



Universidad Nacional Autónoma de México  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

13

**"Ilustración del cuento *Pajaritas*  
para la Editorial Alfaguara Infantil"**

Tesis que para obtener el título de  
Licenciada en Comunicación Gráfica presenta

Sofía Escamilla Sevilla

Director de tesis: Mtro. en A.V. Francisco Plancarte Morales  
Asesora de tesis: Mtra. en A.V. Ariadne García Morales

México, D.F., 2002

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS



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.

Agradezco infinitamente el apoyo de mi familia  
y el de todas las personas que hicieron posible  
la realización de esta tesis.

# Índice

## **Introducción** 07

## **Capítulo 1. Comunicación y diseño** 09

- 1.1 Definición de comunicación 11
- 1.2 Definición de diseño 16
- 1.3 Diseño y comunicación 19
  - 1.3.1 Comunicación visual 20
- 1.4 Diseño gráfico 25
  - 1.4.1 Campo de trabajo 26
  - 1.4.2 Áreas del diseño gráfico 27

## **Capítulo 2. Ilustración** 31

- 2.1 Definición de ilustración 33
- 2.2 Antecedentes de la ilustración 34
- 2.3 Historia de la ilustración 37
- 2.4 Géneros de la ilustración 41
- 2.5 Técnicas y materiales 44
- 2.6 Herramientas 53

## **Capítulo 3. Literatura e ilustración infantil** 61

- 3.1 La literatura para niños 63
  - 3.1.1 Definición y características de la literatura infantil 63
  - 3.1.2 Historia de la literatura infantil 65
- 3.2 La ilustración infantil 72
  - 3.2.1 Sinopsis del desarrollo de la ilustración infantil en México 74

## **Capítulo 4. Cliente y usuario** 83

- 4.1 Grupo Santillana 85
  - 4.1.1 Editorial Alfaguara 88
  - 4.1.2 Editorial Alfaguara Infantil y juvenil 89
  - 4.1.3 Luis María Pescetti, escritor 92
- 4.2 El niño como usuario 93
  - 4.2.1 El niño como lector 95
  - 4.2.2 El niño ante las imágenes 97

## Introducción

En la actualidad México es un país en el que el hábito de la lectura es prácticamente nulo. El problema tiene varias causas, pero quizá una de las más importantes es la que viene de raíz: los niños y su falta de interés para leer un libro.

La infancia actual está dejando de hacer muchas actividades que lograban en ellos un desarrollo mental y físico; cada vez más niños dejan de salir de sus casas para jugar y reunirse con otros niños y prefieren encerrarse en sus cuartos a ver la televisión o jugar videojuegos, y no es que se quiera satanizar a este tipo de entretenimientos, por que de alguna u otra forma ellos son también parte de su cultura; lo grave es que al dejar de convivir directamente con otros niños, están dejando a un lado una parte esencial para su desarrollo y sobre todo limitan una de las propiedades más características de los niños: la imaginación.

Si pensamos ahora en un niño que además de lo anterior no lee, en definitiva el resultado será lamentable, ya que la lectura estimula la imaginación del niño, lo hace pensar y algunas veces hasta cuestionarse, provoca en él sensaciones y sentimientos diversos, lo divierte y lo entretiene; es por esto que resulta tan importante la lectura en la infancia ya que por medio de ella el niño aprenderá a conocerse y conocer a los demás.

Los padres tienen entonces, una tarea difícil, pero alcanzable; y digo difícil porque muchos de ellos no tocan un libro por iniciativa propia, muchas veces lo hacen por necesidad cuando se trata de libros temáticos (cocina, mecánica, etc.), o por obligación cuando su trabajo así lo requiere, pero de los libros literarios ni hablar, de esos nunca hay en las casas, y si los hay es para adomar el librero nuevo. Ese tipo de padres debe hacer un poco de conciencia y empezar a estimular en sus

niños el interés por los libros. Por otro lado tenemos a los padres que si tienen la costumbre de leer constantemente libros, a ellos la tarea les resultará mucho más sencilla, recordemos que muchas de las cosas que los niños aprenden las hacen por imitación, así es que si los papás leen, seguramente sus hijos también lo harán.

El trabajo del diseñador gráfico puede contribuir significativamente a resolver este problema cultural, a ayudar a los padres a despertar en sus hijos la fascinación por los libros, ¿cómo?, pues mediante un diseño editorial atractivo, pero sobre todo mediante la ilustración de ellos, no olvidemos que la mejor forma de percibir las cosas es mediante imágenes. Por esto la ilustración puede contribuir en gran medida a alentar a la infancia a seguir un hábito de lectura, mientras más atractivo visualmente hablando sea para ella, mejor será aceptado.

El trabajo de los ilustradores infantiles no es cosa de niños, se requiere una serie de características y habilidades para poder comunicar el mensaje que se quiere a un público tan difícil y exigente como son los niños. El proceso que deben seguir no es fácil, pero al final deben lograr que su trabajo resulte suficientemente atractivo como para que el niño se sienta atraído por él.

En el desarrollo de la presente tesis iremos viendo una investigación que se hizo acerca del tema, para terminar con el capítulo cinco que es el proyecto gráfico, donde se especifica el proceso que se llevó para poder desarrollar un trabajo de ilustración infantil.

Capítulo 1

Diseño y Comunicación

## Diseño y Comunicación

Dentro de todo proceso de ilustración está presente la comunicación, es por eso que dentro de los temas de investigación de esta tesis, la comunicación será el primero que abordaremos, tratándolo en un comienzo de una forma muy general para después enfocarnos en la comunicación visual.

En la segunda parte del capítulo el diseño nos dará la pauta para hablar después del diseño gráfico y éste a su vez para poder ubicar a la ilustración como parte de él.

## III Definición de comunicación

Para dar comienzo al presente trabajo de investigación, empecemos por los términos generales que nos ayudarán de alguna manera a ir ubicando nuestro tema central: la ilustración infantil.

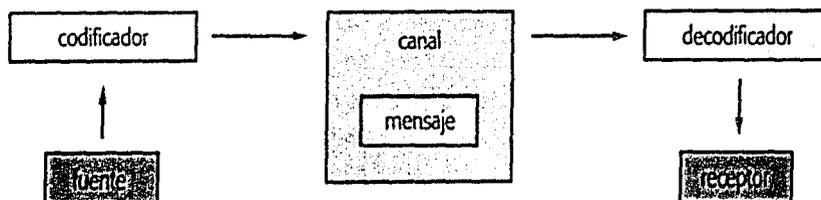
En primer lugar tenemos la definición de comunicación, tema que ha sido planteado ya por diferentes investigadores de distintas maneras y con base en el área específica de su trabajo (social, psicológica, política, publicitaria, etc.) proponiendo también varios modelos de comunicación que nos muestran los procesos que se siguen para llegar a ella. Empecemos pues, con la definición sencilla que nos proporciona el diccionario enciclopédico: "Todo proceso de transmisión y de percepción de los mensajes mediante una red establecida entre grupos o individuos".<sup>1</sup> Aunque esta definición es muy básica, nos puede ir introduciendo a un panorama general del significado. Veámos un par de definiciones un poco más completas del significado de comunicación: "Transmisión de información, de ideas, emociones, habilidades, etc., mediante símbolos; palabras, imágenes, cifras, gráficos, etcétera. El acto o proceso de transmisiones es lo que, habitualmente, se llama comunicación",<sup>2</sup> una más nos dice lo siguiente: "Interacción social por medio de mensajes, mensajes que pueden codificarse formalmente, mensajes simbólicos o sucesos que representan algún aspecto compartido de la cultura".<sup>3</sup>

Como vemos, hay dos conceptos aquí que son esenciales dentro del concepto de comunicación, transmisión e interacción. Sin la necesidad de transmitir un algo, llámese idea, pensamiento o información no surgiría nunca la comunicación y sin la interacción, sin la influencia recíproca por parte de los integrantes no habría un sentido específico o un por qué, cuando uno lanza un mensaje, no lo lanza sólo porque sí, sino más bien esperando –siempre– una respuesta o efecto en el receptor. Otro punto clave dentro de la comunicación es la existencia de un proceso, ese método o sistema que se adopta para llegar a un fin muy definido.

El interés por entender qué es la comunicación, cómo se usa y qué elementos actúan en ella ha suscitado la creación de varios modelos del proceso; algunos son muy básicos, otros más complejos, unos nos plantean la comunicación desde puntos de vista muy específicos, con terminologías muy propias de la disciplina en la que se basaron y otros por el contrario son muy generales; pero todos ellos tienen similitudes tan básicas como la existencia de un emisor, un mensaje y un receptor. Pasemos a continuación con el modelo de comunicación planteado por el investigador David K. Berlo,<sup>4</sup> en el que nos propone seis componentes o elementos básicos en el proceso:

1. **La fuente** de la comunicación –algunos también lo llaman **emisor**– la cual, según nos plantea Berlo es la persona o personas que originan el mensaje debido a sus necesidades, intenciones, ideas o propósitos específicos por los cuales surge el requerimiento de comunicarse.
2. **El codificador**, el cual es encargado de tomar las ideas de la fuente y colocarlas en un código, expresando el objetivo del emisor bajo la forma de un mensaje, éste último es el tercer componente del modelo.
3. **El mensaje**, constituido –según Berlo– por tres factores importantes: código, contenido y tratamiento. El código del mensaje se refiere al modo como se organizan los símbolos; el contenido se relaciona con la selección o exclusión del material que tenemos para expresar un propósito y el tratamiento tiene que ver con la forma como es presentado el mensaje, es decir, su frecuencia, redundancia, énfasis, etc. El mensaje, es pues, el conjunto de símbolos, transmitidos desde el emisor hasta el receptor.
4. **El canal**, éste es el medio, el portador de mensajes, o sea el conducto.
5. **El decodificador**, así como una fuente o emisor necesita un codificador, el receptor necesita un decodificador para retraducir a su forma original el mensaje y así comprenderlo.
6. **El receptor** de la comunicación, es el último componente dentro del modelo de Berlo, es la persona o personas situadas en el otro extremo del canal, los cuales reciben el mensaje.

Expresemos éste modelo de una manera más gráfica.



Otros modelos como el de Suandra Hybels incluyen dos componentes más dentro del proceso: la realimentación y el ruido. Hablemos un poco de ellos. Según el modelo de Hybels el séptimo elemento es la realimentación ya que como se ha dicho la interacción tanto del emisor como del receptor es básica. Hybels nos dice que gran parte del éxito de la comunicación depende de lo bien que la fuente o emisor pueda adaptarse y responder a la realimentación que ella o él reciba. Nuestro octavo elemento según Hybels es el ruido, que es cualquier perturbación o distracción que interfiera la fidelidad del mensaje. Éste último elemento puede o no presentarse a la hora que sucede la comunicación, y va a depender del emisor y receptor que dicho elemento influya en el proceso.

Una vez especificado como se da dicho proceso, pasemos a los tipos de comunicación que existen de acuerdo al número de personas que actúan en ella. Blake y Haroldsen la dividen en tres importantes grupos, como se muestra en la siguiente tabla: <sup>5</sup>

	<i>Auditorio</i>	<i>Mensaje</i>	<i>Canal</i>	<i>Esquema de interacción</i>	<i>Condiciones de muestra</i>
<i>Comunicación interpersonal</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poco numeroso</li> <li>• Homogéneo</li> <li>• Identificable</li> <li>• Próximo en el espacio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmitido en forma privada o bajo condiciones restringidas</li> <li>• El contenido carece de restricciones</li> <li>• La velocidad de transmisión determinada sólo por las barreras normales del intercambio social</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informal (interpersonal)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Normalmente no estructurado (episódico, impulsivo, fragmentario)</li> <li>• Realimentación inmediata</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo individual cara a cara</li> <li>• Discusiones familiares</li> <li>• Reuniones de clubes</li> </ul>
<i>Comunicación intermedia</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Poco numeroso</li> <li>• Heterogéneo/homogéneo</li> <li>• Identificable</li> <li>• Próximo y distante en el espacio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmitido en forma privada o bajo condiciones restringidas</li> <li>• El contenido es especializado y/o técnico</li> <li>• Reciprocidad intelectual</li> <li>• Transmitido rápidamente</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Informal y formal</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Puede ser muy estructurado o no estructurado</li> <li>• La realimentación puede ser inmediata o postergada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Diálogo de individuo a individuo por un dispositivo intermedio (el teléfono)</li> <li>• Mensajes de buque a tierra</li> <li>• Enseñanza mediante circuito cerrado de televisión</li> </ul>
<i>Comunicación masiva</i>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Numeroso</li> <li>• Heterogéneo</li> <li>• Anónimo</li> <li>• Distante en el espacio</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Transmitido en forma pública</li> <li>• Transmitido rápidamente</li> <li>• De naturaleza transitoria</li> <li>• El contenido no es técnico</li> <li>• Sujeto a restricciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Formal (medios masivos)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Estructurado</li> <li>• Realimentación postergada</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Televisión comercial, periódicos, radio, revistas, etc.</li> <li>• Escritura en el cielo</li> <li>• Carteles</li> <li>• Campañas por correo directo</li> </ul>

De una manera muy esquemática nos presentan los tipos de comunicación y sus características: modelo de auditorio, las formas de transmisión del mensaje, el tipo de canal, la interacción que se efectúa y las condiciones en que se dan dichas comunicaciones.

Con lo visto anteriormente podemos ir sacando varias conclusiones con respecto a la comunicación:

- En primer lugar, para que exista la comunicación debe haber un personaje que por algún motivo específico necesite iniciarla, debe existir también un receptor que sea el que atienda el mensaje que fue enviado, la interacción entre estos dos personajes es fundamental, si alguno de los dos no funciona, el fenómeno comunicacional no se consuma.
- Otra característica básica es la existencia de un proceso en el que gracias a una serie de elementos por los cuales se tiene que pasar se llega al objetivo final: la transmisión de mensajes.
- Otra particularidad que se debe tomar en cuenta es que los personajes que intervienen en la comunicación deben compartir el mismo contexto, el mismo entorno, con el fin de que los símbolos usados en el mensaje, tengan el mismo significado tanto para el emisor como para el receptor, ya que muchas veces debido a la diferencia de ambientes sociales la interpretación del o los mensajes varía, por lo que con esas condiciones nunca se dará una comunicación clara.
- Dichos individuos deben de tener la propiedad de intercambiar papeles, es decir que el emisor pueda convertirse en receptor y viceversa, que haya una reciprocidad continua.
- Por otro lado, el mensaje debe de ser lo más claro posible y siempre pensando a quien se está dirigiendo, no hay que perder de vista ésto, ya que como hemos visto en la tabla de tipos de comunicación



△

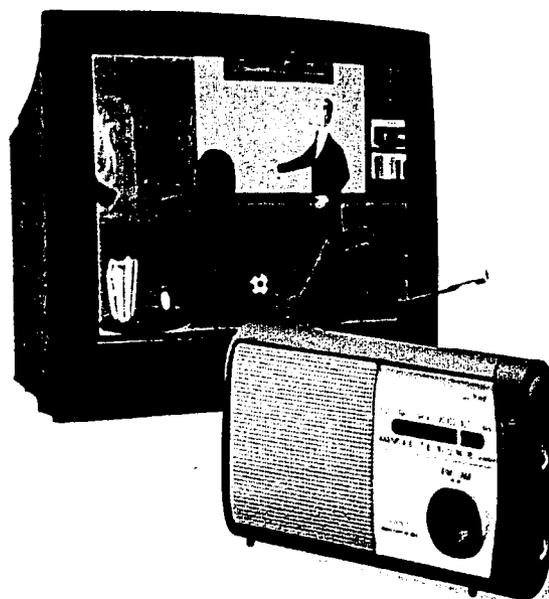
*Los personajes que intervienen en la comunicación deben compartir el mismo ambiente social, con el fin de que los símbolos usados tengan el mismo significado.*

de Blake y Haroldsen, dependiendo el receptor de el mensaje son las características específicas de la comunicación.

- El canal por el que se envía el mensaje resulta también de gran importancia, ya que un canal equivoco dará como resultado una comunicación ineficaz.

Después de haber visto algunos conceptos y características de la comunicación podemos darnos cuenta de la importancia que tiene en el desarrollo de los individuos, sin la comunicación la organización social sería inexistente. La comunicación implica dar a conocer algo, por un lado y por el otro aprender, transmitir información y estar abiertos también para recibirla.

El siguiente punto que veremos será la definición de diseño, punto fundamental para seguir el desarrollo de ésta tesis, ya que ella nos llevará a desembocar al diseño gráfico y a su vez a la ilustración. Vayamos paso a paso.



*Cuando se habla del canal en los mensajes publicitarios nos referimos al medio por el que se van a transmitir los mensajes, que puede ser la televisión, el radio, la prensa o la computadora. La buena elección del canal es importante para la eficacia del mensaje.*

## Definición de diseño

En la actualidad la palabra diseño o más bien dicho el verbo diseñar, se aplica a casi cualquier cosa, desde la gastronomía hasta la política, pasando por toda una serie de disciplinas que incluyen dentro de su vocabulario el verbo, por eso resulta difícil explicar concretamente lo que ha de entenderse por diseño.

En esta parte del capítulo, nos concentraremos en tratar de dar un significado al término sin pretender en ningún momento llegar a una verdad absoluta, ya que como iremos viendo el término resulta ciertamente complejo.

Vayamos por el principio, la palabra diseño proviene del latín *designare*, de la preposición "de" y de "signum", que significa marcar o designar; en algunos idiomas como el italiano la palabra usada es *disegno* que también significa designio; en francés la palabra para diseño es *dessin* y para designio *dessein*, la pronunciación de ambos términos es idéntica; en el inglés se usa el *to design* el cual tiene al igual que el italiano un doble significado dibujar, diseñar, trazar y designar, destinar. Esta polisemia coincidente en varios idiomas, nos empieza a dar una idea de lo que puede significar diseño, por un lado se habla de dibujos, trazos, esbozos y por el otro de designación o destinación de una cosa a algo; un medio lógico por el que podemos llegar a un destino es siguiendo un plan o proyecto, así pues, Carlos Figueroa Navarro nos proporciona una definición de diseño muy ligada a estos conceptos, "Diseño es una palabra que significa plan, modelo y es una disciplina que busca, una armonización estética del entorno humano. Diseñar es proyectar a través de dibujos objetos, mensajes, ideas y formas".<sup>6</sup>

El significado cada vez va tomando más cuerpo, tenemos un concepto más, que nos puede ayudar a terminar de redondear esta idea: "Tradicionalmente se consideran 'diseños' los apuntes, los esbozos y bocetos, los dibujos, y también los objetos caracterizados por una cierta componente estética. Pero un dibujo no es un diseño, sino un dibujo, y una silla no es un diseño sino una silla. Lo que introduce la idea moderna de design es el hecho de que, ya se trate de un dibujo o un objeto, éstos nacen de un proceso, un plan mental, un 'programa' o 'proyecto' que incluye una *performance*, una estrategia del mismo hacer. El *design* es el proceso, desde que se inicia la concepción

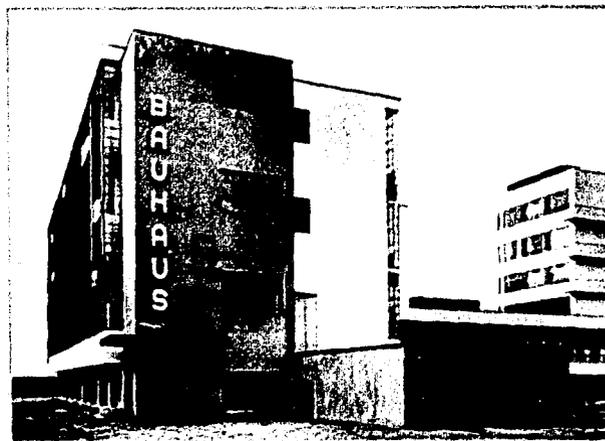
del trabajo hasta su formulación final pasando por las hipótesis tentativas del diseñador –mentales y energéticas– que sucesivamente marcan los pasos internos y el desarrollo del proceso. O sea que 'diseño' es lo que podemos concebir como una ingeniería interna de la elaboración y la puesta en forma del mensaje o producto".<sup>7</sup>

Tenemos en éstos dos conceptos similitudes importantes, pero sobre todo hay una que sin duda no podemos pasar por alto, la existencia de un proyecto –que yo llamaría proceso– como parte principal del diseño, proponiendo con ésto que el diseño no es el producto o mensaje sino el proceso que conduce a la obtención de ellos. Quizá por ésto hoy en día el concepto de diseño se use para calificar tantas acciones, en diferentes disciplinas. Todo lo que puede ser proyectado y llevado a cabo puede ser considerado diseño.

Hagamos un punto y aparte y vayamos ahora a hacer una brevisima revisión del origen del diseño para después pasar a la clasificación del mismo. El diseño –nos dice Vilchis– tal y como lo conocemos hoy, surge a partir de la llamada Revolución Industrial, cuando ésta obliga al proceso creativo a diferenciarse de la simple producción. "El proceso industrial altera el ciclo creación-elaboración-distribución característico del proceso artesanal, al que le es propia la posibilidad de ajustes imprevistos pues la industria reclama seguridad funcional en todas las etapas de la producción: se reproduce exactamente lo previsto".<sup>8</sup>

Poco a poco se separan la conceptualización del producto y la producción, ayudando a que el diseño se convierta en un proceso creativo y comunicacional consciente con un único fin, el de cubrir una necesidad. A partir de aquí los cambios ocurridos en el diseño fueron importantísimos para definirlo como hoy lo conocemos; uno de ellos sin duda fue la aparición de la Bauhaus en 1919, en donde por fin se puede conceptualizar al diseño como una profesión y en donde también empiezan a marcarse firmemente las características funcionales de los diseños.

En la actualidad, lo diseñado comprende una variedad de cosas que abarcan desde casas hasta libros, pasando por instrumentos, máquinas, carteles, juguetes, etc., será por eso que varios estudiosos proponen divisiones dentro del diseño, uno de ellos es Joan Costa que divide al diseño en tres grandes grupos: ambiental, industrial y gráfico, veámos las características de cada uno de ellos en la siguiente tabla: <sup>9</sup>

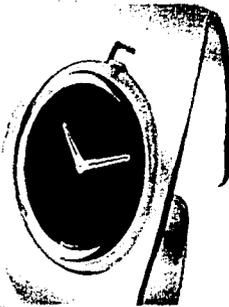


Edificios de la Bauhaus en Dessau, diseñador por Walter Gropius, 1926.



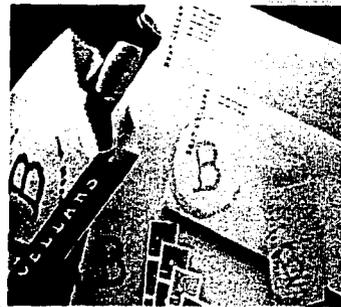
### Diseño del medio ambiente

1. Comprende el urbanismo, la arquitectura y el interiorismo (environment design)
2. El producto final es siempre tridimensional!
3. El destinatario es su usuario y éllo comporta actos energéticos
4. Constituye el marco que soporta los objetos del diseño industrial y los mensajes del diseño gráfico. En este sentido, el trabajo del urbanista, del arquitecto y del interiorista constituye la configuración de un entorno comunicacional.



### Diseño industrial

1. Abarca la planificación de la producción de objetos técnicos de uso y productos de consumo, obtenidos por un proceso manufacturado o industrial.
2. El producto final es generalmente tridimensional.
3. El destinatario es usuario y consumidor, y éllo comporta actos energéticos.
4. Ciertos productos pueden ser al mismo tiempo productos y medio ambiente, por ejemplo, un semáforo o un autobús. Los objetos se ubican en el medio ambiente y son promocionados a través de mensajes, que son el resultado del diseño gráfico.



### Diseño gráfico

1. Comprende principalmente la caligrafía, la tipografía (comunicación lingüística), la ilustración y la fotografía (comunicación icónica), por medio sobre todo de la imprenta.
2. El producto final es, en su gran mayoría, bidimensional.
3. El destinatario es receptor y éllo implica el registro perceptivo y la conducta reactiva.
4. Se aplica especialmente a la información: diseño de libros, publicidad, embalajes, señalética, etc. Es un vehículo fundamental de la comunicación acerca de la identidad, las ideas, los productos y el medio ambiente.

Una vez visto los orígenes del diseño, sus divisiones y sus características podemos pasar al siguiente punto que es la relación de la comunicación con el diseño.

## Diseño y comunicación

Como se acaba de ver en el punto anterior, el diseño implica un proceso, un desarrollo evolutivo que se adopta para llegar a un fin. Ahora bien, si tratamos de encontrar dentro de los tres grandes grupos en que se clasifica el diseño (ambiental, industrial y gráfico) una cadena comunicacional, nos daremos cuenta que en los tres de cierta manera se puede comunicar; tal vez el que lo hace más claro es el diseño gráfico, ya que en él se transmiten mensajes como tal a un receptor que fue establecido con anterioridad, existe desde el principio una intencionalidad, un propósito de transmitir un mensaje y por lo tanto de comunicar. En el diseño industrial y ambiental es un poco más difícil, al respecto nos dice Dondis: "Aunque pueda parecer que el mensaje de estas obras es secundario respecto a su viabilidad, los hechos prueban lo contrario. Las ropas, las casas, los edificios públicos e incluso las tallas y decoraciones del artesano aficionado nos dicen muchas cosas de las personas que los diseñaron y los eligieron. Además, nuestra comprensión de una cultura depende del estudio del mundo que sus miembros construyeron y de las herramientas, artefactos y obras de arte que crearon".<sup>10</sup>

Así, dentro del diseño podemos encontrar componentes muy claros de comunicación que tiene cualidades muy claras tal y como lo dice Costa: "a) tienen una posición determinada en relación con los demás componentes, b) desarrollan un rol preciso, y c) ejercen una función interactiva. Hay pues un sistema de *feedback* o retroactivo, una interacción permanente entre los elementos de la cadena".<sup>11</sup> Esta interacción es la misma dinámica que impulsa y mantiene la comunicación, y sostiene así la integridad del sistema.

Enseguida, veamos la relación que propone Costa entre el modelo comunicativo de Shannon y el proceso del diseño.<sup>12</sup> El modelo de Shannon dice que deben existir cinco elementos básicos para que éste se dé: emisor, codificador, mensaje, transmisor y receptor; en base a esto, Costa hace una especie de analogía y propone el siguiente modelo:



Analicemos cada uno de estos componentes.

- **Emisor-Usuario:** Es la fuente que origina el mensaje, es la persona o grupo de personas —llámese empresa, organización, institución— que tienen la necesidad de transmitir un mensaje.
- **Codificador-Diseñador:** El diseñador es el que hace la interpretación creativa de los datos por medio de códigos lo suficientemente claros para que el receptor los entienda.
- **Mensaje-Producto del diseño:** En este punto el diseñador debe poner en coordinación su pensamiento lógico y su impulso creativo para poder expresar en el mensaje exactamente lo que el emisor quiere.
- **Transmisor-Medio difusor:** El transmisor es lo que Berlo llamaba canal (véase en el punto 1.1 de este capítulo), el cual es el conducto que transporta los mensajes; en el caso del diseño gráfico hablamos de la prensa escrita, libros, televisión o la computadora.
- **Receptor-Consumidor:** Es el grupo de personas al que fue destinado el mensaje; por lo regular es un segmento social definido previamente gracias a una serie de características que el usuario encontró en él. "El destinatario de los mensajes es de hecho el factor que realimenta el proceso de comunicación. Su capacidad de aceptar o rechazar la comunicación, de creerla o no, y su aptitud de ser motivado o no por ella, constituye la energía retroactiva del circuito comunicacional".<sup>13</sup>

Con base en lo anterior concluimos que, como bien dice Prieto Castillo: "La producción y distribución de mensajes, no es gratuita. No proviene de la buena voluntad de sectores privilegiados de la población que pretenden extender sus bondadosas manos hasta los demás"<sup>14</sup>, existe una intencionalidad muy específica en esos mensajes, es ahí donde entra el diseñador que por medio de sus conocimientos acerca de técnicas, creatividad, psicología, lógica, etc., hace que esos mensajes cumplan un cometido.

### 1.3.1 Comunicación Visual

El hombre hecha mano de distintas posibilidades para poder comunicarse, por lo tanto, puede encontrar mensajes en la mayoría de las cosas que tiene a sus alrededores, pero sin duda una de las maneras más inmediatas que tiene para comunicarse y recibir mensajes es mediante códigos visuales; la vista aunque todos nosotros la usemos con tanta naturalidad es un instrumento capaz de percibir un número infinito de información en muy poco tiempo.

En este apartado hablaremos sobre las características de la comunicación visual y la importancia que tiene dentro de las expresiones humanas.



Los elementos básicos de la comunicación visual representan para el diseñador y obviamente también para el ilustrador, la materia con la que puede lograr determinados efectos, las opciones que tiene, además, son infinitas; para poder entenderlo veamos lo que nos dice Dondis acerca de ellos.<sup>18</sup>

- **El punto.** Es la unidad más simple, por lo general se nos presenta en forma redondeada, aunque algunas veces —en realidad muy pocas— lo podemos encontrar cuadrado. Tiene la capacidad de guiar el ojo hacia alguna dirección y cuanto más próximos estén entre sí más intenso será el resultado.

- **La línea.** Es definida por Dondis como un punto en movimiento. Hay veces en que la distancia entre varios puntos es imperceptible logrando con esto que no se perciban individualmente sino como un elemento único.

Este componente nunca es estático y es sin duda el más usado a la hora del bocetaje en el diseño, ya que es el medio indispensable para visualizar lo que no puede verse, lo que no existe salvo en la imaginación. La podemos encontrar recta, quebrada u ondulada, delgada o gruesa, vacilante o firme, pero siempre expresando su propósito.

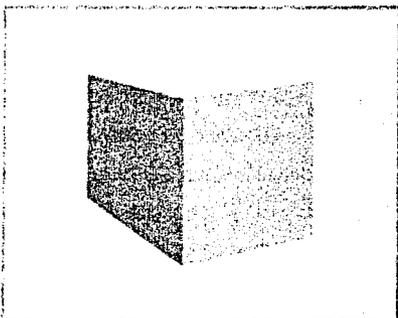
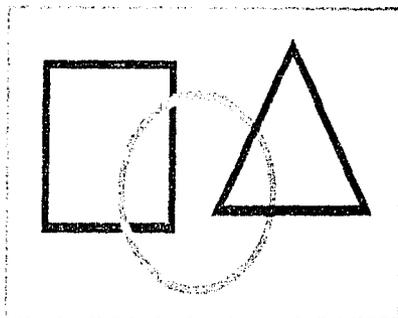
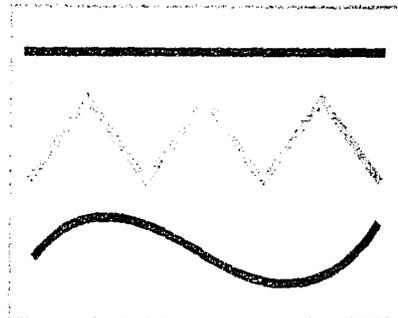
- **El contorno.** Es descrito por la línea y son tres los más comunes, el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero y es a partir de ellos que derivamos todas las formas físicas de la naturaleza y de la imaginación humana.

- **Dirección.** Los tres contornos básicos que acabamos de mencionar tienen cualidades expresivas direccionales: el cuadrado nos expresa la horizontal y la vertical; el triángulo la diagonal y el círculo, la curva.

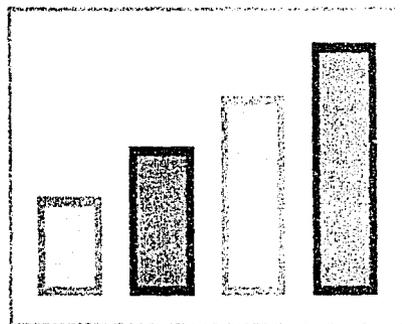
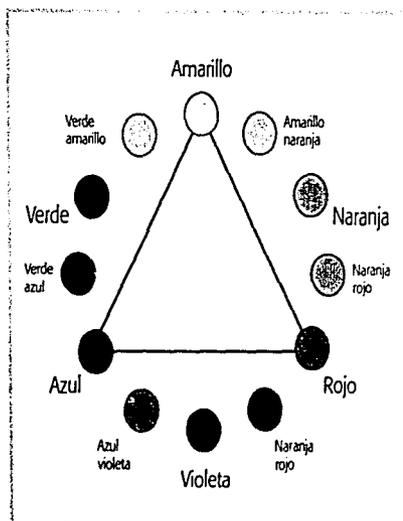
La dirección horizontal y vertical tienen significado de equilibrio y estabilidad; la diagonal por el contrario es inestable y subversiva; y la curva se asocia con una envolvente o con la repetición.

- **Tono.** Es la variación de luz que tiene un objeto. Cuando hablamos de tonalidad en el grafismo, nos referimos a alguna clase de pigmento, pintura o sustancia química capaz de simular el tono natural.

El tono es un magnífico auxiliar para representar la dimensión, nos ayuda a dar una apariencia más realista, ya que una línea por más trabajada que esté bajo los conceptos de perspectiva no nos puede dar esa sensación de realidad, gracias al tono podemos percibir profundidad y distancia.



De arriba a abajo:  
La línea, el contorno y el tono.



Arriba: Color

Mapa cromática con los colores primarios y secundarios

Abajo: Escala.

No existe lo grande sin lo pequeño

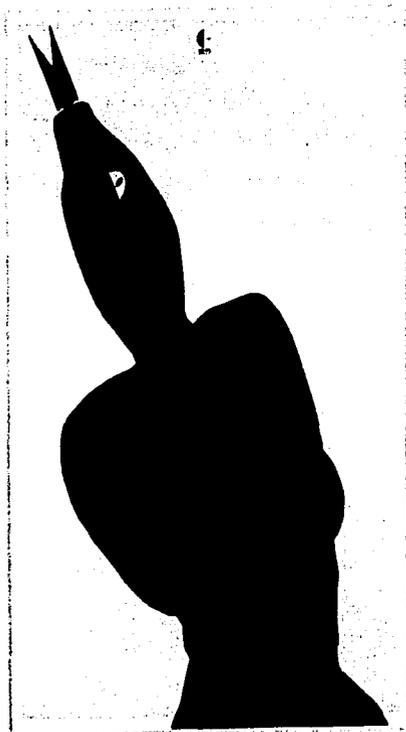
**Color.** Es una fuente valiosísima de mensajes visuales, gracias a él encontramos información y significados en muchas cosas. El color tiene tres diferentes dimensiones: *el matiz*, que es el color mismo o croma, dentro de él encontramos los colores primarios que son el amarillo, el rojo y el azul y los secundarios, naranja, verde y violeta, a partir de ellos se pueden obtener numerosas variaciones de matices; la segunda es *la saturación*, que se refiere a la pureza de un color respecto al gris; la tercera y última dimensión se refiere al *brillo*, que va de la luz a la oscuridad, es decir, el valor de las gradaciones tonales. **Textura.** Es el elemento que podemos percibir ya sea mediante el tacto, la vista o ambos. Existen texturas que no tienen cualidades táctiles, pero sí ópticas y son las que se denominan texturas visuales. Según la definición de Dondis, la textura está estrechamente relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material.

**Escala.** Los componentes de la comunicación visual tienen la importante capacidad de modificarse y definirse unos a otros, es decir que no existe lo grande sin lo pequeño. Este proceso se llama escala. El factor más importante para definir una escala es la medida del hombre, existe de hecho un sistema modular basado en esto, propuesto por un arquitecto francés llamado Le Corbusier. Por otro lado, existen también fórmulas más clásicas sobre las que se puede basar la escala, como por ejemplo la sección áurea. La escala es un elemento que nos puede ayudar a manipular los espacios.

**Dimensión.** Este elemento lo encontramos dentro del mundo real y lo percibimos gracias a un artificio llamado perspectiva. Cuando hablamos de diseños industriales o ambientales hablamos de una dimensión real, en la que obtenemos un volumen verdadero. Sin embargo, cuando de diseño gráfico hablamos tenemos que recurrir a la ilusión para poder expresar una dimensión.

**Movimiento.** Como en la dimensión, el movimiento lo podemos encontrar también en el mundo real. Es mucho más inmediato cuando lo percibimos en él, pero gráficamente también lo podemos lograr gracias –también– a la ilusión.

Todos estos elementos que acabamos de mencionar son esenciales para lograr la comunicación visual, por sí solos o mezclándolos nos ayudarán a transmitir mensajes de una forma casi instantánea. Esta forma de comunicación en la actualidad, es una de las más socorridas, el hombre se está acostumbrando cada vez más a recibir mensajes sensoriales y no racionales, por lo que esta forma de comunicar resulta básica e indispensable en el trabajo del diseño y la ilustración.



Cartel de Luis Almeida, de la serie "Cine cien" conmemorando los cien años del cine

Los diseñadores tanto ambientales, como industriales y gráficos usan la comunicación visual para transportar sus mensajes, ¿cómo?, a través de técnicas que manipulan los elementos característicos de ésta. Dondis nos proporciona una lista de dichas técnicas basándose en la más dinámica que es el contraste y en su contraparte, la armonía:<sup>19</sup>

Contraste	Armonía	Transparencia	Opacidad
Exageración	Retiscencia	Variación	Coherencia
Espontaneidad	Predictibilidad	Actividad	Pasividad
Acento	Neutralidad	Aleatoriedad	Secuencialidad
Complejidad	Sencillez	Irregularidad	Regularidad
Distorción	Realismo	Yuxtaposición	Singularidad
Profundo	Plano	Angularidad	Redondez
Agudeza	Difusión	Representación	Abstracción
Audacia	Sutileza	Verticalidad	Horizontalidad
Asimetría	Simetría	Economía	Profusión
Fragmentación	Unidad	Inestabilidad	Equilibrio

Una muestra de la aplicación de éstas técnicas lo tenemos en la imagen de la izquierda, en la que Luis Almeida se apoya de algunas técnicas de la comunicación visual, como el contraste, el acento y a sencillez, para crear su cartel y transmitir el mensaje.

El diseño gráfico es –como lo vemos en el ejemplo de arriba– una disciplina que se vale constantemente de la comunicación visual para lograr sus objetivos, por lo que a continuación hablaremos de ella.

## Diseño gráfico

El diseño como proceso general nace, como se mencionó anteriormente en la época de la Revolución Industrial. En esta época de producciones en serie e industrialización empezaron a surgir necesidades que involucraban las tres disciplinas del diseño, producción de máquinas y objetos, urbanización acelerada y promoción de productos; así es como "a mediados del siglo XIX, el diseño gráfico se integró en las áreas de empaque, presentación, exposición y publicidad, y se estableció como una profesión".<sup>20</sup>

Así pues, en éste siglo empieza a desarrollarse lo que hoy conocemos como diseño gráfico y en donde, también, empiezan a surgir personajes importantes para dicho desarrollo como Henry de Toulouse-Lautrec y William Morris, que aportaron tendencia y evolución, respectivamente, en la industria de la imprenta, tal y como lo afirma Dondis.\*

Siguiendo adelante ya en siglo XX encontramos a la Bauhaus, verdadera columna dentro del diseño actual. Veamos lo que nos dice Bridgewater acerca de ella: "La influencia más importante en el diseño contemporáneo, fue la Bauhaus, establecida en Alemania inmediatamente después de la Primera Guerra Mundial. Walter Gropius (1883-1969), arquitecto, diseñador y maestro, fundó la escuela Bauhaus de Arte y Diseño en Weimar en 1919. Enseñó los principios que se convirtieron en fundamentales para casi todos los aspectos del diseño del siglo XX. La filosofía de la escuela era reunir el arte y la tecnología".<sup>21</sup> La Bauhaus vino a transformar los fundamentos teóricos a partir de los cuales el diseñador podía asumir y llevar a la práctica su profesión. Para la Bauhaus lo más importante era la funcionalidad antes que el esteticismo, lo cual marcó en definitiva el diseño de nuestros días. Posterior a la Bauhaus empezó todo un fenómeno social de consumismo, tecnología y comunicación de masas que llevó a los empresarios a darse cuenta de los beneficios que podía ofrecerle el diseño gráfico en sus negocios. Así pues, en la actualidad un buen diseñador es aquél que sintetiza en un proyecto de comunicación gráfica las necesidades del cliente, los requerimientos del receptor, sus capacidades creativas y los recursos materiales, todo con el fin de cumplir un objetivo previamente definido.

\* Algunos historiadores marcan el comienzo del diseño gráfico en siglo XV, con la invención del tipo móvil y la impresión de la biblia de Gutenberg, lo cual se considera un acontecimiento sin duda importantísimo para el desarrollo de la impresión, pero no creo que debiera considerarse como el inicio del diseño gráfico, ya que todavía en esta época no se tomaba en cuenta todo ese proceso de comunicación que conlleva el diseño, es decir, no existían mensajes gráficos con intencionalidad, sino por mero ornamento, solo había mensajes lingüísticos, propiamente los textos de los libros.

## Campo de trabajo

Dentro del campo laboral del diseñador gráfico encontramos tres grandes áreas, el sector público, el sector privado y el trabajo independiente (*free lance*), los cuales explicaremos en que consisten a continuación.

El sector público son las diferentes partes que integran la organización política del estado, está compuesto por el subsector gubernamental y el paraestatal. Todos los organismos, dependencias y oficinas del sector público cuentan en su estructura organizativa con una sección que por lo general lo denominan Departamento de Comunicación y Difusión o bien, Área de Comunicación Social. Tal Departamento o Área es el encargado de la 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. La producción de esos mensajes está dividida en dos grandes áreas: comunicación interna, es decir, para el personal que labora en el interior de la institución, y difusión externa, que es dirigido al público en general por los medios masivos. Para esto se utilizan los diferentes medios gráficos en los cuales interviene el quehacer profesional del diseñador gráfico. Si tenemos en cuenta la gran cantidad de dependencias públicas en las cuales se solicitan los servicios del diseño gráfico, se concluye que este sector es una gran opción en el campo laboral.

Por otro lado tenemos el sector privado, en el cual podemos ubicar dos tipos de empresas: las empresas independientes, que nada tienen que ver con el diseño, pero que necesitan sus servicios; generalmente tienen un área específica que pueden llamar de promoción, de marketing o mercadotecnia, de publicidad, de comunicación, o simplemente de diseño; en estas áreas ubican el trabajo del diseño gráfico. El otro tipo de empresas son las que de alguna manera, sí están vinculadas con el diseño, ejemplos de ellas son: los despachos de diseño, las agencias de publicidad, las imprentas y los burós de servicio.

El tercer campo en el que los diseñadores pueden desarrollarse es el independiente, mejor conocido como el *free lance*, en el que el profesionista trabaja para una o varias empresas (pública o privada), sin estar contratado o registrado en nómina. Este campo tiene sus pros y sus contras, por un lado el diseñador tiene la libertad de organizar su agenda como más le convenga, disfrutando de mucha independencia tanto en su horario como en sus diseños ya que él es su propio jefe; pero, por otro lado, carece de todas las prestaciones que los empleados de base sí tienen.

Aparte de estos tres grandes campos laborables tenemos uno más, que aunque poco recurrido, existe, estamos hablando de la docencia e investigación, campo que sin duda debería dársele más importancia.

Una vez aclarado los campos de trabajo que tiene un diseñador gráfico, entremos a la especificación de las áreas en las que se divide el diseño gráfico, al respecto, nos comenta Swann: "La forma que adoptará el trabajo gráfico puede encajar en muchas categorías. Ante todo, la mayor parte de las organizaciones requieren una 'imagen'. Esta imagen se proyecta, normalmente, a través del material de escritorio, e incluso puede influir en el estilo y el formato de los documentos internos. Si se fabrican productos, éstos han de ser envasados, y los envases estarán influidos por imágenes gráficas; incluso las camionetas de reparto armonizarán con la imagen general. Si se trata de compañías de servicios, o quizá de editoriales, habrá de tratar con cubiertas de libros, revistas o folletos, que han de ser diseñadas, mientras que los restaurantes y las tiendas requieren menús, lista de precios y rótulos. Si una empresa decide instalar un *stand* en una feria, el contenido gráfico del mismo ha de ser diseñado".<sup>22</sup>

Pasemos pues a una especificación mucho más concreta en el siguiente apartado



*El diseño editorial es una de las actividades más desarrolladas dentro del diseño gráfico, ya que la mayoría de las veces éste es el encargado de servir como soporte para otras actividades como la ilustración y la fotografía.*

## 1.1.1 Áreas del diseño gráfico

El diseño gráfico, apunta distintas actividades, que pueden dividirse de tal manera que crean áreas específicas de trabajo. Las áreas más comunes de acuerdo con la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México son las siguientes:

### • Diseño editorial

En esta área el profesional se encarga de la organización visual de un documento, por medio de retículas, elementos gráficos, etc.

Sus aplicaciones las podemos encontrar en: Libros, revistas, periódicos, informes anuales, folletos, catálogos, papelerías, portadas, tarjetas e invitaciones, volantes, calendarios, y carteles.

### • Fotografía

Ésta área resulta un campo amplio de trabajo para los diseñadores gráficos. En ella encontramos géneros distintos como: Fotografía publicitaria, documental, digital, de moda, experimental, técnica y científica, entre otras.

### Ilustración

En el diseño de ilustraciones el profesional tiene el cometido de conceptualizar y representar una idea, por medio de las herramientas tradicionales y/o digitales, para comunicar un mensaje. Dentro de la ilustración se pueden encontrar géneros diferentes para desarrollar:

Ilustración técnica, arquitectónica, zootécnica, científica, médica, infantil y de modas.

### Simbología y diseño en soportes tridimensionales.

En ésta área el diseñador gráfico realiza su trabajo sobre materiales con dimensión, los cuales generalmente soportan el producto final.

Encontramos aplicaciones en: Etiquetas, logotipos, marcas, empaques, P.O.P's, displays, stands, señalizaciones, material didáctico, entre otros.

### Audiovisual y multimedia

La tarea del diseñador en ésta área es la de transmitir mensajes por medio de la combinación de imagen y sonido en el caso del audiovisual; y de texto, sonido, imágenes, animación y video, en el caso de multimedia. Sus aplicaciones son: Páginas web, audiovisuales (informativos, educativos, motivacionales y de entretenimiento), CD Rom, animación (clásica y digital).

De estas cinco áreas que acabamos de especificar, la que más nos interesa es la ilustración, punto fundamental para el desarrollo de esta investigación, por lo que dedicaremos el siguiente capítulo a su desarrollo.



*La ilustración es un área importante dentro del diseño gráfico, con ella se pueden lograr efectos tan diversos, que la puedes encontrar en casi cualquier tema.*

## Citas del capítulo 1

- (1) *Gran Enciclopedia Larousse*. Tomo 5. p.2249
- (2) BERELSON y STEINER, cit. pos. BLAKE, Reed H. y HAROLDSSEN, Edwin O. *Una taxonomía de conceptos de la comunicación*. p.3
- (3) GERBER, cit. pos. BLAKE, Reed H. y HAROLDSSEN, Edwin O. *Op.Cit.* p.3
- (4) BERLO, David Kenneth. *El proceso de la comunicación*. pp. 24-25
- (5) BLAKE, Reed H. y HAROLDSSEN, Edwin O. *Op.Cit.* pp. 40-41
- (6) FIGUEROA Navarro, Carlos. *Creatividad, diseño y tecnología*. p.67
- (7) COSTA, Joan. *Imagen Global*. p.14
- (8) VILCHIS Ezquivel, Luz del Carmen. *Metodología del Diseño*. pp.35-36
- (9) COSTA, Joan. *Op. Cit.* p.18
- (10) DONDIS, D.A. *La sintáxis de la imagen*. p.34
- (11) COSTA, Joan. *Op.Cit.* p.11
- (12) *Ibid*
- (13) *Ibid.* p.13
- (14) PRIETO Castillo, Daniel. *Diseño y Comunicación*. p.11
- (15) DONDIS, D.A. *Op.Cit.* p.34
- (16) MUNARI, Bruno. *Diseño y comunicación visual*. p.79
- (17) LAZOTTI Tuntana, Lucia. *Comunicación visual y escuela*. p.61
- (18) DONDIS, D.A. *Op.Cit.* p.53
- (19) *Ibid*, pp.28-29
- (20) BRIDGEWATER, Peter. *Introducción al Diseño Gráfico*. p.13
- (21) *Ibid.* pp.14-15
- (22) SWANN, Alan. *Bases del Diseño Gráfico*. p.63

31

**Capítulo 2**

**Ilustración**

Ilustración

Un tema de suma importancia para el desarrollo de la presente tesis es, obviamente, la ilustración, tema que abordaremos en este capítulo, enfocándonos principalmente en su definición y su desarrollo histórico, para pasar después a las principales áreas en que se divide, dependiendo el campo donde se desarrolla; terminaremos el capítulo mencionando las técnicas y enlistando las herramientas y materiales que se usan con más frecuencia para el desarrollo de ella.

## 2.3 Definición de ilustración

Para comenzar con el desarrollo del presente capítulo, tenemos que definir antes que nada qué es la ilustración, tomando en cuenta que su significado ha cambiado mucho con el paso del tiempo.

Empecemos con la definición etimológica, "el término ilustrar proviene del latín *illustrare*, derivado de *ilustris-illustrare*, que significa valorar iluminar, aclarar, dar luz",<sup>1</sup> "lo que desde el punto de vista intelectual y literario valdría por explicar, complementar y describir una idea a través del complemento del dibujo de sesgo no literario".<sup>2</sup> El diccionario por otra parte nos dice lo siguiente "ilustración es toda figura impresa en libros, diarios, revistas u otras publicaciones proveniente de cualquier original fotográfico o dibujado y reproducido por cualquier procedimiento y que acompaña un texto para mayor claridad y también para ornamentarlo".<sup>3</sup>

Con las anteriores definiciones podemos tener una visión de lo que es la ilustración, pero sin duda a ellas les falta una palabra que es clave en su concepción actual, "comunicación", la ilustración nos da una dimensión más concreta y perceptible de los conceptos, es decir nos comunica gráficamente un mensaje, una idea que previamente fue definida; remarquemos aquí, que esto es una concepción actual, y que no siempre ha sido así, no olvidemos que en un principio, la ilustración era mera ornamentación, pero ultimamente el concepto ha sufrido modificaciones.

Así como han surgido nuevas generaciones de ilustradores, nuevas técnicas de expresión, así como procesos y sistemas de reproducción, la concepción misma del término a cambiado, por lo que en definitiva resulta cierto lo afirmado por el ilustrador Fabricio Vanden Broeck, ilustrar es comunicar.<sup>4</sup>

Para enterder un poco más del término, en los siguientes dos puntos haremos una revisión histórica de lo que ha sido la ilustración, empecemos con los antecedentes.

## Antecedentes de la ilustración

El desarrollo de la ilustración tiene que ver, obviamente, con el desarrollo del hombre en la historia, ya que desde el surgimiento de éste empezaron todas las manifestaciones gráficas; por lo tanto, en este apartado hablaremos de todas aquellas expresiones del hombre que antecedieron a lo que ahora conocemos como ilustración y las actividades que tienen que ver con ella, tal es el caso de la escritura y los textos, la invención del papel, etc. comencemos pues desde el principio.

Las investigaciones que se tienen acerca del origen de la humanidad, no son muy exactas, de hecho no se sabe con precisión en dónde ni cuándo surgió el Homo Sapiens, pero lo que sí se sabe es que por un largo tiempo los lugares donde habitaron fueron las cuevas y es precisamente en éstas donde se plasmaron pinturas, las cuales sin duda vendrían a ser las primeras manifestaciones de la comunicación visual. Además de estas evidencias gráficas en cuevas y cavernas, el hombre prehistórico dejó otras manifestaciones como los "petroglifos (signos esculpidos o raspados o simples figuras en la roca), que en su mayoría son *pictogramas* (pinturas elementales o bosquejos que representan las cosas descritas) y algunas de estas se consideran *ideografías* (símbolos que representan conceptos)"<sup>3</sup> los cuales con el paso del tiempo se fueron desarrollando hasta llegar a ser lo que hoy conocemos como escritura.



Pintura rupestre en las cuevas de Altamira, España.

El hombre fue evolucionando y "hacia el año 3000 a. C. es cuando los sumerios inventaron un sistema de escritura cuneiforme, a partir de pictogramas preexistentes" <sup>6</sup> ésta era una especie de escritura silábica cuyos signos se escribían en tablillas de arcilla con un punzón triangular que se encajaba en ésta haciendo que los caracteres se conformaran de una serie de trazos con forma de cuña, por eso se le llamó cuneiforme; así los pictogramas evolucionaron hacia una escritura de signos abstractos.

La historia tomó un amplio sentido gracias a la escritura y junto con temas sobre religión, matemáticas, leyes, medicina y astronomía se organizaron bibliotecas con miles de tablillas, que guardaban en forma escrita cartas, contratos, órdenes, decretos, estadísticas y leyes que crearon testimonios de las civilizaciones para la historia de la humanidad.

Avanzando otro tanto en el tiempo, encontramos a los egipcios, civilización que utilizó un sistema de pintura-escritura llamado *jeroglífico*, "que en griego significa escritura sagrada y en egipcio la palabra de Dios." <sup>7</sup> Estos escritos eran plasmados tanto en las paredes de las pirámides como en sarcófagos de faraones, además de hojas de papiro que ellos mismos crearon gracias al aprovechamiento de las raíces y tallos de una planta (*Cyperus papyrus*) que crecía en las riveras del río Nilo. La aportación de la cultura egipcia al desarrollo de las expresiones gráficas fue fundamental debido a la importancia que le daban a éstas.



△

La cultura egipcia y sus jeroglíficos aportaron mucho para la evolución y el desarrollo de la escritura.

Otra civilización que también hizo un gran aporte al desarrollo gráfico fue la cultura china, que siempre se distinguió por ser una cultura innovadora, (no olvidemos que gracias a China conocemos la brújula y la pólvora), y que gracias a ese espíritu innovador crearon su sistema de escritura caligráfica, el cual no es un sistema alfabético, sino totalmente visual. "Cada símbolo se compone de un cierto número de líneas con forma diferente, dentro de un cuadrado imaginario. Cuenta la leyenda que fue Ts-ang Chieh quien inventó la caligrafía alrededor del año 1800 a. C., inspirado en las marcas de las garras de las aves y en las huellas de los animales".<sup>8</sup> El realismo que tienen los jeroglíficos egipcios fue cambiado por un diseño más abstracto. Primero se desarrollaron sustantivos sencillos, hasta llegar a la creación de caracteres para expresar sentimientos, acciones, colores, tamaños y tipos. "Los caracteres caligráficos chinos se denominan logogramas (caracteres gráficos o signos que representan una palabra completa)."<sup>9</sup> Otra aportación importantísima de los chinos fue el papel, inventado por Ts'ai Lun en el 105 d. C.,<sup>10</sup> se realizaba con trapos y era muy parecido al papel que conocemos actualmente. Antes de la invención del papel, los chinos escribían sobre planchas de bambú, tiras de madera o seda, pero nada resultó tan conveniente como el papel.

Siguiendo adelante en la historia, encontramos el desarrollo de los alfabetos, que aunque a ciencia cierta no se sabe quiénes fueron los inventores, estamos seguros que gracias a ellos la escritura se hizo menos compleja. Así pues, los escritos alfabéticos más antiguos que se conocen provienen de la cultura fenicia, ubicada en Líbano y partes de Siria e Israel. "Se cree que el alfabeto nació en la ciudad más antigua del estado de Fenicia: Biblos, en donde se producía papiro egipcio de calidad excepcional por lo que los griegos adoptaron el nombre de dicha ciudad byblos para designar al libro, también de ese nombre precede la palabra biblia".<sup>11</sup>

El desarrollo de los alfabetos siguió su camino y el alfabeto fenicio llegó de algún modo a Grecia —no se sabe exactamente quién lo llevó— estableciéndolo en sus ciudades entre el año 1000 a. C. al 700 a. C.<sup>12</sup> Al inicio los griegos adoptaron el estilo fenicio de escribir de derecha a izquierda, posteriormente intercalaron el sentido de lectura en cada renglón, pero, finalmente, se adoptó la lectura de izquierda a derecha que es la que continúa hasta nuestros días en la cultura occidental. La cultura griega desarrolló escrituras cursivas y unciales, a partir de su alfabeto clásico, y a su vez, a partir del alfabeto griego se originaron los alfabetos etrusco, latín y el cirílico, y por medio de éstos antecesores, se convirtió en el abuelo de los sistemas alfabéticos usados por todo el mundo.

Hablemos ahora un poco del alfabeto latino. "El alfabeto latino consistía (alrededor del año 250 a. C.) en 21 letras: A, B, C, D, E, F, G, H, I, K, L, M, N, O, P, Q, R (evolución de la letra P), S, T, V, X. Después de la conquista romana sobre Grecia, se agregaron las letras griegas Y y Z para dar cabida a palabras griegas que contenían éstos sonidos. Durante la Edad Media se agregaron tres letras adicionales al alfabeto hasta llegar a las 26 letras del alfabeto inglés contemporáneo."<sup>13</sup>

Otro aspecto clave en el desarrollo de las artes gráficas fue la invención del pergamino y su uso como soporte para escritura lo cual sucedió alrededor del año 190 a. C.<sup>14</sup> "Al pergamino de más alta calidad se le llamó vellum y se fabricaba de suaves pieles de becerros recién nacidos. Al iniciarse la era cristiana en Roma y Grecia, se suplantó el rollo 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 y cosían como un libro moderno."<sup>15</sup>

Vino después la desaparición del imperio romano lo cual precedió una época de tiempos difíciles donde apareció la sociedad feudal y con ella la pobreza, el analfabetismo y la superstición en la mayoría de la población. De hecho la principal razón por la que los libros siguieron su desarrollo fue la religión, ya que los escritos religiosos tenían un gran significado para la gente del medievo, logrando con ello que, lugares como los monasterios se transformaran en centros de actividad cultural. En esta época surgen los llamados amanuenses, que eran personas encargadas de escribir e ilustrar libros a mano por encargo de gente aristocrática. Hay que destacar que el empleo de la ilustración con el fin de reforzar visualmente el significado de las palabras, empieza a tomar mucha importancia.

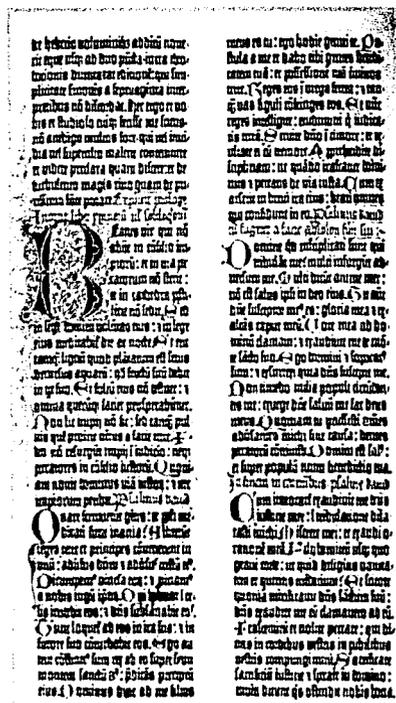
Como se puede apreciar los antecedentes de la ilustración se dieron desde tiempos muy remotos y lugares muy diferentes y distantes entre sí, pero todos ellos ayudaron a que poco a poco la ilustración se fuera desarrollando.

## 2.2 Historia de la ilustración

Hagamos ahora un recuento de lo que hoy conocemos como ilustración, los sucesos que marcaron su evolución, sus cambios, su historia.

Empecemos en la Edad Media, época en la que la religión jugaba un papel importantísimo y en la que la preservación y difusión de ésta era igualmente importante, por lo que la creación de libros religiosos fue fundamental. Los libros en ésta época se realizaban completamente a mano, haciendo de ellos una muestra de unidad admirable entre escritura e imagen, ejemplo de ello son las hermosas capitulares que se crearon, además del desarrollo de la letra gótica. No es difícil imaginar que existían poquísimas copias de un mismo tratado y a veces sólo un ejemplar, debido al tiempo de realización que llevaba cada libro.

La ilustración se empieza a volver esencial en la creación de libros, y los libros a su vez esenciales para la transmisión de conocimientos e ideas, por lo que el hombre empieza a crear nuevos medios de reproducción que simplificaran el proceso de creación de cada libro, así pues, uno de los acontecimientos que marcó una nueva etapa dentro de la producción de libros e ilustraciones fue la imprenta de tipos móviles de Gutenberg en Alemania. Cabe mencionar aquí, que mucho antes de la aparición de la imprenta de Gutenberg, los chinos ya habían experimentado estas técnicas de impresión, el problema fue que la difusión del invento no llegó más allá de sus fronteras, de hecho, se considera que "el libro impreso más antiguo del mundo es el Diamante Sutra, fechado al 11 de mayo del año 868 d.C." <sup>16</sup>



La Biblia de Gutenberg, Alemania 1456.

Ejemplar creado con la imprenta de tipos móviles.

Otro acontecimiento importante dentro del desarrollo del libro y la ilustración fue la xilografía, que consiste en hacer incisiones en una tablilla de madera, la cual se entinta para después poner un soporte (papel) sobre ella y por medio de presión se obtienen imágenes idénticas al original. El lugar y la fecha en que surgió este método de impresión son difíciles de precisar, puesto que al mismo tiempo y en diversos lugares se practicaban y desarrollaban procesos similares.

Con la aparición de la xilografía, o grabado en madera se comienza la edición de libros con textos e imágenes, varios de ellos se pueden remontar hacia el año 1467, en Italia, por ejemplo, en la que libros como *Epistolae ad Familiares* de Cicerón, *Historia Natural* de Plinio, resultarán relevantes<sup>17</sup>, pero hubo una en especial que llamó la atención, *Meditaciones sobre la pasión de Nuestro Señor del Cardenal Torquemada*, que contenía ilustraciones representativas de cosas concretas, localizadas e identificadas con precisión, obviamente el tema del libro era religioso. Cinco años después de la publicación del *Torquemada*, en 1472,<sup>18</sup> apareció en Verona una edición llamada *Arte de la Guerra* de Valturius, que contenía páginas ilustradas con xilografías grandes y pequeñas que representaban principalmente maquinarias bélicas, éste libro resulta también de singular importancia, debido a que el tema ya no tiene nada que ver con la religión, pero sobre resulta importante por ser uno de los primeros libros en los que la ilustración toma un papel protagónico.

Libros como los que se acaban de mencionar aparecen en muchos otros lugares, y con ayuda de la imprenta de Gutenberg dieron paso al surgimiento del libro tipográfico, en la que la composición de sus textos se realizaba por medio de letras intercambiables. A todas estas primeras ediciones se les denominaba con el nombre de incunables, nombre genérico que recibieron todos los libros impresos antes del año 1500 y que carecen de colofón.

Siguiendo adelante, empezamos a ver como cada vez se vuelven más comunes los libros temáticos no religiosos, astronomía, anatomía, botánica, animales, maquinaria, arquitectura e ingeniería son algunas de las materias que se tratan, además la ilustración sigue jugando un papel esencial.



Aunque en el siglo XV ya se habían utilizado los grabados al buril, "no fue sino hasta mediados del siglo XVI que la producción de libros ilustrados empezó a usar esta técnica" <sup>19</sup> ya que, aunque las planchas de cobre (grabadas al buril o tratadas al agua fuerte) eran mucho más costosas que las tablas de madera, el detalle que les ofrecía era mucho, mucho mejor, por lo que comienzan a surgir verdaderos maestros de la técnica, ejemplo de ello fue el pintor y dibujante Alberto Durero quien dejó un legado impresionante dentro del terreno del grabado.

Más adelante, ya en el siglo XVII, se le empieza a otorgar al grabado la categoría de obra de arte, y el centro de producción pasa de Italia a otros países como Francia y Holanda, resaltan personajes como Rubens, Herkules Seghers, Jacques Callot, Jacques Bellange y Tempesta <sup>20</sup>, pero fue hasta el siglo XVIII cuando el grabado se popularizó en todos los sentidos; todas las clases sociales mostraban su avidez y gusto por las ilustraciones realizadas en grabado, lo podíamos encontrar en una obra de colección o como mero motivo de decoración, los temas que se plasman en el grabado se vuelven frívolos, familiares y burgueses.



En la página anterior:

Grabado de  
Alberto Durero

Litografía de  
Toulouse Lautrec

"Los autores de grabados en su afán de aproximarse más al detalle de los dibujos originales realizaron varias innovaciones técnicas. El aguata y el puntillado se desarrollaron para imitar la aguada, también se inventaron herramientas para trazar líneas rugosas como las de tiza, y el barniz blando se hizo para imitar la calidad y la textura de los dibujos a lápiz" <sup>21</sup>

"En el siglo XIX, aparece la litografía, inventada por Alois Senefelder en Munich, Alemania", <sup>22</sup> la cual consiste en dibujar sobre una piedra con cualquier material graso, se entinta y se imprime a presión. La técnica del alemán tuvo dos puntos importantes, liberó al artista o dibujante original de la dependencia con el grabador de inter-

pretación, porque en realidad pocos eran los que ilustraban y grababan sus propias obras, y por primera vez permitió al lector acceder con mayor libertad a ediciones que resultaban idénticas a pesar de haber sido realizadas en serie. La única desventaja que presentaba la litografía y que por cierto también presentaba el grabado, era que había que imprimirla con una prensa distinta a la usada por los textos, por lo que se necesitaba forzosamente hacer dos impresiones sobre el mismo soporte para conseguir un ejemplar con imágenes y textos integrados.

Otro avance significativo del XIX fue la posibilidad de reproducir semitonos, la superposición de tintas separadas por tramas hizo posible reproducir con exactitud obras a todo color.



*Página doble de una revista de modas para mujeres.*

*Estados Unidos 1905. Excelente ejemplo de cómo la ilustración fue tomando poco a poco inclinación hacia la publicidad entrando el siglo XX.*

En este siglo sobresalen personajes como Gericault, Delacroix y Gustave Doré, Manet, Degas, Gauguin y Toulouse Lautrec quienes a través de distintas técnicas como el aguafuerte, la xilografía y la litografía hacen que la ilustración se mantenga más vigente que nunca.

Ya en el siglo XX, surgió la serigrafía y muchos otros medios de impresión que hicieron que la ilustración evolucionara; surge la comunicación de masas y la sociedad de consumo y con ellas la inclinación de la ilustración hacia el lado publicitario. Aparece la fotografía y evolutivamente el

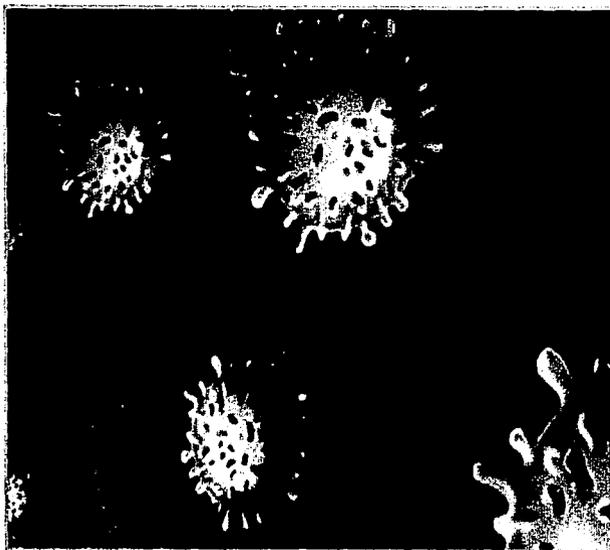
cine y la televisión, por lo que se augura la muerte definitiva de la ilustración tradicional, pero en contra de estos pronósticos, logra permanecer, siempre evolucionando y siempre a la par de la nueva tecnología.

Actualmente la ilustración es un medio de comunicación tan eficaz que es utilizada en muchas áreas tan diversas entre sí, que ella misma ha tenido que dividirse en géneros.

En el siguiente apartado veremos cuáles son éstos géneros y cuáles sus aplicaciones.

## 2.4 Géneros de la ilustración

Para una mejor clasificación de la ilustración se ha hecho una división por géneros de acuerdo al área en que se aplica, a continuación veremos las clasificaciones más importantes.



*Ilustración médica: Glóbulos blancos y glóbulos rojos.  
Imagen creada para un folleto informativo acerca de  
el comportamiento de un medicamento.*

### • 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 éste género se pueden encontrar las siguientes aplicaciones: Cartel, promocional, empaque, etiqueta, display y calendarios.

### • Ilustración Editorial

La ilustración editorial va a tomar forma dependiendo el giro que tenga el impreso (político, cultural, literario, mercadotécnico, etc).

La ilustración editorial se puede aplicar en libros, enciclopedias y diccionarios, periódicos, revistas y folletos.

### • Ilustración científica

Son imágenes realistas detalladas y precisas, que van dirigidas a un tipo específico de personas.

### • Ilustración médica

Aun cuando se ha considerado que la ilustración médica no es creativa, pues debe apegarse a los hechos y acontecimientos reales; el ilustrador debe valerse mucho de la imaginación y su creatividad para lograr conceptualizar aquellas actividades que ocurren dentro del cuerpo humano y en general seres vivientes.

#### • Ilustración de modas

La ilustración en éste genero ha sido muy importante ya que ha permitido ir describiendo la indumentaria que desde siglos ha utilizado el hombre. Actualmente, se emplea mucho para proyectar el diseño de nuevas prendas.

#### • Ilustración digital

La Ilustración Digital es un proceso de varias fases, que incluyen diversos tipos de software y de equipos. Se puede usar en combinación con técnica tradicionales, logrando efectos que difícilmente se logra por sí sola.

#### • Animación

Tiene como característica principal su representación en medios audiovisuales como la televisión, el cine o la computadora , ya que como su nombre lo indica son imágenes animadas o con movimiento.

#### • Ilustración de cómic

Es una narración contada por medio de una serie de dibujos o ilustraciones, algunas veces con texto y otras sin él.

#### • Ilustración técnica

La ilustración técnica, se desarrollo con la llegada de la industria y la producción en masa, y a partir de la necesidad de la gente de saber mas acerca de su ambiente y de cómo funcionan las cosas. Actualmente constituye una gran área de la ilustración, que se desarrolla con varias disciplinas especializadas.

#### • Ilustración arquitectónica

La ilustración Arquitectónica sirve como apoyo visual muy importante para mostrar las construcciones que realizarán o crearán próximamente.

#### • Ilustración arqueológica

Es la ilustración hecha a partir de hallazgos arqueológicos y datos históricos que permiten recrear los hechos y las cosas que ocurrieron en el pasado.

#### • Botánica

En ésta área el Ilustrador apoya a éste género para dar a conocer los detalles mas finos de las plantas destacando características muy especificas.

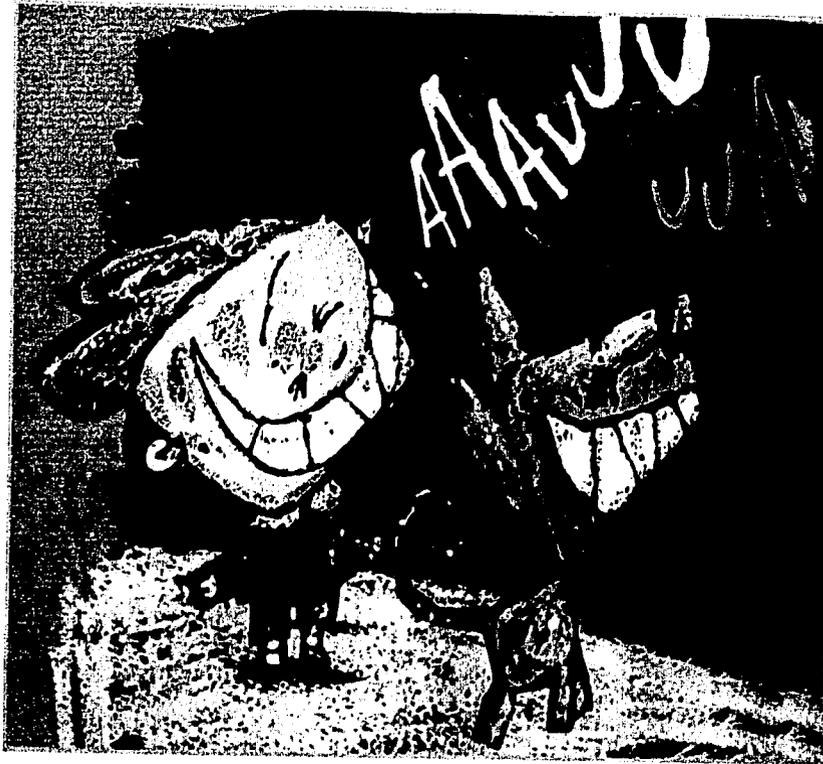


### • Ilustración geológica y geográfica

La ilustración en esta área apoya a la realización de mapas que pueden ser climatológicos, biogeográficos, hidrográficos, oceanográficos o cartográficos, entre muchos otros.

### • Ilustración infantil

Y por último la ilustración destinada a los niños, la cual es el motivo de creación de esta tesis, y tiene como uno de sus objetivos más importantes la estimulación de los pequeños hacia la imaginación, la podemos encontrar en diversos soportes, pero el más común es el libro literario. Hablaremos más profundamente de ella en el siguiente capítulo.



Página opuesta y de arriba a abajo:

"Realidad virtual"

Ilustración digital de J. Rubén Pérez

"Spawn"

Cómic del caricaturista Tod MacFarlane

En esta página arriba:

"Mictlantecutli totonoco sonriente"

Ilustración arqueológica de Fernando Díaz Infante

Abajo:

"Vida de perros"

Ilustración infantil de Isol

## 2.5 Técnicas y materiales

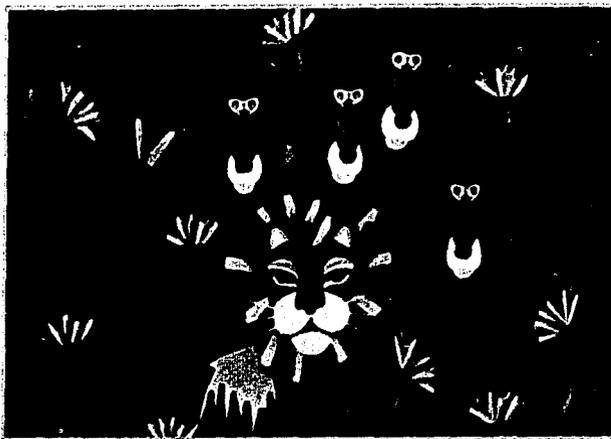
En esta sección hablaremos de todos los componentes de los que se vale el ilustrador para realizar su trabajo y concretar sus ideas. Mencionaremos las técnicas, aunque no son todas, pues las técnicas pueden crearse a base de experimentación y en el trabajo diario el ilustrador puede encontrarse con nuevas formas de aplicar sus conocimientos. Por otro lado hablaremos también de los materiales necesarios para poder aterrizar sus ideas. Empecemos pues con la definición de cada uno de los términos:

**Técnica:** Es la forma en que usa el artista los materiales o medios para crear una obra.

**Material:** Ingrediente. Cualquiera de las materias necesarias para alguna obra o conjunto de ellas.

*"El rey y la selva azul"*

*Acrílico de Raúl Vázquez Torres*



En seguida haremos un listado alfabético de las principales técnicas y materiales, dando características muy generales sobre ellas.

### • Acrílicos

Los acrílicos son pinturas que se diluyen en agua, y se secan con la misma rapidez que ésta; una vez seca es impermeable. Los acrílicos imitan efectos conseguidos con óleos o acuarelas ya que permiten pintar por encima sin alterar los colores que hay debajo. Se emplean tanto en las técnicas opacas como en las transparentes.

• **Técnica:** Las pinturas acrílicas se pueden pulverizar, raspar, modelarse, texturizarse e incluso aplicarse junto con otros medios. Se pueden utilizar con gran efecto tanto en su forma transparente como en la opaca. Se aplica a finas aguadas o en veladuras transparentes como en las acuarelas; también se pueden aplicar a modo de empaste como si fueran óleos.

Los acrílicos son fáciles de usar y resultan prácticos porque se secan con mayor rapidez, lo que permite superponer los colores sin tener que esperar tanto. Asimismo son más resistentes y flexibles y se adhieren a casi todas las superficies.

• *Materiales:* Las pinturas acrílicas se venden en tubos o en recipientes de plástico. Estos últimos resultan más convenientes cuando se necesitan grandes cantidades. En el mercado encontramos algunas marcas como: *Politec, Grumbacher, Liquitex, Winsor & Newton*, entre otras.

#### • Acuarela

La acuarela se realiza disolviendo pigmentos en agua. Su característica principal es la transparencia, así los pigmentos se aplican en diferentes grados de disolución, conocidos como aguadas y la superficie del papel puede ser visible a través de sus finos colores, creando un efecto de veladura. Las acuarelas son pigmentos molidos y goma arábiga, que se disuelve fácilmente en agua. Las acuarelas se adhieren firmemente al papel y la goma actúa como un barniz suave dando brillo al color.

• *Técnica:* La acuarela proporciona el efecto de transparencia de color. Los lavados de color se superponen para conseguir los tonos adecuados pero, lo mejor es obtener los tonos sin necesidad de pintar demasiadas veces para así lograr una pintura más fresca. Se trabaja de claro a oscuro y se aprovecha el blanco del papel para crear los efectos de luz. La proporción de agua es lo que determina la claridad u oscuridad de un color. Las capas diluidas se superponen con el fin de construir las áreas oscuras del color. Para pintar con acuarela se requiere proceder con rapidez y precisión, por lo que es importante diseñar la composición antes de aplicar el pigmento.

• *Materiales:* Las acuarelas están constituidas por pigmentos de origen vegetal, mineral o animal, aglutinados con agua, goma arábiga, además de glicerina, miel y un agente conservador. La glicerina y la miel evitan el cuarteamiento de capas gruesas.

Se pueden encontrar en varias presentaciones: en pastillas, en tubo, líquidas y en lápices; de todas las presentaciones existen multitud de colores. Entre las mejores marcas encontramos *Winsor & Newton, Dr. Martin's y Derwent*.



▲  
"Navego rumbo al mar"  
Acuarela de Alma Rosa Pacheco



Ilustración con aerógrafo

#### • Aerografía

Con la técnica del aerógrafo pueden conseguirse ilustraciones de gran calidad con un realismo fotográfico que podrían llegar a confundirse con imágenes reales. Por lo general esta técnica es utilizada en ilustraciones técnicas.

- *Técnica:* La técnica que más se utiliza con el aerógrafo es el enmascaramiento, que consiste en delimitar la zona que se va a rociar, cubriendo las demás partes que se deseen proteger. Para trabajar con el aerógrafo se debe tener paciencia, habilidad y práctica. El ángulo en que se sujete en relación con el papel, determina el efecto que produce.

- *Materiales:* En un aerógrafo se puede utilizar cualquier pigmento líquido de dibujo o pintura, los más comunes son el gouache, las acuarelas concentradas, acrílicos, tintas y óleos siempre y cuando estos no tengan grumos ni partículas que obstruyan la boquilla del aerógrafo. Hay que diluir muy bien el pigmento que se utilice, y hay que tener mucho cuidado cuando se utilicen tintas, acrílicos u óleos, de limpiar el aerógrafo con frecuencia, para evitar que el pigmento se seque en el interior. Para obtener buenos resultados hay que utilizar pinturas de calidad y mantener el equipo en buen estado.

#### • Aguada

- *Técnica:* Consiste en combinar dos técnicas tradicionales, pluma y tinta y acuarela. Es una acuarela transparente monocromática a la que también son aplicados los nombres de lavado y aguainta.

Existen tres maneras de trabajar con esta técnica. La más tradicional consiste en empezar dibujando la ilustración con tinta. Cuando la tinta se seca del todo, se aplican las aguadas, que dan mejor resultado sin son suaves. Se pueden dar más intensidad al color si se aplican capas sucesivas o si se trabaja húmedo sobre húmedo. Otra manera consiste en aplicar primero las aguadas y después, cuando éstas se han secado, el dibujo a tinta encima. El tercer método es aplicar alternativamente ambos elementos, es decir, en añadir más tinta o color cuando se cree necesario. Una técnica que ayuda a lograr desde dibujos muy sencillos hasta dibujos muy precisos; el caso de esta técnica es lograr la perfecta sincronía entre la tinta lineal y el acuatizado de colores.

### • Carboncillo

Material hecho de carbón comprimido. Se hacen carbonizando a alta temperatura ramitas de eucalipto o sauce en recipientes herméticos.

- *Técnica:* Es una técnica muy sencilla y con grandes posibilidades de lograr efectos de luz y sombra, esta se logra de manera más limpia con un difumino. Una vez terminado el trabajo se recomienda aplicar laca para fijar el pigmento.

- *Materiales:* Existen varios tipos de carbón, el carboncillo que es la forma más corriente del carbón consiste en palitos de varios grados y tamaños, el de sauce por ejemplo, puede ser grueso, mediano o fino y suele venderse en cajas; el carbón comprimido que existen se hacen con carbón pulverizado, que se comprime en barras con un agente aglutinante; y por último los lápices de carbón que son barras de carbón comprimido recubiertas de madera o papel. Algunas de las marcas que encontramos en el mercado son *Conté a Paris, Faber Castell, Carboncillo Pitt, Charcoal y Peely Shetch.*

### • Collage

Collage deriva del francés, coller que significa pegar. Por lo que podemos decir que es experimentar mezclando diferentes materiales.

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

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

### • Digital

- *Técnica:* Hay artistas que deciden dibujar con ordenador después de haber trabajado con varios medios tradicionales de distintas maneras y comprueban que la ilustración por ordenador no es tan diferente. Las herramientas contenidas en los paquetes informáticos mejoran y evolucionan día con día a medida que el software tam-

bién evoluciona porque surgen nuevas aplicaciones y las antiguas van quedando obsoletas.

Una imagen generada por ordenador suele crearse a partir del conjunto de imágenes con la que se trabajará, pero la elección depende del motivo que se tenga en mente.

### • Ingeniería en papel

- *Técnica:* Consiste en manipular el papel o cartulina por medio de dobleces, cortes y rasgaduras para ir creando formas en tercera dimensión, muchas veces se le aplica algún tratamiento gráfico al papel para ir dando texturas, otras veces, se usa la textura nativa del propio papel. Se puede pintar, barnizar o decorar para lograr diferentes efectos. Es una técnica con la que se pueden crear efectos tridimensionales muy bien logrados. Para su reproducción final echa mano de la fotografía.

### • Gouache

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

- *Técnica:* El gouache permite al ilustrador gran flexibilidad ya que le da oportunidad de trabajar encima con facilidad, aplicando aguadas finas o superponiendo capas más densas y opacas, de oscuro a claro, similar a la técnica en óleos o acrílicos.

- *Materiales:* Los colores se encuentran ya preparados en tubos de estaño o en frascos, también son vendidos como colores para diseñadores, *Winsor & Newton* es una marca que fabrica una gama de excelente calidad, con una gama de 80 colores.

### Lápiz grafito

- *Técnica:* Técnica basada en líneas y tonalidades; con ella podemos darle expresión a nuestro dibujo, valiéndonos en la fuerza que le demos al presionar el lápiz, y a la velocidad con que lo movamos; también lo podemos lograr con ayuda de los valores propios de las presentaciones del lápiz, donde existen diversos grados: B (blandos), HB (Intermedios) y H (duros). Normalmente el uso que se les da a los H son para valores claros y contornos o trazos finos y a los B para valores oscuros y líneas muy fuertes.

- *Materiales:* El grafito lo podemos encontrar en dos presentaciones, principalmente, lápices y barras, aunque la más socorrida son los lápices. Existen varias marcas en el mercado, las cuales varían su rango de gamas, puede haber hasta 20 grados diferentes que van desde un 9H hasta un 9B pasando por el HB, pero su existencia va a depender de la firma que los fabrica, algunas de ellas son: *Stabilo Othello, Berol, Faber Castell, Rexel, Derwent, Staedtler, Rembrandt sketching y General Charcoal.*

### • Lápices de colores

- *Técnica:* Esta técnica es muy similar al grafito, sólo que en vez de trabajar en una forma monocromática, se echa mano de la variedad de colores que nos puede ofrecer. Es muy compatible con otras técnicas, te da amplia libertad de combinar.

- *Materiales:* Están hechos con una mezcla de sustancias: colorantes, aparejo, lubricante y aglutinante. Se mezcla la arcilla y pigmentos orgánicos o químicos para obtener las minas, que después se secan lentamente en un horno y se remojan en cera para obtener una consistencia más blanda.

Existen tres tipos de lápices de colores: Minas gruesas, relativamente blandas, resisten la luz y el agua y se fabrican en una amplia gama de colores. Minas delgadas, que no se desmenuzan, estos lápices resultan útiles para dibujos muy detallados, también resiste el agua, pero en general la gama de colores es más tímida. No se tiznan ni se borran con facilidad. Minas solubles en agua que se pueden usar con agua para producir lavados de color. Son como un cruce entre lápiz y acuarela, y existen varias marcas, con minas gruesas o finas y gamas de 30 a 36 colores. Hay gran variedad de lápices de colores en el mercado los más comunes son: *Derwent, Prismacolor, Berol, Faber Castell y Rexel.*



### • Oleo

• *Técnica:* Para pintar al óleo se utilizan dos técnicas básicas: una es en la que se elaboran pinturas mediante superposición de capas, dejando secar antes de aplicar la siguiente capa. La otra es la pintura directa en la que se utiliza color opaco que por lo general permite realizar la obra en una sola sesión.

En algunas ocasiones se recurre a una espátula para rascar la superficie de la pintura y retirándola después.

Otra técnica que se utiliza con frecuencia es el mojado sobre mojado; las pinturas al óleo no se corren cuando se mezclan con otro color por encima de la pintura, aunque éste todavía esté húmedo.

• *Materiales:* Son colores o pigmentos en polvo, aglutinados con aceites o barnices formando una pasta espesa. Se venden en tubos de diferentes tamaños. Para adelgazar los pigmentos existe una gran variedad de diluyentes, el más popular es la trementina que según la cantidad que se utilice, produce una pintura opaca o transparente, con una terminación mate o brillante.



A.

"Casas en Ventry Harbour"

Óleo de Alan Cotton

### • Pastel

• *Técnica:* Conveniente para crear imágenes de alto impacto colorístico, de gran flexibilidad sobre papeles texturados de punto fino para mayores resultados. No recomendable para detalles figurísticos.

• *Materiales:* El pastel lo puedes encontrar en dos presentaciones, barras y lápices

Las barras se hacen con pigmento seco en polvo, mezclado con un medio aglutinante para formar una pasta (de ahí la palabra -pastel-)

Existen tres tipos de pastel: Pasteles blandos que poseen una alta proporción de pigmento en relación con el aglutinante y, por tanto, una rica textura y colores brillantes, con todo, representa el inconveniente de romperse con facilidad dada su textura quebradiza. Pasteles duros que son los más resistentes porque poseen más aglutinante. Lápices de pastel que están recubiertos de madera y son más limpios y fáciles de usar, aunque los resultados que se consiguen con ellos son diferentes.

Estas son algunas marcas que existen en el mercado: *Faber Castell, Cray Pass, Holbein, Picasso, Carré, VanGogh, Winsor and Newton, Rembrandt, Derwent y Stanford.*

### • Pluma y tinta

• *Técnica:* Existen varias técnicas ó estilos para la tinta aplicada con pluma, algunas son las de líneas, puntos y salpicado; en cualquiera de las dos primeras, cuando son bien aplicados se logran valores tonales muy variados; y en el salpicado es un truco aplicado para dar efectos de textura con un cepillo de dientes ó de explosión salpicando con la misma pluma. También existe la técnica de línea y lavado, que consiste en hacer primero un boceto con lápiz, pasar entonces la tinta y borrar el lápiz, enseguida se procede a pasar la aguada ya sea tinta diluida o acuarela sobre el trazo, después de secar se vuelve a marcar la línea de tinta con el propósito de no perder contrastes y líneas importantes.

• *Materiales:* Tinta china, la cual debe ser impermeable, indeleble y de negro intenso. Entre las buenas marcas existen *Higgins, Reeves, Pelikan*. También se fabrican en barras; estas producen una tinta excelente muy fluida.

### • Serigrafía

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

Se selecciona la malla de acuerdo a las necesidades del diseño y la calidad que se espera de ella:

-mallas abiertas de 70 hilos por centímetro o menos

-mallas medianas de 71 a 110 hilos por centímetro

-mallas cerradas de 111 hilos por centímetro en adelante.

• *Materiales:* La elección de tintas y solventes a usar es importante. Existen varios tipos de tinta como: cartel, vinil-mate, acrílico, plástico de realce, epoxy, calcomanía y textil por mencionar algunas.

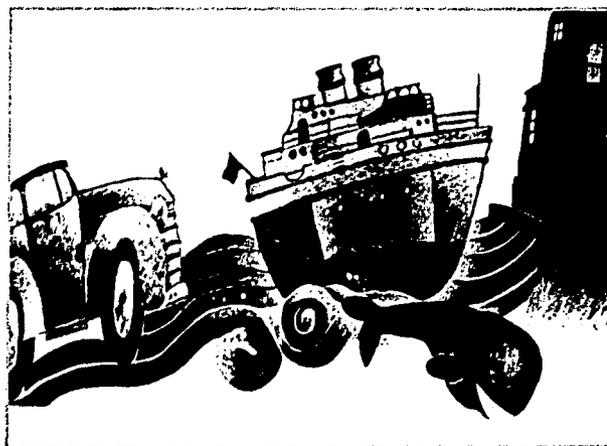
### • Scratch (Cartulina estucada)

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

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

### • Salpicado

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



"El pequeño Yauri"  
Scratch de Gerardo Suzán

### Rotuladores

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

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

Se aplican en una sola dirección, de modo que se superpongan. Se consiguen efectos texturizados con rotuladores un poco gastados crean tonos más claros, también si se dibuja detrás de un papel fino.

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

Entre las marcas que se encuentran a la venta encontramos *Berol, Chartpak, Faber Castell, Letraset, Mekanorma y Staedtler.*

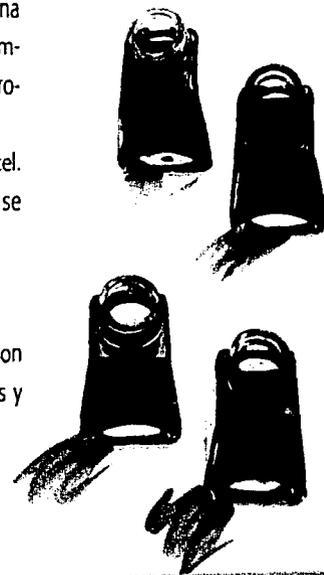
### • Temple

La pintura de temple es una mezcla de mucho polvo de color muy fino mezclado con agua destilada y yema de huevo. Es indudable que el temple es el medio pictórico más duradero, siempre y cuando se utilice correctamente sobre una superficie buena y una vez seco no se altera ni con la humedad ni con los cambios de temperatura. El secado del temple es muy rápido, lo que resulta un inconveniente porque ya no se ablanda. Sin embargo al secarse se endurece protegiendo la superficie.

• *Técnica:* se debe aplicar la pintura con lavados o veladuras de color, trabajando cuidadosamente con el pincel. También se puede pintar sobre un prepintado tonal. Es un error utilizar la pintura muy espesa ya que se agrietará y se desprenderá. Cuando la pintura esté completamente seca se le puede dar un acabado frotándola con un trapo.

### • Tintas

• *Materiales:* Las tintas para dibujo son hechas especialmente para artistas. Tienen como característica que son resistentes al agua y se puede pintar sobre la misma. El resultado de los trabajos dan la apariencia de ser impresos y las podemos encontrar en una gran variedad de colores. Marcas: *Pélikan, Rotring, Rodin, Staedtler.*



### • Soportes

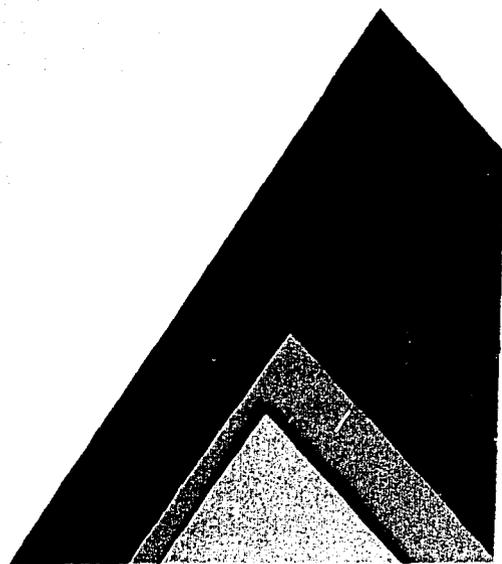
• *Materiales:* Es la superficie receptora de la mayoría de las técnicas de ilustración.

Los soportes más socorridos en la ilustración son los papeles y cartones, se utiliza el papel para múltiples funciones, desde la cubierta hasta para formar parte del diseño al utilizar recorte. En la actualidad existe una gran variedad de papeles y cartones de múltiples fibras, grosores, pesos, etc., que se pueden conseguir en diversas medidas. Podemos clasificar los papeles dependiendo de la cantidad de ingredientes que contenga, como los papeles que contienen 100% algodón.

Algunas marcas reconocidas son: *Guarro, Canson & Montgolfier, Arches, Fabriano, Schoeller Parole, Winsor & Newton, Whatman, Grumbacher y RWS.*

A continuación se hace una clasificación muy general del papel, de acuerdo a sus características:

- Papeles de dibujo: Debido a los ingredientes podemos decir que existen superficies suaves o ásperas. Se pueden conseguir en rollos, hojas o paquetes.
- Papel transparente: Están hechos de poliéster y al igual lo podemos encontrar en paquetes, hojas y rollos.
- Papel adhesivo transparente: Hecho de poliéster que contiene pegamento para usar al contacto.
- Papel layout: Para pautas y montaje de letras.
- Cartones: El espesor de los cartones es más alto que el de los papeles. Las superficies se consideran super lisas, lisas, ásperas y extra ásperas. Dependiendo de la cantidad de encolado es el precio de los cartones. Existen otros soportes como madera, plástico, tela, vidrio, metal (los más comunes son el cobre y el zinc), y hasta piedra que son utilizados por los ilustradores, pero son materiales que se usan en menor grado.



## 2.6 Herramientas

Para que un ilustrador pueda concretar su trabajo, se necesita apoyar de una serie de herramientas que le ayudarán y facilitarán mucho su labor, por lo que en esta sección haremos un listado de las principales herramientas, empezando primero con la definición de la expresión.

"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."<sup>23</sup> Es así como entendemos por herramientas a los instrumentos con los cuáles aplicamos los materiales en cada una de las diversas técnicas. Son los dispositivos que auxilian al ilustrador en la manipulación de los materiales para la obtención de resultados de representación con características específicas.

Pasemos ahora al listado de las principales herramientas de trabajo de un ilustrador:

### • Herramientas para dibujar

• **Lápices:** Instrumentos que sirven para realizar desde un boceto hasta una ilustración detallada. Los principales tipos de lápices son:

Lápices de grafito o de colores con envoltorio de madera

Lápices portaminas

Lápices marcadores de mina fina o lapiceros

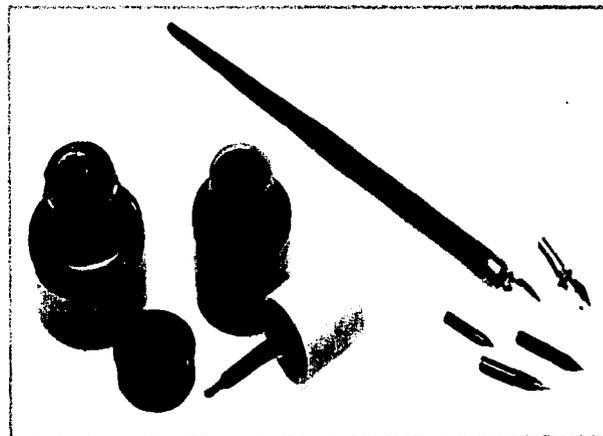
• **Plumas:** Son instrumentos que contienen un depósito de tinta de secado rápido. Existen diferentes tipos de plumas para trabajos específicos.

Pluma de mojar o plumilla

Pluma fuente

Plumas de depósito o bolígrafo o pluma atómica

Graphos



• **Rotuladores:** Conocidos de forma común por marcadores o plumones. Se dividen según la materia prima con la que están compuestos, esta puede ser en base acuosa, alcohólica o en aceite.

Punta de fieltro o fibra

Bolígrafo fluido o rotulador de bola

• **Herramientas para borrar**

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

Goma blanda / migajón

Goma moldeable

Gomas de plástico para tinta

Cojín limpiador

Lámina para borrado de precisión, calavera

Goma eléctrica

Escobetilla de Dibujo

• **Herramientas para medir y trazar**

• **Reglas:** El material general de todas las reglas y escuadras es de plexiglás o un material similar, algunas cuentan con división milimétrica.

Regla T

Regla de corte

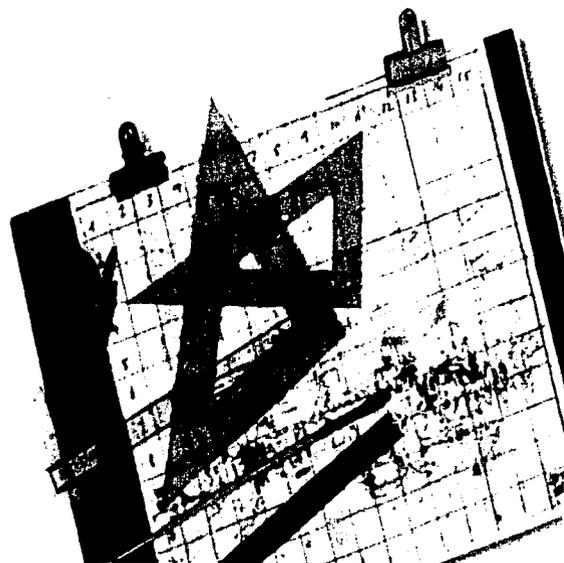
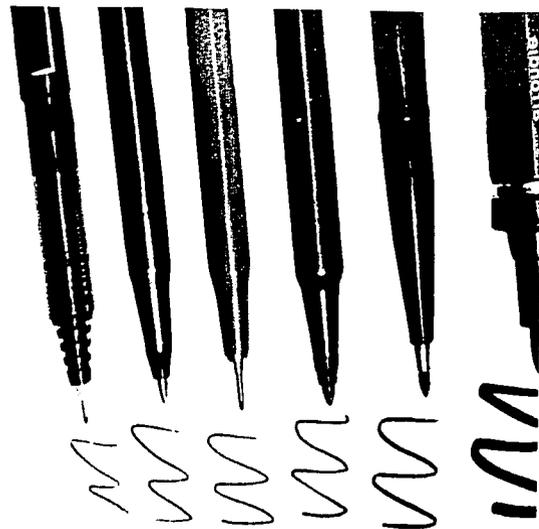
Escuadras

Escuadra adaptable

Transportadores

Reglas para paralelas

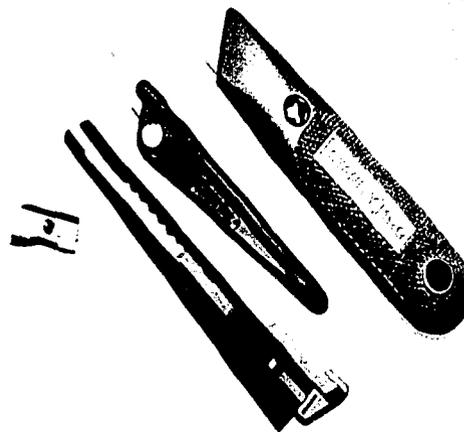
• **Plantillas de diversas figuras:** Las hay de diversas curvas y figuras rectas, pueden usarse como auxiliares del dibujo y también en las operaciones de pulverizado, siempre que se cubran adecuadamente.



- *Curvas francesas o pistola de curvas*: Son de plástico, diseñadas para presentar el mayor número de grados de curvatura
- *Curvgrafo*: Es una pieza plástica altamente maleable, que se puede torcer a conveniencia del usuario para crear toda clase de curvas.

#### ▫ Herramientas de precisión

- *Compases*: Instrumentos de precisión que se usan para trazar círculos.
  - Estuche de compases
  - Compás de varas
  - Compás acodado
  - Compás cortador
- *Tiralíneas*: Sirve para trazar líneas de tinta de grosor constante.
- *Cuentahilos*: Permite el examen detallado de las tramas y otras características de la impresión. En ilustración científica, por ejemplo, sirve para observar los detalles minuciosos de algún ejemplar natural en miniatura.



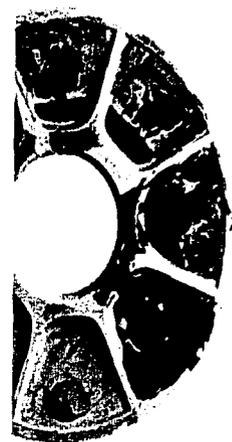
#### ▫ Instrumentos de corte y afilado

- *Cuchilla*: Existen varias presentaciones, con hojas intercambiables, que pueden afilarse de nuevo, o bien de hoja intercambiable, cuya longitud se puede reducir por corte.
- *Tijeras*: Para todos los trabajos en papel, encontramos de diversos tipos y marcas.
- *Guillotinas*: Sirve para cortar cartón y cartulina con exactitud y limpieza, debe de usarse con extremo cuidado por razones de seguridad.
- *Afilalápices de madera o sacapuntas*: Existen desde afiladores escolares normales, hasta máquinas afiladoras manuales y eléctricas.
- *Afilaminas*: Exclusivos para minas.

#### ▫ Herramientas para aplicar pigmentos

- *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. Es de gran utilidad disponer de una buena selección de pinceles, estos se pueden utilizar en diversas





técnicas. Cuanto más fino sea el pelo de un pincel, mayor es su capacidad de soportar cargas pesadas de pigmento. Un pincel de marta es más duradero y cumplirá su cometido mucho mejor que un sustituto barato. Existen pinceles más baratos y menos elásticos, los hay de pelo de ardilla, meloncillo, buey, venado y camello. También los hay de pelo sintético.

Pinceles cuadrados

Pinceles redondos

Pinceles filberts

Pinceles planos

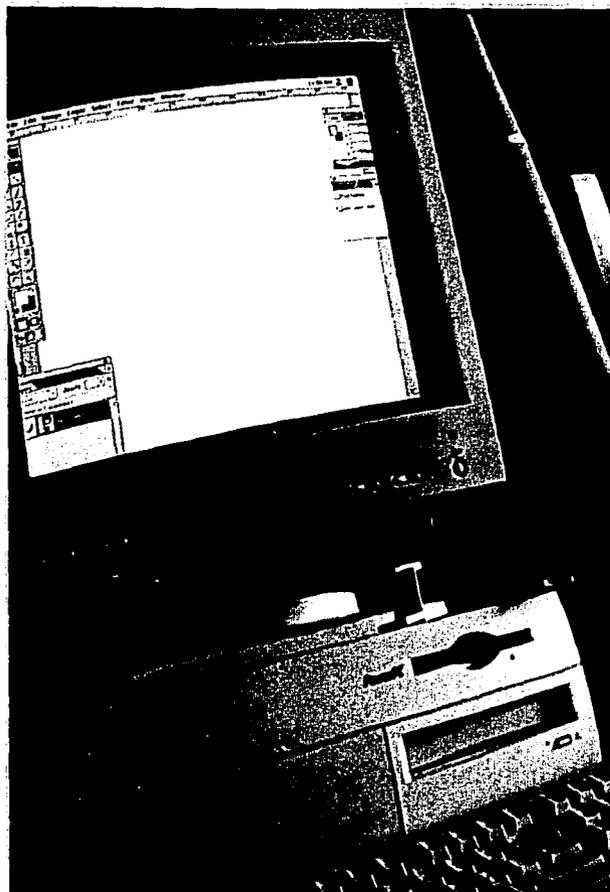
Pinceles de bordes biselados

Pinceles en abanico

Pincel de barnizado

Pinceles chinos

- *Espátulas:* Son ideales para mezclar la pintura. La espátula recta (tipo pala) tiene un buen equilibrio y una punta afilada ideal para levantar los colores secos, útil para limpiar la paleta. Una cuchilla corta produce rasgos cortos e intensos; una espátula larga y flexible crea grandes barridos de color.
- *Recipientes y paletas:* Para mezclarse pinturas pueden usarse moldes inoxidables, platos de esmalte o porcelana o contenedores de plástico. La paleta puede ser un trozo de vidrio grande y grueso. Al ser transparente, puede colocar debajo una hoja de papel de color del lienzo, lo que ayudará a mezclar los colores. Se utilizan para la acuarela, el gouche, la tempera y el óleo.
- *Difumino:* Es de material de papel enrollado, o bien de camaza, tiene en los extremos punta para difuminar los trabajos de pastel, conté, lápiz y carbón.
- *Esponjas:* La esponja natural tiene una excelente capacidad de absorción de pintura, por ellos es ideal para aplicar aguadas y para producir texturas variadas. Los rodillos con esponja son buenos para generar texturas, según la presión y la cantidad de pintura que se utilice.
- *Aerógrafos:* Son herramientas 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 de pigmento atomillado 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.



#### Herramientas para adherir o fijar

- *Goma en spray*: Similar al pegamento pero en presentación de aerosol, hay que dejarlo secar unos segundos antes de pegar, se recomienda aplicar en una zona abierta ya que es muy volátil y los solventes que contiene son penetrantes.
- *Adhesivo de PVA*: Pega rápidamente papel y cartón y su consistencia es mayor que la goma.
- *Papel engomado*: Comúnmente se utiliza para sujetar acuarelas, se puede despegar mojándolo.
- *Adhesivo líquido*: Ideal para técnicas mixtas, es una herramienta vital para los trabajos manuales.
- *Cinta adhesiva*: Se puede utilizar para enmascarar trabajos o zonas específicas, sólo se tiene que restar un poco de su pegamento frotándola contra una superficie.
- *Cinta mágica*: Ideal para obtener bordes rectos o zonas bloqueadas estratégicamente, su pegamento no es muy adherible razón por la cual se puede desprender fácilmente sin maltratar el papel.
- *Máscara*: Material utilizado para cubrir determinadas zonas de la superficie pictórica mientras se trabaja para asegurarse de que nada manche el papel que hay debajo.
- *Fijador*: Se utiliza para trabajos de carbón, lápiz y pastel, es un producto que fija los granos al papel, debemos mencionar que este producto ensombrece los colores pastel. Se puede encontrar en el mercado en latas de aerosol.

#### • Herramientas digitales

- *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." <sup>24</sup> Consta de un procesador central a la que se adaptan el resto de los componentes.
- *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

Cámaras digitales

Tabletas digitalizadoras

- *Monitores*: Dispositivos que transmiten los datos visuales.
- *Impresoras de escritorio*: Herramienta mediante la cual podemos tener nuestras ilustraciones impresas en papeles y cartones especiales o acetato.

Impresora láser

Impresora de inyección de tinta

Impresora de sublimación

Impresora de transferencia térmica de cera.

- *Programas o software*: Es la parte lógica e intangible del sistema informático. "Cada programa es una secuencia de instrucciones codificadas que indican los procesos y operaciones necesarios que el ordenador ha de seguir para ejecutar una serie de funciones determinadas."<sup>25</sup>

Corel Draw

Corel Photopaint

Free Hand

Photoshop

Illustrator

#### • Herramientas alternativas

• *Atomizador*: Sirve para rociar, de vez en cuando, agua (pulverización muy fina) sobre la paleta de colores acrílicos, para que se mantengan húmedos.

• *Cepillo dental*: Con un cepillo de dientes se pueden crear trazos y texturas muy interesantes. A menudo se utiliza como medio para salpicar, combinado con líquido para enmascarar.

• *Plegadora o violín*: Para el pulido de bordes de cartón y el plegado de cartones, muy útil en la técnica de escultura con papel.

• *Maniquies*: Los maniquies articulados de madera son para la representación anatómica, que van desde el número 4, 6, 8, 12, 16, es decir, desde 8 cm de altura hasta 40 cm. Hay maniquies de manos derecha e izquierda.

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



## ... Citas del capítulo 2

- (1) RIUS, María. *Texto ilustración*. p. 22
- (2) Idem
- (3) J. DEYFUS y F. RICHAUDEAU, María. *Diccionario de la edición y de las artes gráficas*. p.20
- (4) PATIÑO, Maricruz. *Entrevista a Fabricio Vanden Broeck*. p. 74
- (5) MEGGS, B. Phillip. *Historia del Diseño gráfico*. p. 17
- (6) MÜLLER, Brockmann, Josef. *Historia de la comunicación visual*. p. 12
- (7) MEGGS, B. Phillip; Op. Cit.; p. 25
- (8) Idem p. 37
- (9) Idem
- (10) MÜLLER, Brockmann, Josef; Op Cit.; p. 17
- (11) Idem p. 18
- (12) MEGGS, B. Phillip; Op. Cit.; p. 53
- (13) Idem p. 60
- (14) Idem
- (15) MEGGS, B. Phillip; Op. Cit.; p. 62
- (16) MÜLLER, Brockmann, Josef; Op Cit.; p. 17
- (17) SATUÉ, Eric. *El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*. p. 45
- (18) IVINS, William Mills. *Imagen impresa y conocimiento*. p. 45
- (19) Idem pp. 77-78
- (20) MARTÍNEZ Rubio M. *Ayer y hoy del grabado y sistemas de estampación*. pp. 39-40
- (21) IVINS, William Mills; Op. Cit. p. 127
- (22) Idem p. 157
- (23) *Pequeño Larousse Ilustrado*. p. 584
- (24) *Nuevo Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Vol. 3. p. 828
- (25) FUENTEMAYOR, Elena. *Ratón, ratón*. p. 27

Capítulo 3

Literatura e ilustración infantil

## Literatura e ilustración infantil

Teniendo como tema principal la ilustración de un cuento para niños, no podemos seguir el curso de esta investigación sin hacer alto en dos puntos fundamentales, la literatura y la ilustración infantiles. En este capítulo haremos una revisión de ellos, que nos servirá para enmarcar y ubicar concretamente nuestro proyecto. Tenemos que mencionar que el enfoque lo haremos principalmente en nuestro país, aunque no dejaremos de mencionar acontecimientos extranjeros que hayan marcado una pauta importante dentro del tema.

## 3.3 La literatura para niños

El hombre, a lo largo de la historia, siempre ha tenido necesidad de contar lo sucedido o lo que podría suceder, y siempre han sido tan diversas como únicas las formas en que lo ha hecho; el canto, las narraciones y el juego son algunas de las más apegadas a los infantes, pero sin duda una que siempre ha causado interés es la literatura, así que hagamos una revisión de ella, para poder conocer sus orígenes, sus características y su desarrollo.

### 3.3.1 Definición y características de la literatura infantil

La literatura infantil es un tema del que se puede encontrar una buena cantidad de materiales bibliográficos, aún así resulta difícil definirla, ya que muy pocos autores se ponen de acuerdo con el término infantil o niñez, debido a que éste se vincula estrechamente con los estándares de cada sociedad.

Algunos, de una manera muy general, sólo la clasifican como aquella literatura realizada por adultos destinada para el gozo de los niños. Pero sin duda esta definición queda muy corta de lo que realmente es la literatura infantil, ya que no es realizada sólo por adultos, sino que algunas veces los mismos niños son los autores; y por otro lado el gozo de este tipo de literatura no es exclusivo de los menores, ¿cuántas veces los adultos no nos hemos encontrado con textos para niños que nos atrapan en sus historias? Por ello algunos autores han dividido a la literatura infantil en dos tipos: un primer grupo lo constituyen los textos que fueron producidos para los niños y lograron su aceptación, el segundo está formado por la literatura que los infantes hicieron suya, a pesar de dirigirse a los adultos.<sup>1</sup>

No obstante, Mario Rey Perico<sup>2</sup> nos dice que cuando se habla de literatura infantil se incluye generalmente, cualquier impreso destinado a los niños. Así pues, dentro de ella podemos encontrar novelas, biografías, cuentos, poemas, leyendas, canciones, historietas, la Biblia, revistas de farándula, moda, pasatiempos, textos de divulgación científica, religiosa, moral, política, cívica... en fin, todo lo escrito dirigido a niños. Pero cuidado, así como, en general, no llamamos literatura a *todo* lo escrito, tampoco podemos denominar literatura infantil a *todas* las publicaciones dirigidas a la infancia. A lo que se refiere Mario Rey es a que debe haber un criterio firme para calificar a la literatura infantil, en ella debemos encontrar un excelente uso de la palabra, de tal manera que a través de ésta el lector haga contacto con su interior, que lo emocione, que le muestre aspectos desconocidos o especiales de la realidad, o por qué no de la irrealidad, y al mismo tiempo que cree un mundo literario que lo fascine de tal modo que lo invite a volver a hacer nuevas lecturas.

Lo que a fin de cuentas no debemos olvidar, es que la literatura infantil es eso, literatura. El "para niños" o el "infantil" son calificativos moldeables. Infinidad de autores han escrito textos sin el propósito de cumplir con la categoría "infantil"; y viceversa, obras intencionadamente escritas para niños han resultado ser más propias para adultos. Al respecto, Sonia Cortés nos dice: "El escritor como creador de literatura para niños no debe constreñirse a escribir de acuerdo a los parámetros pedagógicos, psicológicos, económicos y sociales de lo que debe ser la literatura para niños, sino que debe nutrirse y dejarse guiar por la tradición literaria general, con todas las innovaciones y revoluciones que ello implica."<sup>3</sup>

Es muy usual encontrarnos con características muy establecidas dentro de la literatura infantil, pero quizá muchas de ellas ya no chequen

con lo que el niño de la actualidad quiere encontrar en ella; quizá todo esto se deba a que los adultos hemos subvaluado al niño creyendo que su comprensión y sensibilidad son más limitadas de lo que en realidad son.

Así por ejemplo, se exige al autor que su lenguaje sea sencillo, fácil y conocido, excluyendo muchas veces metáforas que pueden enriquecer al texto. Por otro lado, tenemos que un texto infantil a ver de algunos autores, y por qué no decirlo, muchos padres de familia, debe entrar perfectamente en un esquema de lo bonito, lo bueno y lo feliz, olvidando completamente aspectos desagradables, feos o dolorosos, y esto se da desde los principios de la literatura infantil, no olvidemos que en el siglo XIX, en Europa, autores como Selma Lagerlöf, Edmundo D'Amicis y Louise May Alcott fueron forzados a eliminar el dolor o la tragedia de sus textos infantiles.<sup>4</sup> En este sentido, la literatura es una ventana al conocimiento de la naturaleza humana, su fortaleza, sus debilidades; presentar únicamente el lado feliz y amable de los seres y las cosas en la literatura para niños constituye un engaño que, además, corre el riesgo de ser aburrido y monótono.

Si bien, como acabamos de ver, hay características que ya no checan muy bien con el niño de hoy, hay otras que permanecen y que más que características, las llamaríamos cualidades, dentro de ellas están: la imaginación, el ingenio, el humor, la frescura y la autenticidad.

Por lo anterior, podemos decir que lo que define a la buena literatura infantil es, esencialmente, el respeto al lector. En ese sentido Elizagaray nos dice lo siguiente: "La calidad del libro infantil está siempre determinada por el talento y el respeto que al autor le inspire el mundo de la infancia."<sup>5</sup>

Por último y basándonos en la investigadora Dora Pastoriza,<sup>6</sup> haremos una división de los géneros que integran a la literatura infantil:

Lírico:	Poemas
Canciones:	De cuna, villancicos, rondas y coplas
Épico:	Cuentos, novelas y leyendas
Dramático:	Teatro, teatro de títeres y marionetas de sombra
Didáctico:	Fábulas, adivinanzas, libros de lectura.

Una vez visto las características de la literatura para niños, vayamos a hacer un poco de historia acerca de ella, comenzando por sus antecedentes europeos y desembocando en los acontecimientos importantes de la literatura infantil mexicana.



### 3.1.2 Historia de la literatura infantil

Empecemos en el siglo XVII en Europa, donde un personaje llamado Charles Perrault surge como parteaguas en la realización de textos para niños, los cuales tenían la característica de no estar escritos en verso, como era la costumbre, sino en prosa logrando con esto que los textos fueran más digeribles y captar así la atención de los niños. Personajes como *Caperucita Roja*, *Pulgarcito* y *Cenicienta* fueron algunas de las creaciones de Perrault, que aún en nuestra época siguen estando vigentes.

Así pues, Perrault abrió las puertas de la producción de cuentos para niños a muchos autores como Madame D'Auloy, los hermanos Grimm y Hans Christian Andersen, entre otros.

Paulatinamente, empezaron a recomendarse como lecturas infantiles las obras de Julio Verne, Daniel Defoe, Robert Louis Stevenson y Emilio Salgari, aunque muchas de las obras de estos autores no habían sido concebidas originalmente para niños. Caso aparte fueron Antoine de Saint-Exupéry y Lewis Carroll, cuyas obras sí estaban destinadas a lectores niños.



Arriba: Ilustración de Rodrigo Betancourt Ponce

Abajo: Ilustración original de "Alicia en el país de las maravillas" de Lewis Carroll

En México, el siglo que marcó el surgimiento como tal de la literatura infantil fue el XIX, ya que anteriormente se podían ubicar libros para niños, éstos no surgieron aquí, sino que fueron ejemplares traídos de España con características muy específicas de la cultura española, entre los cuales se ubicaban la Biblia, las historias sagradas, vidas de santos y fábulas. Como se ve, para la gran mayoría de la población infantil mexicana el contacto con la literatura en un principio, se daba a partir de los textos religiosos, y de esa amplia gama de canciones y juegos que conformaban la vida común de los niños españoles.



A la izquierda:  
*"Cuentos de puro susto" fue de los primeros ejemplares en publicarse en México para los niños, entre el año 1890 y 1905. Ilustrado por José Guadalupe Posada.*

Arriba:  
*Uno de los ejemplares publicados dentro de "Cuentos de puro susto"*

En el siglo XIX, como ya se dijo, empiezan las primeras publicaciones creadas en México dedicadas especialmente a los niños. Publicaciones periódicas como *Diario de los niños*, el más antiguo conocido, creado por Wenceslao Sánchez<sup>7</sup> fueron de los más sobresalientes; encontramos también poesía, comedias y teatro, pero sin duda una colección que destacó por su trascendencia fue la *Biblioteca del niño mexicano* (1899-1902), de Heriberto Frías<sup>8</sup> donde encontramos la fábula, género predominante en la literatura para niños del siglo XIX. Entre los grandes exponentes de ese género están José Joaquín Fernández de Lizardi y José Ignacio Basurto —éste último escribió las *Fabulas morales para la provechosa recreación de los niños que cursan las escuelas de primeras letras*, uno de los primeros y pocos libros editados para niños en el siglo XIX<sup>9</sup> — y sobre todo José Rosas Moreno, considerado el mejor fabulista mexicano.

Ya en el siglo XX, en las primeras décadas, encontramos la destacada labor editorial de la Secretaría de Educación Pública (SEP), impulsada por José Vasconcelos, la cual "estaba marcada por los principios revolucionarios, nacionalistas —y en algunos casos socialistas—, de la revolución mexicana, y por una fehaciente visión humanista."<sup>10</sup> A Vasconcelos le debemos dos de las más importantes publicaciones dedicadas a los niños mexicanos: *Lecturas para niños*, reeditadas varias veces a lo largo del siglo, y *Lecturas para mujeres*.

Más adelante, a principios de los años cuarenta la SEP publicó una interesante colección de textos dirigidos a la niñez mexicana: la *Biblioteca Chapulín*, que incluyó teatro, cuento, poesía de nuestro país y el mundo. Esta colección influyó significativamente en la formación literaria de los niños de los cuarenta, cincuenta y sesenta, reeditándose por cierto en 1989.

## LECTURAS CLASICAS PARA NIÑOS



DEPARTAMENTO EDITORIAL  
SECRETARIA DE EDUCACION

▲

Portada de "Lecturas clásicas para niños"  
ejemplar editado por la Secretaría de Educación  
Pública bajo la dirección de José Vasconcelos

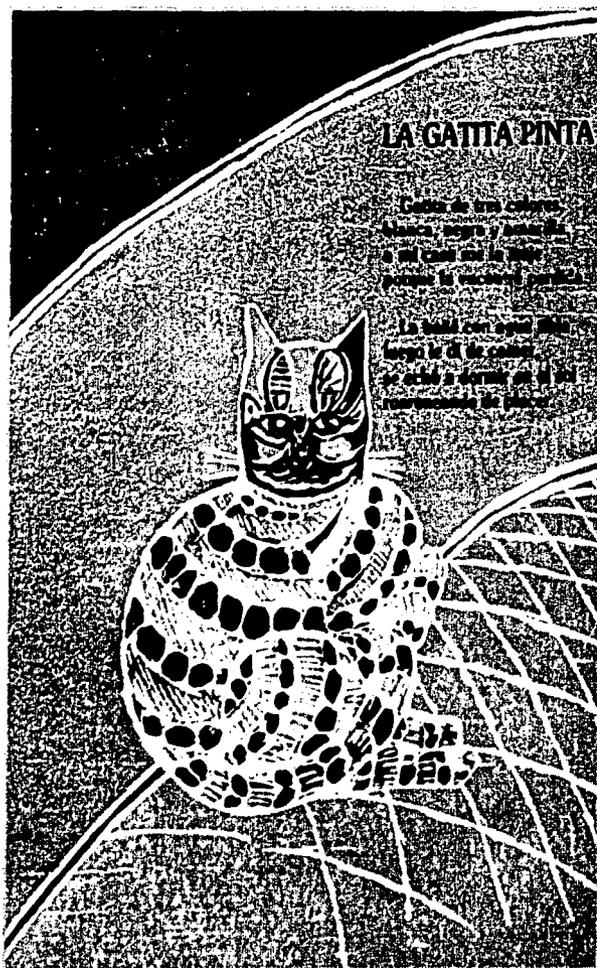
A fines de los setenta la SEP creó uno de los sellos editoriales más importantes de los últimos tiempos, la *Enciclopedia Colibrí*, importante tanto por su variedad temática (historia, ciencia, arte, juegos, cuentos y leyendas), como por el alcance popular que ha tenido con sus grandes tirajes desde 1979 hasta hoy. "



Ejemplares de la *Enciclopedia Colibrí* del año 1979.

Izquierda: Texto de Rafael Martín del Campo,  
ilustrado por Felipe Dávalos

Derecha: Texto de Gilda Rincón,  
ilustrado por Rocío Sagadn.



Más adelante encontramos un acontecimiento importantísimo en el desarrollo de la literatura infantil de nuestro país, la celebración de la Primera Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil (FILIJ) en el año de 1981, bajo el liderazgo de Carmen Esteva de García, Pilar Gómez y la Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil, mejor conocida por sus siglas en inglés, IBBY México, que significan International Board Books for Young People.

Este año la FILIJ celebra su XXI edición, en la cual se reúnen editoriales y libreros de México y el extranjero, los cuales han tomado conciencia de la necesidad y las ventajas de la lectura y el contacto temprano del niño con la literatura y el arte. Gracias a esta feria la literatura infantil tomó nuevas dimensiones, provocando un gran interés hacia ella, muestra de ello es el surgimiento de concursos literarios entre los cuales encontramos: el Premio Antoniorrobes, del IBBY México; el Premio de Literatura Infantil Juan de la Cabada y el Premio Obra de Teatro para Niños, del Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA); el A la Orilla del Viento, del Fondo de Cultura Económica (FCE); el Gran Angular y Barco de Vapor, de Ediciones SM y el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CNCA); y obviamente los concursos organizados por la misma FILIJ.

Además de los concursos literarios, la FILIJ ayudó al florecimiento de talleres, cursos, presentaciones, sesiones de cuentacuentos y demás eventos de literatura que ayudan al fortalecimiento del vínculo entre el niño y la lectura.

En cuanto a la promoción de la lectura, ningún otro esfuerzo alcanza las dimensiones masivas del programa *Libros del Rincón*, de la Unidad de Publicaciones Educativas de la SEP, "iniciado en 1986 por Marta Acevedo y actualmente dirigido por Felipe Garrido. Este programa ha distribuido colecciones de libros de lectura en más de noventa mil escuelas primarias y otros centros educativos (más de treinta millones de ejemplares), y ha sostenido ha partir de 1994 cursos de capacitación en formación de lectores para maestros" <sup>12</sup>

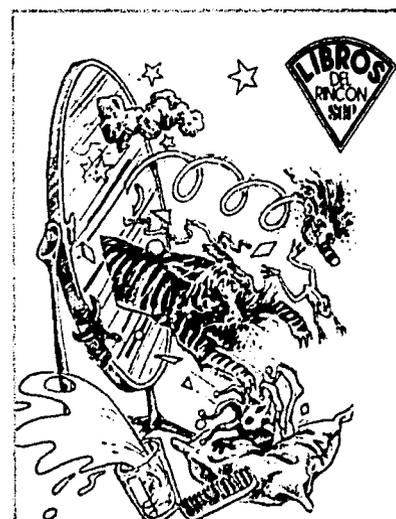


*"Cuentos descontentos", texto de Rocío Sanz.*

*Ilustrado por Ulises Culebro.*

*Ejemplar editado por "Libros del rincón" de la*

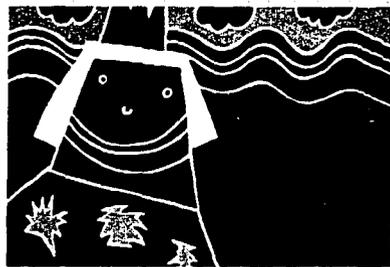
*Secretaría de Educación Pública.*



Editoriales como el Fondo de Cultura Económica con su *A la Orilla del Viento* y Grupo Santillana con *Alfaguara Infantil*, creadas en 1991 y 1992 respectivamente, son algunas de las principales protagonistas en el desarrollo, producción y promoción de la literatura infantil. Entre los títulos y autores que podemos encontrar en éstas y otras colecciones mencionaremos sólo algunos cuantos, ya que afortunadamente como ya se dijo, la literatura para niños ha proliferado bastante, y si hicieramos un listado completo nos llevaríamos todo un ejemplar sólo mencionándolos.\*

*Cómo fué que hubo tantos coyotes*  
*La desaparición de la abuela*  
*La peor señora del mundo*  
*El misterioso caso de la perra extraviada*  
*Un día en la vida de Catalina*  
*El cordoncito*  
*La señora regañona*  
*La historia de Sputnik y David*  
*El rey, el mar y el delfín*  
*Julieta y su caja de colores*  
*Cuentos para dormir, soñar y despertar*  
*El peinado de la tía Chofi*  
*Murmullos bajo la cama*  
*El sapo que no quería comer*  
*La niña y el sol*

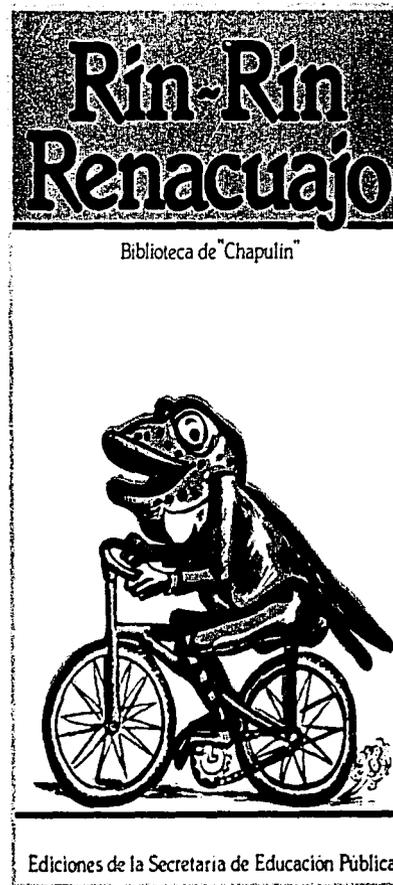
Felipe Garrido  
 Isabel Álvarez de la Peza  
 Francisco Hinojosa  
 Silvia Molina  
 Bertha Hiriart  
 Vicente Leñero  
 Susana Sanromán  
 Emilio Carballido  
 Pablo Escalante  
 Carlos Pellicer López  
 Gilberto Rendón Ortíz  
 Vivian Mansour  
 Jaime Alfonso Sandoval  
 Martha Sastrías  
 Alberto Forcada



\* Existe un ejemplar que puede ayudar mucho a padres de familia y maestros a la ubicación de excelentes publicaciones dentro de la literatura infantil, lo publica el IBBY México y se llama *Guía de libros recomendados*, éste manual se publica cada año y hace un listado de los mejores títulos existentes en diferentes editoriales realizados para los infantes.

En cuanto a las publicaciones periódicas, desde principios del siglo XX empezaron a surgir con más frecuencia,<sup>13</sup> de 1913 a 1922 se editó la revista *El amigo de la juventud*; en 1925, el periódico *Pinocho*; de 1933 a 1935, la revista *Aladino*; en esa misma década *El Heraldito Infantil* y la revista *Palomilla*. En los Cuarenta aparece la revista *Chapulín* y *Semillita*. En los cincuenta apareció *Cuatitos* y *Ricardín*. *Mi periodiquito* aparece en la década de los setenta bajo el auspicio del diario *Novedades*, y gracias a él, otros diarios e instituciones empezaron sus publicaciones para niños. En fechas más cercanas, encontramos *Tiempo de Niños*, de la SEP y *Chispa*, revista de divulgación científica. Entre otras publicaciones periódicas podemos encontrar: *Barrilete* (1991); *La Chachalaca* (1994); *La Jornada para niños*, *Un dos tres por mí* y *todos mis compañeros* y *Hoja suelta para niñas y niños*, todos de La Jornada; *Papalote* (1992); entre varios más.

Actualmente la literatura infantil va ganando camino y dimensiones, gracias al trabajo tanto de difusión como de producción de varias instituciones y editoriales, así como de escritores, ilustradores y promotores de lectura, haciendo de ella una importante fuente de desarrollo intelectual y emocional para los menores.



*"Rin Rin Renacuajo"*

*Ejemplar editado por la Biblioteca de "Chapulín"*

*Texto de Rafael Pombo.*

*Ilustración de José Chávez Morado*

## 3.7 La ilustración infantil



▲

Ilustración de "Pato" Betteo

La ilustración infantil ha encontrado en el campo editorial una fuente inagotable; aún cuando la podemos encontrar en empaque, páginas web, imágenes corporativas, etc., no es sino en el ramo editorial donde se a desarrollado profundamente.

Las ilustraciones en los libros infantiles tienen una gran importancia, gracias a ellas el niño se siente atraído, fascinado, conquistado, o todo lo contrario. Abren una página y lo primero que ven, antes de leer las letras, son las imágenes, las ilustraciones; gran parte de la primera información que reciben del libro les llega por las imágenes, por lo que un ilustrador infantil debe de tomar muy en serio su trabajo, tratar de captar en cada imagen la esencia del texto, el mensaje del escritor.

Este último punto resulta muy importante, ya que usualmente los textos con los que trabaja el ilustrador no son de su autoría, por lo que debe esforzarse en conceptualizar en sus imágenes lo que quiere expresar el escritor, tiene que bocetar hasta lograr acercarse al máximo. Todos los rasgos que se ilustran deben de correr al paralelo a la concepción del escritor. Y sin embargo, y esto es muy importante, las ilustraciones deben proporcionar una nueva dimensión al texto.

Cuando el libro es escrito e ilustrado por la misma persona, el asunto se simplifica mucho, ya que el autor tiene completa libertad tanto en textos como en ilustraciones, puede manipular imagen y palabras en busca de una perfecta armonía. Silvia Castrillón nos habla sobre esto: "El ilustrador es, ante todo, un buen lector que disfruta con el texto, un lector que capta sus múltiples niveles de lectura y que a partir de diversas interpretaciones encuentra la suya propia, que no es la primera ni la más obvia, pero que guarda fidelidad al espíritu del texto" <sup>14</sup>

Existen varios caminos por los que el ilustrador puede llevar su tarea, Nava Bouchain<sup>15</sup> nos habla de las tres más comunes:

#### a) Congruencia

La cual se refiere a aquellas ilustraciones que muestran fielmente la acción que nos señala el texto, sin ser redundantes. En ellas el ilustrador puede agregar nuevos elementos a la historia con la única condición de que éstos no contradigan al texto.

#### b) Desviación

Es la representación de las ideas del artista desviada un poco de lo que dice el texto. Este camino casi siempre se toma cuando escritor e ilustrador son la misma persona. Esto se debe, en parte, porque el autor encuentra en la ilustración una manera más amplia de expresar la historia y tiende a añadir elementos que van más allá de la palabra. Muchas veces es tal la desviación que el autor crea dos historias diferentes.

#### c) Función múltiple

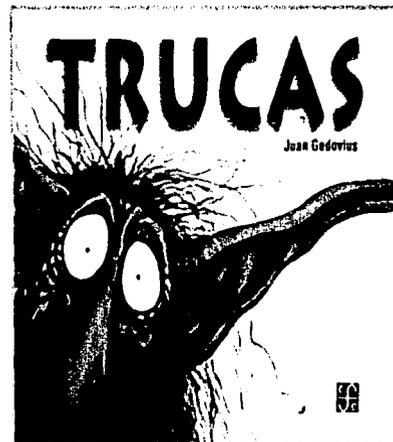
Es cuando la imagen puede ser interpretada de diferentes formas en una misma historia o cuando la imagen puede dar pie a dos historias distintas en el mismo libro.

A estos tres caminos que nos explica Nava, le hay que agregar un cuarto:

#### d) Ilustración narrativa

La cual, con la ausencia de todo texto nos explica por sí sola una historia.

Como vemos "la ilustración por sí misma, proporciona al niño la oportunidad de conocer una gran diversidad de propuestas gráficas que no tan sólo lo educan visualmente, sino que le proponen una alternativa distinta y lúdica para comprender las historias contenidas en los libros"<sup>16</sup>



*Dos ejemplares de la ilustración narrativa*

*Arriba: "Del otro lado del árbol" de Mandana Sadat*

*Abajo: "Trucas" de Juan Gedovius*

### 3.2.1 Sinopsis del desarrollo de la ilustración infantil en México

El desarrollo de la ilustración infantil esta directamente ligado al aumento de publicaciones destinadas a los niños, por lo que muchas de las referencias realizadas en la historia de la literatura infantil están estrechamente vinculadas a la ilustración.

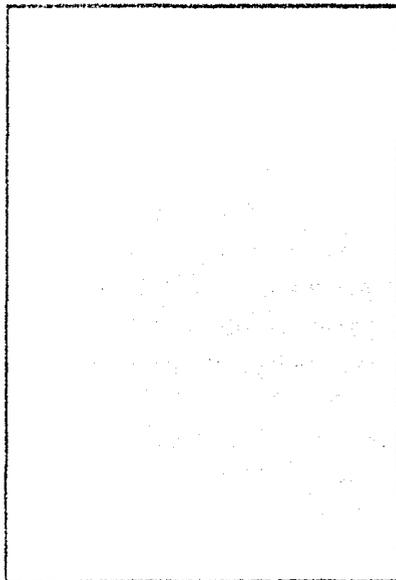
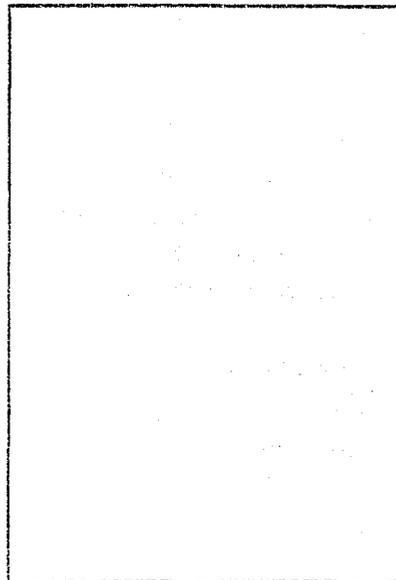
Uno de los primeros antecedentes de las publicaciones infantiles ilustradas se dió a finales del siglo XIX, con la labor de Antonio Vanegas Arroyo, el cual publicó una serie de textos ilustrados por José Guadalupe Posada y Manuel Manilla.

Otro acontecimiento importante ya en el siglo XX, fueron los notables ejemplares *Lecturas clásicas para niños* que consistían en una antología universal de cuentos, leyendas, biografías y episodios históricos, adaptados por escritores mexicanos y latinoamericanos, los cuales fueron bellamente ilustrados por Roberto Montenegro y Gabriel Fernández Ledesma con grabados impresos en blanco y negro que sumaron alrededor de 244, además de complementar con 22 ilustraciones a color.

Tiempo después, publicaciones como la *Biblioteca de Chapulín* se destacaron tanto por su excelente calidad literaria como ilustrativa. Artistas como José Chávez Morado, Angelina Beloff y Julio Prieto aportaron con sus obras un paso más en el desarrollo de los libros infantiles ilustrados.

Otras publicaciones importantes fueron *El libro de oro de los niños* de 1950, y los *Clásicos infantiles* de 1952, pero sobre todo, la aparición del libro de texto gratuito en 1960 que alcanzó una edición de 114 millones de ejemplares, entre libros de texto y cuadernos de trabajo,<sup>17</sup> los cuales se distribuyeron a todas las escuelas del país, oficiales y particulares, rurales y urbanas, logrando con esto dar una enorme difusión al trabajo de los ilustradores.

Siguiendo adelante, con la aparición de la *Enciclopedia Colibri*, en 1979, apareció también una fuente importante de trabajo para los ilustradores infantiles. Esta enciclopedia es considerada como una de las mejores publicaciones culturales de tipo infantil de México. Algunos de los ilustradores que participaron en ella son: Francisco Toledo, Alberto Beltrán, Yosi Anaya, Carlos Dzib, Luis Hernández y Perla Broid.



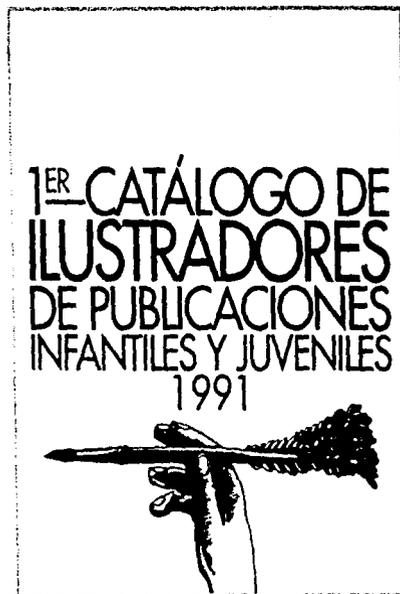
Poco a poco los ilustradores se vuelven más importantes en las publicaciones infantiles, y ellos mismos empiezan a organizarse para poder hacer más notorio su trabajo. Muestra de ello fue el Encuentro de Ilustradores que se dió en el Museo de Arte Carrillo Gil en 1985, donde los ilustradores tenían como principal objetivo buscar foros para la difusión de su trabajo.

En 1990 se organizó el Primer Encuentro de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles, dentro de las actividades de la X Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil (FILIJ), donde uno de los primeros resultados del encuentro fue el lanzamiento de la convocatoria nacional para la elaboración del Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles, el cual tenía como objetivo reunir las obras más relevantes de todo el país en el campo de la ilustración.

Fruto de tan importante convocatoria fue el primer catálogo dedicado a mostrar el trabajo técnico, estilístico y comunicacional de los más importantes ilustradores del momento. Para la realización de este catálogo se retomó la experiencia de otros trabajos similares realizados principalmente en Europa, como la Exposición Anual de Bolonia, Italia; la Bial de Bratislava, Checoslovaquia y la Bial de Cataluña, España.

Sin duda, éste acontecimiento fue un parteaguas dentro del desarrollo de la ilustración infantil en México, gracias a él se logró estimular la producción de mejores publicaciones para el público infantil y juvenil, además de lograr una enorme difusión del trabajo gráfico no sólo en nuestro país sino también en el extranjero.

Hasta la fecha, el catálogo ha sido editado once veces, reuniendo en ellos una buena cantidad de ilustradores mexicanos y extranjeros. A continuación mencionaremos a los ganadores de cada uno de los catálogos:



*Portada del primer Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles.*

1991 **Martha Avilés Junco**

Nació en 1965 en la Ciudad de México. Estudió diseño gráfico en la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Ha realizado ilustraciones para el CNCA y para Editorial Trillas.

Obra: *El misterio del tiempo robado*

Técnica: Acuarela

1992 **Carlos Palleiro**

Nació en 1945 en Montevideo, Uruguay. Actualmente radica en México. Ha colaborado para Editorial Aguilar, CONAFE, CIDCLI, Fondo de Cultura Económica, Secretaría de Educación Pública, Siglo XXI Editores, entre otras. Ha participado en más de 20 exposiciones realizadas en Checoslovaquia, España, Italia, México, Panamá y Uruguay.

Obra: *Mono*

Técnica: Plumón y lápiz de color

1993 **Adrián Rubio Padilla**

Nació en 1970 en la ciudad de México. Autodidacto. Ha colaborado para el periódico El Universal, la revista Chispa, CONASIDA, la Cineteca Nacional, Esfinge y la Secretaría de Educación Pública en donde realizó trabajos de ilustración para el libro de texto gratuito de matemáticas para el 5º grado.

Obra: *Leñador*

Técnica: Plastilina modelada, papel esculpido, aerógrafo, acuarela, acrílico y pastel.

1994 **Guillermo de Gante Hernández**

Nació en 1954 en Orizaba, Veracruz. Obtuvo la licenciatura en diseño gráfico y la maestría en artes visuales por la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Ha trabajado para la Dirección General de Publicaciones del CNCA, Editorial Esfinge, Santillana, Publicaciones Cultural, CIDHAL y Fernández Editores, entre otras casas editoras.

Obra: *Horizontes I*

Técnica: Mixta

1995 **Tania Janco (Tatiana Jandova Vacona)**

Nació en 1955 en Praga, Checoslovaquia. Estudió en la Academia de Artes Plásticas de Praga y en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. Su trabajo se ha expuesto en cinco exposiciones individuales y 15 colectivas tanto en México como en Checoslovaquia. Ha publicado ilustraciones en libros y boletines de El Colegio de México.

Obra: *El sueño de un carrusel*

Técnica: Scratch

1996 **Gabriel Gutiérrez Salcedo**

Nació en 1969 en la ciudad de México. Estudió diseño, con diplomado en ilustración en el INBA. Participó en la exposición colectiva de ilustración en la Galería Códice del INBA en 1995.

Obra: *Sin título*

Técnica: Mixta sobre papel

**1997 Juan José Ezcurdia Corona**

Nació en 1962 en la ciudad de México. Ha realizado ilustraciones para diversas instituciones, entre las que están CIDCLI, UAM-Iztapalapa, Secretaría de Educación Pública y diversas empresas editoriales.

Obra: *Los amores de Brenda I, II y III*

Técnica: Acuarela

**1998 Sergio de Jesús Morales Barajas**

Estudió la licenciatura en diseño de la comunicación gráfica en la UAM Azcapotzalco, donde ha participado en diversos cursos de ilustración y animación. Ha hecho trabajos como diseñador e ilustrador para diversas empresas y actualmente ocupa el puesto de diseñador en la dirección de producción para niños de canal 11 de la televisión.

Obra: *La curiosidad mató al inter-gato-nauta*

Técnica: Gouache y pastel sobre papel

**1999 Fabricio Vanden Broeck**

Nació en 1955 en la ciudad de México. Estudió diseño industrial en la Universidad Iberoamericana y una maestría en diseño básico en l'École Cantonale des Beaux-Arts et d'Art Appliqué en Lausana, Suiza, en donde también colaboró con Étienne Délessert, uno de los pioneros de la ilustración contemporánea. Desde entonces, su actividad profesional se ha orientado a la ilustración editorial, especialmente de libros infantiles, y asimismo en el campo del dibujo y la gráfica. Es colaborador

del periódico Reforma, del New York Times y de la revista Letras Libres, en la cual se desempeña como editor de ilustración.

Obra: *Macoa y el abuelo*

Técnica: Acrílico

**2000 Rey David Rojas García**

Nació en 1975 en el Estado de México. Estudia la licenciatura en comunicación gráfica en la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Se desempeña principalmente en la ilustración. Dos de sus trabajos fueron seleccionados para formar parte, en 1999, del 9º Catálogo de Ilustraciones de Publicaciones Infantiles y Juveniles (DGP-Conaculta).

Obra: *Zoociud-00*

Técnica: Acrílico

**2000 Guadalupe Rosas Zambrano**

Nació en 1965 en la ciudad de México. Estudió la licenciatura en comunicación gráfica en la Escuela Nacional de Artes Plásticas y la maestría en artes visuales en la antigua Academia de San Carlos. Desde 1991 se dedica a la caricatura, la ilustración, la gráfica y la pintura. Ha colaborado en los periódicos El Universal y Excelsior, en las revistas Mañana, Macrópolis y Chispa, y en Conacyt y la editorial Mac Graw Hill.

Obra: *En el vuelo*

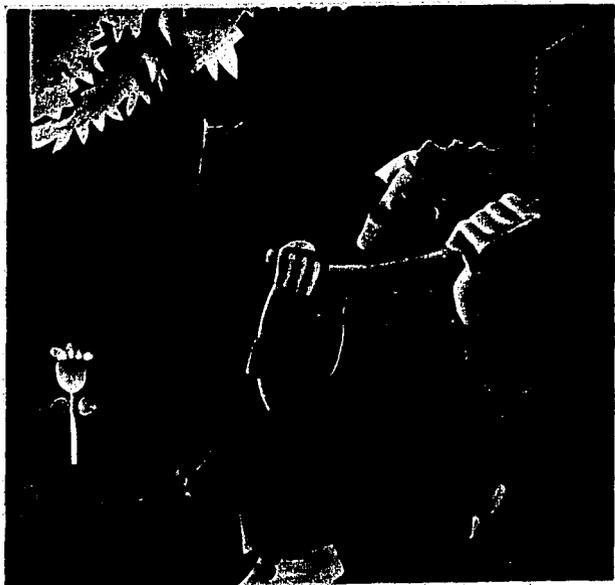
Técnica: Acrílico



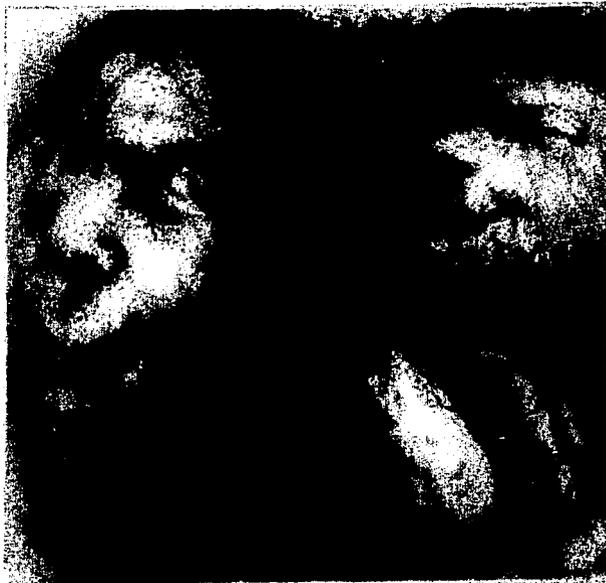
1991



1992



1993



1994



▶ 1995



◀ 1996



▶ 1997



◀ 1998



1999



2000

A manera de conclusión diremos que México es un país donde el color y las formas visuales poseen una gran tradición, donde nuestra cultura corre por todos los lugares y que gracias a ello las expresiones gráficas tienen una riqueza impresionante.

El libro infantil en nuestro país va madurando día con día y aunque tal desarrollo depende de muchos factores, hay que resaltar que la ilustración está jugando un papel fundamental. Día a día surgen nuevos talentos que a la par de los ilustradores con más carrera (Gerardo Suzán, Rosario Valderrama, Laura Fernández, Maribel Suárez, Fabricio Vanden Broeck, Carlos Pellicer y obviamente Felipe Dávalos), demuestran que existe la buena ilustración.



2001

## ... Citas del capítulo 3

- (1) MERLO, Juan Carlos. *La literatura infantil y su problemática*. p.41
- (2) REY Perico, Mario Enrique. *El cuento infantil mexicano*. p.3
- (3) CORTÉS Gallardo, Sonia. *La creación de literatura para niños*. p.8
- (4) ALMENDROS, Herminio. *Estudio sobre la literatura infantil*. p.52
- (5) ELIZAGARAY, Alga Marina. *En torno a la literatura infantil*. p.22
- (6) PASTORIZA, Dora. *El cuento en la literatura infantil*. p.49
- (7) Rey Perico, Mario Enrique. *Historia y muestra de la literatura infantil mexicana*. p.103
- (8) Idem
- (9) Ibid. p.112
- (10) Ibid. p.141
- (11) Ibid. p.164
- (12) Ibid. pp.302-303
- (13) Ibid. p.282
- (14) CASTRILLÓN, Silvia. *Relación niño-ilustración*. p.5
- (15) NAVA Bouchain, Francisco. *La ilustración y el diseño de libros para niños*. pp.25-26
- (16) s/a. *Tres ilustradores infantiles*. p.56
- (17) VARIOS. *Historia de la lectura en México*. p.286

Capítulo 4

Cliente y usuario

### Contexto y estudio

Para continuar con el desarrollo de la presente tesis, necesitamos aclarar perfectamente quién es nuestro cliente, y definir a nuestro usuario, por tal razón éste capítulo lo dedicaremos a ellos.

En primer lugar hablaremos de la Editorial Alfaguara Infantil, misma que nos brindó la oportunidad de realizar el proyecto editorial y de ilustración del cuento *Pajaritas*, por lo que empezaremos hablando del grupo Santillana para después enfocarnos a la Editorial Alfaguara, firma perteneciente a este grupo.

La segunda parte del capítulo la dedicaremos a definir a nuestro usuario: el niño, enfocándonos principalmente en la relación de éstos con la literatura y las imágenes.

## El Grupo Santillana

El Grupo Editorial Santillana está integrado por un conjunto de empresas que desarrollan su actividad en el área lingüística del español. Tiene su origen en la editorial del mismo nombre, fundada en España en 1960 con la voluntad de aportar un espíritu de innovación y mejora en el desarrollo de los manuales escolares y de poner a disposición de los profesores publicaciones que les sirvieran de ayuda en su labor docente.

A lo largo de su existencia, el Grupo Santillana ha ido consolidando su especialización en la edición educativa, extendiéndola más allá de las fronteras españolas, con especial atención a Latinoamérica, donde el Grupo es líder en el sector de libros para la enseñanza.

En la mitad de los años setenta Santillana amplió su actividad al campo de la edición general y su catálogo dio cabida a las obras de creación literaria para todas las edades (niños, jóvenes y adultos), además de los textos de divulgación, de referencia o de pensamiento. Esta línea recibió un importante impulso con el aporte que supuso la incorporación de tres editoriales prestigiosas (Taurus en 1974, Alfaguara en 1980 y Aguilar en 1986) y el desarrollo de proyectos propios, como Ediciones Altea y Richmond Publishing.

Aunque en su origen el Grupo Santillana es netamente español, en la actualidad está presente con empresas propias en prácticamente la totalidad de los países de habla española, además de Portugal, Reino Unido, Brasil y Estados Unidos de América.

Santillana cumplió cuarenta años en el año 2000. Cuando se fundó se tuvo la vocación de contribuir al desarrollo de la educación y de la cultura en español, a través de los libros, que era lo que sabían y querían hacer. En este tiempo han permanecido activos en el ejercicio de esa vocación, con la firme convicción de que una educación de calidad no es posible sin unos textos de calidad.

Así el Grupo Santillana siempre ha aspirado a producir los mejores textos para los diferentes niveles de la enseñanza, desde el jardín de la infancia a la enseñanza secundaria y profesional. Y paralelamente a la edición educativa, la vocación por impulsar el desarrollo y difusión de la cultura de habla española los ha llevado también a editar libros de interés general, de ficción y de ensayo, que en los últimos tiempos han alcanzado un vigoroso desarrollo en el mundo de habla española.

En nuestro país Grupo Santillana cumple en el año 2002, 30 años de haber sido fundada, de los cuales los primeros cinco fueron enfocados principalmente al ámbito educativo, atendiendo a las principales escuelas privadas de educación preescolar y primaria en todo el país. A partir de 1975, su catálogo se enriqueció con los libros de texto dirigidos a la población estudiantil de las escuelas secundarias del territorio nacional; pero, no fue sino hasta 1992 que surge DAGATA, distribuidora de ocho de las más importantes firmas editoriales del país y el mundo de habla española, hablemos un poco acerca de ellas.

#### ♦ *Aguilar*

Desde hace diez años, Aguilar se ha consolidado como uno de los nombres de referencia en el campo de la no-ficción en español. Dentro de su repertorio podemos encontrar géneros tan distintos como la divulgación, el ensayo, los reportajes, la literatura de viajes, la historia, la biografía, la música, los deportes y el humor.

En México gran parte de su éxito se debe a la venta de diccionarios generales y temáticos.

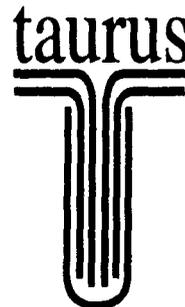
#### ♦ *Taurus*

Edita libros dedicados a la cultura, las ciencias sociales y las humanidades. Se dirige a un lector interdisciplinar que quiere informarse, opinar y discutir sobre los distintos temas que interesan hoy, y desea hacerlo a través de obras accesibles pero escritas, al tiempo, con el rigor de los grandes especialistas.

Al pasar los años, es la editorial que más consistentemente ha publicado los títulos que han estado a la vanguardia en la reflexión social, filosófica e histórica de nuestro tiempo.

# AGUILAR

taurus



◦ **Altea**

Bajo el sello Altea, se agrupan todas las publicaciones de no ficción dedicadas a los niños; desde álbumes, hasta enciclopedias y diccionarios visuales, libros de actividades e ilustrados, especialmente concebidos como referencia bibliográfica y libros de regalo y de estimulación. Son libros que abordan una variadísima temática, de interés para niños y jóvenes, a través de un diseño cuidado e innovador, en el que destaca la expresividad de las imágenes y la utilización de un lenguaje directo, ágil, sencillo, de fácil lectura y comprensión.

◦ **Alfaguara**

Dedicada principalmente a los textos de ficción, hablaremos de ella más profundamente en el siguiente punto.

◦ **Alamah**

Es la firma editorial más joven del Grupo en México y está dedicada a la publicación de libros de superación personal.

◦ **Punto de Lectura**

Su objetivo es la publicación de los títulos más vendidos en versión "libro de bolsillo", ha tenido una gran acogida por parte de librerías y lectores debido, en gran medida, al acierto en las políticas aplicadas al sello: ediciones tan accesibles como cuidadas de grandes autores y títulos, con una amplia selección multitemática, sin olvidar la calidad de las cubiertas.

Los géneros que se encuentran en *Punto de Lectura* son: narrativa, ensayo, actualidad, clásicos, cine, viajes, alternativas y ciencia ficción.

◦ **Richmond Publishing**

Enfocada a la publicación de materiales didácticos para el aprendizaje de la lengua inglesa, a nivel secundaria y preparatoria.

◦ **Ediciones El País**

Dedicada a la publicación de artículos periodísticos de la más alta calidad. Los títulos que conforman el catálogo de Ediciones El País constituyen un auténtico *corpus* del periodismo actual.



ALFAGUARA  




punto de lectura



EL PAIS

Actualmente Grupo Santillana constituye una de las casas editoriales líderes del país, basándose siempre en la calidad técnica, didáctica, literaria y gráfica de sus publicaciones, logrando con ésto verdaderos prototipos para la competencia nacional e internacional.

A continuación hablaremos de una de las firmas más importantes del grupo, Editorial Alfaguara, lo cual nos servirá como punto de partida para adentrarnos a hablar de nuestro cliente directo en este proyecto de tesis, Alfaguara Infantil.

#### 4.1.1 Editorial Alfaguara

Dentro del Grupo Santillana, Alfaguara está especializada en la publicación de obras de ficción. Con una amplia tradición, avalada por los miles de títulos publicados, por la multitud de éxitos de ventas y por la imagen que le proporcionan los autores de su catálogo, Alfaguara es una de las editoriales en lengua española con identidad y perfiles más definidos. Para muchos lectores, Alfaguara es sinónimo de calidad y garantía de buena literatura.

Desde sus orígenes, Alfaguara mantiene dos líneas de edición principales. De un lado, la que publica la mejor literatura contemporánea escrita en lengua española en ambos lados del Atlántico. De otro, la que da a conocer lo más significativo, renovador y sobresaliente de la literatura en áreas idiomáticas distintas de la española.

En lo que a literatura en español se refiere, Alfaguara ha logrado en los últimos años (desde 1994) un auge particularmente notable. El hecho de editar en prácticamente todos los países de habla hispana a los mejores autores de esas nacionalidades, ha favorecido el desarrollo del concepto de editorial global. Un concepto que empezó a utilizarse hace algunos años, coincidiendo con el lanzamiento simultáneo —en España y Latinoamérica— de la novela *Cuando ya no importe*, de Juan Carlos Onetti.



*La nómina de autores de Editorial Alfaguara es realmente extensa, dando como garantía al lector una extensa variedad de temas e historias de calidad.*

El mayor activo de Alfaguara y la mejor muestra de su vocación de poner al alcance de sus lectores la mejor literatura, lo constituyen la nómina de los autores que publican con su sello. En el fondo editorial de Alfaguara se encuentran los más prestigiosos autores, tanto de lengua española (serie "Hispánica"), como de otras lenguas (serie "Literaturas"), ya que buena parte de la mejor literatura mundial ha encontrado y encuentra cabida en un catálogo exigente y equilibrado.

### 4.1.2 Alfaguara infantil y juvenil

Las ediciones infantiles y juveniles del Grupo Santillana se publican bajo el sello de Alfaguara Infantil y Juvenil, para las obras de ficción, y con el de Altea para las obras de no ficción.

La actividad de la línea infantil y juvenil está basada en dos premisas fundamentales: la calidad literaria de sus publicaciones y el servicio a sus usuarios, ambos fundamentados en el principio universal de que la creación de buenos lectores es indispensable para la formación integral del individuo, tanto académica como personalmente.

ALFAGUARA  
  
 Infantil



Así, el catálogo de Alfaguara Infantil y Juvenil se configura teniendo como primer criterio la incorporación de todos aquellos autores y obras que han alcanzado relevancia nacional e internacional en el campo de la literatura para niños y jóvenes, avalados muchos de ellos por los premios de mayor prestigio, desde el *Andersen* hasta el *Nacional de Literatura*, el *Lazarillo* o el *IBBY*.

Junto a las obras en catálogo, Alfaguara Infantil y Juvenil pone a disposición de los lectores y formadores diversos materiales orientados a la mejor difusión y aprovechamiento de la lectura, en sus vertientes lúdica y formativa. El desarrollo de programas de actividades, campañas temáticas, guías para la familia, concursos, premios literarios y debates propician la difusión de la lectura y el más adecuado acercamiento a ella desde la infancia.

Además, Alfaguara cuenta con comités de educadores —profesores y padres—, niños y jóvenes, y especialistas en literatura infantil y juvenil, para asegurar la máxima idoneidad de todas sus publicaciones y materiales que se desarrollan en torno a las mismas.

En México, Alfaguara Infantil nació en 1992 cuando se empezaron a importar de España los primeros libros infantiles, posteriormente, al ver la aceptación de los niños hacia los ejemplares, se edita en 1994, y por primera vez en Alfaguara México, los primeros libros de la colección infantil en colaboración con el Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (CONACULTA) llamados *Botella al Mar*, en la que destacan textos de Juan Villoro, Francisco Hinojosa y José Agustín.

Actualmente Alfaguara infantil cuenta en su haber con más de 150 títulos en los que destaca principalmente el cuento, aunque también podemos encontrar la poesía y la novela corta. Cada año se editan alrededor de 20 títulos nuevos. Entre los autores más solicitados encontramos a Francisco Hinojosa, Fidel González, Erna Romero y algunos clásicos como Roald Dahl.

*Dentro de la colección infantil de la editorial Alfaguara, podemos encontrar más de 150 títulos dirigidos a niños y jóvenes desde los 4 hasta los 15 años.*



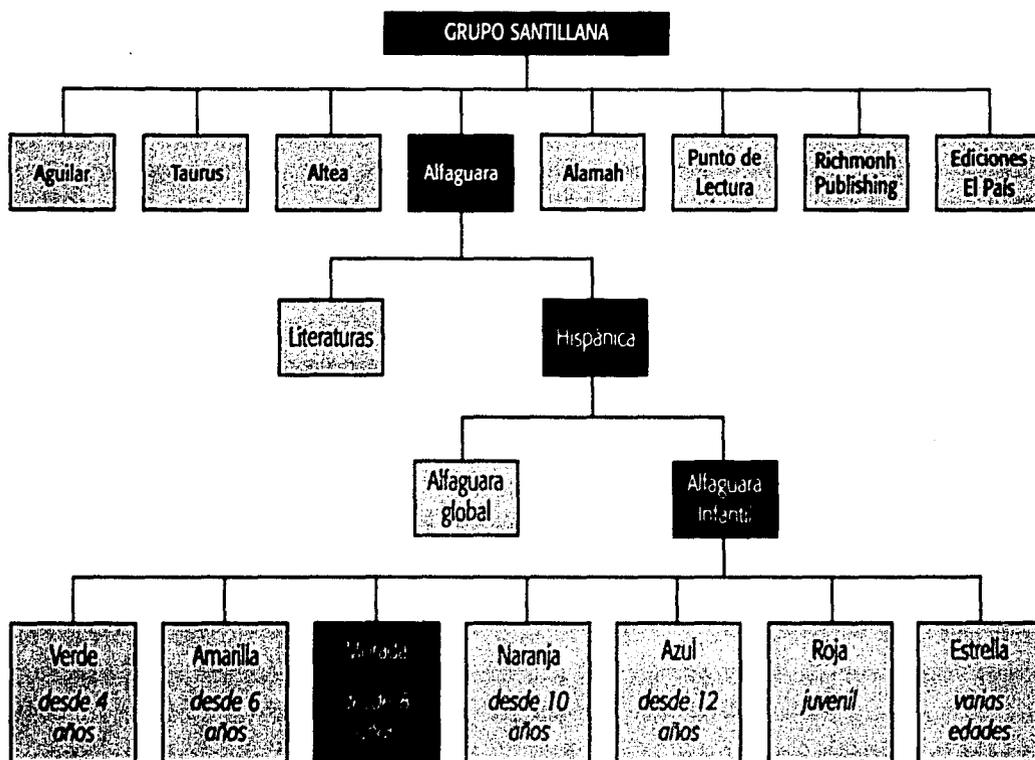
La colección se divide en seis secciones identificadas por un color específico: Verde, para los primeros lectores; Amarilla, para niños desde seis años; Morada, desde los ocho años; Naranja, para niños desde 10 años; Azul, desde 12 años y Roja que es la sección juvenil.

El formato para los tres primeros colores (verde, amarillo y morado) es de 15.5 x 19 cm. con interiores a todo color; para los tres siguientes (naranja, azul y roja) es de 12 x 20 cm. con interiores a una tinta.

Existe una sección más dentro de Alfaguara Infantil llamada sección estrella, en la cual se publican textos para diferentes edades, en un formato de 19 x 19 cm. con interiores a todo color y pasta dura.

Para el proyecto práctico de esta tesis, nos enfocaremos en la sección morada de la colección, ya que en ese rango está ubicado el cuento que se va a ilustrar, por lo cual se deberán tomar en cuenta una serie de requisitos que se mencionarán con mayor profundidad en el siguiente capítulo.

A continuación veamos un organigrama del grupo editorial que nos mostrará de una manera gráfica la constitución de la empresa y nos permitirá ubicar más fácilmente el departamento que resulta nuestro cliente directo, así como la sección en la que desarrollaremos el proyecto práctico de esta tesis:



#### 4.1.3 Luis María Pescetti, escritor

Es importante hacer mención del autor al que se le va a hacer el trabajo de ilustración, ya que aunque el cliente directo es la casa editorial, el trabajo con el escritor siempre es importante para poder realizar una comunicación global tanto en el texto como en las ilustraciones. Hagamos pues acerca de él.

Nació en San Jorge, provincia de Santa Fe, Argentina, en 1958. En Buenos Aires se recibió de Musicoterapeuta (Diploma de Honor) en 1979. Durante varios años realizó estudios de: piano, canto, pedagogía musical, armonía y composición. Fue profesor de música en preescolar, escuelas primarias, secundarias, y Universidades. Dirigió centros culturales, como la Secretaría de Cultura de la Nación (Plan Nacional de Lectura), en Argentina, durante tres años, viajando por todo el país, dando charlas, seminarios y talleres sobre creatividad y animación musical.

Es autor de varios libros de humor para niños, tanto conceptuales, como de narrativa, entre los que se destacan *Natacha*, *Naranjas y marcianos*, *El pulpo está crudo*, *Marito y el terrible Puf vuelven a ganar otra vez* y *Caperucita tal como se la contaron a Jorge*, éste último obtuvo el Premio Nacional Cuadro de Honor de la Literatura Infantil en Argentina, y el Premio ALIA al mejor libro. Además la Internationale Jugendbibliothek de Alemania, le dio el premio *The White Ravens 1998*, presentándolo en la Feria de Bologna. Con su novela infantil *Frin* ganó el Premio Fantasía (Argentina, 2000). Considerado entre los mejores libros infantiles y juveniles en español figuró en la Lista de honor de la revista Cuatrogatos (EEUU, 2001), y premio *The White Ravens 2001* (Internationale Jugendbibliothek, Alemania). *Libros del Rincón* de la Secretaría de Educación Pública de México, publicó su *Taller de animación musical y juegos*, en cuatro ediciones que suman más de 200 000 ejemplares. Como autor está presente en Argentina, España, Cuba, Colombia, México, Venezuela, Estados Unidos, Bolivia, Perú, Ecuador y Paraguay.

Es compositor de canciones infantiles, siendo miembro fundador del Movimiento de la Canción Infantil Latinoamericana y del Caribe. Actualmente se presenta en salas especialmente de México y Argentina con espectáculos de humor para adultos y niños. Ha participado en el Festival Internacional Cervantino.

Editó un disco titulado *El vampiro negro*, actualmente está preparando dos más *Babúsh* y *Casette pirata*. Creó y conduce un programa de radio de humor y música para niños que lleva 5 años al aire el cual ganó el Premio Musa de la radio, al mejor programa infantil (México, 2000). Actúa en el programa infantil de televisión *Bizbirije* que se transmite en el Canal 11 de México.

## 4.2 El niño como usuario



Para poder seguir en el desarrollo del tema de esta tesis (ilustración infantil) es necesario ubicar y reconocer a nuestro usuario, en este caso los niños, cómo son, cómo perciben las imágenes, cómo es su comportamiento ante los libros, qué esperan y qué les gusta de un libro de acuerdo a su edad, etc. ya que como es bien sabido los niños son un campo muy difícil para trabajar. Hablemos primero de las generalidades del menor, de sus características y cualidades, de su importancia en la sociedad.

La infancia puede definirse en términos biológicos estableciendo algunos momentos importantes dentro del desarrollo físico de la persona, pero normalmente más que basarse en términos biológicos, se define bajo criterios primordialmente culturales, esto no implica que el desarrollo físico de las personas sea diferente, lo que señala es que cada cultura establece cuando un niño deja de serlo, dependiendo de las características propias de la cultura.

Además de fijar los límites de la infancia, cada cultura establece sus propias expectativas respecto a los niños, la manera de comportarse frente a los adultos y la relación que llevan con ellos, la diferenciación de comportamientos de acuerdo a si es niño o niña, las obligaciones y derechos que tienen los menores, los premios y castigos que se les otorga, en fin, todos los aspectos que condicionan y caracterizan a la edad infantil, la cual resulta importante, ya que "por medio de las nuevas generaciones de cada sociedad se intenta asegurar una continuidad formando individuos que compartan las normas, las aspiraciones y los valores colectivos." <sup>1</sup>

Si bien es cierto que los menores tienen que cumplir una serie de reglas conductuales que se les imponen, también es cierto que tienen características muy singulares que los hace únicos y especiales. Una de ellas es la capacidad de

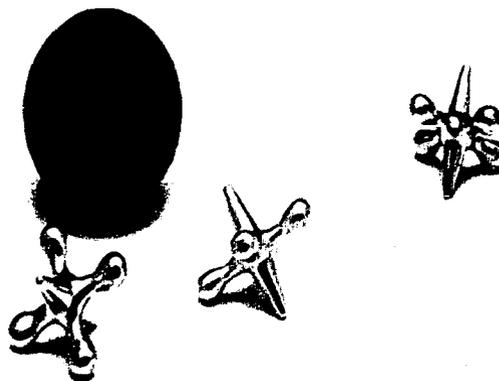
soñar e imaginar, la cual por desgracia muchas veces va desapareciendo poco a poco; pero por qué desaparece, por qué parece que algunos no tienen siquiera la necesidad, la respuesta es sencilla: la imaginación y el ensueño se cultivan, y se cultivan tratando de que el menor este abierto a todo tipo de actividades, que van desde las familiares, hasta las culturales, pasando por las deportivas, escolares, etc. Su infancia, su vida misma tienen que nutrirse de esa riqueza que albergan nuestros museos y que también se manifiesta en los monumentos coloniales, las fiestas y tradiciones populares, en nuestras artesanías, en la comida, en los distintos modos de pensar, en la sabiduría de nuestros grupos étnicos, tienen que alimentar sus mentes con juegos y canciones.

Propiciar el desarrollo de la imaginación y el despliegue del potencial creador de los niños es importantísimo, al igual que fortalecer y cuidar sus raíces. Dicen los huicholes que los niños son como matitas tiernas de maíz: hay que cuidarlas, limpiarlas, arriarles la tierra, regarlas para que prosperen con fruto. Existen muchas maneras de animar a los niños a que sigan desarrollando su espíritu, su mente: a través de programas de radio y televisión creados para tal fin, llevándolos al teatro, a los museos, a las bibliotecas; contarles cuentos, leerles mucho antes de que ellos aprendan a hacerlo, acercarlos libros, materiales para que pinten, rodearlos de música, celebrar y recrear con ellos nuestras tradiciones, en fin, todo aquello que haga que la mente del niño se expanda más allá de lo que el creía. Sorprenderlo.

Una de las mejores opciones para sorprenderlo es la lectura, mundo en el que los menores tienen la oportunidad de desarrollar sus aptitudes imaginativas al máximo, veamos como se desenvuelve el niño en el mundo de la lectura.



*Una manera muy buena para hacer que los niños se interesen por la lectura es leerles historias y cuentos antes de que ellos aprendan a hacerlo.*



#### 4.2.1 El niño como lector

Cuando un niño expresa que no le gusta leer, lo único que nos revela es que carece de las habilidades para disfrutar la lectura, ya que seguramente no ha sido educado para ello, pero, ¿cómo se educa a alguien para descubrirle el mundo y los juegos de la imaginación?

"Un niño aprende lo que sucede a su alrededor. Lo primero, pues, es acompañarlo, hablarle, dejarlo hablar, ayudarlo a memorizar versos, canciones y juegos de palabras; contarle y leerle historias, lo mismo reales que imaginadas. El 'riquirrán' de los misteriosos 'maderos de San Juan', la 'manita desconchavadita' que se tiene o no se tiene, la 'colita de rana' que sana todo accidente, los cocos del arrullo, los gatos con los pies de trapo, los poemas y los cuentos que se susurran al borde del sueño... todos esos innumerables juegos-caricias, tradicionales e improvisados, que las madres y padres, maestras y maestros dicen y leen a sus hijos y a sus alumnos, son actos de amor, y además ejercicios de lenguaje; es decir, de imaginar, pensar y sentir."<sup>2</sup>



▲

"El niño y la lectura" Ilustración de Enrique Martínez.



En esta continua retroalimentación, los niños reciben una cantidad enorme de información, una afición a imaginar y decir, a escuchar y contar, van formando poco a poco en sus mentes sus propias imágenes, hallando sus propias ideas a partir de relatos contados y palabras impresas. Pronto descubren las ventajas y utilidades de un libro, como por ejemplo que pueden ir con él a todos lados, no necesita pilas, ni mecanismos especiales y que dentro de ellos pueden encontrar personajes y lugares muy atractivos y divertidos. Citando a Carlos Monsivais,<sup>3</sup> él ha dicho que nada de lo leído en la infancia y en la adolescencia se desperdicia, así uno de manera consciente sólo retenga títulos y brumas narrativas. Forman la estructura básica del lector, su acervo de imágenes perdurables, su vocabulario entrañable. Son, por así decirlo, fuente primordial de sus depósitos vivenciales, y por eso tiene tanto sentido combinar a los clásicos con las producciones nuevas.

Hablando ahora de los textos que pueden resultar interesantes para los niños, diremos antes que nada que hoy más que nunca hay que abandonar esa idea de que los niños son lentos para entender las cosas, si les damos exclusivamente textos que pueden entender de manera inmediata, textos simples, con un solo mensaje, con un vocabulario limitado, que le dicen explícitamente lo que está bien y lo que no, no estamos contribuyendo a su desarrollo, fomentamos su estancamiento y pereza intelectual, y lograremos con ésto que se aburra y no quiera leer. Tratemos pues de no subestimar a los pequeños y confiar en su desarrollo intelectual.

Algunos estudiosos dividen los gustos y capacidades de entendimiento de los menores de acuerdo a sus edades, logrando con ésto una guía para que los padres puedan ayudar a sus hijos a elegir una lectura. Alfaguara infantil, por ejemplo, tiene publicado en su página una clasificación de los tipos de libros que pueden resultar interesantes a los niños de acuerdo a su edad, veamos la siguiente tabla: \*

#### **Para los que todavía no leen (2 a 5 años)**

Es conveniente enseñarles libros desde que tienen capacidad física para sostenerlos y comprender sus imágenes con los mayores. La ilustración adquiere en este primer contacto, una importancia fundamental. Los pequeños gustan de todos aquellos libros que tratan temas imaginativos o temas de la vida cotidiana pero siempre a partir del predominio absoluto de la imagen. El formato debe ser pequeño y la encuadernación robusta porque la finalidad del libro en esta etapa inicial, es lograr que el niño disfrute del placer visual y material.

#### **Para los que recién empiezan a leer (6 a 7 años)**

Durante esta edad sigue predominando la imagen pero el texto ya ocupa un lugar destacado. Por lo tanto, textos breves con ilustraciones serán los adecuados. El formato suele variar aunque predomina el tipo álbum. El lenguaje debe ser sencillo, introduciendo palabras nuevas que se puedan comprender fácilmente dentro del contexto. Las historias deben ser divertidas. Siempre. De esa manera los niños iniciarán su camino de lectores con gran entusiasmo y placer.

#### **Para los que ya leen bien (8 a 9 años)**

Durante esta edad ya se dominan los mecanismos de la lectura y se entiende un vocabulario más complejo. La imagen deja de ser un complemento para facilitar la comprensión y los relatos crecen en extensión e intensidad. El libro será atractivo a la vista con una tipografía clara. Aparecen las historias con sus argumentos: planteamiento, nudo y desenlace rápido. Deben ser relatos con suspenso y acción. Aunque también les agradan los cuentos maravillosos sencillos o aquellos que se desarrollan en un ambiente familiar.

continúa...

#### Para los pequeños grandes lectores (10 a 11 años)

En esta etapa los niños y las niñas ya han ampliado su capacidad de leer y son capaces de disfrutar de las historias más complejas. Lo fundamental durante estos años es que el hábito de lectura adquirido con anterioridad vaya consolidándose definitivamente. Por eso las frases de los cuentos o de las novelas que ya leen no deben ser, todavía, ni demasiado largas ni demasiado complicadas.

#### Para los lectores adolescentes

Para los lectores adolescentes. Las temáticas de este período abordarán, fundamentalmente, el ser y el pensar adolescente en toda su dimensión y con todas las preocupaciones sociales, raciales o profesionales propias de la edad. Aunque los adolescentes también, entre los 12 y los 14, tienen mucho interés por la ciencia ficción, los cómics y la novela policíaca. El vocabulario y el texto literario se acercan cada vez más a la literatura adulta. Los adolescentes de 15 a 17 años, además, deben ya entrar en contacto con todo tipo de géneros, incluyendo la lectura de los clásicos.

Sin duda este tipo de clasificaciones resultan muy prácticas, pero no hay que perder de vista que cada niño tiene necesidades, inquietudes, experiencias y gustos propios, a los cuales debemos estar atentos para poder ofrecerle la lectura que necesite, para que entonces pueda entenderla y gozarla. La idea de formar lectores no es sólo para que consuman libros, sino para que participen en la vida de una forma distinta, crítica.

#### 4.2.2 El niño ante las imágenes

Las imágenes siempre han sido un factor importantísimo en el desarrollo del niño, ya que mucho antes de que éste aprenda a leer y escribir ellas están presentes. En el niño, el ejercicio de reconocer en una imagen la representación de la realidad no es tan simple como se piensa. "Cuando un niño mira imágenes y comienza a identificar los objetos representados en ellas, realiza una actividad mental muy elaborada, puesto que no está en presencia del objeto real sino de su representación. Reconocer los objetos sobre la imagen y nombrarlos es poder apropiárselos y controlarlos. Este ejercicio permite al niño formar conceptos, hacer generalizaciones, establecer relaciones y su conquista le ofrece un profundo placer."<sup>3</sup>

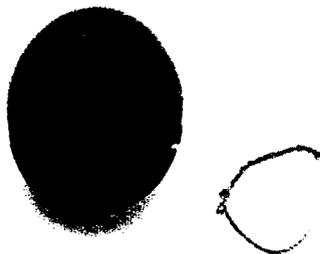
Cuando hablamos específicamente de ilustraciones que encontramos en libros infantiles, esta primera lectura, en donde el niño identifica un objeto, está seguida de una segunda lectura en la que el niño se identifica a sí mismo, se reconoce y se implica afectivamente con el personaje que representa la imagen. "El placer de la lectura es el placer del reconocimiento"<sup>4</sup>



Acceder a la lectura de imágenes y al reconocimiento de una historia no se logra de la noche a la mañana, es el resultado de un proceso bastante extenso que se puede incentivar, acelerar y enriquecer en la medida en que el niño esté en contacto, desde su más temprana edad, con libros ilustrados. Esto también ayuda a que el niño vaya identificándose poco a poco todo un conjunto de convenciones gráficas propias de su cultura y sociedad, además por otro lado, ayudará al infante a entrar en el mundo de la lectura, gozando y reconociendo por un lado las ilustraciones y por otro el texto.

La lectura de la imagen en los niños es una lectura de carácter psicológico; con esto no se quiere exigir, por ejemplo a los ilustradores, que sean psicólogos, sólo se les pide que las características dadas a los personajes sean las correctas de acuerdo a la edad y desarrollo del infante. El niño rechaza las imágenes que muestran contradicciones derivadas del error o del descuido; acepta las imágenes bien planteadas, sólidas, derivadas de la capacidad del ilustrador para captar el mundo. "El niño no quiere que lo encierren en su infancia, en la cual el adulto, inseguro, pretende mantenerlo sin permitirle acceder a la madurez."

Como se observa, los niños como usuarios, resultan bastante complejos, hay que tratar de entenderlos y ponerlos en su lugar para imaginar lo que piensan, algunas veces hasta hacer memoria, todo con el fin de comunicar lo más acertadamente lo que se pretende.



## Citas del capítulo 4

- (1) BONFIL Batalla, Guillermo. *Los diversos rostros de la infancia en México*. p. 5
- (2) REY Mario. *Historia y muestra de la literatura infantil mexicana (prólogo)*. pp. x
- (3) BONFIL Batalla, Guillermo. *Los diversos rostros de la infancia en México*. p. 11
- (4) ALFAGUARA infantil: [www.alfaguarainfantil.com.ar](http://www.alfaguarainfantil.com.ar)
- (5) CASTRILLÓN Silvia. *Relación niño-ilustración*. pp. 3-4
- (6) *Ibid*, p.4
- (7) *Idem*

Capítulo 5

Proyecto gráfico: Ilustración del cuento *Pajaritas*

## 5.1 Proceso de edición de un libro en la Editorial Alfaguara

El proceso de edición de un libro en la Editorial Alfaguara Infantil, puede proceder de varias formas; a continuación explicaremos cómo funcionan éstas a grandes rasgos, para después ubicar nuestro trabajo en una de ellas.



Los editores seleccionan dos o tres textos dentro de toda una serie de propuestas literarias que les envían los escritores. Se procede a una junta en donde se reúnen los editores y el director, y se hace la elección del cuento que se va a imprimir.

Luego, los editores tienen la responsabilidad de seleccionar al ilustrador que más convenga para el desarrollo del proyecto, de acuerdo a su estilo y propuestas. Para ello se apoyan de una carpeta donde se aprecian los trabajos y soluciones gráficas de una serie de profesionales dedicados a la ilustración.

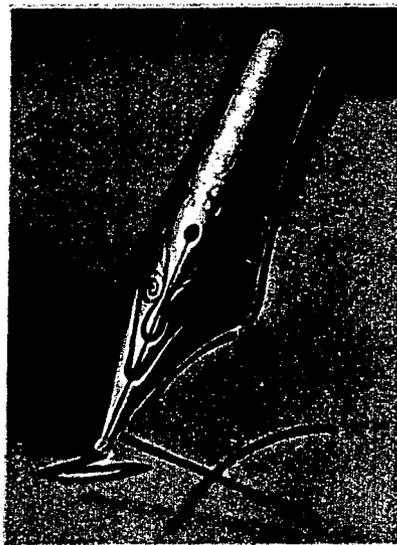
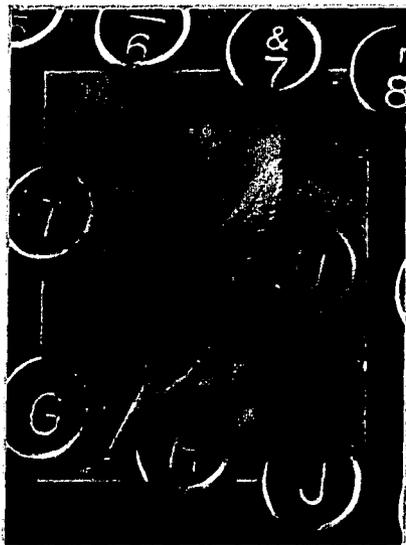
Una vez elegidos texto e ilustrador, se hace una junta entre el editor responsable, el escritor y el ilustrador, la cual resulta importantísima para éste último, ya que en ella se establecen los requerimientos tanto de ilustración como de diseño.

Una vez todo claro, el trabajo del ilustrador empieza a fluir, teniendo revisiones periódicas por parte del editor, el corrector de estilo y algunas veces del escritor, hasta llegar al final del trabajo: el ejemplar impreso.

- Existen otras ocasiones en las que el editor no selecciona el texto, sino que le pide concretamente a un escritor una obra; cuando esto sucede es porque generalmente, ya han publicado material de él, y confían plenamente en su trabajo y calidad. Entregado el texto, el resto del proceso fluye como en el punto anterior.

- \* En otras ocasiones cuando la Editorial le pide un texto al escritor, éste no sólo se encarga de la propuesta literaria, sino también de la gráfica, es decir, diseño e ilustraciones, los cuales son realizados por el mismo escritor o por algún diseñador-ilustrador elegido por él, entregando al final la propuesta completa. Hay que mencionar aquí que si bien el diseñador-ilustrador es elegido por el escritor, debe mantener también una estrecha comunicación con el editor, ya que él se encargará de establecerle los requerimientos propios de la editorial.
- \* Algunas veces, las menos, algunas agrupaciones de escritores, diseñadores e ilustradores realizan proyectos completos que envían a la editorial para ser sometidos a una evaluación, resultando editado el que cumpla con todos los requerimientos de la editorial.

Para el desarrollo de nuestro proyecto, el proceso se apegó al segundo punto, en el que al escritor Luis María Pescetti le fue solicitado un texto por parte de la editorial, y ésta se encargó de seleccionar un ilustrador que pudiera trabajar junto con él desde el principio.



## 5.1 Requerimientos de la editorial

En la literatura infantil se da, con frecuencia, publicar los libros dentro de colecciones, ya que la adopción de un formato y unas características comunes resulta una reducción de costos de producción y una ubicación por parte del usuario hacia la editorial. En estos casos, tanto escritores como ilustradores están sometidos a ciertas limitaciones dadas por una diagramación preestablecida, el formato del libro y en algunas ocasiones un número fijo de páginas. Todo esto implica un trabajo en equipo bajo ciertos criterios aceptados por todos y en donde se da oportunidad a cada uno de expresar lo mejor de sí, sin anteponer intereses personales o ideas preconcebidas.

Sin temor a equivocarnos, los requerimientos en éstos casos resultan de suma importancia para el desarrollo del proyecto gráfico; gracias a ellos se pueden ir delimitando todos aquellos elementos que intervienen dentro del proyecto y que muchas veces pueden llegar a cambiar el curso del trabajo.

Existen requerimientos que responden a distintas situaciones, los hay económicos, legales, de uso, funcionales, etc., y siempre se deben tener presentes para el buen desarrollo del proyecto.<sup>1</sup>

A continuación, haremos una mención de los requerimientos necesarios para el desarrollo del proyecto gráfico de la presente tesis, el cual consiste en resolver las ilustraciones de un cuento que será publicado dentro de la colección de Alfaguara Infantil, incluyendo también la ilustración de portada y la formación del libro. Hay que aclarar que el trabajo de ilustración se realizó básicamente bajo la supervisión del escritor, y para el resto del trabajo se tuvieron reuniones con el editor para aclarar los requerimientos que establece Alfaguara Infantil respecto a sus publicaciones dentro de la colección. Vayamos pues a la mención de los requerimientos, los cuales se dividieron en dos, los de diseño y los de ilustración, para darle orden al trabajo.

## 5.2.1 Requerimientos de diseño

### ◦ Requerimientos Formales

- *En primer lugar, el libro deberá ser identificado como parte de la colección de Alfaguara Infantil.*

Lo anterior se logrará respetando el diseño original de la colección y el formato establecido, que es de 15.5 x 19.0 cm.

- *Se deberá respetar el diseño de portada de la colección.*

Se tendrán en cuenta las siguientes características para portada: pleca de 4.0 cm. donde se colocan el título, el autor y los logotipos institucionales de Alfaguara y Alfaguara Infantil. El color de la pleca depende de la edad del niño al que va dirigido el libro; en éste caso será morada, que es para niños desde los 8 años de edad. La familia tipográfica siempre es variante y depende de cada proyecto en específico.

- *Se deberá respetar el diseño de contraportada de la colección.*

Para la contraportada las características son las siguientes: logotipo del Grupo Santillana en la parte superior izquierda. Textos –que incluyen el nombre del libro, el autor, el ilustrador, una reseña muy concisa del libro y una pequeña biografía del autor– justificados al centro, al igual que el logotipo de Alfaguara infantil que va en último lugar. En la parte inferior derecha un recuadro que es la continuación de la pleca de la portada, donde se marcará la edad recomendada del lector. Del lado izquierdo inferior se colocará el código de barras. La familia tipográfica y el puntaje de ésta varían dependiendo del libro.

- *El título del libro deberá tener un arreglo tipográfico que refleje la personalidad del texto.*

Se harán varias propuestas tipográficas para la cabeza, en las que se trabajará con diferentes familias en puntajes diferentes, y con colores que contrasten al morado de la pleca de fondo, hasta llegar al que resulte el más apegado a la personalidad del texto.

### ◦ Requerimientos Legales

- *Deberá contener todos los datos legales y todos aquellos datos que el usuario necesite para la ubicación del libro.*

Los datos mencionados anteriormente son: el título del libro y el nombre del autor en la portada, además del logotipo de la editorial. Código de barras en contraportada, no menor a de 2 cm., de ancho. Logotipo de la editorial, nombre del autor y del libro en el lomo. En interiores: la portadilla (donde se coloca el logotipo de la editorial) y es necesariamente página

impar o derecha. La portada, que es la verdadera cara del libro y también es una página impar, debe contener el título de la obra, el nombre del autor y el pie editorial que incluye el nombre de la casa editorial y su logotipo. La página de legales, la cual debe ser par o izquierda (donde va el *copyright* del escritor, del ilustrador, del fotógrafo, del traductor y de la edición; los datos completos de la editorial; el número del ISBN [*International Standard Book Number*] y del depósito legal; el número de ediciones y reimpresiones; créditos de diseño y la advertencia de los derechos reservados). Y por último el colofón que se ubica al final del ejemplar y en el que se registran los datos de la tirada (fecha en que se realizó la impresión, el número de ejemplares y el nombre y domicilio del taller que lo tiró).



• **Requerimientos de uso (conveniencia).**

- *Los textos deberán ser lo suficientemente legibles, sobre todo para nuestros usuarios finales: niños por arriba de ocho años de edad.*

Esto se logra antes que nada con un puntaje alto de tipografía: 14 ó 15 puntos con un interlineado amplio para lograr así una mancha tipográfica ligera, con lo cual se logre legibilidad y rapidez en la lectura. La extensión de las líneas también es importante; éstas no deben ser tan cortas que los saltos de renglón a renglón sean tan continuos como para distraer al niño, o tan largas que cansen rápido al pequeño lector.

• **Requerimientos de función (resistencia y acabados).**

- *El ejemplar debe ser lo más resistente posible al trato de los niños.*

Esto se logrará por medio de cartones resistentes para las cubiertas y papeles con gramajes medios para los interiores. El encuadernado y los acabados también son importantes para cubrir este requisito.

• **Requerimientos económicos.**

- *El número de páginas finales no deberá ser mayor a 40.*

La razón por la que no se puede exceder ese número de páginas es por el presupuesto máximo establecido para el libro, por lo que se buscará la manera de lograr éste requerimiento, apoyándonos en el puntaje de la tipografía, las dimensiones de las ilustraciones y el número de éstas.

### 5.2.2 Requerimientos de ilustración

#### • Requerimientos formales

- *El tamaño de las ilustraciones debe sujetarse a las dimensiones del libro.*

Se trabajarán las ilustraciones en diferentes tamaños, pero siempre teniendo en cuenta el tamaño reglamentario de los libros de la sección morada (15.5 x 19.0 cm.), para no realizar ilustraciones fuera de esta proporción.

- *Debe existir unidad entre la portada y los interiores.*

Se realizarán las ilustraciones, tanto en portada como en interiores, con la misma técnica y estilo para integrar y unificar criterios.

- *La portada del libro deberá ser atractiva, teniendo siempre en cuenta que los usuarios finales son los niños.*

Lo anterior se logrará por medio de una ilustración que, obviamente, tendrá que reflejar la personalidad general de todo el libro. Los colores jugarán un papel importantísimo; se trabajarán colores brillantes, alegres, y se descartarán por completo aquellos que son muy sucios o muy apastelados. La técnica de la ilustración también ayudará a hacerla atractiva para los niños. Se elegirá una técnica que nos brinde varias alternativas gráficas, así como ahorro de tiempo. Por otro lado, la ilustración de la portada se trabajará pensando en los elementos fijos que siempre están dentro del diseño de la colección, ésto con el propósito de que imagen y diseño se conjunen perfectamente, dando una apariencia de total unidad.

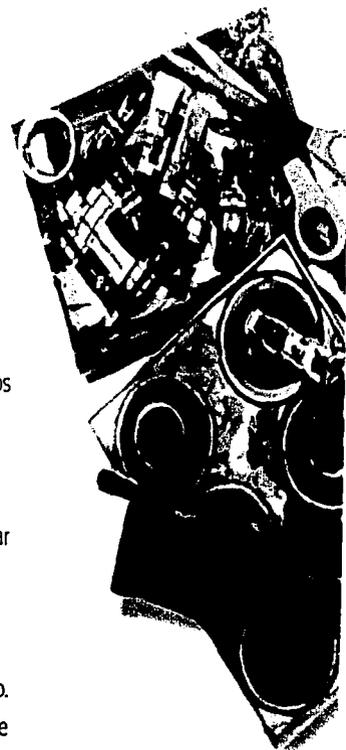
- *El tipo de ilustración requerida para el libro será de tipo infantil.*

El estilo marcará la pauta para cumplir con este requisito, es decir, el tratamiento gráfico que se le dé a las imágenes. En éste caso, nos olvidaremos de detalles minuciosos para no caer en ilustraciones realistas, sino más bien en imágenes simples en cuanto a estructura, pero con mucha dinámica en la composición.

#### • Requerimientos de producción.

- *Se debe tomar en cuenta que la impresión de los ejemplares es la misma para todos los libros de la colección (a excepción de los acabados)*

La ilustración para portada se trabajará a todo color, mientras que en las imágenes para los interiores se harán propuestas a 2, 3 y 4 tintas, con el propósito de elegir lo más conveniente, comunicacionalmente hablando, pues no por tratarse de ilustraciones infantiles deben resolverse con toda la gama de colores; todo depende del proyecto.



## 3.1 Análisis de ejemplares existentes

Para poder empezar un trabajo creativo-comunicacional, siempre es aconsejable mirar alrededor y analizar lo que ya se ha realizado en el ramo, ya que siempre se aprenderá de ellos. No nos referimos al hecho de copiar, sino de evaluar las soluciones aplicadas a proyectos similares al nuestro, mirando los puntos buenos y también los malos, todo con el propósito de tener un referente, de ubicarnos en el espacio en el que trabajaremos.

Por esta razón, se realizó el análisis de seis ejemplares existentes en el mercado, seleccionados de acuerdo a la similitud que existe con nuestro proyecto. Los seis son de la misma colección (Alfaguara Infantil), y de la misma edad de usuario (desde ocho años).

ALFAGUARA  
  
Infantil

Es importante hacer aquí una aclaración. En fechas recientes la editorial tomó la decisión de cambiar el diseño de algunos de sus ejemplares, entre ellos, todos los libros de la sección morada (desde ocho años), que es la sección que nos compete, los cuales tendrán que cambiar su formato de 12 x 20 cm., a 15.5 x 19 cm., y sus interiores ahora tendrán la alternativa de realizarse a color. Desafortunadamente ésta disposición es muy reciente, por lo que todavía no existe ningún ejemplar a la venta. Por esta razón el análisis que se presenta a continuación se basa en ejemplares que guardan el diseño anterior.

### ¿Seguiremos siendo amigos?

El tratamiento gráfico está dirigido esencialmente a las niñas, (color, personaje de portada, corazones como detalle gráfico, etc.), lo cual resulta peligroso, ya que al leer el cuento notamos que la historia se asocia perfectamente tanto con niños como con niñas; de hecho los personajes principales, Ámbar y Justo, son un niño y una niña que viven al igual las aventuras de la historia. El diseño tan femenino del libro aleja a una parte importante del público receptor, los niños varones, sobre todo si estamos hablando de niños arriba de ocho años de edad.

En cuanto a la diagramación de los interiores, podemos decir que es bastante limpia, por lo cual facilita la lectura. La tipografía de patines y el puntaje de ésta contribuyen también a la legibilidad. El tratamiento de las ilustraciones es muy suelto, muy libre; las líneas irregulares y sinuosas ayudan a darle mucho movimiento. El ilustrador no se detiene en detalles, sino más bien en las expresiones, el único detalle es que a pesar de ser ilustraciones tan sueltas, al momento de ser integradas al texto resultan sin duda muy desperdiciadas.



#### Datos generales

- Autor: Paula Danziger
- Ilustrador: Tony Ross
- Serie de la colección: morada (desde 8 años)
- Total de páginas: 105
- Formato: 12 x 20 cm.
- Puntaje del título: 30 puntos
- Puntaje en interiores: 15 puntos
- Ilustración de portada: Tinta con detalles a color en acuarela
- Colores predominantes en portada: Rosa
- Ilustraciones en los interiores: A una tinta. Técnica: plumilla y tinta china
- Total de ilustraciones: 25

### A la caza de Lavinia

El tratamiento de portada es realmente atractivo. Aún cuando se respeta el diseño original de la colección, la ilustración juega un papel importantísimo, pues el equilibrio logra mantener la vista en el título del libro y en el personaje principal de la imagen, Lavinia. Los colores resultan también bastante equilibrados, por un lado el magenta intenso, por el otro un azul verdoso, colores que al juntarlos logran un efecto muy vibrante y atractivo.

La ilustración de portada es muy dinámica: plastas, degradados, líneas irregulares, gruesas y delgadas, negras y grises, todo bajo una técnica digital que poco se puede cuestionar, logrando un aire muy moderno.

Quizá el único –aunque muy grave– problema gráfico del libro, se encuentre en la fatal idea de usar dos ilustradores con estilos diferentes para el mismo ejemplar, ya que en portada, como ya se vió, encontramos una ilustración con un tratamiento gráfico muy moderno, mientras que en interiores encontramos una serie de imágenes a tinta con un tratamiento completamente opuesto al de portada, lo cual rompe toda la unidad que debería existir en el libro. Parecería que son dos libros completamente distintos.



### Datos generales

- |                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| • Autor:                            | Roger Collinson   |
| • Ilustrador:                       | Calleja y Paniagua (portada), Andersen Press (interiores)                   |
| • Serie de la colección:            | morada (desde 8 años)   |
| • Total de páginas:                 | 153   |
| • Formato:                          | 12 x 20 cm.   |
| • Puntaje del título:               | 40 puntos   |
| • Puntaje en interiores:            | 14 puntos   |
| • Ilustración de portada:           | Ilustración digital con líneas irregulares y colores en plasta y degradados |
| • Colores predominantes en portada: | Magenta y azul verdoso  |
| • Ilustraciones en los interiores:  | A una tinta. Técnica: plumilla y tinta china                                |
| • Total de ilustraciones:           | 16  |



### Otto es un rinoceronte

En este libro encontramos básicamente el mismo problema que el libro anterior, dos ilustradores con estilos diferentes trabajando en el mismo ejemplar. Resultado: una falta de integridad de elementos gráficos entre la portada y los interiores.

Analizando cada uno por separado, se nota una muy dominio de la técnica. Por un lado, en la portada podemos apreciar un manejo de color impresionante, con tres colores muy contrastantes entre sí. Se logró un efecto muy atractivo; la técnica de acuarela le dá un efecto de espontaneidad. Sin irse mucho a los detalles, se logró una ilustración bastante atractiva.

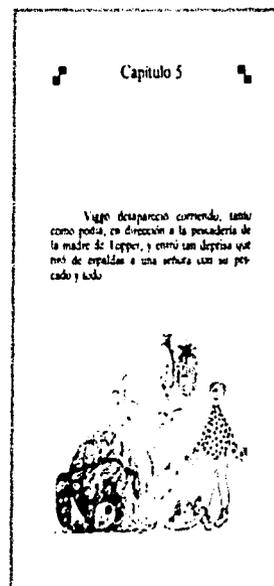
En los interiores, encontramos ilustraciones trabajadas a línea, con personajes muy al estilo de la caricatura, logrando con ello dibujos muy simpáticos para los niños. La integración con los textos es muy simple pero dinámica, jugando siempre con el formato para dar más variedad.

La diagramación es bastante limpia y legible. Un detalle que ayuda significativamente a la lectura es el uso de sangrías bastante pronunciadas en los diálogos.



#### Datos generales

- Autor: Ole Lund Kirkegaard
- Ilustrador: Raúl (portada), Ole Kirkegaard (interiores)
- Serie de la colección: morada (desde 8 años)
- Total de páginas: 101
- Formato: 12 x 20 cm.
- Puntaje del título: 34 puntos
- Puntaje en interiores: 14 puntos
- Ilustración de portada: Acuarela
- Colores predominantes en portada: Morado, rojo y amarillo
- Ilustraciones en los interiores: A una tinta. Técnica: Tinta china
- Total de ilustraciones: 27



## El país de las sombras

Este ejemplar constituye un claro ejemplo de unidad entre portada e interiores, es decir, aún cuando la portada es a color y los interiores a una tinta, el tratamiento gráfico de las ilustraciones es el mismo, hay un seguimiento.

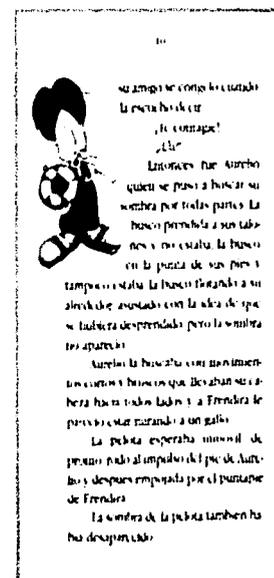
Hablando específicamente de la portada, encontramos una ilustración muy integrada al diseño de la colección, se ve claramente que desde el inicio se planeó para que ajustara a los requerimientos que establece la editorial. Cuando alguien empieza a limitarnos en ciertos criterios, nos parece que el resultado puede volverse cuadrado. Lo cierto es que lejos de limitarnos, nos ubican dentro de lo que realmente se quiere comunicar, de ahí el acierto de dicha portada, la cual nos expresa el tema del libro y su pertenencia clara a la colección de Alfaguara Infantil.

En los interiores encontramos un juego muy dinámico entre ilustración y texto. Los ilustradores no se limitaron a un solo tamaño para su trabajo, sino que fueron adaptando las dimensiones de acuerdo al diseño y al texto. Así pues, podemos encontrar ilustraciones pequeñas de 5 x 5 cm., e inmediatamente después una ilustración a doble página rebasada. Este juego ayuda mucho a que el libro se vuelva impredecible, logrando en cada cambio de hoja sorprender al pequeño con su diseño y sus ilustraciones.



### Datos generales

- Autor: Leticia Herrera Álvarez
- Ilustrador: Enrique Martínez y Fabiola Graullera
- Serie de la colección: morada (desde 8 años)
- Total de páginas: 48
- Formato: 12 x 20 cm.
- Puntaje del título: 30 puntos
- Puntaje en interiores: 14 puntos
- Ilustración de portada: Acuarela
- Colores predominantes en portada: Morado y rojo
- Ilustraciones en los interiores: A una tinta. Técnica: Acuarela (impresión en b/n)
- Total de ilustraciones: 16



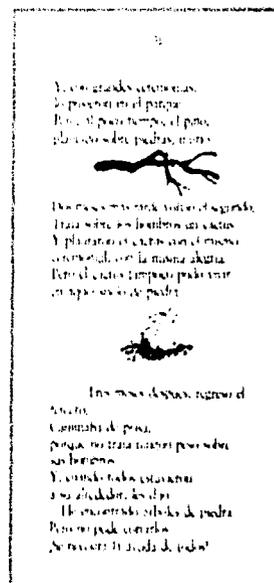
## El hombrequito vestido de gris y otros cuentos

Empezando por la portada, encontramos una ilustración que si bien estilísticamente no se discute, conceptualmente es muy cuestionable. El mensaje no es claro, se observan varios objetos amontonados en la parte superior que resultan difíciles de identificar, más aún porque encima de ellos cae la placa distintiva de la colección impidiendo ver gran parte de la ilustración. Sin duda, los niños pueden sentirse confundidos con semejante solución gráfica. Por otro lado tenemos los interiores, que si bien tipográficamente fueron bien resueltos (buen tamaño, buena lectura de párrafos), las ilustraciones presentan un gran problema. En primer lugar, cuando uno realiza un trabajo de ilustración, siempre se debe tener en cuenta el medio de impresión para considerar algunos aspectos importantes. Es posible que Ulises Wensell no tomara en cuenta ciertos criterios y el resultado salta a la vista: ilustraciones poco legibles, poco impactantes y en ciertos casos extremadamente confusas, todo debido a las líneas tan delgadas que en algunos casos llegan a perderse, y con ellas mucha información básica para la buena lectura de las imágenes. La dimensión de las ilustraciones también es errónea: si resulta difícil leer la ilustración por su falta de solidez, leerlas a un tamaño tan pequeño es imposible.

Conceptualmente el ilustrador no aporta nada: cuando se habla de una pelota, ilustra una pelota; cuando se habla de un cactus, ilustra un cactus, así tal cual, sin decir nada más, sin darles un ambiente o un sentido, sin personalidad.

### Datos generales

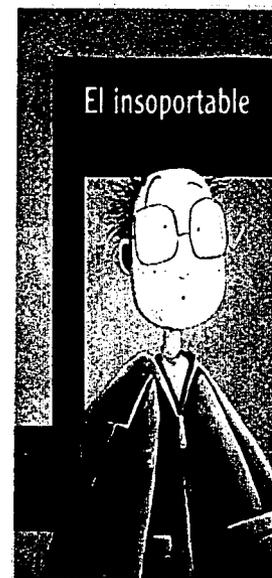
- Autor: Fernando Alonso
- Ilustrador: Ulises Wensell
- Serie de la colección: morada (desde 8 años)
- Total de páginas: 93
- Formato: 12 x 20 cm.
- Puntaje del título: 36 puntos
- Puntaje en interiores: 14 puntos
- Ilustración de portada: Tinta y acuarela
- Colores predominantes en portada: Morado, amarillo y negro
- Ilustraciones en los interiores: A una tinta. Técnica: Tinta china y plumilla
- Total de ilustraciones: 22



## El insoportable

Nos encontramos ante una portada sencilla pero altamente atractiva, quizá sea por el contraste de los colores usados, o por el personaje tan singular que se nos presenta, o por el título mismo del libro. Cualquiera que sea la razón, *El insoportable* es un libro que llama la atención. La integración de los elementos es bastante buena, logrando una buena unidad.

Los interiores son muy legibles, y las ilustraciones muy expresivas, muy bien resueltas. Quizá el único detalle que tienen es que se ven extremadamente cuadradas por el encuadre que se les dió, pierden mucho movimiento.



### Datos generales

- Autor: Ricardo Mariño
- Ilustrador: Juan Gedovius
- Serie de la colección: morada (desde 8 años)
- Total de páginas: 84
- Formato: 12 x 20 cm.
- Puntaje del título: 38 puntos
- Puntaje en interiores: 12 puntos
- Ilustración de portada: Acrílico
- Colores predominantes en portada: Morado y verde
- Ilustraciones en los interiores: A una tinta. Técnica: Grafito
- Total de ilustraciones: 13

La ilustración de la portada fue realizada con  
tinta y acrílico. El personaje principal fue  
diseñado por el autor, Ricardo Mariño, quien  
lo pintó en un color morado y verde.

El libro fue ilustrado por Juan Gedovius, quien  
utilizó la técnica del grafito para crear una  
imagen muy expresiva y detallada. El personaje  
principal es un niño con grandes ojos y una  
expresión de tristeza o preocupación. El fondo  
de la portada es un color morado oscuro con  
un patrón de líneas blancas que sugiere un  
espacio urbano o industrial.



### Conclusiones del análisis

En los seis ejemplares se encontraron características notables (buenas y malas), que nos sirvieron de referencia al realizar nuestro proyecto, las cuales mencionaremos a continuación:

- La realización de las ilustraciones de portada e interiores deben ser creadas por el mismo autor, con el fin de mantener el mismo estilo, y por lo tanto, una unidad en el ejemplar.
- Uso de colores brillantes para hacerlo más atractivo.
- Ilustrar elementos que sean identificativos tanto para niñas como para niños.
- Tipografía con patines para la formación de los interiores, para ganar legibilidad.
- Ilustraciones con diferentes dimensiones para darle dinamismo al libro.
- No colocar las ilustraciones dentro de la caja de texto sin envolverte, ya que ello provoca que se vea cortada. Por lo tanto, cuando se inserte una ilustración en la diagramación deberá ir dentro de un recuadro o rebasada.
- Planear la ilustración de portada teniendo siempre en mente que hay elementos fijos que no podemos alterar.

Sin duda, todas estas características nos ayudaron a desarrollar un trabajo de ilustración mucho más completo y equilibrado, logrando que diseño e imágenes vayan tomados de la mano, sin contradicciones, sin estorbarse uno al otro, logrando un trabajo unificado.

## 3.4 Síntesis del cuento *Pajaritas*

Haremos ahora una pequeña síntesis del cuento que ilustraremos, para tener una referencia de lo que se va a tratar en los siguientes puntos.

Título: *Pajaritas*

Autor: Luis María Pescetti

La historia de "Pajaritas" gira en torno a una niña, Ema.

Ema desde muy pequeña ha aprendido a hacer pajaritas de papel, que su madre colgaba por arriba de su cuna siendo todavía un bebé. Desde entonces su historia esta llena de estas papirolas, que en buena parte parecen ser un singular vínculo de comunicación de Ema con las demás personas.

De esta forma, el cuento narra una de esas historias que parecen repetirse infinitamente; de esas coincidencias que unen las vidas de los padres y los hijos en un maravilloso y único proceso de aprendizaje.

Ema conoce a un chico en la escuela, Martín, quien, por cierto, además de ser bastante guapo tampoco entiende una palabra de español, pues sus padres son búlgaros. La barrera del idioma queda salvada por la amistad de los otros niños del salón, los juegos y las travesuras, pero sobre todo, por la idea de Ema de enseñarle a hacer pajaritas. Entonces Martín se suelta hablando y aunque ella no comprende nada, comienza a crecer entre ambos una amistad y un cariño sinceros, sobre todo por parte de Ema, quien inevitablemente, se enamora de él.

Desafortunadamente Martín tiene que despedirse de todos y de la escuela, pues su madre y él van a reunirse con su padre en el extranjero. Desde luego, podemos imaginar la tristeza tan grande que esto provoca en Ema, que no deja de extrañarlo.

Su madre entonces le cuenta que hace mucho tiempo ella pasó por algo semejante, y le narra la historia de Rafa, un chico al que conoce en la escuela y a quien todos tenían por un verdadero desastre. Nadie lo apreciaba mucho, solamente la mamá de Ema. Es entonces que le confiesa que Rafa fue su primer novio, y que además fue él quien le enseñó a hacer las pajaritas. Al igual que Martín, Rafa también se va a vivir a otro país y su mamá lo extraña horrosos. Al regresar él, ya cada quien ha hecho su vida.

Pasados los años Ema ingresa al teatro, y conoce a otro chico.

Cierto día, Rafa y la mamá de Ema vuelven a encontrarse. Él se encuentra visitando un Hospital Infantil vestido de payaso, junto con algunos otros amigos y hacen reír a los niños, con la intención sincera de que estos olviden su estancia en el hospital y se diviertan por un breve momento.

Ema sorprende entonces a Rafa al preguntarle cómo era la relación de su madre y él cuando eran novios. Él le comenta que ella es verdaderamente parecida a su madre cuando tenía su edad, en el modo de andar y de ser. Ella pretende saber más de la vida de Rafa; incluso le llega a preguntar que si se ha casado. Rafa invierte los papeles y es ahora él quien le pregunta a Ema por el chico que le está acompañando, Leonardo. Ella le dice que realmente los dos se gustan, pero que él no se anima a decirle nada, lo que le trae a Rafa recuerdos de cuando él conoció a la mamá de Ema.

Al despedirse, Ema le regala una pajarita de papel a Rafa, quien antes de perderse de vista se despide de ellos levantando la pajarita, y como haciéndola volar de Leonardo hacia ella, le hace entender al chico que es momento de decirle que la quiere, volviendo entonces a repetirse la historia de aquellas personas que desde siempre y para siempre, comparten los mismos momentos y los mismos caminos.



La atmósfera es citadina, urbana; el lenguaje es cotidiano. El elemento base del texto son las pajaritas de origami que son hechas por varios de los personajes del cuento, las cuales van hilando la historia poco a poco.

En fin, como se fueron teniendo las lecturas del texto, se fueron localizando, con ayuda de plumones de colores (rojo, negro y verde), aquellos elementos que nos permitieron ir conceptualizando el trabajo gráfico.

### • Formación del libro

Es importante hacer la formación del libro desde el principio, ya que ésta nos guiará para planificar los espacios donde se ubicarán las ilustraciones.

Comenzamos con la selección de la tipografía y el puntaje adecuados para un niño por arriba de los ocho años. Se seleccionaron varias tipografías con y sin patines. Finalmente elegimos tres: Times, Optima y Palatino, y una vez evaluadas decidimos por la Times, una fuente con patines, que cuenta con varios pesos (light, medium y bold) y estilos (plain, italic), lo cual nos ayuda a lograr jerarquías y darle más juego al texto. Además no olvidemos que "los patines tanto en niños como en adultos ayudan notablemente a la legibilidad, y que los niños a los que se les enseña con letras sin patines son más lentos para leer y entender lo que leen".<sup>2</sup>

Para que un texto se pueda leer correctamente, sin dificultad, es importante no sólo el tipo de letra, sino su tamaño. Francisco Nava Bouchain<sup>3</sup> nos proporciona una tabla donde, de acuerdo a la edad del lector, recomienda un puntaje:

Menores de 7 años	Entre 24 y 30 puntos
Niños entre 7 y 8 años	18 puntos
Niños entre 8 y 9 años	Entre 14 y 16 puntos
Niños entre 9 y 14 años	14 puntos

Todo empezó en otra parte, como siempre. Es una historia de unas pajaritas de papel que la mamá le había enseñado a hacer a Ema, desde que era bebé y colgaba pajaritas de distintos colores sobre su cuna. Ella se dormía viéndolas mecerse con la brisa.

Times

Todo empezó en otra parte, como siempre. Es una historia de unas pajaritas de papel que la mamá le había enseñado a hacer a Ema, desde que era bebé y colgaba pajaritas de distintos colores sobre su cuna. Ella se dormía viéndolas mecerse.

Todo empezó en otra parte, como siempre. Es una historia de unas pajaritas de papel que la mamá le había enseñado a hacer a Ema, desde que era bebé y colgaba pajaritas de distintos colores sobre su cuna. Ella se dormía viéndolas mecerse con.

Todo empezó en otra parte, como siempre. Es una historia de unas pajaritas de papel que la mamá le había enseñado a hacer a Ema, desde que era bebé y colgaba pajaritas de distintos colores sobre su cuna. Ella se dormía viéndolas mecerse con la brisa. Todas

Todo empezó en otra parte, como siempre. Es una historia de unas pajaritas de papel que la mamá le había enseñado a hacer a Ema, desde que era bebé y colgaba pajaritas de distintos colores sobre su cuna. Ella se dormía viéndolas mecerse con.

Optima

Todo empezó en otra parte, como siempre. Es una historia de unas pajaritas de papel que la mamá le había enseñado a hacer a Ema, desde que era bebé y colgaba pajaritas de distintos colores sobre su cuna. Ella se dormía viéndolas mecerse con la

Todo empezó en otra parte, como siempre. Es una historia de unas pajaritas de papel que la mamá le había enseñado a hacer a Ema, desde que era bebé y colgaba pajaritas de distintos colores sobre su cuna. Ella se dormía viéndolas.

Palatino

Basándonos en ésta tabla y recordando el análisis comparativo que se hizo de otros ejemplares para niños por arriba de los 8 años, se eligió un puntaje de 15 puntos como medida para nuestro texto.

En cuanto al interlineado, tratando de lograr que la mancha tipográfica fuera lo más ligera posible para hacer el texto más agradable, se abrió hasta los 20 puntos.

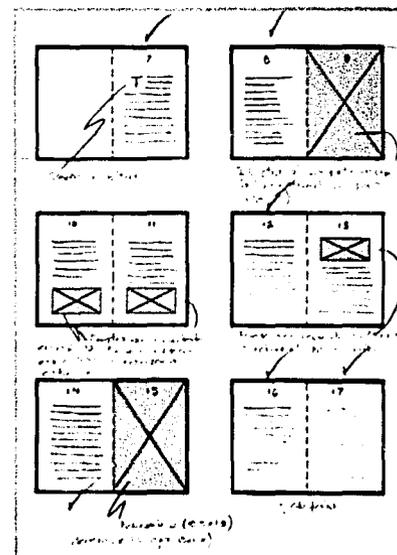
Una vez que se establecieron fuente, puntaje e interlineado, se comenzó a formar el libro en el programa editorial *QuarkXpress*, donde se creó un documento con las medidas establecidas por la editorial (15.5 x 19.0 cm), y se fue corriendo el texto en páginas dobles. Finalmente la formación del libro, a texto corrido, quedó resuelta en 23 páginas.

A esas 23 páginas de texto agregamos 8 páginas para datos legales, colofón y dedicatoria, sumando 31 páginas. Recordando el requerimiento dictado por la editorial de no excedernos de 40 páginas, obtuvimos 9 páginas para ilustraciones.

#### • Creación de la calavera

Una vez establecido el número de páginas para texto e imágenes, se procedió a realizar una calavera, en la que visualizamos los párrafos distribuidos en cada página y la ubicación de la ilustración dentro de ella. Esto nos ayudó a determinar una medida muy aproximada de las ilustraciones, y con ello empezar a bocetar teniendo un parámetro de dimensiones y espacios.

Pajaritas de papel	15 puntos



Calavera donde se van determinando espacios para texto e imagen.

### • Investigación acerca del tema

En ésta etapa se busca todo aquel material que nos pueda ayudar a resolver de una manera mucho más acertada nuestras ilustraciones, es decir, si por ejemplo, nuestra historia se desarrollase en un bosque de abetos, tendremos que buscar material visual y bibliográfico para saber cómo es la corteza de los árboles, cómo la forma de sus hojas, cómo el clima de esos bosques, etc., lo cual hará de nuestras ilustraciones imágenes mucho más coherentes.

En el caso específico de *Pajaritas*, el elemento clave del cuento es el origami o papiroflexia. Así, reunimos libros y revistas que nos mostraron el proceso que se debe seguir para crear aves mediante ésta técnica: golondrinas, palomas, gallinas, colibríes, canarios, cisnes, etc., fueron realizados para poder entender los dobleces del papel, los cortes, las dimensiones y la proporción.

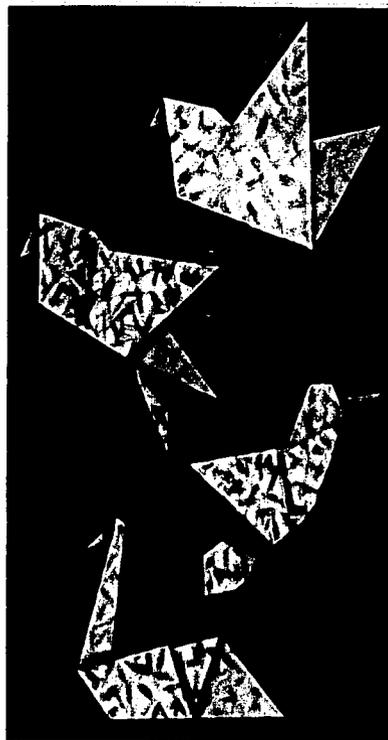
Al final, contábamos con suficiente material de referencia para poder representar en una ilustración los dobleces de una pajarita de papel.

### • Bocetaje de personajes

Dentro del cuento teníamos tres personajes principales que debíamos empezar a perfilar: Ema, la niña; Rafa, el médico payaso y las pajaritas de papel.

Para las pajaritas de papel ya teníamos una referencia física gracias a la investigación del paso anterior, así que esto no representó ningún problema.

Para los otros dos personajes la labor del bocetaje fué más intensa, ya que debían encontrarse imágenes con las expresiones precisas y que además físicamente no contradijeran al texto; edad, actitud, vestimenta, todo se tuvo que analizar para poder llegar a los personajes que vemos en el ejemplar impreso.

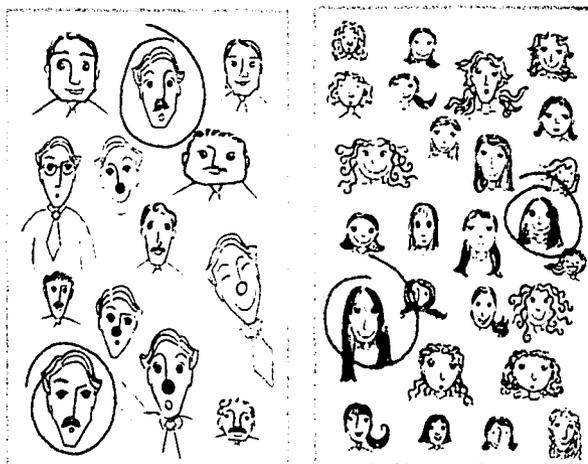


△

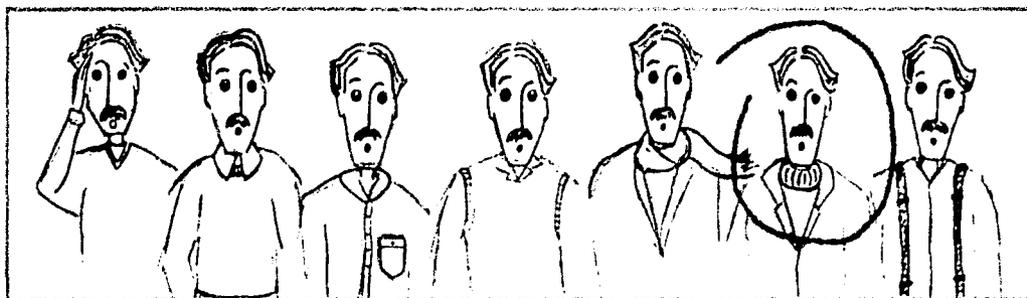
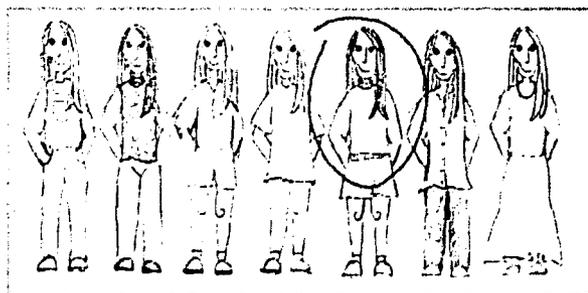
*Figuras de aves realizadas en origami.*

*Base original para poder  
realizar la ilustración de éstas.*

Se hicieron pruebas en las facciones del rostro creando variantes en el cabello, ojos y estructura de la cara, hasta encontrar los adecuados. Por otro lado, el bocetaje de vestimenta también fue importante, ya que en él se estableció la ropa que iba a usar cada personaje de acuerdo a su personalidad y siempre en correspondencia con el texto.



*Sobre el mismo personaje ya seleccionado, se trabajaron diferentes vestimentas, de acuerdo a las características de cada uno,*



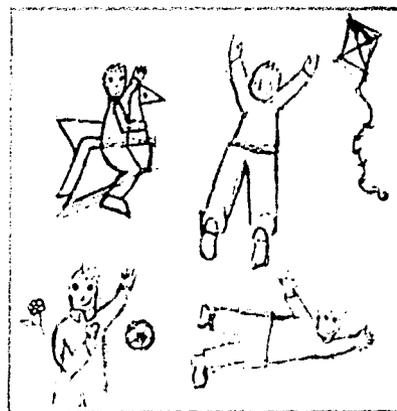
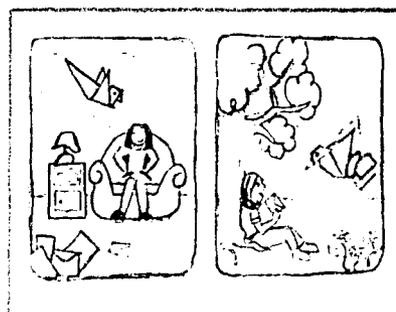
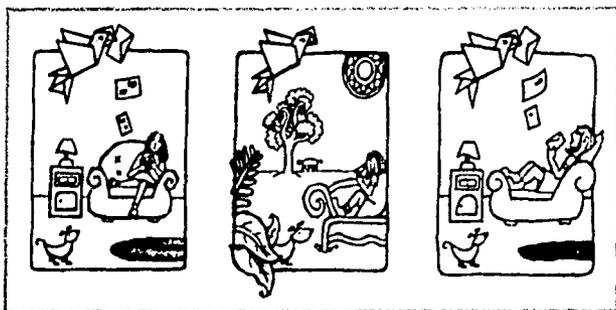
## 5.5 Trabajo de ilustración de interiores

En esta etapa encontramos el trabajo de ilustración como tal, desde el bocetaje hasta la conclusión de ésta, alternativas, juegos de color, soportes, etc. Empecemos pues con el bocetaje.

### • Bocetaje de ilustraciones

Para poder llegar a las imágenes finales, empezamos con simples trazos a lápiz que nos dieran una idea del rumbo de la ilustración, imágenes primeras con ideas sueltas, sin concretar nada, sólo ir explorando. En esta primera etapa se empezaron a visualizar acciones del o los personajes, expresiones y ambientes en los que se desarrolla la acción, elementos que ayudasen a redondear el concepto, etc.

Una vez que se tuvieron listas algunas ideas, seleccionamos las que nos satisfacían más y se pasaron de lápiz con trazos muy sueltos a tinta con líneas mucho más precisas, en donde ya se trabajaron composición y detalles en el rostro, la ropa y los objetos. Esto nos ayudó para visualizar con más certeza lo que iba a ser la ilustración una vez ya terminada.

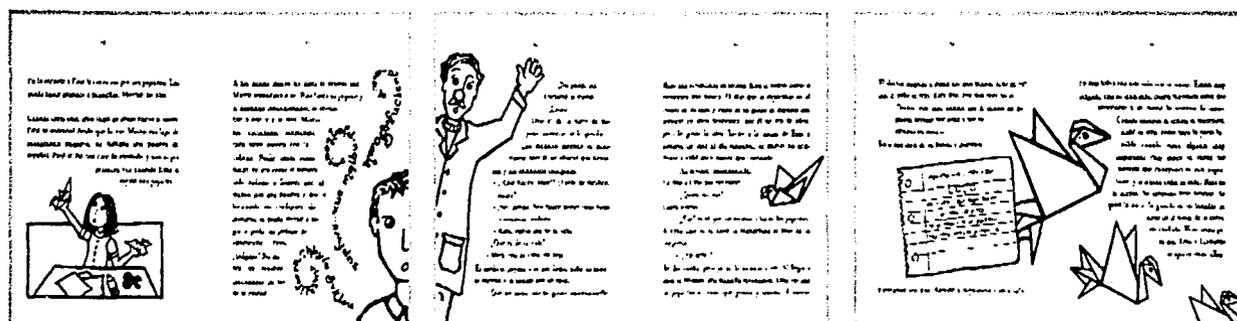


Arriba: bocetos a lápiz de primera intención.

Abajo: Bocetos a tinta, con ideas mucho más concretas de la ilustración final.

Con esas propuestas entintadas estábamos listos para seleccionar la ilustración que más se acercaba a lo que deseábamos comunicar. Una vez seleccionada se escaneó y la colocamos dentro de nuestro documento en *QuarkXpress*, con el fin de ir estableciendo el comportamiento del texto con las imágenes

Estas son algunas de las propuestas de páginas dobles con la pre-ilustración integrada.



### • Selección de la técnica

La técnica para resolver las imágenes resulta de vital importancia, ya que dependiendo de ella resultan las diferentes soluciones gráficas que daremos a la ilustración.

En el caso de las ilustraciones de *Pajaritas* se trató de seleccionar una técnica que aportara colores brillantes y que fuera de rápida aplicación, pero sobre todo que nos permitiera, a través de ella, darle la personalidad al cuento.

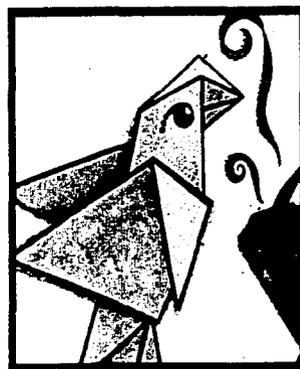
Se hicieron pruebas con pastel, acrílico, mixta y digital, y cada una nos fue brindando alternativas de solución variadas; color, texturas, tratamiento de línea, etc. Finalmente se eligió el acrílico ya que es una técnica que permite correcciones y cambios de color, además de que es muy brillante y luminosa, y nos puede brindar texturas usándolo muy espeso.



Pastel



Acuarela



Acrílico



Digital



Digital y collage



Mixta

▲  
Técnicas con las que se experimentó para poder encontrar el tratamiento gráfico que más se acoplara con la esencia del cuento "Pajaritas" y con los requerimientos del cliente y del usuario

#### ▸ Selección del soporte

El soporte donde se aplica una técnica puede ocupar un papel muy importante dentro de la ilustración, todo depende de cómo se le trabaje. Algunos soportes, como la madera y la tela, nos pueden proporcionar texturas propias del material, algunos otros más comunes como el papel y el cartón también ofrecen alternativas para que la ilustración luzca diferente.

Hablando concretamente de nuestro cuento, desde el principio se visualizó en trabajar el papel de una manera especial, ya que como ya hemos mencionado, las pajaritas de papel son muy importantes dentro de la historia, y queríamos resaltar de alguna manera éste material.

Se seleccionaron diferentes soportes como cartulina opalina firenze extra blanca, cartulina gallery expression crema, cartulina sundance natural, papel kraft, fabriano y cartulina ilustración crescent; algunos lisos, otros con texturas; algunos blancos y otros en colores crudos o naturales, probando de cada uno su comportamiento con los pigmentos.

Después de analizar el problema, se optó por dividir las ilustraciones en dos tipos, las que van encuadradas y las que van rebasadas con fondo blanco, con el fin de aplicarlas sobre un soporte específico a cada una. Así pues, concluimos en usar el papel kraft para las primeras y cartulina opalina para las segundas.

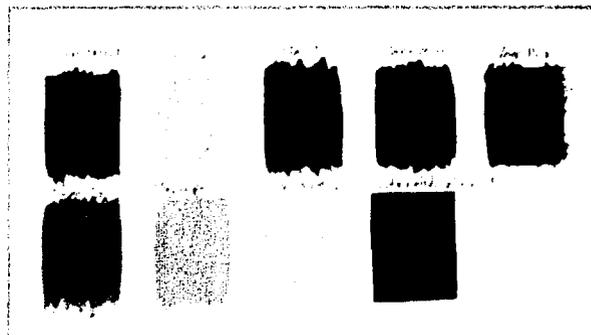
Se seleccionó el kraft a razón de resultar, después de un proceso de experimentación, un papel que recibe muy bien el acrílico y no se deforma. Además, ya hablábamos de destacar el papel y hacerlo parte de la ilustración y no sólo un soporte, lo que logramos con este sustrato, rasgando las orillas evidenciando las fibras y usando su color natural como fondo de las ilustraciones.

La cartulina opalina se seleccionó por ser un soporte liso, blanco y con cierto cuerpo que resistió la aplicación del pigmento y el pegado de recortes de papel kraft sin sufrir deformaciones graves.

### \* Creación de paleta básica de colores

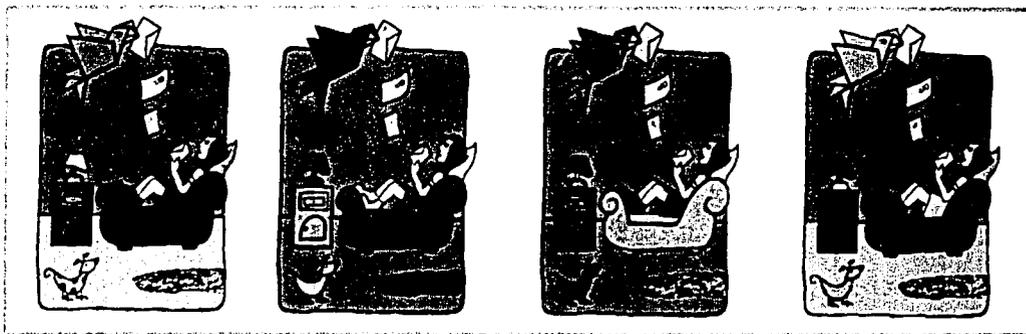
Normalmente cuando van a realizarse varias ilustraciones para un mismo proyecto, se trata de establecer un mismo criterio de estilo, técnica y color para todas. En el caso específico de este proyecto, resultó favorecedor establecer una paleta básica de colores, para que en todo el cuento se lograra una cierta unidad. Hay que aclarar que sólo es una base y que en algunos casos se agregaron otros colores que llamaremos secundarios para lograr mejores combinaciones o contrastes, según la intención.

La paleta de colores básicos se muestra a la derecha.



### Pruebas de color

Otra etapa dentro del desarrollo de las ilustraciones incluye las pruebas de color que se tuvieron que realizar para poder llegar a la imagen definitiva. A continuación se muestran ejemplos de este proceso.



#### • Aplicación de la técnica sobre papel kraft

Una vez establecido la composición, los colores, el soporte y la técnica, comenzamos a realizar la ilustración, la cual describiremos a muy grandes rasgos a continuación:

Se fija el papel sobre un soporte rígido con cinta engomada; una vez listo, se traza el dibujo a lápiz sin tomar en cuenta los detalles, ya que éstos se definirán posteriormente. Se aplica una base de pigmento de color medio ayudándonos con un pincel redondo; en algunas áreas se usa película bloqueadora para poder definir con exactitud los contornos. A continuación, se van aplicando luces y sombras con un pincel de cerdas duras punteando el acrílico en las áreas designadas. Cuando se termina de aplicar el acrílico, nos dirigimos hacia los detalles, realizados con lápices de color. El perfil de los elementos se realiza también con lápiz de color negro. Una vez terminada la ilustración lo único que nos resta es rasgar los contornos para encuadrar la imagen.

#### • Aplicación de la técnica sobre cartulina opalina

Básicamente, el proceso de la aplicación de la técnica fue el mismo que el anterior, sólo que aquí algunas áreas en vez de ser pintadas con acrílico, se solucionaron a base de recorte de papel kraft, el cual algunas veces se pintó y otras se respetó su color natural.



Ilustraciones terminados  
sobre papel kraft.



▶  
Ilustraciones terminadas  
sobre cartulina opalina.



#### • Digitalización de las imágenes

Una vez listas las ilustraciones, el siguiente paso fue la digitalización de éstas por medio de un escaner de cama plana, asegurándonos de especificar la resolución adecuada para impresión, que regularmente es de 300 dpi (dots per inches en inglés, o puntos por pulgada), y el modo CMYK (Cyan, Magenta, Amarillo y Negro), que es el adecuado para darle salida a un documento digital que se va a imprimir en cuatricromía.

Una vez listas las imágenes digitalizadas, se "pegaron" una por una en el documento de *QuarkXpress*, para después revisar por última vez todo el documento junto con el corrector de estilo y el editor. Hecho esto, el trabajo queda listo para mandarse a impresión.

## 5.7 Portada

Una vez terminado el trabajo de ilustración y formación de interiores, se procedió a realizar el trabajo de portada.

Basándonos en la experiencia de las ilustraciones anteriores, comenzamos con la conceptualización de la imagen apoyándonos en el proceso de bocetaje. Finalmente se seleccionó la imagen que representaba con mayor certeza la esencia de la historia.

La técnica que se aplicó fue la misma que en los interiores, acrílico con lápices de colores, la cual tuvo como soporte cartulina opalina blanca. El proceso de aplicación de la técnica fue básicamente el mismo que en los interiores, trabajando en la portada un poco más de detalle.

*Izquierda: proceso de bocetaje a lápiz para la portada del cuento.*

*Derecha: Ilustración de portada terminada.*



Al igual que en las ilustraciones interiores, el siguiente paso fue la digitalización de la imagen, para después armar en el programa de edición de imágenes llamado *Photoshop*, la imagen final de portada y contraportada en una página doble, almacenada en modo CMYK para después "pegarla" en *QuarkXpress*, programa editorial donde se colocaron la tipografía de textos y los logotipos.

El último paso para la solución de la portada es elegir la tipografía idónea para el título del libro. Para poder llegar a la solución, se trabajó con una serie de fuentes con y sin patines, que de alguna forma nos proyectaran afinidad con los niños.

Además del tipo de fuente, se seleccionó el color de ésta, tomando en cuenta que el fondo en todos los casos es morado. Algunas propuestas las podemos ver a continuación.



Finalmente la elegida fue la *fink heavy*, ya que además de ser una fuente muy legible, presenta rasgos curvos muy agradables. El peso fue también importante para resultar la elegida, ya que se necesitaba un fuente con mucha presencia para que el título del libro fuera atractivo.

A continuación veremos el resultado final de nuestro trabajo.



## Pajaritas



Ilustraciones de Sofía Laranilla

Luis María Pescetti

Nació en San Jorge, Pcia. de Santa Fe, escritor y psicoterapeuta, se ha dedicado también a trabajar con niños y talleres de música y danza para niños y adultos. Entre sus libros se pueden mencionar *San Jorge y marcanos*, *El pulpo está crudo* y *María y el terrible Paj* vuelven a ganar otra vez.

Facilita por las pajaritas de papel que hacen su estado. Esta también aprende a decir, propiamente a decir el papel para darle forma y vida, guardando sus animaciones entre cada página. Con el tiempo y una decoreta que las pajaritas pueden ser así, saltables que cualquier medicina y que las ros que forman entre ella y las personas a quienes las obsequia sus creaciones.



ALFAGUARA  
Infantil

DESDE  
8  
AÑOS

DE 8 AÑOS EN ADELANTE



Luis María Pescetti

Pajaritas

## Pajaritas

Luis María Pescetti



## ... Citas del capítulo 5

- (1) RODRÍGUEZ, Gerardo. *Manual de Diseño Industrial*. pp. 53-62
- (2) NAVA Bouchain, Francisco. La ilustración y el diseño de libros para niño. p. 12
- (3) *Ibid.* p. 13

## Conclusiones

El pensamiento infantil existe, por supuesto también, un modo infantil de ver el mundo. Tanto ese pensamiento como esa visión del mundo tiene sus reglas propias, su clave. Si creamos cosas (obras de teatro, canciones, cuentos, etc.) en esa clave, estaremos en el terreno de "lo infantil". Pero ese terreno, como decíamos antes, no es exclusivamente el de "los niños". Probemos decirlo de esta manera: lo infantil no es igual a los niños, y los niños tampoco es exactamente lo mismo que lo infantil.

Hay una edad en la que predomina el pensamiento infantil, pero incluso en esa edad no predomina totalmente. Así se explica que a una buena obra infantil la disfrute un adulto, que obras para público adulto gusten a los niños. Un niño siempre va a tener una edad determinada, el mundo infantil no: es una clave, son reglas, son modos de hacer y de ver.

En la ilustración infantil, el profesional debe estar muy conciente de esto, no se pueden crear imágenes pensando que los niños son personas que no entienden o son poco inteligentes, sino todo lo contrario, son personas críticas, que están muy atentos a aquellos detalles que los adultos pasan por alto.

No hay que hacer cosas para niños. Uno puede dirigirse al mundo infantil, pero al mundo infantil universal, al que está en el adulto, en el adolescente, en el niño.

Bajo los anteriores conceptos se trabajó la ilustración y el diseño del cuento *Pajaritas*, de Luis María Pescetti. La experiencia de trabajar con personas especialistas en el área infantil hace que el traba-

jo fluya de una manera muy natural. Comunmente el ilustrador trabaja de una manera muy independiente; pero en el área infantil, qué importante es trabajar en conjunto con otros especialistas.

En el caso específico del cuento, trabajar bajo las sugerencias del autor y del editor, hicieron que el trabajo de ilustración se enriqueciera notablemente, ya que al contrario de lo que se podría imaginarse, tener a estos especialistas tan cerca de tí, provoca que las ideas fluyan con mayor facilidad, sabiendo, siempre, que el camino gráfico siempre va a ser el más certero, ahorrando con ésto tiempo, dinero y esfuerzo, es en conclusión, para mí, la mejor forma de trabajar ilustraciones.

## Bibliografía general citada

- Almendros, Herminio  
*Estudio sobre literatura infantil*  
Nueva Biblioteca Pedagógica. Nº 44  
Ediciones Oasis  
México. 1985
- Berlo, David Kenneth  
*El proceso de la comunicación*  
Ed. Ateneo  
Buenos Aires. 1973. p.p. 239
- Blake, Reed H. y Haroldsen Edwin  
*Una taxonomía de conceptos de la comunicación*  
Ed. Nuevomar  
México. 1997
- Bridgewater, Peter  
*Introducción al diseño gráfico*  
Ed. Trillas  
México, 1992
- Costa, Joan  
*Imagen global*  
Colec. Enciclopedia del diseño  
Ed. CEAC.  
Barcelona. 1987. pp. 264
- Dondis, D.A.  
*La sintaxis de la imagen*  
Ed. Gustavo Gili  
Barcelona. 1990. pp. 212
- Elizagaray, Alga Maína  
*Entorno a la literatura infantil*  
Unión de Escritores y Artistas de Cuba  
La Habana. 1975
- Figueroa Navarro, Carlos  
*Creatividad, diseño y tecnología*  
Ed. Plaza y Valdés.  
México. 2000. pp. 221
- Fuenmayor, Elena  
*Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador*  
Ed. Gustavo Gili  
México. 1996. pp. 155
- *Gran Enciclopedia Larousse*  
Ed. Larousse  
Madrid, España. 1990
- Ivins, William Mills  
*Imagen impresa y conocimiento (Análisis de la imagen pre-fotográfica)*  
Editorial Gustavo Gili  
Barcelona. p.p.224
- J.Deyfus y F. Rlichaudeau, Marla  
*Diccionario de la edición y de las artes gráficas*  
Buenos Aires. 1974.

- Lazotti Tuntana, Lucía  
*Comunicación visual y escuela*  
Ed. Gustavo Gili  
México, D.F. 1983
- Martínez Rubio M  
*Ayer y Hoy del Grabado y sistemas de estampación*  
Editorial España Tarraco  
Madrid. 1979. p.p. 297
- Meggs, B. Philip.  
*Historia del diseño gráfico*  
Ed. Trillas  
México. 1991
- Merlo, Juan Carlos  
*La literatura infantil y su problemática*  
El Ateneo  
Buenos Aires, 1978
- Müller Brockmann Josef  
*Historia de la comunicación visual*  
Ed. Gustavo Gili  
México. 1998. pp.174
- Munari, Bruno  
*Diseño y comunicación visual*  
Ed. Gustavo Gili.  
Barcelona. 1979. pp. 363
- Nava Bouchain, Francisco  
*La ilustración y el diseño de libros para niños*  
UNAM. Tesis  
(Memoria de desempeño profesional)  
México, 1995  
*Nuevo Diccionario Enciclopédico Ilustrado*  
Ediciones Nauta  
España. 1980. pp.1285
- Pastoriza de Etchebarne, Dora  
*El cuento en la literatura infantil*  
Editorial Kapelusz  
Buenos Aires. 1962
- *Pequeño Larousse Ilustrado*  
Ediciones Larousse  
Barcelona.1999. pp. 1673
- Prieto Castillo, Daniel  
*Diseño y comunicación*  
UAM.  
México, 1987. pp.149
- Rey, Mario  
*Historia y muestra de la literatura infantil mexicana*  
SM de Ediciones y CNCA  
México, 2000, pp. 448
- Rey Perico, Mario Enrique  
*El cuento infantil en México*  
UNAM. Tesis  
México, 1996
- Rodríguez, Gerardo  
*Manual de Diseño Industrial (Metodología de la UAM)*  
Editorial Gustavo Gilli
- Satué Enric  
*El diseño Gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*  
Editorial Alianza  
México. pp. 500
- Swann, Alan  
*Bases del diseño gráfico*  
Ed. Gustavo Gili  
Barcelona. 1990
- Varios  
*Historia de la lectura en México*  
Editorial del Ermitaño  
Colegio de México  
México. 1988
- Vilchis Esquivel, Luz del Carmen  
*Metodología del Diseño*  
Ed. Claves Latinoamericanas  
México. 1998

## Bibliografía de referencia

- ALFAGUARA INFANTIL  
<http://www.alfaguarainfantil.com.ar>
- EDITORIAL SANTILLANA  
<http://www.santillana.com>
- Alonso, Fernando  
*El hombrecito vestido de gris*  
Ed. Alfaguara infantil  
México. 1998
- Colín Hayes  
*Guía completa de Pintura y Dibujo*  
Ed. Hermann Blume  
España. 1980. pp. 221
- Collinson, Roger  
*A la caza de Lavinia*  
Ed. Alfaguara infantil  
México. 1997
- Dalley Terence  
*Guía completa de Ilustración y Diseño*  
Editorial Herman Blume.  
Madrid. 1992. pp. 224
- Danziger, Paula  
*¿Seguiremos siendo amigos?*  
Ed. Alfaguara infantil  
México. 1997
- Eugen Arnold  
*Técnicas de la ilustración*  
Ed. LEDA  
Barcelona. 1982. pp.128
- Herrera Álvarez, Leticia  
*El país de las sombras*  
Ed. Alfaguara infantil  
México. 1999
- Lund Kirkegaard, Ole  
*Otto es un rinoceronte*  
Ed. Alfaguara infantil  
México. 1994
- Magnus Gunter, Hugo  
*Manual para dibujantes e ilustradores*  
Ed. Gustavo Gili  
Barcelona. 1987. pp.288
- Mariño, Ricardo  
*El insoportable*  
Ed. Alfaguara infantil  
México. 2001
- Stan, Smith  
*Curso práctico de dibujo*  
Ed. Blume  
Barcelona. 1995

## Hemerografía general

- Castrillón Silvia.  
*Relación niño-ilustración*  
Selección de lecturas para el curso animación a la lectura a través de la ilustración  
Hojas de lectura  
Serie 3, Número 15  
Abril 1992
- Cortés Gallardo, Sonia  
*La creación de literatura para niños*  
Vagón literario  
Editorial Alaguara  
México, D.F.  
Número 03  
Julio-septiembre 2001
- Tres ilustradores infantiles  
Tierra adentro  
Consejo Nacional para la Cultura y las Artes  
México, D.F.  
Número 85  
Abril-mayo 1997
- Bonfil Batalla, Guillermo  
*Los diversos rostros de la infancia en México*  
Tierra adentro  
Consejo Nacional para la Cultura y las Artes  
México, D.F.  
Número 85  
Abril-mayo 1997
- Rius, María  
*Texto ilustración*  
Educación y Biblioteca  
Madrid, España.  
Año 3. No.18  
Junio 1990
- Patiño, Maricruz  
*Entrevista a Fabricio Vanden Broeck*  
Lúdica  
México, D.F.  
Año 1, No. 2  
Julio 1998

# Pajaritas

Luis María Pescetti

ALFAGUARA



# Pajaritas

Luis María Pescetti



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

ALFAGUARA  
  
Infantil

9/  
ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

ALFAGUARA  


PAJARITAS

D.R. © Del texto: Luis María Pescetti, 2001.

D.R. © De las ilustraciones: Soffa Escamilla, 2001.

D.R. © De esta edición:

Aguiar, Altea, Taurus, Alfaguara, S.A. de C.V. 2001.

Av. Universidad 767, Col. Del Valle

México, 03100, D.F. Teléfono 5688 8966

[www.alfaguara.com.mx](http://www.alfaguara.com.mx)

Alfaguara es un sello editorial del **Grupo Santillana**.

Éstas son sus sedes:

ARGENTINA, BOLIVIA, CHILE, COLOMBIA, COSTA RICA,

ECUADOR, EL SALVADOR, ESPAÑA, ESTADOS UNIDOS,

GUATEMALA, MÉXICO, PANAMÁ, PERÚ, PUERTO RICO,

REPÚBLICA DOMINICANA, URUGUAY Y VENEZUELA.

Primera edición en Alfaguara: enero de 2002.

ISBN: 968-19-0610-1

D.R. © Cubierta: Soffa Escamilla, 2001.

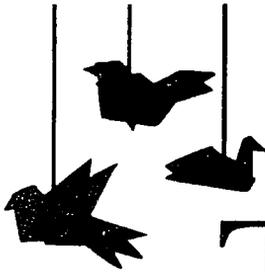
Impreso en México

Todos los derechos reservados. Esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia o cualquier otro, sin el permiso previo, por escrito, de la editorial.

Para Amanda Bisciotti,

Leandra Larrea y

Benja Domenech



**T**odo empezó en otra parte, como siempre. Es una historia de unas pajaritas de papel que la mamá le había enseñado a hacer a Ema, desde que era bebé y colgaba pajaritas de distintos colores sobre su cuna. Ella se dormía viéndolas mecerse con la brisa.

Rompió muchos papeles aprendiendo a hacerlas. Los arrugaba, los partía por la mitad. Su mamá, con mucha paciencia, le alcanzaba otra hoja. El papá llegaba del trabajo y se reía:

- Laura, tiene dos años, no puede hacerlas...

- ¡Pero quiere! ¡Mirá!

Ema tomaba otra hoja y la daba vueltas y vueltas mientras hacía un gruñido, como si estuviera concentrada o enojada. El piso quedaba lleno de papeles rotos. A los tres años supo hacerlas y nunca lo dejó de hacer.

En los cumpleaños la mamá aparecía con un bonete de mago, hecho de periódico.

*¡Atención, amable audiencia!  
que mi arte exige ciencia.  
acomódense en la sala  
que ya vendrán seres con alas.*

Mostraba el sombrero vacío. Se lo ponía nuevamente, hacía un pase con las manos y decía:

*Siento plumas, siento vuelo:  
¡Algo quiere irse al cielo!*

Cuando se quitaba el bonete sacaba pajaritas de papeles de colores, una para cada invitado, hasta los grandes. Todas las habían hecho juntas.

9

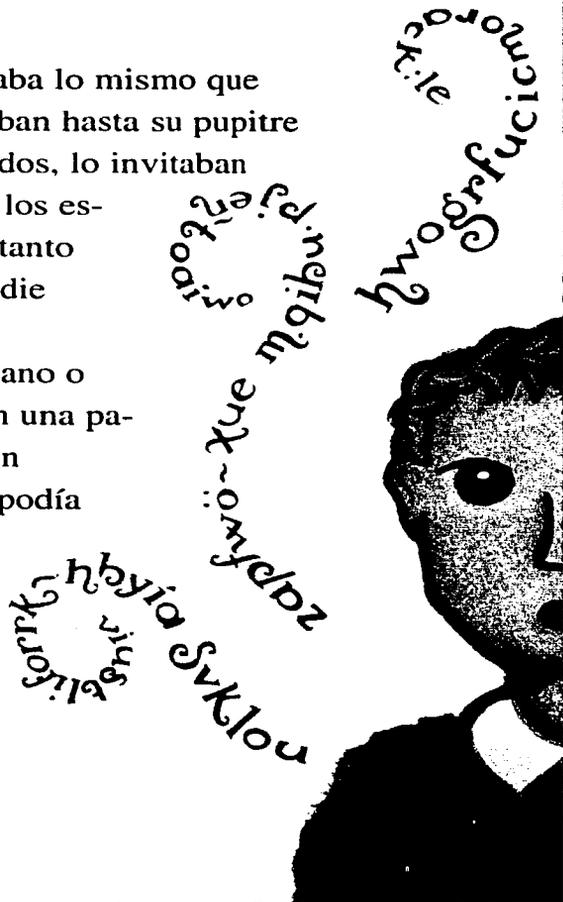


En la escuela a Ema la conocían por sus pajaritas. Las podía hacer grandes o pequeñas. Movían las alas.

Cuando tenía once años llegó un chico nuevo al salón. Ema se enamoró desde que lo vio. Martín era hijo de inmigrantes búlgaros, no hablaba una palabra de español. Pasó el día con cara de asustado y sonrió por primera vez cuando Ema le regaló una pajarita.



A los demás chicos les daba lo mismo que Martín entendiera o no. Iban hasta su pupitre y le hablaban entusiasmados, lo invitaban a esto y a lo otro. Martín los escuchaba sonriendo, cada tanto asentía con la cabeza. Nadie sabía cómo hacer, no era como si hubiera sido italiano o francés que, al menos con una palabra o dos, o buscando en cualquier diccionario, se podía invitar a jugar o pedir un pedazo de sándwich. Pero, ¿búlgaro? No había un maldito diccionario en toda la ciudad.





Para hacer pajaritas no hace falta hablar español, ni siquiera abrir la boca. Ema le enseñó y, por raro que parezca, ése era el único momento en que Martín se soltaba a hablar. Ema le decía:

- No entiendo, no sé qué me dices.

Pero a Martín le importaba un cuerno, él tenía ganas de hablar y no iba a dejar de hacerlo por ese pequeño detalle de que ella no supiera búlgaro. Martín era la persona más parlanchina que había conocido en su vida; pero sólo lo mostraba cuando estaba con ella, doblando papel. Con los demás chicos se entendía con unas pocas palabras, o por señas y empujones.

Martín era realmente guapo y, a medida que pasaron los días, Ema se enamoró más y más. Empezó a escribir su nombre en las hojas, luego las doblaba de tal manera que el "Martín" quedaba adentro de la pajarita y nadie se enteraba. Pajaritas llenas de Martines. Igual que Ema.



Una tarde apareció una señora alta y rubia, que la maestra presentó:

- Niños, ésta es Sofía, la mamá de Martín.

La señora, inclinó la cabeza con elegancia, y dijo:

- El padres de Martín se encuentra trabajo en otras país y hoy nos despedimos... Martín me pidió que quería decirles que nunca se olvidará de ustedes todos. Que fueron muy buenos, que él y nosotros los llevamos en el corazón (y apoyó su mano en el pecho)... para siempre.

Inclinó nuevamente su cabeza, sonrió. Martín miraba a Ema. Todos se quedaron duros por la sorpresa. Se hizo un silencio incómodo que rompió uno de los que jugaba al fútbol con él. Se adelantó y le dió un abrazo. Otro lo siguió y se fueron acercando poco a poco, todos a darle un abrazo de despedida. Ema tenía los ojos húmedos, cuando fue su turno sentía un nudo y ganas de pedirle que no se fuera, porque ella lo quería. Pero sólo se inclinó hacía él que la rodeó con sus brazos. Ella también lo abrazó y cerró los ojos.

La mamá anotó la nueva dirección en la pizarra, todos la copiaron. Pero ¿qué escribirle si casi ni entendía español? Las primeras veces le mandó una pajarita en el sobre, hasta que empezó a recibir postales con millones de errores de ortografía, pero no más que los de cualquier compañero del salón de Ema.



Pero esa tarde, en la que Martín se despidió, fue la más triste de la vida para Ema. No encontraban cómo consolarla. Cuando las lágrimas se cansaron, la mamá tomó un papel rojo y uno azul e hizo una pajarita de dos papeles y de dos colores. Ema sonrió. ¿Cómo la hiciste? preguntó.

- Te voy a contar algo... -dijo su mamá-  
Ema se acomodó.

- A mí me pasó algo muy parecido... una vez llegó un chico nuevo, guapo. Era de acá, sólo que iba a otra escuela y lo habían echado... era la tercera escuela de la que lo echaban, un desastre. Para colmo ni bien llegó, en vez de ser tímido como tu Martín, hacía bromas, llamaba la atención... imagínate, los demás varones lo odiaron de entrada... y varias chicas también.

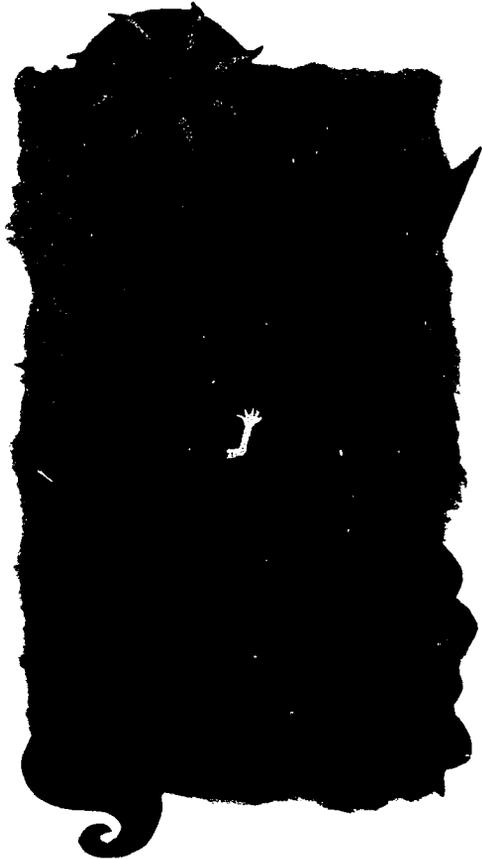
- ¿Por qué?

- ... (Laura, su madre, levantó los hombros) a mí no me importaba que se creyera tanto, sabía que lo hacía para defenderse porque no conocía a nadie, y porque, en verdad, era muy inseguro.
- ¿Y tú cómo sabías?
- (la mamá dudó un instante) ... porque si no me hubiera acercado, jamás se habría atrevido a besarme.
- ¿Tú le diste el primer beso?
- Ajá... te voy a decir algo que nunca te había contado, él fue quien me enseñó a hacer las pajaritas.
- ¡...! ¿¡De verdad?!  
- Te lo juro. Así fue que se acercó... no, mentira, también fui yo, con la excusa de verlo hacer pajaritas. Es que, cuando lo descubrí doblando papel, sentí que no era tan payaso como se mostraba, eso era pura cáscara. Y no me equivoqué, se ponía todo nervioso cuando me acercaba.
- (Ema sonrió) ¿Nunca había besado a nadie?

-Él decía que sí, pero nunca le creí... fue mi primer novio en serio, en serio, era muy dulce.

- ¿Y qué pasó?

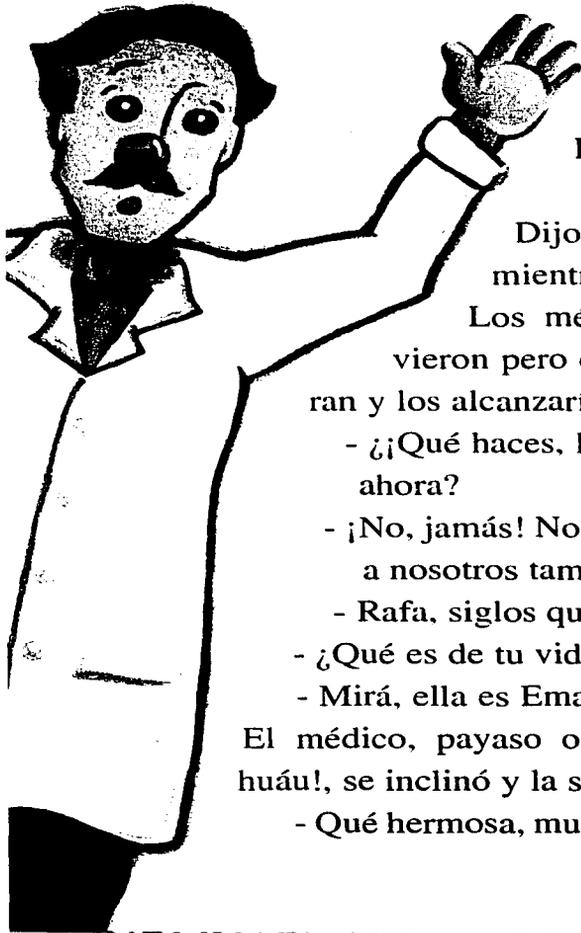
- ¡Uf...! Era un loco de la guerra, no podía estar quieto, quería irse a estudiar a otro país... nada, se fue a Francia con dos pesos y no pudo volver por años. Lo extrañé horrores, cuando regresó ya cada uno tenía su vida por otra parte.



**D**espués de esa conversación pasaron unos años. En la escuela comenzó un curso de teatro, Ema se anotó. Lo que primero fue una excusa creció hasta que le gustó más que ninguna otra actividad. El teatro era como las pajaritas, que dejó como se dejan las muñecas. Ahora ella misma, con su cuerpo, se doblaba como el papel de entonces. Y al Martín que sus pajaritas llevaban escondido, lo reemplazó un Leonardo, que ella empezó a llevar adentro, en otros pliegues que tenemos.

Cierto día la mamá le pidió que la acompañara a donar unos libros para la biblioteca del Hospital Infantil. Ema protestó porque se le hacía una salida aburrida; pero accedió.

Cuando ya se iban, después de entregar los libros, a Ema le llamó la atención un grupo de tres médicos que venían con sus batas blancas. Uno traía nariz de payaso.



- ¡No puede ser!

Exclamó la mamá.

- ¡Laura!

Dijo el de la nariz de payaso,  
mientras se la quitaba.

Los médicos también se detu-  
vieron pero él les ofreció que siguie-  
ran y los alcanzaría enseguida.

- ¿¡Qué haces, loco!?! ¿Estás de médico,  
ahora?

- ¡No, jamás! Nos hacen poner estas batas  
a nosotros también.

- Rafa, siglos que no te veía.

- ¿Qué es de tu vida?

- Mirá, ella es Ema, mi hija.

El médico, payaso o lo que fuera, soltó un  
huáu!, se inclinó y la saludó con un beso.

- Qué hermosa, mucho gusto, mademoiselle.

Hizo una reverencia en broma. Ema le sonrió como si espantara una mosca. Él dijo que lo esperaban en el cuarto de un niño y contó de un grupo de payasos que conoció en unos hospitales, que él no era de ellos, pero le gustó la idea. Invitó a la mamá de Ema a tomarse un café al día siguiente, se dieron los teléfonos y salió poco menos que corriendo.

- Au revoir, mademoiselle!

Le dijo a Ema que preguntó:

- ¿Quién era ése?

Laura sonrió.

- ¿Ése? es el que me enseñó a hacer las pajaritas. A Ema casi se le cayó la mandíbula al piso de la sorpresa.

- ¡¿En serio?!

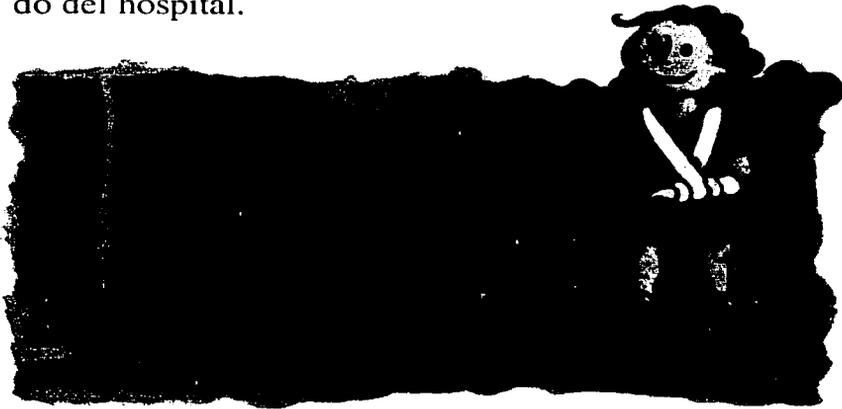
Se dio vuelta, pero ya no lo alcanzó a ver. Al llegar a casa se produjo una pequeña revolución. Ema vio que su papá hacía como que gruñía y sonreía al mismo

tiempo, igual que los perros. Medio en broma, medio en serio. Pero la mamá lo abrazó y al otro día se fue a tomar un café y charlar con su amigo, Rafa. Cuando regresó Ema le hizo mil preguntas, y ella le dijo que se habían contado qué había sido de la vida de cada uno.

Dos días después el profesor de teatro les preguntó si conocían al grupo de "Payasos en hospitales", todos negaron. Ema se quedó dura. Les explicó qué hacían y preguntó quienes querían acompañarlos en una ronda. Sólo cinco levantaron la mano. Ema entre ellos.

A la mañana siguiente, cuando llegaron al hospital, se encontraron con cuatro payasos conversando con los médicos. Tenían la bata blanca, los pantalones y las camisas eran normales, algunos llevaban zapatos de colores. Tenían una peluca y la boca pintada. Rafa sólo llevaba la nariz roja de plástico.

Ena y Leonardo fueron con Rafa. Comenzaron el recorrido. Primero la sala de espera, espantosamente gris, aunque la limpiaran bien no dejaba de parecer sucia. Rafa cruzó delante de todos y simuló que tropezaba, unos niños sonrieron, y empezó a llamar la atención con unos movimientos graciosos. Parecía que quería pedir disculpas, pero sólo organizaba más lío. Los papás y los chicos se reían, se habían olvidado del hospital.



Siguieron en la sala de diálisis donde encontraron a un niño. El médico sonrió aliviado al ver que llegaba Rafa. El niño dejó de quejarse, porque no conocía a esos tres extraños. El doctor se lo presentó. Rafa, con mucha naturalidad le preguntó:

- No puedes mover los brazos,  
¿verdad?

El niño hizo que no con la cabeza.

- ¿Y hacer esto?

E hizo unas muecas con los ojos y la nariz. El niño sonrió y lo imitó. Rafa hizo otros gestos, y el niño también. Puso los ojos bizcos, el niño se rió y respondió poniendo un solo ojo bizco.



Rafa disimuló:

- Bueno, claro, este... yo lo sé hacer, pero veamos  
si al doctor se lo enseñaron en la Universidad.

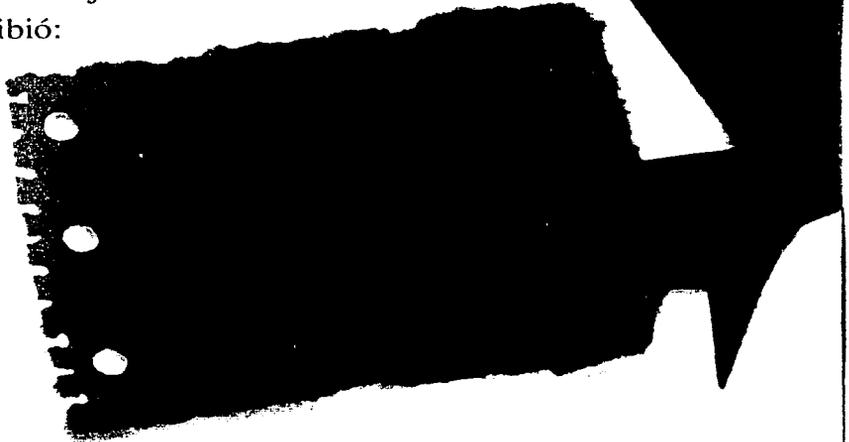
Con un movimiento rápido le puso la nariz  
de payaso al médico. La enfermera se  
tapó la risa con  
la mano.



El doctor empezó a poner los ojos bizcos, feliz de ver que el niño se reía. Rafa dijo, con aire muy serio:

- Doctor, este niño merece que le demos un diploma firmado por usted y por mi altísima excelencia.

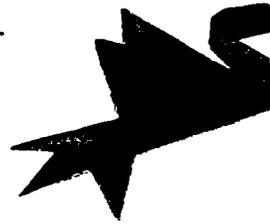
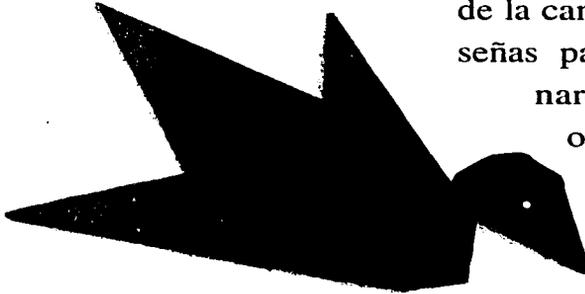
Sacó una hoja de su bolso,  
y escribió:



Firmaron los dos. Saludó y siguieron a otra sala.

En ésta había una sola niña con su mamá. Estaba muy delgada, casi no tenía pelo, estaba recostada sobre dos almohadas y su mamá le sostenía la mano.

Cuando entraron la señora se incorporó, cedió su silla, como hace la gente humilde cuando entra alguien muy importante (hay quien se siente tan humilde que cualquiera es más importante, y la señora cedía su silla). Rafa no la aceptó. Ni tampoco hizo bromas. Se quitó la nariz, la guardó en un bolsillo, se sentó en el borde de la cama, con cuidado. Hizo señas para que Ema y Leonardo ocuparan otras sillas.



- Hola, Tere, ¿quieres que me quede o estás cansada?  
La niña apenas levantó los hombros.

- Mmm... ¿quieres que te lea una historia?  
Asintió con un dedo.

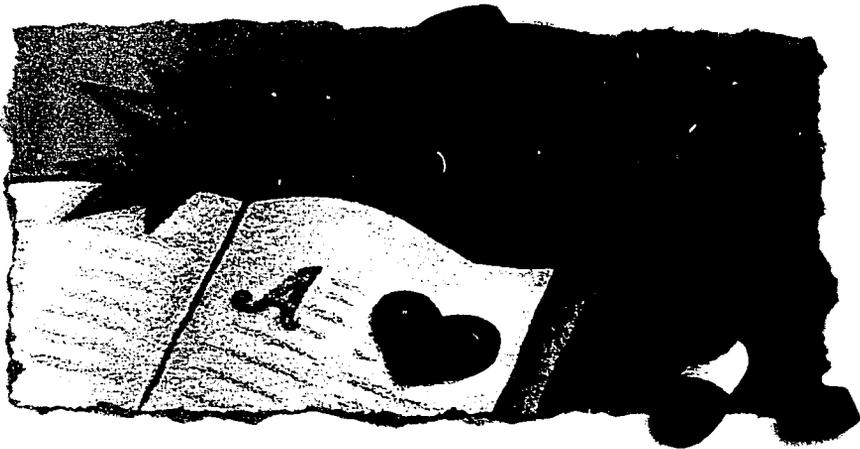
Rafa buscó en su bolso, sacó un libro. Se tomó su tiempo para hojearlo pacientemente, hasta que eligió.

- Une histoire d'amour, mademoiselle?  
Tere asintió, Rafa comenzó a leer y nadie se olvidó del hospital ni del típico color crema de las paredes, ni de la hora, ni de nada; pero pudieron respirar el aire del cuento. Cuando acabó de leer, en vez de irse enseguida, se quedó conversando con Tere y su mamá. Del clima, de cosas que habían oído en la radio. Después saludó con un beso en la mejilla y partieron los tres.

Aunque se imaginaba la respuesta, Ema preguntó por qué Tere estaba en un cuarto sola. Rafa le confirmó que padecía una enfermedad terminal.

**ESTA TESIS NO SALI  
DE LA BIBLIOTECA**

Entraron al cuarto de un niño pequeño, era sordo, y estaba con una pierna enyesada. Rafa le sacó la lengua, se acercó y, en una rutina que ya debían haber hecho otras veces, tomó la mano del niño, la apoyó en su garganta y empezó a hacer unos ruidos. El niño sabía hablar con las manos; pero Rafa no y le hablaba mirándolo a los ojos y vocalizando sólo un poco más lento.



Fueron a la cafetería del hospital. Pidieron un café y dos jugos. Se sentaron en una mesa libre. Leonardo preguntó dónde quedaba el baño, se fue.

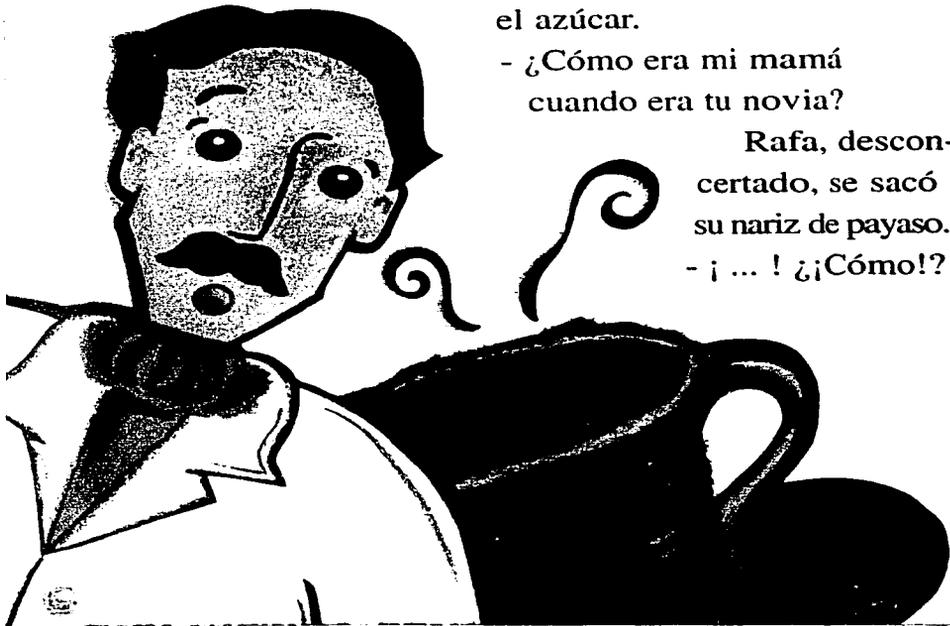
- Así que tú eres la hija de Laura.

Comentó Rafa mientras revolvía el azúcar.

- ¿Cómo era mi mamá cuando era tu novia?

Rafa, desconcertado, se sacó su nariz de payaso.

- ¡ ... ! ¿¡Cómo!?



- Sí, que cómo era mi mamá cuando tú eras su novio.

- Ema, qué pregunta para la cafetería de un hospital... un martes.

Ella sonreía con suavidad, sin dejar de mirar a Rafa, que ahora soplaba. No era una pregunta cómoda. Sorbió un poco de café, para darse tiempo y contestó:

- Como tú, pero no en la cara... (hizo un gesto con la mano) en la manera de pararse.

- ¿Y eso qué tiene que ver?

- Así, cómo te parás, en tu ritmo al caminar... así era ella, suave... yo siempre iba atropellado, ella siempre tranquila. Yo como si tuviera que llegar a otra parte, ella como si ya hubiera llegado.

Se hizo un breve silencio.

- ¿Estás casado?

Rafa soltó una carcajada, y contestó:

- ¡Bueno! No habrá descanso, ¿verdad?

- Si no quieres no me contestes.
- Sí, sólo que me causa gracia... a ver, creo que no estoy "casado" o, bueno, lo voy a saber cuando entre a mi casa... si todavía está ahí.
- ¿Cómo se llama?
- Martine.
- ¿Por qué trabajás de esto?
- No es mi trabajo, estoy de vacaciones... doy clases en una escuela de mimo.

E hizo un gesto como si fuera a hacer "la pared" que hacen los mimos que andan por la calle.

- ¿Dónde?
- En París.
- ¿Y por qué vienes a hacer esto?
- Porque tengo insomnio.
- En serio.
- (se rió) De verdad (señaló la taza) demasiado café... ahora me toca a mí, ¿Leonardo es tu novio?

- Me gusta, y yo también le gusto, pero es muy tímido y no se anima a acercarse.

Rafa sonrió.

- Conozco eso.
- Sí, mi mamá me contó.



Rafa abrió los ojos, sorprendido, pero en ese momento regresó Leonardo, la conversación se interrumpió.

Continuaron con la última visita. Llegaron al cuarto de un niño que tenía conectadas varias sondas, con sueros, apenas podía mover las manos. Rafa hizo un movimiento pero Ema lo interrumpió:

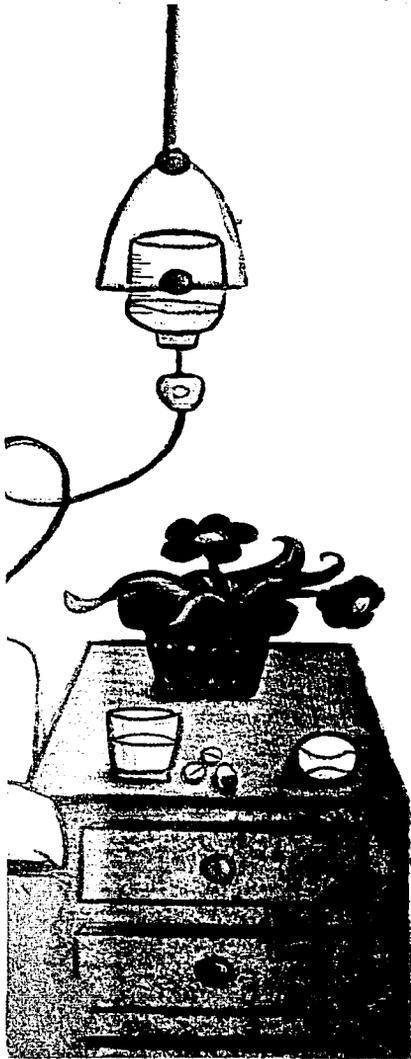
- ¿Puedo yo?

Rafa hizo una reverencia:

- Avec plaisir, mademoiselle...

Ema le pidió la nariz, se la colocó, tomó una hoja de papel, la plegó hasta terminar una pajarita. Rafa sonreía sabiendo de dónde venía eso. Ema agradeció los





aplausos de la mamá del niño y de la enfermera con una reverencia. Pidió otro papel, se acercó a la cama y se colocó de tal manera que, con una mano de ella y guiando una mano del niño, plegaron el papel entre los dos, hasta terminar otra pajarita. El niño se la ofreció a Rafa, y le dijo:

- Para que te acompañe en el viaje.
- ¿Te vas?

Preguntó Ema y él le dijo que hoy se terminaban sus vacaciones, mañana debía regresar a París.

Le pidió la nariz, salió de la habitación y entró imitando a la enfermera. Todos reconocieron los gestos que Rafa exageraba, ella se reía y decía que sí con la cabeza.

Saludaron y caminaron hasta la entrada del hospital donde ya estaba el profesor de teatro con los otros payasos y los amigos de Ema. Rafa, como una broma, le preguntó en voz baja:

- ¿Qué vas a ser cuando seas grande?

- Me gusta el teatro.

Contestó ella, simulando un secreto también.

- Está bien... es un lindo oficio, y lo harás maravillosamente.

El profesor los llamó, Rafa repitió su reverencia:

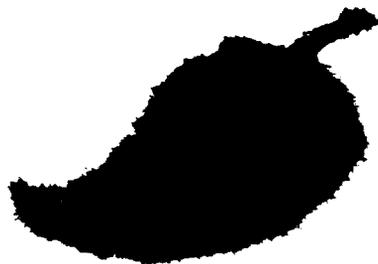
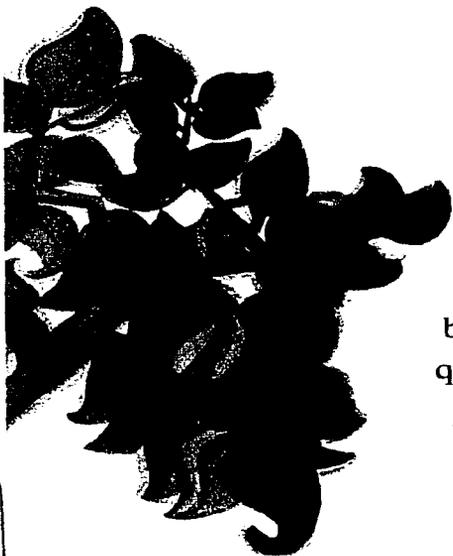
- Fue un gran placer, mademoiselle.

Ema respondió inclinándose como en las películas, tomó un vestido imaginario, apenas dobló sus rodillas, inclinó su cabeza.

Se despidieron con un beso. Regresaron a la escuela con su grupo. Antes de doblar la esquina se dieron vuelta y Rafa levantó la pajarita que Ema había hecho con el niño y le hizo mover las alas, como si volara de Leonardo a Ema. Los dos sonrieron y Leonardo le guiñó un ojo, como diciendo "Sí, ya sé".



Era el mediodía, el cielo estaba azul, intenso. Los árboles dejaban caer sus hojas y algunas personas las barrían para hacer montones y quemarlas. Cada año ése era el profundo y fresco olor del otoño.





# Pajaritas



Ilustraciones de Toffi Escobilla

*Luis María Zappetti*

Nació en San Jorge, Pcia. de Santa Fe. Escritor y músico. También se ha dedicado también a realizar recitales y talleres de música y humor para niños y adultos. Entre sus libros se pueden mencionar *Naranjas y mariscos*, *El pulpo está crudo* y *Marito y el terrible Puf vuelven a ganar otra vez*.

Fascinada por las pajaritas de papel que hacía su madre, Ema también aprendió desde pequeña a doblar el papel para darle forma y vida, guardando sus secretos entre cada pliegue. Con el tiempo Ema descubrirá que sus pajaritas pasan a ser más saludables que cualquier medicina y que los lazos que forman entre ellas y las personas a quienes las obsequia son eternos.

ISBN: 968-19-0629-2



9 789681 906290

ALFAGUARA  
  
Infantil

DESDE

8

AÑOS