
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

ELABORACIÓN DE ILUSTRACIONES PARA EL CUENTO:
"LOS CABALLEROS DE LA ORDEN DEL SUEÑO"

300359



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

CECILIA JIMÉNEZ MARÍN

DIRECTOR DE TESIS
M.A.V. FRANCISCO U. PLANCARTE MORALES

ASESORA DE TESIS
M.A.V. ARIADNE GARCÍA MORALES

MÉXICO, D.F., 2001



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

INTRODUCCIÓN

El problema de la analfabetización en México no sólo afecta al desarrollo del individuo, sino al de todo el país. La falta de conocimientos básicos como la lectura esclaviza a la persona, que al no contar con las bases suficientes, se vuelve un objeto de manipulación. Al ser estimulados por los medios electrónicos como la radio, la televisión e incluso el internet, dejan en segundo plano a las instancias educativas tradicionales, como lo son la familia y la escuela. En la adolescencia se busca una identidad propia e independiente a la del adulto y experimentando nuevas actividades se eligen diferentes intereses, en ocasiones acertados pero también algunos distorcionandos que lo inclinan hacia la experimentación por las sustancias tóxicas, la libertad sexual e incluso actividades extremas que pueden llegar a atentar con la estabilidad física y mental.

El adolescente a pesar de parecer ya un adulto, aún necesita del seguimiento y guía para que su desarrollo intelectual se vea bien inducido por medios que refuercen y aclaren sus ideas hacia el análisis y la crítica constructiva.

Es así como el medio más antiguo de educación y muy importante esta quedando relegado: el libro.

El libro en su factor educativo es un instrumento de formación, que interpreta y sistematiza a la realidad, aproxima y vivifica a la lengua y sobre todo amplía los conocimientos tanto culturales como intelectuales.

La falta de interés por la lectura se refleja en la crisis que viven las editoriales y su menor interés por invertir en la producción de libros.

Esto no sólo afecta a las editoriales, sino a todos los que colaboran en ellas como diseñadores, ilustradores e impresores. Es por eso que cada colaborador debe colocar en el libro el mejor resultado, para que los consumidores con que cuentan, no lo dejen y nuevos jóvenes se integren a él.

JUSTIFICACIÓN

Considero que una buena lectura estimulará al adolescente a reflexionar sobre la vida y su papel en ella, asumiendo una actitud crítica frente a los acontecimientos que ocurren alrededor de él, teniendo así la capacidad de controlar y canalizar tanto sus emociones como pensamientos. En la adolescencia es importante que se motive a los jóvenes aún más por la lectura, pues ésta además de entretener, lleva implícito un elemento normativo.

Un común denominador entre los medios y los libros es la imagen que la encontramos como un gran estímulo tanto en la publicidad como en las artes y los medios electrónicos; pero en su carácter de ilustración de textos, representa una idea y siempre tiene una razón de ser y existir. Comunica de modo visual desde antes de completar la lectura, completando así un círculo de comunicación entre el lector y el libro. El trabajo de la ilustración es en sí didáctico y estimulante de la imaginación del lector.

Es así como la ilustración se convierte en todo un arte, tanto para niños como para jóvenes al expandir las posibilidades de su imaginación al crear personajes y paisajes algunas veces inexistentes, superando comúnmente a las imágenes reales.

OBJETIVOS

GENERAL

Diseñar las ilustraciones para el cuento :
"Los caballeros de la Orden del Sueño".

PARTICULARES

·Generar ilustraciones para ubicar al lector en un tiempo y ambiente propicio de acuerdo al cuento..

·Ilustrar un texto literario con la intención de comunicar y entretener al público lector juvenil, creándole un interés por la lectura.

·Utilizar a la ilustración como una invitación al aprendizaje que la lectura da al adolescente a través del contenido del texto.

OBJETIVOS

GENERAL

Diseñar las ilustraciones para el cuento :
"Los caballeros de la Orden del Sueño".

PARTICULARES

·Generar ilustraciones para ubicar al lector en un tiempo y ambiente propicio de acuerdo al cuento..

·Ilustrar un texto literario con la intención de comunicar y entretener al público lector juvenil, creándole un interés por la lectura.

·Utilizar a la ilustración como una invitación al aprendizaje que la lectura da al adolescente a través del contenido del texto.

INDICE

· CAPÍTULO 1

DISEÑO
COMUNICACIÓN

· CAPÍTULO 2

ILUSTRACIÓN

· CAPÍTULO 3

EL LIBRO Y EL
ADOLESCENTE

· CAPÍTULO 4

PROPUESTA
GRÁFICA

· CONCLUSIONES

· NOTAS Y CITAS

· BIBLIOGRAFÍA

RACIAS

A mis padres...
por su amor y paciencia.

A mi hermanito...
porque esto es de los dos.

A mis amigas...
porque son poderosas.

A mi familia
Jiménez y Marín ...
por su apoyo incondicional.

CAPÍTULO 1

DISEÑO Y COMUNICACION

1.1 COMUNICACIÓN

1.2 DISEÑO

1.3 DISEÑO Y COMUNICACIÓN

1.4 DISEÑO GRÁFICO

En un sentido generalizado, la comunicación se puede definir como la correspondencia o trato entre dos ó más personas; como la acción y efecto de comunicar e incluso como la unión que se establece entre ciertas cosas como pueblos, carreteras y mares.

Pero visto desde un punto más específico, la comunicación es la necesidad que tiene el hombre de expresar lo que vive y piensa. Para que se dé este intercambio nos valemos de los sentidos, que son canales que empleamos para recoger las percepciones que el entorno manda y responder a ellas. La interpretación y valoración depende generalmente de las experiencias vividas donde evocamos un significado en común, considerando el tiempo, la intención que lleva y la época a la de la hablamos.

En el proceso de comunicación intervienen básicamente tres partes: el emisor que es el punto de inicio donde se manda el mensaje y llega al receptor que decodifica la información que complementa cuando el mensaje ha sido comprendido y se cierra un ciclo cuando el decodificador envía un mensaje, convirtiéndose en el emisor y el que era el emisor, ahora será el receptor del mensaje.

Wilbur Schramm define a la comunicación como "el gran instrumento de relación entre los individuos" (1).

mensaje

receptor

"La palabra diseño procede del latín designare: "de" preposición y "signum" que significa marca o signo por lo que diseño significa plan o modelo y busca la armonización estética del entorno humano".(2)

El diseño no existe por sí solo ya que siempre tiene una razón de ser y debe incluir un plan amplio de estudio para que los elementos que se usen en la forma conformen un proyecto. Así lo dice André Ricard en su definición: "El diseño no trata la forma por la forma, sino que la define en función de la utilidad que ésta ha de posibilitar".(3)

Su elaboración se divide en dos partes: el proyecto que se prepara con una planeación y el trabajo terminado que es visible y generalmente tangible. El diseñador debe buscar la mejor forma posible para que el mensaje sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente. Es por eso que el diseño es una manifestación de la cultura, tiempo y lugar en que se realiza. Así es como la interacción del diseño, el diseñador y lo diseñado nos dará un resultado.

1.2.1 TEORIA DE LA COMUNICACIÓN

La teoría de la comunicación es una reflexión de lo que el hombre ha pasado para evolucionar en su interacción con todo lo que lo rodea y los medios que utiliza para ello como son el lenguaje con el cuerpo, el lenguaje oral ó el lenguaje visual. "La teoría de la comunicación estudia la capacidad que poseen algunos seres vivos de relacionarse con otros intercambiando información"(4).

Es necesario observar las diferencias que se han producido con las expresiones, para distinguir las cualidades como:

- a) Las expresiones del propio cuerpo.
- b) Expresiones del cuerpo con otro cuerpo.

El ser vivo que comunica las diferencias entre las formas y las funciones de la materia.

- c) Modificaciones que van a intercambiar la energía entre la substancia y el medio que la rodea.
- d) Disponer de un canal por el que las señales lleguen hasta el otro con el que comunique y logre que las señales transportadas sean diferenciables del resto de las variaciones que percibe del entorno a través del mismo canal o de otros.

EÑO COMUNICACIÓN

Los mensajes que se dan en los diferentes medios de comunicación son el resultado de una sociedad industrial que necesita darse a conocer en las grandes ciudades. Detrás de todo mensaje producido hay una intención y es la de dar a conocer, difundir y distribuir un producto o servicio. Pero el mensaje no se da así de simple, requiere de una planeación y aquí entra el diseño que estará en mayor o menor proporción centrado en la comunicación multisensorial del individuo, predominando en el sentido visual y auditivo, aunque las nuevas formas de comunicación interactiva proponen mundos virtuales con la participación de más sentidos en la percepción humana. "El primer y último objetivo del diseño gráfico será que el mensaje comunique y en la medida que esto se cumpla se verá la efectividad del trabajo".(5) El público recibe el producto final de todo el proceso que es finalmente el mensaje, que refuerza la visión que se tiene de la mercancía. Finalmente, podemos decir que "lo importante es el hombre y sus interrelaciones y no el mensaje como el lugar central del proceso" (6).

1.3.1 COMUNICACIÓN VISUAL.

"El hombre se comunica con las palabras, con los gestos, con las imágenes, con los sonidos, con las expresiones del rostro, con la posición del cuerpo e incluso con el espacio social ó distancia que se interpone entre él mismo y los demás"(7). La comunicación tiene dos formas de ser: la casual y la intencional, la casual comunica sin proponérselo y se puede interpretar libremente. La intencional lleva una información precisa por quien la emite y se da en dos direcciones: el de la estética y el de la práctica. La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, que forman parte de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos. El emisor emite los mensajes y el receptor los recibe, aunque puede estar en un ambiente lleno de interferencias que pueden cambiar o anular el mensaje. Esta definición enfocada concretamente con la comunicación visual, "puede ser deformado por el mismo receptor debido a que existen tantas diferencias de percepción como individuos hay y pueden producirse inversiones o alteraciones recíprocas entre el emisor y el receptor" (8).

El diseño gráfico siempre tiene una razón de ser y esta planeada en función de la utilidad a la que va a responder. El trabajo del diseño se ve en la necesidad de llamar la atención para cumplir con su función: comunicar.

El diseñador piensa en la forma de resaltar el producto o servicio colocándolo ante el consumidor como una necesidad que se satisfecerá al momento de adquirirlo, cumpliendo así con su objetivo. "El diseñador gráfico es un ordenador de palabras e imágenes que busca la armonía y originalidad (según el caso) de la tipografía con el color y la composición en forma individual para producir diferentes resultados. Un buen diseñador requiere de una conciencia estética y un estilo artístico para explorar y experimentar en este medio"(9) .

El diseño estudia el comportamiento de las formas, sus combinaciones, su asociación entre imagen y mensaje, sus posibilidades funcionales y sus valores estéticos captados en su integridad, combinando elementos como color, tipos, ilustraciones y fotografías.

1.4.1 CAMPO DE TRABAJO

El diseño gráfico siempre tiene una razón de ser: esta hecho para vender y promocionar los productos o servicios que proyecta de las diferentes industrias.

El diseñador gráfico puede desarrollarse en cualquier sector, sea privado, público o individual.

En el sector privado, estan los despachos o agencias de publicidad, que se dividen en áreas como mercadotecnia, producción y diseño, donde el diseñador debe ser capaz de crear y realizar en la práctica su creación, con absoluto dominio de los instrumentos de trabajo, responder a cada proyecto y satisfacer las necesidades de la empresa. En el sector público, las dependencias del gobierno se dividen en departamentos de comunicación y difusión, donde utilizan los medios gráficos y audiovisuales. Su organización es política del estado, el cuál esta integrado por departamentos y se dividen en subdepartamentos que son:

- Operativo
- Administrativo
- De servicio

El freelance es la forma independiente de trabajar del diseñador. Se responsabiliza desde la formación creativa hasta la producción del mensaje ó producto.

CAPÍTULO 2

ILUSTRACION

2.1 DEFINICION

2.2 ANTECEDENTES

2.3 HISTORIA

2.4 GENEROS

2.5 HERRAMIENTAS

2.6 TECNICAS Y MATERIALES

DEFINICION

Definir la ilustración es importante porque con ello tendremos una visión clara de la labor que encierra el ejercicio del ilustrador. "El término ilustrar proviene del latín ilustrare, derivado de "ilustris - ilustrare" que significa valorar, iluminar, aclarar; es describir una idea a través del complemento del dibujo de sesgo no literario"(10).

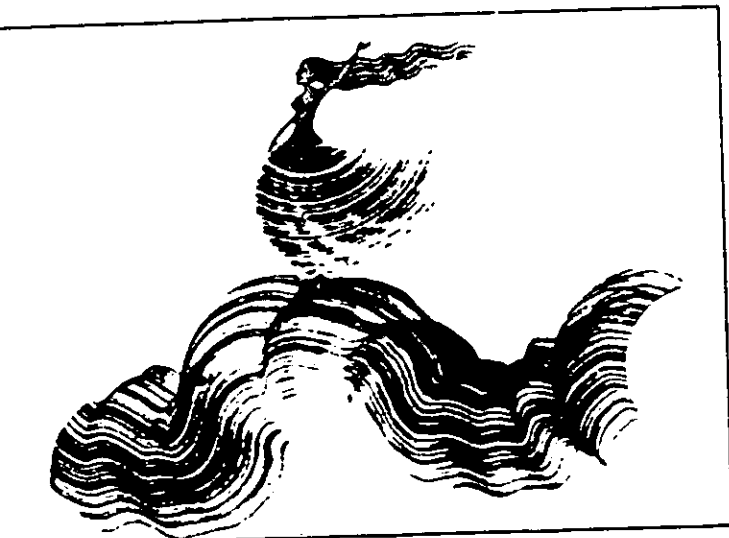
Traduce el lenguaje escrito a uno de tipo visual. En un texto la ilustración comunica y sintetiza ideas. "En una palabra ilustrar es comunicar"(11)..

La ilustración en relación al texto, según Joseph Schwarcz (12) se desenvuelve en cuatro funciones básicas:

- a) Congruencia
- b) Desviación
- c) Función Múltiple
- d) Narrativa visual

La primera se limita a representar lo que dice el texto, la segunda sigue apegandose al texto, sólo que aporta nuevas ideas y la tercera se desprende completamente del texto, narrando incluso otras historias.

Joseph contempla la ilustración que carece de texto y que transmite un concepto o una historia. El ilustrador dentro de su trabajo, aporta su interpretación personal mediante las diferentes técnicas y soportes para su posterior reproducción.



◀ Ilustración de Andrea Gómez
Enciclopedia "Colibrí"
SEP - SALVAT No.22
México 1979

0. RIUS, María. "Texto Ilustración, educación y biblioteca. Madrid, España. Año 3. No.18, Julio 1990. Pp.22
1. PATIÑO, Maricruz. Entrevista a Fabricio Van den Broeck. Lúdica. México, D.F. Año1 No.2. Julio 1998. Pp74
2. SCHWARCZ, Joseph. "Educación y comunicación"

2 ANTECEDENTES



Parte del grabado en buril "Speneilo" de Saudet.

El pasado de la ilustración puede ser tan remoto como el origen del hombre. La manifestación de imágenes hechas por el hombre esta registrado desde el tiempo de las cavernas: "Es precisamente en estas cuevas africanas y europeas, donde se dejaron sobre las paredes, pinturas con imágenes de animales llamados pictografías (pinturas elementales o bosquejos que representan las cosas descritas) y algunos signos geométricos como puntos, cuadrados y otras configuraciones"(13).

"Mucha de esta evidencia visual son petroglifos (signos esculpidos o raspados o simples figuras en la roca), que en su mayoría son pictografías y algunas de estas se consideran sideografías (símbolos que representan ideas o conceptos)"(14).

Poco a poco las figuras se fueron simplificando y estilizando hasta evolucionar a la escritura.

Hacia el año 3000 a.C.(15) ,los sumerios inventan un sistema de escritura cuneiforme que se crea a partir de pictogramas preexistentes (signos donde cada uno significa el objeto representado).

Posteriormente se creó un sistema de cuadrícula para contener la escritura en espacios divididos vertical y horizontalmente. Alrededor del año 2800 a. C. se comenzó a escribir en líneas horizontales de izquierda a derecha de arriba hacia abajo" . Se le llamó escritura cuneiforme porque los caracteres se componían de una serie de trazos con forma de cuña, y no de una línea continua. Así los pictogramas evolucionaron hacia la escritura de signos abstractos (16). Después de que el signo se transformara de la simple representación de objetos animados o inanimados al ideograma, surgió la necesidad de representar a los sonidos hablados y se pasó a la escritura jeroglífica, "los sonidos se convirtieron en fonogramas (símbolos gráficos para los sonidos).

El mayor desarrollo de la escritura cuneiforme fue el uso de signos abstractos para representar sílabas, las cuales son sonidos logrados por la combinación de sonidos más elementales". El lenguaje hablado se independizó gracias a la escritura, y de esta forma se puede tener testimonio de civilizaciones para la historia de la humanidad.

2.2.1 LA APORTACIÓN EGIPCIA

La aportación de la civilización egipcia fue su sistema de pintura-escritura llamada jeroglífico (que en griego significa "escultura sagrada y en egipcio "la palabra de Dios") durante tres milenios y medio. También utilizó la planta cyperus parirus que crecía en las riveras del río Nilo. Se aprovechaba para diversos usos, pero la aplicación más importante fue para fabricar el papiro (de donde proviene la palabra papel) a base de machacar sus tallos y aprovechando sus fibras junto con su savia glutinosa como adhesivo. Se obtenían láminas que podían medir hasta 49 cm.. Se empastaban y enrollaban con el lado recto hacia adentro. Para fabricar tinta negra utilizaban carbón en una solución aglutinante y para la tinta roja ocre molido. Combinaron el dibujo y las palabras para transmitir la información a través de sus manuscritos, que en su mayoría eran textos funerarios llamados "La cofraternidad" de los que llegan delante del día mejor conocidos como: "El libro de los muertos".(17)

2.2.2 LA CONTRIBUCIÓN CHINA

Su aportación ha sido tan valorada que es usada hoy en día para la elaboración de ilustraciones.

Comenzando por la caligrafía china, que no es un lenguaje alfabético sino totalmente visual donde cada símbolo se compone de un cierto número de líneas con forma diferente. Fue Ts-ang Chieh quien la inventó elaborando pictogramas elementales de las cosas de la naturaleza con imágenes muy estilizadas pero fácilmente descifrables y compuestas por un número mínimo de líneas.

En el 105 d.C., Ts'ai Lun inventó el papel que se hacía de trapos y se parecía en lo esencial al papel actual. Empleaban pegamento muy fuerte para endurecer las fibras y acelerar la absorción de las tintas (18). El invento más importante después del de la escritura fue el que hizo Pi Sheng (1023-1063 d. C.) con la imprenta de tipos móviles y reutilizables. La caligrafía no es alfabética, por lo que los tipos se organizaban según rimas (19).

2.2.3 EL ALFABETO

El alfabeto (su nombre procede de las primeras dos letras del alfabeto griego alfa y beta) es una serie de símbolos visuales simples que representa sonidos elementales. Se pueden unir y combinar para representar todos y cada uno de los sonidos, sílabas y palabras articuladas por la voz humana. No se sabe quien fue el inventor, pero se especula que la fuente radica en el lenguaje cuneiforme, los jeroglíficos, los signos geométricos, prehistóricos y a las primitivas pictografías cretenses.

2.2.3.1 ALFABETO FENICIO.

Se considera que es de la cultura fenicia de donde provienen los escritos alfabéticos más antiguos que se conocen, recibiendo la escritura cuneiforme de Mesopotamia y el conocimiento de los escritos y de los jeroglíficos egipcios.

Se cree que el alfabeto nació en la ciudad más antigua del estado de Fenicia: Biblos, en esta ciudad costera se producía papiro egipcio de calidad especial por lo que los griegos adoptaron el nombre de dicha ciudad "byblios" para designar al "libro" y también de ese nombre procede la palabra "biblia". (20)

2.2.3.2 ALFABETO HEBREO

El alfabeto hebreo consiste de las 22 letras consonantes del antiguo alfabeto semítico del norte, cuyas formas gráficas son letras negritas de forma cuadrada con trazos horizontales más gruesos que los verticales, además de seis caracteres adicionales al final, formados por signos caligráficos curvos. Este sistema de signos hizo que la instrucción estuviera al alcance de mucha gente, por su facilidad de lectura y escritura, provocando que los escribas y sacerdotes perdieran su monopolio sobre el conocimiento escrito y su poder político. (21)

2.2.3.3 LOS GRIEGOS

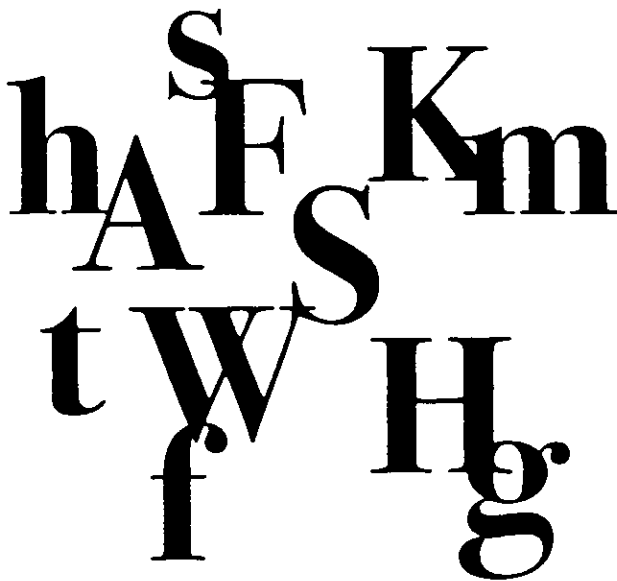
Poco antes del año 1000 a.C., los griegos adoptaron la escritura fenicia, probablemente como resultado de sus contactos con comerciantes semíticos. Se escribía de izquierda a derecha como en la actual cultura occidental. Además de adecuarlo a sus necesidades, los griegos enriquecieron el alfabeto fenicio con los signos vocálicos a, e, i, o y u. (22).

2.2.3.4 ALFABETO LATINO

El alfabeto romano llegó de Grecia por medio del pueblo de los etruscos, que dominaban la península itálica a principios del primer milenio a. de C.

El alfabeto latino consistía (alrededor del año 250 a. C.) en 21 letras: A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R (evolución de la letra P), S, T, V, X. Tras la conquista romana sobre Grecia, se agregaron las letras griegas Y y Z para dar cabida a palabras griegas que contenían estos sonidos y que los romanos pedían prestadas. Durante la edad media se agregaron tres letras adicionales al alfabeto hasta llegar a las 26 letras del alfabeto inglés actual.

Se inventó el pergamino (alrededor del año 190 a. C.), soporte de escritura fabricado con pieles de animales domésticos particularmente de terneros, borregos y cabras. Después de procesado se obtenía un soporte más grande, durable y flexible con una superficie más uniforme que el papiro y más popular como material de escritura. Al pergamino de más alta calidad se le llama vellum y se fabrica de suaves pieles de becerros recién nacidos.(23)



2.3 HISTORIA

Un punto importante para la ilustración se puede considerar desde la edad media en la que los libros producidos a mano llegaron a constituir verdaderas obras de arte por su confeccionamiento, ilustrados desde las letras iniciales o capitulares en las que las ilustraciones empleadas que servían en un principio como elementos de ornamentación, cuidaban mucho el trazo de la letra y desarrollaron un estilo muy particular como lo fue la letra gótica.

En la Edad Media y gracias a la transcripción de tratados se transmitió todo lo que se sabe de literatura, ciencia y filosofía griegas y romanas con el fin de preservar y difundir estos pensamientos.

A partir de los siglos VIII y IX (24) existieron monjes copistas que con gran esmero copiaban tratados de literatura, ciencia y filosofía. Es aquí donde se origina y desarrolla una ilustración ornamental en los libros que se hacían totalmente a mano constituyendo el gran esfuerzo artístico de la Edad Media. En los escritorios (los talleres de los conventos) se realizaba con el estilo propio de su época, una admirable unidad entre escritura e imagen.

Hasta finales de la Edad Media, la mayoría de las técnicas ilustrativas empleaban el temple, el medio más común en la iluminación de los manuscritos románicos y los "Libros de Horas" (25) que recibían ese nombre por marcar el tiempo y las horas impuestas por la iglesia para el rezo de ciertas oraciones a lo largo del día. En su elaboración el escribano escribía el texto y el artista dibujaba y pintaba ilustraciones.

Poco a poco estos libros fueron ordenados por gente con dinero y se convirtieron en símbolos de status, que indicaban la riqueza del propietario e incluían retratos de la familia y registros visuales de sus pertenencias.

Hacia finales del siglo XIV, la ilustración se liberó de la iluminación de textos y se convirtió en pintura de tableros, la iglesia, el estado y la gente rica continuaron encargando estos trabajos hasta bien entrado el siglo XV y a mediados de este siglo se producen nuevos descubrimientos en las técnicas de pintura al aceite y esto se atribuye a los hermanos Van Eyck. (26)



▲ Ilustración de libro medieval representando una obra.



Polidoro Mendez

Con la invención de los tipos móviles y el desarrollo de la imprenta, la ilustración siguió dos direcciones: los trabajos para reproducirse y la pintura narrativa.

Estos libros llevaban demasiado tiempo en su realización por lo cual se puede deducir que existían muy pocas copias de un mismo tratado. Además al ser libros escasos y poco asequibles se destinaban a clases altas que podían comprar o mandar hacer un libro. Por ello que todos los textos escritos inicialmente eran únicos en su género y al perderse obras como en el incendio de la Biblioteca de Alejandria, estos fueron irre recuperables, de igual manera sucedieron los lamentables hechos en México con la quema de valiosísimos códices a la llegada de los españoles al considerarlos como sacrilegos y un obstáculo para la evangelización de los pueblos conquistados.

En el siglo XVII se produce la ruptura definitiva con las tradiciones pictóricas del Gótico y el Renacimiento, comenzando el estilo Barroco en las ilustraciones, en el campo de 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 época fue William Blake (1757-1827) que desarrolló un proceso denominado "Impresión iluminada" en éste el texto y el diseño se grababan en relieve, se imprimían a un color y se aplicaban tintes después.

Más tarde se produjo otro avance con el desarrollo de la impresión al aguatinta, junto con esto el establecimiento del estilo inglés de pintura a la acuarela permitió la producción de grandes planchas a color para libros.

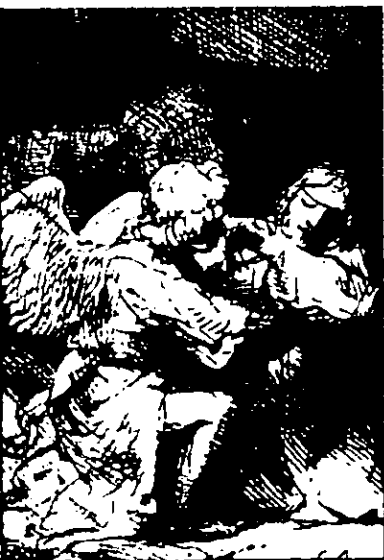
En este siglo se otorga al grabado la categoría de obra de arte, mientras que también será un testimonio histórico y documental, y un medio de difusión, el cobre desplaza a la madera y las mejores obras de este siglo se graban al aguafuerte y buril. El centro de grabado pasa de Italia a otros países, Francia y Holanda principalmente, en este tiempo Rubens a su vuelta de Italia, se convierte en el pintor flamenco más importante, también están otros personajes como Herkules Seghers, Jacques Callot, Jacques Bellange, Tempesta. (27)

En este siglo todas las clases sociales manifiestan la ávidez y el gusto por las ilustraciones reproducidas por grabado y empiezan a existir tendencias y estilos que caracterizaran a una época.

Los cambios y las innovaciones técnicas son desarrolladas por los artistas creadores se siguen utilizando las técnicas clásicas tanto en xilografía como en calcografía afinando sus resultados, pero también se conquistan nuevos procedimientos. En Inglaterra Bewick (1753-1838) desarrolla el grabado a contrafibra (es una versión perfeccionada del grabado en madera, utilizando bloques cortados a través de la fibra), dando a la xilografía la posibilidad de poder competir con la calcografía en cuanto a libertad de trazo.

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 eran mucho más utilizados. En el grabado del siglo XVIII francés sobresale Watteau por sus obras grabadas.(28) Los autores de grabados de reproducción, en su deseo de aproximarse más al detalle de los dibujos originales, realizaron varias innovaciones técnicas. El aguafuerte 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. A finales de siglo alguien inventó el fisionotrazo, un método que permitía a un retratista trazar con rapidez y facilidad a los contornos para luego trasladarlos a escala al cobre.(p.127 Ivins) Cuando el buril del grabador podía usarse sobre un taco de madera cuya superficie fuese perpendicular a las fibras (madera de testa), en lugar de paralela a ellas (madera al hilo), el descubrimiento de este procedimiento hizo posible producir estampas a partir de grabados de línea sobre madera que prácticamente eran tan finos como los que ordinariamente se grababan en cobre del grabado al buril y el aguafuerte. (29) En el siglo XIX la litografía es la mayor innovación revolucionaria de la historia de las artes gráficas por Aloys Senefelder, al fin se podía entonces dibujar sobre la piedra o sobre el papel, con lápiz con pluma pastel o pincel con el único requerimiento de emplear pigmentos grasos.

El descubrimiento de Senefelder liberó al dibujante original de la dependencia con el grabador de interpretación, porque a final de cuentas muchas obras eran copias de copias y pocos eran los que ilustraban y grababan sus propias obras y por primera vez en mucho tiempo permitió al lector acceder con mayor libertad a ediciones exactamente repetibles en ediciones de un volumen prácticamente ilimitado. (30)



▲
"La Agonía en el jardín" Rembrandt.
Agua fuerte y punta seca.



San Jerónimo" de Durero
xilografía 1492.

Hacia 1860, un xilógrafo llamado Thomas Bolton, tuvo la idea de sensibilizar la superficie de su taco de madera, sobre el que 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 importante hacia la sustitución definitiva del dibujo por la fotografía en las ilustraciones de libros informativos, ilustraciones capaces de imprimirse al mismo tiempo que el texto.

Otro avance importante en el siglo XIX fue la posibilidad de reproducir semitonos, la superposición de tintas rojas, amarillas y azules separadas con tramas para producir muchos tonos, hizo posible reproducir con exactitud obras a todo color. Muchos de los grandes ilustradores utilizaban la acuarela, también se utilizaba la tinta negra para acentuar los trazos en un dibujo. La introducción de la línea negra (Keyline) para imprimir a cuatro colores permitió a los ilustradores usar tipos de pintura más sólidos para la reproducción. En este siglo sobresalen figuras como Gericault, Delacroix, el insigne ilustrador Gustavo Doré en la que destacan entre las ilustraciones de sus numerosos libros "La Divina Comedia" y el "Quijote" entre muchos otros. En 1860 resurge de nuevo el interés por el aguafuerte, el impresionismo fortalece el nuevo grupo de ilustradores-grabadores entre los que destacan Manet, Degas, Gauguin con xilografías sumamente expresivas, las litografías de Daumier consiguen dar a la estampa popular una gran categoría artística, los carteles y obras de Toulouse Lautrec entre otros. En España emerge la personalidad de Goya. (31). Durante el siglo XIX evolucionó gracias a la enciclopedia, el periódico, la revista ilustrada y las "ediciones de lujo". De entre todas las viñetas, utilizadas las más reconocidas son las del Cántaro roto de Kleist, realizadas por Menzel. (32) La diversidad de materiales a disposición del artista hace que las formas actuales de la ilustración sean más variadas que en ningún otro momento de la historia. Por ejemplo la fotografía y otros sofisticados medios digitales son instrumentos con los que un artista puede acelerar el proceso ilustrativo, esto es vital cuando se trabaja a plazos fijos de tiempo, como revistas, cine, televisión entre otros.

Sin embargo se siguen produciendo obras de gran calidad con los métodos tradicionales pero el curso de la historia demuestran que el talento y la habilidad del artista una vez iniciados no desaparecen y continuamente se encuentran en desarrollo para experimentar al máximo con todos los recursos disponibles hasta el momento.

2.4 GÉNEROS



▲ Ilustración en acuarela para comercial de gelatinas.

DEFINICIÓN

Género es una clasificación o tipificación de conceptos relacionados con la ilustración en donde podemos encontrar algunos ejemplos, como los siguientes: ilustración técnica, publicitaria, científica, digital, etcétera.

2.4.1 ILUSTRACIÓN PUBLICITARIA

Es cualquier anuncio destinado al público y cuyo objetivo es promover la venta de bienes y servicios. Dentro de este género, se puede encontrar los siguientes usos.

2.4.1.1 Cartel

El cartel es un medio de comunicación visual, en donde el uso de ilustraciones es muy socorrido, ya que representan un espacio bidimensional, cuyo contacto visual es rápido y muy corto, por lo que sus imágenes deben ser expresivas, sintéticas y de fácil comprensión. Es utilizado principalmente en un medio urbano y colocado en sitios públicos, se considera que un cartel es funcional cuando estimula, activa, moviliza, convence e impacta a un observador.

2.4.1.2 Promocional

Encontramos una gran variedad de aplicaciones de la ilustración en los diferentes artículos publicitarios o promocionales, por lo que la ilustración resulta un elemento significativo para lograr el impacto visual que se requiere en un promocional.

2.4.1.3 Empaque

Es el envoltente de una imagen que promueve a un producto, y en algunas ocasiones va ilustrado.

2.4.1.4 Etiquetas

Son impresos que incluyen por lo regular ilustraciones que son utilizadas para identificar marcas de productos y reflejan una identidad de acuerdo a los fabricantes.

2.4.1.5 Calendarios

Son impresos que están relacionados directamente con la publicidad o de las empresas y se ocupan principalmente a fines de cada año. Comúnmente sus soporte son tarjetas plastificadas o carteles.



▲ Ilustración de comercial elaborado en aerógrafo.

2.4.2 ILUSTRACIÓN EDITORIAL

Este género tiene que ver con la ilustración de artículos publicados en periódicos, libros, revistas, enciclopedias y semanarios, básicamente. También contempla la ilustración de folletos, dípticos, trípticos y polípticos.

2.4.2.1 Libros

Son impresos que permiten dar a conocer los sucesos históricos, vivenciales, informativos y de conocimiento en general en los cuales comúnmente se recurre a las ilustraciones para ejemplificar los contenidos de los mismos.

2.4.2.2 Enciclopedia

Por lo regular las enciclopedias basan su información en la ejemplificación de cada tema. Es necesario ilustrarlas abarcando todos los géneros de la ilustración. Es el medio impreso en donde se conjugan todos los elementos gráficos.

2.4.2.3 Periódicos

Son impresos que se publican periódicamente y su finalidad es informar de forma rápida y concisa los sucesos o noticias más importantes del momento, puede contener información nacional, internacional y/o de una comunidad específica en artículos sobre actividades sociales, deportivas, políticas y culturales.

2.4.2.4 Revistas

Dentro de ellas la ilustración se desempeña según sea la orientación, la cual puede ser política, cultural, popular, etcétera. Existiendo dentro de estas un lenguaje visual que se da como información junto con el texto. En la revista existe una periodicidad (semanal, quincenal o mensual), en la cual se encuentran reportajes en conjunto con imágenes.

2.4.2.5 Folletos

Son publicaciones con información muy breve sobre un tema específico y su finalidad es informar en forma exacta ciertos datos sobre un producto o servicio.



Portada del libro "The Wizard of Oz"
WWW.LewisCarroll.com

2.4.3 ILUSTRACIÓN CIENTÍFICA

Es una imagen detallada y precisa apegada a la realidad, esta a su vez no debe contener ni muy poca ni demasiada información para no confundir al observador, todo esto tomando en cuenta que va dirigida a un tipo específico de personas, de acuerdo a su nivel de conocimientos.

2.4.3.1 Ilustración Médica

Aún cuando se ha considerado que la ilustración médica no es creativa pues debe apegarse a los hechos, principios y éticas establecidas, por lo que el artista no puede expresar sus ideas.

Actualmente este tipo de ilustración no sólo se dirige al médico, estudiante o investigador, también es empleada en la elaboración de materiales informativos y de instrucciones como folletos, carteles, programas audiovisuales sofisticados y campañas de educación médica a gran escala.

2.4.3.2 Ilustración Técnica

Esta ilustración se desarrolló con la llegada de la industria y la producción en masa y a partir de las necesidades de la gente por saber más acerca de las operaciones y funciones de diferentes materiales u objetos los cuales son representados en un medio plano o bidimensional.

2.4.3.3 Ilustración Arqueológica

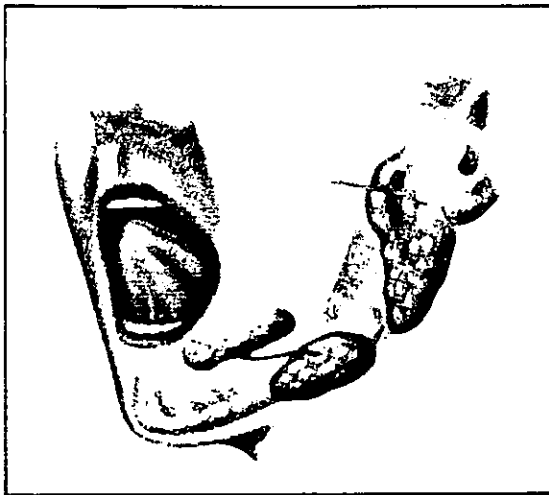
Es la ilustración hecha a partir de hallazgos arqueológicos y datos históricos que permiten recrear los hechos y las cosas como debieron haber sido en el pasado terrestre.

2.4.3.4 Ilustración Geológica y Geográfica.

La ilustración sirve para mostrar los mapas del relieve que son modelos tridimensionales del terreno de una área. Con la escala y el uso de colores se pueden indicar características geográficas así como fronteras políticas.

La geografía general incluye la geografía física y la geografía humana.

La geografía humana abarca todos los aspectos de la vida social humana en relación con el medio físico, dando lugar a numerosas sub-ramas como la geografía económica, la geografía de la población, la geografía social o la geografía urbana, entre muchas otras.



▲ Ilustración de tipo médica. Aerógrafo.



▲ Ilustración de tipo geográfica.

2.4.3.5 Botánica

En esta área el ilustrador apoya a este genero para dar a conocer los detalles más finos de las plantas o sus propias características y como ejemplo se muestran las siguientes imágenes.

2.4.4 Ilustración arquitectónica

La ilustración arquitectónica sirve como apoyo visual muy importante para mostrar la construcción que realizará o creará un arquitecto para sus clientes o diseño para muestras.

2.4.5 ILUSTRACIÓN INFANTIL

Son impresos especialmente dirigidos hacia los niños y se consideran iniciadores en la etapa temprana de la vida para que especialmente con ilustraciones se represente lo que los autores quieren dejar como conocimiento. Esto sirve para despertar curiosidad, interés e imaginación cuya finalidad es bastante amplia y bien orientada con inteligencia y sin dar la impresión de una enseñanza deliberada. Puede ser altamente educativa. Como ejemplos podemos citar cuentos, historietas y aventuras, y narraciones fantásticas. Su éxito depende de la fantasía o imaginación que el ilustrador ponga en unas ideas y desarrollo de las mismas.



Ilustración elaborada en lapices de colores por Alberto Pacheco



ón de acuarela para revista.



tración realizada en ordenador

2.4.6 ILUSTRACIÓN DE MODAS

La ilustración en este genero ha sido muy importante ya que ha permitido ir describiendo las características de la indumentaria desde hace siglos , así como también los accesorio y calzado

2.4.7 Ilustración de comic

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

2.4.8 Ilustración fantástica

Esta proviene en su esencia de un mundo imaginario, creando paisajes místicos, animales y seres extraños o tecnología de gran rareza y novedad.

2.8.9 Ilustración digital

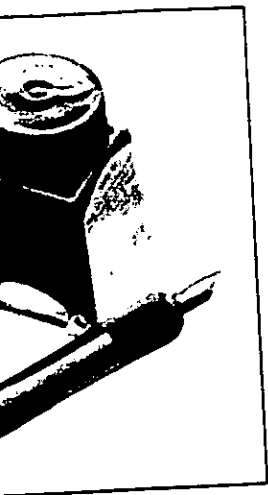
La ilustración Digital es un proceso de fases, que incluyen diversos tipos de software y de equipos. Por lo general, el texto y las ilustraciones se crean con software del tipo de procesadores de texto y programas de dibujo y pintura, así como con equipos y digitalizadores de imágenes fotográficas.

2.8.9.1 Animación

En la animación tradicional de fotograma a fotograma, la ilustración de 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 informática, las ilustraciones se crean mediante programas informáticos, fotograma a fotograma y, a continuación, se modifican y se reproducen.

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. No obstante, en la actualidad la animación en tiempo real no es capaz de producir resultados de alta calidad o con gran riqueza de detalle. Es más adecuada para la creación de animaciones simples y de juegos de computadora.

HERRAMIENTAS



...a de tinta china con plumilla.

Es imposible separar a la técnica, material y herramienta ya que guardan una estrecha relación. Su conjunto es necesario para lograr un fin: el comprender los componentes de los que se vale el ilustrador para concretar sus ideas.

Herramienta es el instrumento con que se aplica un material; material es lo que aplicamos y la técnica es la manera como se emplea. 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. Una denominación puede coincidir con una herramienta, un material y una técnica como es el caso del grafito, o el aerógrafo. Dicha observación es pertinente para evitar redundancias al citar las técnicas, materiales y herramientas que enseguida presentamos. La herramienta es un instrumento originalmente de hierro o acero, con lo que trabajan los obreros, por lo tanto, es manipulable. Viene del latín ferramenta, que quiere decir "instrumento de hierro".

La palabra herramienta tiene una relación con su palabra de origen, instrumento del latín instrumentum, que guarda un vínculo estrecho con la palabra instruir del latín instruere que quiere decir "con lo que se construye" (Pequeño Larousse Ilustrado p. 584) El instrumento está relacionado con algo útil; utensilio que puede servir para algo.

La herramienta que sirve para producir cierto trabajo, lo que se emplea para alcanzar un resultado. Es así como entendemos por herramientas a los instrumentos con los cuáles aplicamos los materiales en cada una de las diversas técnicas. Son los dispositivos que auxilian al ilustrador en la manipulación de los materiales para la obtención de resultados de representación con características específicas.

Es importante para el diseñador gráfico conocer una vasta gama de herramientas, ya que esto le permitirá un amplio manejo de instrumentos y materiales para el desarrollo óptimo de cualquier trabajo de diseño al que se enfrente en la vida diaria. Debe de tomarse en cuenta que existen herramientas de costos muy elevados, pero a la vez debe entenderse que, por lo general, la compra de éstas es única ya que servirán por largo tiempo. Podemos encontrar un mundo variado de clasificaciones de herramientas que provienen desde elementos de punta, corte, precisión, adheribles, etc., hasta las herramientas digitales.

2.5.1 HERRAMIENTAS PARA DIBUJAR

Los lápices son instrumentos para esbozar desde un boceto hasta dar un acabado mayor a un dibujo. Donde podemos encontrar los lápices de grafito, los lápices de color, los lápices de carbón (conocidos también por lápices azabache) que ya han sido mencionados en el apartado de técnicas y materiales



Fotografía de colores de madera del catálogo "Derwent".

Las plumas son instrumentos que contienen un depósito de tinta de secado rápido. Existen diferentes tipos de plumas para trabajos específicos como: ·Pluma de mojar ·Pluma fuente ·Graphos

Los rotuladores son conocidos de forma común por marcadores, plumines o plumones. Se dividen según la materia prima con la que están compuestos, esta puede ser en base acuosa, alcohólica o en aceite ·Punta de fieltro o fibra ·Rotulador de bola

Las gomas retiene partículas grises y evita tiznar el papel. Las gomas plásticas tienen como finalidad resolver el problema de diversas técnicas con diversos materiales hasta cierto punto.

·Goma blanda/ migajón ·Goma moldeable ·Cojín limpiador
·Lámina para borrado de precisión ·Folioplast
·Escobetilla de Dibujo ·Gomas de plástico para tinta

2.5.2 HERRAMIENTAS DE MEDICIÓN Y TRAZO

El material general de todas las reglas y escuadras es de plexiglas o un material similar, cuentan con división milimétrica y una longitud entre los 30 y 50 cm. Entre ellas tenemos:

·Plantillas de rotulación de plástico
·Tipómetro
·Curvas francesas
·Bigotera
·Curvígrafo
·Regla Rodillo
·Escuadra adaptable
·Plantillas de diversas figuras
·Cartabón
·Elipsógrafo
·Círculo graduado
·Regla T
·Regla de corte
·Escuadras
·Transportadores
·Reglas para paralelas

2.5.3 HERRAMIENTAS DE PRECISIÓN

Para aquellos dibujos donde necesitamos precisión, encontramos herramientas como son los compases.

·Caja de compases
·Compás acodado
·Tirálíneas con bisagra cruzada
·Lupa de reducción
·Cuentahilos
·Compás de varas
·Compás cortador
·Lupa de aumento



Fotografía de barras de carbón.

2.5.4 INSTRUMENTOS DE CORTE Y AFILADO

- Cuchilla
- Luna
- Tijeras
- Guillotinas
- Afilaminas
- Cuchilla de retoque con punta de media
- Cuchilla de artesano
- Bisturíes
- Afilalápices de madera
- Raspador de papel de lija
- Cortador de bolsillo

2.5.5 HERRAMIENTAS PARA PIGMENTOS

El pincel no es el único medio para aplicar la pintura al papel. Se hacen con un manajo de cerdas o pelos. . Cuanto más fino sea el pelo de un pincel, mayor es su capacidad de soportar cargas pesadas de pigmento. Existen tres formas básicas de pinceles llamadas cuadrada, redonda y filbert.

Los mezcladores de pelo de tejón tienen la forma de una brocha y su función es la de mezclar zonas de color húmedo. Están los pinceles en abanico, pincel de barnizado, pinceles chinos y pochoir o pincel de emplantillado.

También se utilizan otras herramientas para aplicar pigmentos como:

- Espátulas
- Rasquetas.
- Difumino
- Esponjas
- Aerógrafos.

2.5.6 ARTÍCULOS ADHESIVOS Y FIJATIVOS

Son materiales utilizados para cubrir determinadas zonas y los fijativos sirven para retener algunos pigmentos que por su presentación pueden desprenderse.

- Líquido para enmascarar
- Transferibles
- Goma en spray
- Adhesivo PVA
- Fluido enmascarador / corrector
- Barniz de modelar
- Fijativo
- Adhesivo líquido
- Cinta adhesiva
- Cinta adhesiva de ambas caras
- Goma pegamento
- Papel engomado
- Barniz de papel
- Opaco fotográfico
- Cinta mágica
- Pegamento de látex

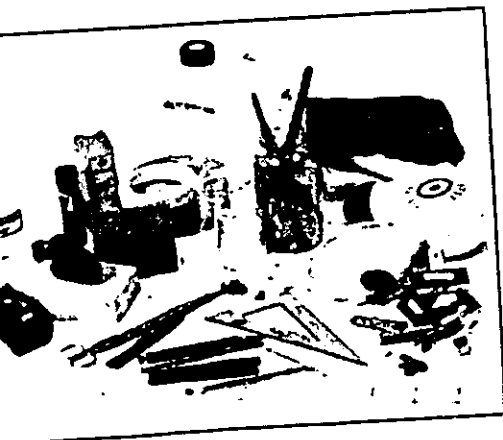
2.5.7 MAQUINAS DE LUZ

Son herramientas que nos ayudan para una mejor visualización del trabajo y su elaboración, entre los que se encuentran:

- Cajas de luz
- Visualizador
- Antiscop
- Máquina de copias húmedas
- Lámparas
- Amplificadora óptica



▲
Barras de pastel.



Herramientas de corte, pegado y medición.

2.5.8 HERRAMIENTAS DIGITALES

Está compuesto por:

1. Estación de trabajo o computadora personal
2. Unidades de entrada y de salida
3. Unidades de archivo
4. Comunicación entre los dispositivos
5. Programas.

·Periféricos de digitalización (unidades de entrada)
Para introducir la información analógica a nuestro ordenador es necesario convertirla a datos numéricos, es decir, debemos digitalizarlos 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, etc.
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 en millones de píxeles) .

Tabletas digitalizadoras. Operan de manera externa a la computadora. Consisten en una superficie magnética, a través de la cual podemos trazar, dibujar o calcar, por medio de una pluma especial.

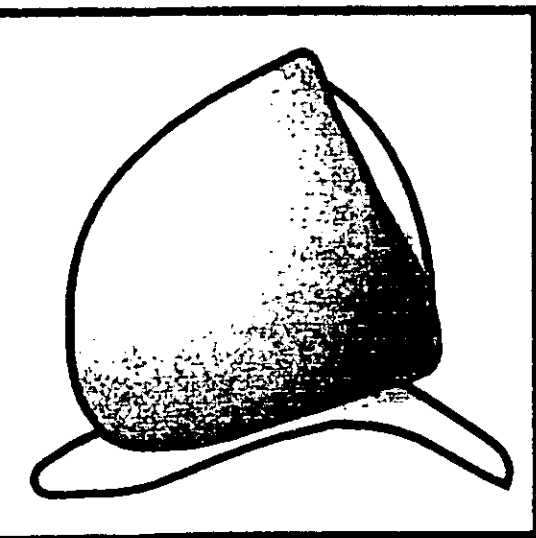
·Periféricos de salida (unidades de salida)

Son los dispositivos a través de los cuales, la computadora traduce o materializa la información para nuestra comprensión.
Monitores. Dispositivos que transmiten los datos visuales.
Impresoras de escritorio. Herramienta mediante la cual podemos tener nuestras ilustraciones impresas en papeles y cartones especiales o acetato.

·Programas o Software. Es la parte lógica e intangible del sistema informático.

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 podemos encontrar: Corel Draw y Corel Photopaint, Free Hand de Macromedia, Photoshop e Illustrator de Adobe. Entre esas opciones se encuentran aplicaciones de filtros tan comunes en las herramientas de retoque fotográfico.

Internet. No podemos olvidar que Internet y la telaraña mundial (WWW) son el principal escaparate para todos los diseñadores gráficos del mundo, así como efectivos medios de comunicación e información.



2.5.9 HERRAMIENTAS PARA IMPRESIÓN



...tografía del proceso de grabar sobre madera.

GRABADO

La ilustración debe sus principios al grabado en madera, por lo que mencionamos las principales herramientas en términos generales 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

Las herramientas involucradas en este procedimiento de impresión son:

Bastidor. Hecho a medida de la necesidad suele ser de madera, aluminio o plástico, éstos tienen una malla que 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.

Rasero. Consiste en un mango agarradera o empuñadura de madera o metal en el que se inserta una hoja de gaucho o material sintético que tiene diferentes grados de flexibilidad y, según el trabajo, cortes adecuados a la resolución de cada uno. Su función es la de arrastrar la tinta en forma de peinado sobre el bastidor.

Otras herramientas útiles son los racks (estantes donde pueden colocarse las impresiones), pulpos (mecanismo que facilita el registro exacto al imprimir varias tintas), los papeles encerados (evita manchar la plancha caliente al sellar una impresión en un textil), las películas adheribles (para el bloqueo en la malla), entre otras.

FOTOCOPIADO

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.

2.6 TÉCNICAS Y MATERIALES



Ilustración elaborada en la técnica de acrílico.



“Arcángel Miguel”. Acuarela.

Es la decisión más importante del ilustrador ya que debe escoger la adecuada de acuerdo al trabajo que va a elaborar. A continuación se describen por orden alfabético.

2.6.1 ACRÍLICOS

Los acrílicos son pinturas que se diluyen en agua, y se secan con la misma rapidez que el agua, y una vez seca es impermeable. Los acrílicos sirven para imitar efectos conseguidos con óleos o acuarelas ya que permiten pintar por encima sin alterar los colores que hay debajo. Se emplean tanto en las técnicas opacas, que van de lo oscuro a lo claro, como en las transparentes, del claro al oscuro.

2.6.2 ACUARELA

La acuarela se realiza disolviendo pigmentos en agua. Su característica principal es la transparencia, así los pigmentos se aplican en diferentes grados de disolución, conocidos como aguadas y la superficie del papel puede ser visible a través de sus finos colores, creando un efecto de veladura. Son pigmentos molidos y goma arábiga, que se disuelve fácilmente en agua. La proporción de ésta 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.

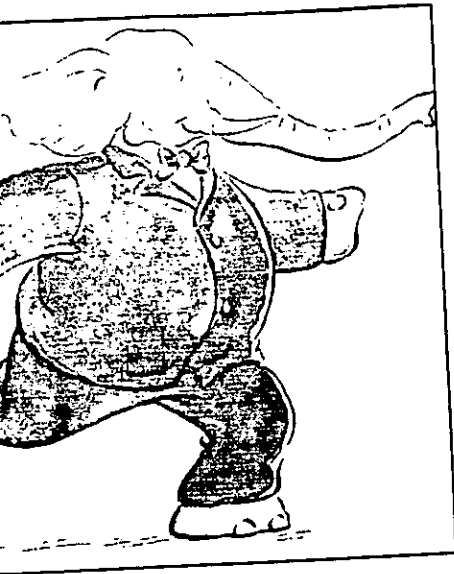
2.6.3 AEROGRAFIA

Con la técnica del aerógrafo pueden conseguirse ilustraciones de gran calidad con un realismo fotográfico que podrían llegar a confundirse con imágenes reales. Los aerógrafos son pistolas que mediante aire comprimido pulverizan pintura. Se utilizan para conseguir detalles muy definidos o para colorear áreas muy extensas..

Hay dos tipos de aerógrafos: de palanca de acción simple y de palanca de acción doble.

Palanca de acción simple: Sólo se 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. Resulta de gran utilidad para el ilustrador, para la industria de automóviles y motocicletas, ya que resulta útil para colorear fondos y dar brillo y sombras a obras realizadas con pinceles.



ión en aguada con tinta china.

2.6.4 AGUADA

La técnica de la aguada es una acuarela transparente monocroma a la que también son aplicados los nombres de lavado y aguainta; se resuelve con un solo color, negro de tinta china o acuarela diluidos con agua; también con tempera degradada con agua o mezclada con blanco. En estas técnicas se usan papeles o cartulinas de grano fino, con superficie sin satinar ni prensar, y pinceles de marta.

2.6.5 AGUAFUERTE

Es el proceso de grabar líneas y texturas en un metal empleando ácidos. Generalmente se hace en una pasta de blanco de España y amoníaco diluido y se cubre con un barniz resistente al ácido y ya seco se recubre la superficie con una base. Se sumerge la plancha en una solución de ácido, atacando sólo las partes desprotegidas, que son las descubiertas por la aguja. Se deja la plancha sumergida en el ácido hasta que las líneas del dibujo estén suficientemente marcadas. Puede ser desde minutos hasta horas. Para terminar se seca la plancha y se lava bien. Los metales más usados para el aguafuerte son el cobre, el zinc y el acero de calibre 16 ó 18. 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 puede hacer correcciones con un bruñidor o raspador, pero los tonos delicados se gastan.

Los principales agentes corrosivos son: el ácido nítrico, ácido clorhídrico y el percloruro.

2.6.6 AGUATINTA

Es el modo más corriente de crear tonalidades en una impresión. Puede producir una gran variedad de efectos, desde la finura de un grabado, hasta la áspera textura del papel de lija. Para preparar el aguainta se espolvorea la plancha con resina en polvo. Se puede hacer con una caja de aguainta en la que un ventilador hace circular la resina, sacudiendo la bolsa de tela llena de resina sobre toda la plancha ó sobre ciertas zonas de la misma. Luego se calienta la plancha hasta que la resina se hace transparente y se funde en gotas diminutas. Al sumergir la plancha en el baño de ácido, éste ataca los espacios protegidos entre la resina profunda. Controlando la resina y el tiempo de grabado, se pueden obtener diferentes efectos de textura y tono.

2.6.7 BASE BLANDA

Su base es de cera y grasa. Nunca se endurece y cuando se imprimen varias texturas, cada una deja su impresión al descubierto del metal. Las posibilidades texturales son infinitas. Se pueden crear líneas blandas, dibujando sobre la plancha con un lápiz duro sobre papel blando. Se oprimen contra la base blanda colocándolo sobre una plancha preparada pasándolos por una prensa a baja presión. Después se graba la plancha de modo habitual.

2.6.8 CARBONCILLO

Material hecho de carbón comprimido. Se hacen carbonizando a alta temperatura ramitas de eucalipto o sauce en recipientes herméticos. Hay carboncillos de diferentes tipos: delgados, medianos y gruesos de sauce, pinturas de teatro, lápices, barritas comprimidas y carboncillos de vid. Técnica muy usada para esbozos o bocetos a gran escala. Gracias a sus diferentes puntas y textura, se logra una gran variedad de valores a la línea que logran gran expresividad en las obras.

2.6.9 COLLAGE

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 podemos decir que es experimentar mezclando diferentes materiales. Consiste en superponer y combinar diferentes materiales y pegarlos en superficies planas. Se usan 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. Como soportes están los lienzos, cartones, papeles gruesos o cartulinas. Se aplican a ilustraciones editoriales, la única limitación es el método de impresión en los trabajos tridimensionales.

2.6.10 FOTOGRAFÍA

La fotografía se usa constantemente como apoyo visual para varias técnicas y también se ocupa dentro del collage. Esta en ascenso como medio creativo para el registro de imágenes y ofrece alternativas cada vez más avanzadas. Podríamos mencionar los diferentes tipos de cámaras que existen, pero la imagen es el único producto que importa; las cámaras sólo son las herramientas.



▲
Collage "El Sueño".



o de la técnica de gouache.

2.6.11 GOUACHE

Pintura opaca a base de agua, que tiene como aglutinante goma arábica a lo que se añade pigmento blanco para dar opacidad. Ideal para pintar áreas extensas de colores planos. 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. Para oscurecer el color se superponen capas del mismo color con menos agua.

Para aplicar esta técnica son recomendables todos los papeles que sirven para acuarela, también papeles de colores y cartulinas ásperas, pero una superficie ideal es un cartón ligeramente desgrasado.

2.6.12 GRABADO EN LINEA

Es el método más sencillo porque el diseño se graba mediante cortes e incisiones en la plancha. Esta técnica es fundamentalmente lineal, basada en líneas finas y duras. El método de dibujar no es el mismo que con la pluma o 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 delante penetrando en la superficie y arrancando virutas de metal, que van dejando un surco por donde se retendrá la tinta.

2.6.13 GRABADO EN LINOLEO

Linóleo: 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 que en el de madera, con la diferencia que el linóleo no tiene grano como la madera y permite el corte en cualquier dirección. Es económico, por lo que lo convierte en un medio más común de usar. 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.



ro de Paul Westein. "El Grabado en Madera"
pes (alrededor de 1400).

2.6.14 GRABADO EN MADERA

Es el método de impresión más sencillo y directo. Se recorta en líneas y zonas en un bloque que tenga una superficie lisa, por lo general de madera. Se corta con instrumentos finos y afilados, que producen líneas delicadas y precisas. Las maderas más adecuadas son duras, como el boj, arce o peralque. Los grabadores suelen ser de acero y se fabrican en diferentes tamaños y formas. Para su uso hay que sujetarlo en un ángulo pequeño con 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.



▲
Parte de la ilustración a grafito
del libro "La escoba de la bruja".

2.6.15 HUECOGRABADO

El grabado en metal y el aguafuerte son dos variables principales. En esta forma de impresión la imagen se graba sobre una plancha de madera que las líneas penetren bajo la superficie; a mano (grabado) usando ácidos que corroen la superficie con agua fuerte. Para imprimir se entinta la placa de modo que la tinta penetre en las líneas cortadas (depresiones). Se limpia la superficie de la placa para que sólo quede tinta en las hendiduras que son las que proporcionan la imagen.

2.6.16 LAPIZ GRAFITO

Material hecho de una mezcla de grafito y arcilla ó varilla de grafito para dibujar. Técnica que se basa en la línea; basándonos en ella podemos darle expresión a nuestro dibujo, valiéndonos en la fuerza que le demos al presionar el lápiz, y a la velocidad con que lo movamos; también lo podemos lograr con ayuda de los valores propios de las presentaciones del lápiz, donde existen diversos grados:

B Son blandos

HB Intermedios

H Son duros

Normalmente el uso que se les da a los H (duros) son para valores claros y contornos o trazos finos y a los B (suaves) para valores oscuros y líneas muy fuertes.



▲
Ejemplo de la técnica de lápices de colores.

2.6.17 LAPICES DE COLORES

Es el medio con el que podemos aplicar color. Están hechos con una mezcla de sustancias: 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.

Una de sus principales características de los lápices de colores, es la versatilidad para utilizarlo para cualquier motivo, además de que son muy fácil de utilizar y no manchan y son compatibles para convinar con cualquier otra técnica.



Ilustración elaborada en óleo.

2.6.18 LITOGRAFIA

Es el proceso de impresión química con planchas de piedra, que produce imágenes planográficas (de superficie plana) . 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. Se puede hacer en planchas de zinc o aluminio que se usa más que la piedra. 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. 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, ya que todos rechazan el agua como los crayones, algunos lápices y tintas. Una vez completa la imagen se espolvorea con yeso francés para hacerlas resistentes al ácido. Después se graba aplicando a la piedra una mezcla de ácido y goma arábiga. Cuando ya esta seca la cubierta de ácido y goma, se lava la piedra con una esponja mojada. Mientras la piedra esta 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.

2.6.19 O L E O

Técnica en la que se emplean colores o pigmentos en polvo, aglutinados con aceites o barnices formando una pasta espesa. Existe una gran variedad de diluyentes, como la trementina que según la cantidad que se utilice, produce una pintura opaca o transparente, con una terminación mate o brillante. Para pintar al óleo se utilizan dos técnicas básicas: una es en la que se elaboran pinturas mediante superposición de capas, dejando secar antes de aplicar la siguiente capa. La otra es la pintura directa en la que se utiliza color opaco que por lo general permite realizar la obra en una sola sesión.



Realizada con barras de pastel.

2.6.20 TEMPLE

Mezcla de polvo de color muy fino mezclado con agua destilada y yema de huevo.

Es el medio pictórico más duradero, siempre y cuando se utilice correctamente sobre una superficie buena y una vez seco no se altera ni con la humedad ni con los cambios de temperatura. El secado es muy rápido, lo que resulta un inconveniente porque ya no se ablanda.

Al secarse se endurece protegiendo la superficie. Se aplica la pintura con lavados o veladuras de color, trabajando cuidadosamente con el pincel. También se puede pintar sobre un pre-pintado tonal.

2.6.21 ORDENADOR

Hay artistas que deciden dibujar con ordenador después de haber trabajado con varios medios tradicionales de distintas maneras y comprueban que la ilustración por ordenador no es tan diferente. Las herramientas contenidas en los paquetes informáticos mejoran y evolucionan día con día a medida que el software también evoluciona porque surgen nuevas aplicaciones y las antiguas van quedando obsoletas. Las tres herramientas indispensables para crear ilustraciones con ordenador son : el ordenador, los paquetes de software y la unidad de entrada.

2.6.22 PASTEL

Permite crear obras con valores colorísticos saturados hasta muy delicados.

Las tizas se hacen con pigmento seco en polvo, mezclado con un medio aglutinante para formar una pasta. Es muy conveniente para crear imágenes de alto impacto colorístico, de gran flexibilidad sobre papeles texturados de punto fino para mayores resultados.

Existen tres tipos de pasteles secos:

- A) Pasteles blandos
- B) Pasteles duros
- C) Lápices de pastel

2.6.23 PLUMA Y TINTA

Se utiliza para trazar las líneas y las figuras. Estos materiales logran dibujos sumamente precisos e impactantes. Existen varias técnicas ó estilos son las de líneas, puntos y salpicado. Existe la técnica de línea y lavado, que consiste en hacer primero un boceto con lápiz, pasar entonces la tinta y borrar el lápiz, enseguida se procede a pasar la 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.

2.6.24 POCHOIR

Esta es una aplicación del salpicado; pero aquí el color se extiende con una brocha gruesa redonda, de pelo corto y corte plano. La cartulina que se utilice, tanto para salpicado como para pochoir, puede hacerse impermeable aplicando una capa de cera líquida.

2.6.25 PUNTA SECA

La diferencia entre la punta seca y el grabado es que éste se quita el metal de la línea, mientras que en la punta seca se forma una cresta a cada lado del corte que retiene la tinta con el resultado se producirse una línea suave y aterciopelada. Pero así como tiene virtudes también tiene desventajas. El reborde se gasta con la impresión al imprimir y sólo se puede hacer un número limitado de copias. La técnica es rayar el metal con una punta muy aguda de diamante o acero endurecido. La presión y el ángulo de la aguja determinarán la profundidad y el espesor de la línea. En cuanto al metal, el cobre es el mejor metal para grabado, pero es tan caro que suele sustituirse por zinc, acero ó aluminio.

2.6.26 ROTULADORES

Los rotuladores son empleados como medio de representación de imágenes visuales, permitiendo la producción de forma espontánea y directa de los efectos, ayudando al cliente a que tenga una clara idea sobre la imagen final.

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 de representar imágenes son dos: la primera suele emplearse para hacer bocetos rápidos donde los trazos son claramente visibles, 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. Se consiguen efectos texturizados con rotuladores un poco gastados crean tonos más claros, también si se dibuja detrás de un papel fino.

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

El papel que se utiliza no debe ser traspasado por la tinta, ya que los trazos son indelebles y difíciles de corregir. Se aplica en Story boards, bocetos, ilustraciones con relación a modas y la arquitectura.



▲
Ejemplo de la forma de aplicar el rotulador.

2.6.27 SALPICADO

Es un sistema simple para crear variedad en los medios tonos y planos.

En una cartulina o papel grueso se recortan las partes que se quieren salpicar, y lo que no se fija al dibujo. Para el salpicado se requiere de una pequeña red de alambre y de un cepillo de dientes viejo bien impregnado de color y frotando sobre la red, deja un salpicado de pequeños puntos que serán más o menos gruesos según la distancia que haya entre el dibujo y la red.

2.6.28 S C R A T C H (Cartulina Estucada)

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

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. Esta técnica es difícil porque sólo admite un margen de error mínimo.

2.6.29 SERIGRAFIA

Seri : seda graphos : impresión

Es una extensión de la idea de repetir imágenes mediante plantillas. La diferencia es que las plantillas están sujetas al lado inferior de una malla tensada y montada en un bastidor. Estas mallas son de seda, pero actualmente son de nylon y terylene. Para imprimir la imagen se vierte tinta sobre la parte superior de la malla haciéndola pasar a través de la pantalla con un rastro. De este modo, la tinta llega al papel en las zonas no bloqueadas por la plantilla.

Se selecciona la malla de acuerdo a las necesidades del diseño y la calidad que se espera de ella y de acuerdo a la malla y a la necesidad del impresor, es la elección de tintas y solventes a usar como: cartel, vinil-mate, acrílico, plástico de realce, epoxy, calcomanía y textil por mencionar algunas.

2.6.30 TINTAS

Las tintas para dibujo son hechas especialmente para artistas. Tienen como característica que son resistentes al agua y se puede pintar sobre la misma. El resultado de los trabajos dan la apariencia de ser impresos y las podemos encontrar en una gran variedad de colores. Existen las tintas no resistentes al agua, tinta china, tinta china de dibujo negra, el cargador de tinta china y la tinta india.



Ilustración realizada por Juan Gedovius en la técnica de scratch para el cuento "Familias familiares".

2.6.31 SOPORTES

Es la superficie receptora de toda técnica de ilustración. Los papeles y cartones forman parte importante en el material de trabajo para los diseñadores. En la actualidad existe una gran variedad de papeles y cartones de múltiples fibras, grosores, pesos, etc., que se pueden conseguir en diversas medidas. Podemos clasificar los papeles dependiendo de la cantidad de ingredientes que contenga, como los papeles que contienen 100% algodón.

Se utiliza el papel para múltiples funciones, desde la cubierta hasta para formar parte del diseño al utilizar recorte.

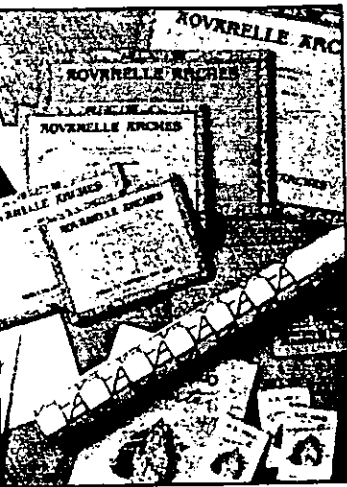
A) Papeles de dibujo: Debido a los ingredientes podemos decir que existen superficies suaves o ásperas. Se pueden conseguir en rollos, hojas o paquetes.

B) Papel transparente: Están hechos de poliéster y al igual lo podemos encontrar en paquetes, hojas y rollos.

C) Papel adhesivo transparente: Hecho de poliéster que contiene pegamento para usar al contacto.

D) Papel layout: Para pautas y montaje de letras.

E) Cartones: El espesor de los cartones es más alto que el de los papeles. Las superficies se consideran super lisas, lisas, ásperas y extra ásperas. Dependiendo de la cantidad de encolado es el precio de los cartones, debido a que se pueden obtener superficies lisas o ásperas y se pueden utilizar ambas caras. Existen otros soportes como madera, plástico, tela y vidrio que son utilizados por los ilustradores, pero son materiales que se usan en menor grado.



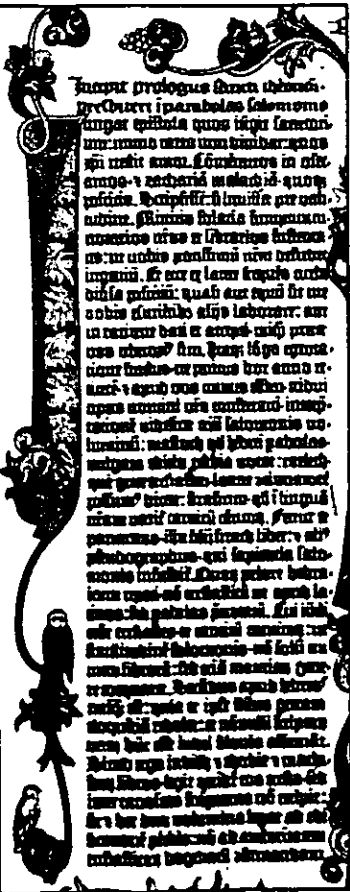
▲
Diferentes soportes.

CAPÍTULO 3

EL LIBRO Y EL ADOLESCENTE

- 3.1 EL LIBRO
 - 3.2 EL LIBRO EN MEXICO
 - 3.3 EL LIBRO INFANTIL
Y JUVENIL
 - 3.4 ILUSTRADORES
 - 3.5 ILUSTRADORES
MEXICANOS
 - 3.6 LITERATURA INFANTIL
Y JUVENIL
 - 3.7 EL ESCRITOR Y EL
CUENTO
-

3.1 EL LIBRO



▲
Primeros textos

Término genérico que se designa al conjunto de varias hojas de papel, vitela, pergamino u otro material en blanco, manuscritos o impresos, cosidos o encuadernados, con cubieta o pasta y que forman un volumen.

El libro puede contener dos características: la forma y su edición. Se considera libro a la reunión mínima de 48 páginas impresas. Es el medio de comunicación más antiguo y su influencia ha determinado el desarrollo a nivel mundial de los individuos.. En ellos se conjuntan pensamientos, algunos transmitidos oralmente antes de su existencia y que gracias al libro ahora se conocen. Estas necesidades de comunicación se dieron antes de la escritura, quedando en la memoria porque se transmitían en frases estructuradas con alguna medida rítmica o en rimas. Al conocerse la escritura, la transcripción, evito cambiar partes de los conceptos o de las ideas originales, dando uso a hojas de arboles, piedras, madera, metales y otros materiales naturales como medio que conserva la herencia más grande del hombre: el conocimiento.

3.1.2 TIPOS DE LIBROS

Existen diferentes tipos de libros de acuerdo a su tamaño y utilidad.

°Libro de bolsillo

Es de tamaño reducido con una presentación sencilla y precio económico. Publicado ordinariamente con fines de divulgación literaria o científica.

°Libro de horas

contiene horaciones para las distintas horas canónicas del día y de todo el año liturgico. Se conservan preciosas ediciones antiguas, manuscritas o impresas, profusamente ilustradas con miniaturas.

°Libro de lance

el que vende libros usados o de lance, confrecuewncia son obras valiosas o raras de encontrar en la circulación.

°Libro de texto

Es el libro para la enseñanza de las diferentes asignaturas, a todos los niveles, de características muy especiales en cuanto a su representación y ordenación de los temas.

°Libro diario

Es un registro de contabilidad obligatoria, en el que se debe anotar diariamente todas las operaciones como pagos, cobros, deudas, entradas y salidas.

°Libro en rama

Es el conjunto de pliegos de una obra impresa pero sin pegar ni encuadernar, aunque a veces se pegan para facilitar su almacenamiento

°Libros fantasma

Libro fingido o también llamado momia, con los que muchas bibliotecas públicas acostumbran sustituir por el libro que les falta en los estantes, llamado de éste modo por el hueco que dejó el libro verdadero

°Libro hablado

Libro cuyo texto ha sido grabado en disco o cinta magnetofónica, muy útil para los invidentes.

°Libro canónico

Contiene las sagradas escrituras, reconocidas como auténticas por la iglesia católica.

°Libros auténticos

Libros en que se conocen a sus autores y los datos relativos a su publicación.

°Libro mayor o maestro

Es un registro comercial con diferentes subdivisiones o secciones, según las diferentes cuentas registradas en el libro diario de una casa comercial o empresa.

°Libros de coro

De gran tamaño en pergamino en los que están escritos o impresos los divinos oficios, con las notas musicales de los cantos gregorianos. Se colocan en el facistol del coro. Es la colección de himnos y cantos corales que se interpretan en iglesias y capillas.

° Libros de divulgación

Tratan de la materia científica y técnica entre otras de forma sencilla y adaptada al público en general.

°Libros litúrgicos

Los misales, breviarios, cantorales y otros que se utilizan en el culto divino.

° Libros de lectura

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

° Libros eclesiásticos /registro

Conocidos como los de bautismo, confirmación, matrimonio, defunción entre otros que son señalados como obligatorios por la autoridad desde el concilio de Trento.

3.1.3 PARTES DEL LIBRO

Las partes del libro se dividen en internas y externas. La parte interna del libro es el texto o contenido dividiéndose en tomos, partes, libros, selecciones, capítulos dependiendo principalmente de su extensión.

La parte externa es la que está a la vista de nosotros y permite diferenciarlo de otros y está formado de varios elementos que a continuación se señalan:

·Cubierta o forro

Es la envoltura que protege al libro y puede ser de papel o plástico, separable o no. Generalmente está ilustrada con formas que tienen que ver con el texto. Los datos que se encuentran en ella son el título, el autor, el nombre de la editorial y el logotipo que identifica a la editorial.

·Solapas

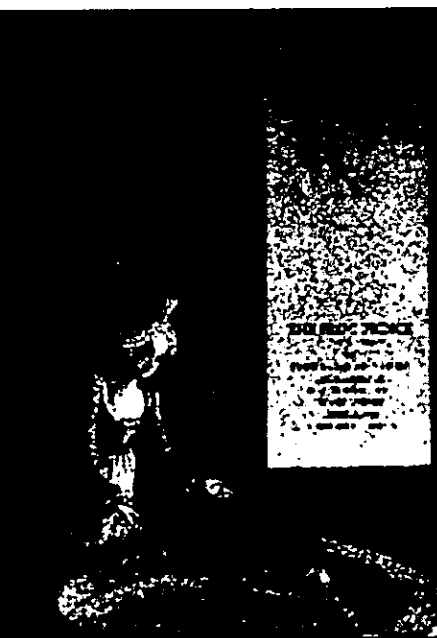
La mayoría de los libros tienen una prolongación lateral que se dobla hacia adentro y regularmente contiene datos bibliográficos del autor, reseña o comentario de la obra o como propaganda de otros textos

·Guardas

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

·Lomo

La forma puede ser plana o convexa, la mayoría de las veces se coloca el título del libro abreviado, el nombre del autor, el logotipo de la editorial o el número de la colección.



▲ Portada de cuento infantil.

-Anteportada

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

-Portada

Es la parte que tiene los siguientes datos:

-Título del libro

-Subtítulo

-Nombre, seudónimo o iniciales del autor

-Nombre del compilador, colaboradores del autor, traductor, cuando se trata de una obra en otro idioma, prologoista, comentador, epilogoista, introductor, anotadores.

-Nombre del ilustrador

-Numero de la edición

-Edición quee puede ser en una o mas lenguas.

-Nueva edición

-Edición definitiva

-Edición privada

-Edición anotada

-Edición de bolsillo.

-Numero de sucesión de tomos o volúmenes

-Pie de imprenta que incluye lugar de la edición, nombre del editor, año de edición

-Nota de serie, numero que corresponde a una colección

A la vista de la portada estan los siguientes datos:

-Registro de propiedad o copyright del autor y de la editorial.

-Lugar de impresión

-Dirección del editor y del autor

-Titulo original cuando se trata de una obra traducida de otro idioma.

Antes del texto se encuentran datos como :

-Dedicatoria

En casos de gran importancia:

-Epigrafe, que son las citas que un autor utiliza al principio de su obra para resaltar algun aspecto relacionado con ésta.

-Introducción explicando el enfoque de la obra

-Tabla de contenido que enumera la lista de las ilustraciones , de abreviaturas, de capitulos, resúmenes, conclusiones, glosario, bibliografía, apéndice.

3.1.4 HISTORIA DEL LIBRO

Para comprender la evolución del libro, ésta se puede dividir en dos partes:

-El manuscrito que abarca desde la antigüedad hasta mediados del siglo XV usando como materiales el papiro, las tablillas de arcilla y cera y el pergamino. La reproducción de estos textos se hacía por los amanuenses o escribantes, personas que escribían al dictado.

-El segundo considerado como libro impreso tomado desde mediados del siglo XV a la fecha. Su característica principal es la utilización de la imprenta para reproducirse

El libro manuscrito tuvo un impulso en Egipto el utilizarse el papiro como primer material. Su importancia hizo que la industria tuviera un gran desarrollo, exportándose a todos los reinos antiguos.

Por otro lado en China se utilizó la seda, el hueso y la concha de tortuga. Después las tablillas de madera que se empezaron a rayar con un estilo, conservando de esta forma sus documentos. En Mesopotamia y en Asia ocupaban tablillas de arcilla en donde la escritura era cuneiforme así como de distintos tamaños. Estos fueron numerados en serie guardándose en bibliotecas. Así el libro manuscrito dependiendo de su forma y material en que estaba elaborado se le dio el nombre de volúmen. Si era una larga tira enrollada de láminas delgadas de papiro pegadas por los lados, se escribían en columnas anchas y por un solo lado, se utilizó hasta el año 300 a.C. en toda la antigüedad clásica.

Mientras que el códice o cuaderno que era un conjunto de hojas de pergamino superpuestas y cosidas por un lado con una forma muy similar al del libro moderno. Esta encuadernación comenzó a utilizarse en la corte de Pérgamo en el siglo III a.C. Una de las razones del porque se comenzó a sustituir el papiro fue que al crecer la cultura de Pérgamo, reino que creó Alejandro Magno, originó la envidia de los ptolomeos que reinaban Egipto y por esta razón ya no se exportó más el papiro en esas regiones. Una segunda causa fue que ya no se dio abasto Egipto para proporcionar el material.

Una ventaja que tenía el pergamino sobre el papiro era el ser más resistente a la acción destructora del tiempo. Uno de los privilegios de las castas sacerdotisas en cuanto a la lectura en Egipto y todos los países del Medio Oriente fue que los escribanos sólo transcribían en escritura ideográfica o cuneiforme los informes, leyes y tradiciones considerados como sagrados.



▲
Fragmento de un grabado de la estatua de Laoconte.

Cuando se usó la escritura alfabética que se desarrolló en Grecia, se impulsó a la lectura en enfoque sagrado haciéndolo más accesible. El hábito de la lectura creció, produciéndose y difundiéndose más el libro.

La escritura alfabética que se llevó a Egipto por la expansión imperialista de Alejandro Magno hizo que los ptolemeos fundaran la Biblioteca de Alejandría, siendo la más grande y famosa de la antigüedad.

El libro manufacturado ya en sí se desarrolló en China y dice la tradición que los árabes se enteraron del secreto de su fabricación en el año 751. Instalaron la primera fábrica de papel y creciendo esto llegó al Cairo, siendo difundida en todo el norte de Africa penetrando por Europa a través de España en donde las fábricas se multiplicaron contribuyendo a que el libro creciera dando paso al surgimiento de las bibliotecas. Los árabes impulsaron la mayoría de las artes como la física, astronomía, matemáticas, filosofía, etc. al entrar por España. Europa tuvo la oportunidad de recuperar el legado cultural del mundo grecolatino, al mismo tiempo influenciados por la cultura Islámica, transformándose los usos y costumbres medievales. Así la importancia del papel en el mundo occidental fue durante la Edad Media donde la elaboración de libros dio entrada a la artesanía de encuadernado y arte de la ilustración, dando el valor del libro como un objeto de lujo que solamente el clero y la nobleza podían tener.

La fabricación del papel determinó el poder transmitir por su misma economía la producción de libros a gran escala, obteniendo mucha importancia el mercado del libro. El número de lectores creció ya que por medio de la lectura se podía obtener conocimiento, esto llevó a buscar una forma de reproducción más rápida y económica que la copia por amanuenses. La solución relativa fue la xilografía que era un sistema de impresión por medio de instrumentos de madera que se descubrió en China.

La xilografía se utilizó en Europa para la elaboración de manuscritos pero no cubrió las necesidades del mercado del libro. Se buscó otra manera que fuera más sencilla y en verdad ayudara a la elaboración de los libros en forma determinante.



Gutenberg sosteniendo entre sus
manos un separador en el que
organizaba los tipos.

Gutenberg inventó la imprenta en el año de 1450 y con ella el descubrimiento que permitiría imprimir escritos en serie por medio de tipos móviles y una prensa. La técnica de la imprenta era por medio de caracteres móviles de metal fundido, tinta grasa y una prensa. El procedimiento de impresión ayudó enormemente a la historia del libro, pues la imprenta surgió como una solución comercial para satisfacer y rebejar los costos de reproducción de libros; solo se podía utilizar para comercio, convirtiéndose en mercancía negociable y de gran demanda, donde su producción era un medio para ganarse la vida y luego un medio de difusión de la cultura.

El procedimiento era tan sencillo que la imprenta se expandió rápidamente en Europa.

Para el mundo occidental la importancia del libro impreso radica en la contribución de la transformación social y del mundo moderno cambiando costumbres y condiciones de la vida así como la alteración y modificación de las actitudes hacia el trabajo intelectual.

La evolución del libro fue lenta, pasando de ser sólo patrimonio de la iglesia y la nobleza a un patrimonio común de la burguesía y de la clase media, llegando finalmente a las clases populares en el siglo XIX.

Paralelamente surgió un proceso de transformación muy largo perdiendo el lujo de la imaginación de encuadernadores e ilustradores: a partir del siglo XVIII la encuadernación se vuelve sobria y en el siglo XIX con una encuadernación más económica se da la importancia a la presentación del libro haciéndolo más atractivo aunque el papel con el que estuviera hecho fuera de baja calidad.

En la actualidad la necesidad de comunicación ha determinado la producción de más libros económicos y en grandes tirajes, bajando los costos y abriendo el mercado de lectores.

2 EL LIBRO EN MÉXICO



Gracias a estos primeros libros conocemos las características de organización, acomodo, diseño e ilustración que se tenía y se compara con la actual para dar testimonio del cambio que ha dado el diseño editorial desde Europa hasta México, del inicio hasta nuestros días.

Los expedicionarios que llegaron con Cortés, eran miembros de diferentes clases sociales y formación cultural, motivados más por su insistencia a la riqueza que por fines nobles. La gran mayoría analfabetas con nulo interés hacia libros que formaran su mente culturalmente. Los que sabían leer se interesaban por libros con temas de caballería llevándolos por la ficción a obras de aventuras que impulsaban su imaginación generando mitos. Los hombres de la iglesia aportaron el acervo cultural promoviendo una transformación ideológica y los trajeron en los primeros libros que conformaron la vida y el pensamiento de la sociedad mexicana.

Durante el virreinato de Antonio de Mendoza, el fray Juan de Zumarraga, primer obispo de la ciudad, introdujo la imprenta en México entre 1537 y 1539. La prensa y el impresor experto fueron solicitados al emperador de España Carlos I. El alemán Juan Cromberger, que vivía en Sevilla, comisiona a Juan Pablos de origen italiano para que viaje a México en 1539 y con él Gil Barbro, que era prensista y un esclavo negro, apareciendo con ello una nueva cultura llamada "cultura hispanoamericana" que se nota en los libros de religión y filosofía. Fue cuando se estableció el taller "Casa de Juan Cromberger" en la casa de las campanas la cual era propiedad del obispo Zumarraga. El objetivo principal de establecer una imprenta en México era llevar la doctrina a niveles educativos así lo demuestran los textos religiosos y didácticos. El primer libro impreso en México fue una doctrina cristiana en lengua mexicana y castellana en 1539, de 12 hojas en tamaño 1/4 y con tipos estilo gótico, que se llamaba "Breve y más compendiosa doctrina cristiana en lengua mexicana y castellana". Llevando el pie de imprenta la casa de Juan Cromberger, a su muerte en 1540, un año después de comenzar el negocio de la imprenta aparece en lo sucesivo Juan Pablos en el pie de la imprenta con la leyenda: "Primer impresor de México".

El gusto literario de los criollos se formaba durante su estancia en el colegio con las lecturas que les recomendaban y que previamente eran seleccionadas, para no encontrarse en ellas ninguna expresión o concepto peligroso o inmoral. Las obras eran censuradas por Andrés de Freux, además de algunos profesores de colegio que prepararon otras ediciones. El primero que se ocupó de ello fue un italiano llamado Lanuchi, quien solicitaba una demanda de libros para la biblioteca del colegio con motivo de proveer de textos a alumnos y maestros. Fue significativo el primer libro impreso en México porque de esta forma conocemos que Juan de Zumarraga y los hermanos franciscanos fueron conscientes del peso que tenía la lengua náhuatl y su conservación como vínculo de fusión de dos formas de pensamiento distintos.

3 ILUSTRACIÓN INFANTIL Y JUVENIL



o Rivera. 1931

Se considera a la ilustración de libros infantiles y juveniles en un mismo sector a nivel mundial, tanto por las ferias como las muestras de libros. Y es que es en este periodo que los libros requieren primordialmente del medio de comunicación mas sencillo y directo: la ilustración. La literatura encuentra su complemento en ella ya que las ilustraciones enriquecen visualmente cualquier tipo de publicación. Las dos se fusionan para crear un producto editorial atractivo y vigente, que logre captar el interés no sólo de los niños y juvenes, sino del público en general.

Este material tiene una doble función; por un lado divierte y entretiene motivando a la imaginación y creatividad del individuo. Por otro cumple su labor didáctica donde puede conocer su entorno, costumbres y tradiciones. Pero la función más importante es la de motivar a la lectura y hacer de esto una costumbre.

3.2.1 HISTORIA Y DESARROLLO DE LA ILUSTRACIÓN Y LAS PUBLICACIONES INFANTILES EN MÉXICO.

Uno de los primeros antecedentes de las publicaciones infantiles del siglo XX se da en el año de 1880. En ese año el editor Venegas Arroyo publicó una serie de comedias cortas de tipo popular con el titulo de "Galería de teatro infantil" con ilustraciones de José Guadalupe Posada que fue uno de los precursores. Su obra es de más de 15.000 grabados, llega a todo el público gracias a la edición y distribución de folletos de literatura popular con corridos y copias principalmente.

Estas obras reflejan la vida de esa época por sus grabados de insuperable calidad y que han servido para ilustrar desde los primeros libros de tipo infantil de las primeras décadas del siglo hasta nuestros días.

En la década de los 20' el entonces rector de la Universidad y a la postre Secretario de Educación, José Vasconcelos llama a artistas de la talla de Diego Rivera, David Alfaro Siqueiros y José Clemente Orozco entre otros para decorar los edificios públicos con pinturas murales. Es el inicio de lo que se ha llamado El Renacimiento Mexicano. En 1924 fué también Vasconcelos quien impulsó la creación de los libros de lecturas clásicas para los niños, encargando el proyecto a Bernardo J. Gastelum .



Ilustración de José Chavez.
Biblioteca "Chapulín" S.E.P. 1942

Los libros fueron ilustrados por los artistas plásticos Gabriel Fernandez Ledezma y Roberto Montenegro con bellos grabados impresos en blanco y negro sumando alrededor de 244 trabajos además de complementarse con una serie de 22 ilustraciones a color. Se reimprimieron en 1971 las antologías que abarcaron lo más selecto de las letras universales y marcaron una etapa relevante en el diseño de "libros infantiles". El prólogo fue escrito por Vasconcelos y la elaboración corrió a cargo de Alfonso Reyes. En 1924 Vasconcelos sale de la Secretaría de Educación y la elaboración de las antologías se cancela, alcanzando a cubrir sólo dos volúmenes. El primero contiene relatos de textos antiguos orientales y helénicos colaborando escritores como Gabriela Mistral, Palma Guillen, Salvador Novo y José Gorostiza. El segundo tomo abarca lecturas de la Edad Media, Moderna y Americana. La adaptación de las obras corrió a cargo de Jaime Torres Bodet, Javier Villaurrutia, Francisco Monterde y Bernardo Ortiz de Montellano. Vasconcelos también fomentó la adquisición de lecturas complementarias al libro de texto creando bibliotecas públicas, tanto urbanas como rurales, editando el libro nacional de lectura. También recomendó títulos en forma de lista que se repartían en las escuelas. Las ilustraciones que acompañan a estos textos son en su mayoría grabados utilizados también en otras publicaciones.

Entre 1920 y 1940, se editó la revista educativa para niños "Palomilla", una publicación que trató de dar una alternativa de lectura diferente. Contó con diferentes temas de interés, desde los cuentos europeos hasta la vida y obra de personajes ilustres de la Historia Universal.

En 1934 se fundó el Fondo de Cultura Económica bajo la dirección de Daniel Cosío Villegas. La editorial dedicó parte de su catálogo a las publicaciones infantiles, dando gran importancia a las ilustraciones. Cuando inicia la Segunda Guerra Mundial, México recibe a una gran cantidad de españoles refugiados que aportan importantes obras a la industria editorial mexicana como Antonio Robles, Salvador Bartolozzi y Magda Donato entre los escritores; Gabriel Fernandez Ledezma, Angelina Beloff, Julio Prieto y José Chávez Morado entre algunos de los ilustradores más destacados. Entre 1942 y 1946 la S.E.P. publicó bajo la coordinación de Miguel N. Lira, la biblioteca de "Chapulín", obra de gran mérito editorial que narra diferentes historias universales y que tenía como principal objetivo el disfrute de la lectura por parte de los pequeños. Fue ilustrado por artistas como José Chávez Morado, Angelina Beloff y Julio Prieto entre otros, alcanzando 14 títulos publicados, teniendo una segunda edición a cargo del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes de 1989 a 1990 con título como "Canción para dormir a Pastillita" de Miguel N. Lira, "Jesusón" de Juan R. Campuzano y "caballo de caracol" de Juan Marichal.



"Grito sandía" de Manuel Ahumada

"El Libro de Oro de los Niños" fue una enciclopedia editada en el año de 1950 y representó otro intento por llevar a los niños lecturas de calidad que acrecentaran su interés por el aprendizaje. La dirección la fue de Benjamin Jarnis y el prólogo de Juana de Ibarborou en colaboración con Gabriela Mistral. Colaboraron en estas publicaciones Blanca Lydia Trejo, Emilio Abreu Gómez y Andrés Henestrosa. Las ilustraciones fueron de Humberto Gómez, Carlos Bisi, Alberto Bastos y Amalia Nieto.

En 1952 se crea la colección de cuentos "Clásicos Infantiles" que eran publicados por la Editora de Periodicos S.C.L. La Prensa. Esta publicación representaba otro tipo de literatura, en forma de historieta, donde se narra una historia ilustrada en treinta páginas de forma sencilla, coloreadas con plantillas y tintas planas, manejando poco texto y predominando el diseño de las páginas.

En la década de los 70', la educación en México tuvo un desarrollo importante en la publicación de libros infantiles beneficiando también al desarrollo de la ilustración para niños. En 1979 se crea la Asociación Mexicana para el fomento al Libro Infantil y Juvenil A.C. como una filial de IBBY (Internaaional Board Books for Young People) cuya sede se encuentra en Brasilea Suiza.

También se llevó a cabo el Congreso de Literatura Infantil en Español para fomentar el libro infantil y juvenil bajo el patrocinio de la S.E.P. en el cual se exhiben cuatro títulos de cuentos mexicanos junto con ejemplares de otros países dirigidos a niños y jóvenes.

Entre 1976 y 1982 la S.E.P. junto con la editorial Promexa, editó la enciclopedia científica Proteo, que estaba conformada por 18 títulos ilustrados con el estilo de historieta y narraba el mundo de la ciencia a través de nueve temas:

- Nuestro Planeta
- El Hombre
- Energía
- Técnicas y Maquinaria
- Computadoras e Informática
- La Flora
- El Universo
- Información
- La fauna

Fue una enciclopedia preparada por un equipo francés de guionistas, ilustradores y científicos. Su tiraje en México fue de 30 mil colecciones.

Desafortunadamente en 1982 el país tuvo una crisis que afectó gravemente a la industria editorial a través del incremento en los precios de la materia prima. En consecuencia el tijare disminuyó y el costo de los libros aumentó al igual que otras publicaciones. Los libros se convirtieron en artículos de lujo que sólo el 4% de la población podía comprar.



Ilustración de la enciclopedia "Colibrí".



Ilustración de Francisco Plancarte

En 1979 aparece la Enciclopedia Colibrí, coordinada por Mariana Yampolsky y Jorge Ramírez como encargado del diseño gráfico. Fue creada por la Dirección General de Publicaciones y Bibliotecas de la S.E.P. en coordinación con Salvat Mexicana de Ediciones S.A. Esta enciclopedia es considerada como una de las mejores publicaciones culturales de tipo infantil en México, destacando las ilustraciones que estuvieron a cargo, entre otros de Francisco Toledo, Alberto Beltrán, Yosi Anaya, Carlos Dzib, Luis Hernández y Perla Broid. Entre los escritores que colaboraron se encuentra Elena Poniatowska, Federico Bonet y Adolfo Caso. El Instituto Politécnico Nacional, la Universidad Nacional Autónoma de México y el Fomento Cultural Banamex contribuyeron en la realización.

La Editorial Novaro produce en ese tiempo la colección "Pájaro Bandera", que contiene relatos tradicionales acompañados de ilustraciones de gran calidad al igual que "El reloj de cuentos" que fue una gran colección que logró llegar al público aún con las dificultades existentes de 1982.

Esta obra de temas infantiles contaba con los extraordinarios trabajos de grandes escritores mexicanos como Emilio Carballido y Salvador Elizondo.

La S.E.P. editó un suplemento semanal anexado dentro de los periódicos llamado "Tiempo de Niños", una publicación contemporánea de la colección "El reloj de cuentos". La dirección artística estaba a cargo de la ilustradora Blanca Donates. Dejó de editarse en mayo de 1992 pero la influencia que dejó se nota en el suplemento del CNCA "Los libros tienen la palabra". En 1991 el Fondo de Cultura Económica crea la colección de libros infantiles titulada

"A la Orilla del Viento", donde la calidad gráfica y la literatura se desenvuelven sin fronteras, dividiéndose en cuatro niveles de acuerdo a la capacidad y madurez del lector. El primero es para niños que apenas están aprendiendo a leer; el segundo para quienes empiezan a leer; el tercero para los que leen bien y el cuarto para los grandes lectores.

Esta editorial también abre la convocatoria desde 1992 al concurso literario "A la Orilla del Viento" y al concurso de libro ilustrado desde 1995, con la finalidad de destacar trabajos que en conjunto elaboran autores e ilustradores. En 1991 surge el "Catálogo de ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles", el cual es editado por el CNCA a través de la Dirección General de Publicaciones y surge con la necesidad de mostrar los trabajos de ilustradores nacionales, facilitando el acercamiento entre ellos y las casas editoriales.

Actualmente existen organismos como la Comisión Nacional para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil (CNFLI) y el Consejo Nacional de Fomento Educativo (CONAFE) que junto con otras instituciones que impulsan fuertemente al libro infantil.

B.4 ILUSTRADORES

INTERNACIONALES.



▲
"Jumanji" DE Cris Van Allsburg.

CHRIS VAN ALLSBURG

Ilustrador y escritor norteamericano, autor de obras como "Jumanji", "El higo más dulce", "El expreso polar" y "La escoba de la viuda". Ha obtenido importantes reconocimientos internacionales.

ARTHUR RACKHAM

Ilustrador británico nacido en 1867 y fallecido en 1939. Realizó ilustraciones para un centenar de libros editados en Inglaterra y Estados Unidos de Norteamérica. Ilustró entre otras obras, Cuentos de hadas de los hermanos Grimm (1900); Rip van Winkle, de Irving (1905); Peter Pan, de Barrie (1906); Alicia en el país de las maravillas, de Carroll (1907) y Sueño de una noche de verano, de Shakespeare (1908).

KATE GREENAWAY

Ilustradora y escritora inglesa nacida en 1846 y fallecida en 1901. Inició su trayectoria como dibujante de postales de navidad. Su primer libro para niños apareció en 1878. Desde 1955 en Inglaterra se otorga un importante premio que lleva su nombre, dedicado a resaltar el quehacer de los mejores artistas gráficos del libro infantil.

TOVE JANSSON

Ilustradora y escritora finlandesa nacida el 9 de agosto de 1914. Ganadora del Premio Hans Christian Andersen en 1966, en la categoría de literatura.

Tove Jansson nació en Finlandia, el 9 de agosto de 1914. Hija de un escultor finlandés y de una pintora sueca, se sintió atraída por las artes plásticas, lo que la llevó a realizar estudios de bellas artes en academias de Helsingfors, Estocolmo y París. En 1939 concibió la obra "Troll Mummy" personaje que la haría famosa entre los pequeños lectores de buena parte del planeta. Sin embargo, no fue hasta 1946 que dio a conocer la novela que da inicio a la saga de los mummy's, "La llegada del cometa", a la que seguirían más de una docena de obras en torno al valle Mummy y sus habitantes. Entre los libros de Jansson editados en castellano se encuentran La familia Mummy(1949), Memorias de Papá Mummy(1950), Una noche de San Juan bastante loca (1954) y La niña invisible (1962). No sólo es la excelente ilustradora de todas sus novelas y cuentos, sino también de obras como Alicia en el país de las maravillas y La caza del snark, de Lewis Carroll, y El hobitt, de J.R.R. Tolkien.

▲
"Troll Mummy" de Tove Jansson.

KVET PACOVSKI

Ilustradora y autora checa nacida en Praga, en 1928. En 1992 recibió el Premio Hans Christian Andersen, de la International Board on Books for Young People (IBBY), en la categoría de ilustración. Ha creado imágenes para ediciones de Cuentos de hadas de los hermanos Grimm; El valiente soldadito de plomo, de Hans Christian Andersen; El señor de los anillos, de William Golding y Momo, de Michael Ende. Ha publicado cuentos propios acompañados por sus dibujos: El pequeño Rey de las flores (1991) y Teatro de medianoche (1992). Kvet Pacovski ha manifestado que su deseo es hacer del libro para niños "un objeto-papel para tocar, palpar, sentir, abrir", "un paraíso nuevo, completamente desocupado, en el que los animales, las flores, las cosas, los colores, las formas y los pensamientos pueden habitar".

MAX VELTHUIJS

Autor e ilustrador holandés. Nació en 1923 y estudió en la Academia de Artes Visuales de Arnhem. Inició su carrera dentro de la literatura infantil en 1962. Sus obras se han traducido a más de 20 idiomas y han obtenido importantes distinciones. Entre sus obras sobresalen Sapo enamorado, Sapo y el forastero, Sapo y la canción del mirlo.

MAURICE SENDAK

Ilustrador norteamericano. Ganador del Premio Hans Christian Andersen 1970. Comenzó su carrera a principios de los años 50's. En 1954 obtuvo la medalla Caldecott con su obra Donde viven los monstruos. Sendak ha expresado que un libro ilustrado es "...como un poema, no deben percibirse las costuras, los empates. Debe sentirse la obra como una entidad completa y total... Un libro ilustrado debe tener, cuando esté terminado, ese aspecto de inconsciencia. Si se ve una puntada, usted pierde el juego".

BINETTE SCHROEDER

Ilustradora alemana. Inició labor como ilustradora en 1969, desde entonces ha publicado más de 20 libros editados en 22 países. Ha obtenido importantes reconocimientos, como la Manzana de Oro de la Bienal de Ilustraciones Infantiles de Bratislava. Entre sus creaciones se destacan La bella y la bestia, de Mme. Le Prince de Beaumont; El rey rana, de los hermanos Grimm y La leyenda de la luna llena, de Michel Ende.



▲ Portada de libro ilustrada por Maurice Sendak



▲ Ilustración de John Tenniel para el libro de "Alicia en el país de las maravillas"

JOHN TENNIEL

Dibujante y grabador británico, una de las grandes figuras de la ilustración de libros en la época victoriana.

Nació en 1820 y murió 1914. Famoso sobre todo por sus ilustraciones para las novelas de Lewis Carroll Alicia en el país de las maravillas (1865) y Alicia a través del espejo (1871).

BORIS VALLEJO.

Nació en Lima Perú y estudió en la Escuela Nacional de Artes de su país. En 1964 emigró a los Estados Unidos donde realizó trabajos con temas fantásticos y de ciencia ficción. Ha ilustrado para discos y videos. Su trabajo se distingue porque los realiza con minuciosos detalles, erotismo e inolvidables. Varios de sus trabajos evocan épocas antiguas pero con ambientes y personajes sobrenaturales.

H.R. GIGER

Nació en Suiza en el año de 1940. Estudió en Zurich arquitectura y diseño industrial. Es reconocido a nivel mundial por sus obras fantásticas. En 1969 produjo una serie de obras. Gracias a su estilo de lugares irreales con armas fantásticas, ganó una reputación por al que fue elegido para diseñar el poster de la película ALIEN para Ridley Scott. El director se inspiró en el libro de Giger "Necronomicon" publicada en 1977 donde Giger crea una visión del Alien recibiendo en 1980 el premio "Oscar" por el mejor archivo de efectos visuales.

Giger ha trabajado en diseño y escultura. Giger vivió en Zurich, donde produjo la película "The Mystery of San Gottardo". Esta película fue uno de inolvidables sueños.

▼ Ilustración de H. R. Giger



3.5 ILUSTRADORES

MEXICANOS



▲ Ilustración realizada por Martha Aviles Janco.

Gracias al Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles, disponemos de ejemplares de referencia que nos da a conocer a los ilustradores mexicanos que han estado y estarán en el ámbito editorial, conformado por las obras seleccionadas de la convocatoria. Su edición inició en el año de 1991. Desde ese año se han editado diez catálogos, participando una cantidad bastante amplia de profesionales nacionales y extranjeros. A continuación se menciona a los ganadores del primer lugar.

1991 Martha Aviles Janco
Diseñadora Gráfica mexicana egresada del a ENAP. Ha realizado ilustraciones para el CNCA y la editorial Trillas.

1992 Carlos Palleiro

Arquitecto y diseñador uruguayo.

Ha trabajado como diseñador en Uruguay, Argentina y México. Ha expuesto en Europa y América.

1993 Adrian Rubio Padilla

Diseñador Gráfico mexicano egresado del EDINBA. Ha realizado trabajos de ilustración para el periódico El Financiero, Editorial Vid, Editorial Larousse y la Dirección General de Educación Indígena de la SEP.

1994 Guillermo de Gante Hernández

Diseñador Gráfico mexicano con maestría en Artes Visuales de la ENAP. Ha trabajado para editoriales como Esfinge, Santillana y Fernández Editores entre otras.

1995 Tatiana Jandova Vacona

Checoslovaca con estudios en la Academia de Artes de Plásticas de Praga y en la ENAP. Profesora de la Universidad Iberoamericana y colaboradora de publicaciones del Colegio de México.

1996 Gabriel Gutiérrez Salcedo

Diseñador Gráfico mexicano con diplomado en ilustración por parte del INBA. Participó en la exposición colectiva de ilustración en la Galería del INBA en 1995.

1997 Juan José Ezcurdia Corona.

Mexicano. Ha realizado ilustraciones para instituciones como CIDCLI, UAM y SEP.

1998 Sergio de Jesús Morales Barajas

Diseñador Gráfico mexicano. Ha trabajado como diseñador e ilustrador.

1999 Fabricio Vanden Broeck

Diseñador industrial mexicano egresado de la Universidad Iberoamericana.

2000 Rey David Rojas García

Comunicador gráfico mexicano egresado de la ENAP.

3.6 LITERATURA

INFANTIL Y JUVENIL

La literatura es una práctica artística y se basa en el uso de la lengua. En su práctica intervienen escritores, editores, críticos, teóricos, historiadores y lo más importante: los lectores. La literatura infantil y juvenil se debate entre la renovación de las formas y el marketing. Según Winston Manrique en el PAIS de 24 de Marzo de 2001, en los últimos años se han desvinculado los temas tratados en los libros para niños y jóvenes, de la escuela y de lo real, de los mensajes pedagógicos, provocándose también una ruptura estética y formal que, sin embargo, hace aumentar la presión de los intereses editoriales, que apuestan más por el mercado y lo seguro.

Esto se demuestra con fenómenos como Harry Potter y otros libros que aportan poco estéticamente pero que los pequeños devoran.

La literatura infantil y juvenil es un subgénero literario escrito por adultos y destinado al niño considerando las edades de 4 hasta los 15 años y en jóvenes de 16 a 18 años. Predispone determinadas características indispensables para el público al que se dirige como es la sencillez, la claridad de conceptos y la ausencia de ciertos temas presentando otros de mayor interés tanto para el niño como para el adolescente.

El desarrollo de este subgénero de la literatura depende, al igual que la ilustración, del incremento de la producción de publicaciones para niños y jóvenes, el auge que tengan y la demanda por parte de éstos para que la industria editorial reconozca a estos sectores. Las publicaciones abordan temas como: ciencia, religión, moral, política, cívica, divulgación científica y manuales formativos. Los géneros dirigidos a ellos se pueden dividir en dos: tradicionales y modernos.

Tradicionales

- Lírico: poemas
- Canciones: rondas, coplas y villancicos.
- Epico: cuentos, leyendas y novelas
- Dramático: teatro, sombras y marionetas.
- Didáctico: fábulas y adivinanzas.

Modernos

- Periodismo
- Cine
- Radio
- Televisión



▲
"Richard Feliz" Ordenador.

LECTURA EN EL ADOLESCENTE

Actualmente la música, los videojuegos y los nuevos medios electrónicos desvían la atención y absorben el tiempo libre de los jóvenes. La televisión es sin duda el medio que más usa y consume. Esto es el resultado de una generación que tras ver flujos incesantes de imágenes y sucesos, su interés se enfoca en "lo nuevo".

La capacidad de análisis está casi ausente y es que en la televisión, las imágenes son golpes a la mente, tanto por los cambios de luz como por lo que muestran.

El libro es uno de los medios más antiguos de comunicación y está siendo olvidado.

Su lectura promueve el conocimiento, amplía la capacidad de interpretación y enriquece la fluidez de la lengua, nutre a la fantasía y la imaginación, al igual que promueve nuevos criterios. Es un acto de reflexión, de linealidad en el pensamiento y su integración.

Es un verdadero antídoto contra la cultura de lo efímero y lo fragmentado. El lector toma contacto con la realidad y sus problemas.

Puede ser un elemento en el desarrollo armónico e integral de la personalidad, tanto con contenidos reales como fantásticos.

La lectura es un instrumento de gran valor para la formación integral del ser humano, contribuye a lograr los grandes objetivos de la educación.

La lectura es solamente un medio cuyo valor depende del uso que de ella se haga. Su objetivo es la comprensión de lo que se lee, pero es necesario tener presente que no es un proceso fácil, pues en ella están presentes la interpretación, la valoración, el orden de ideas y la memorización.

La lectura forma hábitos y desarrolla habilidades y en la adolescencia aún son necesarios. Si a esta serie de conceptos se le asocia con la imagen, el entendimiento es reforzado. En este sentido, la palabra escrita y la imagen son lenguajes de carácter complementario.

SCRITOR CUENTO

El escritor usa el seudónimo de Ulises Luna y los trabajos que ha realizado comienzan en su país, Chile, donde escribía para periódicos locales y algunas historias de tipo fantástico. Su interés por esta línea de lectura se dio desde muy pequeño cuando comenzó por leer libros de J.R. Tolkien y más tarde a escritores como Ursula Le Guin. Llegó a México en 1999 en busca de editoriales que publicaran sus trabajos.

El primero fue un cuento corto que publicó el periódico "Reforma" titulado: "Las cuatro mazorcas".

En el año 2000 le fueron aceptados tres libros para la editorial "Selector" titulados: "El poder de los sueños", "Super lectura" y "Super aprendizaje". Pero esta editorial no se dedica a publicar historias fantásticas, por lo que buscó en otras editoriales. Actualmente se encuentra en tratos con la editorial "Tomo" para publicar su primer historia de suspenso titulada "Fantasmas, espíritus y otras manifestaciones".

En su breve contacto con los editores se ha encontrado con ilustraciones que no tienen nada que ver ni con el estilo, ni con la intención del texto. De esta manera se dio el contacto por trabajar "La Orden de los Caballeros del Sueño", donde lo que se pretende es hacer ilustraciones que sean más descriptivas que interpretativas.

A continuación se escribe una sinopsis del cuento a ilustrar escrito por Ulises Luna.
"LOS CABALLEROS DE LA ORDEN DEL SUEÑO".

CAPITULO 1: LOS REINOS ISLEÑOS.

Sintania, reina de Calandris, pide a Laurión que encuentre una manera de evitar la invasión. En esta conferencia el hechicero confiesa a la reina que pensará en un plan y camina sin rumbo pensativo para encontrar una solución.

CAPITULO 2: LA MEJOR ESPERANZA

Cuatro escuderos se reúnen con Laurión, que les pide se reúnan con Vedayarán el hada en su torre, ubicada en algún islote cercano a las costas de Nimbutis y les entrega un mapa con algunas instrucciones para la travesía. Esa misma noche emprenden el viaje.

CAPITULO 3: TORMENTA EN ALTAMAR

Los jóvenes reman en silencio, por la que creen es la dirección correcta y varias horas más tarde, se desata la tormenta. El panorama es tan oscuro que ellos levantan sus espadas por el temor que les produce la oscuridad. Sin saberlo se acercan peligrosamente a los roqueros que rodean Nimbutis. Con la esperanza de que sea la torre de Vedayarán van a investigar.

CAPITULO 4 : LA TORRE DE LA HECHICERA.

Con las ropas adheridas al cuerpo, temblando de frío y de miedo, los cuatro jóvenes ingresan a la torre de Vedayarán. De pie sobre una gruesa alfombra de lana, una mujer con alas, observa a los cuatro aventureros con ojos penetrantes. Durante la cena, el hada les explica que deben ayudar a la gran reina de las tortugas de mar, que se encuentra mortalmente enferma. A cambio de esta ayuda recibirán el poder que necesitan para evitar que el ejército de Frok invada Calandris. Para ayudarlos en su viaje, la hechicera les regala un artefacto maravilloso: un globo, hecho de magia, seda y madera.

CAPITULO 5 : VIAJE EN GLOBO.

Los cuatro jóvenes emprenden el viaje al oeste, al mar profundo, con la esperanza de encontrar a la reina de las tortugas y al hacerle entrega de la medicina especial de Vedayarán. La proximidad de la otra tormenta los decide a bajar en una isla aparentemente deshabilitada en busca de refugio. Pero la isla no esta deshabilitada y pronto son tomados prisioneros, por un grupo de belicosos hombres salvajes. Pero un vidente les ayuda a salir, escabulléndose por las rocas.

CAPITULO 6 : ISLA SALVAJE

Logran escapar de los pozos de prisioneros y se escabullen en la noche. Abordan el globo y cortan las cuerdas que lo amarran. Ya en altamar, la sed y el hambre se vuelven insoportables. En su desesperación, creen alucinar a una pequeña niña con caparazón de tortuga... pero ella nada en dirección a las cavernas y les muestra el camino.

CAPITULO 7 : LA GRAN TORTUGA MADRE

En el interior de una enorme caverna marina, se encuentran frente a frente con la gran reina de las tortugas. Esta débil y enferma, sus ojos no tiene brillo y sus aletas estan descoloridas. Le entregan a la gran tortuga el paquete de medicina y ella lo traga. La tortuga se recupera y les da como recompensa un ánfora llena de polvo dorado, como arena pero más fino. Les explica que se trata de una esencia que es capaz de sumir a cualquier ser vivo en el más profundo de los sueños.

CAPITULO 8 : LA ESCENCIA DEL SUEÑO

Descubren con alarma que ya se encuentra sitiada por el enorme ejército de Frok. Dirigen un vuelo sobre el ejército enemigo y empiezan a arrojar esencia del sueño sobre las tropas frokianas. Pronto todos los soldados enemigos caen dormidos. Sólo un guerrero frokiano se logró escabullir al castillo y a través de la cerradura observó todos los planes.

CAPITULO 9 : LA ORDEN DEL SUEÑO.

Los cuatro escuderos son llevados en presencia de la reina de Calandris y crea la orden de los caballeros del sueño. Y confiados en su victoria, no se han percatado que el espía y guerrero frokiano se encuentra girando la llave mágica que contrarresta a los polvos de oro...

CAPÍTULO 4

PROPUESTA GRÁFICA

4.1 REQUERIMIENTOS

4.2 ANÁLISIS COMPARATIVO

4.3 FORMATO

4.4 COMPOSICIÓN

4.5 TRAZO E IMAGEN

4.6 COLOR: B/N

4.7 TÉCNICA

4.8 BOCETAJE Y ELABORACIÓN

4.1 REQUERIMIENTOS

En este último capítulo nos enfocaremos en principio a analizar que necesita la obra escrita , cubriendo los requerimientos , pues gracias a ellos, se aclaran y especifican las condiciones que deberá cubrir la obra gráfica para su óptima realización.

4.1.1 REQUERIMIENTO DE USO

ESTILO

Las ilustraciones deberán tener una inclinación hacia el figurismo, más que a la simplicidad.

INTERES

Se buscará una técnica que atraiga y retenga la atención del lector.

COLOR

El color se descarta del proceso ilustrativo.

4.1.2 REQUERIMIENTO DE FUNCIÓN

Deberán ser ilustraciones propositivas para el lector. Funcionales en cuanto a las medidas standard que ocupan los libros.

4.1.3 REQUERIMIENTO TECNICO-PRODUCTIVO

Deberá ser un formato que cubra los parámetros de la impresión en cuanto al pliego de papel, considerando el mínimo desperdicio.

4.1.4 REQUERIMIENTO ECONÓMICO

Deberán elaborarse las ilustraciones en una técnica de ilustración que sea en escala de grises o blanco y negro, por los costos de impresión. El color no es propicio.

4.1.5 REQUERIMIENTO FORMAL

Deberá considerarse una ilustración por capítulo de acuerdo a las aclaraciones del escritor.

4.1.6 REQUERIMIENTO DE IDENTIFICACIÓN

Deberán ser ilustraciones que denoten fuerza triste o misterio, de acuerdo con la descripción del escritor.

4.2 ANÁLISIS

COMPARATIVO

La tabla siguiente muestra un análisis de las diferentes publicaciones de cuentos medievales y fantásticos, con el fin de conocer y comparar los trabajos que se están elaborando en el medio editorial.

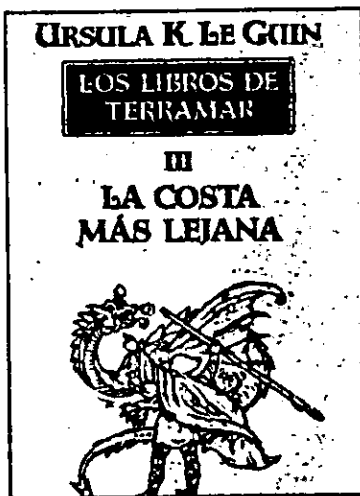
Título Autor	Ilustrador	Estilo	Colores	Imágenes Empleadas	Jerarquización	Tipografía	Técnica
El Señor de los Anillos Tolkien	John Howe	Realista	·Verdes ·Ocre ·Azules ·Blanco	·Castillos ·Brujo ·Bosque ·Cascada	·25%-datos ·35%-cascada con rocas ·30%-castillo ·10%-brujo	·Times ·Diotiman	Acuarela
Las Dos Torres Tolkien	John Howe	Realista	·Grisés ·Verdes ·Negro	·Torres ·Jinete ·Dragón	·25%-datos ·35%-dragón ·35%-castillo ·5%-guerrero	·Times ·Diotiman	Acuarela
El Retomo del Rey Tolkien	John Howe	Realista	·Blancos ·Grisés ·Azules ·Amarillo	·Castillos ·Soldados ·Almenas ·Paisaje brumoso	·25%-datos ·30%-guerrero con bandera ·35%-torres ·10%-cielo	·Times ·Diotiman	Acuarela
La Conquista del Monte Noimporta Fergus Ryan	Gien Angus	Caricaturesco	·Dorado ·Plateado ·Amarillos ·Verde	·Duendes armados ·Planos ·Armas	·15%-datos ·50%-duendes armados ·35%-planos	·Human	Lápices de color
Los Dragones Douglas Niles	Larry Elmore	Fantástico	·Gama de colores claros	·Dragones ·Paisaje	·20%-datos ·20%-marco ·45%-dragones ·15%-paisaje	·Gótica	Ordenador
La Escalera de Plata Jean Rabe	Jeff Easley	Comic	·Gama de colores	·Bruja blanca ·Guerrero fantástico	·40%-bruja ·20%-guerrero ·20%-fondo ·20%-marco	·Portago	Lápices de color
La Rebelión de las brujas Simón R. Green	Royo	Comic	·Cálidos ·Ocres	·Mujeres en batalla ·castillo en llamas	·50%-mujeres en batalla ·30%-marco ·20%-datos	·Gótica	Lápices de color

EJEMPLOS



El estilo de John Howe esta bien definido y se aprecia en las diferentes ilustraciones que ha hecho para la serie de libros escritos por J.R. Tolkien. Acentua las formas con un gran nivel de semejanza. Son complejas y realza los tonos cuando se trata de un amanecer como en la ilustración de portada de "Las dos torres"; donde maneja texturas bastante definidas de rocas y cascadas.

El ejemplo que esta colocado es de "El señor de los anillos I" donde se observa la continuidad del estilo tanto en las torres como en las rocas . La técnica de la ilustración elaborada en lápices de color aunado a los tonos bajos armonizan la imágenprovocando la retención de la mirada. No contiene ilustraciones internas.



En el libro de Ursula K. Le Guin podemos observar la sencillez de trabajo que aqui se desarrollo. La ilustración es una forma de ornamento en líneas sueltas que muestran al archimago dominando al mayor de los dragones, una parte bastante descriptiva del libro. Los tonos que se emplearon fueron tres: negro, verde y sepia, predominando éste último en un 75%. La tipografía ocupa más peso que la ilustración pero armonizando como si se tratara de un documento antiguo. Sólo tiene una ilustración interna y se trata de un mapa que describe el trayecto del viaje.



"Hadas" escrito e ilustrado por Brian Froud y Alan Lee es un libro que describe el mundo de las hadas y la mayoría de seres míticos que se encuentran, según los autores, en lugares alejados, escondidos y húmedos. En todas las páginas de su interior se encuentran ilustraciones descriptivas. Ocupan técnicas como el grafito, la acuarela y los lápices de colores. Se destaca en la mayoría de ellas el trabajo de transparencias y texturas que impresionan por su gran realismo, provocando en algunos lectores dudas de veracidad entre la realidad y la fantasía.

4.3 FORMATO

Para la ilustración del libro se hizo un estudio de las publicaciones que existen en relación a los cuentos fantásticos y las editoriales que los publican.

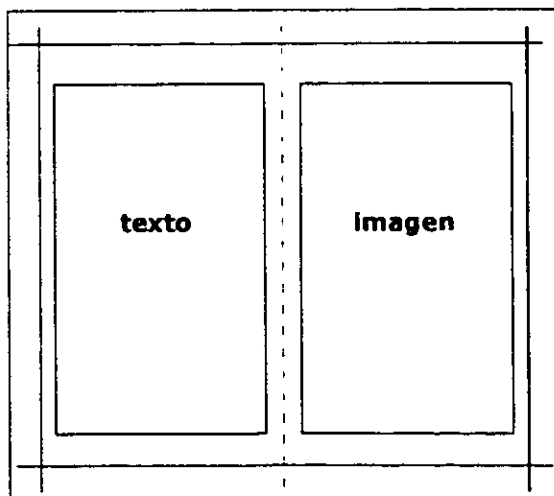
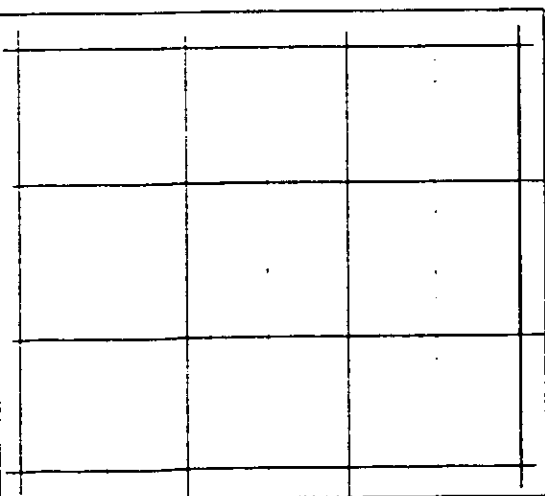
Estan hechos en formato media carta de 14 X 21.5 cms. y la mayoría carecen de ilustraciones. Las pocas publicaciones que tienen las manejan en blanco y negro en técnicas como plumilla, lápiz grafito o aguadas y colocan no más de 6 ilustraciones por libro.

Pero para que la ilustración se respete al momento de ser reproducida es necesario planearla para que cumpla con ellas. Comenzamos por el pliego de papel donde se espera que sea el pliego adecuado para su menor desperdicio.

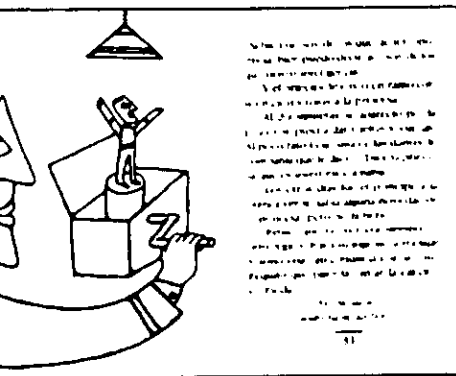
El pliego de 95 X 70 cms. es el adecuado y se divide en tres partes horizontalmente y tres verticales quedando nueve hojas para su impresión de dos páginas.

El formato quedará en esta medida de acuerdo a la señalada por las diferentes imprentas que piden considerar la pinza de la máquina y el refine final del libro y la página tendrá la medida de 14 cms. de ancho por 21.5 cms. de alto.

Pliego



4.4 COMPOSICIÓN



Para dar balance se puede usar una mancha tipográfica combinada con ilustraciones del mismo tamaño y forma que el bloque de texto

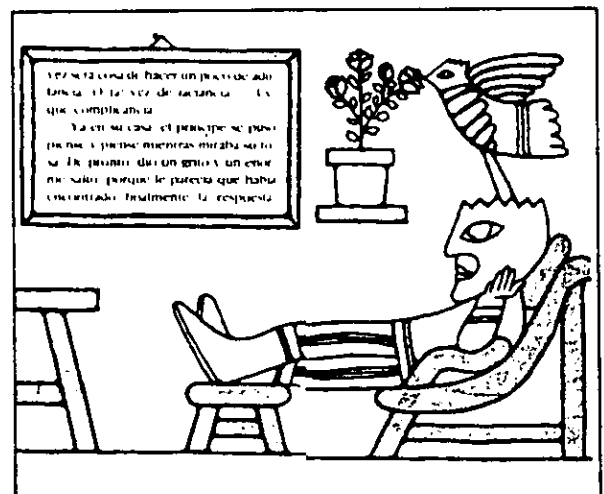
La composición dentro del libro, es la manera de organizar los objetos dentro de un soporte y se divide en dos clases: formales e informales.

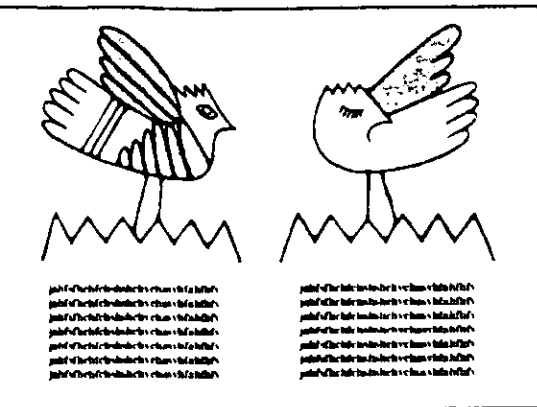
Las formales contienen la estructura matemática generalmente justificada con la retícula las posiciones y direcciones. Se basa invariablemente en plantillas generales. Pero cuando tiene elementos, este tipo de composición no garantiza una disposición perfecta ó armónica, ya que sólo proporciona un marco dentro del cual puede ser distribuido. La composición informal a diferencia de la formal no depende de cálculos matemático, sino de la disposición del ilustrador o diseñador en la creación de un equilibrio asimétrico y una unidad general mediante elementos y formas libremente dispuestas.

Para este tipo de composición no existen procedimientos fijos, pero pueden utilizarse conceptos como el peso y el equilibrio, el ritmo que es el movimiento y velocidad sugeridos y el centro de interés que es el punto focal donde recae la mirada.

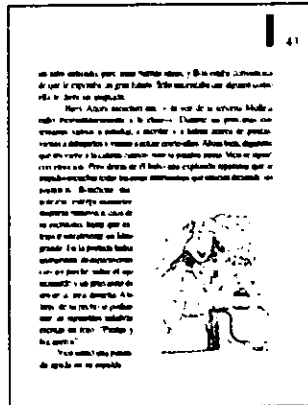
Se muestran algunos ejemplos de composición que pueden ser utilizados en los libros tanto infantiles como juveniles, donde existen varias posibilidades de organizar los elementos.

Se puede poner una ventana con texto sobre ilustraciones de doble página ▶

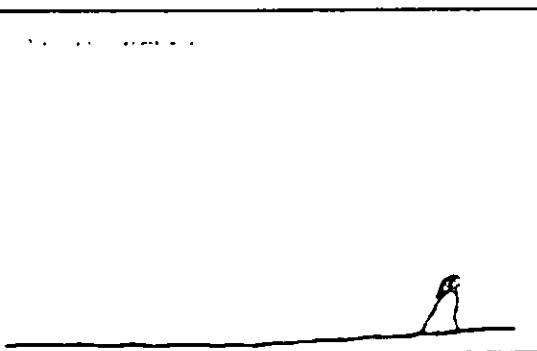




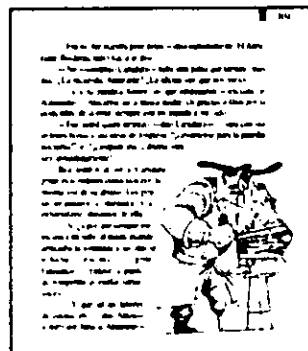
En el caso de pequeñas imágenes es apropiado hacer un diseño simple, poniendo un bloque de texto debajo de ellas.



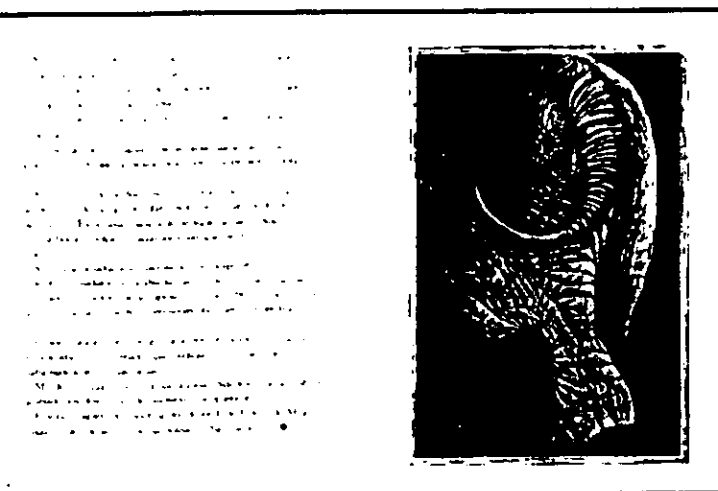
Cuando hay mucho texto, las ilustraciones se pueden colocar en intervalos dentro del párrafo colocadas en lugares apropiados que no estorben en la lectura.



Se puede hacer una composición con pocas líneas, organizadas en frases a lo largo de la página, bajo el dominio de la ilustración.



El paisaje y el dibujo se prestan para ser usados con soltura, alineando las palabras según su forma.

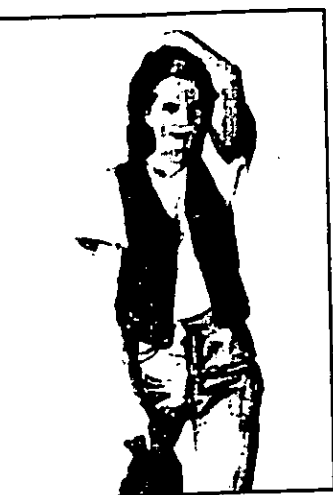
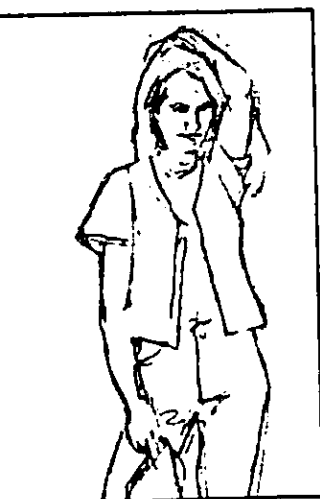


En este último ejemplo, las líneas de texto pueden centrarse manejando blancos en una página y la imagen llenando la otra.

En el caso específico de mi proyecto, esta es la composición que emplearé para la composición. Sin embargo las ilustraciones no son aisladas del relato, ya que forman parte de las acciones descritas y presentadas en relación a lo que se esta hablando.

Esta forma de componer es sencilla pero eficiente y respeta tanto a la parte del texto como al de la ilustración determinando así el espacio .

**ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA**



El trazo que ejercemos en el soporte acerca de un objeto los elaboramos en nuestra mente y los plasmamos mediante pinceles y lápices entre otros materiales de acuerdo a la técnica creando así contornos.

Los contornos son líneas esenciales para la percepción, que delimitan al objeto en el proceso de abstracción. La textura es la apariencia que reviste las superficies y rellenan al contorno, dando la apariencia de la imagen real. Se tiene contemplada la calidad de la línea como una forma de valorar la calidad del ilustrador y aquí cabe señalar algunos criterios con los que las imágenes se pueden planear de manera ordenada y eficiente.

Por ejemplo la iconocidad o nivel de semejanza, donde la ilustración puede estar más detallado hacia el objeto real o realizado con algunas líneas que lo evoquen.

La complejidad ó simplicidad es el número de elementos que integran a la imagen, así como por su orden o desorden. La universalidad que es el carácter intemporal de ciertos signos, imágenes y figuras simbólicas que han sido institucionalizadas o arraigadas .

La fascinación o capacidad de retención de la mirada y seducción que producen las imágenes.

La estética o carga connotativa, que es el valor dirigido a la sensibilidad sensitiva del autor y por ultimo la historicidad o valor documental , cultural y social de ciertas imagenes.

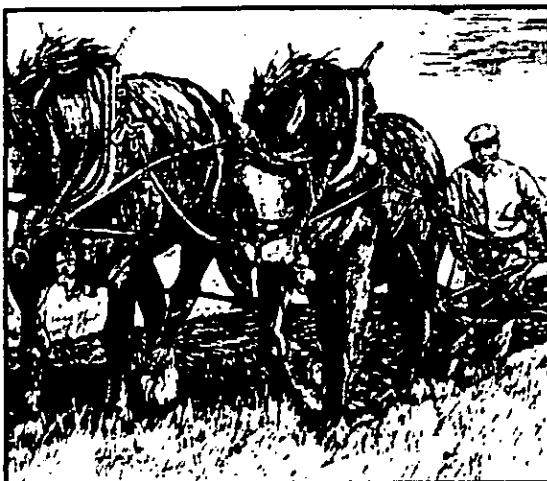
Las imágenes que se encuentran de lado izquierdo son un ejemplo de como la fotografía es un excelente auxiliar para la ilustración. A partir de ella se hacen algunos trazos a modo de simplificar la imagen y preparar el soporte para después colocar lo que será la técnica. En este ejemplo se presenta el acabado en acuarela.

4.6 COLOR: B/N



▲
Imágen a color de la técnica Scratch
coloreada con aguadas de acuarela.

▼
Imágen anterior en escala de grises (técnica scratch).

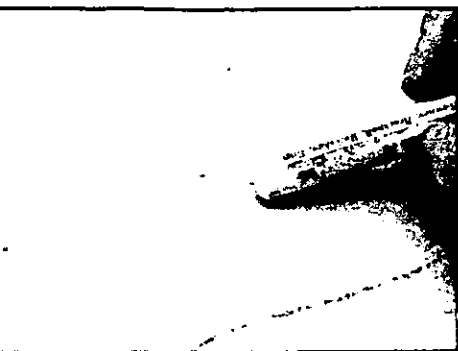


Aprendemos a "sentir" el color a partir de las experiencias en vida, sin embargo conforme vamos creciendo se nos educa que éstos tienen un cierto significado con respecto a la educación cultural que se da de acuerdo al país y la zona en donde se vive. Ejemplo de lo anterior es la percepción que tienen de él en el desierto de África con respecto a la tundra de Alaska. Son paisajes y climas totalmente diferentes, con una cultura del color que no es más rica o pobre, simplemente es diferente.

El color puede animar o deprimir, estimular y tranquilizar. El color en sí despierta sensaciones y pensamientos y de la misma forma lo puede hacer en sentido negativo. Es por eso que en el diseño, un mal empleo de él puede disminuir la calidad del trabajo. Sin embargo aquí se está dejando de lado al blanco y negro y éstos son usados para dar claridad y oscuridad en los colores pigmentos (amarillo, rojo y azul), inverso a como funciona con los colores luz, donde la unión de todos da como resultado la luz blanca y la ausencia de los tres (verde, azul y rojo) oscuridad.

Sin embargo, en el caso específico de este trabajo, se advirtió que por costos de impresión, las ilustraciones no podrían ser impresas en color, por lo que fue necesario encontrar alguna técnica que se ocupara sólo el blanco y negro. En la búsqueda por la elección se trabajó con grafito, tinta china y aguadas. Pero la técnica que ofreció los resultados buscados fue el scratch, donde parecen ser de un grabado o alguna litografía dependiendo del acabado en la línea y la trama. El contraste entre estos dos colores es fuerte y dramático. Dentro de la ilusión óptica, el negro sobre el blanco ofrece posibilidades infinitas y su impresión o reproducción se respeta bastante.

4.7 TÉCNICA



▲ Calcado



▲ Traspaso



▲ Esgrafiado

El texto a ilustrar podría ser a color y auxiliaría demasiado en su descripción y realismo. Sin embargo como ya se explicó con anterioridad, la fuerza y el dramatismo que ofrecen el blanco y negro dan el resultado que se necesita.

El Scratch es una técnica que impacta por el contraste y los diferentes efectos lineales que se pueden lograr, dando gran expresividad a las ilustraciones.

Es preciso planificar la composición y las zonas que ocuparán tanto los blancos como los negros, pues aunque pueden corregirse los errores es mejor evitarlos.

Existe cartulina estucada lista para trabajarse.

En caso de preparar la cartulina se procede de la siguiente manera:

- Se raspa una cara de estireno a modo de quitar el esmalte y el brillo con una lija de agua (fina).
- Se retira el polvo producido con un algodón mojado de alcohol. También es para quitar manchas de grasa que pudiera dejar el contacto de la mano.
- Se bloquean las orillas con cinta mágica
- Después se entinta el área con una capa que contenga 40% de acrílico y 60% de tinta china mezclado previamente.
- Una vez seca la superficie se comienza a trabajar.

A continuación se describe el proceso de la técnica.

- 1-El boceto del dibujo se le marca con un gis claro por la parte posterior.
- 2-Se calca en la cartulina estucada, remarcando el boceto.
- 3-Se traza el dibujo y se establecen las áreas negras y blancas extensas. Se comienza por trabajar los altos contrastes. Después se añaden los tonos medios mediante el rayado y tramado de rayas o puntos.

Además de las herramientas tradicionales para esgrafiar, se puede experimentar con otros menos convencionales como alfileres, clavos ó cuchillos con el fin de producir una gran variedad de grosores de línea.

Se debe poner atención en que las herramientas estén bien afiladas o de lo contrario la ejecución será más lenta.

▶ Tramado



EJEMPLOS



▲
Detalle de una ilustración en técnica de scratch realizada por Michael Albert.

▼
Rostro hecho en la técnica de scratch por Greg G.B.



Se presentan tres obras de diferentes ilustradores que han trabajado con la técnica del scratch. Las imágenes de la izquierda fueron encontradas en las páginas de internet.

La de abajo fue publicada en el año de 1999 en la serie "A la orilla del mar".

▼
Del cuento infantil "familias familiares". Ilustración realizada por Juan Gedovius. F.C.E.



4.6 BOCETAJE Y ELABORACION

El bocetaje es la parte del proceso donde se plasma en un primer esbozo en donde se va planeando de que manera se colocarán las escenas, los personajes y todos los objetos involucrados en la ilustración, para hacer de ella una interpretación muy cercana a la descritas por el autor.

Cuando las ilustraciones llevan una planeación se aprovechan al máximo. Pero cuando se esta en contacto con el escritor se puede lograr una idea bien definida de lo que se espera de las ilustraciones.

Llevar un porque de ser a nivel de representación visual. El ilustrador puede hacer lo que más visualice mentalmente de acuerdo al párrafo leído pero dentro de un parámetro de formas que identifique la escena que se esta narrando.

Una vez que se ha elaborado mentalmente la ilustración, se aterrizan las ideas de acuerdo al color, la proporción, y la técnica que es más conveniente.

De acuerdo a los anteriores conceptos definidos, inicio con la etapa de bocetaje de acuerdo a las escenas más destacadas por su importancia para mostrar el trabajo final.

Para dar un efecto más real me incline por las formas figurativas, buscando que al momento de ser usadas en alto contraste no perdieran detalle.

Para respaldar mi campo visual me apoyé en imágenes fotográficas que me apoyaran en las formas y proporciones. De la misma manera pensé en las zonas de luz y sombras, que son básicos para la técnica empleada.

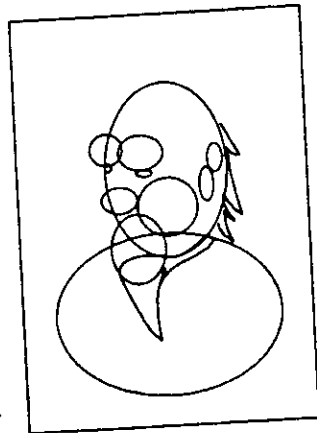
ENTE



Este es un boceto elaborado en papel bond con un lápiz grafito. Se buscó la manera de hacerlo con ojos pero que fuera con la apariencia de ciego



Se muestra una geometrización de la imagen para buscar la postura que fuera más apropiada, para denotar presencia.



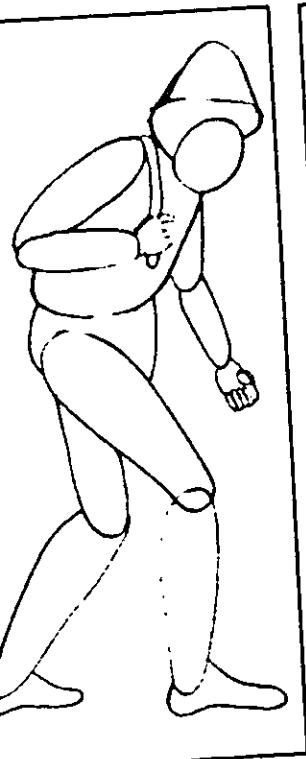
MAGO

elaborado en grafito sobre papel bond donde se define la postura.

Boceto elaborado en grafito sobre papel bond donde se van definiendo los rasgos.



Boceto marcando las zonas donde llevará las zonas de luz.

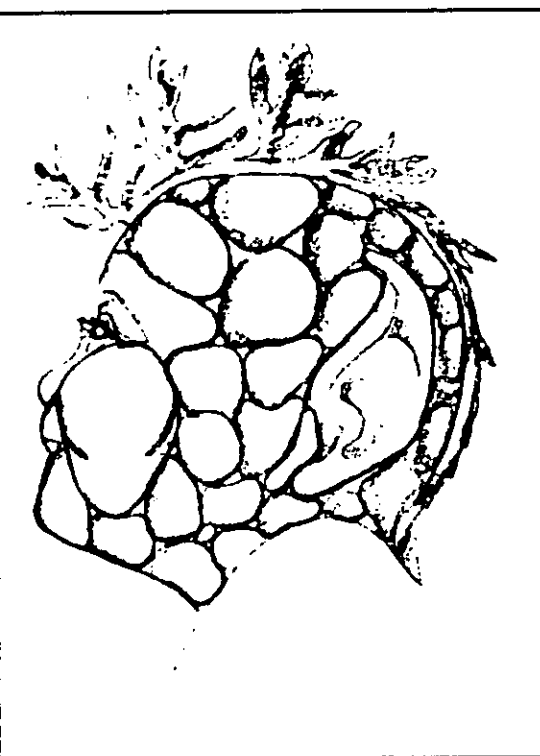


HIJA TORTUGA

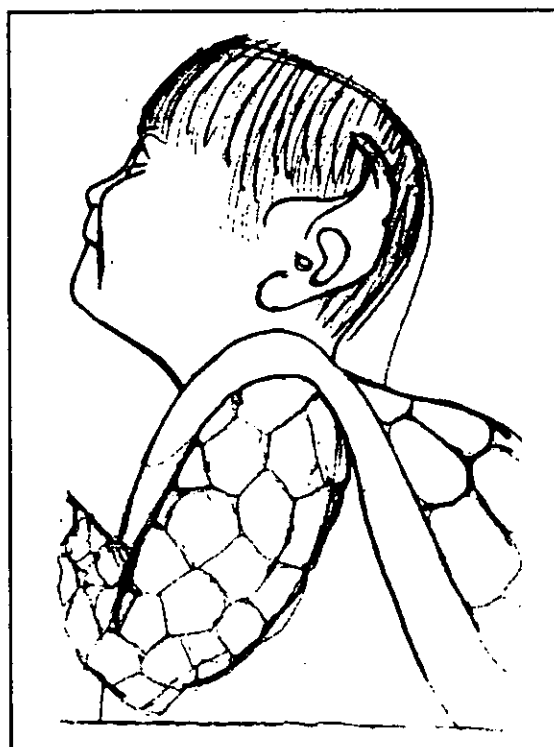


Fotografía

Primer propuesta del personaje.



Propuesta elegida



En esta parte se muestra al rostro en el que se caracterizó a la pequeña "niña-tortuga". Por ser un ser fantástico, primero se pensó en algo más orillado hacia la textura del rostro. Pero al alejarlo y colocar la parte del caparazón, el resultado fue muy claro y descriptivo. Se le colocaron orejas de duende por cualidades que tiene el personaje dentro de la historia.

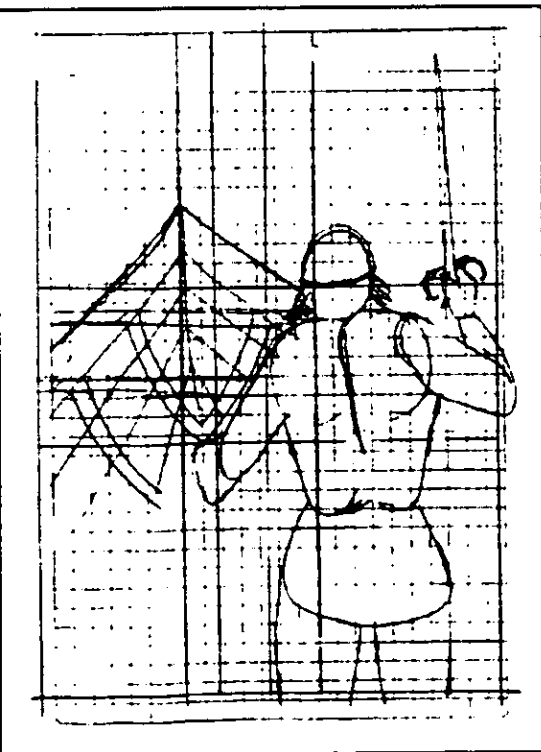
EN ALTAMAR



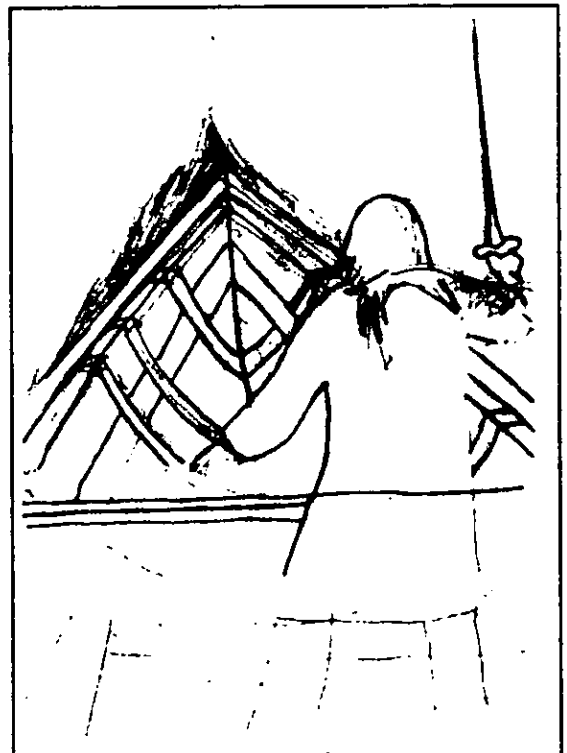
Gracias al material fotográfico que sirve como apoyo visual, se ocupó la foto de un barco de guerra de roble que se considera que es el barco más antiguo de un casco de tablonés superpuestos perteneciente a los viquingos. La definición sirvió bastante para poder detallar un poco en la ilustración las maderas.



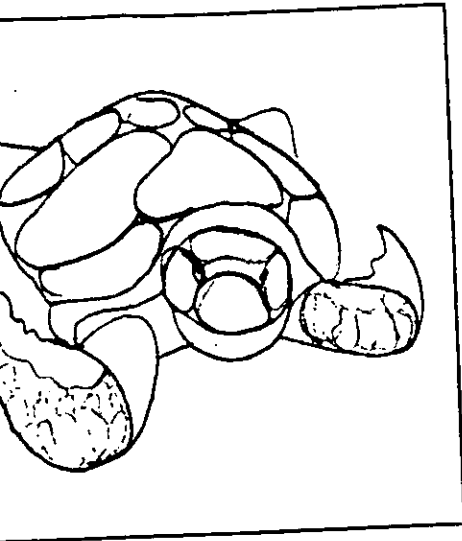
Sobre un papel bond cuadrículado se bocetó la actitud del tripulante y la actitud que adopta frente al temor



Se colocan las partes que ocupara de luz y de sombra, con el efecto del agua golpeando la parte frontal del casco.



TORTUGA MADRE



Primera postura de la tortuga madre.

Para la creación de la "Tortuga Madre", me apoyé en fotografías de tortugas marinas. buscando que las formas y texturas estuvieran bien definidas.

Realicé algunos bocetos de las diferentes poses para determinar cual era la más propicia.

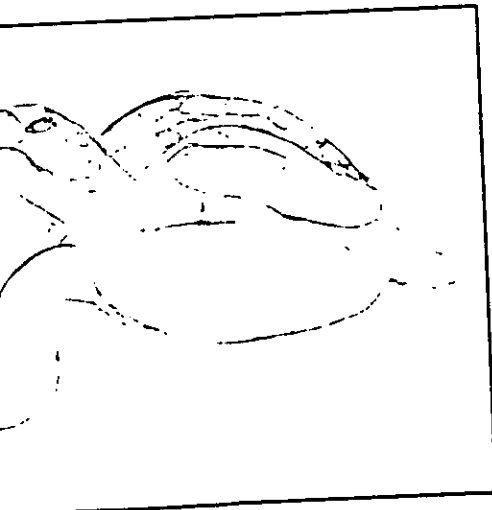
La primera tortuga muestra a la tortuga mirando de frente, formando una ligera perspectiva, donde el punto del observador esta mas elevado de la posición de la tortuga.

Esta pose no fue adecuada para las necesidades de la ilustración a pesar de ser muy rica en texturas.

La segunda tortuga esta en un plano superior al del espectador y es muy atrayente por tratarse de este animal en movimiento. Sin embargo en el texto se describe a una tortuga enferma y sin poderse mover, por lo que también se descartó esta posición.

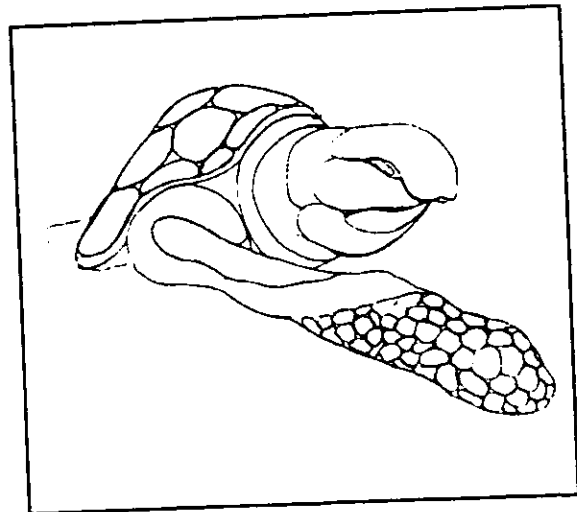
Finalmente se hicieron pruebas con la tercer pose de la tortuga y esta fue la elegida para ser realizada en la técnica antes mencionada

Postura en movimiento.

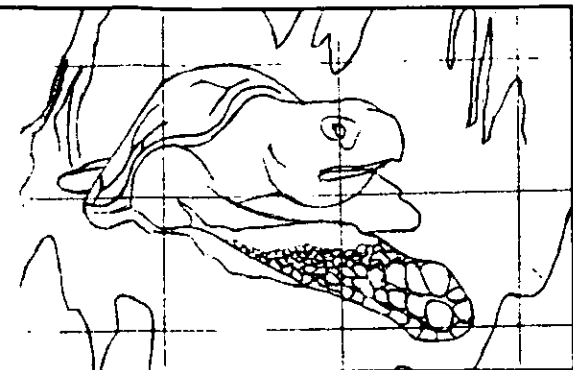


Seguna postura de la tortuga madre.

▼ Postura elegida



▲ Tercer postura de la tortuga madre.



▲
Boceto realizado con lápiz grafito 3B en papel bond para distribuir la imagen.



▲
Ilustración final colocada en una forma horizontal para determinar su encuadre.

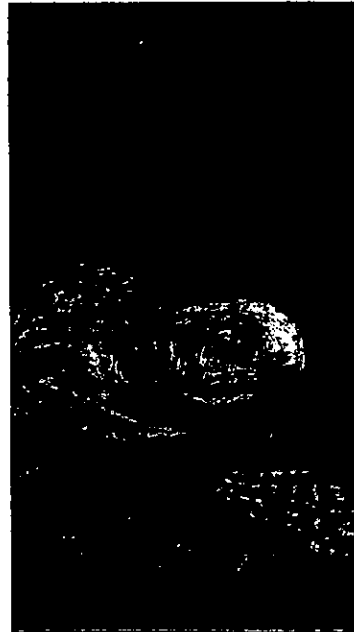
▼
Acercamiento del trabajo final donde se detalla la cabeza.



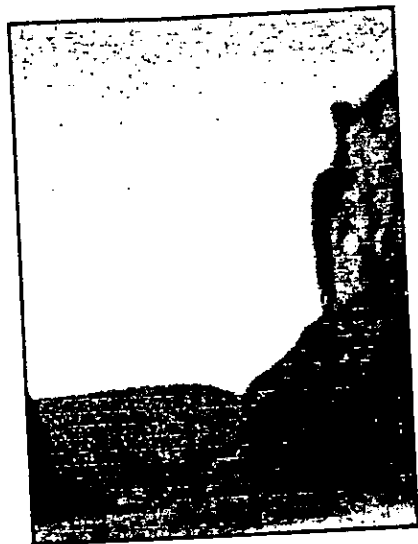
▼
Parte frontal hasta la media donde se rescata parte del caparazón



▼
Alejamiento de la imagen donde se observa y rescata la mayoría de la ilustración

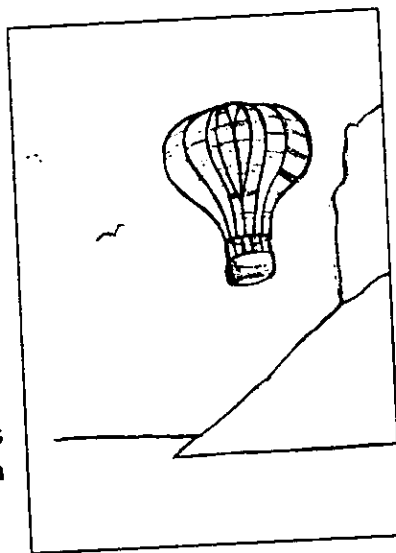


GLOBO MÁGICO



Aquí se muestra la distribución que se hizo del globo con las montañas y el mar en la parte inferior. Se colocaron gaviotas, para dar la sensación de pasividad.

Esta es otra parte del relato, donde una toma fotográfica sirvió para ambientar la parte del viaje en globo. La definición es muy mala pero se ocupó como punto de referencia para la parte sobre la que se sitúa el castillo.



HADA



Esta silueta de mujer fue colocada con alas y carece de boca por ser un ser fantástico. Esta ilustración fue aceptada desde los bocetos por contar con características muy representativas del texto ilustrado. Fue bocetada con lapices de grafito sobre papel bond y se le fueron dando las características de iconicidad de un hada.

La siguiente ilustración a elaborar es la escena de la chapa donde un rostro temeroso mira los planes que hacen los caballeros para deshacerse del ataque.

Comencé por bocetar con la técnica del grafito con un lápiz grafito HB sobre una cartulina ilustración crescent.

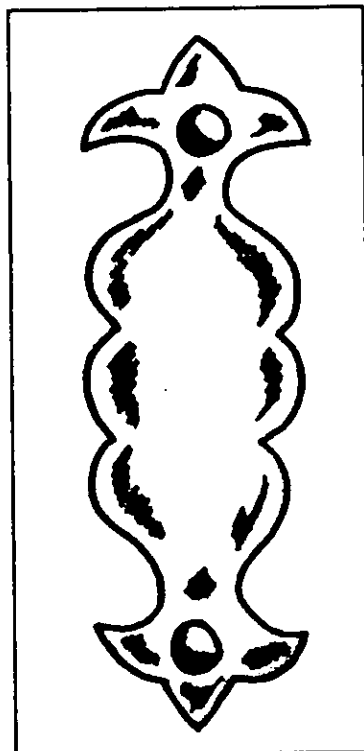
Con la idea más clara, busqué alguna chapa que fuera de formas antiguas y rústicas pero con buena definición.

Para el ojo, busqué uno con gran expresividad y de acuerdo a la escena en cuestión, con actitud de sorpresa y temor.

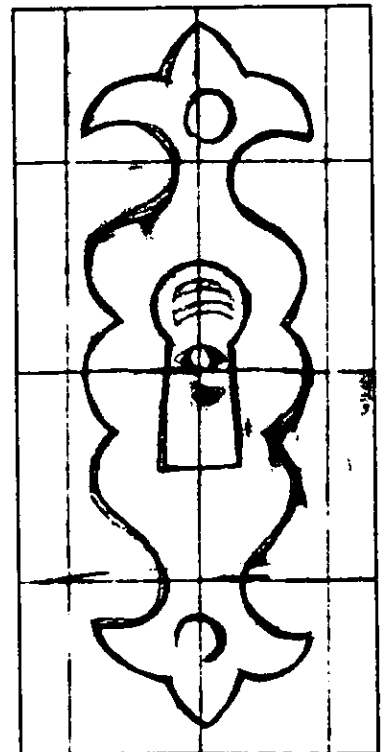
Boceto a grafito, integrado el ojo con la chapa.



Boceto de la chapa en plumón del contorno final.



Boceto hecho de grafito sobre papel bond y reticulado para realizarlo de forma simétrica.





Este es un boceto hecho con lápiz grafito en papel bond y texturizado calcando una madera colocada abajo del papel.

La definición es muy buena y el gesto que muestra también corresponde con la descripción que se hace en el cuento.



Esta es la toma fotográfica de donde se encontró la expresión que se necesitaba. Tiene una gran definición y la ubicación de la iluminación acentúan el dramatismo del ojo.

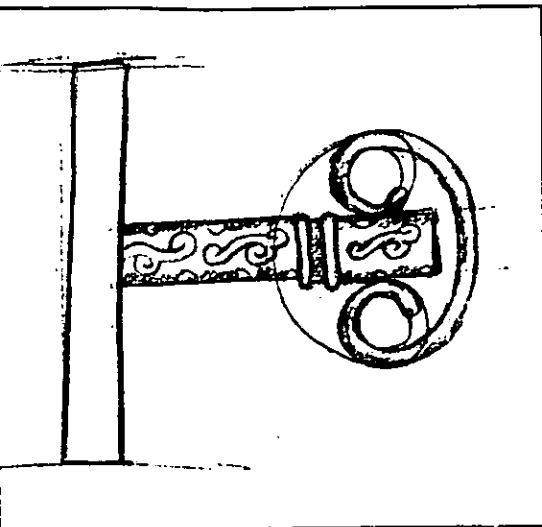


En esta última imagen se muestra el detalle final del ojo elaborado en cartulina estucada negra y esgrafiada con un alfiler.

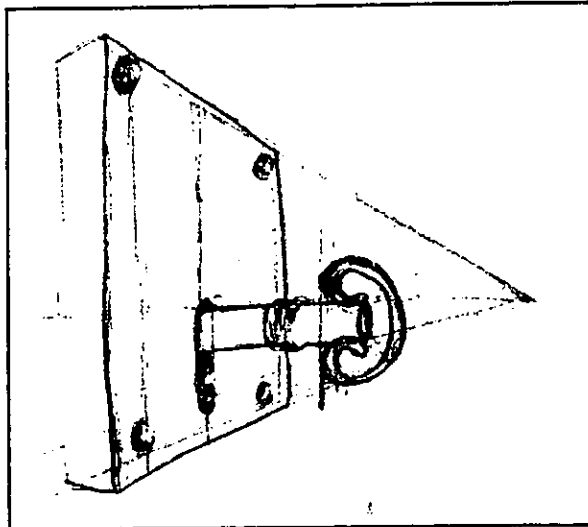
Se colocaron algunas líneas quebradas en el ojo para dar la apariencia de pequeñas venas.



EL FINAL



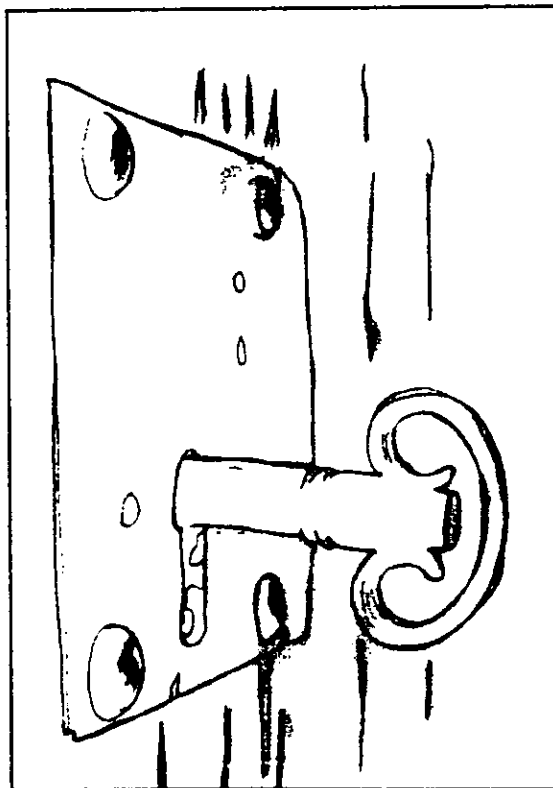
▲
Plano frontal de la llave



▲
La llave colocada en perspectiva.

En esta ilustración la postura de la llave era importante.

Se hizo en plano frontal, con algunos detalles en ella, pero no funcionó y entonces se hizo en perspectiva, dejando algunas luces a modo de texturizar y dar luz.



▲
La llave con las zonas de luz marcadas en oscuro.

Sintania, reina de Calandris, pide a
Launión que encuentre una manera de
evitar la invasión. En esta conferencia el
hechicero confiesa a la reina que pensará
en un plan y camina sin rumbo pensativo
para encontrar una solución...

