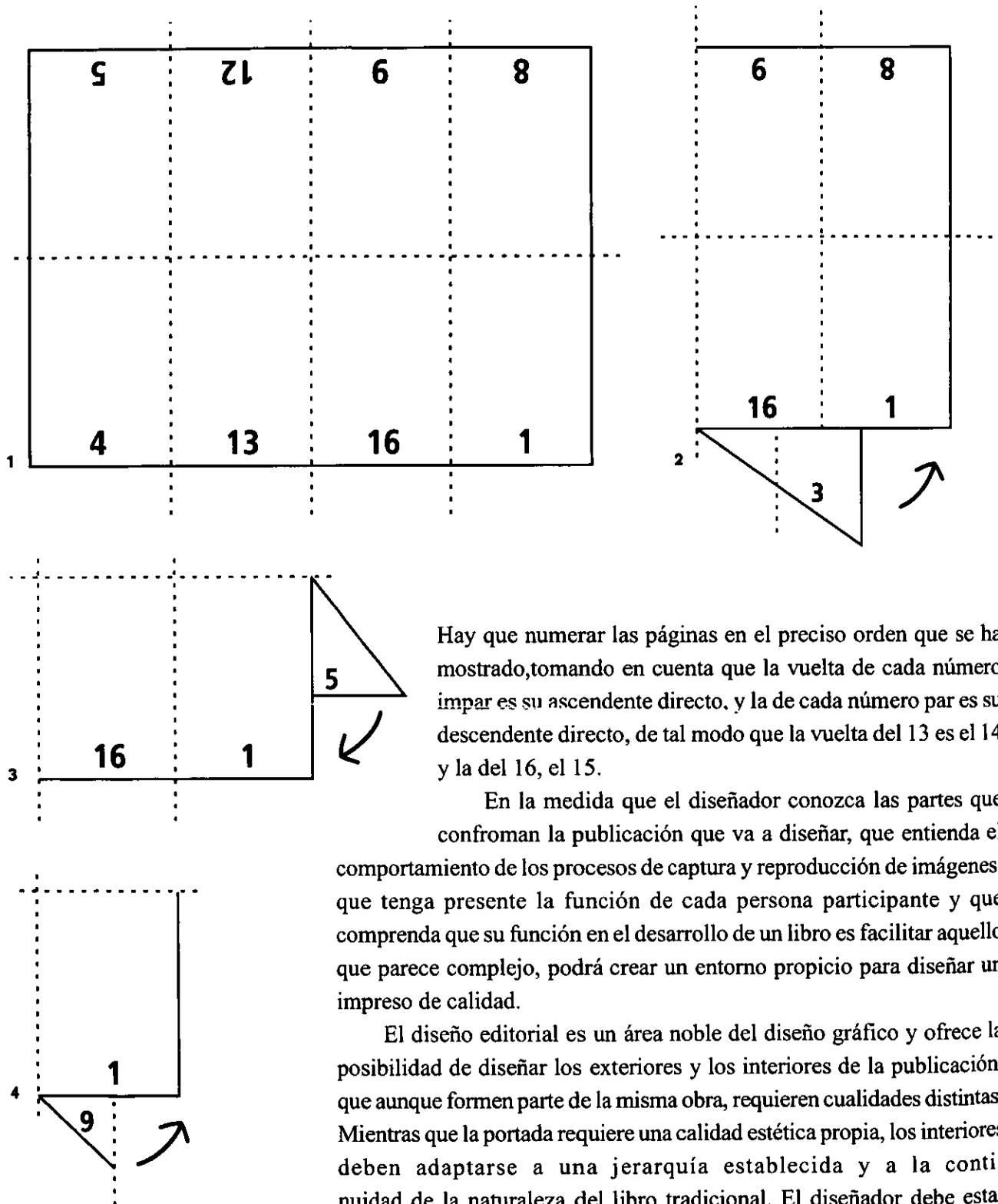
*Fe de erratas:* es una hoja aparte en que se indican las correcciones de los errores ya impresos en la publicación.

*Colofón:* es la nota al final del libro en que se registran los datos del tiraje: fecha de impresión, número de ejemplares, nombre y dirección de la imprenta, papel, tipos de letra y programas de autoedición.

Después de haber mencionado las partes que conforman al libro, es importante hablar de cómo se procede para compaginar los pliegos una vez que están impresos. Cuando el diseñador entiende este proceso, puede planear sus diseños de tal manera que los pliegos se impriman a 4 x 1, 2, 3, 5 o más tintas, y que esto signifique un ahorro considerable en la reproducción.

Normalmente un pliego de papel se divide en ocho o 16 páginas, que impresas por ambos lados resultan en 16 ó 32. Para que al doblar el pliego las páginas queden seguidas es necesario acomodarlas en un orden específico que a primera vista parece complicado, pues en el pliego de 16 páginas sólo coinciden el ocho y el nueve, y en el de 32, sólo el 16 y el 17.

A continuación se ilustra, en cuatro pasos, la división y el proceso de doblado de un pliego de 16 páginas.



Hay que numerar las páginas en el preciso orden que se ha mostrado, tomando en cuenta que la vuelta de cada número impar es su ascendente directo, y la de cada número par es su descendente directo, de tal modo que la vuelta del 13 es el 14 y la del 16, el 15.

En la medida que el diseñador conozca las partes que conforman la publicación que va a diseñar, que entienda el comportamiento de los procesos de captura y reproducción de imágenes, que tenga presente la función de cada persona participante y que comprenda que su función en el desarrollo de un libro es facilitar aquello que parece complejo, podrá crear un entorno propicio para diseñar un impreso de calidad.

El diseño editorial es un área noble del diseño gráfico y ofrece la posibilidad de diseñar los exteriores y los interiores de la publicación, que aunque formen parte de la misma obra, requieren cualidades distintas. Mientras que la portada requiere una calidad estética propia, los interiores deben adaptarse a una jerarquía establecida y a la continuidad de la naturaleza del libro tradicional. El diseñador debe estar conciente de que su objetivo no es crear un diseño espectacular, sino hacer que el acto de leer sea más amable y sencillo para el lector.

## Notas

- <sup>1</sup> Irma Ramírez Ruedas, “El lenguaje y la lingüística”, en *Estructuras lingüísticas básicas del español*, México, Limusa, 1987.
- <sup>2</sup> Martine Joly, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Éditions Nathan, 1993 (col. *Image*, núm. 128), p. 46.
- <sup>3</sup> Bernard Cocula y Claude Peyrouet, *Sémantique de l'image*, Paris, Librairie Delagrave, 1986, p. 21.
- <sup>4</sup> Jorge de Buen, *Manual de diseño editorial*, México, Santillana, 2000, p. 37.
- <sup>5</sup> Luz del Carmen Vilchis Esquivel, *Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos*, México, Claves Latinoamericanas, 1998, p. 38.
- <sup>6</sup> Conforme a la definición de la Enciclopedia Británica, *Bauhaus* proviene de la palabra alemana *Hausbau* que significa construcción de una casa y de *bauen*: construir y *Haus*: casa, que significa casa de construcción.
- <sup>7</sup> Peter Bridge Water, *Introducción al diseño gráfico*, México, Trillas, 1992, p. 13.
- <sup>8</sup> Juan Acha, *Introducción a la teoría de los diseños*, México, Trillas, 1995, p. 77.
- <sup>9</sup> D. Andrea Dondis, *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Gustavo Gili, 1982, pp. 191-192.
- <sup>10</sup> Alan e Isabella Livingston, *Dictionary of graphic design and designers*, Singapur, Thames and Hudson, 1996.
- <sup>11</sup> J. Acha, *op. cit.*, p. 81.
- <sup>12</sup> M. Joly, *op. cit.*, p. 12.
- <sup>13</sup> *Gran enciclopedia universal: Quid ilustrado*, tomo 16, México, Promexa, 1983, p. 8.
- <sup>14</sup> L. Lazotti, *Comunicación visual y escuela*, México, Gustavo Gili, 1983, p. 60-63.
- <sup>15</sup> Arthur Koestler, *The act of creation*, E.U.A., Mcmillan, 1964, p. 54.
- <sup>16</sup> M. Joly, *op. cit.*, p. 24.
- <sup>17</sup> Richard Hollis, *Graphic Design. A concise history*, Eslovenia, Thames and Hudson, 1994, p. 7.
- <sup>18</sup> *Ibid.*
- <sup>19</sup> Philip B., Meggs, *Historia del diseño gráfico*, México, Trillas, 1991.
- <sup>20</sup> P. Bridge Water, *op. cit.*, p. 13.
- <sup>21</sup> Yves Zimmermann, *Del Diseño*, Barcelona, Gustavo Gili, 1998, p. 56.
- <sup>22</sup> Joan Costa, *Especificidad de la imagería didáctica. Un universo desconocido de la comunicación*, en *Grafismo Funcional*, Enciclopedia del diseño, CEAC, Madrid, 1990, p. 47.
- <sup>23</sup> J. De Buen, *op. cit.*, pp. 351-376.

2

o o

ilustración

## 2.1 Ilustración

El hombre vive actualmente en la civilización de la imagen y diariamente es invitado u *obligado*, según sea el caso, a utilizar o a interpretar signos, grafismos, íconos, en situaciones donde éstos y otros lenguajes, sobre todo el verbal, se complementan.

Una de las manifestaciones gráficas interpretativas más sobresalientes y ricas en los medios impresos, y últimamente en los audiovisuales, es la ilustración. Su gestación comenzó en el momento en que el hombre se percató de que las imágenes podían, por sí mismas, comunicar algo. Tomó un trozo de carbón y pintó en una cueva aquello que le causaba temor o fascinación. Actualmente, 35 milenios después, la ilustración no sólo interpreta la realidad, sino que remite a mundos diversos fantásticos, imaginarios o imposibles. La ilustración tiene el don de un lenguaje maravilloso regido por la imaginación de quien la propone; es capaz de contar, sin necesidad de un texto, un suceso simple o complejo; no en vano las antiguas civilizaciones utilizaron durante siglos figuras que fueron simplificándose en sistemas de signos.

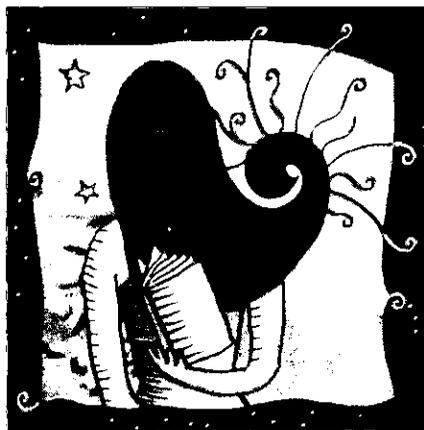
Se puede definir la ilustración como *la interpretación de conceptos o ideas por medio de técnicas de representación gráfica que enriquecen y dan forma a una idea original, con texto o sin él*. Aparece impresa en diversas publicaciones, como ornamento, como protagonista, o como apoyo gráfico.

Para ilustrar o interpretar gráficamente una idea, se deben tomar en cuenta las funciones<sup>1</sup> de la ilustración.

- a) *congruencia*: cuando se representa únicamente lo que dice el texto;
- b) *desviación*: cuando se representa lo que dice el texto aportando nuevas ideas;
- c) *función múltiple*: cuando la ilustración se desprende del texto y se representan ideas alternas a éste; y
- d) *narrativa visual*: cuando la ilustración, por sí misma, narra una historia o representa un concepto sin necesidad de un texto.

*La ilustración amplia, diversifica y supera la propia lectura de la narración del texto concreto.*

Rius



Areli Jiménez Ramírez,  
*Mirella y el poeta*, 2001.

## **Cuál es la función de la ilustración**

Según Eugene Arnold, *la ilustración concreta su función de una manera rápida y con un fin consciente y objetivo*, sin embargo, hay que tomar en cuenta el uso que se le dará para determinar sus funciones principales; si se trata de representar mundos distintos de la realidad, en los que todo es posible, la ilustración puede ser tan detallada que merezca que se le aprecie con detenimiento.

El fin de la ilustración es ser lo más explícita y creativa posible para ofrecer diversos caminos al espectador y enriquecer su mundo imaginario. Debe adaptarse a la idea del autor y al uso que se le quiera dar para ofrecer un resultado armónico y coherente en conjunto con el diseño.

## **Cuál es la función del ilustrador**

Como productor de imágenes, el ilustrador debe contar con dos elementos fundamentales para llevar a cabo su labor: creatividad y capacidad de interpretación. En la medida que los utilice podrá llegar a concretar uno o varios estilos que sean enriquecedores para su trabajo y para el uso que a éste se le dé, ya sea en el campo editorial, el informativo, el publicitario o el audiovisual.

Es su responsabilidad conocer el texto con el que va a trabajar, *conocerlo no significa mirarlo por encima, sino leerlo por completo, entenderlo y, lo más importante, descifrar sus imágenes; paladearlas como un buen catador, hacerlas suyas, desarrollarlas, encontrar signos visuales capaces de recrearlas sin entorpecerlas.*<sup>2</sup>

## 22

# Antecedentes de la ilustración



Fragmento de una estampida dibujada con carbón en el Panel de los Leones y los Rinocerontes en la Cámara Final de la cueva Chauvet.

Entre las diversas capacidades que ha desarrollado el ser humano para expresarse visualmente está la ilustración. Su fuerza y posibilidades infinitas la han mantenido en un lugar privilegiado que no ha sido sustituido por los adelantos tecnológicos, mismos que, por el contrario, le aportan nuevas posibilidades de representación.

Las imágenes hechas intencional y gráficamente por el hombre tienen comienzo hace miles de años. Antecedan a la expresión artística y dan pie para crear nuevos sistemas de comunicación.

Antes de 1994 se hablaba de las imágenes halladas en Altamira, de 17 000 años de edad y de las de Lascaux, de 20 000, como las más antiguas manifestaciones gráficas del *homo sapiens*. Ahora se sabe, gracias a la exploración de la cueva Chauvet, en Francia, que ahí descansan las pinturas más antiguas encontradas hasta la fecha, con 35 000 años de edad, lo que representa casi el doble de antigüedad de las imágenes rupestres más famosas. Estos hallazgos prueban que “a unos miles de años de que en Europa apareciera el ser humano anatómicamente moderno, la pintura rupestre ya era sofisticada”.<sup>3</sup> Quiere decir que la necesidad de traducir la realidad o de expresarla en términos visuales comenzó desde el momento en que el hombre se dio cuenta de que la imagen podía conducir por sí misma a otros significados.

Las pinturas rupestres cumplían fines prácticos, reflejaban las preocupaciones del hombre por sobrevivir y mostraban algunos de sus rituales. Durante milenios se fueron transformando, hasta que florecieron diversas civilizaciones y nació un invento sin precedentes: la escritura, crucial para conocer la historia de la humanidad y brindarle el testimonio de sus orígenes y de su evolución.

Las civilizaciones más antiguas: Mesopotamia, Egipto, China, Fenicia, Grecia, Roma, el Islam<sup>4</sup>, se encargaron de transformar las imágenes en signos y de ir dando forma a la escritura. Si bien los sistemas de signos en cada una de ellas diferían entre sí, su evolución marcó siempre el mismo camino: las protoescrituras dieron paso a los pictogramas que se sintetizaron en ideogramas y después en fonogramas.

*protoescrituras*: petroglifos (signos esculpidos o raspados, o simples figuras en la roca).

*pictograma*: simple representación de objetos animados o inanimados.

*ideograma*: símbolo que representa ideas o conceptos. Dentro de esta descripción se sitúa al *jeroglífico*.

*fonograma*: símbolos gráficos para representar sonidos.

*logogramas*: caracteres gráficos o signos que representan una palabra completa.



Escritura cuneiforme



Fragmento del Libro de los muertos, de la mano del escriba Nebqed (papiro egipcio que data de la III Dinastía).

En Mesopotamia, hacia el año 3 000 a.C., los sumerios, sus pobladores más antiguos, inventaron un sistema de escritura cuyo soporte eran tablillas de arcilla blanda que una vez grabada se secaba al sol o se cocía. A esta escritura se le llama cuneiforme, pues los trazos obtenidos del punzón triangular que se encajaba en la arcilla para escribir los caracteres les daba forma de cuña.

En Egipto, a partir de 3 400 a.C., se utilizó durante más de tres milenios la escritura jeroglífica, un sistema de pintura-escritura en el que se conjugaban texto e imagen en un mosaico de colores armónicos obtenidos de diversos pigmentos. Los jeroglíficos se dibujaban con pinceles hechos de tallos de junco sobre láminas de papiro (obtenidas a base de machacar los tallos de la planta *cyperus papyrus* y aprovechar sus fibras y su savia glutinosa como adhesivo). Los egipcios fueron simplificando su sistema al dar un doble valor a los signos, de tal modo que el dibujo de un pájaro no sólo representaba a éste sino también el acto de volar.

China, por su parte, desarrolló un sistema basado en *logogramas* que perdura actualmente con 44 000 signos. Cada símbolo se compone de un cierto número de líneas con forma diferente, dentro de un cuadrado imaginario. La caligrafía china nunca se separó en signos silábicos como la cuneiforme, ni en signos alfabéticos para representar sonidos elementales. No existe una relación directa entre el lenguaje chino hablado y el escrito; son sistemas independientes para transmitir pensamientos.<sup>5</sup>

Antes de que en China se inventara el papel, en 105 d.C.<sup>6</sup>, se escribía sobre planchas de bambú o sobre tiras de madera, utilizando una pluma de bambú mojada en una tinta espesa y durable. También se usaba la tela de seda tejida, aunque este procedimiento resultaba costoso. Los primeros papeles se hacían de trapos y eran semejantes al que hoy conocemos; para endurecer las fibras y acelerar la absorción de las tintas, los chinos empleaban un pegamento muy fuerte o gelatina.

Los fenicios fueron quienes sentaron las bases del alfabeto que hoy conocemos. Eran un pueblo práctico, dedicado al comercio, sobre todo marítimo; necesitaba un sistema de signos, abstractos pero significativos, para realizar sus actividades comerciales. Retomaron la escritura jeroglífica egipcia y la escritura cuneiforme de los sumerios para fusionarlas en un sistema consonántico mucho más simple. Se cree que la escritura tuvo origen en la ciudad más antigua del estado de Fenicia: Biblos. Allí se producía papiro egipcio de calidad especial por lo que los griegos adoptaron su nombre para designar al libro (*byblios*), del que a su vez procede la palabra *Biblia*.<sup>7</sup>

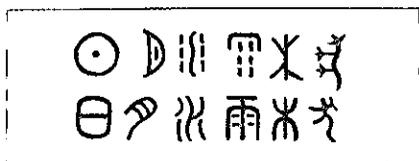
Fueron los griegos quienes poco antes del año 1 000 a.C. retomaron el sistema fenicio y le agregaron las vocales a, e, i, o, u. Bautizaron este

sistema a partir de sus dos primeras letras *alfa* y *beta*, y aunque este nombre (*alfabeto*) perdura actualmente, en español su sinónimo es *abecedario*.

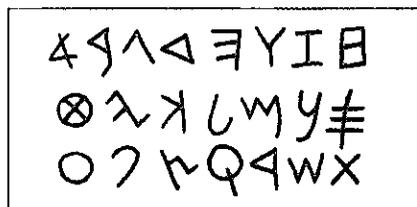
Roma continuó utilizando el alfabeto durante siglos, usó un nuevo soporte que consistía en placas delgadas de cera, contenidas en bastidores de madera, que eran dóciles al momento de grabarlas, pero que no eran resistentes al paso del tiempo. Fue este soporte el que precedió a los sistemas de encuadernación que se conocen actualmente.

Finalmente fueron los árabes quienes aprendieron de los chinos la fabricación del papel e hicieron posible que Europa lo conociera, ya avanzada la Edad Media. España conoció este material en el siglo VIII durante la invasión musulmana; se sabe que fue en Valencia donde se instaló la primera fábrica de papel en 1004.<sup>8</sup>

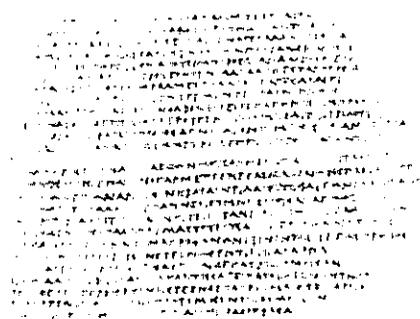
Las manifestaciones gráficas sirvieron como detonador para la creación de lenguajes visuales. Si bien la escritura representa en la actualidad uno de los sistemas de comunicación más importantes para el hombre, es la imagen la que hoy está presente y casi omnipresente en la vida del ser humano. Da vida al signo escrito y que cuando éste llega a su forma más pura, se separan para convertirse en sistemas independientes que se complementan y se enriquecen.



La primera fila de pictografías son escritura de huesos y conchas, atribuidas a Tsáng Chieh. La fila interior muestra las mismas palabras de la escritura unificada en bronce de Li Ssu, llamada estilo de sello pequeño. De izquierda a derecha: sol, luna, agua, lluvia, madera, y perro.



Alfabeto fenicio antiguo, 1500 a. C. Las veintidós letras del primer sistema alfabético incluyen algunos caracteres que han conservado su identidad durante 35 siglos.



Los Persas, de Timoteo, papiro manuscrito, siglo IV a. C. Alfabeto griego.

## 2.3 Historia de la ilustración



Códice 52, *San Juan Evangelista*,  
Biblioteca de la Colegiata de St. Gallen,  
año 750 d.C.



Iluminador trabajando.

### La Edad Media

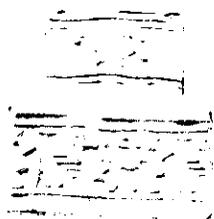
Los inicios de la ilustración, se remontan a la Edad Media, época en que los libros producidos a mano llegaron a constituir verdaderas obras de arte, pues eran confeccionados con una gran riqueza de elementos gráficos y materiales. Las letras iniciales o *capitulares* que las ilustraciones empleaban, servían en un principio como elementos de ornamentación; eran trazadas con un gran cuidado y generaron un estilo muy particular como el que se encuentra en la letra gótica. El trabajo era hecho en un principio por monjes copistas o *amanuenses* que empleaban una minuciosidad infinita en los manuscritos; basta leer la frase de un copista al final de uno de sus trabajos para comprender el esfuerzo que realizaba en su elaboración: *Amigo lector, ten cuidado de no alterar la escritura de estas páginas, pues el hombre que no ejerce la caligrafía, no puede sospechar lo penoso de nuestra labor. Como el llegar al puerto es dulce al navegante, así también la última hoja es dulce al copista. Sólo tres de sus dedos sostienen la pluma, pero todo su cuerpo pena y trabaja.* Gracias a la transcripción de tratados se transmitió prácticamente todo lo que se sabía hasta el momento sobre literatura, ciencia y filosofía, griega y romana.

La fe y la tendencia religiosas de esta época llevó a la producción del *Libro de las horas*, cuyo valor en el campo de la ilustración reside en que marca una división de tareas, al ser realizado conjuntamente por un escribano encargado del texto y un dibujante encargado de las ilustraciones.

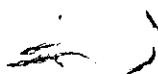
### Siglos XIV y XV

Hacia finales del siglo XIV la ilustración se liberó de la iluminación de textos para convertirse en pintura de tableros que eran hechos por encargo de la iglesia, el estado, y la gente rica.

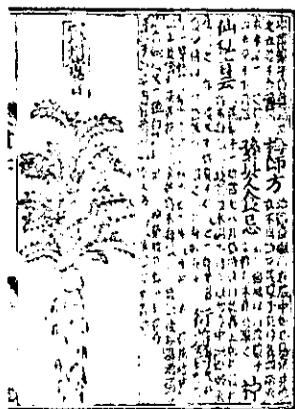
La carencia de métodos de reproducción más rápidos y el cuidadoso proceso de escritura, ornamentación e ilustración que los libros requerían, se vieron reflejados en los largos periodos que se necesitaban para



Sellos cilíndricos, entre los años 1880 y 1550 a. C.



Sellos de firma griegos, año 500 a. C.



Página del *Pen ts'ao*, libro impreso en bloques de madera, China, 1249 d. C.



Página del libro de bloque *La Historia de la Santa Virgen*, 1440 d. C.

reproducir un ejemplar, por lo que existían muy pocas copias de un mismo tratado. Además, no se tenían referencias suficientes para ilustrar con precisión lugares, objetos y elementos diversos. Al realizar copias de copias, la calidad del original se iba perdiendo en meras interpretaciones. Plinio el viejo se refiere en algunos pasajes de *Historia natural* a este mismo problema enfrentado por los griegos en el siglo I:

*...los botánicos griegos comprendían la necesidad de hacer manifestaciones visuales que dieran claridad a sus declaraciones verbales y con este fin ensayaron el empleo de imágenes, pero los métodos con que contaban para ello eran tales que se encontraron absolutamente incapaces de repetir sus manifestaciones visuales de un modo completo y exacto, la carencia de un procedimiento para producir tales manifestaciones era un tremendo obstáculo que impedía la transmisión del pensamiento científico y tecnológico, así como su aplicación.*<sup>9</sup>

Al ser libros escasos y poco asequibles, se destinaban a clases altas que podían comprar o mandar hacer un libro, y obviamente círculos muy restringidos eran los que sabían leer. Por ello todos los textos escritos inicialmente eran únicos en su género y desgraciadamente, al destruirse obras, como sucedió en el incendio de la Biblioteca de Alejandría, no fueron conocidos.

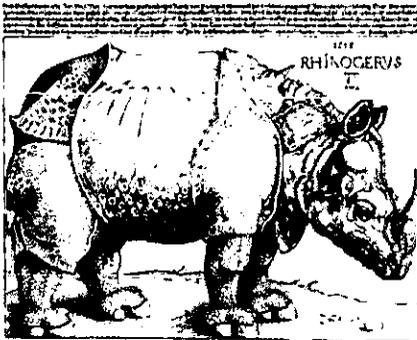
### El surgimiento de la *xilografía*

El primer método de reproducción en serie que se conoce es la *xilografía*, que encuentra su antecedente en los sellos, grabados en cilindros de piedra o madera cuya estampación se efectuaba por deslizamiento sobre una superficie. El procedimiento de imprimir dibujos a partir de una tabla se empleaba desde tiempos inmemoriales en Asia Menor, pero fue hasta el siglo XIII cuando en Europa se comienza el estampado de telas mediante cilindros de madera;<sup>10</sup> esto llevaría a la invención de la *xilografía*. Esta palabra se deriva del griego *xilos*: madera, y *graphos*: grabar. Las obras más antiguas que se conocen se obtuvieron por frotación del bloque de madera y no por prensado; se pegaban en cajas u objetos con fines decorativos; ilustraban naipes, y la mayoría representaba temas religiosos.<sup>11</sup> Fue hasta el siglo XV cuando se consolidó el libro xilográfico que precede al libro impreso.

La xilografía fungió durante siglos como el medio principal de reproducción de impresos y no como una forma de arte; su historia resulta particular, ya que gracias a que esta actividad era dominio de maestros,



Uno de los grabados más representativos del desarrollo de la xilografía es la estampa de *San Cristóbal* (Museo Germánico de Nuremberg).



El mayor exponente del grabado en el siglo XVI fue Alberto Dürero, quien además de ser magnífico pintor y dibujante, plasmó en sus grabados su mayor talento creador.<sup>46</sup>

grabadores y artesanos, no se desarrolló en un principio basada en intereses artísticos; simplemente como un procedimiento que sustituía el trabajo de dibujantes y calígrafos. Para el siglo XVI, el trabajo del artesano grabador consistía en trasladar la obra del dibujante a la placa de madera.<sup>12</sup> Fue hasta hace unas décadas cuando los artistas se sintieron atraídos por las poderosas posibilidades expresivas de la madera, y en la actualidad es una técnica emplada en el arte y la ilustración.

La iglesia impulsó el uso del grabado en madera para reproducir mecánicamente los dibujos en que se apoyaban para divulgar creencias religiosas e imágenes de santos. La producción en grandes cantidades de estas estampas y la forma cada vez más suntuosa de presentarlas, volvió necesaria la presencia de la ilustración.

Originalmente las xilografías eran monocromas y la aplicación de color surgió como sustitución de las miniaturas, hechas a mano, que ilustraban los libros. El trabajo era realizado por el iluminador, quien usaba tonos vivos de acuarela entre los cuales no había transiciones. Para ese entonces el grabador comenzaba a cuidar los detalles y buscaba cierta diferencia de tonos entre el blanco y el negro. Las imágenes se vieron influidas por los vitrales, los murales o las monumentales páginas del libro medieval, ya que la superficie estaba dividida en pequeños campos cerrados gracias a los cuales el iluminador aplicaba el color mecánicamente.

La evolución de la imagen y el grabado llevaron a la comunicación deliberada de información e ideas, a través de ilustraciones de las que quedaron claramente establecidos los fines informativos a que estaban destinadas. La amplia difusión del libro ilustrado en Europa y una precisión representativa cada vez mayor, hicieron posible la producción de libros de los más diversos temas.

El grabado en madera se enriqueció con una nueva posibilidad que recibió el nombre de *camafeo*, y que consistía simplemente en realzar en una primera plancha los valores lineales en negro, y en otra u otras planchas los tonos que se estamparían en distintas gradaciones de gris, con lo que se conseguía un efecto de volumen. Las nuevas posibilidades que ofrecía el grabado hicieron que artistas de la Edad Media y del Renacimiento se dieran cuenta de su importancia como medio de expresión artística.

Con la actitud independiente que marcó la época del Renacimiento, las técnicas y métodos comenzaron a ser más explorados; la elección de temas se amplió, y comenzó a practicarse la mezcla de medios. Se libraron los pormenores de la ilustración de manuscritos y los artistas del Renacimiento introdujeron el crayón, la acuarela y los toques de luz blanca



Tipos móviles chinos, 1300 a. C.

para representar gráficamente la forma, como puede observarse en los estudios anatómicos y mecánicos de Leonardo da Vinci, quien recurría constantemente a la pluma y a la tinta.<sup>13</sup>

A mediados del siglo XVI,<sup>14</sup> el grabado en cobre competía con el de madera como método de reproducción, aunque el aguafuerte era el procedimiento más rápido que existía hasta entonces.

Si bien la xilografía fungió durante siglos como el medio principal de reproducción de impresos, se ha conservado como un arte al margen de la evolución de la imprenta, e incluso en la actualidad ilustra muchos de los libros producto de cualquier método de impresión.

El aislamiento en que se mantenía China no favoreció que sus inventos fueran conocidos en Europa antes del siglo XV. El libro xilográfico existía desde el siglo IX, e incluso los ideogramas móviles, desde el siglo XI, pero su confección en madera no los hacía resistentes. Fue Juan Gutenberg (1397?-1468, Maguncia, Alemania) quien llevó a término el invento chino al incorporarle tipos móviles de metal, para dar inicio a una nueva era en la producción editorial que permitiría llegar al libro ilustrado reproducido en serie. El invento fue rápidamente difundido en Europa, y en España los Reyes Católicos aprobaron su uso para que los hombres fueran letrados. Los primeros libros impresos por este método se llaman *incunables* (del latín *incunabula*), pues surgieron en la cuna de la imprenta; carecían de portada y de ciertos datos, como el nombre del impresor y los folios.



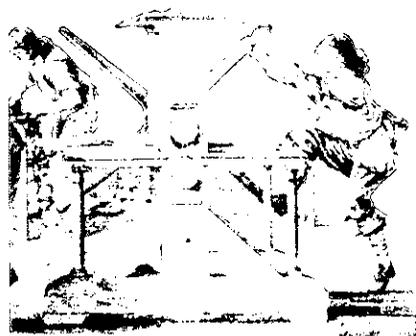
Juan Gutenberg, en un grabado existente en la Biblioteca Nacional de Madrid.

## Siglo XVII

En este siglo se produjo la ruptura definitiva con las tradiciones pictóricas del gótico y del Renacimiento, comenzando el estilo barroco. En la pintura el óleo es el líder indiscutible.

La decoración de la primera página de los libros se convirtió en el vehículo de los grabadores, quienes realizaban diseños emblemáticos y alegóricos. Uno de los más grandes ilustradores de esta la fue William Blake (1757-1827) que desarrolló un proceso denominado *impresión iluminada* en la que el texto y el diseño se grababan en relieve, se imprimían a un color y después se aplicaban tintes. Más tarde se produjo otro avance con el desarrollo de la impresión al aguatinta; junto con esto, el estilo inglés de pintura a la acuarela permitió la producción de grandes planchas a color, para libros.<sup>15</sup>

En este siglo se otorgó al grabado la categoría de obra de arte, mientras que también se le reconocía como un testimonio histórico y



Taller de impresión, talla suave, siglo XVII.



Piedras litográficas y levigador.

documental, y un medio de difusión; el cobre desplazó a la madera y el grabado al *aguafuerte* y al *buril* fueron las técnicas más sobresalientes.

## Siglo XVIII

En este siglo el grabado encontró su mayor difusión; todas las clases sociales manifestaban avidez gusto por las ilustraciones hechas con esta técnica y empezaron a crearse tendencias y estilos que caracterizarían a una época. Los artistas transformaron las técnicas e innovaron en su aplicación, aunque no rechazaron las técnicas clásicas como la xilografía o calcografía, que afinaron.

A principios del siglo XIX, el inglés Bewick ideó una variante del grabado en madera para la reproducción fiel y exacta de dibujos; era el grabado en *madera de pie*, que devolvió importancia a la xilografía, ya que en los siglos XVII y XVIII el grabado en cobre y el *aguafuerte* le habían ganado terreno. El *aguatinta* se desarrolló para imitar la aguada; también se inventaron herramientas para trazar líneas rugosas como las de la tiza, el puntillado estaba dirigido a imitar la los dibujos hechos a la aguada, y el barniz blando se hizo para imitar la calidad y la textura de los dibujos a lápiz.

## Siglo XIX



Cromolitografía de los hijos de J. H. Bufford, cartel *El cuarteto de la canción sueca*, 1867.

En este siglo nació un gran invento al que le dio vida Alois Senefelder (1771-1834): la *litografía* fue la mayor innovación en la historia de las artes gráficas que ofreció un gran control y libertad al artista para reproducir sus obras. Al fin se disponía de un procedimiento gráfico en el que la única persona que necesitaba adiestramiento técnico era el impresor, pues cualquiera que fuese capaz de hacer marcas con el lápiz o la pluma podía realizar una litografía. Permitía dibujar directamente sobre la piedra o sobre el papel, con lápiz, con pluma, pastel o pincel. El único requisito era emplear pigmentos grasos. El invento de Senefelder tuvo dos efectos importantes, liberó al artista de la dependencia del grabador, y por primera vez en mucho tiempo, el lector pudo tener acceso a ediciones exactamente repetibles en ediciones de un volumen prácticamente ilimitado.<sup>16</sup>

La ventaja de la litografía residía en la fidelidad del original; su parecido era tal que no había necesidad de retocarlos; sin embargo, adolecía de una desventaja que compartía con los grabados en cobre: había que



Gustave Doré.

imprimirla con una prensa distinta a la que se usaba para los textos, por lo que se requerían dos impresiones separadas cuando se trataba de ilustraciones de libros.

En este siglo sobresalieron figuras como Gericault, Delacroix y el insigne ilustrador Gustave Doré, del que destacan sus ilustraciones para *La Divina Comedia* y el *Quijote*. También dedicó sus talentos a ilustrar las *Fábulas* de La Fontaine, que habían alcanzado su gloria en el siglo XVII.

En 1860 resurgió el interés por el aguafuerte; el impresionismo fortaleció al nuevo grupo de ilustradores-grabadores integrado por Manet, Degas, Gauguin, entre otros, con xilografías sumamente expresivas; las litografías de Daumier consiguieron dar a la stampa popular una gran categoría artística; los carteles y obras de Toulouse Lautrec, entre otros, contribuyeron grandemente al desarrollo de la ilustración y el diseño.

El invento que marcó el partaguas en las artes gráficas y en el arte en general fue la fotografía. Muchos historiadores de la fotografía coinciden en señalar que los primeros experimentos para obtener imágenes sensibles a la luz los hicieron Thomas Wedwood y Humphry Davy, en Gran Bretaña, en la primera década del siglo XIX. Ambos obtuvieron siluetas como las que hoy denominamos fotogramas. Colocaron un objeto opaco sobre una piel blanca sensibilizada con una solución de nitrato de plata, y la expusieron a la luz solar; los resultados de esta fotoimpresión sólo se pudieron observar con la tenue luz de una vela, ya que al no saber fijar las imágenes, éstas desaparecían (se velaban).<sup>17</sup>



Paul Gauguin (1848-1903), *Manao Tupapau*, grabado en madera.

Pero la fotografía, como registro permanente de imágenes captadas por una cámara oscura, fue inventada por Joseph Nicéphore Niepce y William Henry Fox Talbot. En 1816 el francés Niepce obtuvo imágenes que sólo pudo fijar parcialmente; el mismo investigador realizó la primera fotografía que se conoce, colocando en la cámara oscura una lámina de peltre (aleación de zinc, plomo y estaño) en la que, tras una exposición a la luz natural durante ocho horas, obtuvo una imagen positiva directa. La invención del negativo la realizó, en Gran Bretaña, en 1839, Fox Talbot con lo que quedaron definitivamente sentadas las bases de la técnica fotográfica que perdura hasta nuestros días.<sup>18</sup>

Hacia 1860, el xilógrafo Thomas Bolton, tuvo la idea de sensibilizar la superficie de su taco de madera; sobre él colocó una fotografía positivada a partir de un negativo, hizo su grabado utilizando la fotografía como si hubiese sido un dibujo hecho con tinta sobre la madera. Este fue el primer paso hacia la impresión simultánea de ilustraciones y texto.



Félix Vallotton (1865-1925), *La charge*, grabado en madera.



Édouard Munch (1863-1944),  
*Celos*, crayón y pincel litográficos.



Émile Nolde, *Bailarinas*,  
xilografía, 1917.



Andy Warhol, funda para un álbum de  
*Velvet Underground*, 1971.

## Siglo XX

Con la llegada de la fotomecánica, la xilografía recuperó su carácter creativo y se desprendió de la función industrial que desempeñaba en las reproducciones en serie. Sin duda, el más valioso de todos los procedimientos fotomecánicos es el conocido como grabado “directo” (tramado); los fotograbados que hoy conocemos son las reproducciones corrientes de fotografías en nuestros libros, revistas y periódicos.

La ilustración ha sido un arte vital en la historia del mundo moderno y constituye una parte reconocida de nuestra experiencia cultural. Antes de la Segunda Guerra Mundial, los ilustradores se habían mantenido dentro de la tradición realista impuesta por los grandes artistas de la época victoriana, para quienes lo principal era saber hacer un buen dibujo académico, incluso en el caso de ilustraciones decorativas o humorísticas. En las décadas de 1929 y 1930 se puso de moda entre los editores y las agencias de publicidad una cierta elegancia gráfica, y la vanguardia de la ilustración comenzó a explorar nuevos lenguajes individuales que ofrecían los pintores y escultores. Aunque seguían predominando en gran medida las tradiciones victorianas.<sup>19</sup>

En las décadas de 1950 y 1960, durante la expansión de la posguerra, los artistas desafiaron esta tradición y trabajaron en formas más modernas y expresivas. Este tipo de ilustración sugería captar y promover la comunicación de masas y la sociedad de consumo por lo que llegaba a ser *independiente*, arriesgada, reflexiva, cuidadosa y madura. Lo más sobresaliente durante esta época fue que el predominio de la línea gráfica (dibujos hechos a lápiz y con pluma y tinta, y bocetos lineales rellenos de color) se tambaleó ante el método pictórico de los innovadores, aunque a pesar de todo la tradición no desapareció.

El movimiento artístico del arte abstracto no tuvo tanta influencia, pero el *arte pop* de las décadas de los 50 y los 60, exaltó la ilustración popular (por ejemplo, el arte del cómic) y los productos gráficos. Todo era un homenaje a la sociedad de consumo tecnológica y próspera. Artistas como Peter Blake o Andy Warhol fueron publicistas antes de dedicarse a la pintura. Los cubistas y surrealistas adoptaron las técnicas del montaje y el collage, con lo cual transmitían mensajes completos en una sola imagen.<sup>65</sup>

Se produjo una gradual expansión de estilos por lo que la fotografía y los métodos buenos y económicos de impresión a color, aunados al fenómeno de la televisión y al de las masas, auguraban la muerte de la ilustración popular. Contra los pronósticos, la ilustración siempre ha tenido un mercado permanente y necesidades crecientes. La televisión,

a pesar de su gran impacto, no sólo no ha sustituido a la imprenta, sino que requiere ilustradores para sus fines, sobre todo para la animación.

Tal vez con la tecnología de fin de siglo se creen imágenes que en otra época se dibujaban o pintaban a mano. Pero si la historia tiene algo que enseñar, es que el ilustrador trabaja con pluma o pincel, lienzo, papel o película, y no sólo va a seguir trabajando paralelamente a la nueva tecnología, sino que también va a aplicarla.<sup>21</sup>

Gracias a que la tecnología ha revolucionado al diseño en todos los ámbitos, el mercado de las computadoras personales creó un sistema de manejo más amigable. En 1984; la *Macintosh II*, una nueva computadora con un diseño impecable y un sistema operativo depurado y fácil de utilizar, conformada por un monitor de alta resolución, un ratón y una interface accesible. Esta computadora hizo posible que tanto artistas como diseñadores, gracias al programa pionero *MacPaint*, abordaran la gráfica desde una perspectiva muy distinta a las técnicas conocidas.



Logotipo de la compañía *Apple*.

### El desarrollo de la gráfica en México<sup>22</sup>

Además del grabado en piedra, de las pinturas y de todas las manifestaciones gráficas en el México Antiguo, la gráfica encontró importantes antecedentes en los sellos o pintaderas, que como en el resto del mundo encaminaban el desarrollo de la estampación. Los sellos eran pequeños objetos de barro cocido o de madera, destinados a reproducir el dibujo grabado en ellos, sobre una superficie. Muchos han sido encontrados por toda Mesoamérica, lo que testifica que la práctica de estampación ya era muy utilizada antes de la llegada de los españoles.

Los sellos eran de dos tipos: tablitas cuadradas o rectangulares, planas, cóncavas o convexas, o bien pequeños cilindros que permitían una impresión continua gracias a un eje longitudinal (un palito o un hueso) al centro, que permitía usarlo como rolo impresor. Estos sellos se usaban en cerámica, tejidos, papel y piel.

Con la dominación e influencia españolas se adoptaron nuevas técnicas de impresión. En 1539, Fray Juan de Zumárraga solicitó al Consejo de Indias, en Sevilla, la concesión para establecer una prensa y papel de imprimir. En respuesta, fue enviado Juan Pablos, quien sería el primer impresor en territorio mexicano, y sacaría en 1543 el primer libro impreso en América: *Introducción a la Doctrina Cristiana*, escrito por Zumárraga, casi 200 años antes de la famosa *Biblia de Gutenberg de América Latina* impresa en Argentina.

Durante la Colonia, la mayor difusión la tuvieron publicaciones de



Juan José de Zumárraga, portada de libro, 1543.



José Guadalupe Posada, portada de cancionero.



José Guadalupe Posada, xilografía de *Romance de ciego*, finales del siglo XIX.

orden religioso con intenciones educativas y morales; fueron los misioneros quienes se encargaron de la evangelización. *Los primeros libros para niños mexicanos fueron básicamente los mismos de los niños españoles: cartillas, biblias, historias sagradas, vidas de santos y fábulas.*<sup>23</sup>

Dentro del grabado existieron dos tendencias fundamentales que determinaron su forma y contenido: la influencia didáctico-popular sobre las masas y el reflejo de la estructura socio-espiritual del país. Según Manuel Romero de Terreros, los naipes fueron las primeras xilografías reproducidas (fueron prohibidas en 1555). Igual que en Europa, la fe religiosa era la motivadora de los impresos, máxime que la evangelización era uno de los principales intereses de la corona española, para culminar con la conquista de los pueblos sometidos.

Juan Ortiz, de origen francés, llegó a México como grabador al servicio de Pedro Ocharte, quien había heredado la primera prensa en América, de manos de Juan Pablos. Este grabador inició a un grupo de indígenas en las artes gráficas, al contratarlos para ilustrar 300 láminas con la Virgen del Rosario como tema; sin embargo, no se sabe con exactitud cuándo comenzaron a imprimir por sí mismos y sólo se encuentran algunos indicios en grabados en cobre producidos en el siglo XVII.

Poco después de 1830 la litografía también encontraría lugar para albergar este tipo de ilustraciones religiosas, además de añadir al repertorio sátiras de costumbres y caricatura política, misma que encontró un sitio ideal en México gracias al abundante tema que ofrecía la situación social donde permanecía vivo el eco del choque entre indígenas y españoles. En 1798, Gerónimo Antonio Gil, grabador de tipos español, fundó, por mandato de Carlos III, la Real Academia de San Carlos y reorganizó la Casa de Moneda, y después la de grabadores.

En la época de la Reforma surgió un número de interesantes artistas quienes se ocuparon de expresar las opiniones políticas, económicas y sociales del momento: los litógrafos Constantino Escalante y Santiago Hernández, el grabador en madera Picheta y en un grupo aparte, Manuel Manilla y José Guadalupe Posada, encontraron la manera de dirigirse al pueblo a través de un arte popular. El grabado expresaba el romanticismo de la época a través de la ilustración de poemas, pero también a través de la representación de las posturas de los artistas ante la realidad social del país que, a través de la caricatura y la sátira política, discutían los conflictos políticos y sociales. En México, el grabado difundió la renovación de los contenidos, mientras que en otros países resurgió como la renovación de la técnica.



José Guadalupe Posada, portada para *Biblioteca del Niño Mexicano* (1899-1902).

En la segunda mitad del siglo XIX los cambios que se gestaban en la vida del país, fueron representados por José Guadalupe Posada (1852-1913) en sus grabados. Fungió como cronista gráfico de la vida mexicana, enfocado a los sentimientos populares y en quien se basa la edad de oro del grabado popular nacional. Posada aprendió en Aguascalientes, su ciudad natal, el oficio de litógrafo y grabador en madera, haciendo caricaturas, a partir de 1871, para el semanario *El Jicote*, editado por Trinidad Pedroza. En 1888 Posada llegó a la editorial de Antonio Vanegas Arroyo (1850-1917), donde Manuel Manilla era por entonces el más experto ilustrador de estampas grabadas y de quien seguramente aprendió mucho. La labor editorial de Vanegas Arroyo y la colaboración de Manilla y Posada beneficiaron generosamente la literatura infantil.<sup>24</sup>

Durante 25 años Posada desarrolló gran parte de su trabajo ilustrando corridos, descripciones de casos raros, acontecimientos del día y calaveras para el *Día de Muertos*. También incursionó en la ilustración de obras dedicadas a la niñez como la Galería del Teatro Infantil y la colección histórica, *Biblioteca del Niño Mexicano* (1899-1902), de Heriberto Frías.<sup>25</sup> Su creatividad y agudeza en la representación de estos temas llamaron la atención de la opinión pública. La demanda de su trabajo y los acontecimientos de la época necesitaban ser reproducidos a la brevedad para tener impacto sobre las masas, y el tallado de la madera resultaba tardado y poco eficaz; por esta razón, Posada puso en práctica un método más rápido de producción *con una tinta química especial dibujaba directamente sobre las planchas de zinc, les daba un baño de algún corrosivo, y el clisé estaba listo para la plancha (aguafuerte)*.

Otro grabador importante en la historia de la gráfica mexicana fue Gabriel Gaona (1828-1899, Mérida, Yucatán), mejor conocido como *Picheta*, quien realizó un gran número de grabados en madera para el semanario satírico-político *Don Bullebulle*, que duró apenas un año. Picheta fundó una academia de pintura que no prosperó y tuvo que dedicarse a otras actividades más lucrativas. Francisco Díaz de León lo descubrió y lo presentó como uno de los más insignes grabadores mexicanos de los tiempos modernos, representante de la esfera intelectual-burguesa del siglo XIX. De la obra que se conoce de este artista, la escritura que logró plasmar en sus grabados es uno de los principales valores de su arte.

Westheim afirma, en *El grabado en madera*, que fueron tres los factores indispensables para el desarrollo del grabado popular en México: 1) la toma de conciencia nacional de los mexicanos generada por la Revolución, 2) las estampas como instrumento educativo desde el s. XVI

y 3) la obra de Posada como base de la producción artística post revolucionaria, no sólo en las artes gráficas sino también en los murales. Gracias a la xilografía se desarrolló un mayor gusto por la ilustración como imagen y no sólo como representación de un tema. La Revolución Mexicana sacudió al pueblo en todos los ámbitos penetrando en cada uno de ellos; esto proporcionó a la producción artística nuevos contenidos, importantes y comprensibles para todos. En el siglo XIX, la xilografía había logrado un efecto realtivamente amplio con la ilustración de libros de gran divulgación, e impresos en hojas volantes.



Miguel Covarrubias, portada para la revista *Fortune*, 1938.

Una gran preocupación por representar los acontecimientos populares se gestó en los artistas mexicanos a partir de la Revolución, más que enfocar sus creaciones por cánones artísticos, las enfocaban a plasmar la realidad del pueblo, concientes de las transformaciones políticas, económicas y sociales que sucedían en el país. El sucesor de Posada fue el ilustrador Julio Ruelas, quien creó un gran número de viñetas e ilustraciones para la *Revista Moderna*, publicada entre 1898 y 1910. En los años treinta, otro importante grabador, Leopoldo Méndez, fue uno de los miembros activos, fundadores de la *Asociación de Artistas y Escritores*, y del *Taller de Gráfica Popular*. Gabriel Fernández Ledesma fundó y editó la revista *Forma*, una publicación que apareció entre los años 1925 y 1929, patrocinada por la Universidad de México. Fernández Ledesma se consagró a la creación de catálogos de excepcional calidad, representando una tendencia artística contemporánea. A éste se sumó Francisco Díaz de León quien también compartió el éxito en el diseño de carteles y catálogos.

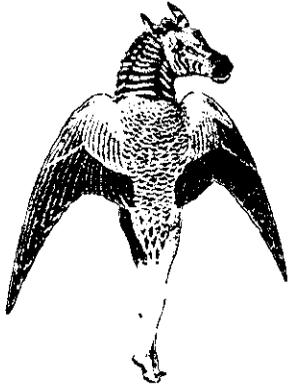


Vicente Rojo, *Vicente Rojo Diseño Gráfico*, 1990.

Francisco Díaz de León, apasionado del grabado y con una gran vocación para la enseñanza, comenzó, en 1929, como maestro en la Academia de San Carlos, donde transformó radicalmente la enseñanza de las artes gráficas. En 1937 fundó la *Escuela de Artes del Libro* donde se impartían cursos nocturnos y se enseñaban todos los procesos gráficos y de producción de un libro.

El ilustrador comercial moderno, Miguel Covarrubias, rompió con la tradición nacionalista establecida por Posada y colaboró en la década de los 30 para la revista estadounidense *Fortune* como ilustrador de portadas.

Miguel Prieto, exiliado de la Guerra Civil española fue profesor de diseño tipográfico en México y revolucionó la producción de diseños para libros, revistas y periódicos. Su discípulo más destacado fue Vicente Rojo (Barcelona, 1932), quien llegó a México para convertirse en un destacado diseñador y conocedor de las artes gráficas. Su producción es vasta: ha hecho catálogos, obras y revistas de arte y de literatura para el Fondo de Cultura Económica y la Universidad de México. Fue director



Rafael López Castro, *Cosas de familia*, *Galería de seres fantásticos*, 1984.



Rafael López Castro, *El libro del sol*, 1984.



10° *Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles*, 2000.

artístico en Imprenta Madero, fundada en 1951 por Tomás Expresate y José Azorín, y comenzó en México el primer departamento de diseño.

Imprenta Madero originó la creación de Grupo Madero, un equipo de diseñadores formados en el departamento de diseño, entre quienes destacan Rafael López Castro, Peggy Espinosa, Bernardo Recamier, Germán Montalvo, Luis Almeida. Por su parte, Josep Renau hizo una gran contribución al cartel cinematográfico, además de diseñar e ilustrar cubiertas de libros y sellos de correos. Alberto Beltrán fundó las revistas político-satíricas *Ahí va el golpe* y *El coyote emplumado*.

Lo más representativo del diseño gráfico en México, a partir de los años 60, fue la imagen para los Juegos Olímpicos del 68 y la señalización para el metro, realizados por el diseñador norteamericano Lance Wyman, y secundado por el arquitecto mexicano Pedro Ramírez Vázquez como Presidente del Comité Organizador, y Eduardo Terrazas como Director del Departamento de Diseño.

El diseño gráfico en México se ha visto influido en gran medida por diseñadores extranjeros que han hecho grandes contribuciones a su desarrollo. Una de las mejores oportunidades con que cuenta el diseñador para apreciar los trabajos de extranjeros y nacionales, es la Bienal Internacional del Cartel en México. También existen asociaciones como el Colegio de Diseñadores Gráficos e Industriales de México (CODIGRAM) que se encargan de promover eventos y concursos, y fomentar la cultura del diseño.

La ilustración, por su parte, refleja la gran riqueza visual y artística del país generada por sus talentos creadores. Manifiesta sus múltiples facetas en todas las áreas del diseño gráfico y no en vano Vicente Rojo, Alberto Beltrán, Rafael López Castro y Germán Montalvo la han hecho protagonista de sus obras. El concurso de ilustración al que cada año convoca el *Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles* conformado por la Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil, abre las puertas a los cientos de talentos que nacen y evolucionan cada día en nuestro país. Publicaciones anuales y periódicas como *Letras libres*, *Día siete*, la gran producción de publicaciones para niños como *Colibrí*, *Libros del Rincón* (SEP), *A la orilla del viento* (FCE) y tantos más, son foro del gran talento de ilustradores mexicanos entre quienes destacan Felipe Dávalos, Pablo Rulfo, Gerardo Suzán, Leticia Tarragó, Fabricio van der Broeck y Felipe Ugalde.



## 2.4 Géneros de la ilustración

Un género es un grupo constituido por clases de cosas que son iguales por alguna característica, pero que, al mismo tiempo, tienen rasgos que las diferencian. Hacer una clasificación o tipificación de la ilustración resulta difícil pues se corre el riesgo de caer en generalidades que demeritarían la importancia de algún género; sin embargo, la vastedad de imágenes que se generan en el ramo hacen necesaria una división en sus usos más comunes.

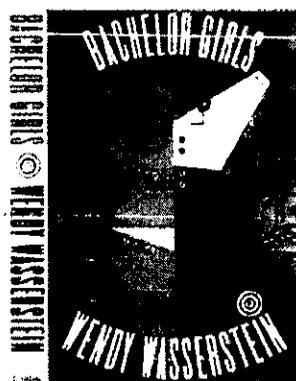
Según el enfoque de Martin Colyer,<sup>26</sup> existen cuatro géneros de ilustración: editorial, informativa, publicitaria e ilustración en movimiento, mismos que se subdividen en las diversas aplicaciones que estos permiten.

### Ilustración editorial

Este género engloba publicaciones como revistas, periódicos, suplementos y libros que recurren a la ilustración para apoyar algunos textos, sobre todo cuando se trata de artículos de opinión y textos de creación. La ilustración editorial se diferencia de la ilustración publicitaria porque no está destinada a persuadir al espectador ni a estimularlo para el consumo, y de la informativa porque trasciende su función puramente referencial.

La ilustración editorial debe reforzar y enriquecer las palabras escritas a las que acompaña, aportando nuevas ideas, de tal modo que la lectura se vuelva dinámica y la ilustración ejerza, según el caso, un poder de representación que realce el contenido, o un poder narrativo externo, paralelo a la lectura. Cuando se trata de un libro sin texto, su función es totalmente narrativa y da forma, por sí sola, al cuerpo de la obra.

El género editorial es bastante amplio y vale la pena separarlo en sus aplicaciones más comunes.



Laurie Rosenwald,  
portada del libro *Bachelor Girls*, 1990.



Seymour Chwast, portada para el número 175 de la revista *Graphis*.

### *Ilustración de revistas*

La ilustración en este tipo de publicaciones puede tener intención política, cultural, popular, etcétera. La periodicidad con que se publica, ya sea semanal, quincenal o mensual, determina en gran medida los tiempos y procesos de desarrollo de la ilustración.

### *Ilustración de periódicos*

Son impresos cuya finalidad es informar en forma rápida y concisa acerca de los sucesos o noticias más importantes del momento, ya sean nacionales o internacionales, y dar a conocer la opinión de sus colaboradores, además de informar sobre actividades sociales, deportivas, políticas, financieras, culturales, etcétera.



Cathleen Toelke, ilustración para la portada de *Tan veloz como el deseo*, 2001.

### *Ilustración de libros*

Los libros han logrado avances antes inimaginables en la divulgación del saber; permiten dar a conocer sucesos históricos, vivenciales, informativos y de conocimiento general. La ilustración en el libro es capaz de representar, gracias a la creatividad del ilustrador, imágenes que no pueden ser descritas con palabras.

El libro empieza por la portada y ha de anunciarse por medio de ella; las ilustraciones que se incluyen hacen referencia al contenido del libro y llaman la atención del lector potencial. Podría decirse, como lo afirma Forest,<sup>27</sup> que *es un pequeño cartel anunciando el contenido con una idea gráfica* y en realidad compite con muchos pequeños carteles en el momento de salir al mercado.

### *Ilustración de comic*

Narración que se desarrolla por medio de viñetas dentro de las cuales se crea un sin fin de personajes y lugares imaginarios.



Quino.

## Ilustración informativa

En este género se refleja la utilidad de la imagen como medio informativo, *la información es asimilada más fácilmente cuando es transmitida visualmente.*<sup>28</sup> Se basa en gráficos, tipografía y símbolos por medio de los cuales se transmite la información a la que se refiere el texto. Se aplica en estadísticas, gráficas, señales y diagramas de todo tipo.



Ilustración botánica.

## Ilustración técnica

Surge por la necesidad de contar con manuales explicativos para el uso de nuevas máquinas, para saber más acerca de las operaciones y funciones de diferentes materiales u objetos y para saber cómo están contruidos estos artefactos. Su función es definitivamente esclarecedora.

## Ilustración arquitectónica

La ilustración arquitectónica sirve como apoyo visual para mostrar la construcción que realizará o creará un arquitecto a sus clientes o empleados. Desarrolla imágenes convincentes, fieles al modelo y a sus proporciones a escala.

## Ilustración médica

Este tipo de ilustración requiere conocimientos científicos y de anatomía. El ilustrador debe idear formas para hacer los esquemas lo más explícitos posible, haciendo uso de la perspectiva, el color. La ilustración debe ser precisa y contundente, y debe apegarse a los hechos, principios y ética establecidas. Este tipo de ilustración se publica en tratados, libros, ayudas visuales, videos, etcétera.



Estudio anatómico de un ave, ilustración digital.

## Ilustración botánica y de historia natural

Este tipo de ilustración requiere un alto nivel analítico de la forma y un dominio de la técnica para hacer explícitas las características y los detalles, por más finos que sean, de lo que se esté describiendo. Se usa en museos, tratados, libros de texto y enciclopedias.

### Ilustración publicitaria

El término es utilizado para referirse a cualquier anuncio destinado al público y cuyo objetivo es promover la venta de bienes y servicios. Dentro de este género la ilustración es crucial, pues muchas veces en ella descansa el éxito o el fracaso de un producto comercial. Aparece en anuncios, espectaculares, empaques, carteles, artículos promocionales, etcétera.



Max Ponty, cajetilla de *Gitanes*, 1930.

### Ilustración de empaque

El empaque es la envoltura que reviste al producto en el mercado, le da presencia al momento de competir con otros para que el cliente lo reconozca; en algunas ocasiones la ilustración es utilizada para presentar al comprador lo que contiene la caja o para situarlo en un contexto determinado. El ilustrador juega el papel de artesano, pues debe manipular el material para llegar a soluciones adecuadas. Sin duda la ilustración es un apoyo considerable en este tipo de trabajo.



Malcolm Garret, *Michael Clark's Christmas Show*, cartel, 1988.

### Ilustración de cartel

El cartel es un medio de comunicación visual, en donde la ilustración funciona como el acento visual cuyo objetivo es atraer el interés del observador y disponerlo a analizar la información que recibe, ya sea leer la información o simplemente reflexionar sobre el concepto que el cartel represente. Como lo describe Forest,<sup>29</sup> las cualidades que adornan un cartel son *la consición del texto, la comprensión fácil e instantánea y el vigor para persuadir y registrar el impacto*. El cartel es utilizado principalmente en medios urbanos y es colocado en sitios públicos. En este caso, el ilustrador debe considerar las dimensiones del tamaño final de la obra impresa, para que los métodos de impresión en serie no resulten en detrimento de su trabajo.

### Ilustración de modas

La ilustración de modas describe las características de la ropa, el calzado y los accesorios creados por el diseñador de modas.



Niklaus Troxler, *South African Jazz Night*, cartel, 1990.

## Ilustración en movimiento

En la animación tradicional de fotograma a fotograma, la ilustración en movimiento se crea filmando una secuencia de celuloides pintados a mano y a continuación proyectando las imágenes a mayor velocidad, por lo general de 14 a 30 fotogramas por segundo. En la animación digital, las ilustraciones se crean cuadro por cuadro mediante programas informáticos.

Otra técnica infográfica es la animación en tiempo real en la que los fotogramas son creados por la computadora y se proyectan inmediatamente en la pantalla de la computadora. Esta técnica elimina la fase intermedia de digitalización de las imágenes.

La ilustración en movimiento es empleada en cine, televisión, video, CD-ROM y medios informáticos.



Frank Vitale, *The sting*, 1998.

## 2.4.1

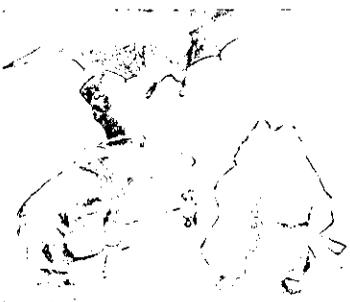
# Ilustración de libros para niños

Hablar del libro infantil es hablar de géneros literarios diversos que van desde temas realistas hasta mundos imaginarios. La ilustración es tan noble que para cada libro tiene una propuesta y encuentra en la literatura infantil su foro más extenso. En todo el mundo se llevan a cabo ferias internacionales del libro infantil y juvenil; en México cada vez más librerías ofrecen secciones especiales para los pequeños lectores, para quienes hay gran variedad de publicaciones educativas, didácticas, literarias, prácticas, etcétera.

Para que los libros infantiles funcionen, deben ser claros y la ilustración, según Esther Jacob<sup>30</sup> *simple, graciosa y bella*, de manera que el niño pueda asimilarla. Un libro ilustrado es un objeto rico en posibilidades, su naturaleza le permite tener al menos dos posibilidades de lectura, la temporal y lineal establecida por el signo lingüístico, y la intemporal representada por la imagen; es decir, que mientras las palabras definen con más precisión los conceptos, *la ilustración integra y ofrece impresiones completas; el carácter arbitrario del signo lingüístico [...] estimula el pensamiento abstracto del niño; sin embargo, la imagen que relaciona de forma concreta y analógica las cosas con la realidad, introduce al niño al uso de la metáfora.*



Patricio Gómez, *El Capitán*, 1992.



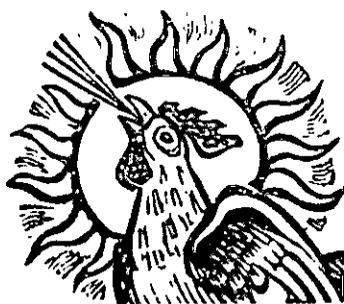
Wolf Erlbruch, *Los cinco horribles*, 1991.

## 2.4.2

# Ilustración de libros de texto

Los sistemas educativos de cada país determinan los contenidos de sus libros de texto, siempre con la premisa de ofrecer a los niños y jóvenes los recursos que les servirán en su desarrollo como individuos activos de una sociedad.

La ilustración de este tipo de libros implica un reto para el ilustrador pues debe innovar de manera prudente en el uso de las imágenes.



Rafael López Castro, *Los rayos le cuenta al sol*, 1984.

*En la medida que el niño vaya acumulando experiencias y lecturas, su capacidad de goce, concentración, entendimiento y lectura irá aumentando; él mismo aprenderá a seleccionar aquellos escritos que le gusten, le digan algo, lo emocionen, lo asombren, lo despierten inquietudes, lo hagan soñar y viajar por el mundo, el universo y el hombre.*

Mario Rey

La presencia del color en el libro de texto cambia radicalmente su efecto y sobre todo, la disposición adecuada del texto y la imagen en el espacio impreso. La ilustración se vuelve generadora de ideas, da la pauta para reflexiones, enriquece el aprendizaje y vuelve explícitos aquellos conceptos que van más allá de la palabra escrita.

El libro de texto forma e informa, encuentra en la ilustración la posibilidad de enriquecer sus contenidos y ofrecer al lector un trabajo que de manera ordenada le apoya en la comprensión de los conceptos.

### 2.4.3 El libro de texto en México<sup>32</sup>



José Clemente Orozco, *Ciencias Sociales*, tercer grado.



Juan O'Gorman, *Ciencias Sociales*, cuarto grado.

La historia del libro de texto en México comienza en la década de los 30, cuando se editaron las primeras series, *Simiente* y *SEP*. En su producción participó Adolfo López Mateos, quien años después impulsó la creación del libro de texto gratuito, pues durante casi dos décadas fueron editoriales privadas las que produjeron este tipo de textos, con tirajes muy cortos y haciéndolos poco accesibles para toda la población. A finales de los 50, ya como presidente, López Mateos tenía como objetivo universalizar la educación primaria, para lo que se necesitaban apoyos como escuelas, maestros y libros gratuitos. Es así como comienza la producción de estas publicaciones de las que a continuación se muestra una cronología desde 1960 hasta 1993, año de la Reforma Educativa.

- 1960 Se publicaron los primeros libros editados por Conaliteg. Para ilustrar las portadas se invitó a los pintores más destacados de la época, entre ellos David Alfaro Siqueiros y Raúl Anguiano, quienes pintaron óleos de los grandes movimientos sociales y sus héroes: Hidalgo, Morelos, Allende, Josefa O. de Domínguez, Zapata, Villa, Carranza, entre otros.
- 1962 A partir de esta fecha se decidió unificar las portadas que llevaban impresa *La Patria*, de Jorge González Camarena. Esta pintura reflejaba las actividades agrícola e industrial y el sustrato cultural de la nación. Tuvo tanta aceptación que se usó por más de diez años



Jorge González Camarena, *La Patria*.

1972 Con la Reforma Educativa se modificaron los contenidos y el diseño editorial de los libros. Siguieron usándose obras de la plástica mexicana en las portadas; en este caso el tema central fueron juguetes mexicanos. El diseño, la elaboración y la supervisión de impresión estuvieron a cargo de Ramón Arana.

1979 Murales de Orozco, Siqueiros y O'Gorman ilustraron los libros de Ciencias Sociales. Se convocó a artistas plásticos para ilustrar las demás portadas con el fin de acercar a los niños a la plástica contemporánea, participaron Leonora Carrington, Rafael Cauduro, Gunther Gerzo, Luis Nishizawa, Vicente Rojo y Rufino Tamayo, entre otros.

1981 Las portadas para primero y segundo presentaban mosaicos hechos por alumnos de escuelas poblanas.

1982 Esta vez fueron Carlos Palleiro y Felipe Dávalos quienes dieron otra vista a las portadas, usando motivos más enfocados a la niñez.

1987 Se decidió, una vez más, convocar a artistas plásticos contemporáneos como Rufino Tamayo y Diego Rivera, para familiarizar a los niños con las manifestaciones artísticas de la época en el país.

1992 Se consolida la Modernización Educativa. Se hizo patente el interés por restablecer la enseñanza de la historia y se retomaron las portadas de *La Patria* González Camarena para quinto y sexto grados.

1993 Se convocó a especialistas para que participaran en el diseño de los contenidos de los nuevos libros de texto. Esta nueva generación presenta un estilo editorial moderno, un formato más amplio y materiales más resistentes en su elaboración. Las portadas están ilustradas con obras de grandes artistas de la plástica mexicana y testimonios arqueológicos, con el objetivo de vincular al niño con sus raíces. Se incluyen obras de María Izquierdo, Dr. Atl, Carlos Mérida, José María Velasco, José Clemente Orozco, Raúl Anguiano, Frida Kahlo y Pedro Coronel, entre otros.

## Español

Tercer grado ACTIVIDADES



Pintura de la Escuela Mexicana del siglo XVIII.

## Libro integrado



Portadas diseñadas por Luis Almeida.

## 2.5 Herramientas

El término *herramienta* se refiere al instrumento con que se aplica un material; aunado a los términos *técnica* y *material* guardan una estrecha relación. Es imposible separar uno de los otros, pues su conjunto es necesario para lograr un fin: comprender los componentes de los que se vale el ilustrador para concretar sus ideas.

La herramienta es el instrumento con que se aplica el material; éste a su vez es lo que se aplica y la técnica es la manera como se emplean juntos la herramienta y el material. La técnica se denomina según el material que se use; por ejemplo, la técnica del grafito, e incluso con el nombre de la herramienta, por ejemplo, la técnica del pincel seco. También se observa que una denominación puede coincidir con una herramienta, un material y una técnica, como es el caso del grafito o el aerógrafo. Esta observación es pertinente para evitar redundancias al citar las técnicas, materiales y herramientas que en seguida se presentan.

Del latín *ferramenta*, que significa *instrumento de hierro*, se relaciona este término con el trabajo de los obreros. Es manipulable, sirve para conseguir un objetivo determinado y para realizar un trabajo. En el caso de la ilustración, las herramientas son utilizadas para alcanzar el objetivo de representación gráfica.

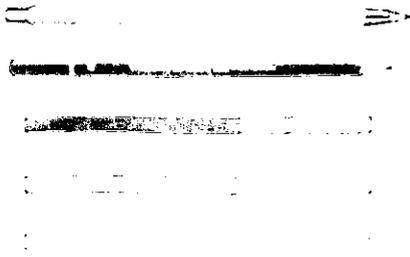
Es así como se entiende por herramientas el o los instrumentos con los cuales el ilustrador aplica los materiales en cada una de las diversas técnicas de representación gráfica.

Es importante para el diseñador gráfico conocer una vasta gama de herramientas, pues le permitirá un amplio manejo de instrumentos y materiales para el desarrollo óptimo de cualquier trabajo de diseño al que se enfrente profesionalmente.

Se puede encontrar un mundo variado de clasificaciones de herramientas que provienen desde elementos de punta, corte, precisión, adheribles, etcétera, hasta herramientas digitales. El siguiente listado presenta las herramientas que con frecuencia utiliza el diseñador gráfico y que comunmente se encuentran en el mercado, segmentadas por tipo; se describe a grandes rasgos su aplicación, características del producto y presentación, así como las marcas que se manejan en el país.

Además de las herramientas existentes en el mercado, están las que diseñan ellos mismos, las cuales van surgiendo según las necesidades particulares del trabajo.

## Herramientas para dibujar



Portaminas, lápiz y tizas.

**Lápices:** Son los instrumentos para esbozar desde un boceto hasta dar un acabado mayor a un dibujo. Existen los lápices de grafito, los de color, los de carbón (conocidos también por lápices azabache) que se mencionarán en el apartado de técnicas y materiales. Otros son: portaminas, marcadores de mina fina, lápices *Conté* y tiza grasa (como el pastel grasa).

**Plumas:** Las plumas son instrumentos que contienen un depósito de tinta de secado rápido. Existen diferentes tipos de plumas para trabajos específicos, entre las que se encuentran la pluma de mojar, la pluma fuente, los bolígrafos y los *graphos*.

**Rotuladores:** Conocidos en forma común como marcadores, plumines o plumones, se dividen según la materia prima con la que están hechos; ésta puede ser en base acuosa, alcohólica o en aceite. Existen los rotuladores de punta de fieltro o fibra, los de bola y los *Chinagraph*, útiles para escribir sobre superficies como plástico o vidrio.

**Gomas:** La función de las gomas es la de retener partículas grises y evitar tizar el papel. Actualmente se encuentra una amplia variedad de gomas plásticas que tienen como finalidad resolver el problema de diversas técnicas con diversos materiales.

Existen las de migajón, las gomas moldeables, las que borran tinta, los cojines limpiadores, las láminas para borrado de precisión, el *Folioplast*, las gomas eléctricas y las escobetillas de dibujo.



Cojín borrador.

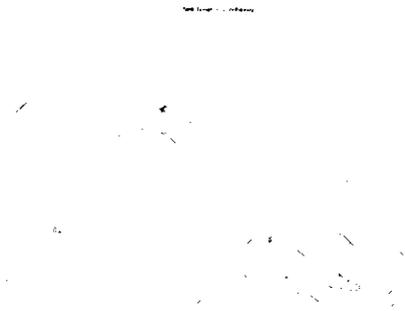


Gomas diversas.

## Herramientas de medición y trazo

**Pantalla para dibujar:** Es una pantalla cuadrículada fijada a un marco, detrás de la que se coloca un tema y las líneas horizontales y verticales de la cuadrícula actúan como sistema de referencia que facilita al artista la correcta representación de las proporciones y la posición de los elementos dentro del espacio pictórico. Funciona como sistema de medición.

**Pantógrafo:** Instrumento para copiar, sencillo y adaptable, con el que se pueden hacer copias en ampliación o reducción, siguiendo el original con una punta mientras la otra va dibujando la copia al mismo tiempo.



Regla y pistolas de curvas.

**Reglas y escuadras:** El material general de todas las reglas y escuadras es de plexiglás o un material similar, cuentan con división milimétrica y una longitud entre los 30 y 50 cm. Sus presentaciones más comunes son la regla T, la regla de corte, la regla rodillo, las escuadras rígidas y las adaptables, el transportador, las reglas para paralelas, el tipómetro, las plantillas de rotulación y de diversas figuras, las curvas francesas, el curvígrafo, la bigotera y el círculo graduado.

### Herramientas de precisión

Para aquellos dibujos donde se necesita precisión, se encuentran herramientas como los compases, de los que existen el de varas, el acodado y el cortador. También se encuentra el tiralíneas con bisagra cruzada, la lupa de reducción, la de aumento, y el cuentahilos.



Compases.

### Instrumentos de corte y afilado

Dentro de este grupo de herramientas se encuentran las cuchillas, la de retoque con punta de media luna y la de artesano. Están también las tijeras, los bisturíes, los cortadores de bolsillo, las guillotinas, los filalápices de madera, los afilaminas y el raspador de papel de lija.

### Herramientas para pigmentos

El pincel no es el único medio para aplicar la pintura al papel. Existe una variedad de esponjas, trapos, e incluso con los dedos. *Sin embargo, es sumamente improbable que se supere la versatilidad del pincel.*<sup>33</sup>

**Pinceles:** Sirven para varias modalidades de pintura, los hay de cinco formas básicas: cuadrados, redondos, cónicos, planos y de extremos biselados.

Cuanto más fino es el pelo de un pincel, mayor es su capacidad de soportar cargas pesadas de pigmento; hay pinceles de pelo de cerdo, en abanico, anchos de pelo de marta, de turón y de camello, cuyos tamaños del 1 al 12 sirven para pintar con acrílicos, óleo y temple. Los del 00 al 12 se usan para acuarela y gouache.

Los pinceles de marta son excelentes para trabajar con acuarela,



Pinceles.

redondos o de extremos biselados, los de mayor tamaño se usan para lavados y los de menor tamaño para detalles. Existen pinceles más económicos y menos elásticos, los hay de pelo de ardilla, meloncillo, buey, venado y camello. También los hay de pelo sintético.

Algunas marcas de pinceles son: *Winsor and Newton*, *Grumbacher*, *Rodin* y *Rex*.

También existen pinceles mezcladores de pelo de tejón, pinceles de barnizado, pinceles chinos, pochoir o pincel de emplantillado.

Otras herramientas son las espátulas, las rasquetas, los recipientes y paletas, el difumino, las esponjas, el aerógrafo, y la compresora de la pistola aerográfica.

### Artículos adhesivos y fijativos

El ilustrador requiere herramientas y materiales que le apoyen en el armado de sus ilustraciones y que le sirvan para dar efectos a sus imágenes. Existen la máscara, el líquido para enmascarar, los transferibles, la goma pegamento, la goma en spray, el adhesivo de PVA, el papel engomado, el fluido enmascarador / corrector, el barniz de papel, el de modelar, el fijativo, el opaco fotográfico, el adhesivo líquido, la cinta adhesiva de ambas caras, la cinta adhesiva, la cinta mágica, el pegamento de látex, y las láminas adhesivas por calor.



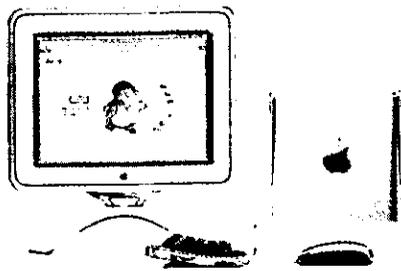
### Herramientas accesorias

Hay una enorme cantidad de ellas y pueden ser algunos artículos de oficina, de decoración, de arreglo personal o de uso común como por ejemplo los cuentagotas, tachuelas, cristal con textura (para su calco en papel), pinzas de depilar (para colocar piezas pequeñas de recorte), base de corte, pistola de barras de silicón (para adherir las piezas de papel en la técnica de escultura con papel), papel carbón (para calcar), etcétera.

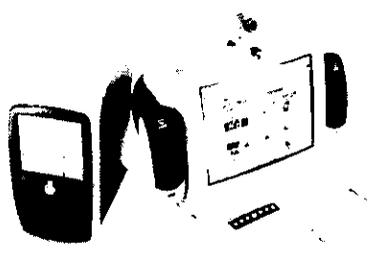
Maniquí de dibujo.

### Herramientas digitales

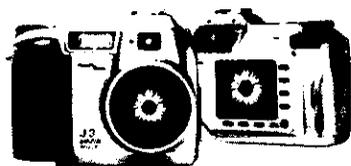
Desde un punto de vista práctico el diseño gráfico ha evolucionado respecto de su modo tradicional de trabajo, al verse inmerso en un entorno



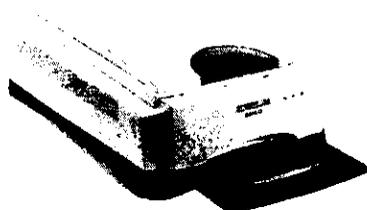
Computadora Apple Macintosh.



PC marca Compaq.



Cámara digital.



Scanner.

de informática; la informática surge por *la automatización del proceso de los datos*.<sup>34</sup> Actualmente el diseñador gráfico puede crear, producir y reproducir la obra en la misma mesa de trabajo; es decir, hay un mayor control en todo el proceso de diseño.

Un sistema informático está conformado por elementos lógicos y físicos que operan de manera equilibrada y que interactúan con el diseñador con el fin de automatizar la información. Está compuesto por: la estación de trabajo o computadora personal, las unidades de entrada y de salida, las unidades de archivo, la comunicación entre los dispositivos y los programas.<sup>35</sup>

### Computadoras

Son las máquinas o sistemas electrónicos *para el tratamiento de información, que funcionan bajo el mando de programas previamente registrados y permiten [...] efectuar conjuntos complejos de operaciones aritméticas y lógicas*.<sup>36</sup> Consta de un procesador central al que se adaptan el resto de componentes.

Se conocen como plataformas los diferentes sistemas informáticos con características particulares existentes en el mercado. Los más utilizados en campo del diseño gráfico son: *Macintosh* y *PC*. Otra plataforma es la *Silicon Graphics*, orientada primordialmente a la animación digital, la *Unix* para el alojamiento de sitios *web* y otro tipo de programación.

Se pueden generar ilustraciones directamente en el ordenador o digitalizar dibujos, texturas e imágenes que se pueden editar. Marcas: *Apple, IBM, Compaq, Acer, DELL, Hewlett Packard, Texa*, etc.

### Periféricos de digitalización (unidades de entrada)

Para introducir la información analógica al ordenador es necesario convertirla a datos numéricos, es decir, se digitalizan a través de:

*Scanners*: Para digitalizar cuerpos opacos tales como impresos u objetos tridimensionales y transparencias. Los hay de cama plana y de tambor. Marcas: *Hewlett Packard, Agfa, Microtek*, etcétera.

*Cámaras digitales*: Dispositivos que almacenan las fotografías de manera digital; hay calidad de resolución desde uno hasta 16 megapíxeles (estándar que mide la calidad de las fotos digitales

Tabletas digitales de dibujo.

en millones de píxeles) y con características profesionales. Sólo basta conectar la cámara al ordenador e instalar un software que permita bajar las imágenes para manipularlas y editarlas. Marcas: *Canon, Olympus, Sony, Samsung, Agfa, Epson y HP*.  
**Tabletas digitalizadoras:** Operan de manera externa a la computadora. Consisten en una superficie magnética a través de la cual se pueden trazar, dibujar o calcar, por medio de una pluma especial. Marcas: *SummaSketch II y SummaSketch III de Calcomp, Genius* entre otras.

### Periféricos de salida (unidades de salida)

Son los dispositivos a través de los cuales la computadora traduce o materializa la información para su comprensión.

**Monitores:** Dispositivos que transmiten los datos visuales. Marcas: *Apple Studio Display, View Sonic*, entre otras.

**Impresoras de escritorio:** Herramienta mediante la cual se pueden tener ilustraciones impresas en papeles y cartulinas especiales o acetatos. Hay diversos tipos de impresión: láser, inyección de tinta, sublimación y transferencia térmica de cera. Marcas: *HP, Xerox, Epson*, etcétera.

Impresora láser.

Programas más comunes para ilustración digital.

### Programas o software

Es la parte lógica e intangible del sistema informático. *Cada programa es una secuencia de instrucciones codificadas que indican los procesos y operaciones necesarios que el ordenador ha de seguir para ejecutar una serie de funciones determinadas.* Se clasifican en dos grupos, según la función que cumplan: sistemas operativos y programas de aplicación.<sup>37</sup>

El sistema operativo es el responsable de la eficacia de un ordenador porque de él depende la administración de todos los recursos que intervienen en el sistema de información (componentes físicos, programas y datos); también es el intermediario de la comunicación entre la máquina y el usuario. Los sistemas operativos más comunes son: *Macintosh (Apple Inc.) y Windows (Microsoft Corp.)*

Los programas de aplicación, en este caso para el diseño, son los creados para apoyar en las labores de los creativos. Entre los programas de aplicación para ilustración más populares se pueden encontrar: *Corel Draw y Corel Photopaint, Freehand de Macromedia, Photoshop e*

*Illustrator de Adobe.* Este *software* tiene características similares respecto a los menús y las paletas de herramientas de trabajo. Una de las operaciones de moda en las herramientas de diseño gráfico vectorial es el trabajo con mapas de bits. Entre esas opciones se encuentran las típicas aplicaciones de filtros tan comunes en las herramientas de retoque fotográfico.

## Herramientas para impresión

**Grabado:** Debido a que la ilustración debe sus principios al grabado en madera, se mencionan las principales herramientas utilizadas para el mismo:

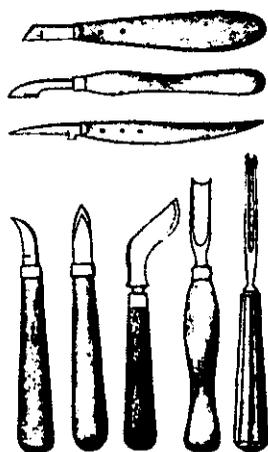
Punzones cortos, largos, planos curvos y en punta, punzón raspador, punzón de dos puntas, punzón enroscado, puntiagudo y plano; de punta seca, garfio y aparato de media tinta.

Grabadores o buriles planos, redondos y rómbicos; cortadores grandes, pequeños y en forma de “u”.

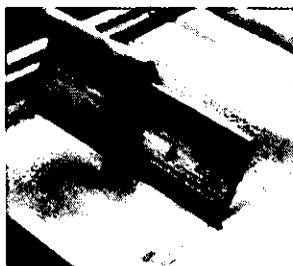
Las principales herramientas para el grabado a fibra (la madera está cortada en sentido longitudinal) son el cuchillo, el formón y las gubias media caña fina, media caña ancha, de filo en ángulo; y para el grabado a contrafibra (la madera está cortada en sentido transversal), el buril.

**Serigrafía:** A través de una malla calada con diferentes puntajes por  $\text{cm}^2$  se puede imprimir en diversas superficies. Existen varias técnicas y los resultados son muy especiales. Se necesita un bastidor ya sea de madera, aluminio o plástico. La malla puede ser de poliéster o *nylon*. Las mallas de 90 puntos o menos se usan para imprimir textiles; las de 90 a 120 para papeles; las de 120 a 200 para papeles no porosos.

**Xerografía:** Las fotocopiadoras son herramientas de reproducción de originales en color y blanco y negro. A través de esta herramienta se agiliza un trabajo tradicional de ilustración, pues nos permite manipular un mismo boceto en distintos tamaños, hacer montajes, copiarlo sobre diferentes papeles para hacer pruebas de color o hacer experimentos con objetos y texturas. Marcas: *Xerox*, *HP*, *Canon* entre otras.



Herramientas más comunes de grabado en madera.



Impresión en serigrafía.

## 2.6 Técnicas y materiales

La *técnica* es la forma en que el artista usa los materiales o medios para crear una obra; a lo largo de su trabajo puede crear sus propias técnicas consiguiendo un estilo propio.

El *material* es el conjunto de ingredientes y herramientas de que se sirve el ilustrador para ejercer su oficio.

A continuación se presentan las técnicas y los materiales más comunes en el campo de la ilustración

### Lapiz grafito

Material hecho de una mezcla de grafito y arcilla, *varilla de grafito para dibujar*.<sup>38</sup> Técnica que se basa en la línea; esto permite darle expresión al dibujo, valiéndose de la fuerza que se le dé al presionar el lápiz y a la velocidad con que se mueva; también se puede lograr con ayuda de los valores propios de las presentaciones del lápiz, donde existen diversos grados, el *B*, *HB* y *H*.

### Lápices de colores

Los lápices de colores fueron creados hacia 1930, son un medio para aplicar color, hecho con una mezcla de colorantes, aparejo, lubricante y aglutinante. Se mezcla la arcilla y pigmentos orgánicos o químicos para obtener las minas, que después se secan lentamente en un horno y se remojan en cera para obtener una consistencia más blanda.

Existen tres tipos de lápices de colores:

*Minas gruesas*, relativamente blandas, resisten la luz y el agua y se fabrican en una amplia gama de colores.

*Minas delgadas*, que no se desmenuzan. Estos lápices resultan útiles para dibujos muy detallados; son resistentes al agua, pero en general la gama de colores es más escasa. No se tiznan ni se borran con facilidad.



Lápices de colores.

*Minas solubles en agua*, se usan para producir lavados de color. Son como un cruce entre lápiz y acuarela. Existen varias marcas, con minas gruesas o finas y gamas de 30 a 36 colores.<sup>39</sup>

Una de las principales características de los lápices de colores es la versatilidad para utilizarlos; no manchan y son compatibles para combinar con cualquier otra técnica, resistentes a la luz y al agua.



Trazo con carboncillo.



Esfumino, comunmente utilizado en los trabajos a lápiz.

## Carboncillo

Es un material hecho de carbón comprimido que se produce carbonizando, a altas temperaturas, ramitas de eucalipto o sauce, en recipientes herméticos. Hay carboncillos de diferentes tipos: delgados, medianos y gruesos (de sauce), lápices, barritas comprimidas y carboncillos de vid. La técnica es muy utilizada para esbozos o bocetos a gran escala. Gracias a sus diferentes puntas y texturas, se da una gran variedad de valores a la línea que resulta en una gran expresividad en la obra.

La técnica produce muy buenos efectos de luz y sombra, mismos que se logran de manera más limpia con un difumino.

Las obras en carboncillo se fijan con laca transparente para protegerlas.

## Pastel

*Son tizas hechas con pigmento seco en polvo, mezclado con un medio aglutinante que forma una pasta (de ahí la palabra -pastel-).*<sup>40</sup>

Esta técnica permite crear obras con valores cromáticos, desde saturados hasta muy delicados, ofrece gran flexibilidad sobre papeles texturados, que si son de punto fino dan mejores resultados. No es recomendable para trazos muy detallados.

Existen tres tipos de pasteles secos:

*Pasteles blandos:* Poseen una alta proporción de pigmento en relación con el aglutinante y, por tanto, una rica textura y colores brillantes. Con todo, su textura quebradiza los hace muy frágiles y se rompen con facilidad.

*Pasteles duros:* Son los más resistentes porque poseen más aglutinante.

*Lápices de pastel:* Recubiertos de madera, los lápices son más limpios y fáciles de usar, aunque los resultados que se consiguen no son los mismos que se obtienen con las barras.<sup>41</sup>



Pasteles.

## Pluma y tinta

*Estas técnicas se utilizan para trazar las líneas y las figuras.*<sup>42</sup> Con ellas se logran dibujos muy precisos y detallados; requieren de un trabajo manual exhaustivo pero los resultados valen la pena.

Estas técnicas se basan en líneas y puntos, que cuando son bien aplicados logran valores tonales muy variados. También utilizan el salpicado, que da efectos de textura o de explosión; se consigue con un cepillo de dientes o salpicando con la misma pluma. La técnica de línea y lavado consiste en hacer primero un boceto con lápiz, pasar la tinta y borrar el lápiz, enseguida se procede a pasar una aguada, ya sea tinta diluida o acuarela, sobre el trazo. Después de secar se vuelve a marcar la línea de tinta con el propósito de no perder contrastes y líneas importantes.

*Tinta china:* Es impermeable, indeleble y de un negro intenso. Entre las buenas marcas existen *Higgins*, *Reeves* y *Pelikan*. También se fabrican en tubos y producen una tinta excelente y muy fluida.<sup>43</sup>

*Plumas de ave:* Se pueden cortar según las necesidades del trazo y la comodidad del ángulo. Sin embargo debido a su punta blanda, hay que cortarlas constantemente.

*Plumas de caña:* Su utilidad es limitada, pues el toque es poco delicado, pero en combinación con otra pluma pueden ser muy efectivas. La característica lineal truncada que producen sirve para realzar expresivamente un dibujo a tinta más delicado.

*Plumas fuente:* Son ideales para dibujar en cualquier parte, sus diversas puntas ofrecen variedad en el trazo y son muy apropiadas para la ilustración.

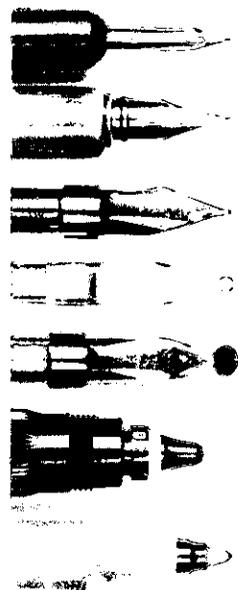
## Pochoir

Esta es una aplicación del salpicado; pero aquí el color se extiende con una brocha gruesa redonda y de corte plano, de pelo corto.

La cartulina que se utilice, tanto para salpicado como para pochoir, puede hacerse impermeable aplicando una capa de cera líquida.

## Rotuladores

Se usan para producir trazos y efectos de forma espontánea y directa; generalmente se emplean para bocetos o combinados con otras técnicas.



Plumas y plumillas más comunes.

Plumones diversos.



*Técnica:* La intensidad de los tonos y colores es el resultado de las capas que se aplican, dejando zonas en blanco consiguiendo zonas claras, los colores se superponen para crear valores más oscuros y mezclas de color.

Las técnicas básicas más habituales son dos: la primera suele emplearse para hacer bocetos rápidos donde los trazos son claramente visibles y la segunda se emplea para obras más detalladas, en la que los trazos se combinan formando zonas planas de color a fin de dar un acabado pulido.

Se aplican en una sola dirección, de modo que se superpongan. Dan efectos y texturas cuando están un poco gastados y secos, creando tonos más claros, además, si se dibuja detrás de un papel fino, el reverso tendrá un trazo irregular interesante.

*Materiales:* Hay dos tipos de rotuladores: los disolventes y los solubles en agua, con diferentes medidas y formas que producen una gran variedad de líneas.

## Acrílicos

Son pinturas que se solubles en agua, que se secan con la misma rapidez que ésta, y son impermeables. Los acrílicos sirven para imitar efectos conseguidos con óleos o acuarelas pues permiten cubrir totalmente las capas anteriores. Se emplean tanto en técnicas opacas, que van de lo oscuro a lo claro, como en transparentes, del claro al oscuro.

La pintura acrílica como medio artístico comenzó a utilizarse en los años veintes, cuando un grupo de pintores hispanoamericanos, Orozco, Rivera, Siqueiros), querían pintar grandes murales para edificios públicos en muros al aire libre. Para esto necesitaban una pintura resistente a las condiciones del clima que seicara rápidamente. Después de hacer pruebas con óleo, temple y fresco, emplearon resinas plásticas aglutinadas con polímeros que dieron como resultado el acrílico.

*Técnica:* Las pinturas acrílicas son muy versátiles, lo que las convierte en un medio ideal para el ilustrador, pues ofrecen una gran diversidad de efectos, además de que pueden combinarse con otras técnicas. Se pueden utilizar tanto en su forma transparente como en la opaca. Se aplican en aguadas o en veladuras transparentes como en las acuarelas; también se pueden aplicar a modo de empaste, como si fueran óleos.

Los acrílicos son fáciles de usar y muy prácticos porque se secan con rapidez, lo que permite superponer los colores sin



César Evangelista, P. D. *No olvides sus lecciones de vuelo*, acrílico, 2000.

tener que esperar demasiado para el secado. Asimismo, son resistentes y flexibles, y se adhieren a casi todas las superficies.

*Materiales:* Las pinturas acrílicas se venden en tubos o en recipientes de plástico. Estos últimos resultan más convenientes cuando se necesitan grandes cantidades. Existen dos clases: acetato de polivinilo y polímeros acrílicos. En el mercado encontramos algunas marcas como *Politec, Grumbacher, Liquitex y Winsor & Newton*.

*Soprtes:* Los acrílicos pueden utilizarse sobre casi todas las superficies que no sean brillantes ni aceitosas: papel, cartón, lienzos, plásticos, madera, metal (como cobre y zinc).

### Acuarela

La acuarela es uno de los medios pictóricos más bellos y expresivos. Se usa disolviendo pigmentos en agua. Su característica principal es la transparencia; los pigmentos se aplican en diferentes grados de disolución (aguadas) haciendo que la superficie del papel sea visible a través de sus finos colores, creando un efecto de veladura.

Las acuarelas se hacen combinando pigmentos molidos y goma arábica, que actúa como un barniz suave dando brillo al color. Son solubles al agua y se adhieren firmemente al papel.

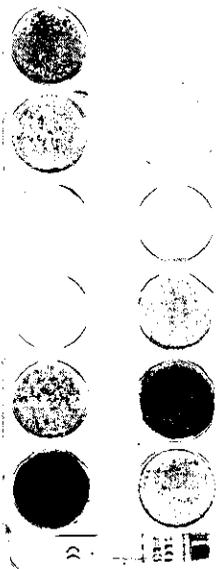
La acuarela fue empleada hábilmente por los iluminadores medievales, primero utilizaban acuarela pura, y posteriormente añadieron color opaco.

*Técnica:* La acuarela proporciona el efecto de transparencia de color.

Se utiliza la blancura del papel para aclarar tonos y dar realce. Los lavados de color se superponen para conseguir los tonos adecuados, pero lo mejor es obtener los tonos sin necesidad de pintar demasiadas veces para lograr así una pintura más fresca. Es importante tener presente que hay que trabajar de claro a oscuro y aprovechar el blanco del papel para crear los efectos de luz. La proporción de agua es lo que determina la claridad u oscuridad de un color. Las capas diluidas se superponen con el fin de construir las áreas oscuras del color.

Pintar con acuarela requiere proceder con rapidez y precisión, por lo que es importante diseñar la composición antes de aplicar el pigmento.

*Materiales:* Las acuarelas están constituidas por pigmentos de origen vegetal, mineral o animal, aglutinados con agua y goma arábica,



Acuarelas en pastilla.



Aplicaciones más comunes de la acuarela.

además de glicerina, miel y un agente conservador. La glicerina y la miel evitan el cuarteamiento de capas gruesas.

Se pueden encontrar en varias presentaciones y colores: en pastillas, en tubo, líquidas y en lápices. Entre las mejores marcas se encuentran *Winsor & Newton* (con un elevado porcentaje de pigmento), *Cotman*, *Dr. Martin's*, *Syncromatic Transparent*, *Luma* (pigmento concentrado) y *Derwent* (lápices); de menor calidad existen *Acuarell*, *Rodin*, etcétera.

**Soportes:** Cuando se pinta en acuarela la calidad del papel es muy importante. Existen papeles industriales, hechos con pulpa de madera, de calidad escolar o media; papeles hechos a mano, de gran calidad, fabricados con trapo; y papeles de calidad intermedia que son igualmente aceptables pero menos caros. Los buenos papeles se distinguen por el nombre o logotipo del fabricante, que aparece en un extremo, ya sea grabado en seco, en relieve o en marca de agua.

Dentro de las calidades de papel para acuarela existen tres texturas o acabados: papel de grano fino, papel de grano medio o semirrugoso y papel de grano grueso o rugoso. Las marcas existentes son: *Guarro*, *Canson & Montgolfier*, *Arches*, *Fabriano*, *Schoeller Parole*, *Winsor & Newton*, *Whatman*, *Grumbacher*, *RWS*.

## Aguada

Esta técnica consiste en combinar la pluma y la tinta, con una mezcla transparente de acuarela y agua o de tinta y agua. Se usan papeles o cartulinas de grano fino, con superficie sin satinar ni prensar, y pinceles de marta.

Existen tres maneras de trabajar con esta técnica. La más tradicional consiste en empezar dibujando la ilustración con tinta. Cuando la tinta se seca del todo, se aplican las aguadas, que dan mejor resultado sin son suaves. Se puede dar más intensidad al color si se aplican capas sucesivas o si se trabaja *húmedo sobre húmedo*. Otra manera consiste en aplicar primero las aguadas y después, cuando éstas se han secado, dibujar encima con la tinta. El tercer método es aplicar alternativamente ambos elementos, es decir, añadir más tinta o color cuando se cree necesario.

La aguada es una técnica que ayuda a lograr, desde dibujos muy sencillos hasta muy precisos; su objetivo es conseguir la perfecta sincronía entre la tinta lineal y el acuareleado de colores.



Espanja.

Para esta técnica se recomienda un papel resistente, como el de acuarela, que no se arrugue al aplicarle las aguadas, y liso, sobre el que se pueda dibujar a pluma.

## Gouache

El gouache es una pintura opaca, a base de agua, que tiene como aglutinante goma arábiga a lo que se añade pigmento blanco para dar opacidad. Resulta ideal para pintar áreas extensas de colores planos. Además, se puede trabajar sobre ellas una vez que ha secado, lo que permite añadir efectos y formas. Se aplica en forma de aguadas o en capas opacas, de oscuro a claro.

*Técnica:* El gouache permite al ilustrador gran flexibilidad, su saturación permite la superposición de colores intensos y opacos de oscuro a claro, aunque también se pueden aplicar aguadas finas; es similar a la técnica en óleos o acrílicos.

Para oscurecer el color se superponen capas del mismo color con menos agua. También son utilizadas algunas técnicas de salpicado y raspado.

El gouache es muy soluble y es posible superponer capas más opacas sobre otras transparentes y viceversa.

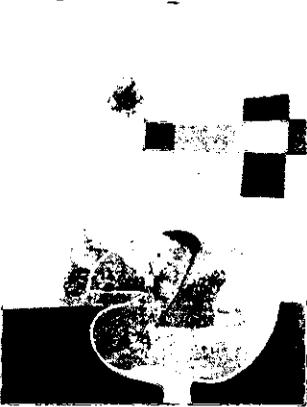
*Materiales:* Los colores se encuentran ya preparados en tubos de estaño o en frascos, también se encuentran como colores para diseñadores.

*Soportes:* Para aplicar esta técnica son recomendables todos los papeles que sirven para acuarela, también papeles de colores oscuros, cartulinas ásperas, pero una superficie ideal es un cartón ligeramente desgrasado como los *Gellot & Witman*, *Arteko* y *Colyer & Southey*.

## Aerografía

Con la técnica del aerógrafo pueden conseguirse ilustraciones de gran calidad y de realismo fotográfico. Por lo general se utiliza en ilustraciones técnicas.

Los aerógrafos son pistolas que mediante aire comprimido pulverizan pintura. Se utilizan para conseguir detalles muy definidos o para colorear áreas muy extensas. Se aplican, cuidadosamente, capas de pintura, haciendo reservas para no pintar algunas zonas.



Joan Miró, *Figura delante de una ventana*, gouache, 1935.



Aerógrafo.

Hay dos tipos de aerógrafos, el de palanca de acción simple y el de palanca de acción doble.

*Palanca de acción simple:* Sólo puede controlar el flujo de aire, pero no se puede graduar la mezcla durante el uso; este modelo no proporciona el control necesario para realizar trabajos detallados.

*Palanca de acción doble:* Mide exactamente la cantidad de aire y pigmento que sale por la boquilla rociadora, permitiendo modificar la densidad de la línea sin detener el rociado.

*Técnica:* La que más se utiliza es la de enmascaramiento, que consiste en delimitar las zonas que se van a rociar, cubriendo las demás partes que se deseen proteger. El efecto que produce el aerógrafo depende del ángulo en que se sujete en relación con el papel.

*Materiales:* Se puede utilizar cualquier medio líquido de dibujo o pintura, los más comunes son el gouache, las acuarelas concentradas, acrílicos, tintas y óleos, siempre y cuando éstos no tengan grumos ni partículas que obstruyan la boquilla del aerógrafo.

Hay que diluir muy bien el medio que se utilice, y tener cuidado de limpiar el aerógrafo con frecuencia, para evitar que el pigmento se seque en el interior.

Para obtener buenos resultados hay que utilizar pinturas de calidad y mantener el equipo en buen estado.

La marca más común y de mayor calidad es *Paasche* con varios modelos.

*Soportes:* Se puede utilizar cualquier medio o superficie que sirva para pintar con pincel o pluma.



Mónica Miranda, *¡Oh diablos!*, tintas, 2001.

## Tintas

Las tintas para dibujo son hechas especialmente para artistas. Pueden ser, o no, resistentes al agua y se pueden combinar y superponer. Se pueden encontrar en una gran variedad de colores y marcas: *Pélikan*, *Rotring*, *Rodin*, *Staedtler*. Las más comunes son las siguientes:

*Tintas no resistentes al agua:* Existen algunas especiales para dibujo en varios colores y son similares a la acuarela diluida. Penetran en el papel más que la tinta de dibujo y secan con acabado mate.

*Tinta china de dibujo negra:* En presentación de tintero, botella o cartucho para pluma y pincel. Se puede diluir con agua destilada.

**Tinta india:** Esta tinta es de uso exclusivo para la pluma fuente, su presentación es generalmente de color sepia.

**Soporte:** Papeles de algodón, como los que se usan para acuarela, o madera natural, sin barnizar.



Mónica Miranda, *Pecaditos rojos*, scratch, 2001.

### **Scratch** (cartulina estucada)

Imagen en blanco y negro, obtenida al raspar el cartón entintado o de color negro.

**Técnica:** Se traza el dibujo estableciendo las áreas negras o blancas, raspando la superficie de cartón negro, mostrando el color blanco que está debajo, añadiendo áreas de medio tono con el rayado y tramado de rayas o puntos.

Otros procedimientos aplicables son: el grabado de líneas paralelas, el trazado de siluetas, la creación de tonos con líneas y el tramado de rayas.

**Materiales:** Tinta, pincel suave y plano, hojas para escalfear que se puedan sujetar al palillero de una plumilla; las hay de filo de forma de rombo, de gubias y de punta corriente.

**Soportes:** En el mercado se encuentran dos tipos de cartones, uno de superficie blanca y otro de superficie negra ya preparados, también se puede hacer una preparación casera en estireno con una mezcla de 60% de tinta china y lo demás de pintura negra; se da una mano de pintura verticalmente, con brocha gruesa, y después de seca se le da otra, horizontalmente.

### **Collage**

El collage fue muy utilizado por los cubistas, que incorporaban a sus pinturas fragmentos de periódicos y otras imágenes encontradas. Collage deriva del francés, *coller* que significa pegar. Por lo que puede decirse que es experimentar mezclando diferentes materiales.

**Técnica:** Consiste en superponer y combinar diferentes materiales y pegarlos en superficies planas.

**Materiales:** Fotografías, todo tipo de papeles, pequeños objetos, textos impresos, todo lo que se puede pegar o fijar sobre la superficie, cutter, tijeras y diferentes pegamentos.

**Soportes:** Lienzos, cartones, papeles gruesos o cartulinas.

Papeles diversos.



Max Beermann, *En el tocador*, xilografía, 1923.

### Grabado en madera

En este método de impresión se recortan líneas y zonas en un bloque de madera de tabla. Ésta debe estar cortada en dirección del grano y debe ser lo suficientemente dura (boj, arce o peralque) para conseguir líneas finas. Se corta con instrumentos finos y afilados, que producen líneas delicadas y precisas. Los grabadores suelen ser de acero y se fabrican en diferentes tamaños y formas. Para su uso hay que sujetarlo a un ángulo agudo conforme la superficie del bloque para que no penetre en ella. Al trabajar, el artista puede ir comprobando el desarrollo del diseño, frotando con yeso entre las líneas cortadas.

### Grabado en linóleo

El linóleo es un tejido fuerte e impermeable de yute cubierto con una capa de polvo de corcho amasado con aceite de linaza.

Se pueden emplear los mismos instrumentos para grabar la madera, con la diferencia que el linóleo no tiene grano y permite el corte en cualquier dirección. Las rayas sin marcas se eliminan fácilmente, raspando con una cuchilla afilada o con papel de lija fina. Además, el linóleo es económico, por lo que es un medio común para grabar. El mejor linóleo para grabado es semiblando con un espesor mínimo de 6.5 mm. Si se emplea más delgado habrá que montarlo en una tabla para que sea más resistente. El linóleo es ideal para impresiones en color plano, debido a su superficie lisa.



Mimmo Paladino, *Terra. Tonda. Africana*, grabado en linóleo, 1986.

### Grabado en metal

El diseño se graba mediante cortes e incisiones sobre la plancha de metal. Esta técnica se basa fundamentalmente en líneas finas y duras. El método de dibujar no es el mismo que se sigue con la pluma o el lápiz; se hace con un instrumento llamado grabador o buril, que se debe sostener en ángulo bajo, apoyado en la palma de la mano. Se empuja hacia adelante penetrando en la superficie y arrancando virutas de metal, que van dejando un surco por donde se retendrá la tinta.

## Aguafuerte

Es el proceso de grabar líneas y texturas en un metal empleando ácidos que atacan las partes no protegidas de la superficie. Antes de sumergir la plancha en el ácido, se protegen las áreas deseadas con sustancias resistentes como la cera, que puede ser dura o blanda, dependiendo del tipo de imagen que se desee obtener. Los bordes y la parte de atrás de la plancha se protegen con un barniz. Para dibujar la imagen sobre la base, blanda o dura, se retira la cera con una aguja de aguafuerte, después se sumerge la plancha en el ácido dejando que éste actúe sobre las partes sin cera, sin límite de tiempo. Las planchas se pueden sumergir varias veces hasta obtener los trazos deseados.

Una vez lista la placa, se retira la cera, se entinta y se hacen pruebas. Los metales más usados para el aguafuerte son el cobre, el zinc y el acero. El cobre se corroe lentamente, dando una línea precisa y resulta adecuada para trabajos delicados. El zinc se marca rápida y profundamente: es un metal blando y se pueden hacer correcciones con un bruñidor o raspador, pero los tonos delicados se gastan rápidamente. Los principales agentes corrosivos son: el ácido nítrico, ácido clorhídrico y el percloruro.

## Litografía

Es el proceso de impresión química con planchas de piedra, que produce imágenes planográficas (de superficie plana). Este proceso se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. La imagen se dibuja con un material graso sobre la superficie de una plancha o piedra. Tradicionalmente se usa caliza de Bavaria, que es dura pero porosa y su superficie retiene la humedad durante largo tiempo. También se puede hacer en planchas de zinc o de aluminio, sobre todo para las impresiones comerciales, porque son más baratos y cómodos. Una vez dibujado el diseño, se graba ligeramente la superficie con ácido, sólo lo suficiente para que el dibujo atraiga la tinta de imprimir. El ácido no se usa para correr la plancha, sino para fijar químicamente en las superficies las zonas dibujadas. Para controlar el proceso, es fundamental que la zona de trabajo esté limpia y no muy caliente. Para preparar la superficie hay que limar la piedra con un levigador o con otra piedra. Los dibujos preliminares se pueden hacer con lápiz conté rojo porque no sale en la impresión o calcar el dibujo con papel recubierto de óxido rojo. Para dibujar se puede usar cualquier producto graso (crayones, algunos lápices

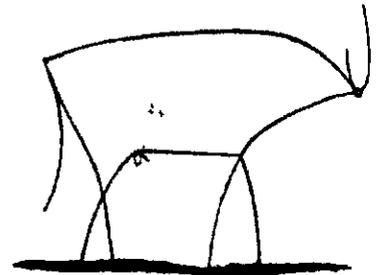


Henri Matisse, *La carta*, aguafuerte, 1929.



Giovanni Battista Piranesi (1720-1778), detalle de *Carceri d'Invenzione*, aguafuerte.

y tintas), ya que todos rechazan el agua. Una vez completa la imagen se espolvorea con yeso francés para hacerla resistente al ácido. Después se graba aplicando a la piedra una mezcla de ácido y goma arábiga. La concentración de la solución corrosiva varía según el tipo de imagen deseado porque cuanto más graso sea el medio de dibujo, más fuerte tendrá que ser la solución. Cuando ya está seca la cubierta de ácido y goma, se lava la piedra con una esponja mojada. Mientras la piedra está aún húmeda, se lava el dibujo con trementina y la goma intacta actúa como cubierta protectora. La imagen grasa queda perfectamente visible sobre la plancha limpia. La impresión se hace con una prensa de hierro para imprimir litografías directamente de planchas o piedras. Se coloca la imagen, que debe permanecer húmeda, ya que si se deja secar, la tinta formará grumos en el dibujo.



Pablo Picasso, los estados I, IV y IX del *Toro*, litografía.



Ilustración digital realizada en *Adobe Photoshop*.

### Imagen digital

Hay artistas que deciden dibujar en la computadora después de haber trabajado con varios medios tradicionales y comprueban que es su capacidad creadora la que hace la ilustración. Las herramientas contenidas en los paquetes informáticos mejoran y evolucionan día tras día a medida que lo hace el *software*, porque surgen nuevas aplicaciones y las antiguas van quedando obsoletas. Por ejemplo, trabajar con capas facilita la modificación en el diseño sin alterar otras capas ni el resto de la imagen. Se pueden usar filtros que sirven para crear una variedad de fantásticos efectos con el mínimo esfuerzo, como por ejemplo ondas, relieves y difuminados. Existen programas especiales para ilustrar digitalmente en dos dimensiones; los más utilizados son: *Adobe Illustrator*, *Freehand*, *Adobe Photoshop* y *Painter*.

	Técnica	Material	SopORTE	Herramientas
H	Acrílicos	Pigmentos en tubo y frasco, pinceles, agua, trapo, godette	Cartulinas y papeles de algodón	Pinceles suaves y cortos
H	Acuarela	Pigmentos en tubo, pastilla, líquida y lápiz. Pinceles, godette, trapo, esponja, brochas	Papeles algodónizados de grano fino, medio y grueso	Pinceles cortos y suaves
H	Aguadas	Tintas, acuarelas, plumas, godette, trapo	Papeles y cartulinas de grano fino con superficies sin satinar ni prensar	Pinceles y plumillas
H	Aerografía	Acuarelas, gouache, óleo, acrílicos y tintas, cinta bloqueadora	Cualquier superficie para pintar con pincel o pluma	Aerógrafo de acción simple o doble
H	Gouache	Pigmentos en tubo o frasco, pinceles, trapo, godette, agua	Papeles que sirvan para acuarela, papeles oscuros, cartulinas ásperas y cartones ligeramente desgrasados.	Pinceles
H	Óleo	Pigmentos en tubo, brochas, pinceles, trapo, paleta, barnices, aceites, solventes, espátulas	Lienzos, madera, cartones, tableros preparados	Espátulas, pinceles duros
H	Temple	Pigmentos en polvo mezclados con agua destilada y yema de huevo, pinceles, trapo, godette	lienzos	Pinceles
S	Grafito	Lápices grafito blandos, intermedios y duros	Papeles y cartulinas sin satinar	Lápiz
S	Lápiz de color	Lápices de colores en mina gruesa y delgada	Papeles y cartulinas sin satinar	Lápiz
S	Carboncillo	Carbón comprimido en barra y lápiz delgada, mediana y gruesa,	Papeles y cartulinas	Carboncillo, esfumino
S	Pastel	Pigmentos en barra secos y grasos, trapo	Papeles y cartulinas de diferentes gramajes	Barras de pastel, esfumino
I	Grabado en línea	Plumas, lápices, placas metálicas, tintas.	Papeles y cartulinas generalmente algodónizados	Objetos punsocortantes (grabador o buril), prensa*
I	Litografía	Agua, aceites, crayones, lápices y tintas grasos	Papeles y cartulinas	Planchas de piedra, placas de cobre y zinc
I	Serigrafía	Tintas, positivos, cintas para bloquear	Papeles, cartulinas, cartones, telas, plástico, vidrio, madera, etcétera.	Bastidor, rasero, espátula
I	Huecograbado	Placas de madera, ácidos, tintas	Papeles o cartulinas algodónizados	Gubias, objetos cortantes, cepillo de metal, lijás, prensa*
I	Grabado en madera	Placas de madera (boj, arce, peralque), tintas	Papeles y cartulinas algodónizados	Gubias, objetos cortantes, prensa*, cepillo, lijás
I	Grabado en linóleo	Tintas	Papeles y cartulinas algodónizadas o no satinadas	Gubias, objetos cortantes prensas*
I	Scratch	Tintas, acrílicos, pinceles	Cartón preparado,	Gubias, navajas
I	Aguafuerte	Placas de metal (cobre, zinc, acero de calibre 16 o 18mm) ácidos (nitríco, percloruro, Clorhídrico), barnices	Superficies no satinadas	Gubias, objetos cortantes, prensa*
I	Aguatinta	Cera, grasa, placa metálica	Telas, papeles, pieles	Prensa*, buril, gubias
I	Base blanda		Lienzos, cartulinas, cartones, papeles	
O	Collage	Imágenes (revista, periódico, etcétera), objetos pequeños, textos impresos, cutter, pegamentos, tijeras, pigmentos, etcétera.	Papeles y cartulinas	Cutter, pegamento, tijeras
O	Mixta	todo pigmento en cualquier presentación, godette, pinceles, trapo, agua	Papeles, plásticos, cartulinas, soportes imprimibles	
O	Computadora	Paquetería (de dibujo y diseño)		Impresoras, scanner, computadora, discos 3 1/2, zip, jazz, cd, quemador, plotter.

H: Húmedas

S: Secas

I: Impresión

O: Otras

\*Prensa: Plancha de intaglio que sirve para realizar las impresiones

# Notas

- <sup>1</sup> Francisco Nava Bouchaín, *El libro infantil*, tesis de licenciatura en Diseño Gráfico, México, UNAM, 1996. Sólo las tres primeras funciones de las cuatro que se mencionan fueron tomadas de esta fuente.
- <sup>2</sup> Gerardo Kloss Fernández del Castillo, *El papel del editor*, México, UAM, 1998, p. 65.
- <sup>3</sup> Jean Clottes, “La cueva Chauvet”, *National Geographic en español* (México), vol. 9, núm. 2 (agosto 2001), p. 56. La cueva Chauvet fue descubierta por el espeleólogo Jean-Marie Chauvet en 1994 y se encuentra en el valle del Pont d’Arc en el sur de Francia.
- <sup>4</sup> Josef Müller Brockmann, *Historia de la comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 2ª ed., 2001, pp. 10-25.
- <sup>5</sup> B. Philip Meggs, *Historia del diseño gráfico*, México, Trillas, 1991, p. 37.
- <sup>6</sup> J. Müller Brockmann, *op. cit.*, p. 12.
- <sup>7</sup> Müller Brockmann, *op. cit.*, p. 18.
- <sup>8</sup> Aurora Díaz Plaja, *Historia del libro y de la imprenta*, Barcelona, Teide, 1971.
- <sup>9</sup> William Mills Ivins, *Imagen impresa y conocimiento (Análisis de la imagen pre-fotográfica)*, Barcelona, Gustavo Gili, pp. 25-29.
- <sup>10</sup> M. Martínez Rubio, *Ayer y hoy del grabado y sistemas de estampación*, Editorial España Tarraco, 1979, p. 19.
- <sup>11</sup> William Ivins, *op. cit.*, p. 42.
- <sup>12</sup> Paul Westheim, *El grabado en madera*, México, Fondo de Cultura Económica, p. 19.
- <sup>13</sup> Terence Dalley, *Guía completa de Ilustración y Diseño (técnicas y materiales)*, Barcelona, Editorial Herman Blume, 1992, p. 36.
- <sup>14</sup> William Ivins, *op. cit.*, pp. 101-102.
- <sup>15</sup> Dalley, *op. cit.*, p. 54.
- <sup>16</sup> William Ivins, *op. cit.*, p. 157.
- <sup>17</sup> José Antonio Ortega Carrillo, *Comunicación visual y tecnología educativa*, Madrid, Grupo Editorial Universitario, 1997, p. 22.
- <sup>18</sup> *Ibid.*, p. 22.
- <sup>19</sup> *Ilustración 1*, vol. 1, Madrid, Naves Internacional de Ediciones S.A. (col. *Biblioteca del Diseño Gráfico*), p. 11.
- <sup>20</sup> *Ibid.*, p. 12.
- <sup>21</sup> *Ibid.*, p. 14.

- <sup>22</sup> Los datos históricos de este punto fueron encontrados en:  
Eric Satué, *El diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*, Madrid, Editorial Alianza, 1988 y  
Paul Westheim, *El grabado en madera*, México, Fondo de Cultura Económica.
- <sup>23</sup> Mario Rey, *Historia y muestra de la literatura infantil mexicana*, México, SM, 2000, p. 77.
- <sup>24</sup> *Ibid.*, pp. 149-150.
- <sup>25</sup> *Ibid.*, pp.103.
- <sup>26</sup> Martin Colyer, *Cómo encargar ilustraciones*, col. Manuales de diseño, Barcelona, Gustavo Gili, 1994.
- <sup>27</sup> Dominique Forest, *Dibujando para las artes gráficas*, Madrid,CEAC, 1971.
- <sup>28</sup> M. Colyer, *op. cit.*, p. 80.
- <sup>29</sup> Brian Lewis, *Introducción a la ilustración*, México, Trillas, 1995, p. 102.
- <sup>30</sup> M. Rey, *op. cit.*, p. 18.
- <sup>31</sup> *Ibid.*, p. 43.
- <sup>32</sup> Para completar las fechas se consultaron los siguientes textos:  
Antonio Meza Estrada, “Los libros de texto” en *Un siglo de educación en México II*, Pablo Latapí Sarre Coord. Biblioteca Mexicana, FCE. y  
Graciela Sánchez Guevara, “Libros de texto gratuito, instrumentos de poder en el diseño de la historia oficial” en *Un año de diseñarte MM1*, no. 2, México, UAM-Azcapotzalco, 2000.
- <sup>33</sup> Colin Hayes *Guía completa de pintura y dibujo*, Madrid, Herman Blume, 1980, p. 129.
- <sup>34</sup> Elena Fuenmayor, *Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador*. México, Gustavo Gili, 1996, p. 14.
- <sup>35</sup> *Ibid.*, p. 12.
- <sup>36</sup> J. Barnat, *Nuevo Diccionario Enciclopédico Ilustrado*, Madrid, Ediciones Nauta, Vol. 2 y 3 (de 4), 1980, p.828
- <sup>37</sup> E. Fuenmayor, *op. cit.*, p. 27.
- <sup>38</sup> Terence Dalley, *Guía completa de ilustración y diseño*, Madrid, Herman Blume, 1981 p. 28.
- <sup>39</sup> *Ibid.*
- <sup>40</sup> *Ibid.*, p. 21.
- <sup>41</sup> Catharine Slade, *Técnicas de ilustración* Barcelona, Acanto, 1997, p. 92.
- <sup>42</sup> *Ibid.*, p. 62.
- <sup>43</sup> Eugene Arnold, *Técnicas de ilustración*, Barcelona, L.E.D.A., 1982.

# 3



cliente, usuario  
● proceso de *diseño*  
e *ilustración*  
de un libro de texto

## 3.1 Producción editorial de un libro de texto

El proyecto del libro *Español Tercer grado* fue desarrollado por la profesora Irma Ramírez Ruedas, quien ha dedicado sus estudios al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua materna y quien, basándose en estos estudios, escribió un nuevo libro de español que ofrece a los alumnos de tercer grado de primaria como una herramienta enriquecedora, ágil y entretenida que los apoye en el proceso de adquisición y sobre todo de un conocimiento reflexivo, consciente, de su propia lengua.

Además de los contenidos académicos, la autora del libro propone trabajar estrechamente con el diseñador y el ilustrador del libro para lograr un producto homogéneo en el que sus ideas se vean enriquecidas por el diseño y el manejo de la imagen.

El proyecto *Español Tercer grado* es un caso particular pues el cliente principal es la autora del libro cuyo objetivo es ofrecer un producto terminado a Editorial Trillas, que en este caso funge como cliente secundario.

A continuación se describe a ambos clientes, denotando las características principales del usuario y exponiendo el contexto en el que debe ser desarrollada una publicación escolar según la Secretaría de Educación Pública (SEP).

### 3.1.1 La autora de *Español tercer grado*

La profesora Irma Ramírez Ruedas ha dedicado sus estudios a la enseñanza de la lengua materna; ha sido docente e investigadora de la Universidad Pedagógica Nacional, y actualmente se desempeña como funcionaria en la Subsecretaría de Servicios Educativos para el Distrito Federal. Ha escrito varios libros y artículos enfocados a la lingüística, la

enseñanza y el aprendizaje del español, y a los docentes que se dedican a la enseñanza del Español.

La experiencia de la profesora Irma Ramírez Ruedas en el campo de la educación la ha llevado a observar las necesidades que surgen en el proceso de adquisición de la lengua materna, por ello se ha dado a la tarea de escribir un nuevo libro de español que guíe y enriquezca el aprendizaje.

La autora afirma:

*Dentro del campo de la enseñanza elemental, existe una gran necesidad de innovación y creatividad en la producción de libros de texto. Las nuevas tendencias de la educación nos llevan a requerir diversos materiales didácticos que logren objetivos específicos en el campo de la enseñanza, en este caso particular nos referimos a la creación de un nuevo libro de texto, cuyos contenidos, ilustración y diseño enriquezcan el aprendizaje en un niño de tercero de primaria.*

La profesora Ramírez reconoce el alcance que tienen los libros de texto gratuitos editados por la SEP y su objetivo es entrar al mercado a través de una editorial reconocida para colocar su libro en escuelas en las que la preocupación por la enseñanza y el aprendizaje del español sea una prioridad.

## 3.1.2 Editorial Trillas

Editorial Trillas es hoy en día una empresa que durante varias décadas de trabajo se ha dedicado a la publicación de libros de alta calidad, en lengua española.

Su labor al difundir el conocimiento y la cultura, la ha llevado a explorar todos los campos de la actividad humana y con ello contribuir al avance de la educación, en sus diferentes niveles, tanto en México como en otros países de habla hispana.

Apoyar a los autores en lengua castellana ha sido preocupación constante en Editorial Trillas, la cual también se esfuerza por ofrecer a los lectores las aportaciones que se generan en otras lenguas, particularmente en inglés, mediante fieles traducciones al español.

De esta forma ha ido enriqueciendo su fondo editorial, que se distribuye en toda Latinoamérica, España y Estados Unidos.

Desde su fundación, en 1954, Trillas ha publicado más de 4,000 obras, de las cuales la mayoría pertenecen a las áreas técnica, científica

y de divulgación, y una buena parte corresponde a literatura infantil y juvenil.

De las casi 40 áreas en que se dividen sus publicaciones, ocho están dedicadas a la educación. Para primaria cuenta con libros de todas las áreas que atañen la educación de los niños y en lo que respecta al Español, tiene publicaciones de gramática, ortografía, caligrafía, lectura y diccionarios, además de publicar guías para los maestros, en esta materia para los primeros tres grados de educación primaria.

Es una editorial comprometida con su público ya que además de ofrecer libros de calidad, da seminarios para profesores de preescolar y primaria en los primeros meses del año escolar, para mostrarles las novedades publicadas y para actualizarlos.

También cuenta con centros culturales (centros Culturales Trillas) en toda la república en los que el público puede entrar en contacto con las obras y recibir asesoría.

### 3.1.3 El alumno de tercer grado de primaria<sup>1</sup>

Si bien es cierto que la calidad de individuo del ser humano lo hace diferente de todos los demás, en cada etapa de su crecimiento se pueden identificar comportamientos comunes que ayudan a abordarlo más fácilmente.

La mayoría de los alumnos de tercero de primaria tiene entre siete y nueve años de edad. Es una etapa muy interesante, pues en ella se prepara al niño para su llegada a la adolescencia.

*Los niños de 7 años se encuentran en una etapa de su desarrollo llamada con frecuencia la niñez media. Asisten a la escuela y les gusta aprender nuevas destrezas, además lo hacen rápidamente. Las opiniones de sus compañeros de clase cobran mayor importancia y comienzan a sentir los efectos de la presión de grupo.*

*Con frecuencia ellos mismos pueden encontrar las soluciones a sus propios problemas, pero necesitan de un adulto que los apoye, los guíe y los quiera para llegar a ser adultos saludables.<sup>2</sup>*

Un niño es un individuo con distintas destrezas y debilidades; cada uno necesita sentirse especial y a pesar de tener la misma edad que otro

puede encontrarse en una etapa distinta de desarrollo; el niño es un individuo y por esta razón no se le puede clasificar, tal vez sólo se puedan abordar algunas de sus características obvias, como el ser niño, el ser estudiante de tercero de primaria y el tener ciertas habilidades aprendidas en la escuela como leer y escribir; estas cualidades, aunadas a otras características, ofrecen un perfil general del niño de esta edad.

Los gustos gráficos del niño están en su mayoría determinados por las imágenes que conoce a través de productos de masas difundidos por la televisión, los juegos, los libros. Es en la escuela y en la familia en donde debe formarse como individuo para ir decidiendo poco a poco qué le causa placer y qué no.

Se verá a continuación cuáles son algunas características del desarrollo físico, emotivo, social e intelectual que pueden guiar, superficialmente, en el conocimiento del universo de un niño entre los siete y los nueve años de edad.

### **Desarrollo físico**

En esta etapa el niño tiene control de sus movimientos, sobre todo cuando son movimientos amplios como correr, lanzar pelotas, bailar; sin embargo, los movimientos finos que se requieren para escribir aún no están completamente desarrollados pero lo estarán llegados los nueve años; controla instrumentos pequeños como las tijeras y ata sus agujetas sin dificultad.

### **Desarrollo social y emotivo**

Por lo general los niños de esta edad quieren ser independientes y hacer las cosas por sí solos y para ellos mismos, sin embargo, aceptan la ayuda de los adultos cuando realmente la necesitan.

Necesitan agruparse con compañeros del mismo sexo y se ayudan y juegan entre sí. Aprenden mediante la observación y la conversación.

Necesitan apoyo en momentos difíciles y de tensión, sobre todo para expresar lo que sienten, de manera apropiada, cuando están enojados o preocupados.

Los niños necesitan tener reglas, límites fijos que les vayan indicando el camino, además le gusta participar en el establecimiento de las reglas.

Comienzan a comprender el punto de vista de los demás, pero aún tienen dificultades para comprender los sentimientos y las necesidades de otros.

## Desarrollo intelectual

La etapa escolar del niño es muy interesante, toma las cosas con mucha seriedad y poco a poco aprende a analizarlas. Le gusta tener proyectos propios y terminarlos, trabajar y jugar en equipo, y coleccionar cosas.

Tiende a ser extremista y ver las cosas en blanco o negro, le es difícil encontrar puntos intermedios.

En esta etapa el niño desarrolla un sentimiento de perfeccionismo que estará ligado a una estrecha relación con amigos y cierto temor al fracaso pues no sabe cómo manejarlo. Le gusta que se le reconozca y comienza a tomar en cuenta las opiniones de los demás, aunque expresar sus sentimientos le es difícil.

A esta edad está aprendiendo a planear con anticipación y a considerar lo que está haciendo.

Le gusta manejarse a través de reglas y con frecuencia rehusa aceptar las que no fueron establecidas por él.

Cuando una actividad le resulta atractiva le es muy difícil determinar el momento de finalizarla y necesita la ayuda del adulto para detenerse. Aunque ya se apropió de las nociones del tiempo, le es complicado aplicarlas a su trabajo cuando éste le gusta.

En esta etapa el niño ya sabe leer y escribir, se interesa por la lectura y su capacidad de resolver problemas aumenta. Le interesa lo mágico y tiene una gran capacidad para expresar su imaginación en dibujos o historias hechas por él mismo.

En tercer año de primaria, el alumno empieza a abordar el conocimiento de su propia lengua desde otro punto de vista, el analítico. Empieza a reconocer los elementos de la frase, a hacer pequeñas redacciones y reflexionar sobre diversas lecturas. Es una etapa en que el niño está desarrollando sus capacidades motrices y está abierto a nuevos conocimientos, siempre y cuando se le expliquen de manera que sea comprensible para él.

### 3.1.4 El programa escolar de tercero de primaria<sup>3</sup>

Conviene saber lo que el niño atraviesa durante esta etapa de su vida, pero también es importante saber lo que de él se espera en la escuela durante esa etapa. Estas expectativas son identificables en los planes y programas de estudio que establece la Secretaría de Educación Pública en lo que respecta a la materia de español en tercero de primaria; ahí se observa que el programa está dividido en cuatro partes fundamentales o ejes: *lengua hablada, lengua escrita, recreación literaria y reflexión sobre la lengua.*

Cada uno de estos ejes se divide en dos secciones: conocimientos, habilidades y actitudes; y situaciones comunicativas.

#### *Lengua hablada*

Se ha dedicado en este programa un espacio para el desarrollo de la expresión oral pues es necesario que el niño aprenda, desde temprana edad, a decir claramente lo que piensa, ya que le será de gran utilidad expresarse con coherencia y sencillez para responder a cualquier tipo de situación comunicativa.

Este eje pretende desarrollar la expresión oral del niño a través de exposiciones y narraciones, dicción y entonación, respeto de las normas y realización de proyectos.

Se proponen situaciones comunicativas como narración de historias, reales o ficticias, que sigan un orden cronológico; descripción de lugares, personas o ilustraciones en los que se resalten los detalles y las actitudes de las personas; discusión de algunos temas para tomar acuerdos y comprender el respeto de las normas; exposición de temas relacionados con el plan de estudios; realización de entrevistas creando situaciones ficticias.

### *Lengua escrita*

En el proceso de adquisición de la lectura y la escritura el niño debe percibir la función comunicativa que tienen ambas, es por esto que las actividades propuestas están basadas en la reflexión y no solamente en la ortografía.

Para abordar este eje se propone la elaboración de textos propios: resúmenes, intercambio de mensajes escritos por otros compañeros, correspondencia con remitente y destinatario; utilidad del orden alfabético; uso del diccionario; identificación de las partes del libro; identificación de las partes de un periódico; lectura de instructivos simples; usos de algunas normas de división silábica.

Se proponen situaciones comunicativas como la escritura de mensajes y el intercambio de éstos con otros compañeros; la corrección de la ortografía apoyada en el diccionario; la lectura de instrucciones para realizar un trabajo manual; identificación de diferentes tipos de texto con apoyos gráficos como anuncios impresos o de televisión; aplicación de técnicas de estudio a través del resumen; la utilidad de un diccionario personal y su elaboración; clasificación de los libros del Rincón de Lectura utilizando fichas bibliográficas.

### *Recreación literaria*

Se pretende generar en el niño el placer por diversos géneros literarios y despertar en ellos la inquietud de crear sus propios textos.

Para incursionar en la literatura se propone la apreciación y exploración del significado de trabalenguas, adivinanzas, dichos, chistes, canciones, coplas, versos y leyendas de la literatura popular; creación de textos propios y hechos en equipo; creación de versiones de un cuento y de un tema ya dado; representación de cuentos.

Se proponen situaciones comunicativas como la recreación a través de lecturas disponibles en el Rincón de Lectura o la biblioteca escolar, ya sea individualmente, en parejas o en grupo; la creación de historietas a partir de cuentos; y la recopilación, comparación e identificación de trabalenguas y dichos.

### *Reflexión sobre la lengua*

Se ha comprobado que los contenidos gramaticales y lingüísticos difícilmente pueden ser aprendidos como tales, por lo que son dados a conocer al niño a través de ejercicios de reflexión sobre la lengua. Se asocian las prácticas comunicativas a los elementos de la construcción de una frase y siempre están vinculados a las actividades de lengua oral y escrita.

Se aborda la construcción de la lengua a través del reconocimiento de palabras indígenas en el uso común del español; reconocimiento de algunos elementos esenciales de la frase como verbo, sujeto y predicado; sustantivos y adjetivos calificativos; algunos tiempos verbales; y ampliación del vocabulario.

Las situaciones comunicativas serán, finalmente, todas las que se desarrollen en los tres ejes anteriores.

Como se puede ver, el propósito de estimular procesos comunicativos más elaborados se refleja en el programa de trabajo del año escolar. Cabe aclarar que para cumplir estos objetivos es importante que existan los recursos necesarios para llevar a cabo esta tarea, de los cuales el que nos atañe es el libro de texto. Si recordamos y comprendemos el papel de la escuela en la infancia, veremos que está rodeada de libros: de texto, de cuentos, de instrucciones, actividades manuales. Nuestra vida ha sido enriquecida por todo este papel impreso que ha ido llenándonos de conocimiento.

El libro que acompaña al niño en su etapa escolar se adapta, en la medida de lo posible, a sus características físicas, intelectuales y emocionales, o sus intereses. Se ve reflejada en este programa la preocupación por el desarrollo del niño como individuo.

## **3.2 Otras publicaciones**

### **Análisis comparativo**

Para lograr un diseño adecuado es necesario llevar a cabo el análisis de varios productos cuyo objetivo sea el mismo, aunque su enfoque sea distinto. En este caso se comparan tres distintas publicaciones cuyo

objetivo es la enseñanza-aprendizaje de la lengua materna, son: *Español Tercer grado* lecturas y actividades de la SEP, *Lectura y redacción* de McGraw Hill y *A new day* de Silver Burdett and Ginn.

Este análisis se basa en las partes con que debe contar una publicación y en sus elementos gráficos; se estudia el color, la tipografía, la imagen, los contenidos, la jerarquización de la información, el impacto visual, los legales, el sistema de impresión y la antropometría. Para lo anterior se realizó un cuadro comparativo con todos estos elementos, por un lado se analizó la portada y por otro los contenidos.

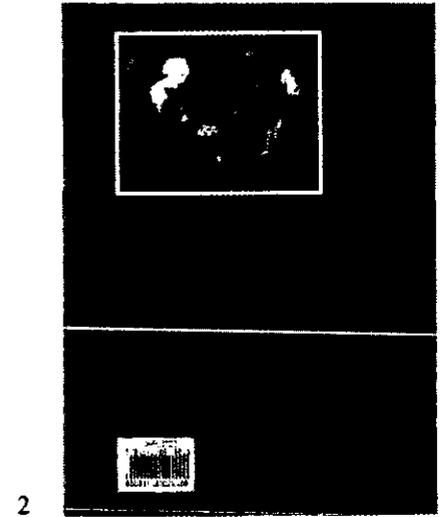
### Análisis de portadas

Como se menciona en el apartado 1.6, la portada de un libro tiene tres elementos fundamentales: el título, el nombre del autor y la casa editorial. Los recursos gráficos que utilice deben estar en armonía con el contenido del libro, al mismo tiempo que cumplen la función de atraer la atención del lector en potencia. Los tres libros analizados presentan características que a continuación se describen:

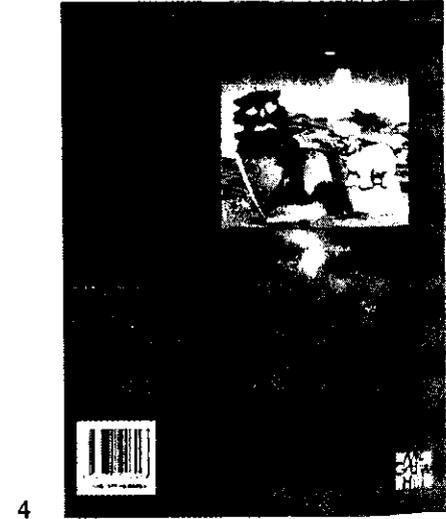
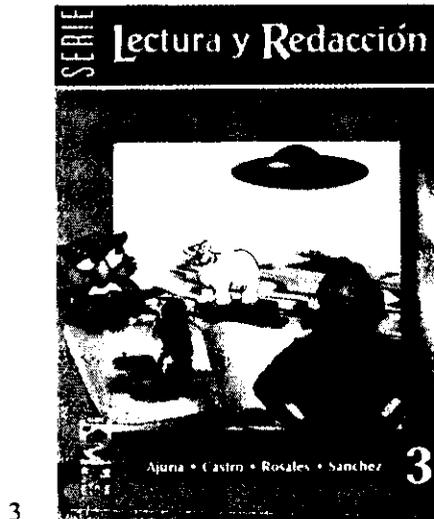
Libro	Color	Tipografía	Imagen	Jerarquización de información
<i>Español tercer grado</i> (Imágenes 1 y 2)	Rojo bermellón	Sólo un tipo <i>sans serif</i>	Pintura de la Escuela Mexicana del s. XVIII	El título está en la parte superior izquierda y la imagen ocupa casi dos tercios de la superficie
<i>Lectura y redacción</i> (Imágenes 3 y 4)	Morado y rosa mexicano	Tres tipos, uno <i>sans serif</i> , otro caligráfico y otro semi-patinado	Collage de fotografías e ilustraciones sobre un fondo texturado	El título está en la parte superior, la imagen al centro ocupa más de dos tercios de la superficie y abajo aparecen los autores, el grado y los logos
<i>A new day</i> (Imágenes 5 y 6)	Rojo cereza, azul y amarillo	Sólo un tipo caligráfico	Ilustración impresa con algunos elementos a manera de hologramas	Arriba al centro aparece el título, la imagen al centro ocupa casi la totalidad de la superficie y abajo está la editorial

Libro	Impacto visual	Legales	Sistema de impresión	Antropometría
<i>Español tercer grado</i>	El rojo llama la atención y resalta la imagen	El código de barras, la editorial, los créditos de la pintura y el ISBN aparecen en la contraportada	Offset a 5x1 tintas y plastificado brillante	El tamaño es de 19.5x27 cm, casi tamaño carta. Se adapta a las mochilas y corresponde con el tamaño de la mayoría de los cuadernos
<i>Lectura y redacción</i>	La textura del fondo y los colores rosa fuerte y anaranjado la hacen cálida	El código de barras, la editorial y el ISBN aparecen en la contraportada	Offset a 4x0 tintas y plastificado brillante	El tamaño es de 20x27 cm, casi tamaño carta. Se adapta a las mochilas y corresponde con el tamaño de la mayoría de los cuadernos
<i>A new day</i>	El título azul sobre fondo amarillo y sobre todo la impresión metálica tornasolada hacen que esta portada llame mucho la atención	La editorial, el nivel y el tipo de libro y el ISBN aparecen en la contraportada	Offset a 5x0 tintas y plastificado mate	El tamaño es de 20x26 cm, lo mejor de este libro es que es de pasta dura, cosa que lo hace muy resistente y agradable

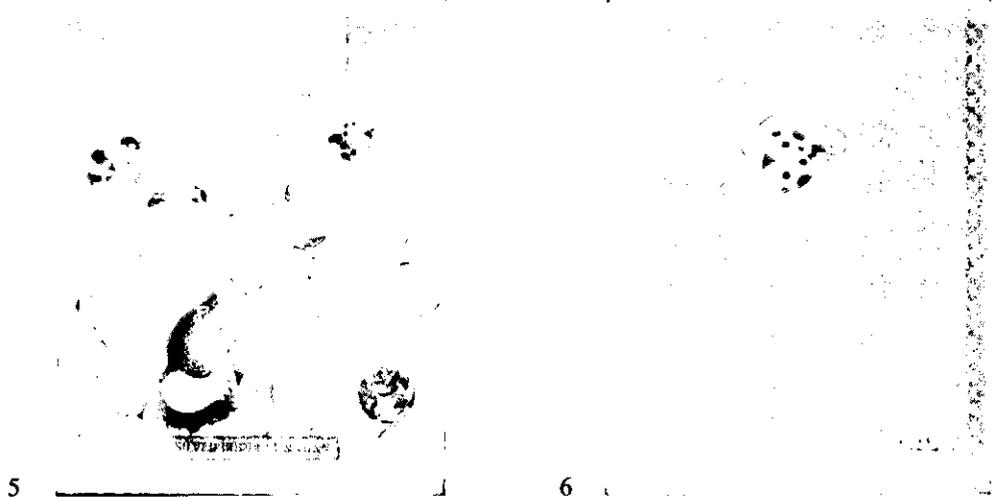
Imágenes 1 y 2



Imágenes 3 y 4



Imágenes 5 y 6



Análisis de interiores

Libro	Color	Tipografía	Imagen	Jerarquización de información
<i>Español tercer grado</i> (Imagen 7)	4 tintas; cada lectura se distingue por los colores que se usan en el margen y en ciertas figuras que la diferencian de las otras	El cuerpo de texto usa una tipografía semipatinada. Las entradas de cada lección aparecen en un tipo <i>sans serif</i> sombreado y los títulos usan un tipo con patines cuadrados y gruesos	La imagen de cada lección está hecha por un ilustrador diferente, las lecturas complementarias también. La fotografía es muy escasa.	El libro está dividido en lecciones que invariablemente abren en página par. Al inicio de la lección aparecen el título y una ilustración.
<i>Lectura y redacción</i> (Imagen 8)	4 tintas; cada lección se distingue porque la ilustración maneja un fondo de color	La tipografía utilizada es redonda y <i>sans serif</i>	Únicamente son ilustraciones de una sola persona y guardan el mismo estilo	Cada lectura abre con una ilustración a doble página, los títulos se diferencian del cuerpo de texto únicamente por el tamaño y algunas palabras clave son resaltadas en azul o rojo
<i>A new day</i> (Imagen 9)	4 tintas; cada lectura se distingue por el estilo del ilustrador, mismo que determina el color de la lectura que puede ir desde rojo y negro hasta una gama muy amplia de colores.	El cuerpo de texto aparece algunas veces en tipo patinado y otras en <i>sans serif</i> . Los títulos varían completamente de una lectura a otra y sólo sabemos que es el mismo libro por el folio y las actividades al final de cada lectura.	Cada lectura tiene a un ilustrador diferente y el diseño se adapta a las necesidades del texto y del ilustrador. También se manejan algunas fotografías	Las lecturas se diferencian por el cambio drástico de un ilustrador a otro, hay elementos que funcionan como llamadas para indicar la actividad a realizar.

Libro	Impacto visual	Legales	Sistema de impresión	Antropometría
<i>Español tercer grado</i>	La diagramación permite una lectura ágil y una imagen variada; el espacio delimitado por un margen de al menos 3 mm de grosor rige el espacio y lo unifica.	En la página 2 aparecen todos los créditos, el número de edición, el ISBN y la editorial; en la 208 está el colofón.	Offset a 4x4 en papel bond de 90 gr	El papel es fácil de manejar y a la vez resistente. Los márgenes interiores no permiten una lectura fácil pues son muy reducidos.
<i>Lectura y redacción</i>	Las ilustraciones a doble página dan una sensación de espacio. El resto de las páginas se vuelve monótono	En la página 2 aparecen todos los créditos, el número de edición, el ISBN y la editorial; no tiene colofón.	Offset a 4x4 en papel bond de 90 gr	El papel es fácil de manejar y a la vez resistente. La tipografía permite una lectura clara.
<i>A new day</i>	Cada vez que se cambia la página se espera una sorpresa, pues los estilos de los ilustradores son muy distintos	En la página 2 y en la 256 aparecen todos los créditos, el ISBN y la editorial en la 2.	Offset a 4x4 en papel couché mate de 90 gr	El papel es fácil de manejar y a la vez resistente.

Imagen 7

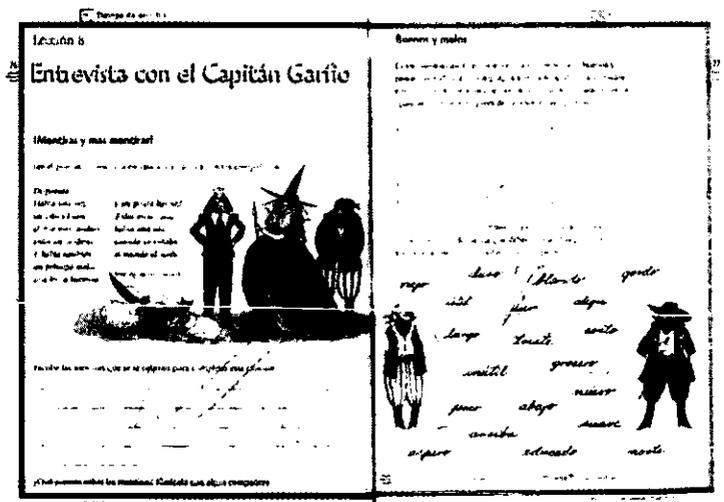


Imagen 8

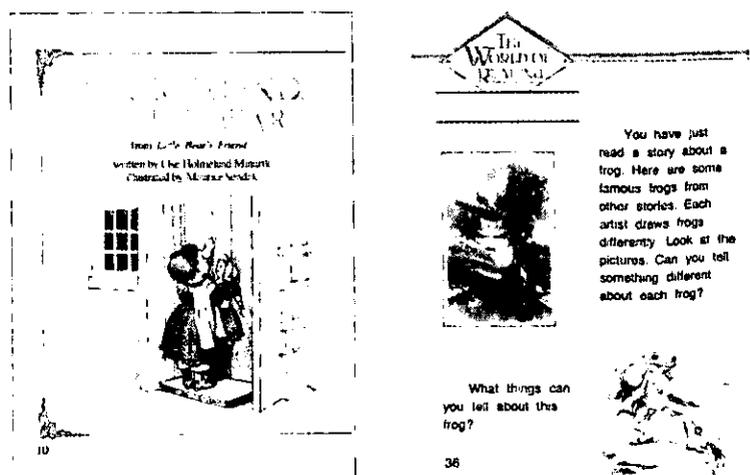


Imagen 9



### 3.2.1 Resultados del análisis

A continuación se destacan las semejanzas, diferencias y aciertos de cada publicación y se comparan para definir cuál es la más completa y cuál cumple su objetivo de la mejor manera.

#### La portada

Las tres publicaciones utilizan colores cálidos en sus portadas, sobre todo el rojo y los magentas.

*Español tercer grado* y *A new day* usan sólo un tipo de letra y es poca la información incluida en la portada, mientras que *Lectura y Redacción* exagera en el uso de diferentes tipos y su portada tiene más información.

Las imágenes que revisten las portadas son muy distintas; en *Español tercer grado* es una pintura del siglo XVIII que poco tiene que ver con los contenidos gráficos y teóricos del libro; *Lectura y redacción* presenta un collage muy simple de fotografías de niños combinada con algunas ilustraciones de los interiores; *A new day* llama mucho la atención por los colores de la ilustración de la portada, ya que gracias a técnicas de impresión avanzadas, maneja una tinta plateada texturada que genera colores tornasol.

Las tres publicaciones incluyen el título en la parte superior del formato y tres cuartos de éste son utilizados para desplegar la imagen, lo cual indica que ésta tiene un espacio prioritario en la portada y que será la que atraiga la atención del interesado.

Los materiales utilizados en la producción de cada libro son de distintas calidades; los más semejantes son *Español tercer grado* y *Lectura y redacción* impresas sus portadas en cartulina couché y terminadas con barniz brillante en formato carta. *A new day* tiene una producción más elaborada, su formato es cuadrado, tiene pasta dura, la impresión es de mucha calidad y se nota un cuidado especial en la planeación del proyecto y, sobre todo, una fuerte inversión económica pues así lo demuestran las características de la publicación.

### Los interiores

Cada libro dista mucho de las características del otro, quizá las semejanzas se reduzcan al uso de cuatro por cuatro tintas y de la ilustración como imagen primordial.

Tanto *Español Tercer grado* como *A new day* son un mosaico de ilustraciones y gráficos muy ricos, mientras que *Lectura y redacción* sólo presenta un tipo de ilustración, el mismo estilo y los mismos colores a través de todas sus páginas.

En cada publicación se utilizan tipos diferentes, y la información está jerarquizada de distintas maneras, de entre ellas la más acertada es la de *Español Tercer grado*, ya que ofrece elementos de diseño que se vinculan los conceptos y sirven como guías visuales para el lector; como el uso de colores que diferencian unas lecciones de otras, o los gráficos que identifican el tipo de actividad por desarrollar. Es importante destacar que en este libro hay elementos que unifican la publicación, puesto que al incluir varios tipos de ilustraciones realizadas por diversos ilustradores, podría perderse el sentido de libro de texto, cosa que ocurre en *A new day*, libro que también incluye ilustraciones muy diversas pero cuyo diseño no está unificado y resulta hasta cierto punto caótico.

Con base en lo anterior podemos decir que en cuanto a portada el libro *A new day* resulta sumamente atractivo e innovador en cuanto a la técnica de impresión y a los acabados, y en cuanto a los interiores es *Español tercer grado* el que se lleva el reconocimiento al utilizar recursos de diseño para unificar la publicación y darle a la ilustración los espacios que necesita para cumplir sus objetivos: complementar los textos, enriquecerlos, hablar por sí misma.

## 3.3 Proceso de diseño e ilustración de *Español Tercer grado*

### Fases del proyecto

El proyecto consiste en ilustrar y diseñar el libro *Español tercer grado* de educación básica, basándose en las necesidades del cliente y del usuario, en una relación estrecha entre la autora y el diseñador-ilustrador, para conseguir enriquecer la publicación con ideas en común.

La realización de este proyecto consta de varias etapas que a continuación explicaremos, basándonos en la experiencia profesional y apoyándonos en las fases de diseño propuestas en el libro *Cómo y cuánto cobrar, Diseño Gráfico en México*.

Para organizar de una mejor manera el trabajo y ofrecer soluciones consistentes al cliente, el diseñador debe seguir ciertos pasos en el campo profesional, para no desaprovechar el tiempo ni los recursos que le son otorgados. Para llevar a cabo el diseño y la ilustración del libro *Español Tercer grado* seguiremos el proceso que se presenta a continuación:

Recopilación de información proporcionada por la profesora Irma Ramírez en la que se describirá el proyecto y sus principales objetivos, se determinará la relevancia de la participación del diseñador, el perfil del usuario y los objetivos por alcanzar.

Análisis de los contenidos del libro y de las observaciones de la profesora. De este análisis se obtendrán las perspectivas a corto, mediano y largo plazo. Se determinarán los lineamientos más convenientes para el proyecto y se definirá un plan de trabajo.

Reflexión sobre los datos con que se cuenta, con base en los cuales se realizarán diseños preliminares del proyecto.

Establecimiento de las especificaciones técnicas preliminares de la publicación que darán al diseñador-ilustrador más claridad en el desarrollo, cuyo fin es obtener una solución funcional e innovadora, adaptable a los sistemas de producción y congruente con el objetivo del proyecto.

Desarrollo de dos o tres propuestas de diseño e ilustración en dummies a color, basadas en los bocetos precedentes que se

someterán a análisis para elegir la más adecuada.

Elección de un diseño y del tipo de ilustración con los que se trabajará una unidad, sobre los que se harán observaciones por parte del cliente y del diseñador-ilustrador, de acuerdo con los objetivos del proyecto.

Realización del dummy que servirá de prueba para saber cómo funciona el trabajo y si deben hacerse algunos cambios.

Presentación de la propuesta gráfica definitiva.

Como se puede ver, el trabajo del diseñador y los procesos a seguir no son cosa sencilla, pero mientras se mantenga un cuadro de organización, los tiempos de trabajo se reducirán y los resultados serán más satisfactorios.

### 3.3.1 Requerimientos de diseño

Con base en el proyecto de la autora y en sus observaciones, en las características del usuario y del mismo proyecto, y en los programas de la SEP, el diseño del libro *Español Tercer grado*:

Presentará una diagramación adecuada con los objetivos del libro, basándose en el principio de facilitar la lectura, aclarar y enriquecer el contenido y ofrecer elementos que agilicen y mantengan la atención del niño a través de una diagramación organizada y colores llamativos y saturados, como el amarillo y el rojo.

Deberá combinar armónicamente el texto y la imagen para integrarlos y ofrecer un resultado homogéneo en el que el usuario no se sienta confundido y aproveche las ventajas de un libro ilustrado y bien diagramado.

Ofrecerá elementos que sitúen al lector en el despliegue de los contenidos, como colores distintivos de cada lección, señales que indiquen el cambio de actividad y espacios suficientes para desplegar las imágenes que sean necesarias (ilustraciones, fotografías, objetos digitalizados).

Utilizará una tipografía legible y del tamaño adecuado que se adapte a las necesidades del usuario y a la diagramación, para facilitar la lectura de los contenidos, buscando siempre los beneficios del lector. Se recomienda entonces el uso de una fuente

redondeada y clara para las manchas de texto, cuyo tamaño no sea menor a los 12 puntos, y una fuente patinada para los títulos y subtítulos, de manera que se distingan unos elementos de otros y se ofrezca variedad en el diseño.

Usará márgenes amplios que den al lector la sensación de amplitud y no de falta de espacio, aunque en algunos casos deberán rebasarse las ilustraciones según lo demande el caso. Se cuidarán sobre todo los márgenes interiores, procurando que al abrir el libro separen claramente la información de la página izquierda de la derecha, contando con una distancia mínima de 4 cm. entre ambas.

Conservará un espacio libre en la diagramación para las ilustraciones y señales constantes de las lecciones para diferenciar cada tipo de imagen y evitar la confusión del lector.

## 3.3.2 Requerimientos de ilustración

Las ilustraciones del libro *Español Tercer grado* serán realizadas conforme al análisis del texto y en coordinación con la autora para determinar sus funciones y:

Deberán ser expresivas, originales y divertidas, de tal modo que aporten elementos al texto y ayuden al niño en la comprensión del mismo.

Serán a color por las características que tienen este tipo de publicaciones, resultando mucho más atractivas para los alumnos de tercer grado.

Representarán la habilidad del ilustrador independientemente de la técnica que utilice, siempre y cuando cumplan el objetivo de enriquecer el contenido y respondan a las necesidades del alumno de este grado, como son colores fuertes y llamativos, y formas reconocibles e interesantes que se vean favorecidas por el diseño.

Incluirán personajes que acompañen al niño a través del libro y que representen de alguna manera las actividades más recurrentes de las lecciones, de este modo funcionarán como guías y el usuario se sentirá cómodo en el manejo de su libro, a la vez

que se identificará con alguno de los personajes. Se propone entonces el trabajo con algunos animales que funjan como *mascotas*, con algunas características que los relacionen con el tipo de actividad a realizar, ya sea intelectual, oral o manual. No deberán ser repetitivas; los personajes no serán estereotipos y estarán relacionados con el contenido pero contarán a la vez pequeñas historias que ayuden al niño a imaginar otros detalles. Deberán estar pensadas para ser reproducidas en cuatricromía, por lo que se recomienda el uso de técnicas adaptables a este tipo de impresión. El uso de algunos colores impide que sean reproducidos y resulta en detrimento de la calidad gráfica de la publicación. Se recomiendan técnicas monocromáticas; técnicas húmedas con tonos no muy saturados de magenta, como la acuarela y el acrílico; lápices de colores y técnicas digitales.

### 3.3.3 Requerimientos de portada

Es importante destacar la función de la portada en un libro de texto para niños, de hecho, en cualquier libro la portada es la parte que tiene la responsabilidad de atraer la atención del lector y abrirle el paso hacia el interior del libro. En el caso de *Español tercer grado* la portada:

Será atractiva y con pocos elementos; deberá representar por medio de un concepto el sentido de la publicación para lo que se recomienda incluir a un personaje realizando una acción que de algún modo tenga que ver con el aprendizaje del español.

Retomará alguna de las ilustraciones de los interiores para dar vida al concepto del libro, de tal modo que se vincule la portada con el contenido y que no haya ruptura entre un elemento y otro.

Utilizará colores saturados, luminosos y a la vez cálidos a los que no pueda escapar la mirada del lector. Se propone el uso de una plasta que envuelva al elemento principal y que vincule todos los elementos que la conformen.

Incluirá únicamente los datos necesarios para no dar demasiada información y confundir al usuario. Por supuesto el título, el grado, el autor, el logotipo de la editorial y la imagen en un tamaño no menor a tres cuartas partes del formato.

Utilizará sólo una fuente tipográfica para dar unidad a los elementos, mismos que se distinguirán por tener diferentes tamaños que los jerarquicen. La materia (español) tendrá el puntaje mayor, seguido del grado escolar y el nombre de la autora tendrá el puntaje más pequeño.

Será planeada para reproducirse en cuatricromía por lo que se recomienda que la imagen se adapte a las características de este tipo de impresión.

## Notas

- <sup>1</sup> La realización de este capítulo se basa en:  
Lesia Oesterreich, “Six through eight-year-olds”, en *Ages and stages*,  
[www.nccc.com](http://www.nccc.com) (National Network for Child Care), Iowa State University.  
L. Bates Ames y C. Chase Haber, *L'enfant de sept ans*, París, Presse  
Universitaire de France, 1986, pp. 51 a 84.
- <sup>2</sup> Paul Nuttall, “El desarrollo de los niños de 7 a 8 años”, en [www.nccc.com](http://www.nccc.com)  
(National Network for Child Care), University of Connecticut.
- <sup>3</sup> *Plan y programas de estudio*, SEP, 1993.



# justificación de la propuesta gráfica



## Proyecto de ilustración y diseño para *Español Tercer grado*, un libro para educación básica

La idea de diseñar e ilustrar *Español tercer grado* surgió de la inquietud de la autora, profesora Irma Ramírez, por ver representadas en el libro sus ideas y propuestas, tanto en los contenidos del texto como en su apariencia. Es un proyecto personal que propondrá a *Editorial Trillas* como un producto terminado que constará de los contenidos y del diseño e ilustración de la portada y la primera unidad como lineamientos para la publicación completa.

Generalmente el diseño y la ilustración de un libro están a cargo de un equipo editorial que contacta a los realizadores; sin embargo, en ocasiones los autores pueden buscar por su cuenta estos servicios y cuando los encuentran, como señala Díaz-Plaja<sup>1</sup>, *antes de presentar su obra acabada a una editorial, el libro puede tener una triple ventaja a ojos del que va a convertirlo en ente físico: la primera, que la presentación es mucho más completa y sugerente; la segunda, que si el ilustrador y el autor son amigos, habrá una mayor compenetración en la labor conjunta de ilustrar el libro imaginado por el autor del texto; la tercera, que se evita la búsqueda de un ilustrador idóneo para la publicación.* Así, *Español tercer grado* es un libro hecho en colaboración directa con la autora, en el que el papel del editor está a su cargo por lo que deben tomarse en cuenta sus observaciones en cuanto a diseño e ilustración.

*Español tercer grado* es un libro de texto dividido en ocho unidades que se conforman por lecciones, mismas que abordan diversos temas relacionados con el aprendizaje del español a través de lecturas y cuentos. Cada lección contiene, además, actividades que atañen al análisis y comprensión de la lengua, la expresión oral y escrita, y ejercicios manuales y lúdicos.

En este capítulo se explicará cómo fueron realizados el diseño y la ilustración de las lecciones y actividades de la primera unidad, presentados como lineamientos para el desarrollo del resto de la publicación.

Todas las ilustraciones mencionadas aparecen en tamaño real y a color en el *dummy* que se anexa al final de este capítulo.

## **Unidades**

Cada una iniciará con una portadilla que cuente con elementos significativos como el número de unidad y algunas formas gráficas que permitan al usuario, maestro o alumno, identificarlas.

## **Lecciones**

Para la entrada de cada lección se proponen imágenes que den una idea general del tema de la lectura y que marquen el fin de la lección anterior y el comienzo de la siguiente. Además, este cambio estará reforzado en la página subsecuente a través de una llamada en la parte superior central de la página en la que se leerá: *Lección 1, Lección 2 y Lección 3*.

Cada lección contará con elementos que la diferencien de las otras como el color de los márgenes, los motivos gráficos de los mismos y el color de los recuadros y las tablas.

## **Actividades**

Como se explicó anteriormente las actividades más recurrentes de *Español tercer grado* son tres:

- análisis y comprensión de la lengua,
- expresión oral y escrita, y
- ejercicios manuales y lúdicos.

Para representarlas e identificarlas se han propuesto tres personajes con características específicas relacionadas con la actividad. Por ser elementos importantes dentro de la publicación se hablará más profundamente de su función en el punto *Desarrollo de personajes*.

## 4.2 Lecturas ilustradas

Como se explicó anteriormente, se ilustrará y diseñará la primera unidad de *Español tercer grado*, que cuenta con tres lecciones, cada una comienza con una lectura que debe ir acompañada de una ilustración. Para ello se sugirió que se utilizaran técnicas y colores diversos que dieran versatilidad a la imagen y que apoyaran al usuario, maestro o alumno, para identificar el final de cada lección.

En el proceso de ilustración se utilizaron técnicas tradicionales y digitales por las ventajas que cada una ofrece; por un lado se encuentra naturalidad en el trazo, y por otro, la facilidad de aplicar y cambiar algunas texturas, modificar los fondos, y dar algunos efectos sin repetir el dibujo. La combinación de ambas técnicas resulta en un depuramiento del trabajo tradicional y un enriquecimiento del digital.

Las técnicas tradicionales que se utilizaron fueron barra conté, lápiz de color, scratch, acuarela y acrílico, mientras que las técnicas digitales fueron desarrolladas en *Adobe Illustrator 9<sup>2</sup>* y *Adobe Photoshop 6<sup>3</sup>*. En lo que respecta al diseño editorial, la diagramación se realizó en *PageMaker 6.5<sup>4</sup>*.

A continuación se explicará el proceso de ilustración de las lecciones 1 a 3 de la primera unidad.

### Lección 1



*Lectura:* *El papel y la tinta*, fábulas y leyendas de Leonardo da Vinci.

*Ilustración:* Una hoja de papel sobre la cual una pluma escribe un fragmento de la lectura y un tintero, en primer plano, del que se infiere ha salido la tinta.

*Técnica:* Barras de conté negra y azul y tinta sobre fondo blanco.

*Contexto:* Se buscó dar un tinte de anigüedad a la imagen a través de elementos que no se utilizan comúnmente en la actualidad, como la pluma de ave y el tintero; además la caligrafía hace que el dibujo sea serio.

*Diagramación:* Para comenzar el proceso de bocetaje se tomó en cuenta la diagramación de la lectura cuya disposición en este caso era a página abierta, por lo que permitió que la ilustración tuviera un tamaño mayor a una sola página y que se rebasaran las líneas de corte del papel (imagen 1).

Espacio para ilustración



1

**Bocetos y color:** A partir del boceto a lápiz (imagen 2) se hicieron algunas pruebas de color sobre una porción de la pluma (imagen 3) para seleccionar la técnica adecuada. De esa prueba, la imagen a dos colores (azul y negro) resultó mejor; sin embargo se hicieron otras propuestas de color antes de tomar una decisión (imágenes 4, 5 y 6), de las cuales la sexta se apegó más a los requerimientos de la lectura.



2

**Ilustración definitiva:** Se dio paso a la realización de la ilustración en conté (imagen 7) sobre la que se simuló la escritura con un estilógrafo grueso y tinta negra.

En el fondo se simuló una textura de papel marmoleado reproducida con el efecto *Difference clouds* de *Photoshop* y algunos motivos azules que tal vez pudieran reforzar la intención de antigüedad que requería la ilustración (imagen 8).



3



4



5



6



7

8

Finalmente la imagen se colocó en las páginas correspondientes diseñadas en *PageMaker* para obtener el diseño final (imagen 9) de la lectura de la *Lección 1*.



## El papel y la tinta

*Fábulas y leyendas*

*Leonardo da Vinci*

Una hoja de papel, que estaba sobre una escribanía junto a otras hojas iguales a ella, se encontró, un buen día, completamente manchada por unos signos. Una pluma, bañada en una negrísima tinta, había escrito en ella multitud de palabras.

—¿No podías aborrirme esta humillación?— dijo enojada la hoja de papel a la tinta. Me has ensuciado con tu negro infernal, me has arruinado para siempre.

—E para— le respondió la tinta. Yo no te he ensuciado, te he revestido de palabras. Desde ahora ya no eres una hoja de papel, sino un mensaje. Con tu fin el perfeccionamiento del hombre, te has vuelto un instrumento precioso.

En efecto, poco después, ordenando la escribanía, alguien vio aquellas hojas esparcidas y las juntó para arrojarlas al fuego. Pero de pronto advirtió la hoja "sucial" de tinta y entonces trató las demás y devolvió a su lugar la que llevaba, bien visible, el mensaje de la palabra.



## Lección 2

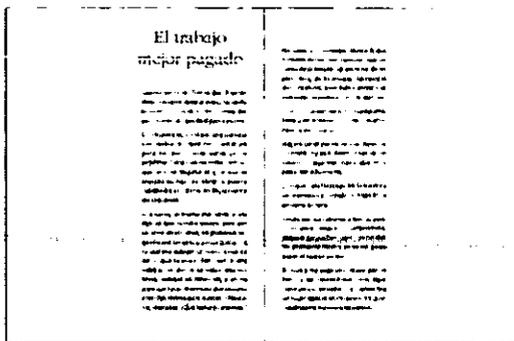
*Lectura: El trabajo mejor pagado*

*Ilustración:* Sobre un fondo de libros de diversos colores se representa a los protagonistas, la primera vez observando de entre todos los libros uno rojo, y la segunda vez al librero que entrega este mismo libro a la niña.

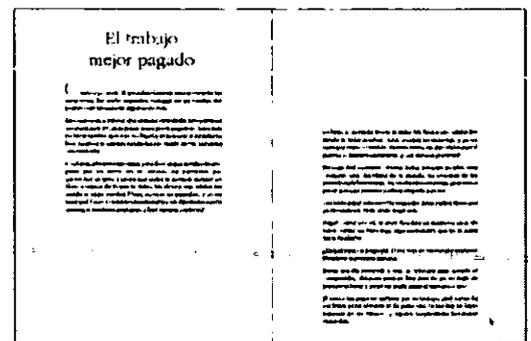
*Técnica:* Lápiz de color sobre fondo crema.

*Contexto:* Se buscaba dar un tinte fantástico a la ilustración, pero que los personajes conservaran rasgos más libres. Además, se necesitaba colorido para contrastar la ilustración de la primera lectura y para apegarse a los requerimientos en lo que se refiere a los cambios de lección.

*Diagramación:* En este caso, la lectura también abarca dos páginas para las que se propusieron dos posibilidades de diseño; la primera (imagen 10) provocaba algunos inconvenientes de composición al denotar una mancha de texto *ahogada* por los elementos gráficos (en la imagen 19 se ven las dos ilustraciones ya colocadas en este diseño), por lo que se diseñó una nueva propuesta (imagen 11) en la que la lectura ascendente de la disposición gráfica de las imágenes da un carácter de mayor soltura.



10



11

*Bocetos y color:* se realizaron varios bocetos a lápiz de los personajes para encontrar la forma de sus rostros y las posiciones que mejor representarían el contexto de la lectura (imágenes 12, 13, 14 y 15). Se ve pues al señor, amablemente, mostrando un mundo inmenso de libros a la niña protagonista, de quien la posición viendo hacia arriba daría la impresión de su asombro al ver algo tan maravilloso;

Espacio para ilustración



12

sin embargo la posición final de la niña (imagen 17) no era natural por lo que se decidió excluirla para dejar en primer plano el libro rojo. Ahora bien, se necesitaban dos ilustraciones, pues la diagramación y la continuidad de la historia lo requerían; entonces, en la segunda ilustración (imagen 16) el señor entrega a la niña el libro que tanto le llamó la atención de entre todos los otros. Ya en uno de los primeros bocetos (imagen 15) se habían conseguido las actitudes deseadas, por lo que la segunda ilustración fue más sencilla de realizar y sólo se cambiaron las posiciones de los personajes y se les dio una actitud más tranquila. Se iniciaron pruebas de color sobre un papel crema y al ver que funcionaban, la ilustración se realizó con lápices de colores (imágenes 17 y 18).



13



14



15



16

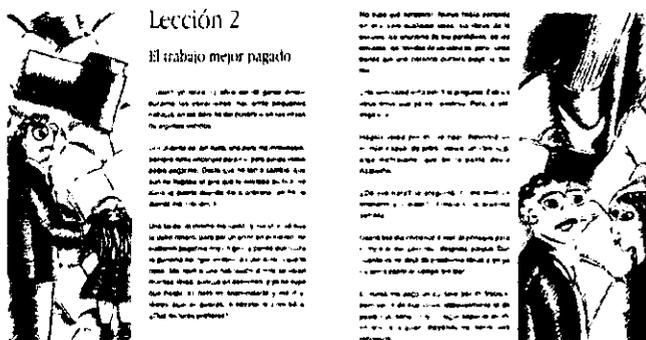


17



18

Ilustración definitiva: Al ver que la primera diagramación propuesta presentaba problemas (imagen 19) se procedió a editar las ilustraciones en *Photoshop* para darles un encuadre más cerrado y ampliar su tamaño sin reducir la resolución para incluirlas en la segunda propuesta (imagen 20) que resultó mucho más funcional.



19

## El trabajo mejor pagado

Quando yo tenía 10 años decidí ganar dinero durante las vacaciones, haciendo pequeños trabajos en las tiendas del pueblo o en las casas de algunos vecinos.

Don Juanito es, sin duda, una persona inolvidable: siempre tenía encargos para mí, pero pocas veces podía pagarme. Deda que no tenía cambio, que aún no llegaba el giro que le enviaba su hijo, no abría la puerta cuando iba a cobrarle; en fin, la cuenta iba creyendo.

Una tarde, él mismo me llamó, y me dijo: sé que te debo dinero, pero por un error en el correo, no pudieron pagarme hoy un giro, y pensé que quizá te gustaría escoger un libro, a cuenta de lo que te debo. Me llevó a una habitación donde se veían muchos libros, aunque en desorden, y yo no supe qué hacer. El notó mi desconcierto y me dijo: léelos aquí si quieres, o llévatelos prestados. ¿Qué lecturas prefieres?



un libro, a cuenta de lo que te debo. Me llevó a una habitación donde se veían muchos libros, aunque en desorden, y yo no supe qué hacer. El notó mi desconcierto y me dijo: léelos aquí si quieres, o llévatelos prestados. ¿Qué lecturas prefieres?

No supe qué contestar. Nunca había pensado en ello. Léa cualquier cosa: los libros de la escuela, los anuncios de los periódicos, de los envases, las revistas de caricaturas, pero nunca pensé que una persona pudiera elegir lo que lee.

¿Ha leído usted todo esto? le pregunté. Estos y otros libros que ya no conservo. Pero, a ver, elige uno.

Hágalo usted por mí, le pedi. Revolví un montón y sacó, de entre varios, un libro rojo, algo maltratado, que en la pasta decía Azabache.

¿De qué trata? le pregunté. El me miró un momento y contestó: dimelo tú la próxima semana.

Desde ese día comencé a leer, al principio para cumplir el compromiso, después porque Don Juanito ya no dejó de prestarme libros y yo ya no podía pasar el tiempo sin leer. Él nunca me pagó un centavo por mi trabajo, pero varios de sus libros, especialmente el de pasta roja, tienen hoy un lugar especial en mi librero, y siguen trayéndome hermosos recuerdos.



### Lección 3

*Lectura:* *Mi primer hogar*, por Ana Sewell

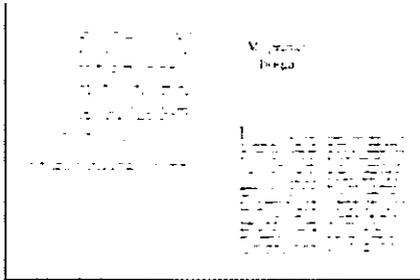
*Ilustración:* Sobre un fondo negro se ilustra a un caballo atravesando un río o un lago.

*Técnica:* Scratch sobre cartulina América negra.

*Contexto:* se representa al caballo pues es él mismo quien narra la historia, se buscó darle un aire de libertad al representarlo corriendo a través de agua. El manejo del papel negro se debe a la intención de representar únicamente los brillos en el cuerpo del caballo y en las gotas de agua.

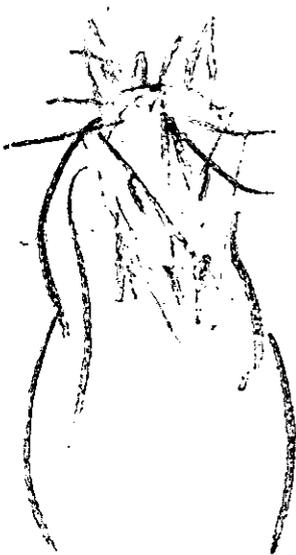
*Diagramación:* La diagramación sólo permite el uso de una página y la mejor solución fue insertar en un cuadrado la ilustración (imagen 21).

*Bocetos y color:* se realizaron bocetos con una idea muy clara de lo que se iba a representar, por lo que a partir de una fotografía se tomaron apuntes (imagen 22) para después dar tonalidades al personaje, sin embargo, por ser de color negro se pensó que una técnica monocroma sería una buena solución por lo que se realizó un boceto con lápiz de color negro sobre papel blanco (imagen 23) y otro capturando la imagen para *invertirla* en Photoshop (imagen 24).



21

Espacio para ilustración



22



23



24



25

Al ver que la ilustración invertida funcionaba, se hicieron pruebas de las gotas de agua para ver si era posible reproducirlas con estos colores (imagen 25).

*Ilustración definitiva:* se compararon los bocetos y se decidió que las líneas blancas sobre fondo negro ofrecían más contraste y por lo tanto hacían más evidente el fuerte color negro del caballo, por lo que se escogió la técnica de *scratch*. Sobre un trozo de cartulina América negra se hicieron algunos trazos para después levantar la pintura del papel con un *x-acto* (imagen 26).

Finalmente la imagen se colocó en las páginas correspondientes diseñadas en *PageMaker* donde se agregó un fondo claro para acentuar el cambio de lección y se realizó el diseño definitivo (imagen 27) de la lectura de la *Lección 3*.



26

## Mi primer hogar

Ana Sewell



El primer lugar que recuerdo bien es una ancha y agradable pradera con un estanque de agua cristalina sobre el que se inclinaban algunos árboles frondosos, mientras en el fondo crecían junquillos y lirios acuáticos.

En uno de los extremos de la pradera, pasando la cerca, se veía un campo arado y, en el otro lado, el portón correspondiente a la casa de nuestro amo, junto a la carretera. En lo alto del campo había un bosquecillo de abetos y en la parte inferior un arroyo corría rumoroso al pie de la pendiente.

De niño fui amamantado por mi madre hasta que pude comer hierba.

Durante el día corríamos juntos y de noche me acostaba al lado de ella. En épocas de calor solíamos permanecer al borde del estanque, a la sombra de los árboles, y cuando hacía frío buscábamos un refugio cálido cerca del bosquecillo. No bien pude comer pasto, mi madre salió a trabajar en las horas de sol, regresando a la tardecita.

Aparte de mí, había seis potrillos en la pradera, mayores que yo. Algunos tenían casi el tamaño de los caballos grandes. Solía correr con ellos y divertirme mucho. Galopábamos dando vueltas por el campo, y a veces, en medio de la carrera, mis amigos daban coces y mordiscos.

27

27

## 4.3 Desarrollo de personajes

Los personajes en un libro tienen funciones específicas, en el caso de *Español tercer grado* sirven como guía que apoya al niño en las tres actividades más recurrentes del texto. Se busca que de alguna manera el lector experimente un ambiente más amable en el proceso de aprendizaje, y que vaya identificando los ejercicios que debe realizar.

Existen seis puntos importantes en el desarrollo de un personaje:

- a) el personaje no debe afectar la identidad cultural, debe ser propositivo e invitar al conocimiento,
- b) debe representar características propias de la situación en la que intervenga,
- c) debe insertarse en un contexto acorde con sus características,
- d) debe ser versátil,
- e) Debe ser claro en las actitudes que enmarcan la acción y el contexto de la lectura, y
- d) El alumno debe identificar al personaje con la función práctica asignada.

En el ambiente educativo, los personajes sirven para integrar elementos verbales e icónicos, y contribuyen a que el mensaje sea percibido con mayor agilidad y sencillez, es por eso que en *Español tercer grado* se incluyen personajes cuyo fin es apoyar al niño en la adquisición de conocimientos de una manera llamativa y divertida.

*Español tercer grado* tiene como uno de sus objetivos lograr, de la mejor manera posible, la comprensión del mensaje. Para ello se basa en principios didácticos tales como el desarrollo de ejercicios creativos, el uso de imágenes y personajes que faciliten la comprensión y estimulen y mantengan el interés del niño, lecturas interesantes acordes con la edad del lector.

La función de los personajes en *Español tercer grado* es fundamental, ya que cada uno de ellos representa una de las tres actividades que se desarrollan en cada lección. Se escogieron animales debido a que son populares dentro de la literatura infantil y porque además son impersonales; es decir, el niño establece un vínculo con ellos a manera de mascotas. *El hablar y comprender a los animales ofrece un gran placer a los niños, quienes tienen generalmente una relación especial con ellos. La mascota del niño está siempre disponible, consuela, juega, responde. Por otro lado, los animales representan un mundo sin*

*socialización: pueden ser flojos, desobedientes y sucios, en fin, representan aquello que se considera incorrecto y resulta gracioso para los niños.*<sup>5</sup>

Es común que los padres de familia digan a sus hijos que la mejor manera de protegerlos es dándoles una buena educación; para representar este concepto se pensó en un animal protegido por una coraza que no tuviera características agresivas; la tortuga, el caracol y el armadillo eran los candidatos, de los cuales se escogió al tercero por no tener connotaciones negativas y por contar con las características requeridas para desarrollar un personaje atractivo y original. Así, la concha del armadillo además de ser un símbolo de protección, tiene formas muy nobles que hacen sencillo el trazo de las posiciones y permite aplicarle texturas variadas.

Para la actividad de expresión oral se escogió a un *papagayo* por ser el ave que se acerca más a la imitación de la voz humana y para las actividades manuales y lúdicas se escogió a un *simio* por tener la capacidad de manipular los objetos, similar a la del ser humano, y por su carácter ágil y juguetón.

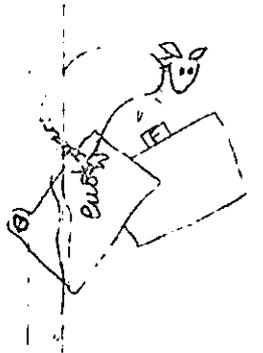
A continuación se explicará el desarrollo del armadillo que sirve como ejemplo de cómo fueron realizados los otros dos personajes, de los cuales se presentará su proceso de bocetaje, aplicación de color y resultado final.

El desarrollo de cada personaje consistió en una etapa de bocetaje en grafito de la que se retomaron los mejores resultados. Las primeras pruebas de color fueron realizadas en acuarela y de hecho, fue la técnica originalmente escogida para la publicación; sin embargo el *dummy*, a pesar de tener calidad, presentaba algunas fallas en la aplicación del color, por lo que se decidió probar el lápiz de color, el acrílico y la ilustración digital, como alternativas para *reinventar* al armadillo, al papagayo y al simio.

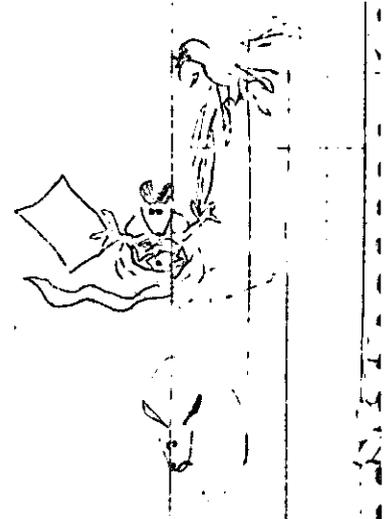
### El armadillo

Fue el personaje más difícil de representar en la publicación pues los primeros bocetos y pruebas de técnica y color remitían más a un roedor que a un armadillo (imágenes 28 a 32). Además, la técnica de acuarela presentó problemas de aplicación y no logró cubrir los trazos a lápiz.

A pesar de tener las ilustraciones ya terminadas y posicionadas en el diseño del libro, se decidió abordar al animal desde un punto de vista fantástico y llamativo que tuviera un carácter tranquilo y sugiriera reflexión, y que además tuviera formas que remitieran al armadillo y no a un roedor. Se reforzó la idea de sabiduría incluyendo tipos en su caparazón y algunas luces para darle más textura.



28



29



30



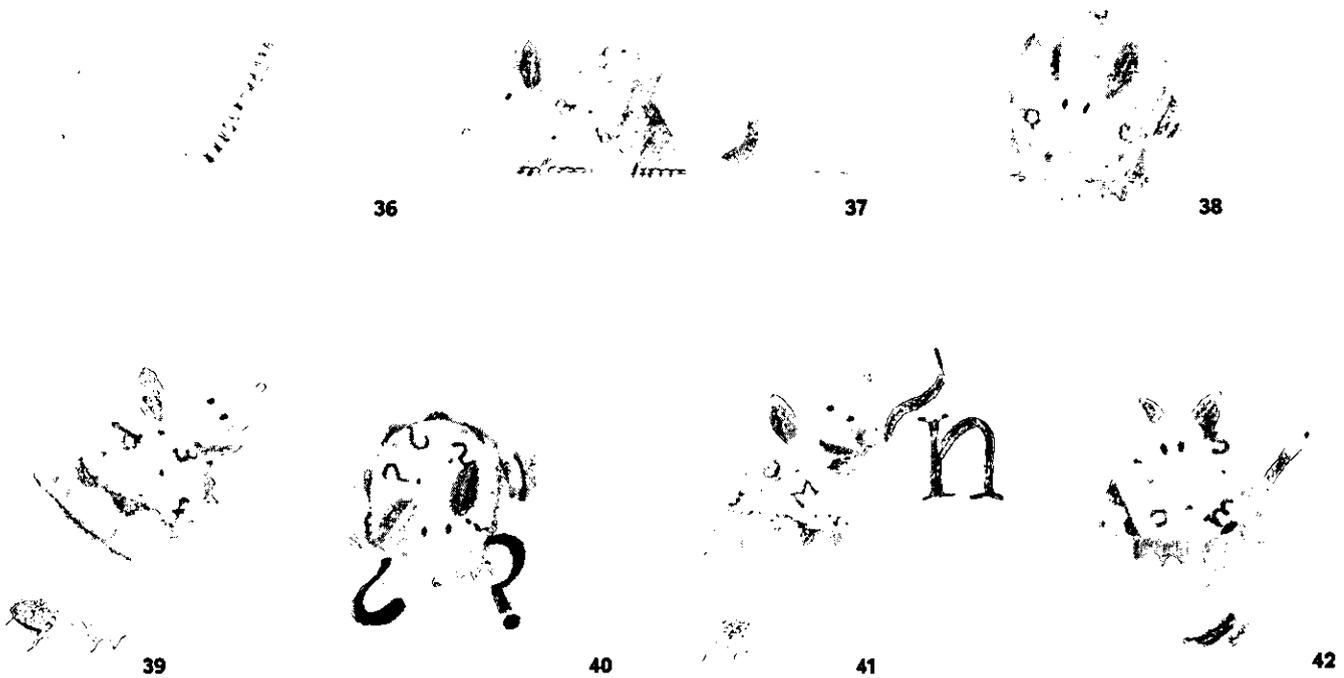
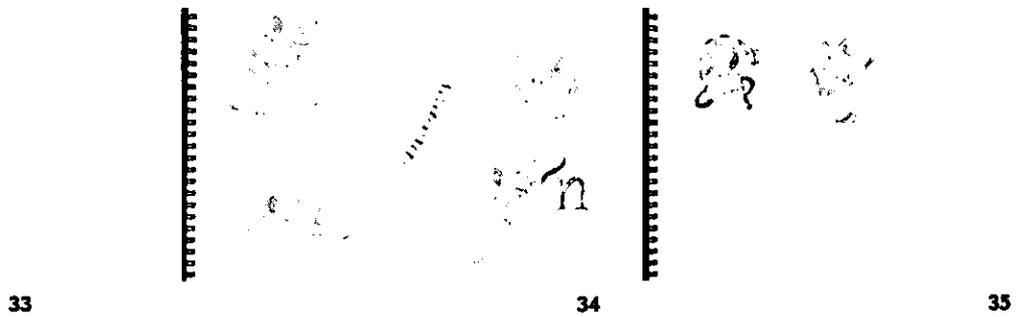
31



32

Esta vez los bocetos fueron realizados directamente con un lápiz de color azul claro, tomando en cuenta que los tonos de cian son difíciles de registrar por un *scanner* o una cámara y no representan problema al ser utilizados como la plantilla de una ilustración (imágenes 33 a 35).

El primer armadillo de la nueva serie (imagen 36) tenía características que necesitaban otro tipo de ilustración para resaltar las sombras y la actitud en los ojos, por lo que se simplificó obteniendo como resultado un armadillo amable con las características que se esperaban (imagen 37), gracias al que se dio comienzo a la serie a partir de seis posiciones (imágenes 38 a 42).



Se procedió entonces a la aplicación de color tomando en cuenta la premisa de utilizar tonos llamativos y saturados correspondiente a los requerimientos del capítulo anterior.

Al observar el comportamiento del lápiz de color se concluyó que la saturación no era suficiente, además de que la técnica no era la más viable para la realización de varias posiciones, por lo que se pasó entonces al uso del acrílico tomando en cuenta sus bondades como técnica de fácil saturación y una gran versatilidad en la combinación de los colores (imágenes 43 y 44).

Sin embargo resultó complicada la representación de los detalles en la concha, como los tipos y la textura de triángulos de dos de las capas, por lo que se decidió recurrir a una nueva técnica (imagen 45).



43

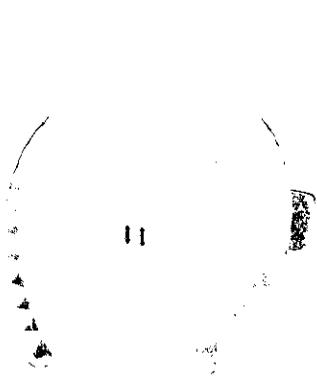


44

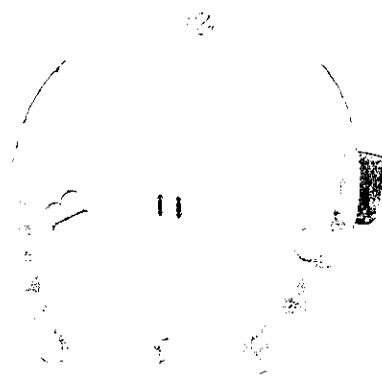


45

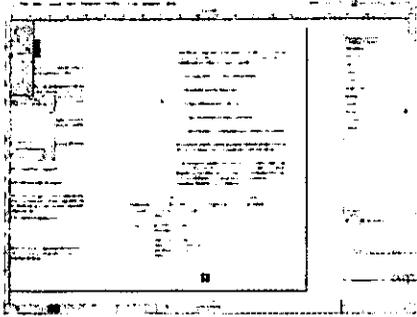
Como otro recurso se usó la computadora utilizando *Illustrator* para trazar y dar los colores base al personaje (imagen 46) y *Photoshop* para darle volumen, tonalidades y algunos efectos (imagen 47). Fue entonces cuando se consiguió el tipo de personaje que se buscaba y se comenzó la realización de las ilustraciones, cuyas dimensiones se basan en la diagramación del texto.



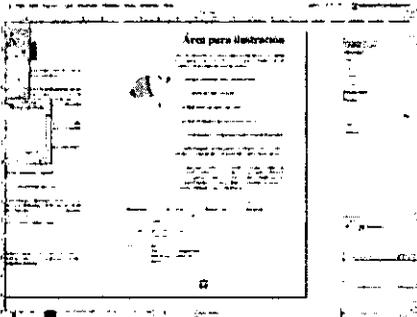
46



47



48



49

A continuación se muestra el proceso que se siguió para llegar a este resultado, tomando como ejemplo una de las páginas de la *Lección 1*, pues los pasos que se siguieron fueron los mismos para cada personaje y cada página:

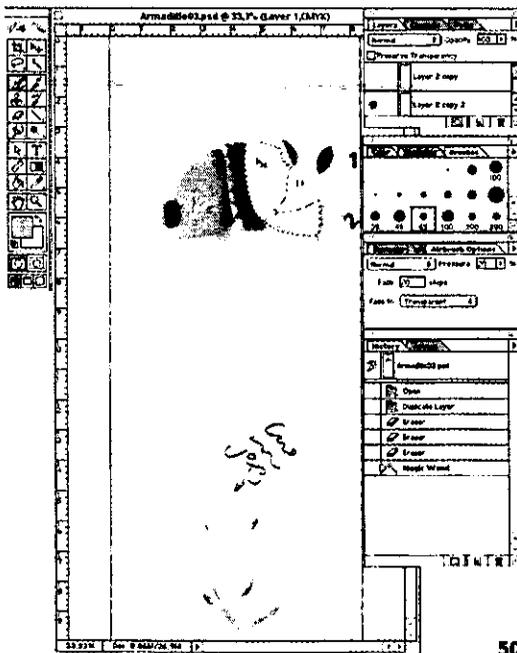
A partir de una fotografía de pantalla de la diagramación en *PageMaker* (imagen 48) se definen en *Illustrator* las dimensiones finales y características de la ilustración (imagen 49), así como los colores de cada parte, mismos que deben ir en plastas de tonos distintos que permitan seleccionar fácilmente las distintas partes en *Photoshop*.

Una vez terminada la ilustración en plastas, se borran todos los elementos ajenos a ella y se salva como un archivo *encapsulated postscript (EPS)* para poder importarlo desde *Photoshop* y comenzar el trabajo de detalle y efectos.

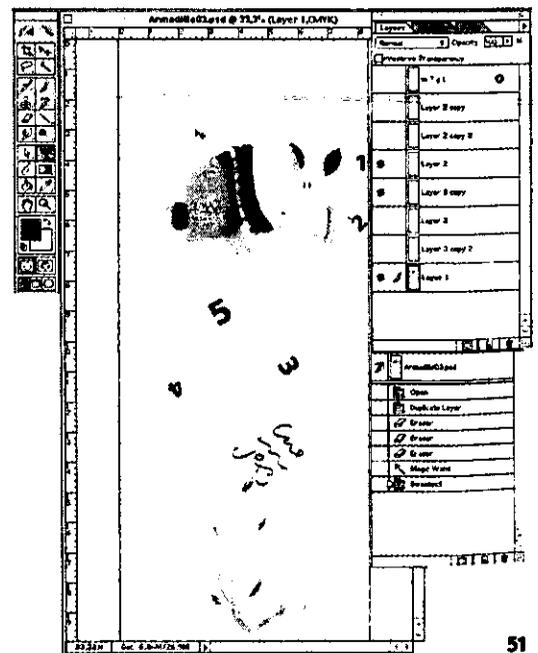
Se abre la imagen desde *Photoshop* y se selecciona el modo *cyan, magenta, yellow y black (CMYK)* puesto que el trabajo va a ser reproducido en cuatricromía y a una resolución no menor a 300 puntos por pulgada o *dpi (dots per inch)*, para que las imágenes tengan una buena nitidez.

Se selecciona una de las plastas y con el gotero, un color más oscuro, para sombrear algunas zonas con el aerógrafo (imagen 50).

Cuando se termina de sombrear, se pueden dar efectos a algunas partes; en esta ilustración, en particular, se aplicó el filtro *gaussian blur* en algunos canales, mismos que se desfazaron para darle movimiento al fuego (imagen 51).



50



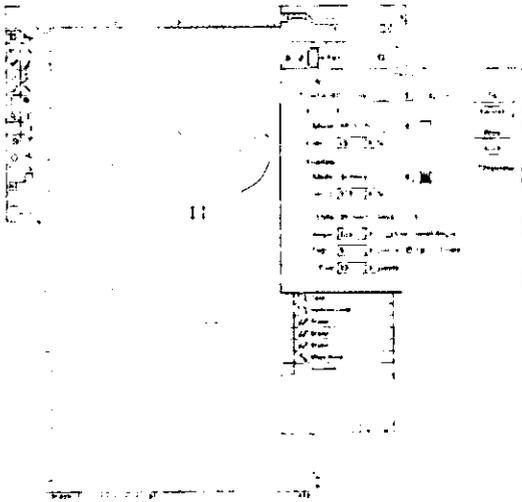
51

Para finalizar la ilustración se incluyeron caracteres en la concha del armadillo y se les aplicó el filtro *bevel and emboss* para marcar un bajo relieve (imagen 52).

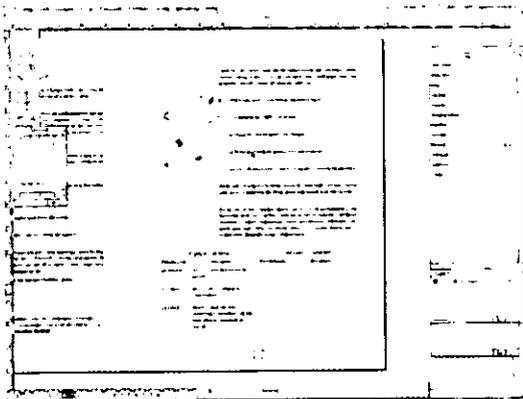
Una vez terminado este proceso se salva una copia del archivo (imagen 53) como *tagged-image file format (TIFF)* para que pueda ser posicionada en *PageMaker*.

Lo único que resta es abrir el archivo diagramado en *PageMaker*, ir a la página donde se quiera colocar la imagen, seleccionar *Place...* desde el menú *File* y seleccionar la imagen deseada. Aparecerá una ventana en la que se pueda señalar; si se incluirá una copia de la imagen en el archivo de *PageMaker*, lo cual no es recomendable pues se generan archivos muy grandes. Se coloca la imagen en su lugar y se tiene el diseño definitivo de la página (imagen 54).

A manera de síntesis se presentan en la siguiente página algunas ilustraciones (imágenes 55 a 59).



52



54



53



55



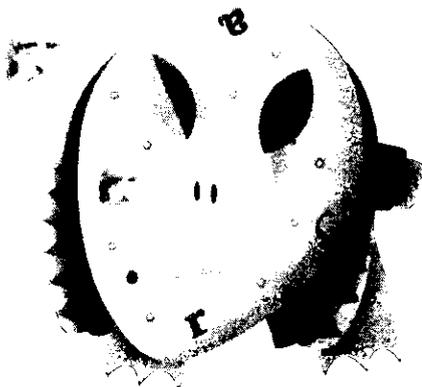
56



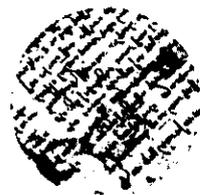
57



58



59



### El papagayo

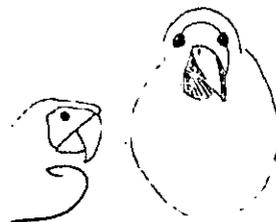
Este personaje atravesó por un proceso de estilización cuyo objetivo era mantener la idea del plumaje colorido pero en un nivel de plasta de color. Tal como el armadillo fue realizado en acuarela originalmente, pero debido al cambio de técnica en el primero, también tuvo que realizarse por medios digitales. Como el proceso final de ilustración es el mismo que el del armadillo, únicamente se muestra el proceso creativo para llegar a la solución final de este personaje, a través de bocetos (imágenes 60 a 62), acuarelas (imagen 63 a 65) e imágenes digitales, de las que se muestran algunos ejemplos en *Adobe Illustrator* y su transformación en *Adobe Photoshop* (imágenes 66 y 70).



60



61



62



63



64



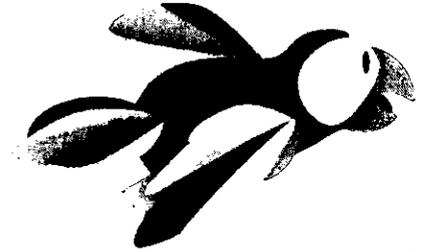
65



66



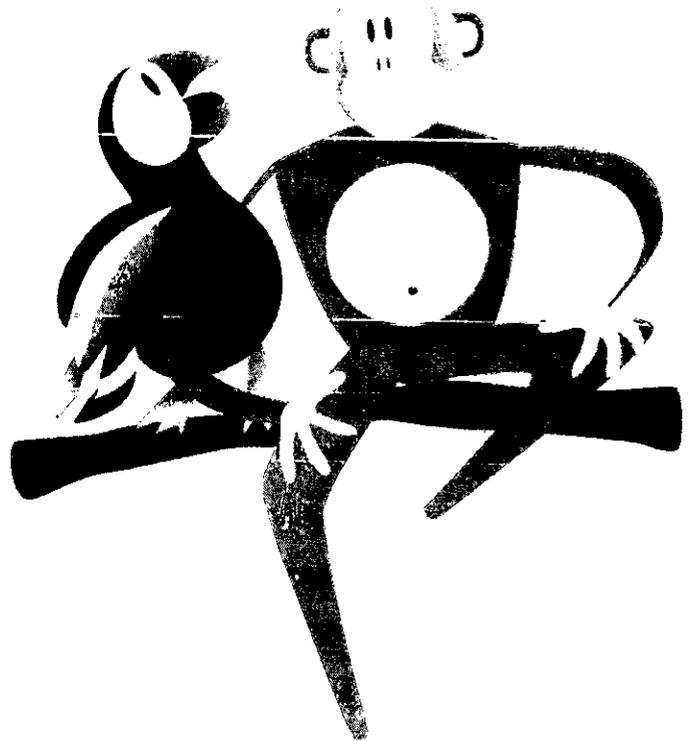
68



69



67



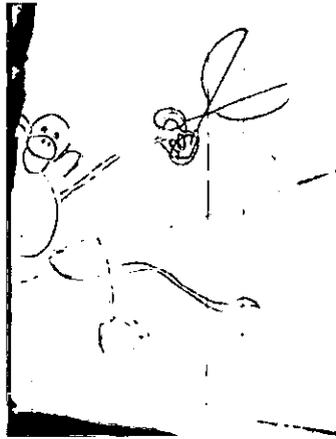
70

### El simio

Este personaje fue el más acertado de los tres desde el comienzo del proyecto; de los primeros bocetos (imágenes 71 a 73) se obtuvo un buen resultado sobre el cual se construyeron las posiciones necesarias para su aparición. Tal como los otros dos personajes fue realizado en acuarela originalmente (imágenes 74 a 76), y finalmente en medios digitales para los que se siguió el procedimiento antes mencionado (imágenes 77 a 79). Con la nueva técnica logró dársele un tono llamativo y se hicieron más ágiles sus extremidades, en especial la cola. Además la técnica digital resultó conveniente para colocarle objetos en las manos y que se viera juguetón.



71



72



73



74



75



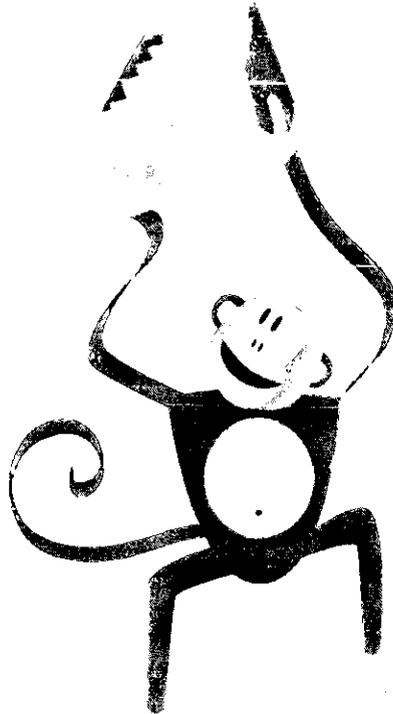
76



77



78



79

# Notas

- <sup>1</sup> Aurora Díaz Plaja, *Historia del libro y de la imprenta*, Barcelona, Teide, 1971.
- <sup>2</sup> *Adobe Illustrator 9.0, User guide*, California, 2000. *Adobe Illustrator* es un programa estándar de ilustración para impresión, multimedia y gráficos en línea. Funciona tanto para novatos como para expertos en ilustración, pues les proporciona las herramientas necesarias para llegar a resultados profesionales. *Adobe Illustrator* es una excelente herramienta para la producción artística, se trate de diseño, ilustración técnica, producción de arte multimedia, creación de páginas web o servicios en línea. Proporciona un gran nivel de precisión y control sobre los gráficos y una gran versatilidad para imprimir cualquier tipo de ilustraciones, pequeñas, grandes y/o complejas. Su desempeño consistente hace que su ambiente sea compatible con otros productos de *Adobe* como *Adobe Photoshop*, *Adobe GoLive*, *Adobe InDesign* y *Adobe LiveMotion*.
- <sup>3</sup> *Adobe Photoshop 6.0, User guide*, California, 2000. *Adobe Photoshop* es el editor de imágenes estándar en el mundo, sirve para retocar fotografías y para soluciones en web; a través de *ImageReady*, *Photoshop* proporciona un ambiente comprensible para profesionales del diseño y productores gráficos, que creen imágenes sofisticadas para imprimir o para la red. Además, *Photoshop* expande la definición de edición digital de imágenes, añadiendo nuevos soportes para dibujos vectoriales y edición, herramientas mejoradas para la producción de gráficos web y una interface mejorada para obtener ventajas creativas.
- <sup>4</sup> *Adobe PageMaker* es un programa de edición de textos en el que se lleva a cabo el diseño editorial profesional para la publicación de impresos o de archivos en *Acrobat Reader*. Tiene herramientas que hacen posibles diseños versátiles y que son cómodas al productor de imágenes.
- <sup>5</sup> Isabel Schon y Sarah Corona Berkin, *Introducción a la literatura infantil y juvenil*, International Reading Association, E. U. A., 1996, p. 12.

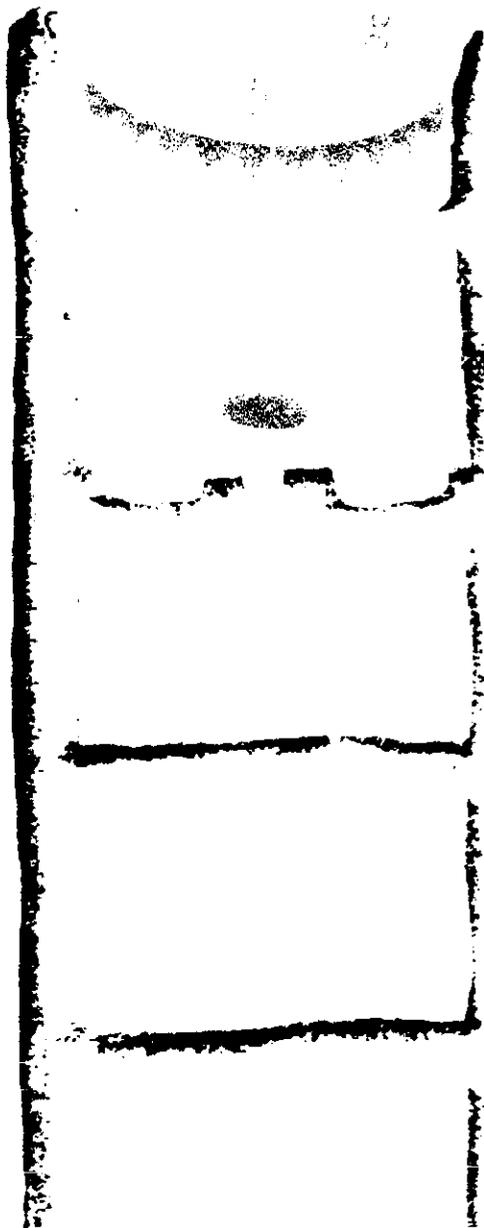
# 5



propuesta gráfica  
para la *primera* unidad de  
*Español*  
*Tercer grado*

# Español

Tercer " grado

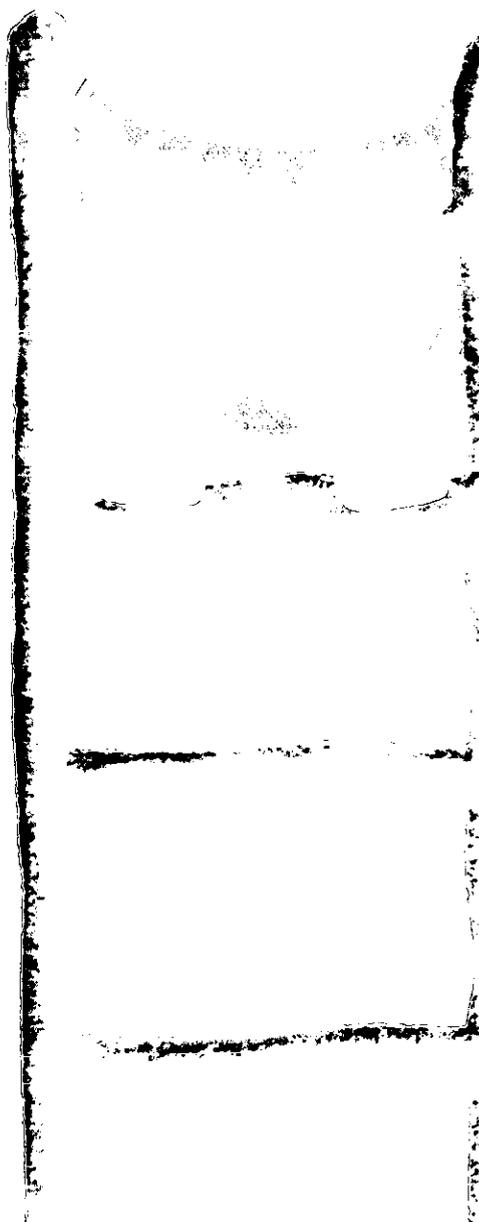


Irma Ramírez R.



# Español

Tercer grado



Irma Ramírez Ruedas

Ilustración y diseño:  
Areli Jiménez



# Primeros Unidos

## Lección 1

### *El papel y la tinta*

de Leonardo da Vinci

te dará a conocer la narración ficticia.

Encontrarás palabras nuevas que te ayudarán a armar tu primer diccionario.

Aprenderás qué son el sujeto y el predicado.



## Lección 2

### *El trabajo mejor pagado*

te enseñará a comprender los porqués de una historia y a identificar las semejanzas y diferencias que tiene con otro tipo de narraciones.

Escribirás una historia personal.

Comprenderás qué son las sílabas y cómo dividir las palabras.

## Lección 3

### *Mi primer hogar*

de Ana Sewell

te enseñará a describir un ambiente y a narrar situaciones que en él ocurran.

Dibujarás al personaje de la historia.

Conocerás las partes del libro.





Una hoja de pap  
sobre una escritan  
otras hojas iguales  
encontró, un buen día, com-  
pletamente manchada  
por unos signos. Un  
pluma, bañada en  
negrísima t



# El papel y la tinta

*Fábulas y leyendas*

*Leonardo da Vinci*

Una hoja de papel, que estaba sobre una escribanía junto a otras hojas iguales a ella, se encontró, un buen día, completamente manchada por unos signos. Una pluma, bañada en una negrísima tinta, había escrito en ella multitud de palabras.

—¿No podías ahorrarme esta humillación?— dijo enojada la hoja de papel a la tinta. Me has ensuciado con tu negro infernal, me has arruinado para siempre.

—Espera— le respondió la tinta. Yo no te he ensuciado, te he revestido de palabras. Desde ahora ya no eres una hoja de papel, sino un mensaje. Custodias el pensamiento del hombre, te has vuelto un instrumento precioso.

En efecto, poco después, ordenando la escribanía, alguien vio aquellas hojas esparcidas y las juntó para arrojarlas al fuego. Pero de pronto advirtió la hoja "sucia" de tinta: y entonces tiró las demás y devolvió a su lugar la que llevaba, bien visible, el mensaje de la palabra.



;

Lean una vez el texto, en silencio, y luego todos en coro, el maestro y los alumnos hagan una lectura en voz alta.

•

?

Al oír la lectura podrán notar cómo **la entonación no es siempre la misma**. Las pausas que marcan los signos de puntuación sirven para que los cambios en la entonación hagan más atractivo el asunto de la lectura y se comprenda mejor.

!

Después de haber leído, en coro, elijan a un niño y una niña para que lean juntos, en voz alta, frente al grupo, y observen si dan una buena entonación a la lectura.

\*

Discutan lo siguiente, en pequeños grupos, acerca del texto que leyeron:

¿Cuáles son los objetos que hablan?

¿Cómo puede molestarse una hoja de papel?

;

La tinta ¿puede discutir con una hoja de papel?

?

Ahora elijan a un compañero para que exponga, ante todos, el resultado de la discusión. Después, con las respuestas de todos los grupos, escriban en el pizarrón una respuesta general que puede empezar así:

En *El papel y la tinta* los objetos hablan, pero...



Quando en las narraciones hay personajes inventados, que no hacen en la realidad lo que se dice de ellos, se trata de una **narración ficticia**.

Lean las acciones que están expresadas en los siguientes enunciados, y escriban el número que corresponda, de acuerdo con el orden en que se realizan.



1 Una hoja, junto con otras, estaba limpia.

2 Una pluma escribió sobre ella.

3 La hoja escrita se salvó del fuego.

4 La hoja se molestó porque la mancharon.

5 La tinta le explicó la importancia de contener la palabra.

En el texto *El papel y la tinta*, se puede observar cómo se realiza una acción después de otra, para dar lugar a la narración.

En la narración pueden distinguirse varios personajes y las acciones que realizaron como se ve en el cuadro. Cambien los personajes e imaginen acciones que éstos puedan realizar, para que elaboren, con estas ideas, una nueva narración; y cuéntenla después a sus compañeros.

<i>El papel y la tinta</i>		Una nueva narración	
Personajes	Acciones	Personajes	Acciones
La pluma	decidió escribir sobre el papel.		
El papel	se molestó porque lo mancharon.		
La tinta	explicó que no eran manchas sino palabras las que ahora contenía el papel.		



Quizá al leer *El papel y la tinta* encontraste palabras desconocidas o poco usadas, como *escribanía*, *humillación*, *custodia*, *advirtió*, *mensaje*. Es importante que al leer, pienses si conoces todas las palabras del texto; si no es así, pregunta a otra persona o consulta un diccionario.



*Los diccionarios son libros especialmente hechos para contener palabras con sus respectivas explicaciones. En los diccionarios, las palabras se encuentran agrupadas de acuerdo con el orden de las letras del alfabeto.*



En este caso aparecerán en el siguiente orden:

a <i>advirtió</i>	j	r
b	k	s
c <i>custodia</i>	l	t
d	m <i>mensaje</i>	u
e <i>escribanía</i>	n	v
f	ñ	w
g	o	x
h <i>humillación</i>	p	y
i	q	z

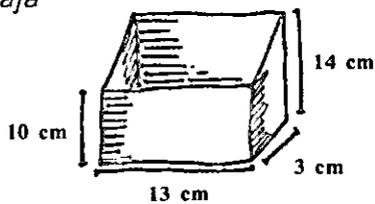


Para conservar y poder consultar el significado de algunas palabras, puede ser útil elaborar un diccionario personal, pero ¿cómo hacerlo? Atiendan las siguientes instrucciones y podrán tenerlo.

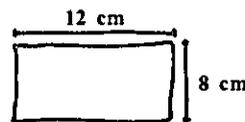
Se requieren los siguientes materiales:

- Una caja de cartón de 13 cm. de largo, 10 cm. de alto, y 3 cm. de ancho, aproximadamente, que ustedes mismos pueden elaborar,
- Cien tarjetas de cartulina o papel recortado, de 12 cm. de largo por 8 de alto.

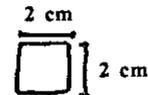
Caja



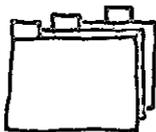
Tarjetas



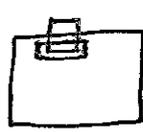
Cuadrados



1. Pegado por delante



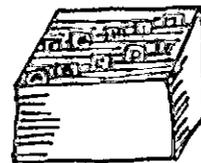
2. Por detrás



3. Letras



4. Caja con tarjetas



Para organizar el diccionario:

1. Recorta 27 cuadrados de 2 cm. de largo por 2 de alto.
2. Pega los rectángulos en la parte superior de 27 tarjetas, que van a servir como separadores, tal como se ve en el dibujo.
3. Escribe las 27 letras del alfabeto en la parte que sobresale de cada tarjeta.
4. Coloca los separadores dentro de la caja, en orden alfabético, y deja 2 o 3 tarjetas en blanco entre cada uno.

5. Utiliza las tarjetas en blanco para escribir en ellas las palabras que consultes, su significado, y algunas veces ejemplos para usarlas.

h

humillar.

e

escribanía.

m

C

mensaje:

**custodiar:** guardar con cuidado y vigilancia.

Ejemplo: El perro custodia la casa

Ahora tienes un diccionario personal que puedes consultar cuando sea necesario, y que irá creciendo tanto como crezca tu vocabulario.

Para iniciar tu diccionario, consulta las palabras: *escribanía*, *humillación*, *custodia*, *advirtió* y *mensaje*.

Cuando leyeron *El papel y la tinta* ¿notaron el nombre del autor? ¿Se preguntaron quién es? ¿Qué hizo?. Para estas preguntas hay varias respuestas:

Leonardo da Vinci fue un gran pintor italiano

Leonardo nació en 1452



Leonardo da Vinci  
1452-1519  
Vinci, Italia

Leonardo fue también escultor, ingeniero e inventor

Leonardo escribió algunas fábulas



Al expresar una idea, generalmente nos referimos a una persona, un objeto, un animal, del cual se dice algo. Así, en relación con las ideas que están escritas antes podemos preguntar:

**¿de quién se habla?**

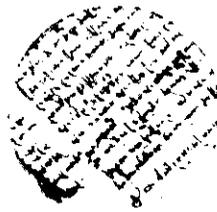
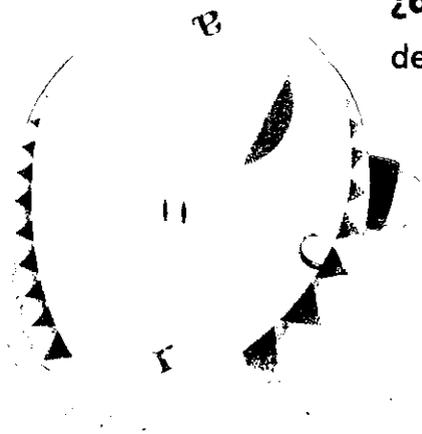
de Leonardo da Vinci

**¿qué se dice de él?**

que fue un gran pintor  
italiano,

que nació en 1452,

que fue también escultor,  
que escribió algunas fábulas.



Estos dos elementos están presentes cuando se organizan las ideas para hablar o para escribir, y en la gramática del Español se denominan: **SUJETO y PREDICADO**. El sujeto es la palabra o palabras con que se nombra a la persona, animal u objeto de quien se habla, y el predicado es lo que se dice del sujeto.

Escriban ahora en las siguientes columnas lo que haga falta para

**SUJETO**

**PREDICADO**

La pluma

era de ave

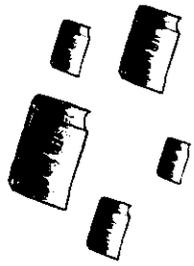
escribió *El papel y la tinta*

El papel

se prepara con colorantes

Un mensaje

En su cuaderno, realicen varios ejercicios para afirmar el conocimiento sobre la organización de las ideas en sujeto y predicado.



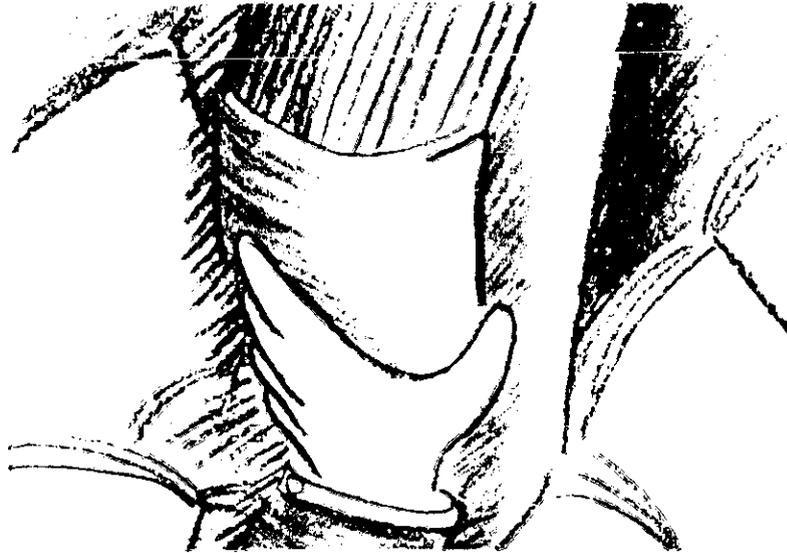
# El trabajo mejor pagado

Cuando yo tenía 10 años decidí ganar dinero durante las vacaciones, haciendo pequeños trabajos en las tiendas del pueblo o en las casas de algunos vecinos.

Don Juanito es, sin duda, una persona inolvidable: siempre tenía encargos para mí, pero pocas veces podía pagarme. Decía que no tenía cambio, que aún no llegaba el giro que le enviaba su hijo, no abría la puerta cuando iba a cobrarle; en fin, la cuenta iba creciendo.

Una tarde, él mismo me llamó, y me dijo: sé que te debo dinero, pero por un error en el correo, no pudieron pagarme hoy un giro, y pensé que quizá te gustaría escoger un libro, a cuenta de lo que te debo. Me llevó a una habitación donde se veían muchos libros, aunque en desorden, y yo no supe qué hacer. Él notó mi desconcierto y me dijo: léelos aquí si quieres, o llévatelos prestados. ¿Qué lecturas prefieres?





un libro, a cuenta de lo que te debo. Me llevó a una habitación donde se veían muchos libros, aunque en desorden, y yo no supe qué hacer. El notó mi desconcierto y me dijo: léelos aquí si quieres, o llévatelos prestados. ¿Qué lecturas prefieres?

No supe qué contestar. Nunca había pensado en ello. Leía cualquier cosa: los libros de la escuela, los anuncios de los periódicos, de los envases, las revistas de caricaturas, pero nunca pensé que una persona pudiera elegir lo que lee.

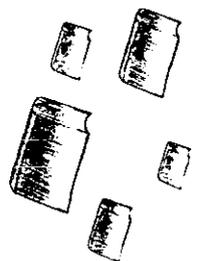
¿Ha leído usted todo esto? le pregunté. Estos y otros libros que ya no conservo. Pero, a ver, elige uno.

Hágalo usted por mí, le pedí. Revolvió un montón y sacó, de entre varios, un libro rojo, algo maltratado, que en la pasta decía Azabache.

¿De qué trata? le pregunté. El me miró un momento y contestó: dímelo tú la próxima semana.

Desde ese día comencé a leer, al principio para cumplir el compromiso, después porque Don Juanito ya no dejó de prestarme libros y yo ya no podía pasar el tiempo sin leer.

Él nunca me pagó un centavo por mi trabajo, pero varios de sus libros, especialmente el de pasta roja, tienen hoy un lugar especial en mi librero, y siguen trayéndome hermosos recuerdos.





## ¿Por qué crees que Don Juanito no pagaba?

Lean cada uno, en silencio, *El trabajo mejor pagado*, y luego formen parejas para que comenten con su compañero:

- ¿Por qué Don Juanito no quiso decir de qué trataba el libro?
- ¿Por qué el niño se aficionó a la lectura?
- ¿Por qué conserva todavía Azabache?
- ¿Puede ser real lo que aquí se narra? ¿Por qué?

Cada uno, en su cuaderno, escriba en pocas palabras, por qué el texto se titula *El trabajo mejor pagado*.

Lean en voz alta, ante el grupo, lo que cada uno escribió y opinen cuáles fueron los mejores trabajos.

Después de haber leído *El papel y la tinta*, y *El trabajo mejor pagado*, habrás notado semejanzas y diferencias entre los dos textos. Analiza el siguiente cuadro:

### Semejanzas

*El papel y la tinta*  
y *Azabache*

- ambas son una sucesión de hechos que
- aparecen en forma ordenada

### Diferencias

*El papel y la tinta*

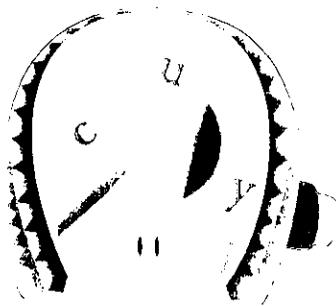
Narración ficticia

*Azabache*

Narración real

- personajes inventados
- acciones imaginarias
- personajes reales
- acciones posibles

Cuando los personajes que aparecen en una narración pueden existir, y las acciones que se les atribuyen son posibles, se trata de una **historia real**.



Cuando yo  
tenía

Una vez

Mrs. Gant

Tal como se dice en esta narración, tú puedes haber vivido una experiencia interesante, o quizá conozcas a alguien que la haya tenido. Escríbela, en forma breve pero ordenada. Recuerda que se trata de una historia real que podría empezar así:

Cuando yo tenía...

o

Una vez, hace...

Estos escritos pueden ser leídos en parejas, para que aprendan a escucharse mutuamente, y les hagan correcciones o modificaciones, antes de presentarlos al grupo (puede hacerse un periódico mural con los mejores trabajos).

El texto que sigue fue escrito por Daniel:

Cuando yo tenía ocho años me regalaron un conejo blanco  
o cae erame ojos rosados. Lo llamé Capito, porque cuando  
se dormía parecía una bola de algodón.

Capito y yo jugábamos a todas horas y empezé  
a tener malas calificaciones en la escuela porque no tenía tie-  
mpo de estudiar. Un día mi papá me dijo: si no estudias venderé  
a Capito, y decidí estudiar para seguir jugando  
con mi amigo.

El trabajo de redacción estuvo muy bien, pero el maestro y los compañeros de Daniel le aconsejaron que revisara lo que sabía sobre división silábica, para que pudiera separar bien las palabras al final del renglón. Tenían razón, porque si leen el texto con los cortes que marcó Daniel, la pronunciación se dificulta y la comprensión también.

Cuando pronunciamos una palabra, no lo hacemos con el mismo tono de voz, a menos que tenga una sola sílaba.



Si tiene dos o más sílabas, y pronunciamos lentamente, notaremos cambios:

Esta agrupación natural de los sonidos de una palabra, permite darle entonación a la lengua, y desde luego indica las separaciones en el escrito, mediante el uso del guion.

*Una sílaba puede estar formada por una sola vocal: a, o, u;*

*por consonante y vocal: la, tu, mi;*

*por consonantales y vocales: tras-pies, trans for-mar.*

Además de comprender el valor de la separación silábica, tanto para la comunicación como para la escritura, Daniel decidió escribir con más limpieza.

Cuando yo tenía ocho años me regalaron un conejo blanco, con enormes ojos rosados. Lo llamé Copito porque cuando se dormía parecía una bola de algodón.

Copito y yo jugábamos a todas horas y empecé a tener malas calificaciones en la escuela porque no tenía tiempo de estudiar. Un día mi papá me dijo: si no estudias venderemos a Copito, y decidí estudiar para seguir jugando con mi amigo.

# Mi primer hogar

*Ana Sewell*



El primer lugar que recuerdo bien es una ancha y agradable pradera con un estanque de agua cristalina sobre el que se inclinaban algunos árboles frondosos, mientras en el fondo crecían junquillos y lirios acuáticos.

En uno de los extremos de la pradera, pasando la cerca, se veía un campo arado y, en el otro lado, el portón correspondiente a la casa de nuestro amo, junto a la carretera. En lo alto del campo había un bosquecillo de abetos y en la parte inferior un arroyo corría rumoroso al pie de la pendiente.

De niño fui amamantado por mi madre hasta que pude comer hierba.

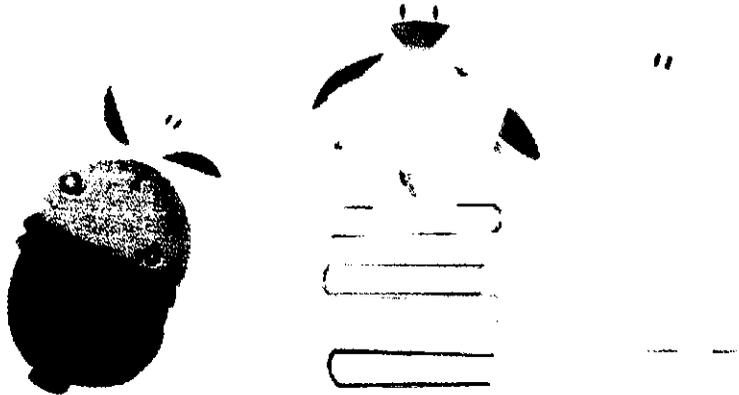
Durante el día corríamos juntos y de noche me acostaba al lado de ella. En épocas de calor solíamos permanecer al borde del estanque, a la sombra de los árboles, y cuando hacía frío buscábamos un refugio cálido cerca del bosquecillo. No bien pude comer pasto, mi madre salió a trabajar en las horas de sol, regresando a la tardecita.

Aparte de mí, había seis potrillos en la pradera, mayores que yo. Algunos tenían casi el tamaño de los caballos grandes. Solía correr con ellos y divertirme mucho. Galopábamos dando vueltas por el campo, y a veces, en medio de la carrera, mis amigos daban coces y mordiscos.

# Lección 3

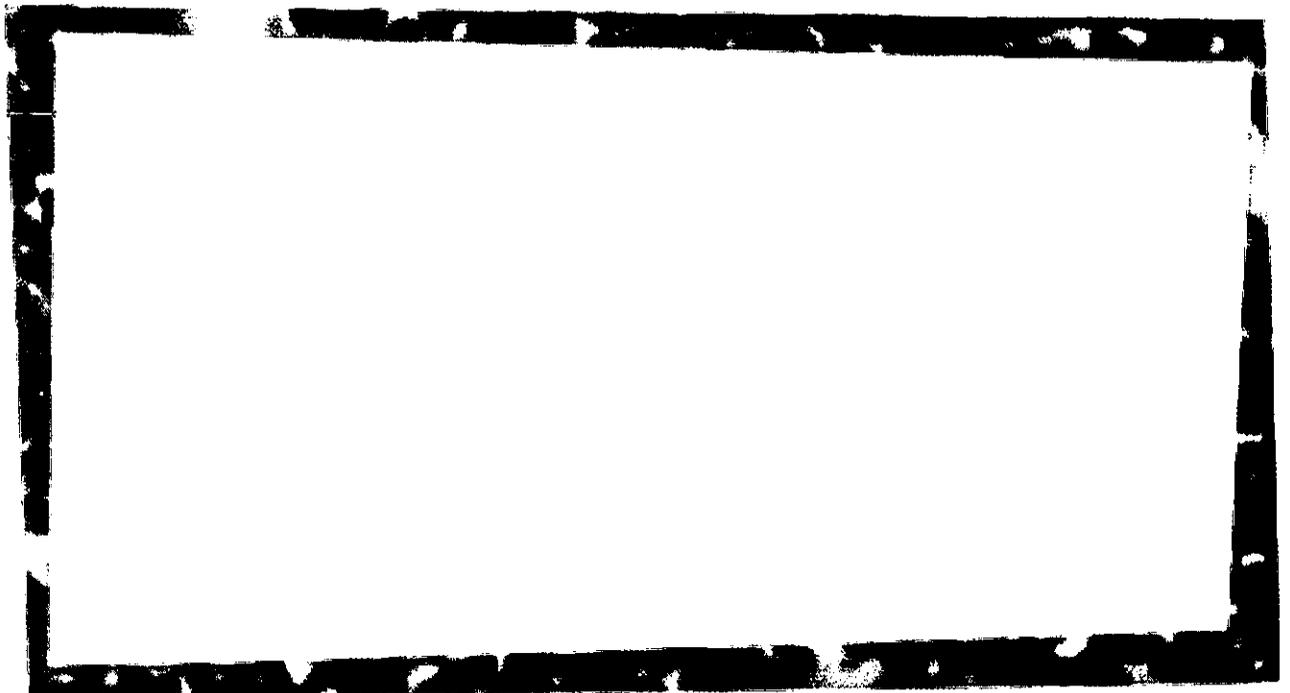
Dividan al grupo en dos partes para hacer lectura coral de "Mi primer hogar": al primer grupo le corresponde leer los dos primeros párrafos, y al segundo los dos finales (pueden repetir la lectura, si lo desean, para mejorarla).

Recuerden que la lectura en coro **no significa en voz muy alta, sino al mismo tiempo**, y sirve para ejercitar la claridad en la pronunciación, y atender los signos de puntuación, que permiten entonar mejor y lograr mayor comprensión del texto.



En los primeros párrafos se *representa*, por medio del lenguaje, el lugar donde vivía Azabache; se explica cómo era la pradera y qué había en ella, pues la escritora pretende que quien lea, imagine el lugar, lo *dibuje mentalmente*.

Ahora dibújalo aquí de acuerdo con la descripción del texto.



Además de lugares, se pueden describir personas, o personajes como Azabache. De él dice la escritora, en otra parte del libro, que:

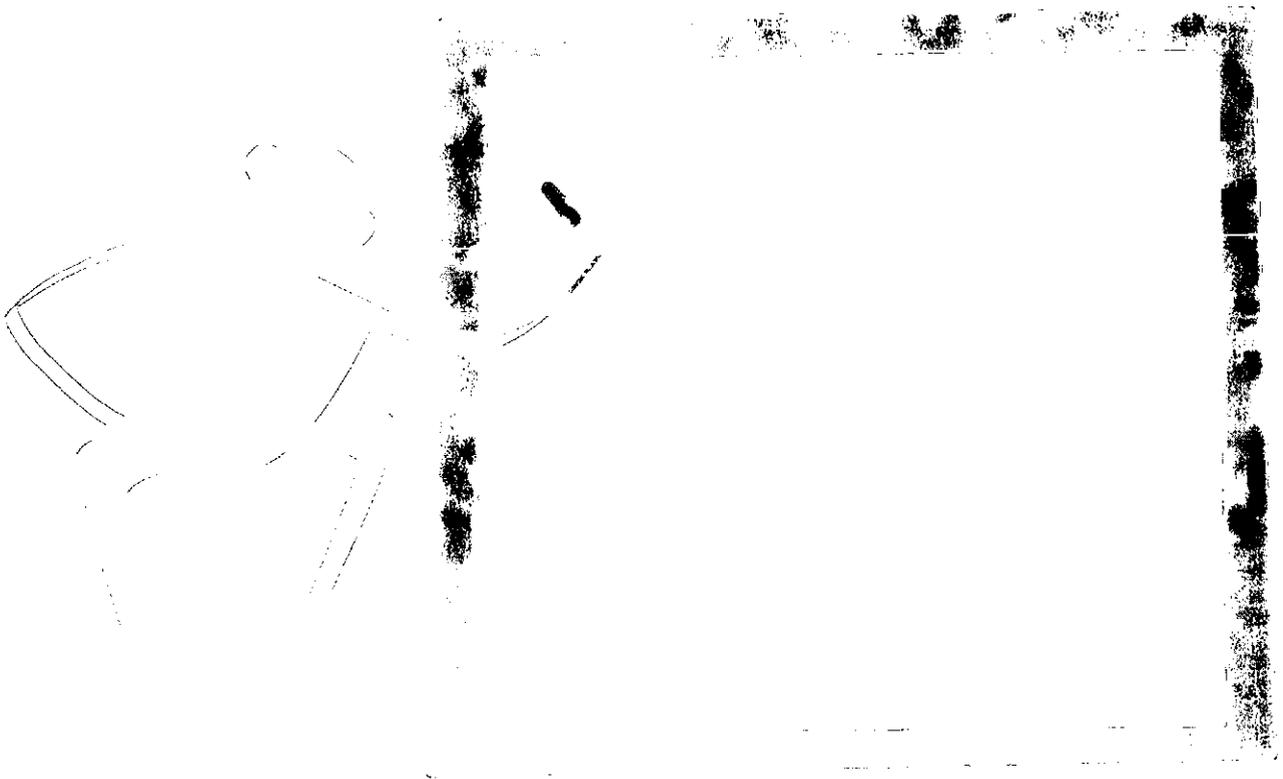
**Tenía el pelo fino y suave, de un negro brillante, y en medio de la frente lucía una hermosa estrella blanca...**

También se pueden describir objetos, tal como lo hace el propio Azabache:

Desde luego, me acostumbré al cabestro y al freno... Quienes jamás han tenido un freno en la boca, no pueden darse idea de lo feo que es... **Piensen en un pedazo de acero frío y duro, del grosor de un dedo, que se lo colocan a uno en la boca, entre los dientes y la lengua... y sujeto por unas correas que pasan por encima de la cabeza y bajo la garganta...**

Si después de la lectura logras dibujar mentalmente, imaginar a Azabache con el freno, dibújalo ahora.

Utiliza los trazos iniciales del cuadro.



Cuando se representan lugares, personajes u objetos por medio del lenguaje, se utiliza la **descripción**.

Si vuelven a leer los dos párrafos finales de *Mi primer hogar*, podrán llenar los siguientes espacios, para completar la sucesión ordenada de acciones:



De niño fui amamantado por mi madre.

En épocas de calor \_\_\_\_\_.

\_\_\_\_\_ buscábamos refugio en el bosquecillo.

Cuando ya pude comer pasto \_\_\_\_\_.

Pero la descripción y la narración no se presentan solas, y frecuentemente se combinan, como en el último párrafo de *Mi primer hogar*.

Narración	Descripción
Aparte de mí, había seis potrillos en la pradera .....	..... mayores que yo. Algunos tenían casi el tamaño de los caballos grandes
Solía correr con ellos... galopábamos ..... a veces .....	..... dando vueltas por el campo. ..... en medio de la carrera mis amigos daban coces y mordiscos.

La narración y la descripción son recursos para escribir. La **narración** es un relato ordenado de hechos, y la **descripción** una representación de lugares, personajes y objetos.

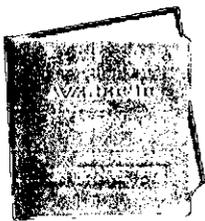


Para utilizar la descripción, escribe brevemente el retrato de una persona a quien estimes, un objeto que te guste mucho, o un animal de tu preferencia, y lee tu trabajo a otro compañero. Es importante que escuches lo que otros piensan de lo que escribes, y que tú también les hagas observaciones, pues esto ayuda a mejorar a redacción.

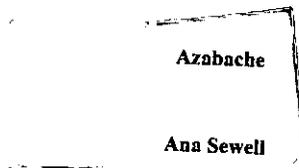


Cuando Daniel leyó *Mi primer hogar*, se interesó tanto, que buscó el libro en la biblioteca. Al llegar preguntó por un libro de pasta roja. La encargada le contestó que había muchos así. Daniel trató de recordar, y finalmente pidió Azabache. Todavía le preguntaron ¿Quién es el autor?

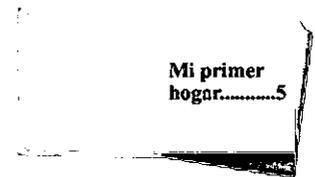
Daniel aprendió entonces que los libros tienen varias partes:



cubierta



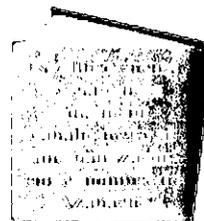
portada



índice

En uno de los extremos de la pradera, pasando la cerca, se veía un campo arado y, en el otro lado, el por-tón correspondiente a la casa de nuestro amo

texto



contraportada



- La **cubierta** tiene el título de la obra y el nombre del autor.
- La **portada**, que está dentro, tiene, otra vez: el título, el nombre del autor, la editorial que lo publica y el año en que aparece.
- El **índice** es la lista de las partes en que está dividido el libro.
- El **texto** es la parte donde se desarrolla el contenido del libro. A veces, además de estar escrito, tiene dibujos y mapas.
- La **contraportada** lleva datos, a veces del propio libro, se anuncia la editorial o la colección a la que pertenece el libro.

Busca entre los libros de tu casa, uno que llame tu atención; observa si tiene las partes que aquí se han señalado y represéntalas.

cubierta

portada

índice

texto

contraportada

# Conclusiones

- El diseño gráfico es una profesión relativamente reciente, que surge de las necesidades que generó la Revolución Industrial, y que se ha desarrollado rápidamente desde entonces a causa de las nuevas necesidades de la vida cotidiana y del desarrollo de la tecnología y de las comunicaciones.
- El diseño gráfico ha estado siempre sujeto a la influencia de las vanguardias artísticas y paradójicamente a los movimientos sociales y políticos.
- El diseño gráfico es imagen; la ilustración es imagen. En ella confluyen el diseño gráfico y la ilustración. El diseño toma de la ilustración la libertad del trazo, la combinación de los colores y la espontaneidad que forman parte de la imagen. Finalmente, diseño e ilustración se complementan y se enriquecen, con la participación creativa del diseñador.
- La imagen, en el mundo actual, es un lenguaje visual de gran importancia para la comunicación, que complementa y enriquece al verbal, y que muchas veces lo sustituye.
- La ilustración se inicia con la pintura en los libros, con sentido estético. Pasó por la xilografía y el grabado, que de alguna manera dieron lugar a la imprenta. Posteriormente la litografía y sobre todo la fotografía, consolidaron a la ilustración y el diseño, y con ello el campo de las artes gráficas.
- El desarrollo de este campo se dio en México a partir de los sellos que usaban los pueblos prehispánicos, pero la colonización estimuló las artes gráficas con la llegada de la imprenta, siempre con influencia europea, hasta que en el periodo revolucionario se generó un movimiento nacionalista que dio lugar a un estilo propio.
- La ilustración cumple una función tan importante en los procesos de comunicación actual, que forma parte de la vida cotidiana. Hoy es prácticamente inconcebible un texto gráfico sin el acompañamiento de imágenes visuales.
- El libro de texto es uno de los materiales impresos que requiere, con un propósito puntual de apoyo para un mejor aprendizaje, la

participación de la ilustración, que actualmente sostiene un papel primordial en este tipo de publicaciones.

- Los libros de texto gratuitos son un claro ejemplo de cómo la ilustración cumple una función didáctica, vinculada muchas veces con el contenido temático de los libros, pero también con una intención ideológica de fortalecer los valores nacionales y de promover el conocimiento del arte y de los artistas mexicanos.
- La tecnología ha dotado al ilustrador de un sinúmero de recursos que en cierta forma facilitan su trabajo pero que por lo mismo le exigen mayor calidad y sobre todo más creatividad.
- Si bien la variedad de técnicas es actualmente abundante, es el ilustrador y su estilo propio, aunados al resultado cromático los que hacen a la ilustración valiosa para un libro infantil.
- Es deseable el desarrollo paralelo de un libro de texto entre el autor y el ilustrador para conseguir una obra integral en la que el contenido se vea apoyado por las imágenes y ambos tengan muy claros los objetivos didácticos del texto.
- Para la ilustración de un libro de texto infantil, es importante tener en cuenta la edad, el nivel de desarrollo intelectual, los intereses de los niños, al menos, y establecer la relación de los contenidos con las imágenes, los colores, la distribución de los textos escritos, el tipo y tamaño de la letra, etcétera.
- En la creación de un libro de texto las ilustraciones adquieren el múltiple papel de orientar al usuario, de provocar su interés, de motivarlo para realizar actividades, y de la misma manera que el contenido debe ofrecer una congruencia que le dé integridad a la obra, el diseño y la ilustración deben ofrecer, desde la portada hasta el final, la misma imagen de congruencia que le dé unidad a la publicación.
- Con la perspectiva que se ha presentado esta unidad del libro de texto de *Español, Tercer grado*, se está presentando no sólo la propuesta de que un material didáctico debe tener sentido de unidad, de principio a fin, sino que bien puede ser el resultado del esfuerzo conjunto de dos autores: uno, el que presenta con seriedad científica los contenidos programáticos, muchas veces matizados con algo de creación literaria; otro, el que con apoyo en la técnica crea imágenes gráficas para que contribuyan a que el pequeño lector, escritor, hablante, se interne en las páginas del libro y sea capaz de crear sus propias imágenes mentales. Esto es, sin lugar a dudas, el objetivo que autor de texto y autor de diseño pueden lograr juntos.

# Bibliografía

- Acha, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*, México, Trillas, 1995.
- Adobe Illustrator 9.0, User guide*, California, 2000.
- Adobe Photoshop 6.0, User guide*, California, 2000.
- Arnold, Eugene, *Técnicas de ilustración*, Barcelona, L.E.D.A., 1982.
- Barnicoat, John, *Los carteles: su historia y su lenguaje*, Singapur, Gustavo Gili, 5ª ed., 2000.
- Bates Ames, L. y C. Chase Haber, *L'enfant de sept ans*, París, Presse Universitaire de France, 1986.
- Bridge Water, Peter, *Introducción al diseño gráfico*, México, Trillas, 1992.
- Clottes, Jean, "La cueva Chauvet", *National Geographic en español* (México), vol. 9, núm. 2 (agosto 2001).
- Cocula, Bernard y Claude Peyroutet, *Sémantique de l'image*, Paris, Librairie Delagrave, 1986.
- Colyer, Martin, *Cómo encargar ilustraciones*, Barcelona, Gustavo Gili, 1994 (*Manuales de diseño*).
- Dalley, Terence, *Guía completa de Ilustración y Diseño*, Barcelona, Editorial Herman Blume, 1992.
- De Buen, Jorge, *Manual de diseño editorial*, México, Santillana, 2000.
- Díaz-Plaja, Aurora, *Historia del libro y de la imprenta*, Barcelona, Teide, 1971.
- Dondis, D. A., *La sintaxis de la imagen*, Barcelona, Gustavo Gili, 1982.
- Forest, Dominique, *Dibujando para las artes gráficas*, España, CEAC, 1971.
- Fuenmayor, Elena. *Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador*. México, Gustavo Gili, 1996.
- Gran enciclopedia universal: Quid ilustrado*, tomo 16, México, Promexa, 1983.
- Hayes, Colin, *Guía completa de pintura y dibujo*, Madrid, Herman Blume, 1980.

- Hollis, Richard, *Graphic Design. A concise history*, Londres, Thames and Hudson, 1994.
- Ilustración I*, vol. 1, Madrid, Naves Internacional de Ediciones S.A. (col. *Biblioteca del Diseño Gráfico*).
- Joly, Martine, *Introduction à l'analyse de l'image*, Paris, Éditions Nathan, 1993 (col. Image, núm. 128).
- Kloss Fernández del Castillo, Gerardo, *El papel del editor*, México, UAM, 1998.
- Koestler, Arthur, *The act of creation*, Nueva York, Mcmillan, 1964.
- Lazotti, L., *Comunicación visual y escuela*, México, Gustavo Gili, 1983.
- Lewis, Brian, *Introducción a la ilustración*, México, Trillas, 1995.
- Livingston, Alan e Isabella, *Dictionary of graphic design and designers*, Londres, Thames and Hudson, 1996.
- Martínez de Sousa, José, *Diccionario de tipografía y del libro*, Madrid, Paraninfo, 1995.
- Martínez Rubio, M., *Ayer y hoy del grabado y sistemas de estampación*, Editorial España Tarraco, 1979.
- Meggs, B. Philip, *Historia del diseño gráfico*, México, Trillas, 1991.
- Meza Estrada, Antonio, "Los libros de texto", en Pablo Latapí Sarre, coord., *Un siglo de educación en México II*, México, CONACULTA-FCE, 1998.
- Moles, Abraham y Luc Janiszewski, *Enciclopedia del diseño. Grafismo Funcional*, Madrid, CEAC, 1990.
- Müller Brockmann, Josef, *Historia de la comunicación visual*, Barcelona, Gustavo Gili, 2ª ed., 2001.
- Nava Bouchaïn, Francisco, *El libro infantil*, tesis de licenciatura en Diseño Gráfico, México, UNAM, 1996.
- Nuttall, Paul, "El desarrollo de los niños de 7 a 8 años", <http://www.nccc.com> (National Network for Child Care), University of Connecticut.
- Oesterreich, Lesia, "Six through eight-year-olds", en *Ages and stages*, <http://www.nccc.com> (National Network for Child Care), Iowa State University.
- Ortega Carrillo, José Antonio, *Comunicación visual y tecnología educativa*, Madrid, Grupo Editorial Universitario, 1997.

- Plan y programas de estudio*, México, SEP, 1993.
- Ramírez Ruedas, Irma, “El lenguaje y la lingüística”, en *Estructuras lingüísticas básicas del español*, México, Limusa, 1987.
- Rey, Mario, *Historia y muestra de la literatura infantil mexicana*, México, SM, 2000.
- Sánchez Guevara, Graciela, “Libros de texto gratuito, instrumentos de poder en el diseño de la historia oficial” en *Un año de diseñarte MMI*, núm. 2, México, UAM Azcapotzalco, 2000.
- Satué, Enric, *El diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*, Madrid, Editorial Alianza, 1988.
- Schon, Isabel y Sarah Corona Berkin, *Introducción a la literatura infantil y juvenil*, Newark, International Reading Association, 1996.
- Slade, Catharine, *Técnicas de ilustración*, Barcelona, Acanto, 1997.
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen, *Metodología del Diseño. Fundamentos teóricos*, México, Claves Latinoamericanas, 1998.
- Westheim, Paul, *El grabado en madera*, México, FCE.
- William Mills Ivins, *Imagen impresa y conocimiento (Análisis de la imagen pre-fotográfica)*, Barcelona, Gustavo Gili.
- Zimmermann Asociados S. L., *Monografías de diseño contemporáneo [portafolio]*.
- Zimmermann, Yves, *Del Diseño*, Barcelona, Gustavo Gili, 1998.