



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**Ilustraciones para la Construcción Básica del Figurín
Utilizado en el Diseño de Modas**

**TESIS QUE PARA OBTENER EL TITULO DE
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN GRÁFICA PRESENTA:
BENEDICTO RODRÍGUEZ CRESPO**

**DIRECTOR DE TESIS: M.A.V. FRANCISCO PLANCARTE MORALES.
ASESORA DE TESIS: M.A.V. ARIADNE GARCIA MORALES.**

MEXICO, D.F. 2001

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Introducción.
Justificación
Objetivo General.
Objetivos Específicos

Capítulo I. "Diseño y Comunicación".

- 1.1. Definición de Comunicación.
 - 1.1.1. Contexto Técnico, Semántico Influencial.
 - 1.1.2. Elementos de la Comunicación.
- 1.2. Definición de Diseño.
 - 1.2.1. Diseño desde su Etimología.
 - 1.2.2. Actividades Relacionadas con el Diseño.
- 1.3. Diseño y Comunicación.
 - 1.3.1. Comunicación Visual.
 - 1.3.1.1. Los Signos Comunicativos y el Lenguaje Visual.
 - 1.3.2. Signos Intencionales, No Intencionales, Signos Motivados, Signos Arbitrarios.
- 1.4. Diseño Gráfico.
 - 1.4.1. Antecedentes del Diseño Gráfico.
 - 1.4.2. Campo de Trabajo del Diseñador Gráfico.
 - 1.4.2.1. Los Sectores Público y Privado como Campos de Trabajo para el Diseñador y Comunicador Gráfico.
 - 1.4.3. Áreas del Diseño Gráfico.

Capítulo II. "Aspectos de la Ilustración".

- 2.1. Ilustración.
- 2.2. Antecedentes de la Ilustración.
- 2.3. Historia de la Ilustración.
 - 2.3.1. El Grabado y la Imprenta.
- 2.4. Géneros de la Ilustración.
- 2.5. Herramientas.
- 2.6. Técnicas y Materiales.

Capítulo III. "Respecto al Cliente y el Usuario".

3.1. El Cliente.

3.1.1. Cliente Institucional.

3.1.2. Plan de Estudios.

3.1.3. Características del Alumnado.

3.1.4. Instituciones donde se Imparte la Carrera.

3.2. Necesidades del Usuario.

3.3. Características del Dibujo para el Diseño de Modas.

3.3.1. Materiales y herramientas de trabajo del diseñador de modas.

3.4. Requerimientos de las ilustraciones para la construcción básica del figurín utilizado en el diseño de modas.

Capítulo IV. Ilustraciones para la Construcción del Figurín utilizado en el Diseño de Modas.

4.1. Consideraciones previas.

4.2. Características específicas del figurín de diseño de modas.

4.2.1. Otros Modelos.

4.2.3. ¿Por qué nueve cabezas y no siete?

4.3. Proceso de realización de las ilustraciones.

4.3.1. Como Surge La Idea De La Construcción Por Puntos.

4.3.2. Materiales de trabajo

4.4. Ilustraciones.

4.5. Conclusiones.

CITAS.

CUADROS.

1. Cuadro Sinóptico de la Relación de Técnicas, Materiales, Soportes, Papeles y Herramientas

2. Cuadro comparativo de los libros con ilustraciones de la figura humana

INDICE DE IMÁGENES.

BIBLIOGRAFÍA.

Introducción

Justificación.

En la dinámica económica del país la industria del vestido es uno de los factores de desarrollo para la sociedad. Pocas ramas de la industria tienen la capacidad de abarcar y cubrir necesidades tan diversas y específicas en los diferentes niveles socioeconómicos de la población, que van desde el uniforme de un modesto trabajador de limpieza hasta el abrigo de pieles de una dama de alta sociedad. Hasta hace cinco años la formación del personal de la industria del vestido se supeditaba a escuelas técnicas o instituciones privadas que ofrecían la capacitación para el trabajo a nivel educativo básico, nivel medio y nivel medio superior. En fechas recientes las carreras relacionadas con el diseño de modas han sido incluidas a nivel licenciatura.

Los estudiantes y egresados, ya sea a nivel capacitación, bachillerato tecnológico, técnico profesional o de alguna licenciatura relacionada específicamente relacionada con el área de dibujo e ilustración en el diseño de modas se enfrentan a la carencia de un texto o material actualizado que explique de manera sencilla y esquemática la forma de realizar la representación del figurín o maniquí utilizado en el diseño de modas.

Actualmente la bibliografía que se encuentra sobre dibujo o ilustración de modas es limitada. Los pocos textos que se encuentran en español tienen una antigüedad de 30 a 50 años promedio. Los textos más actuales se encuentran en idioma inglés o japonés y contienen información de más de 15 años de antigüedad, además de que las explicaciones no son suficientes o son demasiado superficiales.

El diseñador y comunicador gráfico específicamente en el área de ilustración es el profesional capaz de aportar en el diseño de una serie de ilustraciones una forma sencilla, esquemática y específica para la construcción del figurín utilizado en el diseño de modas para que el estudiante o interesado pueda desarrollar la capacidad de aplicar el elemento del figurín femenino en sus diseños.

Objetivo General.

Diseño y realización de las ilustraciones para la construcción y configuración del figurín utilizado en el diseño de modas.

Objetivos específicos.

- Diseñar las ilustraciones para la construcción del esquema del figurín femenino utilizado en el llamado diseño de modas, para su uso en escuelas relacionadas con el área.
- Sintetizar los elementos del esquema del figurín para facilitar la representación gráfica por medio de estructuras geométricas.
- Secuenciar los pasos en la realización de los esquemas en la construcción del figurín utilizado en el diseño de modas.
- Identificar las características generales y específicas del figurín utilizado en el diseño de modas ha utilizarse en escuelas de diseño de modas.
- Aportar una serie de explicaciones sencillas y aplicables a la construcción del figurín de diseño de modas, con un lenguaje adecuado para el estudiante.
- Revisión del material bibliográfico existente con relación a la construcción del figurín utilizado en el diseño de modas.

Capítulo 1

Diseño y Comunicación

1.1. Definición de Comunicación.

Comenzaremos esta gran aventura tratando de definir un proceso complejo como es la comunicación, cuyo objetivo es la transmisión de mensajes mediante códigos sonoros (orales y musicales), visuales (escritos e icónicos) y audiovisuales (combinación interactiva de ambos). La comunicación es el instrumento que vincula a la comunidad y por consiguiente, a la organización social y a su funcionamiento.

*"Se entiende como comunicación el intercambio de significados entre individuos mediante un sistema común de símbolos. Implica por un lado dar a conocer alguna cosa, por ejemplo un pensamiento, y por otro lado aprender algo. Esta relación es común a los animales y a todas las especies desde los mamíferos a los insectos, que poseen organismos especiales de transmisión y de recepción. En la comunicación existe una infinita escala de valores, y abarca desde el más elemental de los gestos o la segregación de sustancias químicas hasta la transmisión por satélites artificial."*¹

En la comunicación humana es posible también referirse a los objetos de dos maneras totalmente distintas: mediante un nombre o utilizando una representación gráfica, como por ejemplo, un dibujo (símbolo, signo, etc). Puede decirse o escribirse la palabra perro o dibujarse un perro. La relación verbal establece una conexión arbitraria basada en una convención (código), entre el nombre y la cosa nombrada. En el aspecto biológico, esto implica un nivel de abstracción mucho más elevado que la "comunicación analógica; ésta última hunde sus raíces en

épocas muy arcaicas de la evolución y por lo tanto encierra una validez más general, pero de mucho menor especificidad y operatividad que la comunicación verbal. La expresión de odio en un rostro humano, o una sonrisa serían ejemplos de comunicación analógica."²



Imagen 1

técnicos se relacionan con la exactitud de la transferencia de la información por parte del transmisor al receptor. En el ámbito del lenguaje escrito, por ejemplo, la transcripción inexacta de una palabra, es un problema técnico como lo son las distorsiones de sonido en una transmisión de radio.

Los problemas semánticos están relacionados con la interpretación que el receptor hace del significado, en comparación con el significado que el transmisor ha pretendido que tenga el mensaje. Se vinculan los problemas de influencia o eficacia al éxito con el del significado transmitido al receptor induce a este a seguir la conducta que se espera de él, es decir, depende de que la comunicación como funcionamiento de la lengua cumpla la finalidad propuesta.

El lenguaje constituye el más importante medio de comunicación del hombre, el instrumento primordial que marca su diferencia con el resto de los animales.

Es importante señalar además, que el proceso de comunicación es la base de todo lo que llamamos social. En el hombre, resulta decisivo para el desarrollo del individuo, para la formación y existencia ininterrumpida de grupos y sus relaciones.

Toda comunicación emplea un compromiso y por consiguiente, define una relación, transmite información e impone conductas. El aspecto relativo al contenido se transmite en forma convencional, mientras que el aspecto relativo a la relación es predominantemente analógico.

1.1.1. Contexto técnico, semántico influyente

En toda comunicación se presentan problemas relativos en tres ámbitos fundamentales: técnico, semántico e influyente³. Los problemas

1.1.2. Elementos de la comunicación.

Entendiendo a la comunicación como un proceso complejo, tenemos que autores como Ismael Vidales establecen como los elementos que la componen a los descritos abajo, aunque más adelante veremos otras interpretaciones.

- *Emisor: quién transmite el mensaje.*
- *Receptor: quién recibe el mensaje.*
- *Mensaje: conjunto de información o datos que se transmiten.*
- *Medio o canal por donde se transmite el mensaje.*
- *Código: conjunto de señales para la interpretación del mensaje por parte del receptor. También, se define como una serie de respuestas de comportamientos por parte del destinatario, plantea además que el código introduce con criterios de orden las posibilidades de comunicación.⁴*

La relación entre los elementos del proceso de comunicación son complejos ya que la importancia de cada uno de estos da existencia a los otros. Existen diferentes modelos de comunicación que priorizan o anteponen al receptor sobre los demás elementos; sin embargo, esto es discutible según los criterios de diversos autores.

En relación al código se tiene una rama de la lingüística llamada semiótica, que persigue el estudio de la producción e interpretación de los elementos comunicativos como el signo y el significado, entre otros.

"El término semiótica fue introducido, en su sentido actual, por John Locke. Pero no fue sino hasta finales del siglo XIX cuando se comenzó a establecer las bases del estudio sistemático y programático de los signos. El padre de la semiótica fue el americano S. Peirce, quién dedicó su obra a estudiar y clasificar diversos tipos de signos.⁵

La relación entre semiótica y todo acto de comunicación puede definirse como un par constituido por el signo producido por un emisor e interpretado luego por un receptor. El estudio de los signos, su producción, combinación e interpretación formalizada por códigos o sistemas, son el área de estudio de la semiótica.

1.2. Definición de Diseño.

Antes de abordar los diferentes conceptos de diseño, cabe resaltar que es muy difícil establecer una definición concreta de diseño, debe ser abordado desde una óptica amplia como un proceso complejo, multifactorial e interfactorial.

Luis Morales, menciona que *"El pensamiento contemporáneo se ha alejado de la búsqueda de principios absolutos pasando de lo abstracto a lo concreto, de lo permanente a lo temporal; de lo universal a lo particular. La evolución en estos criterios no ha sido gratuita ni repentina, se ha llegado a este estadio a través de múltiples cambios en los paradigmas que han quicado a la teoría del diseño."*⁶



Imagen 2 y3

Wucios Wong, establece que *"El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de la visiones personales y sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas [...] un producto de diseño debe cubrir las necesidades de un consumidor, en pocas palabras, un buen diseño es la mejor expresión de la esencia de algo, ya sea un mensaje o un producto. Para hacerlo fiel y eficazmente, el diseñador debe buscar la mejor forma posible para que ese algo sea conformado, fabricado, distribuido, usado y relacionado con su ambiente."*⁷

Casi todo los autores establecen el quehacer del diseño en sus diferentes áreas, como la actividad del hombre que planea y modifica su entorno. Robert Scot plantea que *"diseñar es un acto humano fundamental [...] es decir, el diseño es toda acción creadora que cumple su finalidad. La creación no existe en el vacío, forma parte de un esquema humano personal y social, hacemos algo porque lo necesitamos, esto es, si somos creadores. Es esta la única elección que cabe en la vida: o limitamos nuestros deseos y necesidades para adaptarnos a lo que las circunstancias nos ofrecen, o bien utilizamos toda nuestra imaginación, conocimiento y habilidad para crear algo que responda a dichas necesidades. Como individuos, hacemos tal elección en forma independiente y, como grupo social en conjunto. Todo lo que usamos; ropa, casas, ciudades, carreteras, herramientas, maquinarias, etc. se inventó para llenar alguna necesidad."*⁸

1.2.1. Diseño desde su Etimología.

Desde un punto de vista etimológico la palabra *diseño* procede del latín *designare*. De la preposición "de" y de "signum" que significa marca o signo. Otro vocablo relacionado es "dessein", significa proyecto o designio, y "dessin" que expresa dibujo; es decir, *dessein* y *dessin* es lo mismo. Entonces *diseño* "...es una palabra que significa plan, modelo, proyecto; así mismo, el *diseño* es mucho más que un dibujo, pues un *diseño* debe incluir un plan más amplio de elementos que se unen a la forma para conformar un proyecto; por lo tanto, *diseño* es la intención y el proyecto aunado al modelo y a la forma."⁹

Considero las definiciones anteriores adecuadas, ya que definen al *diseño* como un proceso complejo que va de lo personal a lo social.

1.2.2. Actividades relacionadas con el diseño

En el *diseño* "encontramos todas las actividades proyectivas que introducen recursos estéticos en los productos de la industria masiva. Existe consenso general en considerar como *diseños* al gráfico y al industrial, también hay un acuerdo tácito en aceptar como *diseños* al arquitectónico y al urbano."¹⁰

Actualmente en el gran universo del *diseño*, también se incluyen actividades que no son reconocidas en un alto nivel académico, es decir, de nivel medio superior, superior y/o postgrado, como son los *diseños* de imagen, *diseño* facial y *diseño* de modas, *diseño* de interiores; de hecho la inclusión de estas actividades a nivel superior no se impartían como licenciatura hasta hace cinco años.¹¹

1.3. Diseño y Comunicación.

Después de analizar la definición de comunicación y *diseño* desde diferentes puntos de vista, se puede decir que están estrechamente ligados en un proceso complejo, donde intervienen diversos aspectos, que influyen en la producción, planeación, intencionalidad y transmisión de un mensaje, por medio de códigos interpretados por el receptor y por el emisor, y donde interviene el proceso creativo del *diseño*.

En todo proceso de diseño y comunicación, están presentes las instancias económicas, políticas e ideológicas, que incluyen los siguientes elementos o factores inherentes al diseño y a la comunicación, según lo establece Daniel Prieto¹² los elementos son:

- Diseñador.
- Códigos.
- Lo diseñado.
- Medios y recursos.
- Referente.
- Marco de referencia.
- Perceptor
- Formación social.



Imagen 4

"Tomar en cuenta como objeto de análisis un proceso completo, significa que ninguno de los elementos seleccionados tiene sentido en forma aislada, partimos pues, del principio de totalidad como válido para intentar la comprensión del diseño y la comunicación en un período. Principio que incluye cada uno de los elementos y sus relaciones."¹³

Al relacionar los elementos anteriores con los elementos de comunicación, encontramos las analogías que se describen a continuación:

- Diseñador..... Emisor o conjunto de emisores (vocero)
- Códigos..... Como se elabora el mensaje.
- Lo diseñado..... Mensaje (visual, gráfico, dominante o contestatario).
- Medios y recursos..... Canales y medios de transmisión.
- Referente..... Tema, contenido o intencionalidad del mensaje.
- Marco de referencia..... La aparente realidad social.
- Preceptor..... Receptor del mensaje (ya sea activo o pasivo).
- Formación social..... Ideología.

De acuerdo a lo planteado por Daniel Prieto¹⁴ las definiciones de cada uno de estos elementos son las siguientes.

- Diseñador: Sujeto o grupo de sujetos que emiten el mensaje. Cabe resaltar la diferencia que establece el autor, de diseñadores reales y diseñadores voceros. Los reales son los que definen el contenido de sus mensajes; y los diseñadores voceros sirven a los intereses de instituciones o determinadas instancias.
- Códigos: En un sentido muy general, podemos definir los códigos en referencia a cualquier mensaje como las reglas de elaboración, combinación e interpretación de los elementos de dicho lenguaje; los códigos son conjuntos de obligaciones destinados a posibilitar la comunicación entre individuos y grupos dentro de una determinada formación social.
- Lo diseñado: En un proceso de diseño, llamamos lo diseñado a un conjunto de signos, que a partir de los códigos conocidos por el diseñador y el preceptor, llevan a este último una determinada información.
- Medios y recursos: en general se habla para la distribución de los mensajes de lo diseñado de medios o canales y se añade el término recursos, porque en este caso lo tecnológico y lo energético tienen un papel fundamental.
- El referente: Se habla de la función referencial como el dato ofrecido al receptor (qué es lo que se quiere comunicar al receptor). Llamamos referente al tema del mensaje de lo diseñado. El referente puede ser una versión de datos verdaderos o falsos, buena o mala, pobre o rica en detalles.
- Marco de referencia: El marco de referencia es la previa comprensión de la realidad, esa comprensión es siempre social y consiste en un conocimiento, una experiencia, y también fundamentalmente una valoración, es decir, la relación con lo diseñado, su interpretación y comprensión por un individuo o un grupo. Un mensaje es referencia si aparece inserto en un marco de referencia previamente conocido, vivido y valorado.
- Preceptor: Desde el emisor, el preceptor puede ser conceptualizado de dos maneras: o como punto terminal del proceso (en el caso de los dominantes), o como elemento participante que puede recomenzar y aún revertir el proceso.

- Formación social. Se propone para la comprensión inicial de un proceso de diseño y comunicación la formación económico social y dice:

"la única manera de comprender un mensaje o la actividad de diseño, es a partir de las instancias correspondientes a cada sociedad: Las instancias económicas, políticas e ideológicas, poniendo énfasis en esta última que se comprende a partir de sus interdeterminaciones con las otras. La formación social no está aislada, y tiene todo tipo de relaciones con otras, a tal punto que vía transnacionales, vía monopolios, vía publicidad, la ideología dominante en una puede serlo también en otra."¹⁵

El autor establece además que los elementos presentados anteriormente, no deben estudiarse ni entenderse en forma aislada, como tampoco se puede prescindir de alguno de ellos para una cabal comprensión del diseño. Es importante además no perder de vista las cuestiones macros; pero también no olvidar la especificidad del proceso.

1.3.1. Comunicación Visual.

El hombre se sirve para su comunicación de distintos lenguajes, verbales o no verbales. De hecho, comunica con las palabras, con los gestos, con las imágenes, con los sonidos, con las expresiones del rostro, con la posición de su propio cuerpo e incluso, con el espacio social, es decir, con la distancia que interpone entre él mismo y los demás.

1.3.1.1. Los signos comunicativos y el lenguaje visual.

Cualquier lenguaje, para poder comunicar, debe tener un "código" que permita la transmisión de una información entre el emisor y el destinatario, es decir, entre quien envía la comunicación y quien la recibe.

Un código comunicativo está formado por un sistema organizado por elementos – como sonidos, imágenes, etcétera, que podemos captar con los sentidos y que transmiten ciertas informaciones a quienes los perciben.

*"Un signo es un hecho perceptible que nos proporciona información sobre algo distinto en sí mismo, es decir, además del propio valor de los objetos. Los signos son primarios y secundarios, los primarios son los producidos por un emisor a fin de comunicarse, y los secundarios los que no tienen intención de comunicarse."*¹⁶

Cada signo – verbal o no verbal- se caracteriza por la "biplanariedad", es decir, por la presencia en este signo de un elemento perceptible por medio de los sentidos (un sonido, un elemento acústico o visual) y de un elemento no perceptible (un concepto o una idea) al que se refiere. El primero se define como *significante* y el segundo como *significado*.

De acuerdo a lo planteado por Lucía Lazoti Fontana: *"Para su comunicación, el hombre utiliza distintos tipos de signos que pueden denominarse de formas diferentes. Se pueden distinguir en base a la materia de su significante; así se tienen signos vocales, gráficos, gestuales, etc., o bien se pueden definir en base al sentido que la persona utiliza para percibirlos; así se tienen signos acústicos, visuales, táctiles, etc. En base a dichas clasificaciones, llamamos lenguaje visual al que utiliza los signos visuales, es decir, todos los signos que la persona capta mediante la percepción visual. Un signo visual es pues una asociación entre un significante que se percibe con la vista y un significado al que remite."*¹⁷

1.3.2. Signos intencionales, no intencionales, signos motivados, signos arbitrarios.



Imagen 5

Continuando con Lucía Lazoti, los signos *intencionales* son los emitidos por un emisor con la precisa intención de enviar un mensaje; los signos *no intencionales* son los que transmiten una información, sin que exista la intención de hacerlo. Como signos visuales intencionales se pueden citar, por ejemplo, un cartel publicitario, o la imagen de un film; ejemplos de signos visuales no intencionales son las huellas que una animal deja sobre el terreno, donde el significante (es decir la huella) nos informa de un acontecimiento, sin que el animal tuviese la intención de informarnos. Sin embargo, ambos signos nos envían ciertas informaciones y constituyen comunicaciones visuales que forman parte de nuestra vida.

Existen además signos motivados y signos arbitrarios¹⁸. Se denominan signos motivados todos aquellos en los que existe una relación natural, es decir, no establecida convencionalmente por las personas, entre el significante y el significado.

En el campo visual estos signos se definen como íconos y están constituidos por imágenes, dibujos y fotografías, que reproducen por analogía figurativa un "objeto" al que se refieren. Como ejemplo de signos motivados tenemos los posters, fotografías de sopas, cervezas o de un centro turístico, etc.,

Se denominan signos *arbitrarios* todos aquellos en el que la relación entre significante y significado se establece de forma convencional (y por tanto arbitraria) por los usuarios de la comunicación. En el ámbito visual se consideran signos arbitrarios todas las señalizaciones de carreteras, los pasos peatonales, etcétera. Entre los signos arbitrarios que interesan a la comunicación visual se pueden evidenciar los *símbolos*, en los que la relación entre el significante y el significado es motivada culturalmente, y dentro de esta cultura, considerada como natural, puesto que la cultura misma ha creado determinadas asociaciones que, sin embargo, no serán tan válidas dentro de aquella cultura.

Como símbolos visuales en nuestra cultura anotamos: la calavera como símbolo de muerte, el color negro como signo de luto, algunas señalizaciones, etcétera.

El diseño gráfico y el lenguaje visual utilizan signos motivados y signos arbitrarios, intencionales y no intencionales, articulados en un código no verbal, con estructura propia y coherencia interna.

1.4. Diseño Gráfico.

Al igual que la concepción del diseño y sus variantes engloban un proceso complejo determinado por los factores sociales, económicos, políticos e ideológicos. El diseño gráfico forma parte de este complejo proceso o sistema en el cual se busca satisfacer las necesidades de la planeación, producción, distribución de mensajes o productos gráficos para la comunicación visual.

Las diferentes necesidades del individuo o comunidad, llamadas como quieran llamarse primarias, secundarias, básicas, reales, ficticias, etc., crean las variables del diseño: de la necesidad de organizar el espacio de las comunidades y asentamientos humanos nace el urbanismo, de la necesidad de crear cobija y protección nace la arquitectura urbana, de la necesidad de organizar los espacios habitacionales interiores nace el diseño de interiores, de la necesidad de producir objetos y herramientas nace el diseño industrial, de la necesidad de cubrir y proteger el cuerpo nace el diseño del vestir en un sentido amplio y el diseño textil en un sentido más específico, así pues, de la necesidad de organizar los mensajes culturales que percibimos a través de la vista nace el diseño gráfico y la comunicación visual¹⁹.

Una definición de diseño gráfico, como lo maneja Luis Morales, "no puede ser algo absoluto e intemporal, tampoco puede manejarse como algo definitivo acabado, además de universal en todo tiempo y lugar²⁰", por eso se opta por pensar que el concepto de diseño debe ser dinámico y cambiante en relación a las modificaciones producto del desarrollo científico y social.

El objetivo del diseñador gráfico, es la planeación, producción y conformación de un mensaje visual a través de la organización de palabras e imágenes.

Así también, Peter Bridge Water considera que "el buen diseño debe considerar las limitantes prácticas que establece el cliente -presupuesto, horario y entrevista- [donde] el diseñador actúa como un mediador que lleva un mensaje del cliente al consumidor. Para hacerlo bien, el diseñador debe conocer todos los medios de producción gráficos y poder trabajar con impresores, fotógrafos, ilustradores y otros técnicos"²¹

Considero que la relación del diseñador gráfico con su entorno en diferentes niveles y con diversidad de requerimientos se contempla en las definiciones anteriores; pero dichos requerimientos han sido diferentes a lo largo de la historia. Simplemente, el concepto de diseñador gráfico se difunde de manera general a partir de la década de los setentas. ¿Cómo se fueron gestando las cualidades y características específicas del diseñador gráfico? La respuesta a esta interrogante la analizaremos a continuación.

1.4.1. Antecedentes del diseño gráfico.

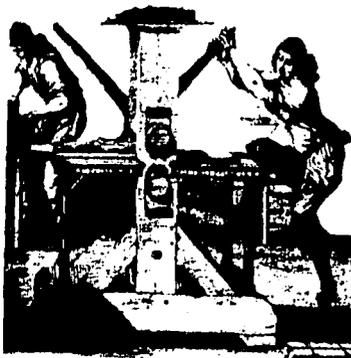


imagen 6

A través de su historia el diseño gráfico ha influido y se ha visto influenciado por diversas tendencias en cine, música, historia, política, pintura, religión y avances científicos y tecnológicos.

En un principio el diseño gráfico lo producían los artesanos, miembros de gremios de impresores y rotulistas. Las primeras ilustraciones se imprimieron con grabados de madera hasta que Juan Gensfleisch llamado Gutenberg introdujo los tipos móviles a mediados del siglo XV. A mediados del siglo XVI el diseño de tipo se separó de la impresión, gracias a Claude Garamond y Jacobo Sabon²². No había profesión de diseño gráfico, un solo hombre llevaba a cabo todo el trabajo para producir un libro: corrección, elección de tipos, impresión, publicación y venta. El diseño gráfico en el sentido moderno, empezó con la impresión y la combinación de los elementos artísticos y mecánicos.

EL siglo XIX vio avanzar la tecnología de la impresión después de que durante siglos había tenido muy poco avance, a mediados de ese siglo, el diseñador gráfico se integró en las áreas de empaque, presentación, exposición y publicidad, y se estableció como profesión. El diseño gráfico continúa evolucionando a través de nuevas ideas y técnicas en arquitectura, industria, ingeniería, tecnología y comercio.

El diseño gráfico actual proviene principalmente del movimiento de Artes y Oficios fundado por William Morris²³ en 1884; sus ideas se extendieron a la producción e impresión de libros, así como también al diseño y fabricación de mobiliario mobiliario, papel tapiz y telas.

La siguiente influencia significativa fue el movimiento de las artes decorativas conocido como Art Nouveau²⁴. Estilísticamente, sus orígenes están en los diseños de Morris. Las figuras características de ese estilo son curvas y flotantes, como olas o talles de flores. Cuyo estilo de decoración gráfico se transfirió a una amplia variedad de objetos, incluyendo libros y revistas.

Ya en el siglo XX los artistas y diseñadores rechararon la fluidez de las formas orgánicas y los motivos amanerados del modernismo. La influencia más importante en el diseño contemporáneo fue sin embargo, de *La Bauhaus*, establecida en Alemania inmediatamente después de la Primera Guerra Mundial. *Walter Gropius, arquitecto, diseñador y maestro fundó la escuela de Bauhaus de arte y diseño en Weimar en 1919,*²⁵ enseñó los principios que se convirtieron en fundamentales para casi todos los aspectos del siglo XX. La filosofía de la escuela era reunir el arte y la tecnología. La Bauhaus creó una nueva tipografía y también experimentó con los materiales de impresión.

Durante las décadas de los 20's y 30's, así como parte de los 40's el Cubismo, el Futurismo, el Dadaísmo y el Constructivismo tuvieron una fuerte influencia en los ámbitos culturales, y en el diseño gráfico. Durante la Segunda Guerra Mundial se popularizaron los carteles de los gobiernos que motivaban a la victoria.

En las décadas de a partir de 1950 y hasta los 60's, los artistas trabajaron con formas más modernas y expresivas, sugiriendo captar y promover la comunicación en masa y la sociedad de consumo sustentada en los avances industriales en la recuperación de la post-guerra.

Al final de la década de los sesenta, la mejor utilización de los recursos tecnológicos, el creciente consumismo, el surgimiento y la búsqueda de tecnologías alternativas, y la promoción de una mayor participación del usuario en los procesos del diseño, enriqueció esta actividad. En México la organización de los Juegos Olímpicos en 1968, marca en una forma contundente el quehacer profesional del diseño gráfico, con la necesidad de elaborar la imagen total: corporativa, social, política e incluso mercantilista de México hacia el mundo. A partir de la década de los ochentas, con el advenimiento de los ordenadores y el manejo del diseño digital se ha optimizado el quehacer del diseñador gráfico, el cual se desarrolla en diversos campos de trabajo.

1.4.2. Campo de Trabajo de Diseñado Gráfico .

1.4.2.1. El sector público y privado como campo de trabajo para el diseñador y comunicador gráfico.

La actividad profesional del egresado de la carrera de diseño y comunicación gráfica, puede desarrollarse en diferentes ramas del sector público y sector privado.

Sector público: Se conoce con este concepto al sistema de instituciones, dependencias y oficinas que integran la organización política del estado, está compuesto por el subsector gubernamental (gobierno central y locales), y el subsector paraestatal.

Subsector paraestatal: está integrado por los organismos descentralizados y empresas de participación estatal; es decir, son todas aquellas entidades en las que el gobierno delega facultades o atribuciones decisorias y ejecutivas, quedando sujetas a su control financiero y lo administrativo.

Los diferentes organismos o entidades del sector público se dividen en tres áreas:

Área operativa: Es donde se presentan las entidades del sector público, que tienen a su cargo actividades de construcción y creación de la infraestructura necesaria para el desarrollo del país.

Área administrativa: Comprende de las entidades encargadas de manejar los ingresos y egresos del gobierno federal, también vigila y coordina las actividades comerciales e industriales del país, así como dar apoyo al ejecutivo federal en el desarrollo de sus funciones operativas y de servicio.

Área de servicio: Donde se presentan las entidades del sector público que tienen una relación directa con el pueblo y que prestan un servicio que tienen por objeto velar por los derechos, la salud, la capacitación y el desarrollo del mismo.

Las diferentes partes que integran el llamado sector público²⁶ son:

Poder Ejecutivo Federal

- Presidencia de la República

Poder Legislativo Federal

- Cámara de Diputados
- Cámara de Senadores

Poder Judicial Federal

- Suprema Corte de Justicia de la Nación
- Consejo de la Judicatura Federal

Administración Pública Centralizada

- Integrada por las diversas secretarías de Estado.

Administración Pública Paraestatal

- Integrado por empresas con participación del gobierno.

Gobiernos Estatales

- Los diferentes estados de la república

Partidos Políticos en México

- Los que actualmente cuentan con registro.



Imagen 7

Todos estos organismos, dependencias y oficinas de lo que definimos como sector público, cuentan en su estructura organizativa con un órgano que por lo general se denomina DEPARTAMENTO DE COMUNICACIÓN Y DIFUSIÓN. Tal departamento es el encargado de la planeación, producción y difusión de mensajes concernientes a la política, objetivos y estrategias que ayuden a la realización de las tareas inherentes de cada dependencia del sector público.

Sector privado.

Se entiende como sector privado a una amplia variedad de instituciones, empresas, asociaciones, integrados por grupos denominados sociedad civil, es decir, que no tienen dependencia aparente (sic) de las instituciones o aparatos gubernamentales ya que se consideran privadas o particulares.

En el sector privado, encontramos empresas que por su carácter son consideradas de transformación (fábricas, industrias), de manufactura (maquilas, etc) y de servicios (hoteles, escuelas, etc.); están divididas por su tamaño en micro, pequeñas, medianas y grandes empresas.

Dentro de las empresas del sector privado existe comúnmente un departamento o área de mercadotecnia, considerada como el cerebro de las organizaciones; la cual maneja las estrategias de publicidad, diseño gráfico, promoción y ventas de los productos o servicios que ofrece. Existen empresas pequeñas que por no contar con un departamento de mercadotecnia o de diseño gráfico, contratan agencias que ofrecen servicios de publicidad y diseño, promoción e investigación de mercados, es aquí donde encontramos una amplia variedad de agencias, despachos y consultorías que van desde firmas internacionales de empresas de diseño hasta changarros de una sola persona (free lance); estas agencias en sus diversas dimensiones tienen también un amplio campo de trabajo atendiendo a instituciones del sector público y privado.

Casi todas las empresas del sector privado agrupadas en asociaciones, cámaras, confederaciones, etc., buscan expresar sus intereses, diferencias, políticas, misiones y visiones por medio de su imagen corporativa; es aquí donde el diseñador y comunicador gráfico se integra al sector productivo para poder satisfacer las necesidades de las empresas por medio de folletos, carteles, logotipos, anagramas, papelería corporativa, rótulos, catálogos, etc.

Así como las exigencias y requerimientos de las diversas empresas del sector público y privado son variadas, las áreas del diseño gráfico se especializan en satisfacer las necesidades determinadas de cada área.

1.4.3. Áreas del Diseño Gráfico.

El Diseño Gráfico y Comunicación Visual se dividen en cinco grandes campos los cuales son:

- **Diseño Editorial:** que es el área dedicada al diseño, estructuración, diagramación e ilustración tanto de portadas como de interiores de libros, cuadernos, folletos (dípticos, trípticos, desplegados), promocionales, ensayos, material didáctico, carteles, portadas, calendarios, catálogos, revistas, comic's, gacetas, boletines, periódicos entre otros.
- **Producción Audiovisual y Multimedia:** Es el área dedicada a la producción y diseño de videos y programas interactivos, diseño y edición de páginas y sitios web, animación digital, así como la producción de audiovisuales y proyectos museográficos de carácter informativo, especulativo, crítico, ilustrativo o didáctico.
- **Fotografía:** Esta área es muy amplia ya que el diseñador puede desarrollarse y especializarse en fotografía experimental, publicitaria, documental, técnica y científica, y la fotografía digital entre otras.
- **Ilustración y animación:** En este el diseño de ilustraciones, la representación y conceptualización son muy importantes para lograr la solución óptima con la técnica y el medio adecuado para su realización, ya sea optando por los medios tradicionales o digitales o la combinación de ambas. El mayor campo de acción en el que la ilustración es muy recurrente es dentro del ramo editorial y actualmente en usos digitales como el web. También dentro del campo de la ilustración entra el diseño textil, pues se crean gráficos e ilustraciones que se aplican en estampados en general para la industria del vestido.
- **Simbología y diseño de soportes gráficos tridimensionales:** En este campo se emplea el diseño de simbología para la identificación de lugares y entidades, señalamiento urbano, de tránsito, personal o vehicular de manejo y uso de instalaciones, maquinaria o instrumentos, y también abarca el diseño de empaques y etiquetas para envases y productos.

A continuación se describen las actividades y productos específicos de cada área:

Cartel

- *Cultural*: Dependencias gubernamentales, teatros, eventos, cines, casas de cultura, delegaciones, instituciones, museos, centros de educación (INEA, SEP, entre otras).
- *Sociológico*: Dependencias gubernamentales, escuelas, instituciones, delegaciones.
- *Salud*: Institutos de salubridad, hospitales, laboratorios farmacéuticos y clínicas privadas.
- *Político*: Campañas políticas.
- *Publicitario*: Campañas publicitarias a empresas y corporaciones para promoción y difusión de información.
- *Tecnológico y científico*: Instituciones públicas y privadas, centro de investigación y desarrollo, dependencias gubernamentales, universidades, etc.

Identidad Gráfica:

- *Corporativa*: Grandes asociaciones como Coca Cola, Avón, Televisa, etc.
- *Comercial*: Comercios pequeños y microempresas.
- *Institucional*: UNAM, Canal 11, Banamex, etc.
- *Profesional*: Todas las áreas de desarrollo profesional como física, química, contaduría, derecho, etc.
- *Personal*: Oficio con o sin profesión.

Señalamientos:

- Vehiculares.
- Peatonales.
- Centro de espectáculos y sitios públicos.
- Instituciones públicas y privadas.
- Corporaciones.
- Transporte (aéreo, fluvial, marítimo, terrestre).
- Empresas.
- Museos, etc.



Imagen8

Ilustración tradicional y por computadora:

- Ilustraciones para cubiertas de libros (portada, contraportada).
- Ilustraciones para libros (técnica, arquitectónica, científica, infantil, botánica, zootecnia, médica, informativa, tecnológica, etc).
- Ilustraciones para revistas, folletos, calcomanías, tarjetas, calendarios, carteles, portadas de cd's, ilustraciones de modas y publicaciones en general.
- Ilustraciones para sitios y páginas en internet.

Diseño de imagen y decoración de interiores en instituciones, hoteles, empresas, etc.

- Papelería y material de escritorio.
- Rótulos exteriores (espectaculares).
- Marquesinas de entrada y uniformes.
- Aplicación de imagen en auto transporte público y automóviles.
- Señalización.
- Diseño de empaque en productos sanitarios y alimenticios.
- Anuncio y materiales promocionales.

Fotografía.

- Experimental, artística, científica, médica, botánica y zootecnia, arquitectónica, digital, etc. utilizada en el ramo editorial, videos, producción multimedia en internet y bancos de imágenes.
- Modelaje (carpetas para modelos, agencias).
- Muestrarios.

Técnicas y elementos bidimensionales.

- Monografías.
- Mapas.
- Diagramas.
- Planos.
- Croquis.
- Periódico mural.
- Tableros para presentación de mensajes audiovisuales

Cine y Televisión.

- Escenografía en estudios cerrados.
- Créditos.
- Vestuario.
- Iluminación.
- Dirección de arte en todo lo que se refiere a: maquetas, caracterización.
- Prototipos: aviones, lanchas, robots, creación de personajes.
- Spots.
- Efectos ópticos.

Diseño tridimensional.

- Displays y material P.O.P.
- Envase y embalaje (rediseño y diseño de etiquetas, marcas y empaques de productos en general).
- Diseño de interiores.
- Diseño de mostradores y Stands.
- Museografía.
- Montaje de exposiciones.
- Maquetación.
- Escenografía.
- Ambientación.

Comic's.

- Tiras cómicas.
- Viñetas.
- Caricaturas de sátira política y social utilizada mayormente en periódicos y revistas.
- Diseño de caricaturas por computadora.

Diseño postal.

- Timbres.
- Postales.
- Estampillas.

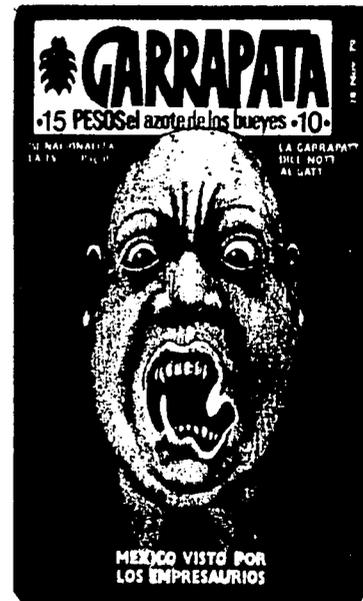


Imagen 9

Capítulo 2

Aspectos De la Ilustración

2.1. Ilustración.

Al igual que la comunicación, el diseño, y el diseño gráfico, la ilustración es un rama específica del quehacer gráfico. Antes de intentar una definición exacta, se hará hincapié en que las diferentes áreas del diseño son parte de un proceso complejo interfactorial y multifactorial, es decir, influido por diferentes aspectos.

Una de las definiciones que me parece más concreta es la del autor Bruno López quien dice:

"El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes, cuando éstas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración."²⁷

La definición de ilustración debe contemplar diferentes funciones y contextos como lo plantea Eugene Arnold al referir que: *"La ilustración es un medio a través del cual se comunica gráficamente un concepto.*

- a) *Congruencia*
- b) *Desviación*
- c) *Función Múltiple*

La primera se limita a representar lo que dice el texto, la segunda sigue apegándose al texto solo que aporta nuevas ideas y la tercera se desprende completamente del texto, narrando incluso otras historias. nose contempla la ilustración que carece de texto y que por sí sola nos transmite un concepto o una historia, esta sería una cuarta función, denominada:

d) Narrativa visual

*Finalmente el ilustrador dentro de su trabajo, aporta su interpretación personal mediante las diferentes técnicas y soportes para su posterior reproducción.*²⁸

Sin embargo, agregaremos que la ilustración puede rebasar los límites de lo meramente didáctico para comunicar una información por sí sola, como lo comenta:

"La ilustración es fundamentalmente una visión una lectura, una explicación del propio texto, que por su imaginación, coloración, proyección, estilo, forma, etc. amplía, diversifica y supera la propia lectura de la narración del texto concreto... El ilustrador tiene un amplio campo de acción definido, las imágenes no son la finalidad sino el medio para comunicar un concepto previo."²⁹

La interrogante que nos haríamos es ¿en qué momento la ilustración deja de estar al servicio del mensaje y se convierte en un mensaje por sí misma?

2.2. Antecedentes de la Ilustración.

Después de haber definido a la ilustración como una imagen que transmite información, el pretender definir sus antecedentes se antoja como tratar de definir los antecedentes de la comunicación visual, ya que se integra a la historia del desarrollo humano.

A este respecto, Philip Meggs comenta que:

"es precisamente en estas cuevas africanas y europeas, (como por ejemplo en las grutas de Lascaux al sur de Francia, ubicadas desde el Paleolítico hasta los periodos neolíticos (35000 a. C., a 4000 a. C.), donde se dejaron sobre las paredes, pinturas con imágenes de animales llamados pictografía (pinturas elementales o bosquejos que representan las cosas descritas) y algunos signos geométricos como puntos, cuadrados y otras configuraciones."³⁰

Podemos decir que los antecedentes de la ilustración se pierden en los albores de la humanidad y en las creaciones visuales de las civilizaciones antiguas.

En referencia a lo anterior, Josef Müller nos dice:

*"Por mucho tiempo los arqueólogos consideraban a la antigua tierra de Mesopotamia, "la tierra entre dos ríos", como la cuna de la civilización pero hace poco tiempo, descubrimientos recientes indicaron que los pueblos primitivos de Tailandia posiblemente practicaban la agricultura, y que aún antes manufacturaban alfarería. Pero fue en esa tierra, entre los ríos Tigris e Éufrates, donde el hombre se estableció y creó una comunidad, se dio comienzo a la agricultura aproximadamente en el año de 8000 a. C. Para el 6000 a. C. Se fabricaban objetos de cobre y para el 3000 a. C., inició la Edad de Bronce cuando se logró la primera aleación de cobre con estaño para fabricar herramientas y armas durables, y se inventó la rueda."*³¹

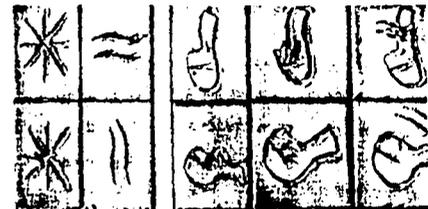


Imagen 10 y 11

Con el inicio de las civilizaciones también inicia la intención de comunicar mensajes por medio de imágenes. No trataremos de establecer qué cultura o civilización es más antigua que otra. Pero desde la escritura cuneiforme de las culturas de la Mesopotamia, los jeroglíficos de los antiguos Egipcios, hasta las caligrafías más antiguas de la cultura China, podemos decir que son los antecedentes de la ilustración, es decir, si interpretamos a la ilustración como la imagen que refuerza un mensaje, todo los ejemplos anteriores fueron los antecedentes del lenguaje visual que conocemos como ilustración. Por ejemplo: *"en China, la caligrafía es considerada como la forma de arte más elevada, inclusive más importante que la pintura."*³²

En esta amalgama que fueron las civilizaciones antiguas mediterráneas junto con las aportaciones de Asia, podemos decir que con *"La escritura cuneiforme que recibieron los Fenicios de Mesopotamia, el conocimiento de los escritos y jeroglíficos egipcios, el aprendizaje de la escritura y pictografías Cretenses, se formó el alfabeto más antiguo en el pasado"*³³.

Posteriormente, los griegos adoptaron la escritura fenicia probablemente "Como resultado de sus contactos con comerciantes, los griegos se enriquecieron del alfabeto fenicio con los signos vocálicos."³⁴

Y ya después "El alfabeto romano llegó de Grecia por medio del antiguo pueblo de los Etruscos quienes dominaban la península itálica."³⁵

Es importante señalar que como parte necesaria en el desarrollo de la escritura como elemento de comunicación se requirió de la creación y uso de diferentes materiales. En el caso del papiro, pergamino y del rollo, Philip Meggs refiere que:

"Su origen comienza, según la tradición, cuando Tolomeo V de Alejandría y el rey Eumenes de Pérgamo estaban sumergidos en una rivalidad por construir bibliotecas y Tolomeo embargó los embarques de papiro a fin de impedir que Eumenes continuara con su rápida producción de obras. Para librar el freno del embargo se inventó el pergamino, soporte de escritura fabricado con pieles de animales domésticos- particularmente de terneros, borregos y cabras-; que después de un proceso de lavado, estiramiento, raspado, blanqueado, y suavizado se obtenía un soporte más grande, durable y flexible con una superficie más uniforme que el papiro, y el cual se volvió muy popular como material de escritura. Al pergamino de más alta calidad se le llama vellum y se fabrica se suaves pieles de becerros recién nacidos. Casi al iniciarse la era cristiana en Roma y Grecia, se suplantó al rollo (rotulus) por un diseño de formato llamado codex. En el cual el pergamino se reunía en grupos de dos, cuatro u ocho hojas, que se doblaban, cocían y combinaban en códices con páginas, como un libro moderno. La grandeza de la sociedad romana ilustró muchos aspectos posteriores ala cultura humana y su alfabeto se convirtió en la forma de diseño para los lenguajes visuales en el mundo occidental."³⁶

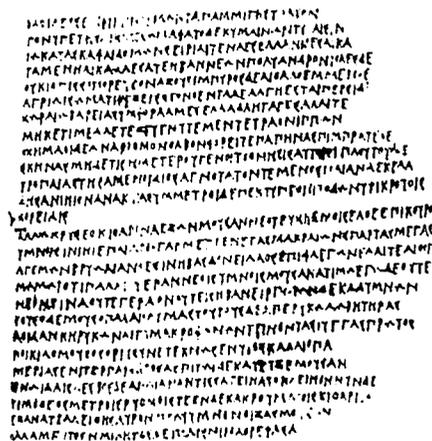


Imagen 12

Todo lo anterior es en referencia a los antecedentes de la ilustración, pero ¿En qué momento podemos hablar de la historia de la ilustración? Es a partir de la caída del Imperio Romano y como consecuencia el largo periodo de la alta y baja Edad Media.

2.3. Historia de la Ilustración.

Entre los acontecimientos que determinaron el surgimiento de la Edad media podemos señalar: *"A la desaparición del Imperio Romano continuó una era de desquicio e incertidumbre en el occidente. El imperio se dividió en dos, ahora tenía una capital en lo que se conoce como Constantinopla (Bizancio) y en Roma. La mitad oriental se transformó en la sociedad bizantina y la occidental vio tambalearse y casi desaparecer la luz de la civilización. La Edad Media o periodo del oscurantismo duró mil años, desde la caída de Roma en el siglo V d. C., hasta el Renacimiento en el siglo XV"*³⁷

Dentro de este período oscurantista: *"Los conocimientos y la cultura del mundo clásico se encontraban casi perdidos. El principal estímulo para la conservación de los libros fue la fe cristiana en los escritos religiosos sagrados. Los monasterios cristianos se transformaron en centros de actividad cultural, educacional e intelectual. Dentro de los monasterios, la preservación del conocimiento incluía la realización de manuscritos ilustrados, los cuales, en el sentido más estricto, son libros manuscritos adornados con oro o plata. Sin embargo el término se aplica a cualquier libro escrito a mano que este decorado e ilustrado y que haya sido producido durante el período medieval. Para el cristiano del medievo, los escritos sagrados tenían gran significado. El empleo del diseño gráfico e ilustrativo, con el fin de reforzar visualmente el significado de las palabras* Imagen 13



Imagen 13

Los libros medievales eran producciones especiales para ceremonias y exhibiciones; no solo eran decorativos sino explicaban el texto, esto es, se creaban imágenes que tuvieran una función práctica. En una época en que poca gente sabía leer, las ilustraciones eran valiosos auxiliares para la comprensión de un texto. A veces las imágenes eran más importantes que las palabras.

Cabe mencionar que la realización de los libros ocupaban mucho tiempo, además de que se trataba de un trabajo especializado que dominaba solamente la élite religiosa. *"El acabado tan meticuloso en el proceso de escritura, reproducción,*

*"A partir de estos años, los libros ilustrados de tema informativo salieron de las prensas de Europa con una amplia difusión y una precisión representativa cada vez mayor y ante esto surgieron libros de los más diversos temas como la astronomía, arqueología, anatomía, botánica, animales, pájaros y peces, maquinaria y técnicas, indumentarias y ropas, arquitectura e ingeniería por enumerar algunos. El grabado sigue integrado e incorporado al libro, por lo que cada vez se consigue una mayor perfección técnica."*⁴²

Al igual que toda actividad humana, el grabado en madera o xilografía se fue desarrollando a través del tiempo. *"En los años 1550 la xilografía alcanzó el límite de minuciosidad de ejecución, límite que no se podía sobrepasar mientras no se desarrollaran cambios en las técnicas de fabricación de papel y entintado de los tacos de madera. Aunque en el siglo XV se habían utilizado ya los grabados al buril, no fue sino hasta mediados del siglo XVI que la producción de libros ilustrados con buril y aguafuertes son procesos que no sufrían las limitaciones impuestas por la calidad del papel y el método de entintado."*⁴³

Durante el Renacimiento los artistas empezaron a experimentar una mayor libertad e introdujeron el crayón, la acuarela y los toques de luz *"para representar gráficamente la forma cuando predominaba lo intelectual como los estudios anatómicos y mecánicos de Leonardo da Vinci, se recurría a la pluma y a la tinta."*⁴⁴ Imagen 13

En el siglo XVII aconteció la ruptura definitiva con los estilos pictóricos del Gótico y del Renacimiento, desarrollándose el estilo Barroco en las ilustraciones. *"La decoración de la primera página de los libros se convirtió en el vehículo de los grabadores, quienes realizaban diseños emblemáticos y alegóricos. 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."*⁴⁵

Es durante este siglo XVII cuando se otorga al grabado la categoría de obra de arte, además de ser un testimonio histórico y documental. El cobre desplaza a la madera y las mejores obras de este siglo se graban al *agua fuerte* y *buril*.⁴⁵

Posteriormente para el siglo XVIII se desarrollaron técnicas cada vez más elaboradas e innovadoras en la técnica de la impresión, como fue *"En Inglaterra Bewick (1753-1838) desarrolla el grabado a contra-fibra (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*



Imagen 15

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."¹⁷

Con la intención de aproximarse más al detalle de los dibujos originales, durante este siglo surgieron más innovaciones. *"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"*¹⁸

Para el siglo XIX, dos importantes avances tecnológicos que fueron la fotografía y la litografía, modificaron prácticamente la tradición artesanal transformándola en una realización más tecnificada *"al fin se disponía de un procedimiento gráfico en el que la única persona que necesitaba adiestramiento técnico era el impresor, pues cualquiera que fuese capaz de hacer marcas con el lápiz o la pluma podía realizar una litografía. 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 tuvo dos aspectos importantes, liberó al artista o 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 repartibles en ediciones de un volumen prácticamente ilimitado."*¹⁹

Con la integración de estas dos técnicas surge la posibilidad de reproducir semitonos, lo que favoreció la posibilidad de reproducir con exactitud obras importantes 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."*¹

Con la llegada de la fotomecánica, la xilografía recuperó su carácter creativo y se desprendió de la función industrial que desempeñaba en las reproducciones en serie. Sin duda, el más valioso de todos los procedimientos fotomecánicos ha sido el conocido como grabado directo (*tramado*), los fotograbados, que hoy conocemos son las reproducciones corrientes de fotografías en nuestros libros, revistas y periódicos, que en realidad son aguatinas al revés cuyos diminutos puntos blancos de contorno irregular están rodeados por bandas de tinta más ancha o más estrechas. El blanco es siempre el sólido blanco del papel, y la tinta siempre presenta un color sólido del mismo tono e intensidad. *"El fotograbado puede tener entre 75 y más de 300 puntos por pulgada lineal, y cada uno de esos puntos presenta un tamaño y un contorno particulares que es esencial conservar durante el entintado y la impresión, por lo que las tintas empleadas han de tener una gradación y una fluidez adecuada."*⁵¹



Imagen 16

Entre los ilustradores más representativos del cambio hacia el siglo XX, Walton y Gillies mencionan a Aubrey Beardsley como el ilustrador más vanguardista en Inglaterra durante este período. Y refieren sobre la gran influencia que tuvieron las estampas japonesas en éste y otros artistas. Así también, hablan de Alphonse Mucha quien incorporó motivos modernistas y decorativos que se aplicaron al cartel, Además de que William Morris es considerado por los autores como el representante más puro del llamado *Art Nouvo* o Modernismo.⁵²

Esta estilo influyó en todos los artistas e ilustradores de la primera década del siglo XX, pero a partir de la segunda y ya entrando a los años 20's, la mayor parte de los movimientos artísticos de principio de siglo rechazaron la fluidez de las formas orgánicas y los motivos amanerados del modernismo. *El Cubismo, el Futurismo, el Dadaísmo y el Constructivismo*⁵³ dejaron una profunda huella en la ilustración. Mucho de estos estilos se vio sintetizado en la ilustración sofisticada del *Art Deco*⁵⁴ durante los 20's y 30's, así como parte de los 40's. En las décadas de 1950 y 1960, *"durante la expansión de posguerra, los artistas desafiaron esta tradición y trabajaron en formas mas modernas y expresivas. Este tipo de ilustración sugería captar y promover la comunicación de las masa y la sociedad de consumo por lo que llegaba a ser 'independiente', amiegada, reflexiva, cuidadosa y madura. Lo más sobresaliente durante esta época fue el predominio de la línea gráfica (dibujos hechos a lápiz y con pluma y tinta, y bocetos lineales rellenos de color) se tambaleó ante el método pictórico de los innovadores, a pesar de todo la tradición no desapareció. este nuevo método emocioono a todos por igual por la característica que tenía de emocionar y estremecer a la vista las características de la pincelada en lugar de las convenciones del lápiz. aparecieron dibujos y comentarios incisivos y mordaces. la composición se volvió más emocionante, y las técnicas adquiridas una mayor expresividad; se habla puesto sitio a las antiguas disciplinas gráficas."*⁵⁵

De entre los mayores triunfos y reconocimientos que alcanza la ilustración durante las décadas de los 60's y 70's, fue su incursión en las galerías de arte por medio del llamado *arte abstracto* y del *arte pop*. Autores como Andy Warhol fueron artistas gráficos antes de dedicarse a la pintura, por lo cual se identifica la influencia de la ilustración *cómic* y el arte popular⁵⁶

Para la década de los 80's la ilustración tiene su mayor desarrollo en los cómics y en los ilustradores *hiperrealistas*. Autores como Boris Vallejo, los hermanos Frazzetta (sic), Peter Sato, entre otros, alcanzan altos niveles de virtuosismo que en ocasiones degeneraban en un arte frío. Ya en la década de los 90's, los cómics se convierten en elementos de culto.

Actualmente en la ilustración encontramos diversos géneros y sub-géneros que van desde la producción de ilustraciones para el entretenimiento; la ilustración de diseño de modas que persigue la representación de las prendas, accesorios y complementos del vestir; la creación de una claridad imaginativa o realista en el texto, y la representación de objetos técnicos y científicos con diversas técnicas que van desde lo más artesanal, hasta lo más sofisticado en tecnología digital. Sobre este tema ahondaremos en el siguiente capítulo.

2.4. Géneros de la Ilustración.

Definición de Género en la Ilustración.

Género es una clasificación o tipificación de conceptos relacionados entre sí, Los géneros de la ilustración son las diferentes aplicaciones o categorías específicas utilizadas en determinadas áreas, como por ejemplo: ilustración técnica, publicitaria, científica, digital, etcétera. Algunos de éstos géneros son identificables fácilmente, pero en algunos casos es difícil encasillar las características de las ilustraciones

A continuación mencionaremos algunos de los géneros de la ilustración.

Ilustración Publicitaria. El término es utilizado para referirse a cualquier anuncio destinado al público y cuyo objetivo es promover la venta de bienes y servicios. Dentro de este género, se puede encontrar los siguientes usos.

- Promocional. Encontramos una gran variedad de aplicaciones de la ilustración en los diferentes artículos publicitarios o promocionales, que asumen un papel muy importante en las ventas y mercadotecnias de los productos, por lo tanto la ilustración resulta un elemento significativo para lograr el impacto visual que se requiere.

- Etiquetas. Son impresos que incluyen por lo regular ilustraciones que son utilizadas para identificar marcas de productos y de alguna manera reflejan una identidad de acuerdo a los fabricantes de los mismos.
- 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 Editorial. Este género tiene que ver con la ilustración de artículos publicados en periódicos, libros, revistas, enciclopedias y semanarios, básicamente. Sin embargo, podemos citar que también se contempla la ilustración de folletos, dípticos, trípticos y polípticos.

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.

- 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.
- 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.
- 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.
- 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.
- Ilustración 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.

- 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.

Ilustración infantil. Son impresos especialmente dirigidos hacia los niños y por esta misma razón se consideran como 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 de modas. Es la utilizada en el diseño para la producción de prendas de vestir, así como la promoción y difusión.

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

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.

Ilustración digital. La ilustración Digital más que un género, en la actualidad se identifica por ser realizada a través de los equipos computacionales y/u ordenadores electrónicos.

Animación. En la animación tradicional de fotograma a fotograma, la ilustración de movimiento se crea filmando una secuencia de celuloideos 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.

2.5. Herramientas.

Al Respecto de los Términos Herramienta, Técnica y Material.

Los términos herramienta, técnica y material guardan una estrecha relación. Es imposible separar uno de los otros.

A continuación los definimos de manera sencilla para su manejo en los siguientes puntos a desarrollar: 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.

También observamos que 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.

Desde un punto de vista etimológico, relacionamos a la herramienta como un instrumento originalmente de hierro o acero, con lo que trabajan los obreros, por lo tanto, es decir manipulable. Viene del latín ferramenta, que quiere decir "instrumento de hierro."⁵⁷

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". El instrumento está relacionado con algo útil; utensilio que puede servir para un fin⁵⁸.

Otra acepción de instrumento es la herramienta que sirve para producir cierto trabajo, lo que se emplea para alcanzar un resultado, lo que en ILUSTRACIÓN sería alcanzar el objetivo de la representación gráfica.

Podemos encontrar un mundo variado de clasificaciones de herramientas que provienen desde elementos de punta, corte, precisión, adheribles, etc., hasta las herramientas digitales. El siguiente listado presenta las herramientas que con frecuencia utiliza el diseñador gráfico y que por lo común se encuentran en el mercado, segmentadas, por tipo; se describe a grandes rasgos su aplicación, características del producto y presentación, así como las marcas manejadas en la República Mexicana.

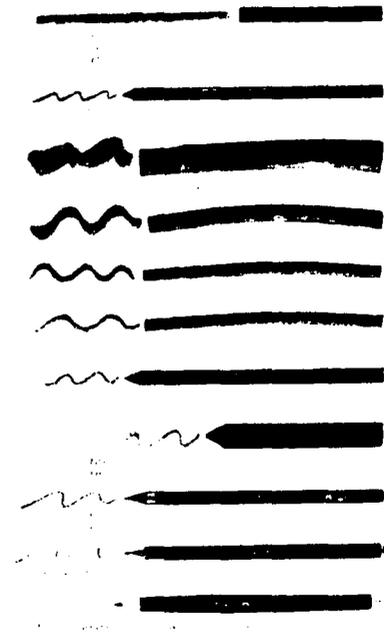
Además las herramientas existentes en el mercado y de las diseñadas especialmente para los creativos de la producción visual, están las ingeniadas por ellos mismos; las cuales van surgiendo según las necesidades particulares en su forma de trabajo. Así, el creativo hecha mano de palillos, cordeles, lats, tablas, coladeras y todo aquello que pueda auxiliarlo en su quehacer.

Al igual, mencionaremos algunas herramientas que pueden ser utilizadas por artistas visuales y que a su vez involucran al diseñador en el desarrollo de sus funciones en el medio, tal es el caso de los pinceles y, de manera muy general, los utensilios del grabado en madera. No nos involucramos con utensilios propios de las artes visuales.

Herramientas Para Dibujar

Son los 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 se mencionarán en el apartado de técnicas y materiales.

- Lápices portaminas, Lápices marcadores de mina fina.- Comúnmente llamados lapiceros, lápiz Conté.
- Plumas de mojar con manguillo, pluma fuente, plumas de depósito
- Rotuladores Conocidos de forma común por marcadores, plumines o plumones.
- Gomas, la función de las gomas es la de retener partículas grises y evitar tiznar el papel.
- Cojín limpiador, lámina para borrado de precisión, escobetilla de dibujo



magen 17

Herramientas De Medición Y Trazo

Instrumentos para tomar dimensiones o marcar líneas.

Pantalla para dibujar, regla T, regla de corte, escuadras, transportadores, reglas para paralelas, tipómetro, plantillas de rotulación de plástico, curvas francesas, curvígrafo.

Herramientas De Precisión

Para aquellos dibujos donde necesitamos exactitud, encontramos herramientas como son: los compases, que hay de gran variedad compás de varas, compás acodado, compás cortador además encontramos tiralíneas con bisagra cruzada, lupas y cuentahilos.

Instrumentos De Corte Y Afilado.

Cuchillas, donde existen varias presentaciones, con hojas intercambiables, que pueden afilarse de nuevo, o bien puede ser de cuchilla de hoja intercambiable, cuya longitud se puede reducir por corte.

Tijeras, bisturis, cuters, cortador de bolsillo, guillotinas, aflaminas, raspador de papel de lija.

Herramientas Para Pigmentos.

El pincel no es el único medio para aplicar la pintura al papel. Existe una variedad de esponjas, trapos, e incluso con los dedos. "Sin embargo, es sumamente improbable que se supere la versatilidad del pincel"⁵⁹

Pinceles.- Se hacen con un manojo de cerdas o pelos cuidadosamente seleccionados que se fijan en el extremo de un mango de madera con una funda de metal llamada contera o virola. Se pueden utilizar en diversas técnicas, sin embargo es muy importante el cuidado que se le dé a este tipo de herramientas. 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, llamada cuadrada, redonda y filbert.

Cuadrados

Redondos

Planos.

Pinceles en abanico.

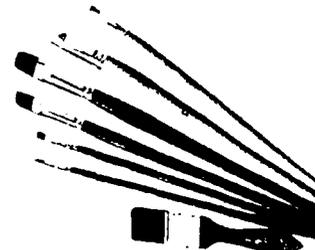


Imagen 18

Pinceles chinos

Espátulas

Recipientes y paletas, difuminio y esponjas

Aerógrafos.- Son herramientas de precisión que pueden producir líneas sumamente finas y tonos suavemente graduados, así como áreas sólidas de colores uniformes. Todos los aerógrafos tienen básicamente las mismas partes y funciones.

No es más que una pistola de aire con un depósito atornillado que funciona con un gatillo.

Compresora de la pistola aerográfica.- Es una compresora común de aire que se conecta a la corriente eléctrica, existen también las botellas de aire comprimido o de ácido carbónico, sin embargo para esta alternativa se requiere además un reductor de presión

Artículos Adhesivos Y Fijativos.

Nos sirven para unir materiales o hacer mascarillas (cubrir zonas que no se deseen pintar) entre los cuales encontramos: Máscara, líquido para enmascarillar, pegamentos en goma o spray, fijadores, adhesivos líquidos, o en cinta..

Máquinas de Luz.

Cajas y mesas de luz.- Son herramientas de gran utilidad en el área de diseño. Difunden luz uniforme y de color equilibrado sobre toda la superficie en observación. Unas son especiales para verificar la nitidez de negativos y transparencias; otras son útiles para el calco y el montaje.

Herramientas Accesorias.

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



Imagen 19

Herramientas Digitales.

Desde un punto de vista práctico el diseño gráfico ha evolucionado respecto a su modo tradicional de trabajo, al verse inmerso en un entorno informático; la informática surge por *"la automatización del proceso de los datos"*⁶⁰. Actualmente el diseñador gráfico puede crear, producir y reproducir la obra en la misma mesa de trabajo, es decir, hay un mayor control en todo el proceso.

Un sistema informático es el conformado por elementos lógicos y físicos que operan de manera equilibrada y que interactúan con el diseñador con el fin de automatizar la información. Está compuesto por: 1. Estación de trabajo o computadora personal, 2. Unidades de entrada y de salida, 3. Unidades de archivo, 4. Comunicación entre los dispositivos y 5. Programas.

Computadoras. Son las máquinas o sistemas electrónicos *"para el tratamiento de información, que funciona bajo mando de programas previamente registrados y permite efectuar conjuntos complejos de operaciones aritméticas y lógicas."*⁶¹ Consta de un procesador central al que se adaptan el resto de componentes.

Conocemos como plataformas, a los diferentes sistemas informáticos con características particulares existentes en el mercado. Los más utilizados en lo referente a nuestro ámbito son: *Macintosh* y *PC*. Otra plataforma es la *Silicon Graphics*, orientada primordialmente a la animación digital o la *Unix* para el alojamiento de sitios web y otro tipo de programación.

Podemos generar ilustraciones directamente en el ordenador o digitalizar dibujos, texturas e imágenes que podremos editar. Marcas: *Apple, IBM, Compac, Acer, DELL, Hewlett Packard, Texa*, etc.

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.

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) y con características profesionales. Sólo basta conectar la cámara al ordenador e instalar un software que nos permita bajar las imágenes para manipularlas y editarlas.

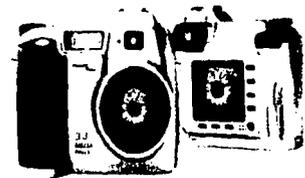


Imagen 20

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 cartulinas especiales o acetato. Hay diversos tipos de impresión: láser, inyección de tinta, sublimación y transferencia térmica de cera. Marcas: *HP, Xerox, Epson*, etc

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

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

Herramientas Para Impresión

Grabado. Debido a que la ilustración debe sus principios al grabado en madera, mencionaremos 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 fotocopadoras son herramientas de reproducción de originales en color y blanco y negro. A través de esta herramienta se agiliza un trabajo tradicional de ilustración, pues nos permite manipular un mismo boceto en distintos tamaños, hacer montajes, copiarlo sobre diferentes papeles para hacer pruebas de color o hacer experimentos con objetos y texturas. Marcas: *Xerox, HP, Canon* entre otras.

2.6. Técnicas y Materiales.

Entendemos por técnica "...el conjunto de procedimientos de un arte o ciencia, o la habilidad en el manejo y uso de dichos procedimientos."⁶²

Si consideramos el aspecto etimológico "tekhné" quiere decir "arte"; y arte es: "El conjunto de reglas para hacer bien una cosa...habilidad, talento, destreza"⁶³ La relación de arte y técnica es inseparable. Y es en el caso de la ilustración que el término *técnica* tiene diferentes aplicaciones: La técnica entendida como la forma o el procedimiento de aplicar o manejar un material; la técnica como concepto para describir el material utilizado; y técnica como el manejo de la herramienta, por ejemplo, una ilustración puede ser identificada en su ficha técnica como: "*técnica de acuarela*" es decir, que se manejó el material de la acuarela; "*técnica de punta seca*" es decir que se manejo la herramienta o el utensilio puntiagudo; "*técnica de puntillismo*" donde el material fue aplicado de manera y en forma de puntos. Con lo que concluyo que el concepto "técnica" tiene que ver con el material que se aplicó, la herramienta con lo que se aplicó y la forma o manera en que se le llama a su aplicación.

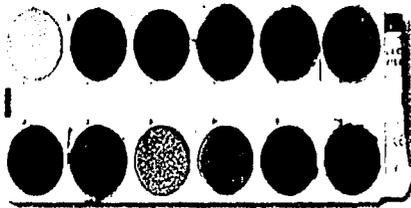


Imagen 21 y 22

En los siguientes cuadros sinópticos muestran de manera esquemática la relación entre técnica, materiales, soportes y herramientas.

CUADRO SINÓPTICO DE LA RELACIÓN DE TÉCNICAS, MATERIALES, SOPORTES Y HERRAMIENTAS
(1 de 2)

	TÉCNICA	MATERIAL	SOPORTES Y PAPELES	HERRAMIENTAS
H	ACRÍLICOS	PIGMENTOS EN TUBO Y FRASCO, PINCELES, AGUA, TRAPO, GODETTE	CARTULINAS Y PAPELES DE ALGODÓN	PINCELES SUAVES Y CORTOS
H	ACUARELA	PIGMENTOS EN TUBO, PASTILLA, LÍQUIDA Y LÁPIZ. PINCELES, GODETTE, TRAPO, ESPONJA, BROCHAS	PAPELES ALGODONIZADOS DE GRANO FINO, MEDIO Y GRUESO	PINCELES CORTOS Y SUAVES
H	AGUADAS	TINTAS, ACUARELAS, PLUMAS, GODETTE, TRAPO	PAPELES Y CARTULINAS DE GRANO FINO CON SUPERFICIES SIN SATINAR NI PRENSAR	PINCELES Y PLUMILLAS
H	AEROGRAFÍA	ACUARELAS, GOUACHE, ÓLEO, ACRÍLICOS Y TINTAS, CINTA BLOQUEADORA	CUALQUIER SUPERFICIE PARA PINTAR CON PINCEL O PLUMA	AERÓGRAFO DE ACCIÓN SIMPLE O DOBLE
H	GOUACHE	PIGMENTOS EN TUBO O FRASCO, PINCELES, TRAPO, GODETTE, AGUA	PAPELES QUE SIRVAN PARA ACUARELA, PAPELES OSCUROS, CARTULINAS ÁSPERAS Y CARTONES LIGERAMENTE DESGRASADOS.	PINCELES
H	OLEO	PIGMENTOS EN TUBO, BROCHAS, PINCELES, TRAPO, PALETA, BARNICES, ACEITES, SOLVENTES, ESPÁTULAS	LIENZOS, MADERA, CARTONES, TABLEROS PREPARADOS	ESPÁTULAS, PINCELES DUROS
H	TEMPLE	PIGMENTOS EN POLVO MEZCLADOS CON AGUA DESTILADA Y YEMA DE HUEVO, PINCELES, TRAPO, GODETTE	LIENZOS	PINCELES
S	GRAFITO	LÁPICES GRAFITO BLANDOS, INTERMEDIOS Y DUROS	PAPELES Y CARTULINAS SIN SATINAR	LÁPIZ
S	LÁPIZ DE COLOR	LÁPICES DE COLORES EN MINA GRUESA Y DELGADA	PAPELES Y CARTULINAS SIN SATINAR	LÁPIZ
S	CARBONCILLO	CARBÓN COMPRIMIDO EN BARRA Y LÁPIZ DELGADA, MEDIANA Y GRUESA,	PAPELES Y CARTULINAS	CARBONCILLO, ESFIMINO
S	PASTEL	PIGMENTOS EN BARRA SECOS Y GRASOS, TRAPO	PAPELES Y CARTULINAS DE DIFERENTES GRAMAJES	BARRAS DE PASTEL, ESFUMINO
I	GRABADO EN LÍNEA	PLUMAS, LÁPICES, PLACAS METÁLICAS, TINTAS.	PAPELES Y CARTULINAS GENERALMENTE ALGODONIZADOS	OBJETOS PUNSOCORTANTES (GRABADOR O BURIL), PRENSA*
I	LITOGRAFÍA	AGUA, ACEITES, CRAYONES, LÁPICES Y TINTAS GRASOS	PAPELES Y CARTULINAS	PLANCHAS DE PIEDRA, PLACAS DE COBRE Y ZINC

CUADRO SINÓPTICO DE LA RELACIÓN DE TÉCNICAS, MATERIALES, SOPORTES Y HERRAMIENTAS
(2 de 2)

	TECNICA	MATERIAL	SOPORTES Y PAPELES	HERRAMIENTAS
I	SERIGRAFÍA	TINTAS, POSITIVOS, CINTAS PARA BLOQUEAR	PAPELES, CARTULINAS, CARTONES, TELAS, PLÁSTICO, VIDRIO, MADERA, ETC.	BASTIDOR, RASERO, ESPÁTULA
I	HUECOGRABADO	PLACAS DE MADERA, ÁCIDOS, TINTAS	PAPELES O CARTULINAS ALGODONIZADOS	GUBIAS, OBJETOS CORTANTES, CEPILLO DE METAL, LIJAS, PRENSA*
I	GRABADO EN MADERA	PLACAS DE MADERA (VOJ, ARCE, PERALQUE), TINTAS	PAPELES Y CARTULINAS ALGODONIZADOS	GUBIAS, OBJETOS CORTANTES, PRENSA*, CEPILLO, LIJAS
I	GRABADO EN LINOLEO	TINTAS,	PAPELES Y CARTULINAS ALGODONIZADAS O NO SATINADAS	GUBIAS, OBJETOS CORTANTES PRENSAS*
I	SCRATCH	TINTAS, ACRÍLICOS, PINCELES	CARTÓN PREPARADO,	GUBIAS, NAVAJAS
I	AGUAFUERTE	PLACAS DE METAL (COBRE, ZINC, ACERO DE CALIBRE 16 O 18MM) ÁCIDOS (NÍTRICO, PERCLORURO, CLORHÍDRICO), BARNICES	SUPERFICIES NO SATINADAS	GUBIAS, OBJETOS CORTANTES, PRENSA*
I	BASE BLANDA	CERA, GRASA, PLACA METÁLICA	TELAS, PAPELES, PIELES	PRENSA*, BURIL, GUBIAS
O	COLLAGE	IMÁGENES (REVISTA, PERIÓDICO, ETC,) OBJETOS PEQUEÑOS, TEXTOS IMPRESOS, CUTTER, PEGAMENTOS, TIJERAS, PIGMENTOS, ETC.	LIENZOS, CARTULINAS, CARTONES, PAPELES	CUTTER, PEGAMENTO, TIJERAS
O	MIXTA	TODO PIGMENTO EN CUALQUIER PRESENTACIÓN, GODETTE, PINCELES, TRAPO, AGUA	PAPELES Y CARTULINAS	
O	COMPUTADORA	PAQUETERÍA (DE DIBUJO Y DISEÑO)	PAPELES, PLÁSTICOS, CARTULINAS, DELGADOS Y MEDIOS	IMPRESORAS, SCANNER, COMPUTADORA, DISCOS 31/2, ZIP, JAZZ, CD, QUEMADOR, PLOTTER.
O	FOTOGRAFIA	CINTA NEGATIVO , LIQUIDO REVELADOR, LIQUIDO FIJADOR, ETC.	PAPEL SENSIBILIZADO PARA LA IMPRESIÓN DE IMAGENES	CAMARA FOTOGRAFICA, TRIPIE, LENTES, PROYECTOR, ETC.

H: Húmedas

S: Secas

I: Impresión

O: Otras

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

Capítulo 3

Respesto al Cliente y al Usuario

3.1. El Cliente

Definimos como cliente a la institución, persona o grupo que demanda y utiliza un bien de consumo o un servicio. Es por eso que existe una íntima relación de cliente-usuario. Este último es quien hace uso del producto o servicio. Es por ello que el profesional de la ilustración, ya sea diseñador o comunicador gráfico debe conocer las características y necesidades del cliente y usuario

Podemos decir que al cliente de las ilustraciones básicas para la construcción básica del figurín del diseño de modas lo encontramos en tres niveles:

- **Nivel Institucional.** Escuelas, institutos, asociaciones, etcétera.
- **Nivel Académico.** Que son profesores, estudiantes e interesados del diseño de modas. A estos últimos, también podemos denominarlos usuarios.
- **Público interesado.**

En el caso específico de las ilustraciones para *la construcción básica del figurín utilizado en el Diseño de Modas* es en la escuela denominada *Pro-moda* donde el profesor David Flores se encarga de utilizar las ilustraciones que faciliten el aprendizaje del dibujo para los estudiantes del diseño de modas.

Para tal propósito se necesita una serie de ilustraciones que contengan la información necesaria para la estructuración del figurín femenino utilizado en el diseño de modas, así como la representación del boceto terminal

3.1.1. Cliente Institucional

El Instituto Superior de Moda y Diseño *Pro-moda* fundado en 1987 por la diseñadora Martha Fisher se encuentra ubicado en Avenida Insurgentes Sur 1855 y desde esta fecha se imparte la carrera de diseño de modas, así como diferentes materias relacionadas con el diseño y confección de prendas además de la denominada *alta costura*¹.

Dentro del plan de estudios de la carrera de diseño de modas, se persigue que el profesional de diseño sea capaz de crear prendas e interpretar sus modelos en trazos, moldes o patrones, para poderlos confeccionar. La ilustración y el dibujo son elementos vitales para poder plasmar las ideas y variaciones de los diferentes tipos de prendas. Es por eso que el profesor David Flores requiere una serie de ilustraciones donde se esquematice la elaboración e ilustración del dibujo y diseño de modas.

La escuela de *Pro-moda* cuenta en la actualidad con 175 alumnos de los cuales 97 están inscritos en la carrera a nivel técnico-profesional con fase terminal, es decir, no son estudios que puedan continuarse a niveles de licenciatura o post-grado, sin embargo, existen otras instituciones en donde la carrera de diseño de modas se imparte a nivel superior.

El profesor David Flores es egresado de la escuela de pintura del Instituto Nacional de Bellas Artes "Esmeralda". Imparte la materia de ilustración y dibujo para el diseño de modas desde hace más de 20 años y actualmente es coordinador de las materias de dibujo e historia de la moda, teniendo a su cargo 5 profesores de esa área.

3.1.2. Plan de Estudios.

La escuela de *Pro-moda* tiene en su plan de estudios contemplada la materia de dibujo para el diseño de modas en seis semestres. Es complementada con materias como teoría del diseño, historia del arte, historia de la moda, patronaje (elaboración de moldes y patrones), graduación (modificación de tallas), modelado (realización de las diferentes variables en el diseño), acabados (donde se realizan los detalles para la confección).

¹ Se denomina *alta costura* al diseño de patrón, confección y habilitaciones de prendas únicas e irrepetibles, contrario a lo que se conoce como *producción en serie*.

El objetivo de la carrera es preparar profesionalmente al alumno para la planeación, diseño y producción de prendas de vestir y complementos del vestir.

PRIMER SEMESTRE

Dibujo de diseño de modas. Teoría del diseño. Trazo plano. Introducción a los métodos de producción y procesos de confección.

SEGUNDO SEMESTRE.

Dibujo de diseño de modas. Teoría del diseño. Patronaje I, Procesos y métodos de producción y procesos de confección.

TERCER SEMESTRE.

Dibujo e Ilustración Textil. Teoría del Diseño. Historia de la Moda. Patronaje 2. Modelado y técnicas de confección. Graduación I.

CUARTO SEMESTRE.

Dibujo e Ilustración Textil. Teoría del Diseño. Historia de la Moda. Patronaje 3. Modelado y técnicas de confección. Graduación II.

QUINTO SEMESTRE.

Dibujo creativo. Teoría del Diseño. Historia del Arte. Patronaje IV. Modelado y Técnicas de Confección. Graduación III.

SEXTO SEMESTRE.

Presentación de Portafolio. Dibujo creativo. Diseño de colección. Control de Calidad para la producción.

3.1.3. Características del alumnado.

Lo integran alumnos de clase media, en su mayoría mujeres que ya han cursado otro tipo de estudios, aunque actualmente las generaciones más recientes 2000-2001, lo integran mujeres jóvenes recién egresadas del nivel medio superior, e interesadas en cursar la carrera de manera profesional.

La percepción que tuve al impartir esta materia hace diez años era que el alumnado lo integraban personas que truncaban estudios superiores de otras carreras y que contemplaban al diseño de modas como una actividad sencilla de realizar. Actualmente la carrera de diseño de modas se imparte en instituciones de nivel superior, con lo cual se le ha dado un estatus de estudio académico sólido y con posibilidad de post-grado.

3.1.4. Instituciones donde se imparte la carrera.

A nivel licenciatura se encuentran desde hace cinco años diversas instituciones que imparten esta carrera como son: La Universidad del Valle de México, campus Lomas Verdes; la Universidad Hispano Mexicana en Polanco y el instituto Internacional Universitario en la colonia Del Valle. Existen además diversos niveles que van desde capacitación para el trabajo que es a nivel educativo básico; bachillerato tecnológico que a nivel educativo medio superior, técnico profesional con nivel medio superior terminal con opción a continuar a nivel licenciatura y por último el nivel licenciatura o superior de reciente implementación.

Los egresados y estudiantes ya sea de nivel capacitación, bachillerato tecnológico, técnico profesional o de alguna licenciatura relacionada se enfrenta a la carencia de un texto o manual actualizado que explique de manera sistemática y sencilla la forma de realizar la representación de dibujos de la figura humana o maniquíe utilizada para el diseño de modas.

Actualmente la bibliografía que se encuentra sobre dibujo e ilustración para el diseño de modas es limitada y los pocos textos que se encuentran en español tienen una antigüedad de 20 a 30 años. Los textos más actuales se encuentran en idioma inglés y japonés y contienen modelos de más de 15 años, además solo presentan el modelo y no explican la forma o la manera de estructurarlos.

El ilustrador y comunicador gráfico específicamente el ilustrador, es el profesional capaz de aportar ilustraciones de apoyo que ofrezcan un sistema sencillo, gradual y específico para la ilustración del figurín utilizado en el diseño de modas.

3.2. Necesidades del usuario.

Después de trabajar en el área de enseñanza de dibujo y diseño de modas, e impartir materias relacionadas con el tema, he podido percibir las siguientes necesidades del estudiante de diseño de modas.

El 70% de los estudiantes son por lo general personas que no han tenido contacto con el dibujo de ningún tipo, el 20% presentan relativa facilidad al dibujo y solamente el 10% del alumnado presenta facilidad o prácticas desarrolladas para el dibujo. Las ilustraciones persiguen ayudar a poder estructurar un figurín de manera sencilla a las personas que no han tenido un conocimiento previo de ilustración o dibujo².

² Resultados del examen diagnóstico aplicado a los alumnos de primer ingreso durante los años 1997-1998.

Los alumnos necesitan una serie de ilustraciones que pueda ayudarles a construir de manera sencilla, práctica y sistemática un figurín que les ayude a la elaboración e interpretación de sus diseños. Que explique paso a paso la forma de construir un modelo.

3.3. Características del dibujo para el diseño de modas.

La serie de ilustraciones para la construcción básica del figurín del diseño de modas tiene características propias e identificables que podríamos considerar como género de la ilustración. Es un dibujo esquematizado, es decir, que omite detalles. Es muy dinámico, siempre refleja movimiento y actividad. No persigue ser realista en la representación de las prendas, sino con pocos trazos dar una impresión de totalidad, sin embargo, puede ser más elaborado con relación al gusto del ilustrador.

3.3.1. Materiales y herramientas de trabajo del diseñador de modas.

El diseñador de modas planea, produce y confecciona prendas de vestir y accesorios en pequeña y gran escala. Las telas y complementos del vestir como bolsas, sombreros y cinturones son parte importante para resaltar sus diseños. Así como los diferentes tipos de telas, géneros, fibras y materiales para la confección, éstos temas son tan extensos que podrían ser abordados en un trabajo aparte. La representación textil es sólo una referencia de la presentación final después de construir el figurín.

3.4. Requerimientos de las ilustraciones para la construcción básica del figurín utilizado en el diseño de modas.

Entendemos por requerimiento *la acción de requerir, es decir, ordenar, mandar, reclamar, necesitar, reconocer o examinar una cosa*⁶⁴. En este sentido, al abordar el proyecto de ilustración necesitamos examinar y reconocer las necesidades y la relación del producto con el usuario.

Es importante destacar que las necesidades ocupan diferentes niveles en el ser humano. Luis Morales señala que el concepto de necesidad [que satisface el diseñador] *"no siempre es claro; muchas veces proyectamos nuestras propias problemáticas al usuario y creemos que son sus necesidades. Más aún: los diseñadores cargamos con el problema ético del consumismo, y enfrentamos a él, significa distinguir entre necesidades "reales" y 'ficticias'."*⁶⁵

Los requerimientos formales junto con otros requerimientos están estrechamente relacionados.

- Requerimiento de conveniencia. (Que está relacionado con el requerimiento de interés). Las ilustraciones realizadas para la construcción básica del figurín utilizado en el diseño de modas deberán ser atractivas visualmente para el diseñador o estudiante.

Parámetro: Se utilizarán ilustraciones con características estilizadas y sintetizadas del diseño de modas acorde al denominado *Fashion Illustration*³. Entendiendo por estilizar la interpretación de la forma humana femenina resaltando rasgos característicos y por síntesis el dar forma a un todo con elementos simples.

- Requerimiento de sencillez: Las ilustraciones contendrán una explicación fácilmente entendible.
Parámetro: Se utilizará un lenguaje simple en las descripciones de los esquemas, evitando lenguajes técnicos o especializados, además de que podrá utilizarse como apoyo para posteriores consultas.
- Requerimiento de utilidad: Las ilustraciones utilizadas deberán ser explícitas para la realización de un modelo que se utiliza en el diseño de modas.
Parámetro: Las ilustraciones mostrarán paso a paso la resolución para la representación gráfica del figurín femenino utilizado para el diseño de modas y se utilizará la fotocopia de la ilustración como material de apoyo en apuntes o posteriormente en una guía o texto utilizando en la escuela.
- Requerimiento de versatilidad: La ilustración deberá contener una explicación del esquema que deberá utilizarse en diferentes variantes.
Parámetro: La ilustración contendrá una explicación que se podrá utilizar en dos o tres variantes de movimiento.
- Requerimiento de unidad: las ilustraciones para el manual guía deberán contener un estilo coherente y unificado.
Parámetro: Se utilizarán variaciones del mismo modelo, con las mismas características físicas y antropométricas de volumen y forma.
- Requerimiento de claridad: Las ilustraciones del manual deberán ser claras y específicas.
Parámetro: Se utilizarán dibujos esquemáticos en resoluciones prácticas de línea simple. No se utilizarán escorzos. Se utilizarán las técnicas de acuarela, lápiz de color, pastel y plumón.
- Requerimiento de economía: Las ilustraciones deberán realizarse utilizando el mínimo de recursos económicos.
Parámetro: Se realizarán las ilustraciones en blanco y negro, utilizando los diferentes valores tonales y solamente las ilustraciones finales a color para facilitar su reproducción por parte del estudiante. Además se

³ Son las características de sintetización, estilización y dinamismo del dibujo de diseño de modas.

utilizará el tamaño carta en formato horizontal o apaisado. Lo que permitirá su reproducción por diferentes medios.

- **Requerimiento de antropometría:** Las ilustraciones deberán mostrar la diferencia de un figurín de proporciones reales y un figurín estilizado.

Parámetro: Se comparará el modelo de 7 cabezas contra el modelo de 9 cabezas.

- **Requerimiento de vigencia:** Las ilustraciones deberán presentar el tipo de anatomía que representen diseños que se adapten a diferentes épocas.

Parámetro: Se elaborarán ilustraciones con diseños y características atemporales.

Las características y cualidades que se persiguen en las ilustraciones para nuestro proyecto, deberán ser descriptivas, sintetizadas, utilizables, versátiles, explicativas y atemporales.

A continuación analizaremos los diferentes aspectos del material bibliográfico existente, tales como temas abordados, tipos de dibujo, grado académico al que se dirige; vigencia; tipo de impresión; papel y portada; entre otros.

**CUADRO COMPARATIVO DE LOS LIBROS CON ILUSTRACIONES PARA LA FIGURA HUMANA
(CUADRO 1)**

PORTADA	TÍTULO DEL LIBRO	1 AUTOR	2 PAÍS DE ORIGEN	3 IMPRESO EN	4 AÑO DE EDICIÓN	5 TEMAS ABORDADOS	6 TIPO DE DIBUJO	7 TIPO DE EXPLICACIÓN	8 GRADO ACADÉMICO AL QUE SE DIRIGE
<p>SSSSSS</p> 	DIBUJANDO LA CABEZA Y EL CUERPO HUMANO	JACK HAMM	ESTADOS UNIDOS	MÉXICO	1966	FIGURA FEMENINA, FIGURA MASCULINA, FIGURA INFANTIL, ROSTROS, MOVIMIENTO Y VESTIMENTA	REALISTA, LIGERAMENTE ESTILIZADO	SUMAMENTE EXPLÍCITO, UTILIZA LENGUAJE TÉCNICO, IDIOMA ESPAÑOL.	NIVEL MEDIO SUPERIOR
	FASHION ILUSTRATION	JANNETTE KLEIN Y COLS.	ESTADOS UNIDOS	MÉXICO	1987	FIGURA FEMENINA, FIGURA MASCULINA Y FIGURA INFANTIL	ESTILIZADA GEOMÉTRICA	ESCUETA Y POBRE, IDIOMA ESPAÑOL.	TÉCNICO MEDIO
<p>S</p> 	FASHION AND COLOR	KUMAGAI, K	JAPÓN	JAPÓN	1990	REPRESENTACIÓN DE TIPOS DE TELAS Y DE PRENDAS EN FIGURINES DE MODA	FIGURÍN ESTILIZADO Y ACABADOS TÉCNICOS A NIVEL BOCETO	PARCIAL, EN IDIOMA INGLÉS Y JAPONÉS	NIVEL MEDIO SUPERIOR
	FASHION ILUSTRATION 1	KUMAGAI, K	JAPÓN	JAPÓN	1990	REPRESENTACIÓN DE FIGURA FEMENINA Y FIGURA MASCULINA	FIGURÍN ESTILIZADO Y ACABADOS TÉCNICOS A NIVEL BOCETO	PARCIAL, EN IDIOMA INGLÉS Y JAPONÉS	NIVEL MEDIO SUPERIOR

**CUADRO COMPARATIVO DE LOS LIBROS CON ILUSTRACIONES PARA LA FIGURA HUMANA
(CUADRO 1A)**

TÍTULO DEL LIBRO	9 VIGENCIA	10 TIPO DE IMPRESIÓN	11 TIPO DE PAPEL	12 TIPO DE PORTADA	13 FORMATO	14 COLOR	15 TÉCNICAS UTILIZADAS	16 VALORES TONALES	17 GRADO DE ACEPTACIÓN EN EL ALUMNADO	18 ESPECIALIZADO EN MODA
DIBUJANDO LA CABEZA Y EL CUERPO HUMANO	TÍPICAMENTE ANTIGUO, CON REMINISCENCIAS DE LOS 40'S Y 50'S	OFFSET	REVOLUCIÓN, LO QUE LE DA UN AIRE ANTIGUO	IMPRESIÓN OFFSET A DOS TINTAS	TAMAÑO CARTA	BLANCO Y NEGRO	LÁPIZ GRAFITO Y TINTA CHINA	CON VALORES TONALES	MUY DEMANDADO EN EL ALUMNADO	NO, AUNQUE SE UTILIZA EN ALGUNOS ASPECTOS
FASHION ILLUSTRATION	CARACTERÍSTICA DE LOS 80'S	OFFSET	COUCHÉ PALOMA	SERIGRAFÍA A DOS TINTAS	DE ILUSTRACIÓN O DOBLE CARTA	BLANCO Y NEGRO	DIBUJO EN ESTILO GRAFO	SIN VALORES TONALES	POCO DEMANDADO	SI
FASHION AND COLOR	SE MANTIENE VIGENTE YA QUE LOS DIBUJOS SON ATEMPORALES	OFFSET A COLOR	OPALINA	SELECCIÓN A COLOR	TAMAÑO CARTA	A COLORES	ACUARELA, PASTEL Y LÁPIZ DE COLOR	CON VALORES TONALES	DE MUCHA ACEPTACIÓN, PERO POCO ADQUIRIDO POR SU ALTO PRECIO EN EL MERCADO	SI
FASHION ILLUSTRATION I	SE NOTA LIGERAMENTE ANTIGUO YA QUE TIENE CARACTERÍSTICAS DE LA MODA DE LOS 80'S	OFFSET A COLOR	OPALINA	SELECCIÓN A COLOR	TAMAÑO CARTA	A COLORES	ACUARELA, PASTEL Y LÁPIZ DE COLOR	CON VALORES TONALES	DE MUCHA ACEPTACIÓN, PERO POCO ADQUIRIDO POR SU ALTO PRECIO EN EL MERCADO	SI

**CUADRO COMPARATIVO DE LOS LIBROS CON ILUSTRACIONES PARA LA FIGURA HUMANA
(CUADRO 2)**

PORTADA	TÍTULO DEL LIBRO	1 AUTOR	2 PAÍS DE ORIGEN	3 IMPRESO EN	4 AÑO DE EDICIÓN	5 TEMAS ABORDADOS	6 TIPO DE DIBUJO	7 TIPO DE EXPLICACIÓN	8 GRADO ACADÉMICO AL QUE SE DIRIGE
 NN NNN	EL DIBUJO DE LA FIGURA EN TODO SU VALOR	LOOMIS, ANDREW	ESTADOS UNIDOS	BUENOS AIRES, ARGENTINA	1980	REPRESENTACIÓN DE FIGURA FEMENINA Y FIGURA MASCULINA	FIGURA REALISTA, ALTAMENTE ACADÉMICA	PARCIAL, EN IDIOMA ESPAÑOL PENINSULAR	NIVEL MEDIO
 NN NNNN	DISEÑO DEL FIGURÍN	MAYER, A.H.	ESTADOS UNIDOS	ESPAÑA	1962	TODO LO RELATIVO AL FIGURÍN DEL DISEÑO DE MODAS, VESTIMENTA Y TIPO DE TELAS	REALISTA ESTILIZADO	SUMAMENTE TÉCNICA	NIVEL SUPERIOR
 SSSSSS S	FASHION ILLUSTRATION IN NEW YORK	PETER SATO	JAPÓN	JAPÓN	1990	CATÁLOGO DE LOS PRINCIPALES ILUSTRADORES DE MODAS EN NUEVA YORK	SE PRESENTAN DIVERSOS ESTILOS QUE VAN DEL HIPERREALISMO AL ABSTRACCIONISMO	ESCUETA, YA QUE SOLAMENTE SE AGREGAN LAS FICHAS TÉCNICAS DE LOS AUTORES	SE DIRIGE AL PÚBLICO ESPECIALIZADO EN EL DISEÑO DE MODAS
 SS SSSS	FASHION ILLUSTRATION IN EUROPE	PETER SATO	JAPÓN	JAPÓN	1990	CATÁLOGO DE LOS PRINCIPALES ILUSTRADORES DE MODAS EN EUROPA OCCIDENTAL	SE PRESENTAN DIVERSOS ESTILOS QUE VAN DESDE LAS ESCUELAS DE LA VANGUARDIA EUROPEA DE LOS 20'S HASTA NUESTROS DÍAS	LOS ILUSTRADORES NARRAN PARTE DE SUS INFLUENCIAS Y SUS TENDENCIAS	SE DIRIGE A UN PÚBLICO ESPECIALIZADO EN EL DISEÑO DE MODAS

**CUADRO COMPARATIVO DE LOS LIBROS CON ILUSTRACIONES PARA LA FIGURA HUMANA
(CUADRO 2A)**

TÍTULO DEL LIBRO	9 VIGENCIA	10 TIPO DE IMPRESIÓN	11 TIPO DE PAPEL	12 TIPO DE PORTADA	13 FORMATO	14 COLOR	15 TÉCNICAS UTILIZADAS	16 VALORES TONALES	17 GRADO DE ACEPTACIÓN EN EL ALUMNA DO	18 ESPE- CIALI-ZADO EN MODA
EL DIBUJO DE LA FIGURA EN TODO SU VALOR	TÍPICAMENTE ACADÉMICO CLÁSICO	OFFSET EN BLANCO Y NEGRO	PAPEL BOND	OFFSET BLANCO Y NEGRO	TAMAÑO CARTA	BLANCO Y NEGRO	LÁPIZ GRAFITO, LÁPIZ CONTÉ	CON VALORES TONALES	MUY POPULAR ENTRE LOS ESCOLARES	SI
DISEÑO DEL FIGURÍN	A PESAR DE ELABORARSE EN LA DÉCADA DE LOS 60'S, SE SIGUE UTILIZANDO COMO LIBRO DE TEXTO	OFFSET EN BLANCO Y NEGRO	REVOLUCIÓN	PASTA DURA, DE UN SOLO COLOR	TAMAÑO ESQUELA	BLANCO Y NEGRO	LÁPIZ GRAFITO, LÁPIZ CONTÉ, AGUADAS PARA ALTO CONTRASTE	CON VALORES TONALES	ES POCO CONOCIDO, YA QUE NO SE EDITA ACTUALME NTE	SI
FASHION ILUSTRATION IN NEW YORK	SE MANTIENE VIGENTE, YA QUE PRESENTA DIFERENTES TENDENCIAS QUE SE SIGUEN RECICLANDO	SELECCIÓN DE COLOR	OPALINA MATE	LO MÁS PARECIDO AL ARTE ABSTRACTO	TAMAÑO CARTA	A COLOR	ACUARELA, PASTEL, LÁPIZ GRAFITO, LÁPIZ A COLOR, GOACHÉ Y TÉCNICAS MIXTAS	CON VALORES TONALES	DEMANDADO ÚNICAMENTE POR EL PÚBLICO ESPECIALIZADO EN EL DISEÑO DE MODAS	SI
FASHION ILUSTRATION IN EUROPE	SE MANTIENE ACTUAL, MUESTRA ESTILOS QUE SIGUEN USÁNDOSE EN NUESTROS DÍAS	OFFSET A COLOR	OPALINA MATE	SELECCIÓN A COLOR CON CARACTERÍSTICAS DE PINTURA IMPRESIONISTA FRANCESA	TAMAÑO CARTA	A COLOR	ACUARELA, PASTEL, LÁPIZ GRAFITO, LÁPIZ A COLOR, GOACHÉ Y TÉCNICAS MIXTAS	CON VALORES TONALES	DEMANDADO ÚNICAMENTE POR EL PÚBLICO ESPECIALIZADO EN EL DISEÑO DE MODAS	SI

**CUADRO COMPARATIVO DE LOS LIBROS CON ILUSTRACIONES PARA LA FIGURA HUMANA
(CUADRO 3)**

PORTADA	TÍTULO DEL LIBRO	1 AUTOR	2 PAÍS DE ORIGEN	3 IMPRESO EN	4 AÑO DE EDICIÓN	5 TEMAS ABORDADOS	6 TIPO DE DIBUJO	7 TIPO DE EXPLICACIÓN	8 GRADO ACADÉMICO AL QUE SE DIRIGE
	DIBUJO DE CABEZA Y MANOS.	LOOMIS ANDREW	ESTADOS UNIDOS	BUENOS AIRES, ARGENTINA	1957	DIBUJOS DE CABEZA Y MANOS	ACADÉMICO REALISTA	PROFUSA	PUBLICO CON CONOCIMIENTOS EN ANATOMIA
	ILUSTRACIÓN CREADORA	LOOMIS, ANDREW	ESTADOS UNIDOS	BUENOS AIRES, ARGENTINA	1957	ILUSTRACIÓN PARA PUBLICISTAS	ACADEMICO REALISTA	EXPLICACIÓN PROFUSA	PUBLICO EN GENERAL CON CONOCIMIENTO DEL TEMA
	PARA APRENDER A DIBUJAR LA FIGURA HUMANA	FREIXAS, EMILIO		MÉXICO,	1980	FIGURA FEMENINA, FIGURA MASCULINA Y FIGURA INFANTE	REALISTAS MUSCULOSOS	POBRE Y ESCUETA	PUBLICO EN GENERAL
	COMO DIBUJAR EL DESNUDO FEMENINO,	VERDUZCO, CARLOS		MÉXICO	1971	FIGURA FEMENINA Y MASCULINA	MECANICO REALISTA	ESCUETA	PUBLICO EN GENERAL

**CUADRO COMPARATIVO DE LOS LIBROS CON ILUSTRACIONES PARA LA FIGURA HUMANA
(CUADRO 3A)**

9 TÍTULO DEL LIBRO	10 VIGENCIA	11 TIPO DE IMPRESIÓN	12 TIPO DE PAPEL	13 TIPO DE PORTADA	14 FORMATO	15 COLOR	16 TÉCNICAS UTILIZADAS	17 VALORES TONALES	18 GRADO DE ACEPTACIÓN EN EL ALUMNADO	19 ESPECIALIZADO EN MODA
DIBUJO DE CABEZA Y MANOS	CARACTERÍSTICAS TÍPICAMENTE DE LOS 50'S	OFFSET	REVOLUCION	IMPRESIÓN OFFSET A DOS TINTAS	TAMAÑO CARTA	BLANCO Y NEGRO	LAPIZ A CARBON, LAPIZ GRAFITO Y TINTA CHINA	CON VALORES TONALES	MUY DEMANDADO	NO
ILUSTRACIÓN CREADORA	DIBUJOS ATRACTIVOS CON CARACTERÍSTICAS ANTIGUAS	OFFSET	PAPEL ILUSTRACION	OFFSET A DOS TINTAS	22 X 25 CMS.	SIN COLOR	LAPIZ A CARBON LAPIZ GRAFITO Y TINTA CHINA	CON VALORES TONALES	MUY UTILIZADO DURANTE LOS 80's Y SE ENCUENTRA DESCONTINUADO	NO
PARA APRENDER A DIBUJAR LA FIGURA HUMANA	CARACTERÍSTICAS ANTIGUAS	OFFSET	PAPEL BOND	SELECCIÓN DE COLOR	TAMAÑO CARTA	BLANCO Y NEGRO	LAPIZ GRAFITO Y TINTA CHINA	CON VALORES TONALES	MEDIANAMENTE UTILIZADO	NO
COMO DIBUJAR EL DISEÑO FEMENINO,	FUERA DE CONTEXTO	OFFSET	PAPEL BOND	SELECCIÓN DE COLOR	TAMAÑO CARTA	BLANCO Y NEGRO	DIBUJO A TINTA	ALTO CONTRASTE	TOTALMENTE DESCONOCIDO	NO

Resultados: Como se puede apreciar en los cuadros comparativos encontramos títulos de dibujo anatómico no especializados en modas, notablemente antiguos y los más actuales existen en idioma extranjero, con explicaciones sumamente escuetas.

Capítulo 4

Presentación Del Proyecto

4.1. Consideraciones Previas.

El proyecto para la realización de las ilustraciones para la construcción básica del figurín utilizado en el diseño de modas se desarrolló con la finalidad de ayudar al cliente usuario ya sea estudiante o interesado para que pueda resolver la configuración de un esquema básico que le permita plasmar sus ideas en cuanto a proyectos relacionados con el diseño de modas. Ya sea para prendas de vestir de diferente modalidad o género en un soporte acorde a la figura humana.

El cliente usuario lo representa tanto a nivel institución las escuelas de diseño, como al nivel individual el profesor, el estudiante o cualquier interesado en aplicar el dibujo y la ilustración del diseño de modas, ya sea para cómic o ambientación arquitectónica.

Como dijimos anteriormente, entendemos por requerimiento la acción de requerir, es decir, ordenar, mandar, reclamar, necesitar y reconocer o examinar una cosa.

Los requerimientos del cliente usuario o los clientes usuarios a quienes van dirigidas las ilustraciones para la construcción básica del figurín utilizado en el diseño de modas son múltiples y están en relación con varios aspectos:

- Actualmente la escuela Pro-moda no cuenta con un manual o bibliografía sobre dibujo o ilustración donde se explique paso a paso el desarrollo de la construcción del figurín femenino utilizado en el diseño de modas.
- La poca bibliografía que existe se encuentra en otros idiomas; y los que se encuentran en español tienen una antigüedad de 20, 30 y hasta 50 años como es el ejemplo de los siguientes autores: Andrew Lomis "*Dibujo de Cabeza y Manos*"⁶⁶, "*El dibujo de la figura en todo su valor*"⁶⁷ e "*Ilustración creativa*"⁶⁸; En el caso de Jack Hamm: "*Dibujando la Cabeza y el Cuerpo Humano*"⁶⁹; Emilio Freixas: "*Para aprender a dibujar la figura humana*"⁷⁰; y Carlos Verduzco: "*Como dibujar el desnudo femenino*"⁷¹. Cabe señalar que estos textos no abordan el figurín utilizado en el diseño de modas.
- Los textos más actuales y adecuados para el diseño de modas se encuentran en el idioma inglés o en japonés, cuyas ilustraciones representan tendencias de los 80's.

El cliente usuario requiere una serie de ilustraciones que puedan ayudarlo a construir o configurar de manera sencilla y práctica un figurín que le ayude a la elaboración e interpretación de sus diseños, que explique paso a paso, la forma de construir un modelo. Esta serie de ilustraciones no solamente es dirigida al estudiante de diseño de modas, inclusive entre los estudiantes de las carreras afines al diseño como son Arquitectura, Diseño Industrial, etc., que inclusive no abordan el dibujo anatómico por carecer de una secuencia de construcción o configuración.

4.2. Características específicas del figurín de diseño de modas.

Las ilustraciones realizadas para la construcción básica del figurín utilizado en el diseño de modas, persiguen ser atractivas visualmente para el estudiante o diseñador, con las características específicas del figurín para el diseño de modas.

¿Qué es el figurín de modas? Se entiende por figurín al *dibujo estilizado de una persona para el diseño de modas*⁷². Como se vio en el capítulo I, el diseño de modas se refiere a la planeación, producción y distribución de prendas de vestir, artículos y accesorios. El término moda se refiere al *uso pasajero en materia de trajes o costumbres*.⁷³

Es importante señalar que el uso o consumo y difusión de prendas de vestir, formas de comportamiento y pensamiento, lugares en un determinado período de tiempo, por un grupo específico de personas, es lo que determina al fenómeno llamado moda, es decir, gente de diferentes condiciones socioeconómicas, en un determinado tiempo, consumiendo productos, servicios y formas de pensar determinan en fenómeno de la moda.

El dibujo e ilustración de modas tiene características propias e identificables que lo sitúan casi como un género de la ilustración. Es sintético, es decir, que omite detalles. Es muy dinámico, refleja movimiento y actividad. Busca dar una impresión de la prenda completa, sin embargo, no utiliza escorzos porque pretende mostrar la amplitud de las extremidades. No persigue ser realista-académico, sino con pocos trazos, dar una impresión de la totalidad, sin embargo, puede ser más elaborado y seguir siendo estilizado, como es el caso de Edland Man:



Imagen 23



Imagen 24

Donde en el cuadro A y el cuadro B, podemos ver la representación casi real de la prenda con figuras sumamente estilizadas.

4.2.1. Otros Modelos.

Los modelos clásicos presentados a continuación reflejan el gusto y el tipo de cuerpo acorde a cada época, en los modelos presentados se perseguía la representación exacta de los detalles de la figura humana, sin estilización o sintetización. Como lo menciona Andrew Loomis " las proporciones normales o cotidianas no son muy satisfactorias, todos los modelos anatómicos basados en proporciones normales tiene un aspecto anticuado"⁷⁴



VENUS DE CNIDO
COPIA ROMANA DE LA
AFRODITA DE PRAXITELES
Siglo IV a. C.

A



EL EXTASIS DE MARIA
MAGDALENA
DE ALBERTO DURERO.

1471-1528

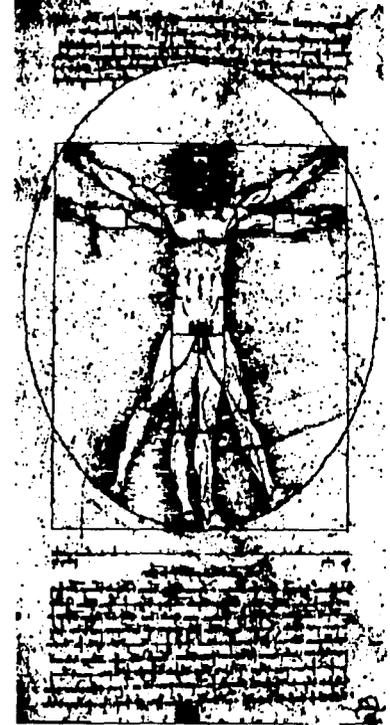
B



ESTUDIO ANATOMICO
DE ANDRES VESALIO

1514-1564

C



LAS PROPORCIONES DEL CUERPO
HUMANO

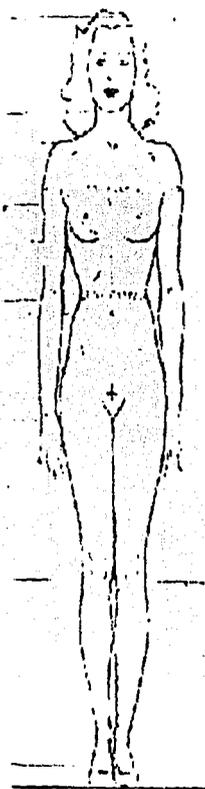
LEONARDO DE VINCI

1452-1519

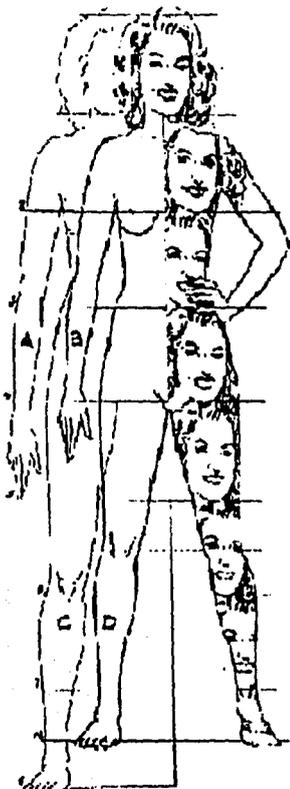
D

- A) Tomado del libro de Gispert, Carlos (dirige). *Museos del Vaticano*. 1ª. Edición. Edit. Océano. Barcelona, España. 1985.
B) Tomado del libro de Kurth, Wills. *The complete Woodcuts of Albrecht Dürer*. Dover Publications, Inc. New York, USA. 1983.
C) Tomado del libro de Vesalius, Andreas. *The Illustrations from the works of Andreas Vesalius of Brussels*. Dover Publications, Inc. New York, USA. 1973.
D) Tomado del libro Vinci, Leonardo. *Leonard on the Human Body*. Dover Publications, Inc. New York, USA. 1983.

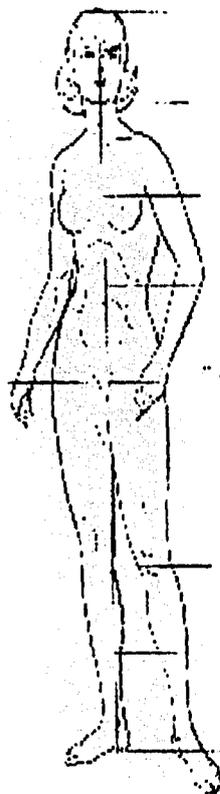
Presentamos a continuación los modelos propuestos por los autores Andrew Loomis; Jack Hamm; Emilio Freixas y Carlos Verduzco autores reconocidos en el dibujo anatómico.



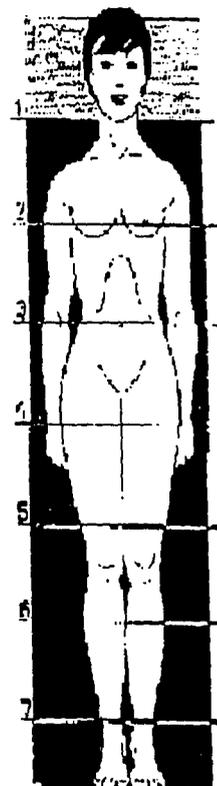
MODELO DE
ANDREW LOOMIS



MODELO DE
JACK HAMM



MODELO DE
EMILIO FREIXAS



MODELO DE CARLOS
VERDUZCO

Tomado de los libros: Loomis, Andrew , El dibujo de la figura en todo su valor. 7ª. Edición. Edit. Hachette, S.A..Buenos Aires, Argentina, 1980.

Hamm, Jack. Op cit. Pag. 39.

Freixas, Emilio. Op cit. Pag. 7.

Verduzco, Carlos. Op cit. Pag. 21

Como se observa, el modelo de Andrew Loomis es ligeramente ancho de la espalda corpulento, y de caderas estrechas y exige un dominio de las formas musculares. El modelo de Jack Hamm presenta una variable de siete cabezas y media a ocho, representando un figurín ligeramente robusto y bajo (en el caso del modelo de siete cabezas y media); El modelo de Emilio Freixas presenta una figura ligeramente regordeta y tiene la desventaja para el iniciado en el dibujo anatómico de proponer la representación de músculos. En el caso de Carlos Verduzco la anatomía es ligeramente rechoncha con efecto plano. Cabe resaltar que los modelos propuestos persiguen una representación real o pretendidamente apegada a los modelos académicos, no estilizan la figura.

Después de observar las características de los autores anteriores, podemos concluir que la construcción del modelo que proponemos mediante las ilustraciones secuenciales, ofrece las siguientes ventajas:

- Las ilustraciones utilizadas son explícitas para la realización de un modelo. Ya que muestran paso a paso la resolución para la representación gráfica del figurín.
- La ilustración permite utilizar un mismo modelo para construir variantes de movimientos.
- Las ilustraciones tienen un estilo coherente y unificado, es decir, mantienen las mismas características físicas y antropométricas de volumen y proporción.
- Las ilustraciones son claras y específicas.
- Se utiliza para las explicaciones de las ilustraciones un lenguaje común y claro.
- Las ilustraciones se realizan utilizando el mínimo de recursos económicos, usando valores lineales en blanco y negro; y únicamente el último paso se ilustra a color para dar la presentación de un boceto final.

4.2.3. ¿Por qué nueve cabezas y no siete?

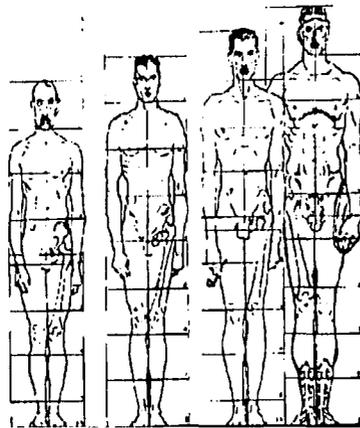
Como expusimos anteriormente, los diferentes modelos propuestos por los autores no contemplan la estilización o el alargamiento de la figura que según Carlos Verduzco *"los artistas aumentan o disminuyen éstas proporciones para destacar cualidades o defectos por razones históricas, políticas o religiosas que quieran significar en su modelo"*⁷⁵

Podemos decir que el alargamiento o estilización de la figura obedece a la necesidad de diferenciarla de lo cotidiano. Las figuras alargadas se utilizan para representaciones alegóricas o de héroes, como es la representación heroica de Andrew Loomis⁷⁶.

Entendemos por estilización a: *la interpretación de la forma de un objeto o sujeto haciendo resaltar sus rasgos característicos: dibujos o formas estilizadas.*⁷⁷

La utilización de nueve cabezas permite una apariencia estilizada, dinámica, ligera y grácil. La justificación que da el diseñador mexicano Manuel Méndez es que *la cliente se identifica con una figura esbelta, dinámica y juvenil, a la cual aspira a imitar.*⁷⁸

El figurín utilizado en el diseño de modas independientemente de la nacionalidad de los autores de los libros sobre diseño de modas, tiene las características de mayor altura a la promedio de siete cabezas, y esto lo vemos tanto en ilustradores chinos, japoneses, norteamericanos y/o europeos, donde encontramos la necesidad de dar a la figura rasgos diferentes a lo personajes que podemos encontrar en lo colectivo.



Tomado del libro de Loomis *El dibujo de la Figura en todo Su valor*, pag. 28

Comparación de figura femenina de 7, 8 y 9 cabezas elaborado por el autor.

4.3. Proceso de realización de las ilustraciones.

Es importante señalar algunos términos que se manejan a lo largo de este capítulo. Cuando nos referimos a la *construcción* del figurín, hablamos de *trazar, hacer, ordenar los elementos de un todo, es decir, es la disposición para hacer algo*⁷⁹ Este término tiene estrecha relación con los con los siguientes conceptos.

- Estructura. *Modo en que están dispuestas las partes de un todo*⁸⁰ Estructurar. *Disponer, ordenar las partes de un todo*⁸¹.
- Configuración. *La forma exterior de un cuerpo*⁸² Configurar. *Dar forma*⁸³.
- Figura. *Forma exterior de un cuerpo*⁸⁴
- Esquema. *Presentación grafica de un objeto y de las relaciones o funcionamiento de un todo*⁸⁵.

Es decir, todos estos términos tienen significado y relación con la construcción y estructuración de la forma.

4.3.1. Como surge la idea de la construcción por puntos.

Con la intención de abordar la construcción del figurín utilizado para el diseño de modas, surgió la idea a partir de buscar una forma sencilla y gradual de esquematizar las formas básicas a partir de figuras geométricas. Recordemos que la base de la geometría es el punto. La ubicación de puntos en determinada distancia o disposición da como resultado una figura. Si el interesado tiene claro el orden y la ubicación de ciertos puntos, podrá construir un esquema geométrico para que posteriormente resuelva los detalles de forma y anatomía. La correcta ubicación de los puntos en un reticulado previo permitirá abordar la construcción de la figura como se confirmará más adelante. Muchos de los libros sólo muestran la figura ya terminada o muestra una secuencia que va de trazos simples a la figura definida sin mostrar grosor, forma, ni proporción del todo, respecto a sus partes. La ubicación de los puntos de referencia resuelve el problema de la configuración total para que posteriormente se afinen detalles. Ejemplo: Un desorden en la ubicación de los puntos de referencia da como consecuencia la estructura de un cuerpo irregular

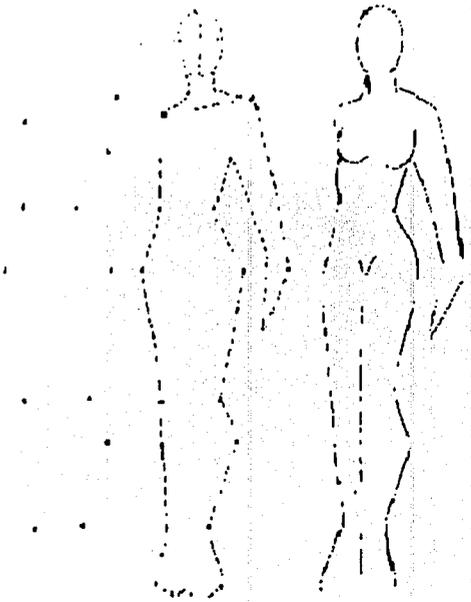


Imagen 25

Se realizó la explicación de la construcción del figurín utilizado para el diseño de modas en cuatro posiciones básicas que son: frente, perfil, tres cuartos y posición de apoyo. A partir de cada una de estas posiciones básicas se contemplan variaciones de movimiento en cada una de ellas, además de incluir una última ilustración que representa un boceto terminado.

En la elaboración del figurín de frente se utilizaron cuatro pasos consecutivos, cada uno con su descripción específica. Para el figurín de perfil se utilizaron cuatro pasos descriptivos; de la misma forma para la elaboración del figurín para la posición en tres cuartos se utilizaron cinco pasos y la representación de la figura en espalda. Y por último, para el figurín con la posición de apoyo se utilizaron cuatro figuras.

4.3.2. Materiales de trabajo.

En la secuencia de ilustraciones se utilizaron lápices grafito H2 y BH para la elaboración de los bocetos, posteriormente se delineo con plumón de punta de pincel. Los sombreados se establecieron con lápiz prismacolor y en las ilustraciones finales a color se utilizó base de acuarela con politec, para sombrear con lápiz de color, politec y pastel gis.

4.4. Ilustraciones.

4.4.1. Ilustración del Figurín de frente.

4.4.2. Ilustración del Figurín con Posición de Apoyo.

4.4.3. Ilustración del Figurín en Perfil.

4.4.4. Ilustración del Figurín en 3/4.

4.4.5. Proceso para la construcción del rostro, frente, perfil y 3/4.

4.4.6. Proceso para la construcción de manos y pies en frente, perfil y 3/4.

4.4.1. Ilustración del Figurín de Frente.

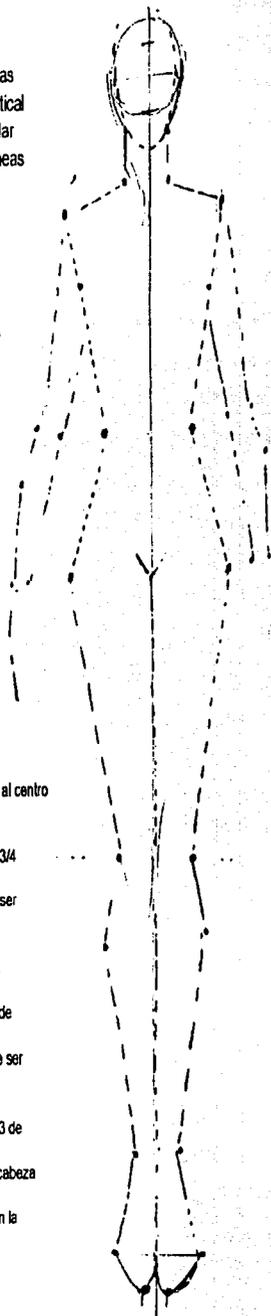
A partir de nueve divisiones de líneas paralelas se traza una línea recta vertical que servirá como eje central para dar simetría al figurín, ubicando en las líneas los siguientes puntos.

- LÍNEA 0 = INICIO DE CABEZA
- LÍNEA 1 = BARBILLA
- LÍNEA 2 = BUSTO
- LÍNEA 3 = CINTURA
- LÍNEA 4 = PUBIS, CADERA Y MUÑECA
- LÍNEA 5 = MUSLO
- LÍNEA 6 = RODILLA
- LÍNEA 6.5 = MÚSCULOS GEMELOS
- LÍNEA 7 = PANTORRILLA
- LÍNEA 8 = TOBILLO
- LÍNEA 9 = PUNTA DEL PIE

¿QUÉ TAN ANCHO?

La ubicación de los puntos respecto al centro deben ser del siguiente ancho:

- 1 - El ancho de la cabeza debe ser $\frac{3}{4}$ respecto a su largo.
- 2 - El ancho de la espalda debe de ser de dos cabezas (una cabeza por cada mitad)
- 3 - El ancho de la cintura es de una cabeza aproximadamente.
- 4 - El ancho de la cadera debe ser de dos cabezas
- 5 - El ancho de las rodillas debe de ser de poco más de una cabeza ($\frac{1}{2}$ cabeza por rodilla).
- 6 - El ancho de los tobillos es de $\frac{2}{3}$ de cabeza aproximadamente
- 7 - El ancho de los pies es de una cabeza ($\frac{1}{2}$ cabeza por pie)
- 8 - La punta del pie se encuentra en la línea nueve ligeramente separada del centro.



0 INICIO DE LA CABEZA

1 BARBILLA

2 BUSTO

3 CINTURA Y CODOS

4 PUBIS

5 MUSLO

6 RODILLA

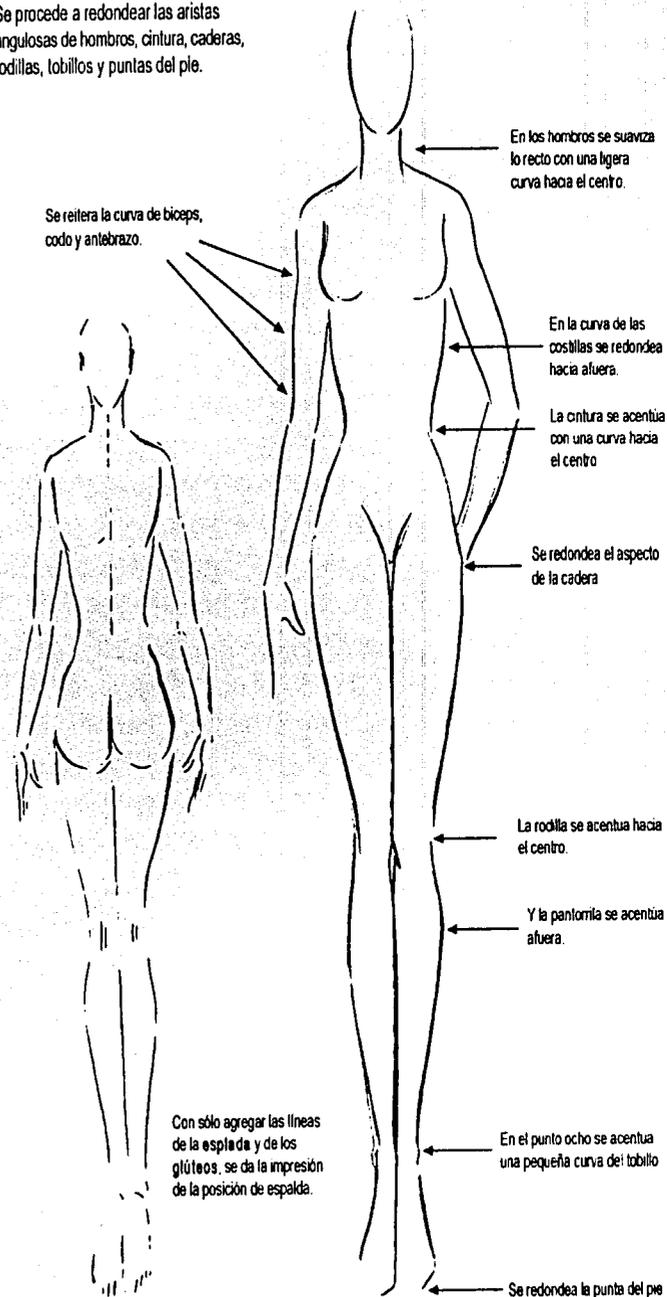
6.5 MÚSCULOS GEMELOS

7 PANTORRILLAS

8 TOBILLO

9 PUNTA DE PIE

Se procede a redondear las aristas angulosas de hombros, cintura, caderas, rodillas, tobillos y puntas del pie.



Se reitera la curva de bíceps, codo y antebrazo.

En los hombros se suaviza lo recto con una ligera curva hacia el centro.

En la curva de las costillas se redondea hacia afuera.

La cintura se acentúa con una curva hacia el centro

Se redondea el aspecto de la cadera

La rodilla se acentúa hacia el centro.

Y la pantorrilla se acentúa afuera.

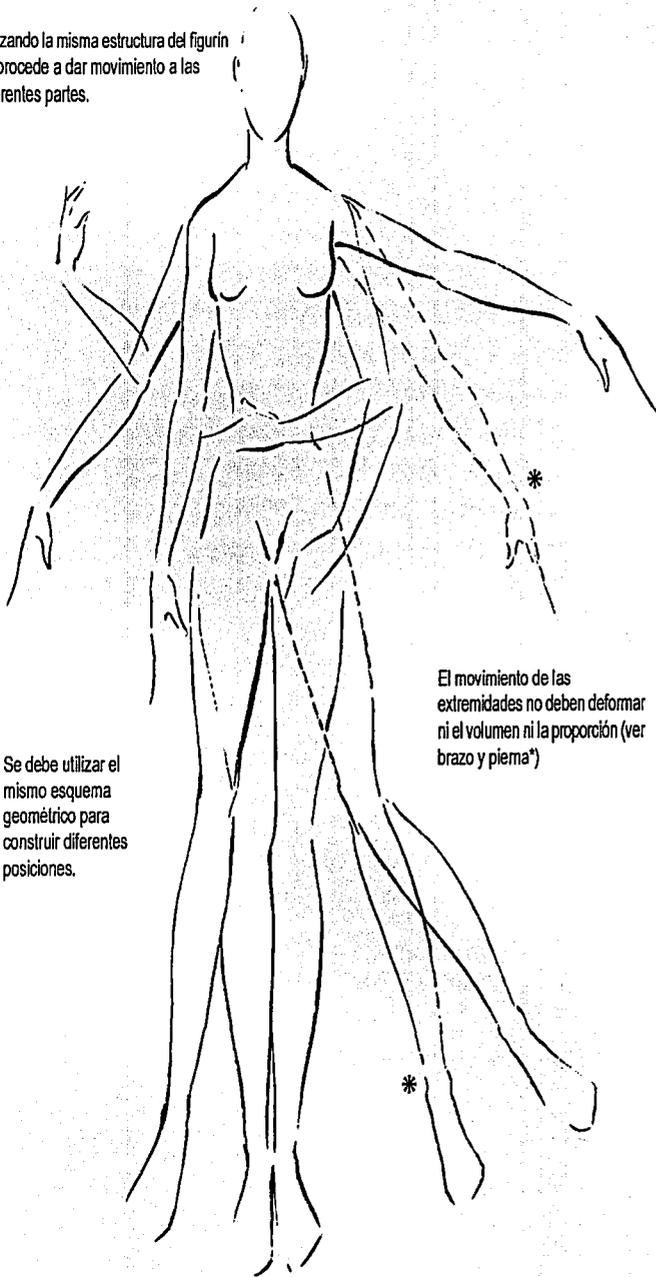
En el punto ocho se acentúa una pequeña curva de: tobillo

Se redondea la punta del pie

Con sólo agregar las líneas de la espalda y de los glúteos, se da la impresión de la posición de espalda.

Variaciones de movimiento en el figurín de frente

Utilizando la misma estructura del figurín se procede a dar movimiento a las diferentes partes.



Se debe utilizar el mismo esquema geométrico para construir diferentes posiciones.

El movimiento de las extremidades no deben deformar ni el volumen ni la proporción (ver brazo y pierna*)

Esquema inicial con la base desvanecida de acuarela y acrílico.



Ilustración con la representación de blusa en tela escocesa y pantalón en mascotilla.

4.4.2 Ilustración del Figurín en Posición de Apoyo.

A. Sobre el esquema de frente se traza una línea recta que toque la cintura del hombro a la cadera.

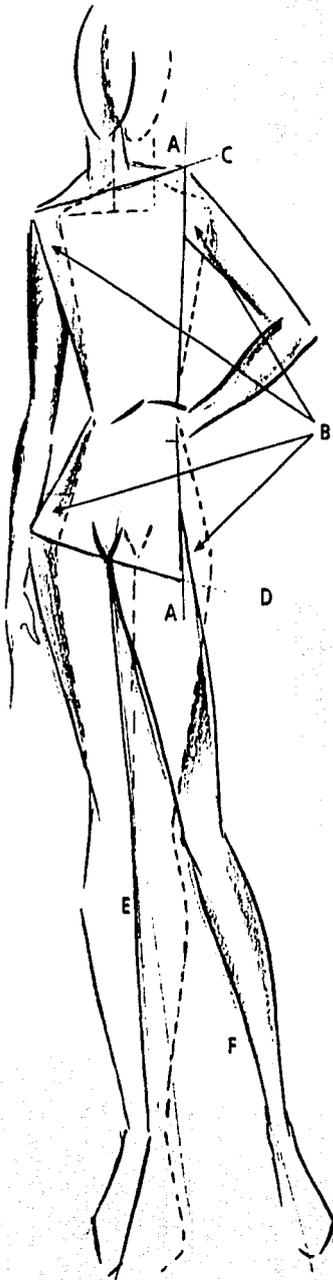
B. La misma porción que se cortó con la línea recta de los hombros y cadera se le compenza o agrega al lado opuesto, manteniendo el mismo ancho de la cintura.

C. La línea recta de los hombros se inclina en diagonal.

D. La línea de la cadera se inclina en sentido inverso, recorriendo el pubis hacia el centro del ancho de la cadera.

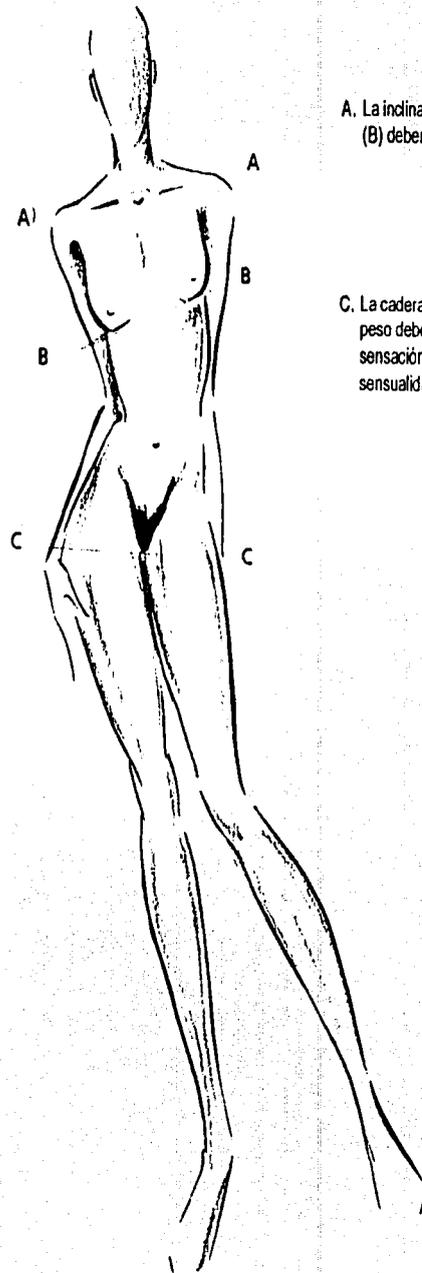
E. A partir de la nueva ubicación del pubis se traza el centro de la pierna que tendrá todo el apoyo del figurín ligeramente diagonal al centro.

F. La pierna opuesta se dibujará en relación al pubis en línea diagonal abierta.

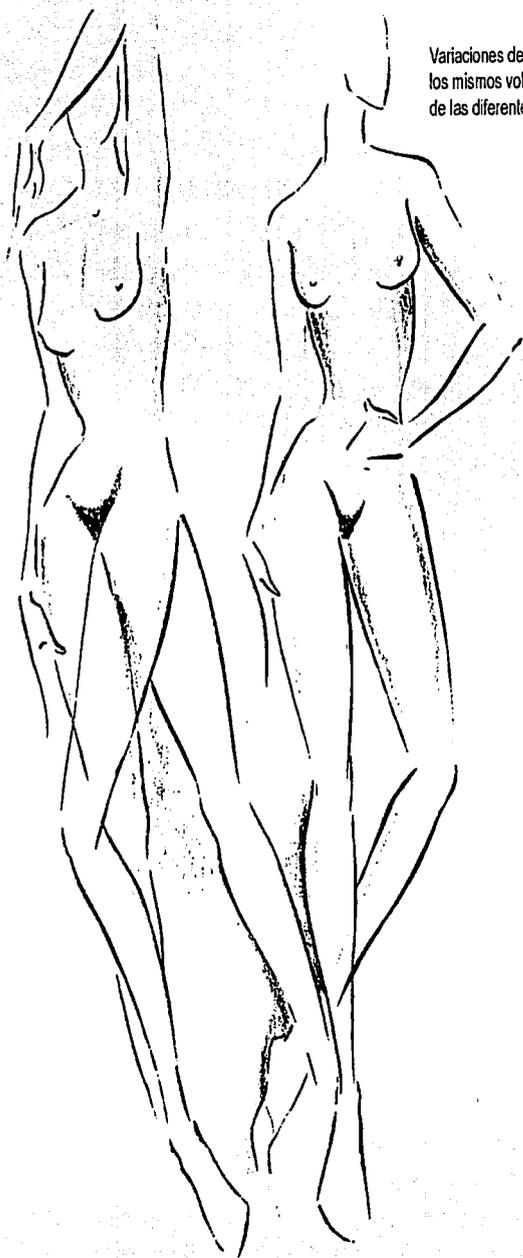


A. La inclinación de hombros y busto (B) deben ser paralelas.

C. La cadera del pie que tiene todo el peso debe sobresalir, lo que a la sensación de naturalidad y sensualidad



Variaciones de movimiento del figurín en posición de apoyo



Variaciones de movimiento utilizando los mismos volúmenes y formas de las diferentes partes del cuerpo.

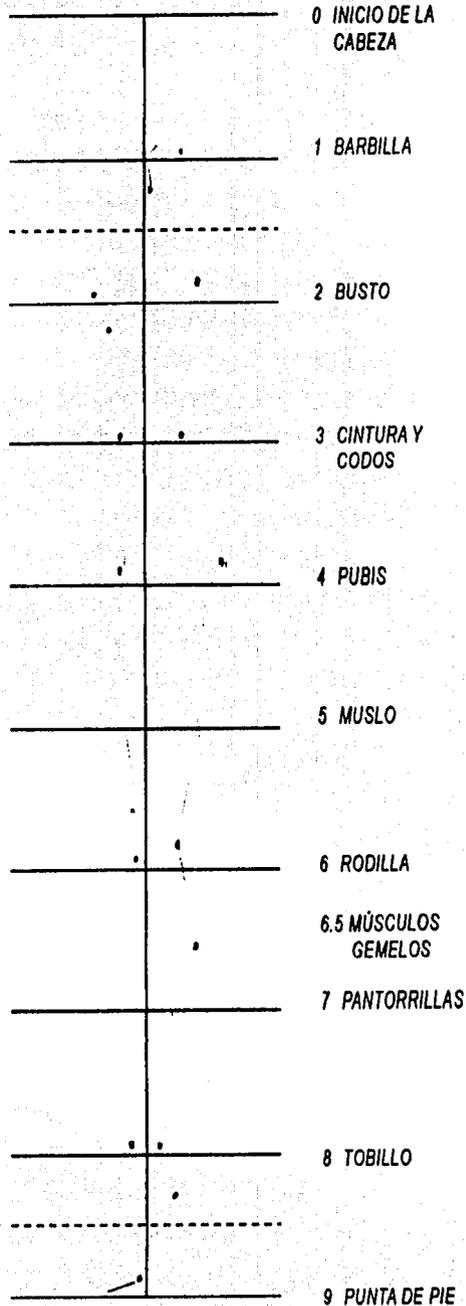
Esquema inicial en acuarela y lápiz de color.



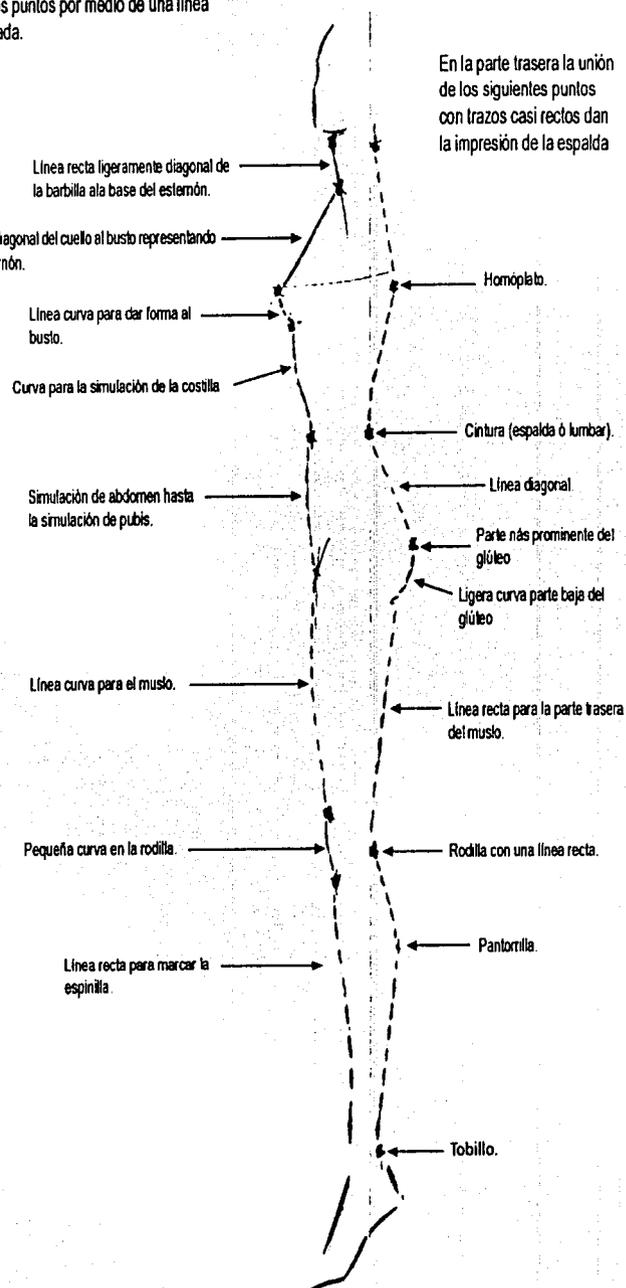
Ilustración final con representación de tela brillante y drapeado en técnica de acuarela, pastel y lápiz de color.

4.4.3. Ilustración del Figurín en Perfil

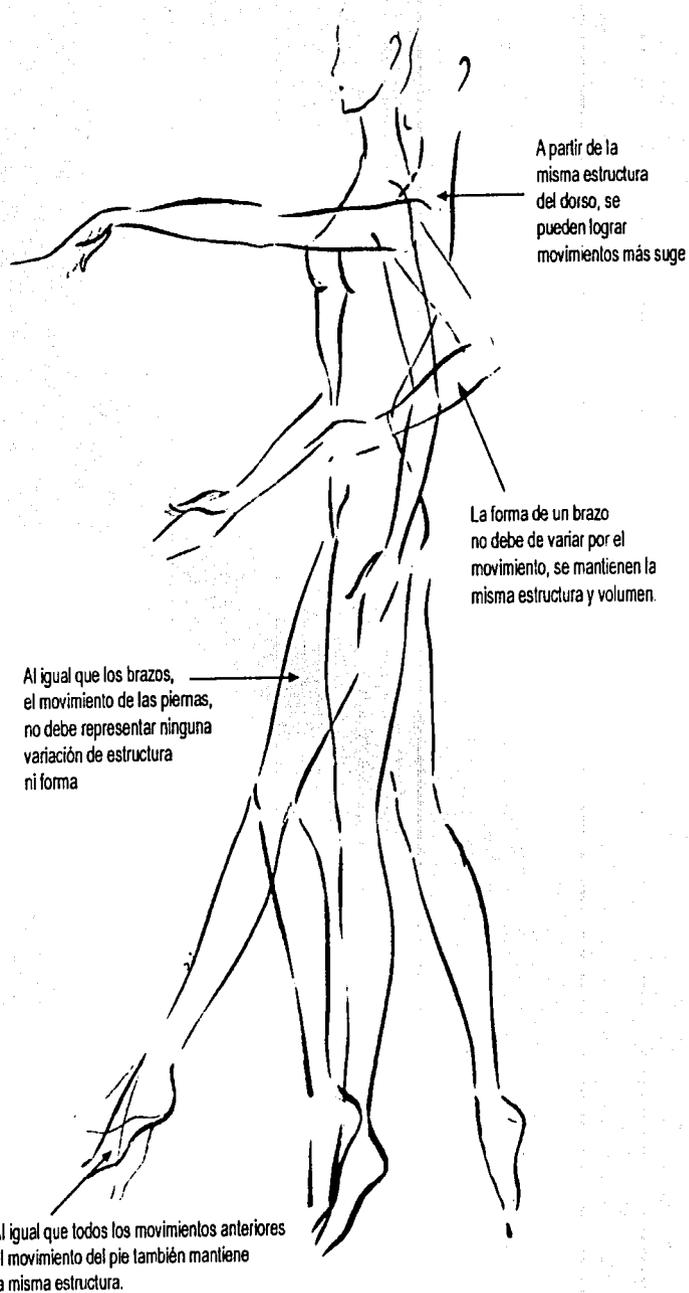
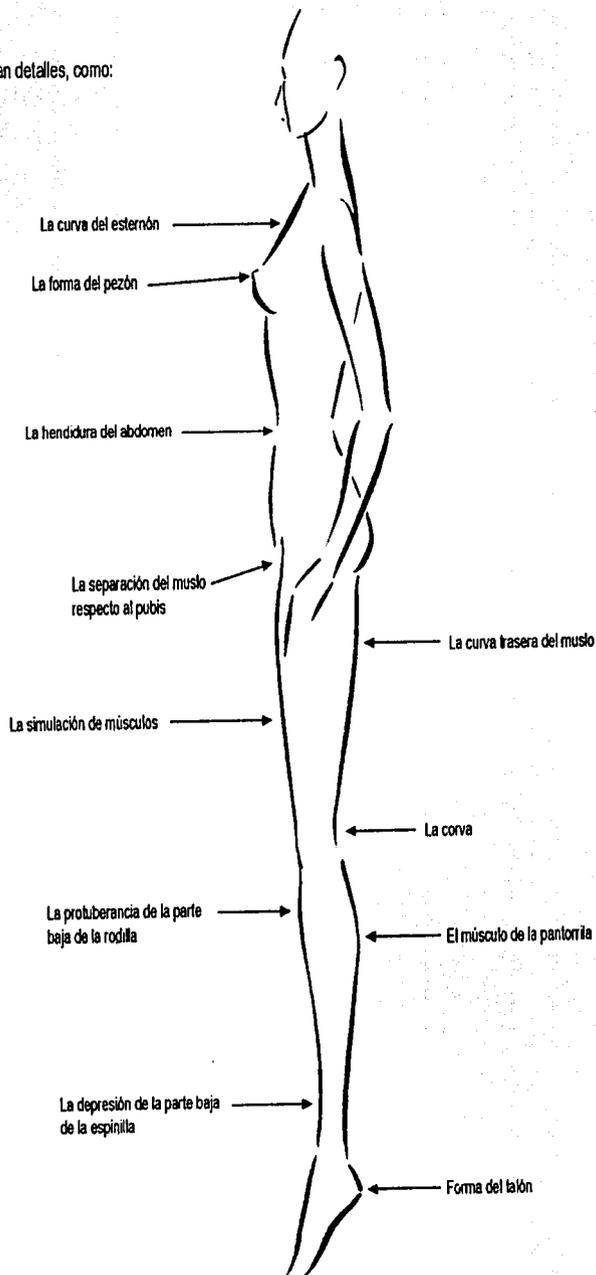
Se procede a ubicar las principales partes del cuerpo con puntos que las identifiquen.



Unir los puntos por medio de una línea punteada.



Se afinan detalles, como:



Esquema inicial con base de acuarela y lápiz de color.

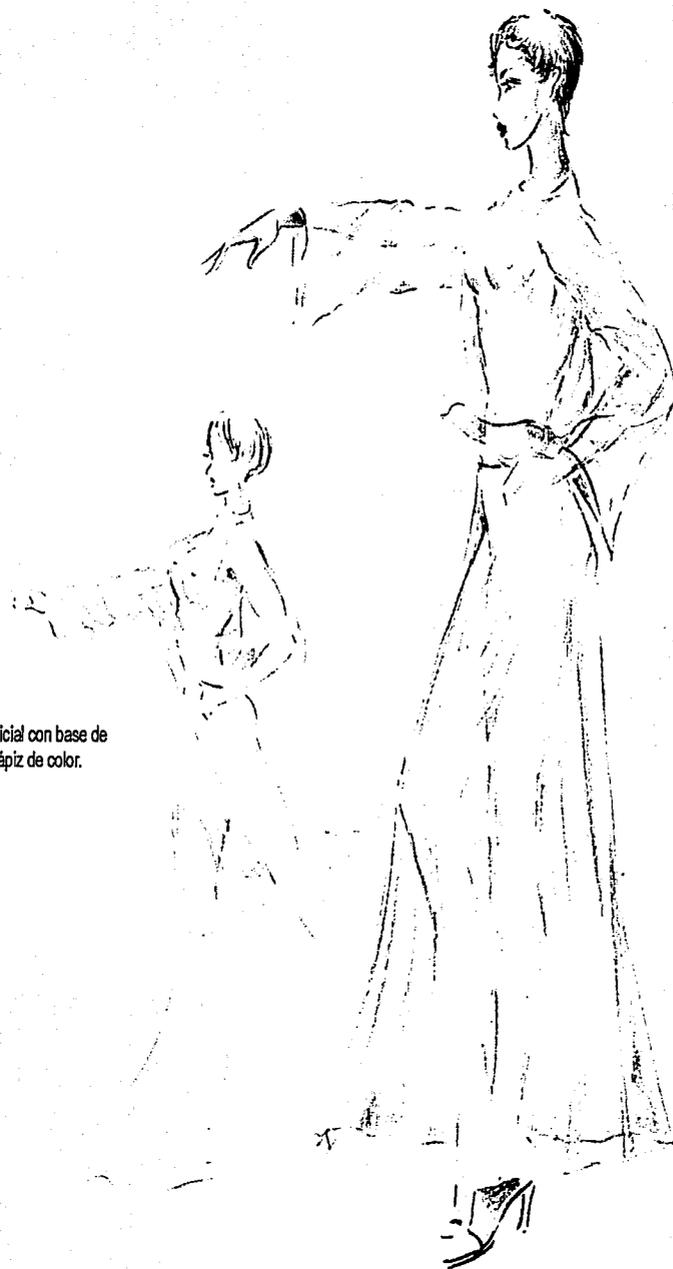


Ilustración final representando tela transparente, con base de acuarela y lápiz de color

4.4.4. Ilustración del Figurín en 3/4.

Unir los puntos por medio de una línea punteada.

Línea recta ligeramente diagonal de la barbilla a la base del esternón.

Un busto en representación de perfil y el otro de frente.

La estructura delantera tronco es una línea vertical.

Rodilla con una línea recta

Una pierna de frente y la otra simulada de perfil.

Un pie de perfil y el otro de frente.

Línea diagonal del cuello al busto representando el esternón.

Simulación de abdomen hasta la simulación de pubis.

Línea curva para el muslo.

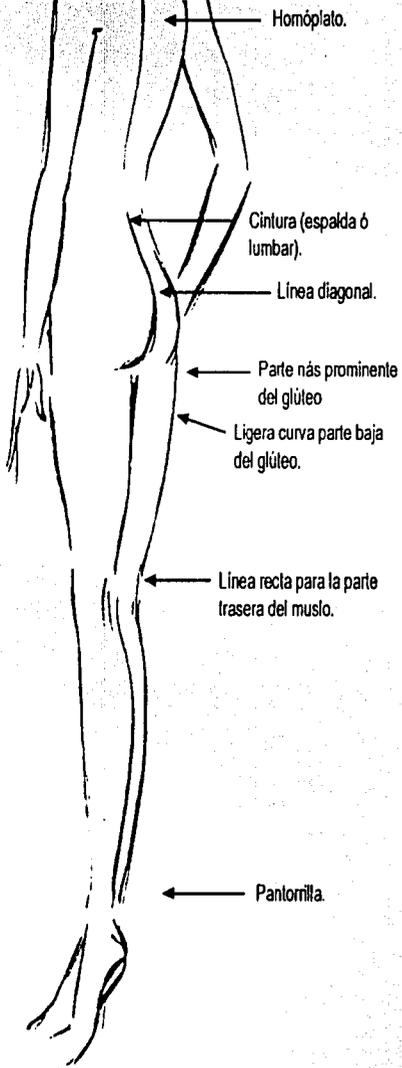
Pequeña curva en la rodilla.

Línea recta para marcar la espinilla.

**ESTA TESIS NO SALI
DE LA BIBLIOTECA**

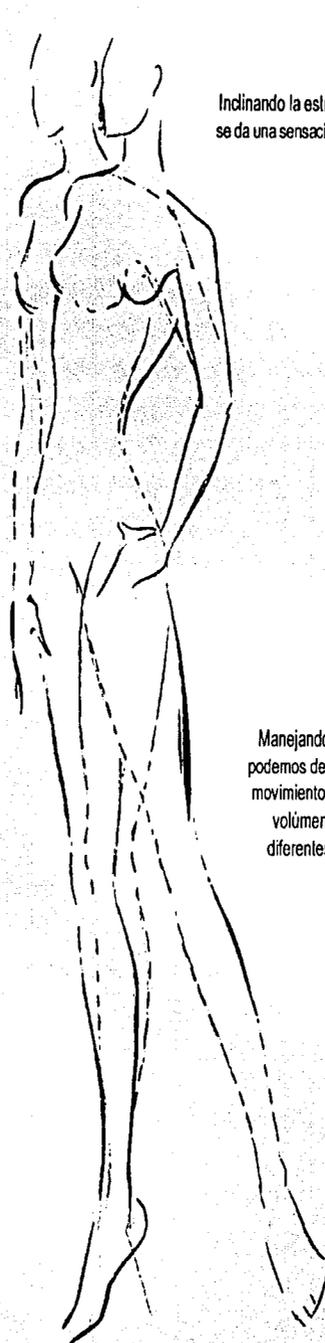
Ilustración del figurín en posición de 3/4 de espalda

En la parte trasera la unión de los siguientes puntos con trazos casi rectos dan la impresión de la espalda.

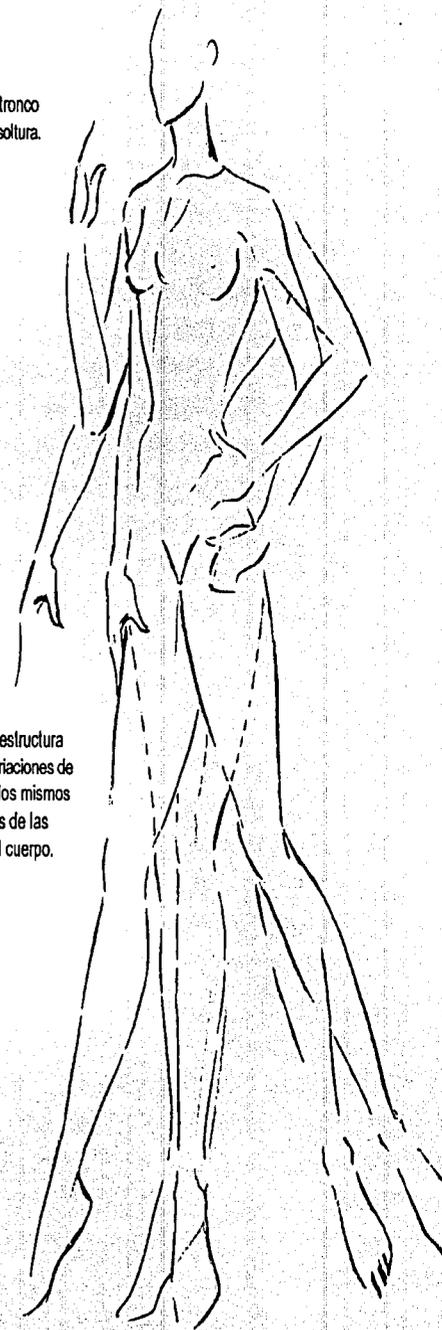


Variaciones de movimiento del figurín en posición de 3/4.

Inclinando la estructura del tronco se da una sensación de más soltura.



Manejando la misma estructura podemos desarrollar variaciones de movimiento utilizando los mismos volúmenes y formas de las diferentes partes del cuerpo.



Esquema inicial con base de acuarela a medio tono.

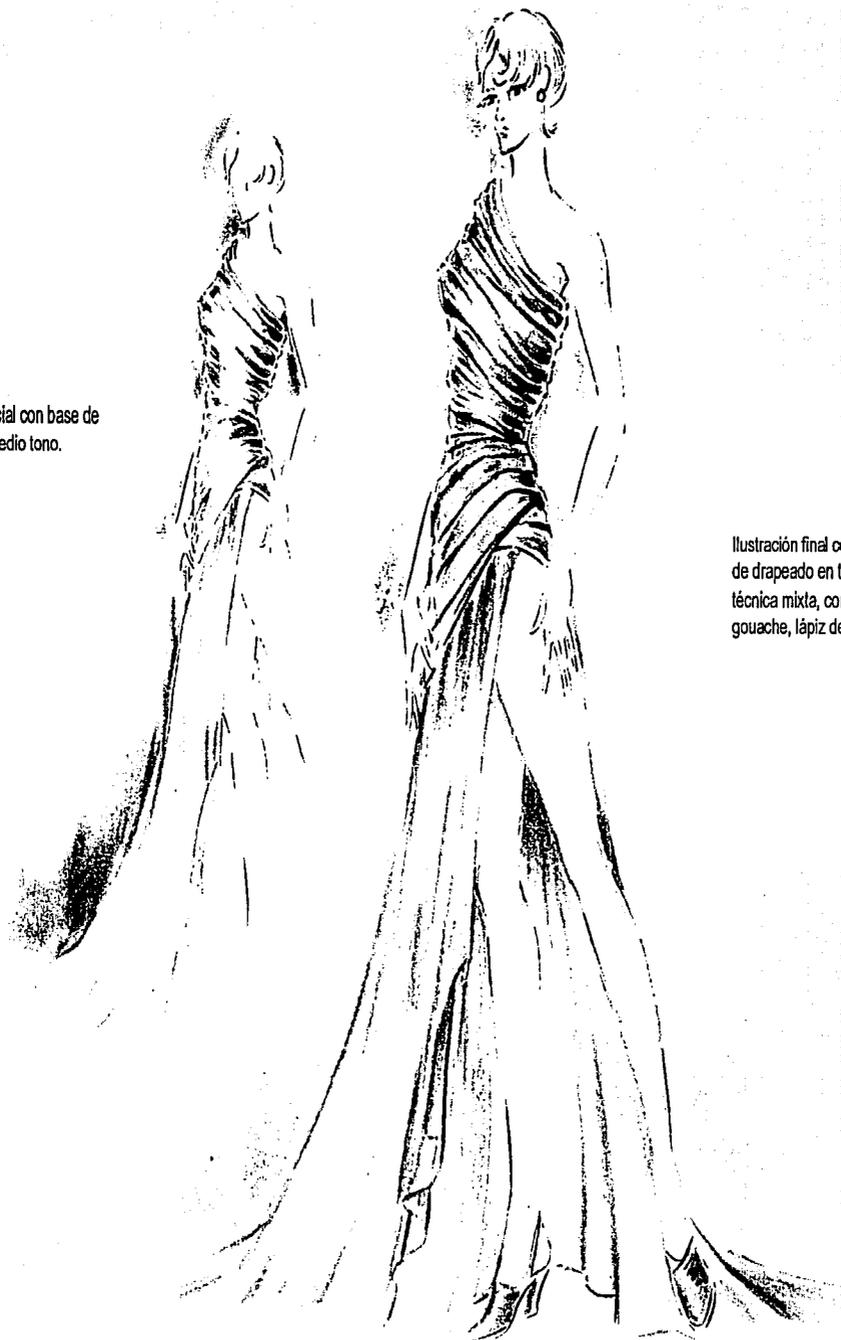
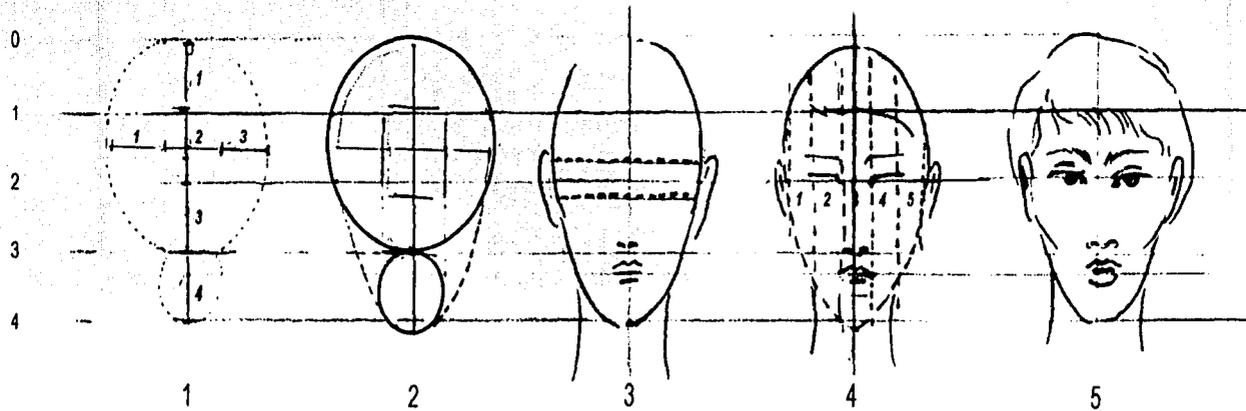


Ilustración final con representación de drapado en tela brillante en técnica mixta, con acuarela, gouache, lápiz de color y pastel.

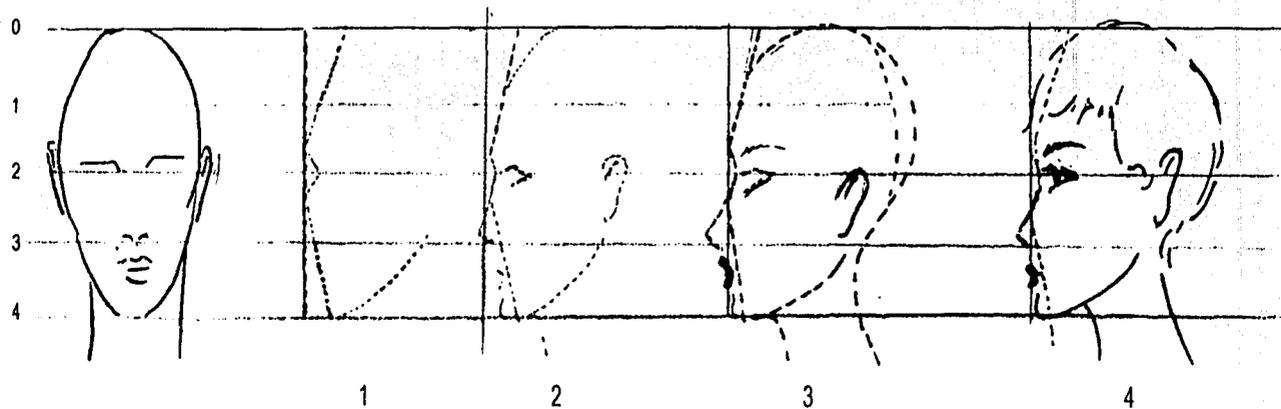
4.4.5. Proceso para la Construcción del Rostro, frente, perfil y 3/4.

ROSTRO DE FRENTE.



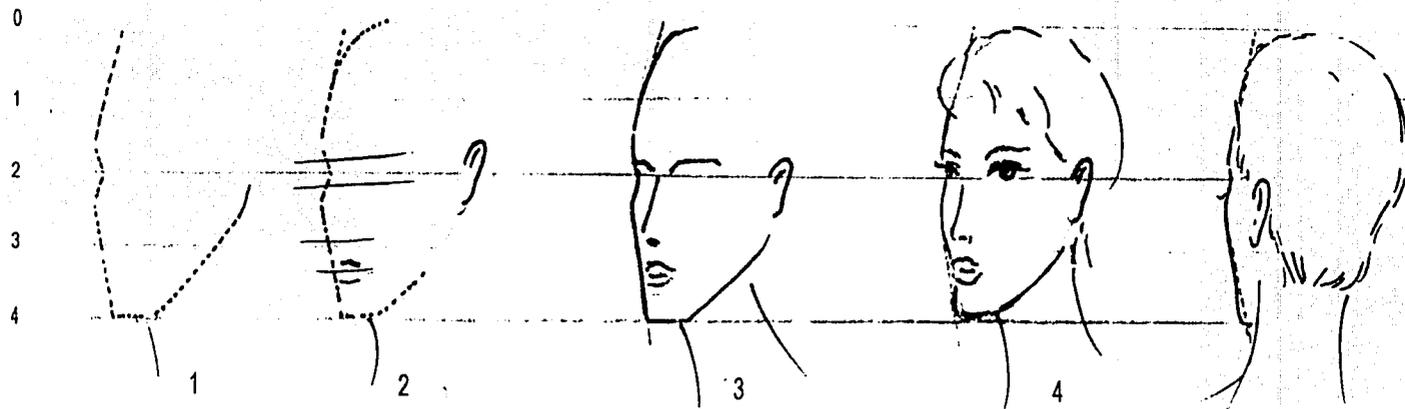
- 1.- Establecer el ancho y el largo de la cabeza; 4 unidades de largo por 3 unidades de ancho, ubicado en el centro de la segunda unidad.
- 2.- Elaborar un círculo con tres unidades y un círculo pequeño en la última unidad, uniéndolos por una línea punteada.
- 3.- Establecer el óvalo y determinar la ubicación de ojos, nariz, boca y orejas.
- 4.- Dividir el ancho de la cabeza en cinco partes para tener la distancia correcta entre ojo y ojo, ancho de nariz, y ancho de boca.
- 5.- Delinear los ojos, nariz y boca como se ilustra en el anexo.

ROSTRO DE PERFIL.



- 1.- Con la misma ubicación de ojos, nariz, boca y orejas se trazará un esquema geométrico que tenga una angulación en la línea de ojos.
- 2.- Se esquematiza a partir de la angulación el largo de la nariz hasta la línea 3, la boca se ubicará abajo de la unidad 3 y la oreja en una distancia del ojo a la nariz.
- 3.- Con el mismo ancho de la cabeza de frente se prolonga el cráneo en la parte posterior.
- 4.- Se delinean los ojos, la boca y las orejas, acentuando la cabeza avispada de la mujer.

ROSTRO DE 3/4.



- 1.- Con el mismo esquema de perfil se prolonga del mismo ancho de una boca el mentón.
- 2.- Con el mismo esquema se redondea la frente y la barbilla y se ubican las facciones.
- 3.- Se ubican la posición de ojos, boca y nariz.
- 4.- Se delinear las facciones acentuando pómulo y barbilla.

NOTA.- Con el mismo esquema se realiza la posición de 3/4 de espalda.

Para la construcción de los ojos, nariz, boca y orejas es importante revisar la información anexa.

Descripción del proceso para la construcción de facciones.

FACCIONES DE FRENTE.

ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN PARA OJOS FRENTE.

- 1.- Trapecios simétricos con un ojo de separación entre ellos, ubicación de pupila en una tercera parte al centro.
- 2.- Simulación de iris ligeramente oculto bajo el párpado una tercera parte.
- 3.- Representación de pupila e iris con un espacio en blanco para simulación de brillo, y delineación del pliegue del párpado.
- 4.- Representación y delineación con trazos curvilíneos.

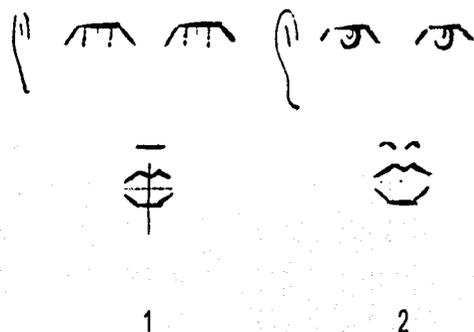
0

1

2

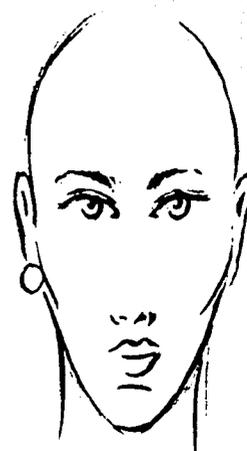
3

4



ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN PARA NARIZ DE FRENTE

- 1.- Delinear el ancho y la altura.
- 2.- Sobre esa línea dibujar la simulación de dos semicírculos para las fosas nasales.
- 3.- Dibujo de fosas nasales con el contorno del grosor de la nariz.



ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN DE OREJA DE FRENTE.

- 1.- Simulación de un gancho agudo.
- 2.- Ubicación de lóbulo.
- 3.- Generalmente se le agrega arete.

ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN DE BOCA DE FRENTE

- 1.- Se traza una cruz simétrica del ancho de un ojo.
- 2.- Se traza una "M" abierta en el centro de la cruz para simular el labio superior, el labio inferior es un esquema de trapecio inverso.
- 4.- Se redondea la boca.

FACCIONES DE PERFIL.

ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN PARA OJOS DE PERFIL.

- 1.- Ubicación de ojo en forma de "V" acostada ">".
- 2.- Sobre el mismo esquen línea de pestaña superior.
- 3.- Simulación de iris y ceja.
- 4.- Iris, pupila(oculta un tercio), repliegue de párpado inferior y ceja poblada.

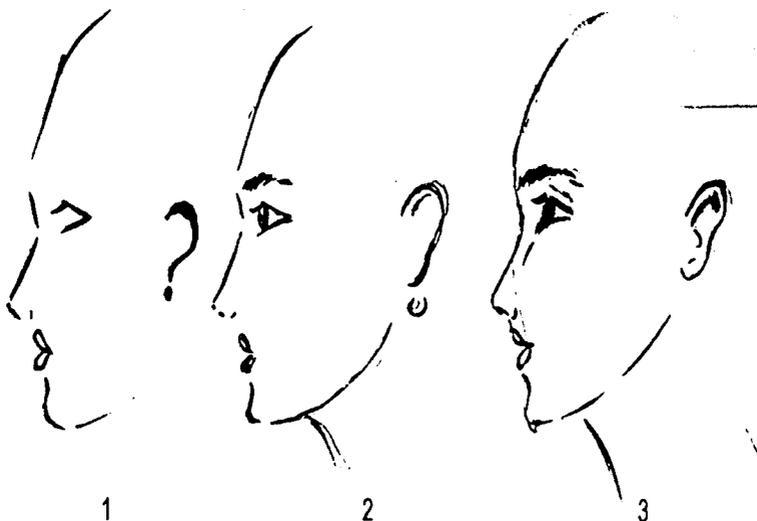
0

1

2

3

4



ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN PARA NARIZ DE PERFIL.

- 1.- Línea "L" de la línea 2 a la línea 3.
- 2.- Simulación de fosa nasal sobre su esquema "L" ligeramente respingado.

ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN DE OREJA DE PERFIL.

ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN DE BOCA DE PERFIL.

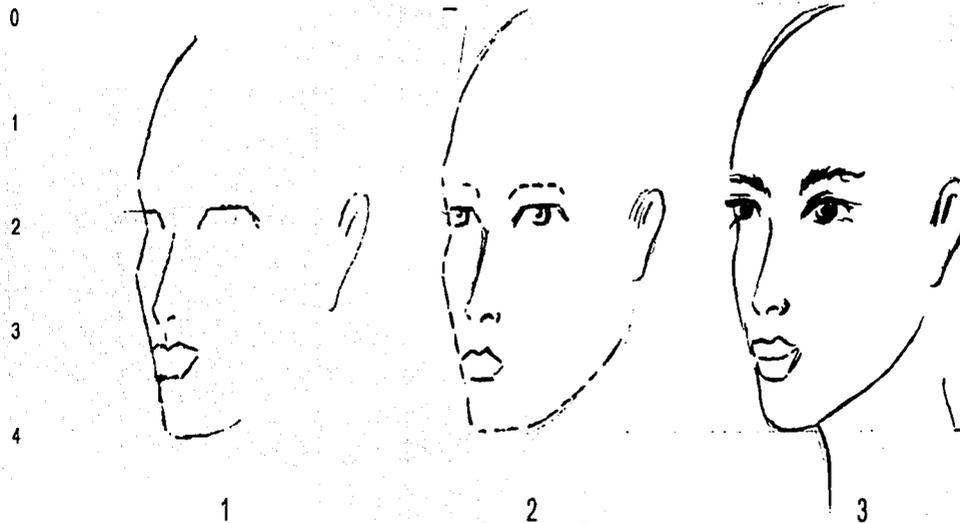
- 1.- Esquema del labio superior ligeramente más adelante que el labio inferior.
- 2.- Labio inferior más voluminoso pero ligeramente más atrás.
- 3.- Apariencia de dos gotitas diagonales.

- 1.- A partir de un signo de interrogación se traza el esquema inicial.
- 2.- Se reitera el lóbulo.
- 3.- Se pintan los pliegues.

FACCIONES DE 3/4.

ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN PARA OJOS DE 3/4.

- 1.- Trapecio punteado de forma simétrica, el ojo al borde se dibuja utilizando la mitad del trapecio utilizado de frente.
- 2.- Simulación de iris y ceja.
- 3.- Simulación de pupila, iris (ocultos una tercera parte) y repliegue de párpado inferior.



ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN PARA NARIZ DE 3/4

- 1.- Línea "L" abierta de la línea 2 a la línea 3, más respingada que la de perfil.
- 2.- Simulación de fosa nasal casi en posición de frente.
- 3.- Dibujos redondeado de punta, fosa nasal y grosor de nariz.

ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN DE BOCA 3/4

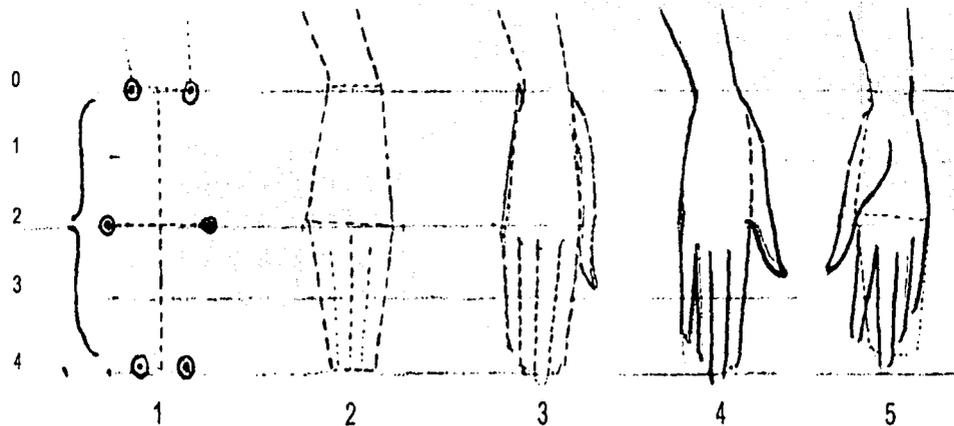
- 1.- El esquema de 3/4 es muy similar al esquema de frente pero asimétrico, el centro de la boca debe coincidir con el centro de la nariz y se debe ver la comisura expuesta en forma angulosa del lado de la mejilla.
- 2.- La comisura en el borde es redondeada.

ESQUEMA DE CONSTRUCCIÓN DE OREJA DE 3/4.

- 1.- Es prácticamente el mismo de perfil teniendo cuidado en hacer más agudo o diagonal la relación del pabellón con el lóbulo.

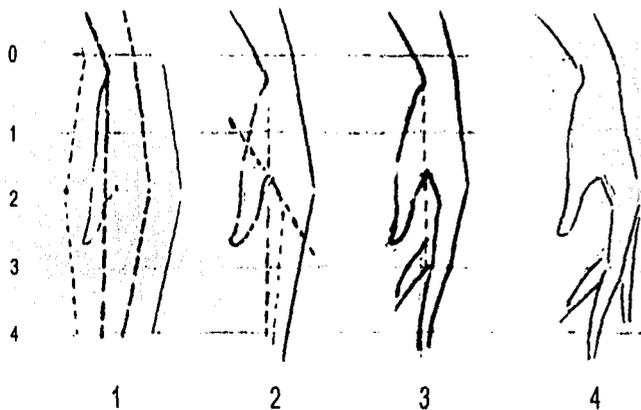
4.4.6. Proceso para la Construcción de Manos y Pies en frente, perfil y 3/4

MANO DE FRENTE.



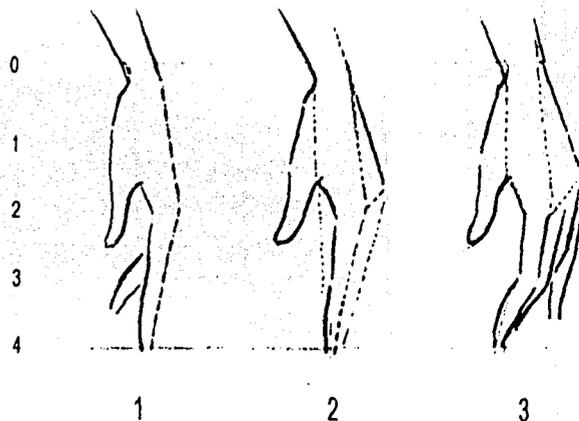
- 1.- Se ubican los puntos del largo y ancho, muñeca un tercio, parte media de la mano un medio.
- 2.- Se elaboran los esquemas que representan el puño y los dedos.
- 3.- El trapecio que sirve para el esquema de los dedos se divide en cuatro partes con líneas diagonales, el pulgar se configura de la parte baja de la muñeca a la mitad del dedo índice.
- 4.- Se delinea la forma de las manos en posición de dorso.
- 5.- El mismo esquema es utilizado para la mano con la vista de palma.

MANO DE PERFIL.



- 1.- Con el mismo esquema de frente se utiliza la mitad de ésta para la simulación de la angulación del puño a los dedos.
- 2.- El pulgar se traza de la misma forma que de frente aumentándole la profundidad sobre la mitad del esquema.
- 3.- Se delimita el grosor del dedo índice.
- 4.- Con éste esquema se permite variedad de movimientos de los dedos.

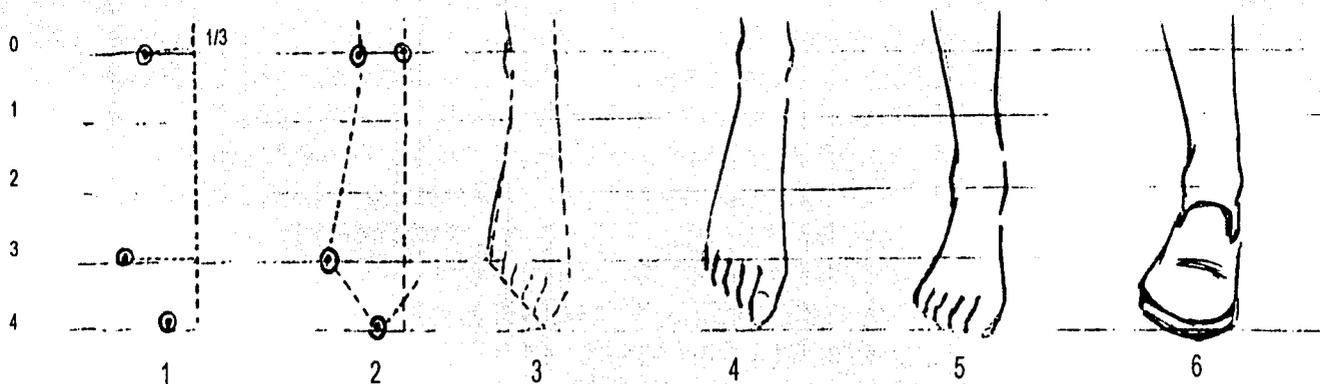
MANO DE 3/4.



- 1.- Utilizando el esquema de perfil
- 2.- Posteriormente se procede a dar profundidad al ancho de la mano.
- 3.- Con el ancho de la profundidad se dibujan la apariencia de los cuatro dedos uno detrás del otro.

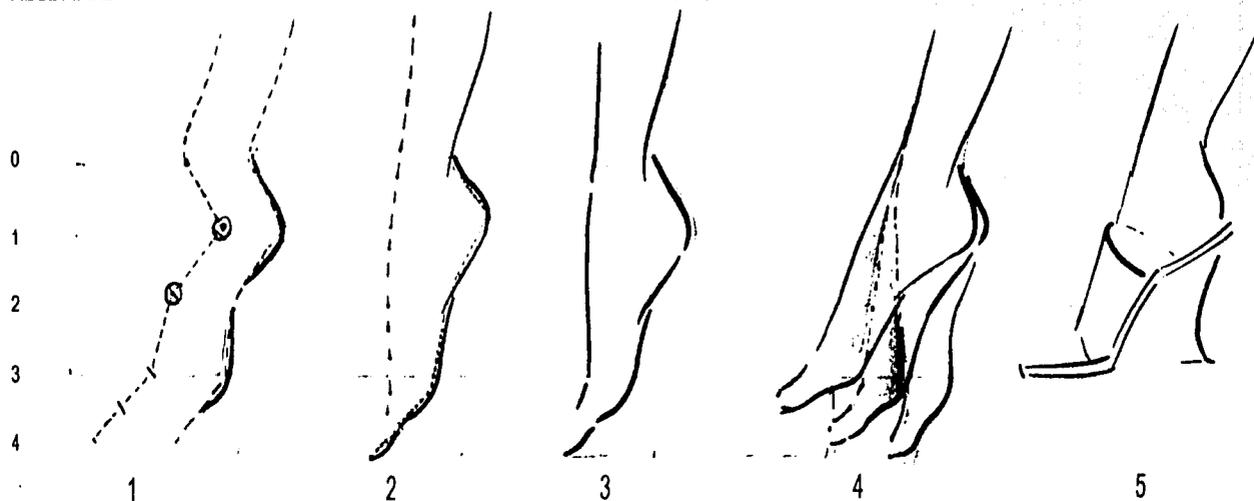
NOTA - Debe contemplarse que el esquema básico de la mano de frente sirve para la construcción de las variaciones en perfil y 3/4., es decir, utilizamos variaciones del mismo esquema.

PIE DE FRENTE.



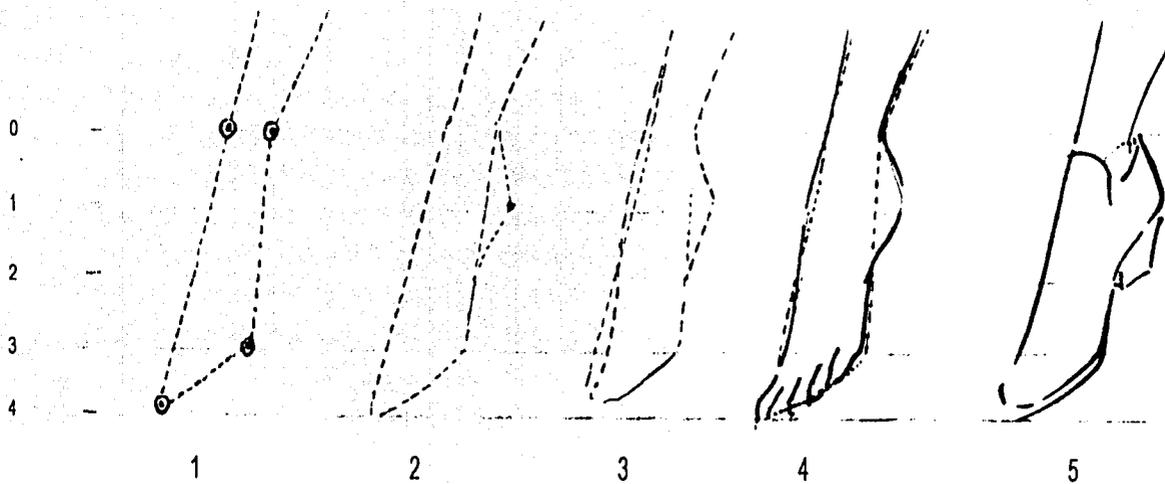
- 1.- Se ubican el largo y ancho del pie, tobillo $1/3$ de cabeza, ancho del pie $1/2$ cabeza en la tercer línea y punta del pie en la 4a. línea.
- 2.- Se procede a formar la figura geométrica.
- 3.- Se divide en forma diagonal el ancho del pie para la configuración de los dedos.
- 4.- Se delinean los dedos en tamaño gradual.
- 5.- El mismo esquema se usa más corto cuando el efecto es de apoyo.
- 6.- Sobre ese mismo esquema se estructura el zapatos.

PIE DE PERFIL.



- 1.- Se determina la trayectoria del talón, del arco, del metatarso y la punta del pie con cuatro líneas. Estas cuatro líneas servirán posteriormente para dar la curva característica del pie.
- 2.- Se traza una línea recta que se curvó ligeramente a partir de la línea 2 para la formación del empeine.
- 3.- Se delinean las curvas del empeine, talón, arco, dedos, etc.
- 4.- Con el mismo esquema se puede lograr diferentes posibilidades de movimiento.
- 5.- Sobre ese mismo esquema se estructura el zapato.

PIE DE 3/4.



- 1.- Con un esquema similar al de frente pero ligeramente inclinado se determina una estructura geométrica.
- 2.- Se le añade un triángulo que va de la línea 0 a la línea 2 pasando por la línea 1.
- 3.- Se delinea la misma trayectoria del empeine y la curva de los dedos.
- 4.- Se divide en 5 partes de manera diagonal la forma de los dedos.
- 5.- Sobre ese mismo esquema se estructura el zapato.

NOTA.- Combinando estos esquemas podemos lograr variedad y naturalidad en las diferentes posiciones del figurín.

4.5. Conclusiones.

El proceso creativo de estudiantes o interesados en el tema se verá beneficiado al dejar de depender de dibujos de referencia o calcas que limitan la expresividad y naturalidad de los dibujos relacionados con el tema. Si bien esta serie de ilustraciones es una aportación sencilla, persigue ser enriquecida inclusive con la aportación de estudiantes que desarrollen el tema.

Podemos concluir que las ilustraciones para la construcción *del figurín para el diseño de modas*, permiten al iniciado una aproximación sencilla, simplificada y metódica para abordar el dibujo anatómico.

Los modelos aquí presentados no pretenden sustituir el dibujo anatómico académico, sino se plantean como alternativa de primer acercamiento a estudiantes incipientes para posteriormente abordar el dibujo académico más complejo de forma gradual.

El estudiante y/o interesado a quien se dirige esta serie de ilustraciones manejando los modelos aquí propuestos, podrá interpretar la anatomía en forma estilizada y sintetizada o desarrollar un dibujo cada vez más complejo, según lo permita su avance. Sin embargo las cualidades y características que se persiguen en las ilustraciones le confieren una personalidad muy característica a los modelos que se representan con esta propuesta, ya que son:

- Dinámicas
- Descriptivas
- Versátiles
- Atemporales, y
- Utilizables en diversos tipos de ilustración.

Después de un proceso intenso en la realización de este proyecto la impresión inicial de la carencia de un texto o manual especializado en el diseño de modas es real. En la búsqueda de información comprobamos que los libros más interesantes en el tema de la figura humana no corresponden a los que se dedican a la ilustración del diseño de modas. En el caso del libro *Ilustración creadora de Andrew Loomis* escrito hace 53 años, considero que es el texto que cubre más las necesidades del interesado en el dibujo y la ilustración de modas, sin que el libro sea especializado en el tema. Quizás con el interés de un equipo interdisciplinario podremos actualizar la información que profusamente Loomis abarcó en ese libro.

A partir de este trabajo considero necesario profundizar en la aplicación de los elementos del diseño bidimensional y tridimensional en la enseñanza del dibujo y diseño de modas, que a pesar de impartirse ya a nivel licenciatura, sigue manejando información poco metodológica en cuanto a la teoría del diseño.

Queda mi invitación a estudiantes e interesados a desarrollar temas relacionados con el diseño de modas como *historia del vestido en México*: o temas relacionados con el aspecto sociológico del vestir como son: *La indumentaria de los diferentes tipos de la sociedad mexicana actual*.

Capítulo I. Diseño y Comunicación.

1. Enciclopedia hispánica Vol. 4, Encyclopaedia Britannica Publishers, Inc., Kentucky., pag. 324.
2. Hartley y Hartley, et al. Una taxonomía de conceptos de la comunicación. Edit. Nuevomar, México, 1977. pag.3.
3. Manuel Martín Serrano. Teoría de la comunicación. Edit. UNAM. 1991. pag.17.
4. Ismael Vidales Hidalgo. Teoría de la Comunicación. Edit.Limusa, 1ª. Edición, 1985. pag. 33.
5. Ibid.
6. Morales, Luis. Para una teoría del diseño. Edit. UAM. México, S.F.E. PAG.125
7. Wong, Wucios. Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional. Ed. Gustavo Gili, España. 1992. pag.334.
8. Robert G. Scott. Fundamentos del diseño. Edit. Buenos Aires. S.f.e. pag. 82.
9. Carlos Figueroa Navarro. Creatividad, diseño y tecnología. Plaza y Valdes Editores, México, 2000. pag. 41.
10. Juan Acha. Introducción a la teoría de los diseños. Edit. Trillas, México, 1995. pag. 179.
11. Secretaría de Educación Pública. Subdirección de Registro de Estudios Superiores. Informe anual 1997.
12. Prieto, Daniel. Diseño y comunicación. Edit. UAM. México.1982. pag. 149.
13. Acha, Juan op. cit. pag. 180.
14. Prieto, Daniel op.cit. pag. 150.
15. Ibidem.
16. Vidales Hidalgo, Ismael. Teoría de la Comunicación. Edit.Limusa, 1ª. Edición, 1985. pag. 42.
17. Lucía Lazoti Fontana. 1983. Comunicación visual y escuela. Edit. Gustavo Gili, México, 1983, pag. 61.
18. Ibid.
19. Vilchis Esquivel. Metodología del diseño. Fundamentos teórico. 1ª Edición. Edit. Claves Latinoamericanas. México. 1998. p. 161.
20. Luis Morales, op cit. pag. 127.
21. Peter Bridge Water. Introducción al diseño gráfico. Edit. Trillas, México.1992. pag. 10.
22. Ibidem, pag. 11
23. Ibid.
24. Ibidem. Pag. 12
25. Ibid.
26. <http://cerebro.cem.items.mx/monitorgob/index.html>.

Capítulo II. Aspectos de la Ilustración.

27. Bruno López. Ilustración. Conferencia Impartida en la Casa de la Cultura "Federico Reyes Heróles", Ciudad de México, Julio 2001. México.
28. Eugene Arnold. Técnicas de Ilustración. LEDA, México, 1985, pag.5
29. Philip Meggs, B. Historia del Diseño Gráfico México, Edit. Trillas, 1991. pag. 16.
30. Ibid. Pag. 17.
31. Joseph Müller Brockmann. Historia de la Comunicación visual. Edit. Gustavo Gili, España. 1998. pag. 12
32. Meggs, Op cit. Pag. 48.
33. Ibid.
34. Ibidem. Pag. 52.
35. Ibid.

36. Ibidem Pag. 64
37. Ibidem pag. 65
38. Enric Satué. El Diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días. Edit. Alianza, Madrid, 1988. pág. 52.
39. Manuel Martínez Rubio. Ayer y Hoy, El Grabado y sistemas de estampación. Edit. Terracota. España. 1979, pag. 19.
40. Paul Westheim. El grabado en madera. Fondo de Cultura Económica, Breviario. México. 1954. Pág. 19.
41. Ivinis William Mills. Imágen impresa y conocimiento (análisis de la imagen pre-fotográfica).Ed. Gustavo Gili, México. S.f.e. Pág. 42.
42. Martínez Rubio, Op cit. Pag. 22.
43. Ivins William Mills, Imágen Impresa y conocimiento (análisis de la imagen pre-fotográfica). Edit. Gustavo Gili. España. Pags. 77-78.
44. Ivinis William Mills. Op. cit. Págs. 101-102
45. Martínez Rubio. Op. Cit. Págs. 39-40
46. Ibid.
47. Ivinis William Mills. Op cit. Pág.129
48. Ibid. Pag.137
49. Ibid. Pag. 149
50. Paul Westheim, Op.Cit. .Pág. 40
51. Hainke, Wolfgang. Serigrafía técnica, práctica e historia. Edit. Isla, España.1989. Pag. 314.
52. Laing, John, dirige. Haga usted mismo su diseño gráfico. Edit. Blume. España, 1984. Pag. 10.
53. Ibid. Pag. 12
54. Ibid. Pag. 13
55. Sin autor,. Ilustración, Biblioteca del diseño Gráfico. Naves Internacional de Ediciones S.A. Volumen 1, España, s.f.e. Pág.12
56. Ibid. Pag. 14.
57. Ramón García-Pelayo y Gross. Pequeño Larousse Ilustrado. Ediciones Larousse. México, 1992. pag. 537
58. Ibid. Pag. 584
59. Colin Hayes Guía completa de pintura y dibujo. Edit. Herman Blume. España, , 1992. Pag. 129
60. Elena Fuenmayor, Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador. México, Ed. Gustavo Gili, 996 p. 14.
61. Barnat, J., dirige. Op cit. pag. 828.
62. Ramón García-Pelayo y Gross. Pequeño Larousse Ilustrado. Ediciones Larousse. México, 1992.
63. Ibidem.

Capítulo III. Respecto al Cliente y el Usuario.

64. Ibid pag. 894.
65. Luis Morales, op. cit. pag. 126.

Capítulo IV. Ilustraciones para la Construcción del Figurín utilizado en el Diseño de Modas.

66. Loomis, Andrew , Dibujo de Cabeza y Manos Edit. Hachette, S.A. Buenos Aires, Argentina, 1957.
67. El dibujo de la figura en todo su valor". 7ª. Edición. Edit. Hachette, S.A..Buenos Aires, Argentina, 1980.
68. Ilustración Creadora.4ª. Edición. Edit. Hachette, S.A., Buenos Aires, Argentina, 1957.
69. Hamm, Jack. Dibujando la cabeza y el cuerpo humano. Edit. Azteca. México, 1966
70. Freixas, Emilio. Para aprender a dibujar la figura humana. 1ª. Edición. Edit. Azor. México, 1980.

71. Verduzco, Carlos. Como dibujar el desnudo femenino_1ª. edición. Editorial Azor. México, 1971.
72. Ramón García-Pelayo y Gross. Op cit.. pag. 467.
73. Ibid. pag. 690.
74. Loomis, Andrew. *El dibujo de la figura en todo su valor*". 7ª. Edición. Edit. Hachette, S.A..Buenos Aires, Argentina, 980.
75. Verduzco, Carlos, Op.cit. pag. 20
76. Loomis, Andrew. El dibujo de la figura en todo su valor". 7ª. Edición. Edit. Hachette, S.A..Buenos Aires, Argentina, 1980. Pag. 28.
77. Ramón García-Pelayo y Gross. Op. Cit. pag. 43.
78. Méndez, Manuel. Conferencia impartida durante el evento *Moda Premio*, celebrado en la Cámara Nacional de la Industria del Vestido, Ciudad de México, 11 de Noviembre de 1999.
79. Ramón García-Pelayo y Gross. *Pequeño Larousse Ilustrado*. Ediciones Larousse. México, 1992. pag. 265
80. Ibid. Pag. 443
81. Ibidem
82. Ibid. Pag. 259
83. Ibidem.
84. Ibid. Pag. 467
85. Ibid. Pag. 434

INDICE DE IMÁGENES

- Imágen 1 Daumier, *El Rincón De Los Políticos* (5 de enero de 1864), litografía.
 Imágen 2 y 3 - Carteles litográficos Jean Widner, Outillage 1972. Fête de Pris du PCF, 1977. © ADAGP Paris 1999.
 Imágen . 4 - *Disque bleu*, Bernard Villemont, 1957 ©ADAGP, Paris 1999.
 Imágen 5 - *Huellas de animales*. Gran Enciclopedia Universal, Tomo 13 pp 128.
 Imágen 6 - *Taller de impresión*, Talla suave, s. XVII.
 Imágen 7 - Imágenes tomadas del libro *EL Nuevo México*. Secretaria de Comercio y Fomento Industrial. México, 1992.
 Imágen 8 - Enciclopedia Infantil "Colibri" SEP - SALVAT. Texto Gilda Rincón. Ilustración Rocio Sagaón. N. 78 México 1979
 Imágen 9 - Revista política "La Garrapata" 28 de noviembre de 1979 Ilustrador Helio Flores
 Imágen 10 y 11 - *Pinturas rupestres. Bosquejos de bisonte*, Cueva de Niaux (Francia)
 Abajo signos de la escritura cuneiforme
 Imágen 12 - Los Persas de Timoteo, papiro manuscrito siglo IV a.C.
 Imágen 13 - Representación de San Mateo del Libro de Kells (Irlanda, s. VIII)
 Imágen 14 - Página de colección *Viajes pintorescos y románticos en la antigua Francia* publicado en 1820.
 Imágen 15 Como fuero casados Raimondin y Mélusine madera grabada de Mélusine, obra del escritor francés Jean d'Arras, s.XV. Editada en 1490 por Guillaume Leroy en Lyon
 Imágen 16 - Izq. Cartel de la "Librarie Romantique", por Eugene Grasset. Paris, c. 1885. Der. Cartel para Eugéne Buffet, por Lucien Métivet. Paris, 1893.
 Imágen 17- Diferentes herramientas de dibujo, lápices, carboncillos, barras, etc.
 Imágen 18 - Variedad de pinceles, planos, redondos, cuadrados, etc.
 Imágen 19 - Rodillo de esponja, uno de los muchos instrumentos que sirven como accesorias.
 Imágen 20 - Muestras de Cámaras digitales
 Imágen 21 y 22 Acuarelas en pastilla, muestras de papeles.
 Imágen 23 y 24 *Modelos de Fashion*, autor Edland Man. 1986
 Imágen 25 *Lo que no se debe hacer*, autoría: Benedicto Rodríguez.

BIBLIOGRAFÍA

- Acha, Juan. Introducción a la teoría de diseños. México. Editorial Trillas, S.A. de C.V. 1995. México.
- Acha, Juan. Teoría del dibujo, su sociología y su estética. México. Edit. CONACULTA -FONCA. 1998.
- Barnat, J., dirige. Nuevo Diccionario Enciclopédico Ilustrado. Ediciones Nauta. Vol.2. España. 1980.
- Brian Lewis, Introducción a la Ilustración. Edit. Trillas. México. 1985.
- Bridge Water, Peter. Introducción al diseño gráfico. México. Edit. Trillas S.A. de C.V. 1992.
- Colin, Hayes. Guía completa de pintura y dibujo. Edit. Herman Blume. España, , 1992. pp.222
- Colyer, Martin. Cómo encargar ilustraciones, Gustavo Gili, Barcelona, 1994, 144 pp.
- Dalley Terence. Guía completa de ilustración y diseño (técnicas y materiales). Edit. Herman Blume, España 1992.
- Enciclopedia hispánica Vol. 4, Encyclopaedia Británica Publishers, Inc., Kentucky. 1994.
- Eugene, Arnold. Técnicas de Ilustración. Edic. LEDA, México, 1985.
- Figueroa Navarro, Carlos. Creatividad, diseño y tecnología. México. Plaza y Valdés Editores, 2000.
- Freixas, Emilio. Para aprender a dibujar la figura humana. 1ª. Edición. Edit. Azor. México, 1980.
- Fuenmayor, Elena, Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador. Edit. Gustavo Gili. México 1996.
- García-Pelayo y Gross, Ramón Pequeño Larousse Ilustrado. Ediciones Larousse. México, 1992.
- Hainke, Wolfgang. Serigrafía técnica, práctica e historia. Edit. Isla, España.1989. Pag. 314.
- Hamm, Jack. Dibujando la cabeza y el cuerpo humano. Edit. Azteca. México, 1966.

- Hartley y Hartley, et al. Una taxonomía de conceptos de la comunicación. Edit. Nuevomar, México, 1977.
- <http://cerebro.cem.items.mx/monitorgob/index.html>.
- Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI),. Estadísticas del Medio Ambiente. Ed. INEGI, SEMARNAP. México. 1999.
- Laing, John dirige: Haga usted mismo su diseño gráfico. Edit. Blume, España, 1984.
- Laing, John, dirige. Haga usted mismo su diseño gráfico. Edit. Blume. España, 1984. Pag. 10.
- Lazotti Fontana, Lucía. Comunicación Visual y Escuela. Ed. Gustavo Gili S.A. México. 1983.
- Lewis, Brian. 1995. Introducción a la ilustración. Ed. Trillas. México.
- Loomis, Andrew, Dibujo de Cabeza y Manos. Edit. Hachette, S.A. Buenos Aires, Argentina, 1957.
- Loomis, Andrew. El dibujo de la figura en todo su valor. 7ª. Edición. Edit. Hachette, S.A. Buenos Aires, Argentina, 1980.
- Loomis, Andrew. Ilustración Creadora. 4ª. Edición. Edit. Hachette, S.A., Buenos Aires, Argentina, 1957.
- López, Bruno. Conferencias de Ilustración. México, Casa de la Cultura "Federico Reyes Heróles", Julio 2001.
- Martín Serrano, Manuel. Teoría de la comunicación. Edit. UNAM. 1991.
- Martínez Rubio, Manuel, Ayer y hoy el grabado y sistemas de estampación. Edit. Terracota. España, 1979.
- Meggs B., Philip. Historia del Diseño Gráfico México, Edit. Trillas, 1991.
- Morales, Luis. Para una teoría del diseño. Ed. U.A.M. México.
- Müller Brockmann, Josef. Historia de la comunicación visual. México, Edit. Gustavo Gili, 1998.
- Prieto, Daniel. Diseño y comunicación. Edit. UAM. México. 1982. pag. 149.
- Sato, Peter. Fashion illustrations in New York. Ed. Graphic-Sha. Japón. 1990.

- Hartley y Hartley, et al. Una taxonomía de conceptos de la comunicación. Edit. Nuevomar, México, 1977.
- <http://cerebro.cem.items.mx/monitorgob/index.html>.
- Instituto Nacional de Estadística Geografía e Informática (INEGI), Estadísticas del Medio Ambiente. Ed. INEGI, SEMARNAP. México. 1999.
- Laing, John dirige: Haga usted mismo su diseño gráfico. Edit. Blume, España, 1984.
- Laing, John, dirige. Haga usted mismo su diseño gráfico. Edit. Blume. España, 1984. Pag. 10.
- Lazotti Fontana, Lucía. Comunicación Visual y Escuela. Ed. Gustavo Gili S.A. México. 1983.
- Lewis, Brian. 1995. Introducción a la ilustración. Ed. Trillas. México.
- Loomis, Andrew Dibujo de Cabeza y Manos. Edit. Hachette, S.A. Buenos Aires, Argentina, 1957.
- Loomis, Andrew. El dibujo de la figura en todo su valor. 7ª. Edición. Edit. Hachette, S.A. Buenos Aires, Argentina, 1980.
- Loomis, Andrew. Ilustración Creadora. 4ª. Edición. Edit. Hachette, S.A., Buenos Aires, Argentina, 1957.
- López, Bruno. Conferencias de Ilustración. México, Casa de la Cultura "Federico Reyes Heróles", Julio 2001.
- Martín Serrano, Manuel. Teoría de la comunicación. Edit. UNAM. 1991.
- Martínez Rubio, Manuel, Ayer y hoy el grabado y sistemas de estampación. Edit. Terracota. España, 1979.
- Meggs B., Philip. Historia del Diseño Gráfico México, Edit. Trillas, 1991.
- Morales, Luis. Para una teoría del diseño. Ed. U.A.M. México.
- Müller Brockmann, Josef. Historia de la comunicación visual. México, Edit. Gustavo Gili, 1998.
- Prieto, Daniel. Diseño y comunicación. Edit. UAM. México. 1982. pag. 149.
- Sato, Peter. Fashion illustrations in New York. Ed. Graphic-Sha. Japón. 1990.

- Sato, Peter.. Fashion illustrations in Europe. Ed. Graphic-Sha. Japón. 1990.
- Satué, Enric. El Diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días. Edit. Alianza, Madrid, 1988.
- Scott, Robert Gillan. Fundamentos del diseño. Ed. Buenos Aires V. Leru. S.f.e.
- Secretaría de Educación Pública. Subdirección de Registro de Estudios Superiores. Informe anual 1997.
- Sin autor, Ilustración. Biblioteca del diseño gráfico. Naves Internacional de Ediciones, S.A. Volumen 1, España, s.f.e.
- Verduzco, Carlos. Como dibujar el desnudo femenino. 1ª. edición. Editorial Azor. México, 1971.
- Vidales Hidalgo, Ismael. Teoría de la Comunicación. Edit.Limusa, 1ª. Edición, 1985. pag. 42.
- Vilchis Esquivel. Metodología del diseño. Fundamentos teóricos. 1ra Edición. Ed. México, Claves Latinoamericanas. México. 1998.
- Westheim, Paul. El grabado en madera. Fondo de Cultura Económica, Breviario. México. 1954. Pág. 19.
- William Mills, Ivinis. Imagen impresa y conocimiento (análisis de la imagen pre-fotográfica).Ed. Gustavo Gili, México. S.f.e.
- Wolfgang Hainke., Serigrafía, técnica, práctica e historia. Edit. Isla, España, 1989.
- Wong Wucios. Fundamentos del diseño bidimensional y tridimensional. Ed. Gustavo Gili. España. 1992.