

**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**



**LA ILUSTRACIÓN APLICADA A LA
PRESENTACIÓN DE CLIENTES DEL RAMO
TEXTIL**

T E S I S
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA
PRESENTA:

GABRIELA NÚÑEZ IZQUIERDO

DIRECTOR DE TESIS: M. A. V. FRANCISCO PLANCARTE MORALES
ASESOR DE TESIS: M. A. V. ARIADNE GARCÍA MORALES

MÉXICO, D. F.

2002



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

Al Maestro Francisco Plancarte Morales
y la Maestra Ariadne García Morales
por haber aceptado dirigir el presente
trabajo

A la Escuela Nacional de Artes
Plásticas.

A mis padres por su cariño,
comprensión y por todo lo que me
han brindado

A Memo, Charly y Lucy por su
ejemplo y cariño.

A Rosy por su ejemplo y gran
apoyo en la realización de este
trabajo.

A mi abuelita, Tere, Chiquis y
Mayin por toda su ayuda y cariño
incondicional.

Gracias por las porras de Víctor,
Orni, Marito y Alejandrita, y de Paty,
Lulú, Faby, y Alex.

Indice

Introducción	i	1.4.2.5 Simbología y diseño tridimensional	8
Capítulo I		1.4.2.6 Fotografía	8
Diseño y comunicación		Capítulo II	
1.1 Definición de Comunicación	1	Ilustración	
1.1.2 Teoría de la comunicación	1	2.1 Definición de Ilustración	9
1.2 Definición de diseño	2	2.2 Antecedentes de la ilustración.	10
1.3. Diseño y comunicación	3	2.2.1 El Alfabeto	11
1.3.1 Comunicación visual	4	2.3 Historia de la Ilustración.	12
1.4 Diseño Gráfico	5	2.3.1 El Grabado	13
1.4.1 Campo de trabajo	5	2.3.2 La xilografía	14
1.4.1.1 Sector público	5	2.3.3 Del Siglo XVII al XX	15
1.4.1.2 Sector privado	6	2.3.4 El grabado en México	17
1.4.1.3 Independiente	6	2.4 Géneros de la Ilustración.	20
1.4.2 Areas del Diseño Gráfico	6	2.4.1 Definición de Género	20
1.4.2.1 Ilustración	7	2.4.2 Cartel	20
1.4.2.2 Diseño textil	7	2.4.3 Ilustración Publicitaria	20
1.4.2.3 Audiovisual y multimedia.	7	2.4.3.1 Promocional	20
1.4.2.4 Diseño editorial	8		

2.4.4 Ilustración Editorial	21	2.5.7 Maquinas de luz	29
2.4.5 Ilustración Científica	22	2.5.8 Herramientas accesorias	29
2.4.5.1 Ilustración médica	22	2.5.9 Herramientas digitales	29
2.4.5.2 Ilustración técnica	23	2.5.10 Computadoras	30
2.4.5.3 Ilustración arqueológica	23	2.5.11 Herramientas para Impresión	30
2.4.5.4 Ilustración geológica y geográfica	23	2.5.11.1 Grabado	30
2.4.5.5 Botánica	24	2.5.11.2 Serigrafía	30
2.4.6 Ilustración arquitectónica	24	2.5.12 Fotocopiado	31
2.4.7 Ilustración infantil	24	2.6 Técnicas y materiales	31
2.4.8 Ilustración de modas	25	2.6.1 Acrílicos	31
2.4.9 Ilustración de comic	25	2.6.2 Acuarela	31
2.4.10 Ilustración fantástica	25	2.6.3 Aerografía	32
2.4.11 Ilustración digital	26	2.6.4 Aguada	33
2.4.11.1 Animación	26	2.6.5 Carboncillo	33
2.5. Herramientas	26	2.6.6 Collage	33
2.5.1 Herramientas de dibujo	26	2.6.7 Gouache	34
2.5.2 Herramientas de medición y trazo	27	2.6.8 Grabado en madera	34
2.5.3 Herramientas de precisión	28	2.6.9 Huecograbado	34
2.5.4 Instrumentos de corte y afilado	28	2.6.10 Lápiz grafito	34
2.5.5 Herramientas para pigmentos	28	2.6.11 Lápices de colores	35
2.5.6 Artículos adhesivos y fijativos	29	2.6.12 Litografía	35
		2.6.13 Óleo	35

2.6.14 Temple	36	3.4.1.3 Interés	48
2.6.15 Ordenador	36	3.4.1.4 Superficie	48
2.6.16 Pastel	36	3.4.2 Requerimientos técnico-productivos	48
2.6.17 Pluma y tinta	37	3.4.2.1 Modo de producción	48
2.6.18 Pochoir	37	3.4.2.2 Normalización	49
2.6.19 Punta seca	37	3.5 Análisis de productos existentes	49
2.6.19 Rotuladores	37		
2.6.20 Salpicado	38	Capítulo IV	
2.6.21 Scratch (Cartulina Estucada)	38	Ilustración para el estampado textil.	
2.6.22 Serigrafía	39	4.1 Proceso de la realización de la ilustración	55
2.6.23 Tintas	39	4.2. Color y técnica	56
2.6.24 Soporte	39	4.3 Bocetaje	60
		4.4. Aplicación del color a las ilustraciones.	65
Capítulo III			
Cliente y Usuario			
3.1 Cliente. Dong Shing Internacional S. A. de C. V.	42	Conclusiones	80
3.2 Usuario JEMI, S. A. De C. V.	46		
3.3 Detección de necesidades.	47	Bibliografía	83
3.4 Requerimientos	47		
3.4.1 Requerimientos formales	48		
3.4.1.1 Estilo:	48		
3.4.1.2 Unidad	48		

Introducción

En este trabajo se pretende conocer cuál es la utilidad de la ilustración en el ramo de la industria del estampado textil. La razón de la investigación que contendrá este trabajo es que ayudará a la elaboración de una ilustración en la que el cliente puede diferenciar la calidad, colorido y el estampado que llevará dicha tela; de acuerdo a la temporada que en este caso será primavera-verano, utilizando las herramientas y técnicas gráficas adecuadas para que se pueda apreciar mejor y se apegue más a la realidad.

En el campo del diseño textil, cada vez más microempresas manifiestan su interés porque se les presente una ilustración preliminar lo más cercano posible a la realidad para que puedan darse una idea de cómo se verá la textura de la tela y el estampado, así como el colorido de acuerdo a la temporada que quiera el cliente, tomando en cuenta que la moda va con un año de anticipación.

Mi propuesta para este trabajo será por medio de una ilustración, diseñada para clientes de microempresas, dentro del ramo textil, en este caso tomaré a un

cliente como referencia y será JEMI, S. A. de C. V.

En el primer capítulo haremos referencia al diseño y la comunicación, se definirán y se hablará de ellos históricamente, ya que para que el diseño funcione debe existir la comunicación, pues se encarga de que haya relación entre dos o más personas.

Dentro de las diversas áreas del diseño existen algunas como: la fotografía, periódicos, revistas o empresas editoriales. El objetivo principal de este apartado es que nos introduzca de manera práctica al tema.

El segundo capítulo se referirá a la ilustración en el que se describirá su definición e historia, así como algunos géneros de ilustración. De igual forma, describiremos de forma breve los materiales y técnicas básicas para ilustrar.

Por último en el tercer capítulo, hablaré de las empresas explicando un poco sus actividades y organización; para finalmente, en el cuarto capítulo detallar la propuesta final, mostrando el proceso de ilustración que servirá para este

trabajo. Se explicará cada diseño seleccionado, la aplicación del color, el soporte y ambientación de cada modelo. Todo esto para que el resultado final cumpla con las expectativas de su idea o concepto primario.

Capítulo

I

Diseño y Comunicación

1.1 Definición de Comunicación.

La Comunicación es todo un proceso complejo de las relaciones humanas que abarca desde cualquier acción y/o efecto de comunicar; es la unión establecida entre ciertas cosas (casas, pueblos, calles o carreteras); el conjunto de medios que facilitan la producción, distribución y consumo de bienes económicos o servicios.

Comunicación, que viene del latín "communiare" implica el dar a conocer algo, hacer partícipe de algo, compartir; es el intercambio de significados entre individuos, aunque también en ella hay una gran variedad de valores desde un simple gesto hasta la transmisión por satélite artificial¹. De igual manera, no debe olvidarse que la comunicación *per se* está vinculada al concepto de comunidad, ya que sin ésta no habría comunicación posible siempre que la gente interactúa, obligatoriamente se comunica, como Smith, la define, la comunicación humana es "un conjunto sutil e ingenioso de procesos.

¹ Enciclopedia Hispánica, vol. 4, Encyclopaedia Britannica Publishers, Kentucky, 1996, p. 657.

Siempre está preñada de mil ingredientes -señales, códigos, significados- por más simple que sea el mensaje o la transacción"².

Como se ha mencionado, la comunicación es la transmisión de información que puede ser mediante el habla, la escritura o mediante un símil, e incluso a través de medios de comunicación más sofisticados, como el cine, la televisión o la radio; así como mediante anuncios publicitarios impresos y medios electrónicos.

1.1.2 Teoría de la comunicación

El proceso de comunicación, es la base de todo lo social, y en el hombre es indispensable para su desarrollo individual, para la formación y permanencia de grupos humanos y para sus interrelaciones, como lo plantea Hartley³. Dentro de

² Cfr. Smith, en Haroldsen O., Edwin y Blake Reed, H. *Una taxonomía de conceptos de la comunicación*, Nuevo mar, México, 1977, p. 3-4.

³ Cfr. Hartley, en Haroldsen, O., Edwin y Blake Reed, H., *op.cit.*, p. 3.

este proceso existe un contexto, es decir, se produce en un medio social y cultural. Para que se dé este proceso de comunicación se necesita de un emisor, esto es, quien habla, decide y hace; un receptor, quien oye, ve o estudia, y el mensaje, que puede ser la palabra. Según Horacio Guajardo, las palabras son las que forman el lenguaje, el cual puede ser fónico, escrito o mímico⁴. Así pues el emisor transmite un mensaje al receptor utilizando un lenguaje o código, el cual está basado en conocimientos comunes a ambos (referente), el resultado del proceso depende de la eficacia que tenga el mensaje.

Esto hace que exista una gran variedad de esquemas de comunicación, que adopta la relación emisor-receptor, en los cuales se puede transmitir uno o varios mensajes a una persona o a un grupo de personas.

Cualquiera que sea el mensaje emitido debe ponerse en el tipo de receptor al que va dirigido, en este caso, si consideramos que la comunicación es gráfica, debemos pensar en el Diseño gráfico, al cual haré referencia más adelante.

En toda comunicación se pueden presentar problemas de tres tipos:

⁴ Guajardo, Horacio. *Teoría de la comunicación social*, Demoscopia, México, 1970, p. 13-16.

técnicos, semánticos o influenciados. Los problemas técnicos se refieren a la exactitud de la transferencia de la información por parte del transmisor al receptor; los problemas semánticos se refieren a la interpretación que el receptor hace del significado, en comparación con el significado que pretendía dar a conocer el transmisor. Finalmente en el aspecto influenciado, hace referencia al éxito o eficacia con que se transmitió el mensaje, esto es, si el transmisor indujo al receptor a seguir la conducta que aquél esperaba⁵.

Como podemos ver en el proceso de comunicación en el caso del diseño gráfico, cualquiera que sea el mensaje emitido, debe pensarse al tipo de receptores a quien va dirigido; es importante que el emisor tome en cuenta la disposición de los elementos, ya que de ellos depende el éxito de su mensaje.

1.2 Definición de diseño

La palabra diseño viene del latín "*designare*"; de la preposición "*de*" y de "*signum*", que significa marca o signo. El diseño es una disciplina que busca una armonización estética del entorno humano⁶.

⁵ *Enciclopedia Hispánica, op.cit., p. 657..*

⁶ Figueroa Navarro, Carlos; *Creatividad, diseño y tecnología*, Plaza y Valdés, México, 2000, p.67.

El Consejo Internacional de las Sociedades de Diseño Industrial define el diseño, como "una actividad creadora que consiste en determinar las propiedades formales de los objetos que se desea producir industrialmente"⁷. Las propiedades formales son las características del producto, así como "las relaciones estructurales que hacen de un objeto o de un sistema de objetos una unidad coherente"⁸.

Ahora bien la razón o creación de un diseño puede ser la expresión de un sentimiento o idea, para dar una solución adecuada a las necesidades o problemas que el hombre se plantea dentro de la sociedad en la que se desenvuelve. En la creación de un diseño se necesita de la imaginación y la originalidad, así como de conocimientos técnicos para poder expresar o transformar algo que pueda satisfacer ciertas necesidades, que puedan ser a su vez asimiladas, comprendidas o usadas para los fines requeridos de los destinatarios.

1.3 Diseño y comunicación.

Como se ha visto todo proceso de comunicación, tiene un valor si alcanza a incidir en las prácticas diarias de la población. Detrás de

todo mensaje producido y distribuido hay una intencionalidad, así pues un diseño previo destinado a cumplir con los requerimientos de la distribución y el consumo de la mercancía⁹.

En la formación social en que estamos inmersos, el capital es la base de la mercancía y el movimiento de estas requiere de mensajes para que se consuman; la difusión es necesaria. Considero pertinente mencionar que la difusión o publicidad de mercancías tienden obligatoriamente a satisfacer necesidades, pues en este sistema, hay ocasiones en las que es necesario primero crear nuevas necesidades para que esas mercancías sean consumidas.

En todo proceso de diseño y de comunicación se incluyen los siguientes elementos: el diseñador, del que debe tomarse en cuenta el medio económico al que pertenece, el código o lenguaje; lo diseñado es decir el conjunto de elementos que a partir de códigos conocidos por el diseñador y el preceptor, llevan la información. Otro elemento es el medio o recurso para la distribución del mensaje, dependiendo a quién va dirigido; el referente es el tema del mensaje, en este caso de lo diseñado; el marco de referencia o comprensión del dato presentado por el mensaje: el preceptor o

⁷ *Ibid.* P. 68.

⁸ *Ibidem.*

⁹ Prieto Castillo, Daniel; *Diseño y comunicación*, UNAM, México, 1987, p. 8.

consumidor potencial de la mercancía-mensaje, y la formación social que permite comprender un proceso de diseño¹⁰.

Además en todo este proceso están presentes aspectos: económicos, políticos e ideológicos, pues para un proceso de diseño la elaboración y difusión de mensajes, se deben contemplar esos aspectos de la realidad que inciden o buscan incidir en la conducta.

Con lo anterior podemos decir que el diseño en el campo de la comunicación puede desempeñar un papel importante, ya que su función esencial es reforzar y cultivar las comunicaciones con el fin de una mejor comprensión de ideas, en el menor tiempo posible y una mayor retención visual y auditiva; además de hacerlo de forma original y precisa. Por lo que podemos decir que los diseñadores y comunicadores son capaces de modificar la conducta de los individuos a través de la comunicación visual.

1.3.1. Comunicación visual

Dentro de las distintas formas de diseño, las cuales representan una cultura encontramos, primero que nada que responden a la satisfacción de necesidades, las cuales pueden ser: necesidades de organizar el

espacio en las comunidades urbanas, a partir de las cuales nace el urbanismo; necesidad de crear cobijo y protección, de ella se desprende la arquitectura urbana e industrial; la necesidad de organizar los espacios interiores, esto es, el diseño de interiores; la necesidad de producir objetos y herramientas, de la que nace el diseño industrial; la necesidad de cubrir y proteger el cuerpo humano, para lo cual se diseña la indumentaria o vestido (diseño de modas) y el diseño textil. Por último la necesidad de organizar los mensajes culturales que percibimos a través de la vista, de aquí nace el diseño gráfico y la comunicación visual¹¹.

En este caso el receptor tiene interferencias pues está rodeado de tantos mensajes, que se altera o puede llegar, incluso, a anularse. Por ejemplo, un cartel en la calle, saturada de información de este tipo, puede ser anulado al mezclarse entre ellos. Sin embargo, aun cuando el mensaje estuviera bien proyectado, al pasar al emisor tendrá otro obstáculo, ya que cada uno entiende a su manera; por ejemplo, si es daltónico, el lenguaje cromático se altera, la diferencia de edades también influye, un niño lo analizará de forma diferente a un adulto, de igual forma variará según la cultura a la que se pertenezca.

¹⁰ *Ibid.*, p. 23.

Como ya se ha mencionado, el hombre se sirve para comunicarse de lenguajes verbales o no verbales, se comunica con palabras, gestos, imágenes, sonidos, etcétera. Pero como tal, todo lenguaje debe tener un código que permita la transmisión de una información entre el emisor y el destinatario; todo código está formado por un sistema organizado de elementos, que pueden ser sonidos, imágenes, etcétera¹².

1.4 Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una disciplina que expresa sus ideas a través de elementos de comunicación visual con el fin de comunicar, esto se producirá por medio de sistemas de reproducción para resolver las necesidades de la sociedad en la que vivimos.

El diseño gráfico que conocemos hoy no aparece sino hasta que se produce la verdadera revolución industrial. Cuando se perfeccionan las técnicas de impresión y la fabricación de papel, dando la posibilidad de efectos decorativos en la manipulación del texto y la ilustración.

El artista gráfico y el pintor de caballete fueron quienes utilizaron

mayormente los procesos de impresión recién descubiertos, uno de ellos fue Henri d'Toulouse-Lautrec (1864-1901), quien se inclinó por la elaboración del cartel moderno, valiéndose de los avances de la imprenta y la litografía¹³. Así como el movimiento de artes y oficios fundado por William Morris (1893-1896), en 1884 sus ideas se difundieron a la impresión y producción de libros así como el mobiliario, papel tapiz y telas. El predecesor del grafista fue el especialista del oficio, que solía llamarse artista comercial.

Posteriormente a los esfuerzos de William Morris y de la Bauhaus apareció una nueva actitud e interés por las técnicas de impresión y los procesos de diseño.

1.4.1. Campo de trabajo

El diseñador gráfico puede desarrollar su actividad como empleado o de manera independiente para satisfacer las necesidades de empresas privadas o instituciones del sector público.

1.4.2.2 El sector público, principalmente en secretarías de Estado o Instituciones educativas y culturales. Para la producción de

¹¹ Vilchis Esquivel, Luz del Carmen, *Metodología del diseño*, Claves Latinoamericanas, México, 1998, p.53.

¹² Lazotti Tuntana, Lucia; *Comunicación visual y escuela*, Gustavo Gill, México, 1983, p. 60.

¹³ Bridgewater, Peter; *Introducción al Diseño Gráfico*, Trillas, Barcelona, 1988, p. 13.

señalamientos, folletos, revistas, carteles, libros, gacetas o anuncios televisivos (como campañas de salud y prevención).

En este sector su intervención es en dependencias gubernamentales, en campañas de difusión cultural, labores sociales y de salud, o en campañas publicitarias que apoyen las actividades políticas del país.

1.4.2.3 El sector privado, realiza su ejercicio profesional en un mercado de trabajo de alta competitividad, debido a la gran demanda surgida por la necesidad de cubrir prioridades de la comunicación de masas. Aquí el trabajo se realiza en departamentos de diseño y comunicación gráfica, pero también en despachos de arte y empresas editoriales, estudios cinematográficos y de televisión o en empresas turísticas; en ese sector se concentran grandes capitales para los que el diseño gráfico y la publicidad es una inversión; realizan trabajos como: folletos, revistas, carteles, libros, gacetas, anuncios televisivos (con uso de las

más recientes innovaciones tecnológicas); pero, también, existe un campo vasto en el diseño textil.

1.4.2.4 De forma independiente o por cuenta propia, lo que lo diferencia, es la cuestión de los recursos con los que cuenta, aunque de cualquier manera diseña dependiendo del presupuesto del cliente; su campo de acción va desde diseño editorial hasta trabajos de video y audiovisuales; puede realizar folletos, revistas, carteles, papelería, etiquetas, etc.

1.4.2. Áreas del Diseño Gráfico

En términos académicos, en la Escuela Nacional de Artes Plásticas, se contemplan dentro del plan de estudios las áreas de: ilustración, audiovisual y multimedia, diseño editorial, simbología y diseño fotográfico¹⁴.

Dentro de las áreas de trabajo del diseñador estas áreas están muy generalizadas ya que conforme avanza la tecnología se van ampliando pero hasta ahora estas son las más usuales.

¹⁴ Guía de carreras, UNAM, UNAM, México, 1999.

1.4.2.1 Ilustración

En éste, el diseño de ilustraciones, la representación y conceptualización son importantes para lograr la solución óptima con el medio adecuado para su realización ya sea con los medios tradicionales o digitales o ambas. El campo de trabajo más recurrente es el editorial en el que actualmente el uso de medios digitales como el Web; así como, también, en el diseño textil en el que se crean gráficos e ilustraciones que se aplican en estampado en general para la industria del vestido.

1.4.2.2 Diseño textil

Su actividad es útil dentro de todo el proceso que abarca esta área, en la elaboración de telas, es decir, se ilustra la forma en que se elabora una tela, tomando en cuenta el material, el color y las tendencias de la moda. También, en la elaboración de ilustraciones de las prendas de vestir que serán elaboradas con las telas. No debe confundirse esta área con el Diseño de Modas, pues básicamente éste se aboca a la elaboración de una prenda como propuesta para determinada temporada y determinado público, en cambio la ilustración en el diseño textil se dirige a un cliente, fabricante de tela y de prendas de vestir; la ilustración no es una propuesta sino que considera las necesidades del cliente, es decir, él ya sabe la prenda que se va a

elaborar con una tela, de determinadas características, es entonces cuando el ilustrador o diseñador le presenta cómo es que se verá esa tela en la prenda elegida. Abordaremos de forma detallada el tema, más adelante.

1.4.2.3 Audiovisual y multimedia.

Estas dos áreas constituyen un medio de comunicación con tres elementos: la emisión y recepción controlada y sincronizada de mensajes visuales acompañados de sonido. La integración de la dimensión temporal a través de las imágenes en secuencia y de la imagen en movimiento. En multimedia además de la imagen se consideran otros elementos, utiliza nuevas tecnologías y otros medios de comunicación.

Entre sus actividades están: la dirección artística, supervisión en producción en televisión; cine y video, asesoría, docencia e investigación. Entre lo que se realiza están audiovisuales para equipamiento interactivos de museos; multimedia de escritorio; salas de arte o pabellones para exposiciones; multimedia escénica; caracterizaciones en cine, televisión, video, guiones y animación; y supervisión de instalación y calidad de iluminación y sonido.

1.4.2.4 Diseño editorial

En esta área hay tres campos: edición, producción y diseño gráfico. Es un medio de comunicación masiva en que intervienen desde hojas sueltas, folletos, trípticos, dípticos, carteles, boletines, hasta periódicos, revistas y libros en general; envases, discos, empaques y embalajes o páginas Web¹⁵. Se usan como medios propagandísticos y publicitarios. Aquí el diseñador puede hacer dirección editorial, supervisar la producción editorial, la edición o producción de libros; supervisar fotomecánica de impresión, y el control de calidad y producción de los medios gráficos de impresión.

1.4.2.5 Simbología y diseño tridimensional

Es un área que puede resolver necesidades de comunicación, difusión, promoción y comercialización de productos dirigiendo su estudio a la elaboración de símbolos relacionados con la identificación de identidades gráficas, como empresas, corporaciones, instituciones o a personas. En ella se diseñan logotipos, logosímbolos y logogramas, etcétera; es una de las actividades más importantes.

En ella realizan ambientes gráficos escenográficos como stands, escaparates y display o lugares de exhibición; imagen corporativa, marcas, empaques y envases, artículos promocionales, señalizaciones, exposiciones, y hacen producción profesional fotográfica.

1.4.2.6 Fotografía

La importancia cultural de la fotografía es grande, la fotografía es una actividad profesional básica en el medio de la comunicación. En el campo del diseño, el fotógrafo participa en la creación de fotografía de productos, en la producción de originales mecánicos, en el foto reportaje, la fotografía de moda, la ilustración científica, didáctica, educativa o diseño editorial.

Su actividad es útil para discos, libros, revistas, periódicos, folletos, cine, televisión, video, modelaje, carteles, posters y anuncios espectaculares.

¹⁵ Zimmermann Asociados S. L. *Monografías de diseño contemporáneo*, Ed. GG, Barcelona, 1993, p 96.

Capítulo

II

Ilustración

2.1 Definición de Ilustración

Es importante definir la ilustración para tener una visión clara del proceso que encierra el ejercicio del ilustrador.

Hay que tomar en cuenta que la definición ha variado con el paso del tiempo, debido a las diferentes aplicaciones que se le ha dado. Por lo tanto la variedad de opiniones sobre el tema, nos lleva a retomar las definiciones que consideramos importantes para conceptualizar a la ilustración desde una perspectiva contemporánea.

Para comenzar diremos que el término ilustrar viene del latín *illustrare* "que significa valorar, iluminar, aclarar, dar a luz,..."²⁰. En nuestro medio ilustrar se refiere a hacer una interpretación gráfica de una idea; de ahí, que podamos decir que una ilustración es toda figura impresa en libros, diarios, revistas y demás publicaciones, que complementan un texto para contribuir a su entendimiento.

"Ilustrar es realizar una interpretación gráfica de una idea..., debemos crear ideas que lleguen a la personalidad del lector, forzándolo a reacciones definidas. También debemos considerar el desarrollo de ideas con base en la propaganda, para que nuestro trabajo encuentre mercado y lo satisfaga"²¹.

Antes que nada, podemos decir que el dibujo es trazar figuras imitando la realidad por medio de líneas y sombras; y que la ilustración es un medio por cual podemos interpretar un texto o concepto, y extraer de manera eficaz lo que queremos comunicar y que de ello depende que el mensaje pueda ser entendido al público al que va dirigido. Aunque no podemos pasar por alto que las ilustraciones por mucho tiempo solo ornamentaban, por ejemplo: las viñetas. La ilustración en relación con el texto, según Joseph Schwarcz ²² se desenvuelve en tres funciones básicas:

²¹ Loomis, Andrew. *Ilustración creativa*. Hachette, Buenos Aires, 1974, p.20

²⁰ Rius, María. *Texto Ilustración*. Educación y Biblioteca, Madrid, Año 3, No. 18, junio 1990, p. 22

²² Nava, Bouchain Francisco, *La Ilustración y el diseño de libros para niño*. tesis, UNAM, 001-00227-N2-1995.

- Congruencia
- Desviación
- Función Múltiple

La primera se limita a representar lo que dice el texto, la segunda sigue apegándose al texto solo que aporta nuevas ideas y la tercera se desprende completamente del texto, narrando incluso otras historias. Sin embargo Joseph no contempla la ilustración que carece de texto y que por si sola nos transmite un concepto o una historia, esta sería una cuarta función, denominada:

d) Narrativa visual

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

2.2 Antecedentes de la Ilustración.

Con las investigaciones que se han hecho de nuestros antepasados se dice que el hombre tuvo la necesidad, entre otras cosas, de comunicarse, por lo tanto, el hombre representaba su medio a través de imágenes. Así se fue desarrollando hasta llegar a la escritura por la necesidad de representar los sonidos hablados.

De ahí podemos decir que, la ilustración tuvo sus antecedentes con la civilización egipcia la cual se estableció en la cuenca del río Nilo, en el continente africano, y ellos utilizaron un sistema de pintura, escritura llamada jeroglífico (que en griego significa "escultura sagrada", y en egipcio "la palabra de Dios"), durante tres milenios y medio (Fig. 1). Esta civilización utilizó una planta (cyperus papyrus), que crecía en las riveras del Nilo para fabricar el papiro.



Fig. 1. Ejemplo de texto egipcio.

Por lo tanto, hablaremos más adelante sobre los soportes y la escritura, así como de los sistemas de impresión a grandes rasgos, los cuales sirvieron de apoyo a la ilustración.

Los egipcios combinaron el dibujo y las palabras para transmitir la información a través de sus manuscritos, que en su mayoría eran textos funerarios llamados: la confraternidad de los que llegan delante del día, mejor conocido como El Libro de los Muertos. Tanto en las paredes de las pirámides como en sarcófagos de faraones se

encuentran plasmados estos textos ilustrados referentes a su mitología de la vida en el más allá.

La civilización china, se desarrolló en virtual aislamiento de la civilización occidental, para el 2000 a. C.²³ Esta aportó la brújula, instrumento que hizo posible la exploración y la navegación; la pólvora, explosivo que cambió el rumbo de la guerra, que era empleado por los chinos en fuegos artificiales en lugar de armas; el antiguo sistema de escritura de la caligrafía, el soporte ideal y económico para transmitir información; el papel, y la posibilidad de duplicar materialmente las palabras y las imágenes ampliando la difusión de los pensamientos y los hechos por medio de la imprenta.

La caligrafía china no es un lenguaje alfabético sino totalmente visual; cada símbolo se compone de un cierto número de líneas con forma diferente, dentro de un cuadrado imaginario. 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). Desarrollándose también las ideografías y las prestaciones fonéticas, aunque la caligrafía china nunca se separó en signos silábicos como, la cunelforme, ni en signos

alfabéticos para sonidos elementales; por eso no existe relación directa entre el lenguaje chino hablado y el escrito.

El invento, más importante después de la escritura fue la imprenta. La impresión en relieve consistía en imprimir una imagen sobre una superficie plana. La cara del emblema se entintaba y sobre ella se colocaba una hoja de papel, finalmente, se presionaba contra el molde para así transferir la imagen entintada.

2.2.1 El Alfabeto

El alfabeto, es una serie de símbolos visuales simples que representan sonidos elementales, que se pueden unir y combinar para formar una configuración visual capaz de representar todos y cada uno de los sonidos, sílabas y palabras articuladas por la voz humana. Existen varias teorías sobre los orígenes del alfabeto pero lo cierto es que desde el año 2800 a. C. ya se usaban símbolos pictóricos, los cuales para el 1700 a. C., dieron paso a la escritura de la letra lineal precursora del lenguaje hablado griego²⁴.

En lo que hoy es Líbano, parte de Siria e Israel, se desarrolló la cultura fenicia, de donde provienen los escritos alfabéticos más antiguos que se

²³ *Ibid*, p. 37.

²⁴ *Ibid*, p. 51.

conocen. Se cree que el alfabeto nació en la ciudad más antigua Biblos. El alfabeto hebreo consiste de 22 letras consonantes del antiguo alfabeto semítico del norte, cuyas formas gráficas son letras negritas de forma cuadrada con trazos horizontales más gruesos que los verticales. El lenguaje arábigo consiste en 22 sonidos originales del alfabeto semítico, además de seis caracteres adicionales al final, formados por signos caligráficos curvos. Este sistema de signos hizo que la instrucción estuviera al alcance de mucha gente por su facilidad de lectura y escritura, provocando que los escribas y sacerdotes perdieran su monopolio sobre el conocimiento escrito y su poder político e influencias se derrumbaron²⁵.

Antes del 1000 a. C., los griegos adoptaron la escritura fenicia, por resultado de sus contactos con comerciantes semíticos; se escribía de izquierda a derecha como se hace actualmente y lo enriquecieron con los signos vocálicos a, e, i, o y u.

El alfabeto romano llegó a Grecia por los etruscos. Durante la Edad Media se agregaron tres letras adicionales hasta conformarlo por las 26 letras. "El uso del pergamino como material de escritura se volvió común alrededor del año 190 a. C."²⁶, éste fue el soporte de escritura fabricado con

pieles de animales domésticos, sometidos a un proceso, se obtenía así un soporte más grande, durable y flexible, además de tener una superficie más uniforme que el papiro.

Al inicio de la era cristiana en Roma y Grecia, se suplantó al rollo (rotulus) por un diseño de formato llamado códices; en el cual, el pergamino se reunía en grupos de 2, 4 u 8 hojas, que eran dobladas, se cocían y se combinaba en códices con páginas, como un libro moderno. Dentro de los monasterios, la preservación del conocimiento incluía la realización de manuscritos ilustrados, los cuales, en el sentido más estricto, son libros manuscritos adornados con oro o plata. El empleo de la ilustración con el fin de reforzar visualmente, como se ha mencionado en el punto anterior, el significado de las palabras se fue haciendo más importante; los manuscritos iluminados se realizaban con extraordinario cuidado y sensibilidad, por parte de los amanuenses (personas encargadas de escribir e ilustrar libros a mano, por encargo de aristócratas).

2.3 Historia de la Ilustración.

Podemos tomar como el inicio de la Ilustración en la Edad Media, entonces los libros hechos a mano fueron considerados verdaderas obras de arte, ya que fueron ilustrados desde las letras iniciales o capitulares en las que las ilustraciones utilizadas

²⁵ *Ibid.*, p. 53.

²⁶ *Ibid.*, p. 48.

servían en un principio como elementos de ornamentación, cuidando el trazo de la letra como el estilo muy particular como lo fue la letra gótica.

A partir de los siglos VII y IX existieron monjes copistas que con gran esmero copiaban tratados de literatura, ciencia y filosofía²⁷. Es aquí donde se desarrolló una ilustración ornamental en libros.

Hasta finales de la Edad Media, la mayoría de las técnicas ilustrativas empleaban el temple, el medio más común en la iluminación de los manuscritos románicos y los "Libros de Horas"²⁸, que eran realizados frecuentemente por varios grupos de artistas, estos libros eran ordenados por gente con dinero lo que les otorgaba un estatus, incluían retratos de familia y registros de pertenencias.

Hacia finales del siglo XIV la ilustración pasó de iluminación de textos a pintura de tableros, la iglesia, el estado y la gente rica continuó encargando trabajos. Hasta el siglo mediados del siglo XV se descubren las técnicas de pintura al aceite, esto se atribuye a los hermanos Van Eyck²⁹.

²⁷ Satué, Eric. *El diseño gráfico desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza Editorial, Madrid, p. 22.

²⁸ Dalley, Terence. *Guía completa de ilustración y diseño gráfico (técnicas y materiales)*. Herman Blume, España, p. 52.

Con la invención de los tipos móviles y el desarrollo de la imprenta la ilustración siguió con los trabajos para reproducirse y la pintura narrativa. Así como podemos ver a continuación.

2.3.1 El Grabado

El término grabado se entiende como la incisión hecha conscientemente por el hombre sobre un material cualquiera, su historia se remonta a los primeros trabajos prehistóricos, incisiones en piedra, hueso, paredes de cavernas o en cerámicas.

Como ya mencionamos anteriormente, la cultura china aportó inventos y aplicaciones que han conformado la historia visual del Occidente, como el papel y la caligrafía, las escuelas de arte y la imprenta.

La imprenta, de Johannes Gutenberg, de Alemania, marcó el cambio definitivo para el libro impreso y la difusión de este proceso se extendió por todo Occidente y los países bajos. Con el uso de letras intercambiables y de las prensas para la impresión en los que destaca los de Gutenberg se perfecciona la imprenta de tipos móviles e intercambiables. Este da pauta para pasar del libro impreso por bloques completos, con texto e imagen al de texto compuesto por

²⁹ *Ibidem*.

caracteres independientes y finalmente al libro ilustrado.

El procedimiento de imprimir dibujos en una tabla se empleó desde tiempos inmemorables, en Asia, específicamente en China, Asiria y Persia; en Europa se conoció hasta el siglo XIII, de nuestra era, cuando empezaron a utilizarse cilindros de madera en el estampado de la tela³⁰.

2.3.2 La xilografía

Uno de los procedimientos para obtener imágenes exactamente repetibles lo fue la invención de la xilografía, esto es imágenes idénticas a su original, y su aparición se remonta a mediados del siglo XIV³¹.

Los primeros grabados de algunas xilografías más antiguas de hojas sueltas eran simples papeles dibujados para pegarlos en cajas u otros objetos decorativos. Los estampados se hacían en talleres de orfebrería y en el estampado de telas orientales.

Hacia el año 1467, la xilografía o grabado en madera se empieza usar para editar libros con texto e imágenes como, por ejemplo, los

³⁰ Westheim, Paul. *El grabado en madera*, Fondo de Cultura Económica, México, 297pp.

³¹ Luinis, *op.cif.* p. 40.

primeros libros impresos con tipos móviles en Italia, como "Meditaciones sobre la pasión de nuestro Señor del cardenal Torquemada"³², que contenía ilustraciones representativas de cosas concretas, específicamente identificables con precisión.

A partir de estos años los libros de tema informativo salieron de las prensas de Europa, surgieron libros de diversos temas con la astronomía, arqueología, anatomía, botánica, animales, pájaros y peces, maquinaria y técnicas, indumentarias y ropas, arquitectura e ingeniería, por mencionar algunos (Fig. 2).



Fig. 2. Grabado de procedimientos metalúrgicos primitivos, De *Re Metallica*, 1556.

El grabado en madera fue enriqueciéndose con una nueva posibilidad que recibe el nombre de "camafeo" que consistía en realzar en una plancha los valores lineales a estampar en negro y en otra o varias planchas los demás tonos que se

³² Satué, *op.cif.* p.45.

estamparían, en distintas degradaciones del gris, con lo que conseguían un efecto de volumen.

Uno de los más grandes exponentes del grabado en el siglo XVI fue Alberto Durero quien además de ser pintor y dibujante es en su obra grabada donde ha legado su mayor talento creador³³.

2.3.3 Del Siglo XVII al XX

Para el siglo XVII comienza el estilo Barroco en las ilustraciones con la decoración de la primera página de los libros, uno de los ilustradores que destaca en esta época fue William Blake (1757-1827), quien desarrolló un proceso denominado "impresión iluminada", en éste, el texto y el diseño se grababan en relieve, se imprimían a un color y se aplicaban tintes después. Más tarde, se desarrolló el estilo inglés de pintura a la acuarela.

A partir de la Edad Media se suscita una serie de movimientos culturales, políticos, sociales y artísticos, que marcaron la actitud de la Ilustración. Respecto de los libros religiosos, estos se realizaban en monasterios, servían para ayudar a que entendieran los preceptos religiosos y los conceptos del gobierno.

En la época del Renacimiento, la Ilustración se basó en la gran calidad

de observación y representación exacta de lo que se ve o de una idea de cómo sería un objeto o cualquier cosa, que la inventiva del hombre podía crear; uno de los precursores de esta ilustración fue Leonardo da Vinci y, también, Alberto Durero. Dentro de este tipo de ilustración se habla de un dibujo analítico y descriptivo que desarrolló una ilustración especializada para transmitir una información específica, y entró en el campo de las ciencias, medicina, arquitectura, industria; las dos fueron consideradas ilustración técnica por su precisión y exactitud.

Surgieron los primeros grabados de lámina de metal; los trabajos más sobresalientes son un juego de naipes, unos animales y representaciones de hombres salvajes. Durante los siglos XVI y XVII, los tipógrafos editores, asignaban a los grabadores de las obras que publicaban, así grandes artistas como Holbien, Durero, Montequa, Rúbens, Tintoreto y Piranes, emplearon el grabado en metal utilizando metales como el latón, el aluminio, el hierro o el acero³⁴.

En los siglos posteriores surge una nueva opción de impresión, la litografía, inventada por el alemán Aloys Senefelder en 1796; fue una técnica innovadora que revolucionó la historia de las artes gráficas³⁵. En

³³ Meggs, *op.cit.* p. 29

³⁴ Satué, *op.cit.* p. 46

³⁵ *Ibid.*, p. 48.

1851 se introdujo la invención de la cromolitografía³⁶; ésta tenía la ventaja de semejarse a una fotografía en apariencia y se presentaba para reproducir en grandes dimensiones.

El nacimiento de la fotografía, la cual se aplicó a las producciones gráficas y a la preparación de placas de impresión para reproducirlas provocó el declive de las otras técnicas de impresión. Las primeras fotografías aparecieron en algunos libros impresos en 1880, incrementando el realismo en las ilustraciones.

La Revolución Industrial trajo consigo muchos adelantos como el descubrimiento de tintas y pigmentos más sofisticados, así como también añadieron nuevos colores, avances en la maquinaria y procesos de impresión.

En el siglo XIX la reproducción de semitonos, otro proceso sobresaliente, facilitó la multiplicación de obras a todo color. Posteriormente con la gran demanda y el avance de la tecnología, el offset hizo posible la reproducción e impresión a bajo costo de materiales cada vez más sofisticados; y debido precisamente a sus bajos costos fue posible hacer de forma barata: carteles, revistas, libros ilustrados, etcétera³⁷ (Fig. 3).



Fig. 3. Cartel para La dama de las Camelias, 1896.

En la primera mitad del siglo XX los anuncios periodísticos se mostraron como la mejor manera de vender productos, así como también el catálogo complementaba al cartel y al anuncio. En todo este movimiento artístico, tuvo lugar el arte pop, en la década de los cincuentas y sesentas, como por ejemplo el cómic y los productos gráficos que se venían desarrollando en una gran sociedad de consumo y tecnológica.

Los cubistas y surrealistas adoptaron las técnicas del montaje y el collage en donde se muestran mensajes completos en una sola imagen³⁸. A todo esto llegó la televisión en la que se empleó la ilustración que va desde

³⁶ *Ibid.*, p. 54.

³⁷ *Ibid.*, p. 63.

³⁸ *Biblioteca del diseño gráfico. Ilustración 1.* De Naves Internacionales, España, p. 178.

los noticieros, programas educativos hasta la animación.

Gracias a la tecnología las computadoras, conformadas por un monitor de alta resolución, un ratón y una interfase, se hizo posible que los diseñadores como los ilustradores puedan realizar su obra a determinado tiempo para un fin concreto, para así poder hacer una reproducción en el medio sea editorial, publicitario, el cine, televisión, etcétera, para el cual fueron encargadas.

2.3.4 El grabado en México

En el México antiguo, existían esplendorosas culturas como la teotihuacana, olmeca, maya, totonaca, chichimeca y azteca por mencionar algunas; entre ellas existía una práctica muy común, el estampado con sellos, generalmente de barro cocido o de madera. Se empleaban dos tipos de sellos tablitas cuadradas o rectangulares, planas, cóncavas o convexas, o bien pequeños cilindros que permitían una impresión en rítmica sucesión; también, se usaba un eje longitudinal como un palito o un hueso en medio del sello, que permitía usarlo como un rollo impresor. Estos sellos se usaban en la cerámica, tejidos, papel y sobre la piel. Estos hechos nos permite suponer que diversas culturas latinoamericanas practicaban un sencillo proceso de grabado para

obtener imágenes en serie antes del arribo de los españoles³⁹.

Con la dominación e influencia española se adoptaron nuevas técnicas de impresión, en 1539 Fray Juan de Zumárraga, solicitó al Consejo de Indias, en Sevilla, la concesión para establecer una prensa y papel de imprimir; así pues fue el primer impresor en territorio mexicano, y en 1543 apareció el primer libro impreso "Introducción a la Doctrina Cristiana". Dentro del grabado existieron dos tendencias que determinan su forma y contenido: la influencia didáctico-popular sobre las masas y el reflejo de la estructura socio-espiritual del país (Fig. 4).



Fig. 4. Portada de la obra de Zumárraga, 1543.

Según Manuel Romero de Terreros, las primeras xilografías fueron reproducciones de naipes, junto con este tipo de ilustración avanzaban las

³⁹ Satué, Eric, *op.cit.*, p. 396.

técnicas en la reproducción gráfica para la propagación de la fe⁴⁰.

Poco después de 1830 la litografía también encontraría un lugar para albergar este tipo de ilustraciones religiosas, además de añadir al repertorio sátiras de costumbres y caricatura política, que encontró un sitio ideal en México, gracias al abundante tema que ofrecía la situación del mismo, en el que permanecía el choque entre indígenas y españoles. De igual forma, permitió el auge de los primeros periódicos de la época como "La Gaceta literaria y Mercurio volante". En 1789, Jerónimo Antonio Gil, grabador de tipos español, fundó la Real Academia de San Carlos, por mandato de Carlos III, y organizó la Casa de Moneda, y, posteriormente la de grabadores⁴¹.

En la época de la Reforma surgieron varios artistas dedicados a expresar las opiniones políticas, económicas y sociales del momento; los litógrafos Constantino Escalante y Santiago Hernández; Manuel Manilla y José Guadalupe Posada, Gabriel Gaona. El romanticismo en el grabado se expresó mediante la ilustración de poemas, así como de la representación de las posturas de los artistas ante la realidad social del país; los artistas del siglo XIX discutían los conflictos políticos y sociales a través

de la caricatura. En 1871, Trinidad Pedroza, litógrafo y grabador, edita el semanario "El Jicote", cuyo principal atractivo eran las caricaturas litografiadas.

Durante la segunda mitad del siglo XIX se comienzan a gestar cambios en México, representados gráficamente por José Guadalupe Posada, considerado el cronista gráfico de la vida mexicana, quien se enfocó a los sentimientos populares⁴².

Según Westheim, tres factores fueron indispensables para el desarrollo del grabado popular en México: primero, la toma de conciencia nacional de los mexicanos generada por la Revolución; segundo, las estampas como instrumento educativo desde el siglo XVI, y por último, la obra de Posada, como base para la producción artística post revolucionaria (Fig. 5), no sólo en las artes gráficas sino, también, en los murales. Con la xilografía se desarrolló un mayor gusto por la ilustración como imagen y no sólo como representación de un tema. La Revolución mexicana sacudió al pueblo en todos los ámbitos, lo que proporcionó a la producción artística contenidos nuevos e importantes.

⁴⁰ Westheim, Paul, *op. cit.*, p. 19.

⁴¹ Satué, *op. cit.*, p.397.

⁴² *Ibidem.*



Fig. 5. Ejemplo del trabajo de José Guadalupe Posada.

A partir de la Revolución, tanto muralistas como grabadores imprimieron en sus obras su preocupación por los acontecimientos, de hecho, se enfocaban a representar la realidad del pueblo. El artista mexicano recurrió a la estampa para expresarse; ésta era impresa en grabado en madera o en linóleo. Es entonces mediante la xilografía que el artista se dirige a las masas y plasma en los impresos el "arte popular" que buscaba.

El sucesor de Posada fue el ilustrador Julio Ruelas, quien creó un gran número de viñetas e ilustraciones para la revista "Moderna". En los años treinta surgió otro importante grabador, Leopoldo Méndez, quien fue uno de los fundadores de la Asociación de Artistas y Escritores. Gabriel Fernández Ledesma, fundó y editó la revista "Forma", patrocinado por la Universidad de México; a éste se suma Francisco Díaz de León,

quien también compartió el éxito en el diseño de carteles y catálogos⁴³.

El ilustrador comercial, moderno, Miguel Covarrubias, rompió con la tradición nacionalista establecida por Posada y colaboró, en los años treinta, para la revista estadounidense "Fortune", como ilustrador de portadas. Miguel Prieto, exiliado de la Guerra Civil española, revolucionó la producción de diseños para libros, revistas y periódicos. Su discípulo más destacado fue Vicente Rojo, quien contó con una gran trayectoria como productor de catálogos, obras y revistas de arte y literatura en el Fondo de Cultura Económica y la Universidad de México; fue director de la Imprenta Madero, fundada en 1951 por Tomas Expesate y José Azorín, la primera en instalar un departamento de diseño⁴⁴.

La Imprenta Madero originó la creación del Grupo Madero, formado por diseñadores, entre quienes se encontraban Rafael López Casto, Peggy Espinosa, Bernardo Recamier, Germán Montalvo, Luis Almeida, etcétera. Joseph Renau aportó bastante al cartel cinematográfico, cubiertas de libros y sellos de correos.

A partir de los años sesenta, lo más representativo del diseño gráfico en México, fue el desarrollo gráfico para las Olimpiadas de 1968, y la

⁴³ *Ibid.*, p. 401.

⁴⁴ *Ibid.*, p. 402.

señalización del metro⁴⁵. El diseño gráfico en México se ha visto influenciado por diseñadores extranjeros; de hecho, una de las oportunidades que tiene el país para apreciar los trabajos de esos diseñadores es la Bienal Internacional del Cartel en México; además existen asociaciones como el CODIGRAM (Colegio de Diseñadores Gráficos e Industriales de México) y varios eventos anuales, sean convenciones o concursos. Hoy en día, existen muchos despachos de diseño y agencias de publicidad, especializados en diversas áreas del diseño gráfico, y que cuentan con un alto nivel de calidad.

2.4 Géneros de la Ilustración.

2.4.1 Definición de Género

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

A continuación analizaremos algunos de los géneros de la ilustración.

2.4.2 Cartel

El cartel es un medio de comunicación visual, en donde el uso

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

2.4.3 Ilustración Publicitaria

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

2.4.3.1 Promocional

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

⁴⁵ *Ibid.*, p. 405.

a) Empaque

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

b) Etiquetas

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

c) Calendarios

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

2.4.4 Ilustración Editorial

Este género tiene que ver con la ilustración de artículos publicados en periódicos, libros, revistas, enciclopedias y semanarios, básicamente. Sin embargo, podemos citar que también se contempla la ilustración de folletos, dípticos, trípticos y polípticos.

a) Libros

Son impresos que permiten dar a conocer los sucesos históricos, vivenciales, informativos y de conocimiento en general en los cuales comúnmente se recurre a las ilustraciones para ejemplificar los contenidos de los mismos (Fig. 6).



Fig. 6 Portada de un libro.

b) Enciclopedia

Por lo regular las enciclopedias basan su información en la ejemplificación de cada tema, esto quiere decir que es necesario ilustrarlas abarcando todos los géneros de la ilustración. Se puede decir que es el medio impreso en donde se conjugan todos los elementos gráficos.

c) Periódicos

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



Fig. 7. Ejemplo de revista.

d) Revistas

Dentro de ellas la ilustración se desempeña según sea la orientación, la cual puede ser política, cultural, popular, etcétera. Existiendo dentro de estas un lenguaje visual que se da como información junto con el texto. En la revista existe una periodicidad (semanal, quincenal o mensual), en la cual se encuentran reportajes en conjunto con imágenes. Dentro de éste, existe la ventaja de que siempre va información nueva, creando en el consumidor una ansiedad por adquirir el nuevo número (Fig. 7).

e) Folletos

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

2.4.5 Ilustración Científica

Es una imagen detallada y precisa, apegada a la realidad, acerca de temas que requieren importante apoyo visual. En este caso no se esperan imágenes espectaculares sino aclaraciones gráficas de los conceptos expuestos en el texto.

2.4.5.1 Ilustración médica

Aún cuando se ha considerado que la ilustración médica no es creativa pues debe apegarse a los hechos, principios y éticas establecidas, por lo

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

2.4.5.2 Ilustración técnica

En general, este género exige representaciones claras y legibles, para que sean útiles como referencia del mecanismo, los componentes y las funciones específicas de máquinas o sistema natural. Por muy detallado que sea esta ilustración, el lector debe ser capaz de identificar todos los elementos significativos. Estos detalles deberán estar representados en una proporción correcta, sin olvidar que debe ser también, visualmente atractiva e interesante.

2.4.5.3 Ilustración arqueológica

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

2.4.5.4 Ilustración geológica y geográfica

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

La geografía general incluye la geografía física y la geografía humana. Estas dos clasificaciones se componen, su vez, de diversos campos especializados que estudian los diferentes aspectos del medio.

La geografía física se centra en los siguientes campos: geomorfología, que utiliza la geología para estudiar la forma y estructura de la superficie terrestre; climatología, en la que se encuentra la meteorología, que se ocupa de las condiciones climáticas; biogeografía, que utiliza la biología y estudia la distribución de la vida animal y vegetal; geografía de los suelos, que estudia su distribución; hidrografía, que se ocupa de la distribución de los mares, lagos, ríos y arroyos en relación con su utilización; oceanografía, que estudia las olas, las mareas, las corrientes oceánicas y los fondos marinos, y la cartografía o realización de mapas a través de una representación gráfica y medición de la superficie terrestre.

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

La geografía regional estudia las diferencias y similitudes de las regiones de la Tierra. Esta rama de la geografía explica las diferencias entre los lugares mediante el estudio de la especial combinación de elementos que los distingue y caracteriza.

Los geógrafos regionales pueden estudiar la evolución de una área de pequeñas dimensiones, como puede ser una ciudad. Este estudio se denomina micro geografía. También pueden centrarse en el estudio de grandes áreas denominadas macrodivisiones, como la región mediterránea o todo un continente. Los geógrafos regionales definen las macrodivisiones en función de sus características culturales.

Los geógrafos regionales pueden dividir las macrodivisiones en áreas de menor tamaño que comparten una características específicas. Para diferenciar una área de otra tienen en cuenta factores como la lengua, el tipo de economía dominante, el terreno o la combinación de varios elementos.

2.4.5.5 Botánica

En esta área el ilustrador apoya a este genero para dar a conocer los detalles más finos de las plantas o sus propias características.

2.4.6 Ilustración arquitectónica

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

2.4.7 Ilustración infantil

Son impresos especialmente dirigidos hacia los niños y por esta misma razón se consideran como iniciadores en la etapa temprana de la vida para que especialmente con ilustraciones se represente lo que los autores quieren dejar como conocimiento. Esto sirve para despertar curiosidad, interés e imaginación cuya finalidad es bastante amplia y bien orientada con inteligencia y sin dar la impresión de una enseñanza deliberada, puede ser altamente educativa.

Como ejemplos podemos citar cuentos, historietas y aventuras, y narraciones fantásticas. Su éxito depende de la fantasía o imaginación que el ilustrador ponga en unas ideas y desarrollo de las mismas (Fig. 8).

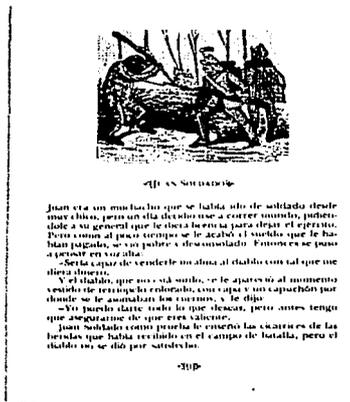


Fig. 8. Ejemplo de ilustración infantil.

2.4.8 Ilustración de modas

La ilustración en este género ha sido muy importante ya que ha permitido ir describiendo las características de la indumentaria desde hace siglos, así como también los accesorio y calzado. La ilustración de moda no ha quedado desplazada por la fotografía. Su utilidad va desde la inspiración para el diseñador hasta la expresión de un estilo característico aplicado a libros de moda, revistas y publicidad en general (Fig. 9).

La ilustración de moda es muy estilizada y normalmente se encargan de realizar las calidades, color y textura de los tejidos así como del vuelo y pliegues, todo con elegancia y espectacularidad. Las técnicas empleadas para la ilustración de moda suele ser "rápida" y obligan a

un empleo casi virtuoso de los materiales.



Fig. 9. Ejemplo de ilustración de modas para una revista especializada.

2.4.9 Ilustración de comic

Narración que se desarrolla por medio de viñetas dentro de las cuales se crea un sin fin de personajes y lugares imaginarios. El ilustrador debe ser capaz de interpretar un guión y plasmarlo, no sólo ilustra un libro sino que lo realiza por completo. Este género exige una gran capacidad gráfica y un talento narrativo muy particular.

2.4.10 Ilustración fantástica

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

2.4.11 Ilustración digital

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

2.4.11.1 Animación

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

Otra técnica infográfica, es la animación en tiempo real en la que los fotogramas son creados por la computadora y se proyectan inmediatamente en la pantalla de la computadora. Esta técnica elimina la fase intermedia de digitalización de las imágenes. No obstante, en la actualidad la animación en tiempo real no es capaz de producir resultados de alta calidad o con gran

riqueza de detalle. Es más adecuada para la creación de animaciones simples y de juegos de computadora.

2.5. Herramientas

Las herramientas son los instrumentos manuales, generalmente, que nos facilitan, la aplicación de los materiales, para la obtención de resultados de representación, con características específicas. Por medio de estas podemos aplicar los materiales en las diferentes técnicas.

A continuación mencionaremos algunas de ellas, pues existe una diversidad de clasificaciones, que van desde elementos de punta, corte, precisión, adheribles, pigmentos e incluso la computadora.

En la siguiente lista se presentan las herramientas que utiliza el diseñador gráfico, y que por lo general se encuentra en el mercado; enseguida se describe a grandes rasgos.

2.5.1 Herramientas de dibujo

- Lápices
- lápices de grafito.
- Lápices portaminas.

- Lápices marcadores de mina fina.
- Lápices Conté.
- Tiza grasa.

b) Plumas

- Pluma de mojar
- Pluma fuente
- Plumas de depósito
- Graphos.

c) Rotuladores.

- Puede ser en base acuosa, alcohólica o en aceite.
- Bolígrafo fluido o rotulador de bola.- Se asemeja al bolígrafo convencional, su fluido es de forma suave y uniforme.
- Chinagraph.- Sirve para escribir sobre plástico o película, o cristal.
- Gomas.
- Goma blanda/ migajón.
- Goma moldeable.
- Gomas de plástico para tinta.
- Cojín limpiador.

- Lámina para borrado de precisión.
- Folloplast.- Puede borrar líneas de tinta sobre película.
- Modelo de pilas/ goma eléctrica.
- Escobetilla de Dibujo. herramienta de limpieza, sacude restos de goma.

2.5.2 Herramientas de medición y trazo

- Pantalla para dibujar.
- Pantógrafo.
- Reglas.
- Regla T.
- Regla de corte.
- Regla Rodillo.
- Escuadras.
- Transportadores.
- Reglas para paralelas.
- Tipómetro.
- Plantillas de rotulación de plástico.
- Plantillas de rotulación de metal.
- Plantillas de diversas figuras.
- Curvas francesas.
- Curvígrafo.

- Cartabón.
- Elipsógrafo.
- Bigotera.
- Círculo graduado.

2.5.3 Herramientas de precisión

- Caja de compases.
- Compás de varas.
- Compás acodado.
- Compás cortador.
- Tiralíneas con bisagra cruzada.
- Lupa de reducción.
- Lupa de aumento.
- Cuentahílos.

2.5.4 Instrumentos de corte y afilado

- Cuchilla.
- Cuchilla de retoque con punta de media luna.
- Cuchilla de artesano.
- Tijeras.
- Bisturís.

- Cortador de bolsillo.
- Guillotinas.
- Afilalápices de madera.
- Afila minas.
- Raspador de papel de lija.

2.5.5 Herramientas para pigmentos

- Pinceles
- Cuadrados.
- Redondos.
- Filberts.
- Planos.
- De bordes biselados.
- Mezcladores de pelo de tejón.
- Pinceles en abanico.
- Pincel de barnizado.
- Pinceles chinos.
- Pochoir o pincel de emplantillado.
- Espátulas.
- Rasquetas.
- Recipientes y paletas.
- Difumino.

- Esponjas.
- Aerógrafos.
- Compresora de la pistola aerográfica.

2.5.6 Artículos adhesivos y fijativos

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

- Pegamento de látex.
- Láminas adhesivas por calor.

2.5.7 Maquinas de luz

- Cajas y mesas de luz.
- Visualizador.
- Máquina de copias húmedas.
- Antiscop.
- Ampliadora óptica.
- Lámparas.

2.5.8 Herramientas accesorias

- Atomizador.
- Cepillo dental.
- Plegadera.
- Acocadores.
- Puente.

2.5.9 Herramientas digitales

La informática surge por "la automatización del proceso de los

datos"⁴⁶. Un sistema informático es el conformado por elementos lógicos y físicos que operan de manera equilibrada y que interactúan con el diseñador con el fin de automatizar la información. Está compuesto por: 1. Estación de trabajo o computadora personal, 2. Unidades de entrada y de salida, 3. Unidades de archivo, 4. Comunicación entre los dispositivos y 5. Programas.

2.5.10 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"⁴⁷. Consta de un procesador central al que se adaptan el resto de componentes.

Podemos generar ilustraciones directamente en el ordenador o digitalizar dibujos, texturas e imágenes que podremos editar

2.5.11 Herramientas para Impresión

2.5.11.1 Grabado

- Punzones cortos, largos, planos curvos y en punta, punzón raspador, punzón de dos puntas, punzón enroscado, puntiagudo y plano.
- Grabadores o buriles planos, redondos y rómbicos; cortadores grandes, pequeños y en forma de "u".
- Las principales herramientas para el grabado a fibra son el cuchillo, el formón y las gubias media caña fina, media caña ancha, de filo en ángulo.

2.5.11.2 Serigrafía.- Las herramientas involucradas en este procedimiento de impresión son:

- Bastidor.- Suele ser de madera, aluminio o plástico, éstos tienen una malla que puede ser de poliéster o nylon.
- Rasero.- Consiste en un mango agarradera o empuñadura de madera o metal en el que se inserta una hoja de gaocho o material sintético. Su función es la de arrastrar la tinta en forma de peinado sobre el bastidor.
- Otras herramientas útiles son los racks (estantes donde pueden colocarse las impresiones), pulpos (mecanismo que facilita el registro exacto al imprimir varias tintas), los papeles encerados (evita manchar la plancha caliente al sellar una impresión en un textil), las películas

⁴⁶ Fuenmayor, Elena, *Ratón, ratón...Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador*, Gustavo Gill, México, 1996, p. 14.

⁴⁷ Barnat, J., *op.cit.*, Vol.3, p.828.

adheribles (para el bloqueado en la malla), entre otras.

2.5.12 Fotocopiado.

2.6 Técnicas y materiales

- **Técnica:** Es la forma en que usa el artista los materiales ó medios para crear una obra, de esta manera a lo largo de su trabajo puede crear sus propias técnicas consiguiendo así un estilo personal.

- **Material:** Es la sustancia, ingrediente, la materia prima de los materiales, es decir, la composición de elementos en su estado natural o manipulados por la mano del hombre, creando uno artificial. Aunque existen muchas técnicas y materiales se hará una breve descripción de las más usadas.

2.6.1 Acrílicos

Los acrílicos son pinturas que se diluyen en agua, y se secan con la misma rapidez que el agua, y una vez seca es impermeable. Los acrílicos sirven para imitar efectos conseguidos con óleos o acuarelas ya que permiten pintar por encima sin alterar los colores que hay debajo.

Técnica: Las pinturas acrílicas son muy versátiles, lo que las convierte en un medio ideal para el ilustrador, pueden pulverizarse, rasparse, modelárseles, darles textura e incluso aplicarse junto con otros medios. Así mismo, son más resistentes y flexibles y se adhieren a casi todas las superficies.

Aplicaciones: Existen trabajos realizados con acrílicos en todas las áreas de la ilustración, desde libros hasta anuncios pasando por los dibujos animados.

Soportes: Los acrílicos pueden utilizarse sobre casi todas las superficies, papel, cartón, lienzos, plásticos, madera, metal (cobre o zinc), o cualquier superficie que no sea brillante ni aceitosa.

Estas acuarelas se pueden encontrar en varias presentaciones: en pastillas, tubo, líquidas y en lápices, en todas las presentación existe una gran variedad de colores. Están Sinsor & Newton, Acuarelas Cotman, Dr. Martins, Acuarelas Luma, Derment, Rodin, etc.

Dentro de los soportes existen papeles hechos con pulpa de madera y fabricado con molde o máquinas de calidad, escolar o media y papel de gran calidad intermedia que son igualmente aceptables.

2.6.2 Acuarela

La acuarela es uno de los medios pictóricos más bellos y expresivos. 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.

Técnica: La acuarela proporciona el efecto de transparencia de color. Se utiliza la blancura del papel para aclarar tonos y dar realce. Lo mejor es obtener los tonos sin necesidad de pintar demasiadas veces para así lograr una pintura más fresca.

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.

Aplicaciones: Sirven para realizar todo tipo de obras, desde dibujos abstractos hasta dibujos técnicos de gran detalle. Las obras elaboradas en acuarela tienen un aspecto brillante y delicado.

Soporte: Dentro de las calidades de papel para acuarela existen 3 diferentes texturas o acabados, papel de grano fino, de grano medio o semirugoso, las medidas del papel se rigen por distintos patrones según el país fabricante.

Algunos de los papeles son:

- Guarro (España).
- Canson & Motgolfier (Francia).
- Fabriano (Italia).
- Winsor & Newton (Inglaterra).
- Grumbacher (América).

Estos papeles se fabrican con distintos pesos, los más comunes son de 40, 63 y 90 Kg.

2.6.3 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.

Los aerógrafos son pistolas que mediante aire comprimido pulverizan pintura. Se utilizan para conseguir detalles muy definidos o para colorear áreas muy extensas. Estas imágenes son tan realistas que parecen

fotografías y se crean aplicando cuidadosamente capas de pintura y utilizando diferentes técnicas de hacer reservas para evitar que la pintura llegue a ciertas zonas.

Técnica: Se utiliza con el aerógrafo es el enmascaramiento, que, consiste en delimitar la zona que se va a rociar. El ángulo en que se sujete en relación con el papel, determina el efecto que produce.

Aplicaciones: Se ha utilizado más comúnmente en ilustraciones para la industria de automóviles y motocicletas, ya que resulta útil para colorear fondos y dar brillo y sombras a obras realizadas con pinceles.

2.6.4 Aguada

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

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, cuidando 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.

Técnica muy utilizada para libros infantiles.

2.6.5 Carboncillo

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

Es una técnica muy sencilla y con grandes posibilidades de lograr efectos de luz y sombra, y para que

no este susceptible al borrado se fija con laca.

2.6.6 Collage

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

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

Aplicaciones: Ilustraciones editoriales, la única limitación es el método de impresión en los trabajos tridimensionales.

2.6.7 Gouache

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

Se aplica en forma de aguadas o en capas opacas, de oscuro a claro.

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

2.6.8 Grabado en madera

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

2.6.9 Huecograbado

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

2.6.10 Lápiz grafito

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

Usualmente esta técnica se utiliza para hacer bocetos, trazados de dibujos, para croquizar, para hacer esbozos de originales etc.

2.6.11 Lápices de colores

Es el medio con el que podemos aplicar color. Están hechos con una mezcla de sustancias: colorantes, aparejo, lubricante y aglutinante. Se mezcla la arcilla y pigmentos orgánicos o químicos para obtener las minas, que después se secan lentamente en un horno y se remojan en cera para obtener una consistencia más blanda. Existen tres tipos de lápices de colores:

A) Minas gruesas, relativamente blandas.

B) Minas delgadas, que no se desmenuzan.

C) Minas solubles en agua.

2.6.12 Litografía

Es el proceso de impresión química con planchas de piedra, que produce imágenes planográficas (de superficie plana). Este proceso se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. La imagen se dibuja con un material graso sobre la superficie de una plancha o piedra. Se puede hacer en planchas de zinc o aluminio que se usa más que la piedra. Una vez dibujado el diseño, se graba ligeramente la superficie con ácido, sólo lo suficiente para que el dibujo atraiga la tinta de imprimir. El ácido se usa para fijar químicamente en las superficies las zonas dibujadas.

2.6.13 Óleo

El óleo es una técnica en la que se emplean colores o pigmentos en polvo, aglutinados con aceites o barnices formando una pasta espesa. Estos aceites se secan lentamente y este proceso da a la pintura al óleo la riqueza de color que la caracteriza.

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.

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.

2.6.14 Temple

La pintura de temple es una mezcla de mucho polvo de color muy fino mezclado con agua destilada y yema de huevo. Es el medio pictórico más duradero siempre que se utilice correctamente sobre una superficie buena y una vez seco o se altera ni con cambios de temperatura. El secado del temple es rápido y duradero.

Técnica: se debe aplicar la pintura con lavados, trabajando cuidadosamente con el pincel. Cuando la pintura esté completamente seca se puede dar un acabado frotando con un trapo.

Soporte: una de las mejores superficies para aplicar el temple es el lienzo, pegado a una tabla o tensado como para pintar al óleo.

2.6.15 Ordenador

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

Las tres herramientas indispensables para crear ilustraciones con ordenador son : el ordenador, los paquetes de software y la unidad de entrada para tener las imágenes que formarán parte de la ilustración en el disco duro (escanner, floppy, zip, jazz, cd). 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.

2.6.16 Pastel

Técnica de ilustración que permite crear obras con valores colorísticos saturados hasta muy delicados.

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

Técnica muy conveniente para crear imágenes de alto impacto colorístico, de gran flexibilidad sobre papeles texturizados de punto fino para mayores resultados. No recomendable para detalles figurísticos.

Existen tres tipos de pasteles secos:

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

2.6.17 Pluma y tinta

Es la técnica que se utiliza para trazar las líneas y las figuras. Estos materiales logran dibujos sumamente precisos e impactantes, el trabajo manual es exhaustivo pero el resultado también depende de la dedicación al proyecto. Existen varias técnicas ó estilos 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, par el cual se necesita de experiencia para lograr el resultado deseado. 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.

2.6.18 Pochoir

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

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

2.6.19 Punta seca

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

metal, el cobre es el mejor metal para grabado, pero es tan caro que suele sustituirse por zinc, acero ó aluminio.

2.6.19 Rotuladores

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

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.

2.6.20 Salpicado

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

Técnica: 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.

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

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

2.6.22 Serigrafía

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

De acuerdo a la malla y a la necesidad del impresor, es la elección de tintas y solventes a usar como: cartel, vinil-mate, acrílico, plástico de realce, epoxy, calcomanía y textil por mencionar algunas.

2.6.23 Tintas

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

A) Tintas no resistentes al agua.

B) Tinta china.

C) Tinta china de dibujo negra.

D) Cargador de tinta china.

E) Tinta India.

2.6.24 Soporte

Lo que sirve para dar una realidad concreta// Cualquier material que sirva para transportar o plasmar una idea o concepto// Es la superficie receptora de toda técnica de ilustración.

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

A) Papeles de dibujo: Existen superficies suaves o ásperas.

B) Papel transparente: Están hechos de poliéster.

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

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

E) Cartones: Las superficies se consideran súper lisas, lisas, ásperas y extra ásperas.

Existen otros soportes como madera, plástico, tela y vidrio que son utilizados por los ilustradores, pero son materiales que se usan en menor grado.

A continuación se mostrará el siguiente cuadro en el que se relaciona esquemáticamente, el material, el soporte y las herramientas, con las que se puede trabajar las diferentes técnicas:

	TECNICA	MATERIAL	SOPORTE	HERRAMIENTAS
H	Acrílicos	Pigmentos en tubo y frasco, pinceles, agua, trapo, godette	Cartulinas y papeles de algodón	Pinceles suaves y cortos
H	Acuarela	Pigmentos en tubo, pastilla, líquida y lápiz. Pinceles, godette, trapo, esponja, brochas	Papeles algodonizados de grano fino, medio y grueso	Pinceles cortos y suaves
H	Aguadas	Tintas, acuarelas, plumas, godette, trapo	Papeles y cartulinas de grano fino con superficies sin satinar ni prensar	Pinceles y plumillas
H	Aerografía	Acuarelas, gouache, óleo, acrílicos y tintas, cinta bloqueadora	Cualquier superficie para pintar con pincel o pluma	Aerógrafo de acción simple o doble
H	Gouache	Pigmentos en tubo o frasco, pinceles, trapo, godette, agua	Papeles que sirvan para acuarela., papeles oscuros, cartulinas ásperas y cartones ligeramente desgrasados.	Pinceles
H	Oleo	Pigmentos en tubo, brochas, pinceles, trapo, paleta, barnices, aceites, solventes, espátulas	Lienzos, madera, cartones, tableros preparados	Espátulas, pinceles duros
H	Temple	Pigmentos en polvo mezclados con agua destilada y yema de huevo, pinceles, trapo, godette	lienzos	Pinceles
S	Grafito	Lápices grafito blandos, intermedios y duros	Papeles y cartulinas sin satinar	Lápiz
S	Lápiz de color	Lápices de colores en mina gruesa y delgada	Papeles y cartulinas sin satinar	Lápiz
S	Carboncillo	Carbón comprimido en barra y lápiz delgada, mediana y gruesa.	Papeles y cartulinas	Carboncillo, esfímino

S	Pastel	Pigmentos en barra secos y grasos, trapo	Papeles y cartulinas de diferentes gramajes	Barras de pastel, esfumino
I	Grabado en línea	Plumas, lápices, placas metálicas, tintas.	Papeles y cartulinas generalmente algodónizados	Objetos punsocortantes (grabador o buril), prensa*
I	Litografía	Agua, aceites, crayones, lápices y tintas grasos	Papeles y cartulinas	Planchas de piedra, placas de cobre y zinc
I	Serigrafía	Tintas, positivos, cintas para bloquear	Papeles, cartulinas, cartones, telas, plástico, vidrio, madera, etc.	Bastidor, rasero, espátula
I	Huecograbado	Placas de madera, ácidos, tintas	Papeles o cartulinas algodónizados	Gubias, objetos cortantes, cepillo de metal, lijas, prensa*
I	Grabado en madera	Placas de madera (voj, arce, peralque), tintas	Papeles y cartulinas algodónizados	Gubias, objetos cortantes, prensa*, cepillo, lijas
I	Grabado en linóleo	Tintas,	Papeles y cartulinas algodónizadas o no satinadas	Gubias, objetos cortantes prensas*
I	Scratch	Tintas, acrílicos, pinceles	Cartón preparado,	Gubias, navajas
I	Aguafuerte	Placas de metal (cobre, zinc, acero de calibre 16 o 18mm) ácidos (nitríco, percloruro, Clohídrico), barnices	Superficies no satinadas	Gubias, objetos cortantes, prensa*
I	Aguafinta			
I	Base blanda	Cera, grasa, placa metálica	Telas, papeles, pieles	Prensa*, buril, gubias
O	Collage	Imágenes (revista, periódico, etc.) Objetos pequeños, textos impresos, cutter, pegamentos, tijeras, pigmentos, etc.	Lienzos, cartulinas, cartones, papeles	Cutter, pegamento, tijeras
O	Mixta	todo pigmento en cualquier presentación, godette, pinceles, trapo, agua	Papeles y cartulinas	
O	Computadora	Paquetería (de dibujo y diseño)	Papeles, plásticos, cartulinas, delgados y medios	Impresoras, scanner, computadora, discos 31/2, zip, jazz, cd, quemador, plotter.

H: húmedas

S: secas

I: impresión

O: otras

* Prensa: plancha de intaglio que sirve para realizar impresiones.

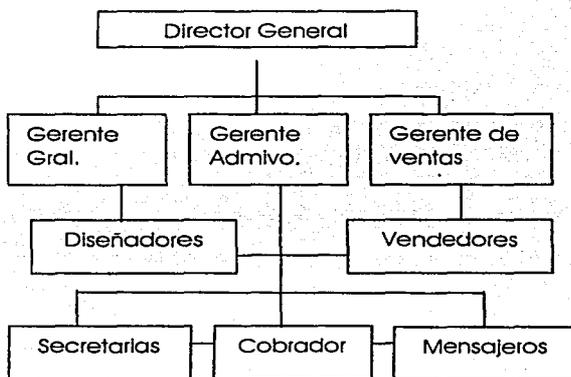
Capítulo

III

Cliente y Usuario

3.1 Cliente. Dong Shing Internacional S. A. de C. V.

Dong Shing, se fundó el 15 de noviembre de 1990, esta empresa se organiza de la siguiente forma:



A continuación describiremos brevemente la actividad de cada uno de los departamentos:

- a) El Director General, es quien supervisa a cada uno de los departamentos, además, trata directamente con los clientes en cuanto al precio y calidades de la tela, cuando estos no son

satisfactorios y no hay acuerdo con el gerente general.

- b) El Gerente General, es el que supervisa directamente a los vendedores y diseñadores. También trata con los clientes el precio y tipo de tela que pedirá, a menos que el cliente no esté de acuerdo con el precio y calidad o que venga con un defecto la tela en cuanto al color que se pidió o la textura de la misma. Además supervisa que los diseños, del departamento de diseño, se entreguen en la fecha requerida por los clientes.
- c) El Gerente Administrativo, está encargado de la contabilidad y de pago del personal de la empresa así como proveer de material al departamento de diseño.
- d) El Gerente de Ventas, se encarga de supervisor a los vendedores en cuanto al trato y negociación con los clientes y búsqueda de nuevos clientes.
- e) El Departamento de Diseño, está formado por dos equipos,

cada uno tiene un encargado de cada equipo, ellos están a cargo de cinco diseñadores. Cada equipo tiene sus respectivos clientes, treinta por equipo.

La elaboración de los diseños se basa primero que nada en la información traída de los eventos a los que se asiste que por lo regular se hacen dos veces al año, entre marzo y abril, en donde se presenta la temporada otoño-invierno, del año siguiente, y en septiembre y octubre, primavera-verano del siguiente año. Estos eventos se efectúan en las diferentes ciudades o países más importantes, sobre todo en París, Inglaterra, Italia, Japón, Estados Unidos (Nueva York, Las Vegas y Dallas), etc.

Al evento al que se presenta es en la ciudad de París, asisten cuatro personas del departamento de diseño, el encargado y dos diseñadores, uno por equipo, que se van turnando para que todos los miembros de los equipos tengan oportunidad de asistir.

- f) Vendedores, se encargan de buscar nuevos clientes, así como visitar clientes, junto con un diseñador para mostrarle los

nuevos diseños y muestras de las calidades de tela para que seleccione los diseños y la tela en que será estampado el diseño.

- g) Las secretarías envían los diseños junto con las variantes para ser estampado en Seúl, Corea; además, se encargan de que llegue el embarque de los rollos de tela a la frontera, para después contactar a los clientes y notificarle que su tela está en frontera y para que liquide su pedido, para enviarlo a su domicilio fiscal.
- h) El cobrador se encarga de que el cliente efectúe los pagos correspondientes del pedido; a la mayoría de los clientes se les da crédito por lo que se les dan fechas para hacer sus pagos.
- i) Los mensajeros están bajo mando de los departamentos de administración, diseño y ventas.

Su principal actividad es la producción de telas, las cuales se elaboran en Seúl, Korea; en la fábrica Sun Doo Corp. La tela se vende a los distribuidores, los cuales a su vez, revenden la tela a confeccionistas y/o distribuidores más pequeños.

La forma de trabajo de Dong Shing es la siguiente:

- a) El vendedor contacta al cliente con el que se entrevista llevándole un muestrario de tela y diseños.
- b) El cliente selecciona las telas y posteriormente se realiza la cotización de las telas seleccionadas y dibujos a estampar.
- c) Una vez aprobado el precio, la calidad y el diseño se elabora un contrato en el que se especifica la calidad de la tela, el precio y las fechas de embarque.
- d) Terminada la producción, la fábrica envía a Dong Shing unas muestras de la tela ya terminada para que las apruebe el cliente y se embarque todo el pedido.
- e) Cuando llega la tela a la bodega en este caso a la frontera, el cliente liquida todo el pedido para poder liberarla y de ahí se envía a su domicilio fiscal.

Hasta aquí termina la venta de Dong Shing. En cuanto a las telas que se producen en esta empresa son

bastantes y de muy variado tipo, éstas se pueden dividir en tres tipos:

- a) Las planas: son telas delgadas y de caída suave que por lo regular es usada para vestidos y coordinados.
- b) Las circulares: son telas como las que conocemos como licra, que se expande y por lo regular es confeccionada en blusas o pantalones.
- c) Los tejidos de punto: son telas no tan delgadas, se conoce como tela de algodón, usada, también, para blusas.

Normalmente todas las telas se pueden estampar, pero por lo general las que se utilizan para este proceso son las telas delgadas como:

Planas

- * Gasas
- * Chiffones
- * Georgetes
- * Single georgetes
- * Doble georgetes
- * Triple georgetes

Planas

- * Hi-chiffon
- * Moss crepe

Planas y de tejidos Circulares de punto

- * Linos
- * Organza
- * Algodones

- * Licras
- * Polar flale

Las telas que no utilizan para estampar normalmente es porque su costo es muy elevado o las utilizan para coordinar, esto es por ejemplo: un coordinado sería si la blusa es estampada, la falda o pantalón es liso considerando que este liso es el color que predomina en el estampado.

Las prendas que se elaboran con telas producidas por la empresa son:

- Vestido casual para dama
- Blusas
- Camisas para caballero.
- Uniformes en general.
- Niños.
- Pantalones.

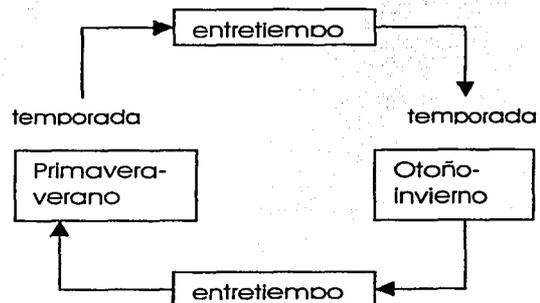
Así como también fabricación de:

- Corbatas.
- Pañoletas o mascadas.
- Chales.
- Bufandas.
- Ropa deportiva, trajes de baño, ropa de playa y coordinados para hacer deporte.

El estampado de la tela es realizado por los diseñadores; se basa en la moda, ya que cada año se realizan viajes a las principales ciudades en donde se llevan a cabo eventos de moda, como París, Alemania, New York, las Vegas y Dallas; personal de la empresa asiste a los eventos de esas ciudades, que se hacen dos veces al año, tomando en cuenta que van con un año de adelanto en la moda.

A esos eventos se asiste para ver el tipo de estampado, calidades de tela, accesorios, calzado, etcétera; que estarían de moda. La empresa destina una cantidad para la compra de libros, revistas y prendas de vestir para así mostrarlas a los diseñadores quienes a su vez las retoman para los siguientes diseños de la temporada.

Las temporadas se pueden dividir como lo muestro en el siguiente esquema:



Antes de pasar de una temporada a otra y que el cambio no sea brusco, se maneja con los clientes un entretiempo en el cual se presentan los mismos colores pero más terrosos y un poco claros, que sería en el caso del entretiempo entre otoño-invierno y primavera-verano.

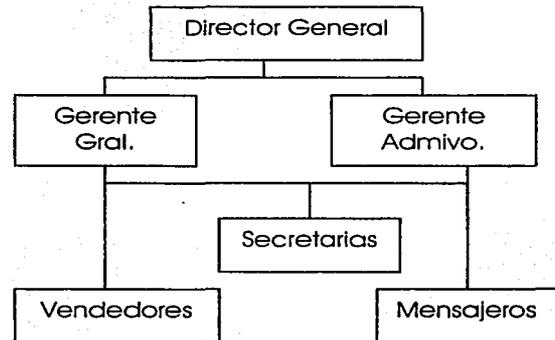
Después de asistir a los eventos de moda se realizan diseños los cuales, se muestran al cliente quien a su vez, también, acude a esos eventos, por lo que tiene una idea de los diseños que va a pedir; si los diseños realizados son elegidos por un cliente se realizan variantes, es decir, el mismo diseño pero con diferente colorido, apegado, por supuesto, a lo que viene de moda; el cliente autoriza los diferentes tipos de color y se levanta el pedido.

Los diseños son realizados con la ilustración tradicional utilizando, las siguientes técnicas: acuarela, tintas, gouache y pasteles; las que se aplican con pincel y aerógrafo. Todo esto, haciendo uso de diferentes materiales para darle efectos como esponja, estopa, cloro, sal, etcétera. El soporte es guarro, fabriano blanco y de color. Sin embargo, otra ilustración se hace en sistema digital, en Photo Shop 6.1, en el que se trabaja con filtros para dar diferentes tipos de efectos a los diseños.

Así es a grandes rasgos la actividad de la empresa Dong Shing.

3.2 Usuario. JEMI, S. A. de C.V.

En este caso JEMI es el distribuidor, empresa creada el 12 de febrero de 1993. Esta empresa está organizada de la siguiente manera:



Este distribuidor es a quien se le muestran los diseños, ya que los eligió, se pide se realicen variantes, que como y lo mencionamos, son el mismo diseño pero en diferente colorido. Una vez mostrada la tela, si el cliente ya eligió el color, calidad y precio de la tela, se levanta el pedido; éste a su vez la vende a los confeccionistas y/o distribuidores pequeños. Por lo tanto, esto hace que los clientes distribuidores nos pidan realicemos un boceto de cómo se vería determinado

diseño con las características que pidieron, como son la tela y el colorido que llevaría la prenda, para que se den una idea de cómo quedará confeccionada la prenda de vestir. Es por eso que mi propuesta está basada en este interés por el cliente y así propiciar su interés por el diseño y la tela.

Enseguida daremos a conocer las necesidades del cliente y del usuario.

3.3 Detección de necesidades.

Cada vez más los usuarios se suman a la petición que hace el usuario JEMÍ, S. A. de C. V., a quien tomamos como referencia para el proyecto, ya que solicita que le presente gráficamente cómo es que queda la tela y el estampado de su elección, para así poder darse una idea más precisa de cómo se verá confeccionada en la prenda, es decir, para apreciar de forma más precisa cómo será y cómo se verá tal estampado en la tela de su elección, pues son elegidos de 10 a 50 diseños, de diferente estampado en una misma calidad de tela y por cada diseño son 4 variaciones de color de un mismo diseño y por cada variante por lo regular piden 100, 000 metros, esto es que de cada diseño se elaboran aproximadamente 400,000 metros de tela; por lo que son grandes cantidades y por consiguiente tanto el

cliente como el usuario quieren estar seguros en cuanto a las características de la tela y cómo se verá en el tipo de prenda, que a su vez, se les ha solicitado su cliente confeccionista; es decir si es vestido de tipo casual o de noche, si es más informal, de tipo sastre, o sea blusa y falda, etcétera.

De ahí que la propuesta de este trabajo se ha basado en la solicitud requerida por el cliente y el usuario, para así poder satisfacer en lo posible esta necesidad requerida.

3.4 Requerimientos

A continuación mencionaremos los criterios que serán empleados para establecer los requerimientos del proyecto de diseño, como son:

3.4.1 Requerimientos formales

Son los que se refieren a los caracteres estéticos del producto, a los que corresponden los siguientes criterios:

3.4.1.1 Estilo: Es la apariencia del producto, por el tratamiento que se ha dado por sus caracteres formales.

a) Factor: La ilustración deberá estar adecuada a la temporada primavera-verano.

b) Parámetro: Deberá estar dirigida en su mayoría a hombres de 25 a 50 años.

3.4.1.2 Unidad: La cualidad en la forma de un producto, es decir, la relación que existe entre las partes componentes (proporción).

a) Factor: Deberá ser una imagen simple en su forma para que así pueda tener más detalle en la prenda.

b) Parámetro: Se destacará la tela para la temporada primavera-verano, así como el estampado.

3.4.1.3 Interés: El uso de elementos que atraigan y mantengan la atención de los usuarios.

a) Factor: El elemento principal será la prenda en este caso el vestido

b) Parámetro:

- Los colores deberán ser de la temporada primavera-verano.
- El vestido será de tipo casual.
- La técnica deberá ser mixta

- La ilustración deberá mostrar las características de la tela para que el usuario pueda tener una percepción lo más apegada a la realidad.

3.4.1.4 Superficie: La percepción del producto ante el usuario, depende de la imagen y sus características.

a) Factor:

- El papel será el que se utiliza en la empresa.
- El formato será rectangular de manera vertical u horizontal.

b) Parámetro: * El papel será tiziano o fabriano.

- Las medidas estarán sujetas a las de las hojas que se emplean para la impresora por lo que serán de 28 centímetros por 43 centímetros.

3.4.2 Requerimientos técnico-productivos

Son aquellos que por su contenido se refieren a los medios y métodos de manufacturar un diseño, correspondiendo a este rubro, los siguientes criterios, entre:

3.4.2.1 Modo de producción: La organización del trabajo para la producción del producto.

a) Factor: Deberá ser realizada con la ilustración tradicional.

b) Parámetro:

- La realización deberá ser mixta.
- Su producción se hará con la impresora de la empresa para no aumentar el presupuesto.

3.4.2.2 Normalización: La consideración de las medidas comerciales de las materias primas para su máximo aprovechamiento.

a) Factor: Las medidas del formato para la ilustración deberán estar sujetas a las ya establecidas por la empresa y que a su vez serán aprovechadas de acuerdo a la medida del total del pliego.

b) Parámetro: El formato será de 28 centímetros por 43 centímetros, por lo que de cada pliego se obtendrán 9 formatos.

3.5 Análisis de productos existentes

A continuación tomaremos algunos ejemplos de ilustración de modelos, que analizaremos, considerando los siguientes puntos:

1. Características del modelo. Esto es, la proporción en la que se presenta el modelo, tomando en cuenta que para acentuar la altura y obtener mayor esbeltez, se utilizan de 8, 9 y hasta 10 cabezas, es decir, que se puede exagerar algunas proporciones cuando se pretende destacar una característica interesante como por ejemplo: cintura estrecha, hombros anchos, talle alto, etc.
2. Técnica. Cómo está representado el modelo, en qué técnica, si es a color o sólo muestra en pocas líneas un estilo de la colección.
3. Legibilidad. Si se da en la ilustración, si se aplican las técnicas y materiales adecuados para que puedan ser entendidos, considerando a quién van dirigidos.
4. Jerarquización. Es la composición en la que se presenta al modelo, la vestimenta y los accesorios, de acuerdo a lo que se quiere destacar.
5. Temporada. Se refiere a qué estación se dirige la prenda que está representada.



© CLAIR SMALLEY
John Galiano catalogue
Pencil and ink wash, with graphic
highlights have been used in this
illustration for the catalogue of the
Autumn/Winter 1987/88 collection.
The contrasting use of wash and
space for the coat and dress
respectively show how fashion
illustrator needs to develop
techniques to distinguish
different fabric textures.

No. ilustración	Características del modelo	Técnica	Jerarquización	Temporada	Legibilidad
Fig. 1	En este modelo apreciamos que no hay exageración en la proporción ni en la vestimenta	Utiliza tinta en color sepiá para reforzar la textura o composición de la tela.	Como podemos apreciar en esta ilustración destaca el vestido y no compete con la modelo.	Por las características de la modelo, la temporada es otoño-invierno.	En la ilustración sólo se muestran las características más esenciales de la prenda.



No. ilustración	Características del modelo	Técnica	Jerarquización	Temporada	Legibilidad
Fig.2	La proporción es alargada y se encuentra dentro de los parámetros que son 9 cabezas	Es el grafito con el que está delineado el modelo y la acuarela con la que se trabajó la piel y el vestido.	En esta ilustración el modelo no entra en competencia con el vestido.	Es primavera por el colorido del vestido y el diseño del mismo.	En esta ilustración se puede distinguir a primera vista el vestido en el que hay un equilibrio entre el modelo y éste.



No. ilustración	Características del modelo	Técnica	Jerarquización	Temporada	Legibilidad
Fig.3	Como podemos apreciar estos modelos están representados con un mínimo de líneas, pero que a su vez representan el estilo de la vestimenta, por lo tanto sólo se requiere dar una impresión de las prendas.	Está trabajada en línea a tinta negra.	Como se observa lo primordial es la ropa y el modelo pasa a segundo término por lo tanto, no está bien definido.	Se puede apreciar que la prenda es de tipo casual, y por la forma del diseño se puede decir que es de otoño.	Aunque los modelos están muy estilizados, se puede percibir, el tipo de diseño y la constitución de la tela.



No. ilustración	Características del modelo	Técnica	Jerarquización	Temporada	Legibilidad
Fig. 4	En esta ilustración podemos apreciar a la modelo, trabajada con una atmósfera que en este caso sería el perro, que a pesar de estar en primer plano no le resta importancia a la modelo, por el contrario le ayuda a darle un toque de elegancia.	Es tinta negra, se utiliza el puntillismo, dándole así una sensación de suavidad y tersura a la vestimenta.	Como ya mencionamos aunque el perro está en primer plano no le resta importancia, por el contrario le ayuda a resaltar las características de la prenda.	En este caso es invierno, pues la modelo viste un tipo de abrigo.	En esta ilustración, a pesar de estar en blanco y negro, se logran resaltar las características de la prenda.

En cuanto a las características de las cuatro ilustraciones anteriores, podemos decir que la resolución de las mismas se ha hecho de acuerdo a las necesidades requeridas, aunque en las figuras 2 y 4 se puede apreciar mejor la prenda tanto la composición o textura de la tela y al estilo de la prenda, ya que se puede distinguir si la tela es ligera y con movimiento, como en el caso de la figura 2, la que podemos ver tanto el color, como la textura de la tela y nos da una idea más apegada a lo real; así como también la figura 4, la cual, aunque no esta trabajada a color podemos entender que es un abrigo y que por lo tanto, nos da la sensación de que es grueso y pesado, pero a la vez suave por la textura de la

prenda, aunque en cuanto al color no nos diga nada, pero por lo regular son colores oscuros porque estos sólo son usados en épocas de frío o en lugares fríos.

En las ilustraciones 1 y 3, no podemos distinguir con exactitud cuál es el tipo de tela ni el color ya que solo están insinuadas; por ejemplo, en la figura 3, se nos da la idea de cómo es el modelo de la prenda. En cuanto a la figura 1, se aprecia muy poco cómo es la textura de la tela, pues no se distingue la composición ni el colorido de la misma; aunque esta ilustración brinda más información acerca del modelo.

Capítulo

IV

Ilustración preliminar para el estampado textil.

4.1 Proceso de la realización de la ilustración.

Para la realización de la ilustración se tomarán en cuenta varios aspectos y necesidades que requiere tanto la compañía que lo va a realizar como a la que va dirigida que en este caso es la compañía JEMI, S. A. de C. V.

Primero hay que considerar que para la elaboración de la ilustración, el material como las herramientas estarán sujetas al existente en la empresa, por lo que tendrán que ajustarse al presupuesto de la misma.

Otro punto es el usuario, por lo que la ilustración deberá transmitir los aspectos más importantes, en este caso el estampado y las características de la tela, tomando en cuenta que el cliente es quien selecciona las variantes, que por lo regular se muestran de cuatro a cinco combinaciones distintas, de las cuales se seleccionan tres, pues de cada una se mandan a imprimir los metros que requieren; y si éstos van a llevar un coordinado también

piden el mismo número de metros que la tela estampada. El coordinado es la tela lisa, en este caso del color que predomina en el diseño; la prenda, la blusa estampada y la falda o pantalón liso.

La temporada a la que se dirigen las prendas será *primavera verano 2002*, de tipo casual, esto es, puede usarse para eventos sociales no muy formales. Las prendas son para un público joven femenino entre veinticinco y treinta y cinco años.

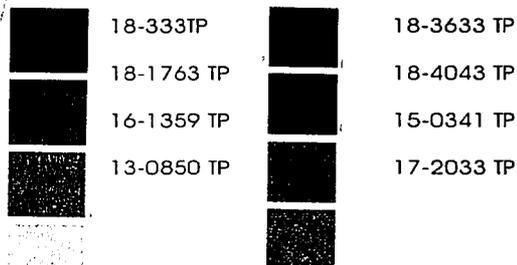
Se debe considerar que el diseño de la prenda es realizado con base en los requerimientos del cliente, es decir, él da la idea del tipo de prenda que será confeccionada con la tela, en este caso será para un vestido, y los conjuntos de blusa estampada con falda y/o pantalón.

El cliente, también, describe a grandes rasgos como será el diseño en el que se confeccionará la tela, como se podrá ver más adelante. A continuación, en los siguientes puntos, tomaremos en cuenta el color en el que se hará el

estampado, las poses que tendrá el modelo y el diseño de las prendas todo esto de acuerdo a lo que requirió el cliente.

4.2. Color y técnica

En cuanto al color, estos son retomados, de acuerdo al material que se trajo de París, Francia, para la temporada *primavera-verano 2002*. El material disponible lo conforman cartas de color, revistas, folletos, etcétera; ya que París es una de las ciudades principales en donde se exhibe lo que vendrá para el próximo año, además, como ya mencionamos, siempre se va con un año de adelanto. Como se puede observar los colores son brillantes, característicos de la temporada, y van desde el amarillo, naranja rojo, fuchsia, hasta el verde, azul, morado y lila. Estos tonos a su vez son tomados del pantón textil, y los colores son aclarados, a su vez, hasta obtener un color más suave o "pastel", como podemos ver en las variantes de cada diseño que se presentarán más adelante.



A continuación mostraremos los cinco diseños elegidos por el cliente, cada uno con sus respectivas variantes; éstas son las tres diferentes combinaciones que tendrá la tela de cada uno de los diseños.

De los cinco diseños se eligieron dos, para hacer sus respectivos diseños que tendrán las prendas que en este caso será el vestido y los conjuntos (blusa con falda y blusa con pantalón, como ya se ha mencionado antes). Estos a su vez serán mostrados al cliente para que, posteriormente, mande a estampar los diseños seleccionados.

La técnica es mixta ya que se harán pruebas de color, gouache para después ya elegida la ilustración final, sea trabajada en la computadora para seleccionar el color del fondo que se adecue a los colores de la prenda.

El formato que se utilizará será de 20.5 centímetros por 34 centímetros, esta medida está sujeta a las hojas utilizadas para la impresora de la empresa.

Estos diseños se realizaron a partir del tipo de estampado que requirió el cliente, así como la "moda" que vendrá para el próximo año y, en este caso son las líneas verticales, horizontales en zig-zag, curvas; formas asimétricas y geométricas como cuadros, círculos y triángulos.

A partir de estas características se realizaron los siguientes diseños que presentaremos a continuación:

En el diseño 1, podemos observar líneas semicirculares de diferentes grosores y que al final de cada línea se va haciendo puntiaguda, estas líneas formaron un grupo de 8 que a su vez se interponen unas con otras en diferentes direcciones.

Estas líneas van de un color más oscuro hasta uno más claro para que no se vea muy saturado de líneas se colorearon unas del color que predomina en este caso es el del fondo y que es un tono más oscuro pasando por un tono medio para llegar al claro que se difuminó en el fondo siguiendo el sentido de las líneas para que así se pierdan un poco en el fondo.

Las variantes seleccionadas fueron:

Variante 1 A, azul con azul turquesa para el difuminado del fondo.

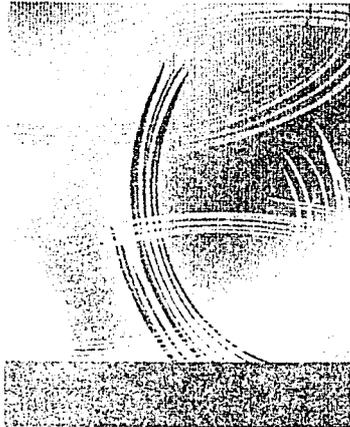
Variante 1 B, naranja con un tono amarillento para el difuminado del fondo.

Variante 1C, verde con un amarillo verdusco.

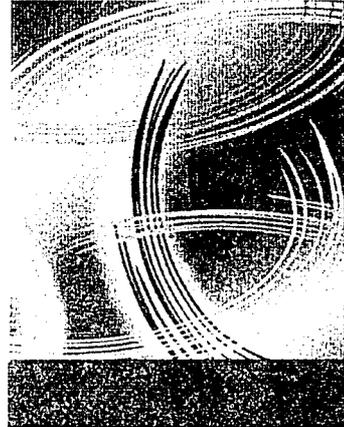
El color liso que está debajo de cada variante es el coordinado del fondo del diseño que en este caso es la tela que quedará en liso.



Variante 1 A



Variante 1 B



Variante 1 C

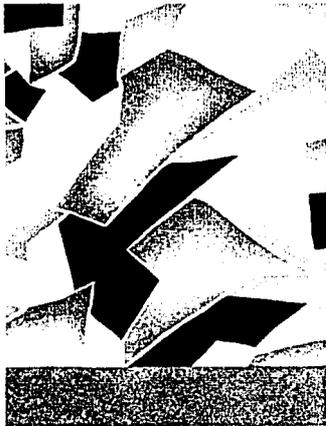
En el diseño 2, presenta figuras asimétricas como si fueran mosaicos y de forma salteada, se colorearon y dándole volumen con un tono más oscuro se difuminaron, por los bordes de las figuras. Otras se quedaron en blanco para que no se viera muy lleno y unas cuantas figuras quedaron en negro para acentuar más las figuras.

Las variantes quedaron así:

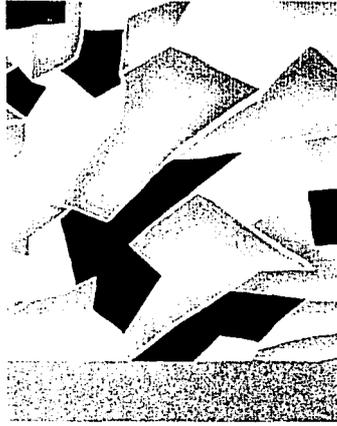
Variante 1A: verde con amarillo y liso en verde.

Variante 2 B: azul con azul turquesa y liso en azul.

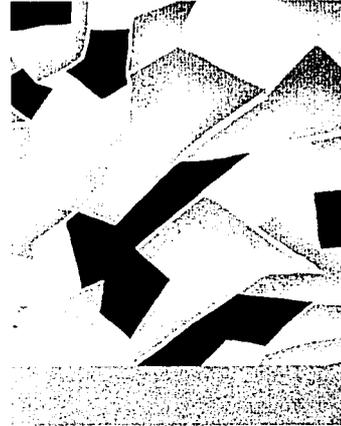
Variante 2 C: rosa con naranja y liso en rosa.



Variante 2 A



Variante 2 B



Variante 2 C

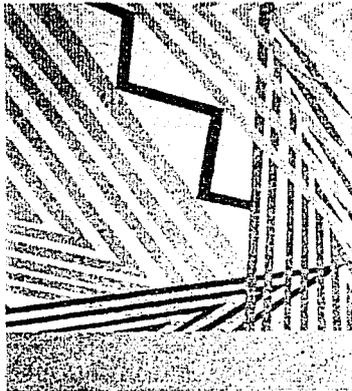
En el diseño 3 se jugó con triángulos formados por líneas, estas fueron superpuestas y en los espacios que se formaban entre los triángulos, quedaron líneas en zig-zag. Los triángulos se colorearon con tonos en pastas y se dio vida usando tonos dentro de la misma gama o aclarando el color para que dieran diferentes tonos.

Las variantes elegidas fueron:

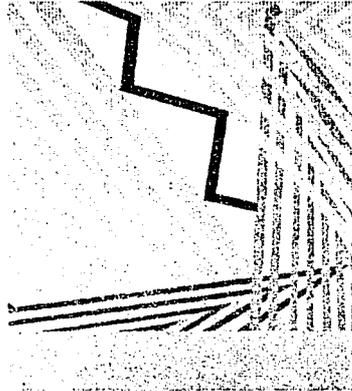
Variante 3 A: verde con verde más azulado y verde amarillento.

Variante 3 B: azul con azul verdoso, azul plúmbago y azul casi morado.

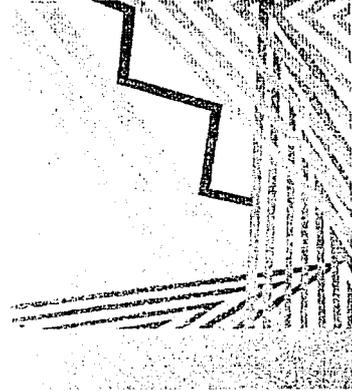
Variante 3 C: rosa con rosa amarillento, fuchsia y lila.



Variante 3 A



Variante 3 B

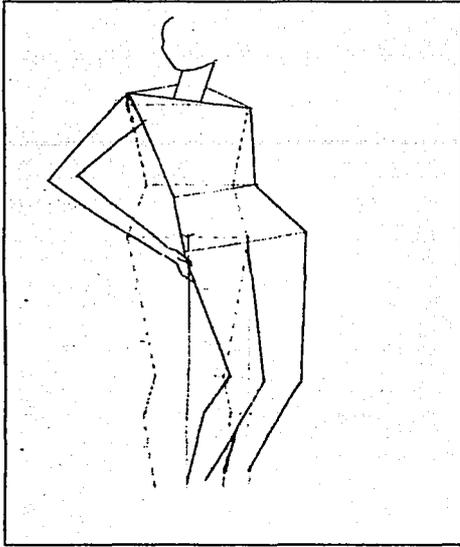


Variante 3 C

4.3 Bocetaje.

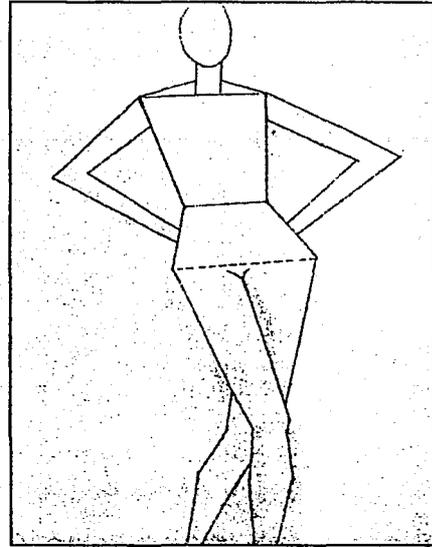
El bocetaje se llevó a cabo con base en la información dada por parte del cliente JEMI, S. A. de C. V. Comencé por hacer algunos bocetos de diferentes poses, tomando en cuenta que la mayoría de los modelos son representados de ocho a nueve cabezas, para así acentuar la altura y obtener una mayor impresión de esbeltez, estas medidas se toman desde la coronilla hasta la planta de los pies. Una medida para una relación armónica

es de siete cabezas y media, pero en este caso se requiere un nivel más alto, nueve cabezas, para dar mayor elegancia y estilo, por lo que se puede exagerar cuando se pretende destacar una característica interesante como por ejemplo: cintura estrecha, talle alto para enfatizar más la figura femenina y pueda ser más atractiva. Como se presenta en las siguientes figuras, las cuales, se retomaron como base para la elaboración de las modelos seleccionadas.

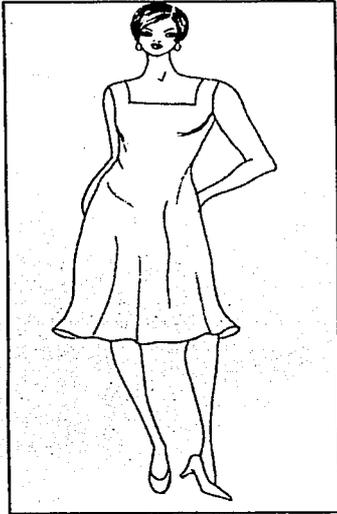


A continuación mostraremos algunos bocetos, hechos a lápiz en hojas bond, primero se buscó hacer posiciones sencillas para el modelo.

En los bocetos de las modelos 1,2,3 y 4 podemos ver que son poses muy sencillas que sí tienen movimiento, y por las posiciones en las que se encuentran se muestra el vestido totalmente de frente; estos también pueden funcionar, pero se puede



realizar un concepto con más estilización para que destaque más la vestimenta. Ya que en estos modelos aparece la figura completa, de pies a cabeza, y esto hace que el modelo requiera un fondo un poco más trabajado; sin embargo, tomando en cuenta que debe ser un diseño sencillo pero que a la vez muestre lo esencial, que en este caso será la prenda, que es lo que requiere el cliente.



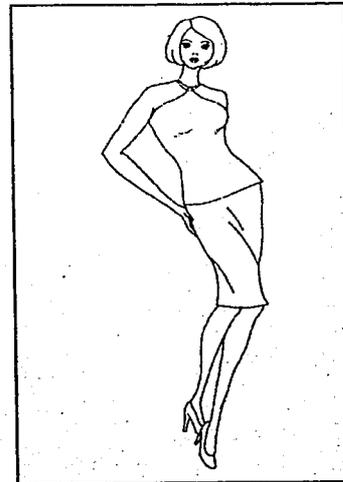
Modelo 1



Modelo 2



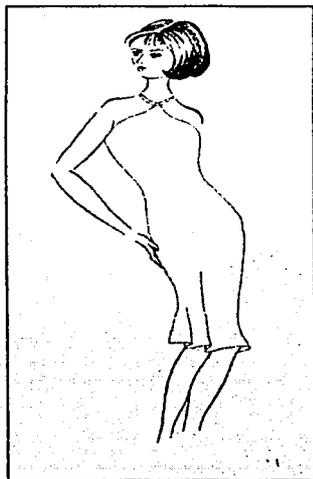
Modelo 3



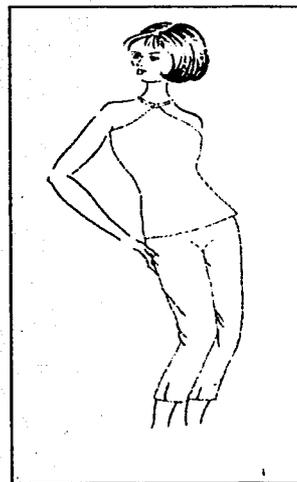
Modelo 4

En los modelos 5, 5 A y 5 B se muestra una misma pose sencilla, en el que se jugó un poco con el movimiento de la cabeza girándola unos tres cuartos; además las prendas como se pueden observar,

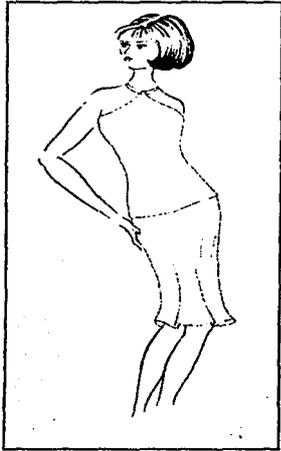
que son vestido y los conjuntos (blusa con falda y blusa con pantalón) se apegaron más a la idea que nos dio el cliente.



Modelo 5



Modelo 5 A



Modelo 5 B

Lo mismo sucede con el otro ejemplo, representado en los modelos 6, 6 A y 6 B. En ellos la pose también es sencilla, queda diferente pero las piernas entrecruzadas dan la sensación de movimiento a la vez que las manos hacia atrás y el rostro va de frente y semicubierto por la caída del cabello, lo que le da un toque muy coqueto y atractivo al mismo tiempo.



Modelo 6



Modelo 6 A



Modelo 6 B

Gracias a la elaboración de los bocetos anteriores se obtuvieron los dos modelos que se adecuaron más a las pretensiones del cliente, en los que se trató de dar un resultado más simple en el que sólo quedarán insinuadas las extremidades; si los modelos se hacen de cuerpo completo, considerando la medida base del formato, el vestido se vería más pequeño, por lo que se optó por omitir los pies; esto es, que sólo se perciban las piernas al igual que el rostro y los brazos, los cuales se delinearon con una línea fina y rota, que perfila el cuerpo de la modelo.

4.4. Aplicación del color a las ilustraciones.

Después de seleccionada los modelos con los tres tipos de prendas en los que se confeccionará la tela, se hizo una prueba con lápices de color, para empezar estos colores no se apegaron a los deseados para la temporada, aunque existe una gran variedad de ellos.

En cuanto a la técnica, ésta no resultó del todo adecuada a las características de la tela como se muestra en la siguiente imagen.



La siguiente ilustración se realizó con gouache, en papel fabriano, tanto la técnica como el soporte se apegaron más a las características de la tela; además de que esta técnica nos da la opción de trabajarla como si fuera acuarela, especialmente para la textura, las luces o brillos, así como el movimiento de la tela. El gouache fue elegido, ya que puede admitir superponer o rectificar los colores sobre húmedo o seco, y obtener variaciones múltiples. Esto es, después de dibujada la figura en el soporte (fabriano grueso), con la goma se borraron las líneas que quedaron tenues para que al aplicar el color no se transparentara el grafito.

La aplicación del gouache se trabajó de la siguiente manera, se humedecía con el pincel la parte seleccionada y después se tomaba con la punta de éste el color a aplicar; así al tocar la parte húmeda se esparcía lo que da la sensación del claro al oscuro, para poder dar los brillos.

El rostro y las extremidades se realizaron con lápiz grafito HB, dándole la sensación de brillo al cabello.

Estas ilustraciones se escanearon para trabajar el fondo en el programa Photoshop 6.0. El un

formato es de 21.5 por 34 centímetros, pues esta medida cabe perfectamente en la escáner y tiene el formato de las hojas empleadas para la impresora de la empresa. Además es la medida determinada por la empresa para mostrar los diseños a los clientes.

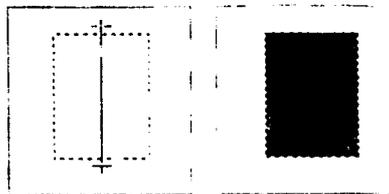
A continuación se pueden observar las pruebas de color que se hicieron para cada modelo. Estas se encuentran justificadas en la parte central, marcando así su importancia como punto visual más llamativo, gracias a esto destaca la prenda y aún más con el color del fondo.

La degradación del color se hizo con la herramienta degradado que permite crear una transición gradual entre dos colores, en este caso, se toma el color elegido que irá en la parte superior, y luego el mismo tono pero más claro, que quedará en la parte inferior. Después se seleccionó la parte determinada de la imagen para rellenar, en este caso, será el fondo de la modelo; por lo que se ocupará el formato completo.

Para llevar a cabo la degradación del fondo de la modelo se realizaron los siguientes pasos.

1. Se selecciona la parte a rellenar, en este caso, todo el formato.

2. Se selecciona el tipo de degradado en las opciones que son lineal o radial, en este ejemplo, será lineal.
3. Se sitúa el puntero donde se establece el punto inicial del degradado y se arrastra hasta el otro punto final, para definir la longitud y dirección del relleno, manteniendo pulsada la tecla mientras arrastra el ratón sin dejar de presionarlo.
4. Se suelta el botón del ratón donde se desea establecer el punto final del degradado como se muestra en el siguiente ejemplo.



Muestra para crear un degradado lineal

Resultado

A continuación presentamos los modelos con las pruebas de color que se hicieron, en el fondo para seleccionar el más adecuado según el colorido del estampado*.

En la modelo 7 podemos ver que el fondo es de color verde, este color está asociado con la naturaleza, principalmente con la primavera, por lo que resaltan con el color de la prenda.



En la modelo 8 el fondo es de color morado que da una sensación de tristeza, pero algunos se usa como color de luto. Pero también da una sensación de pasividad, por lo que no es el más adecuado para la temporada.

* Ortiz, Georgina, El significado de los colores, Trillas, México, 1992.



Para la modelo 9 fue elegido el fondo azul porque contrasta bien con el colorido, por lo que además de ser un color elegido a lo que vendrán para la temporada primavera verano; además de que es un azul claro, asociado con la salud, y ayuda a enfatizar más lo juvenil del modelo.



Modelo 9

En la modelo 10 el fondo es de color rosa a pesar de ser un color juvenil, no resulta ser tan atractivo en conjunto con el verde y el amarillo de la prenda.

En la modelo 11 el color azul del fondo no ayudó a resaltar, pues no resultó ser una combinación muy llamativa con el color del estampado de la modelo.

La modelo 12 tuvo un fondo rojo, que al combinarse con el azul de la prenda sobresaltó más el fondo que la prenda. Este color está asociado con la fuerza, pero no es el más adecuado:

El fondo de la modelo 13 es rosa y, a pesar de ser un color relacionado con lo dulce y lo agradable, fue el más satisfactorio.



Modelo 10



Modelo 11



Modelo 12



Modelo 13

Finalmente fueron seleccionadas las modelos 14 y 15.

La modelo 14 quedó con un fondo naranja (amarillento), a pesar de quedar engamado con el color de la prenda, logra resaltar el conjunto; además de ser un color cálido, acogedor, asociado con la luz.

La modelo 15 fue elegida con el fondo en color verde, que aunque también es un color frío ayuda a resaltar la prenda; además es apropiado para simbolizar la juventud, por lo que es adecuado para el público al que va dirigido.



Modelo 14



Modelo 15



Modelo 15

En el siguiente diseño presentamos las pruebas que se realizaron para obtener el más adecuado.

En la modelo 16 el fondo es de color lila o sea que es un rosa más azulado, este color a pesar de ser asociado con la alegría, pero asociado al periodo de vida entre los

60 y 70 años, por lo que necesita más vida.

La modelo 18 fue seleccionada, por que el color rosa del fondo contrasta bien con los tonos fríos del azul y verde del estampado; además este color es asociado con lo dulce y agradable.



Modelo 16



Modelo 17



Modelo 18

En la modelo 19, el fondo queda naranja, pero al ser combinado con el rojo y amarillo de la prenda, resultó ser más llamativo el fondo que el estampado, por lo que no fue lo más adecuado.



Modelo 19

En la modelo 21 se eligió el fondo de color verde por lo que ayuda a resaltar a la modelo, es considerado como la transición entre los grupos

En la modelo 20 el fondo en azul no resultó tan atractivo al combinarse con el colorido del estampado.



Modelo 20

cálidos y fríos, y, además, es uno de los colores asociados a la primavera.



Modelo 21

La modelo 22, tiene el fondo verde, como es un color entre los cálidos y fríos, con el estampado da la sensación de pasividad, por lo que no es el más adecuado.



Modelo 22

De la modelo 24 fue seleccionado el fondo en naranja, que por ser un color cálido le resta lo frío del color

La modelo 23 tiene fondo rosa, y a pesar de ser un color agradable no resulta ser muy llamativo al combinarse con el estampado de la modelo.



Modelo 23

del estampado y resulta más atractivo.



Modelo 24

**ESTA TESIS NO SALI
DE LA BIBLIOTECA**

Conclusión

Durante el desarrollo y evolución que ha tenido el hombre ha habido cambios en cuanto a su entorno, hechos históricos, sociales, culturales y políticos; esots a su vez han propiciado el surgimiento de diversas formas de comunicación entre ellas el diseño gráfico y la ilustración, los cuales están enfocados a enviar mensajes a través de imágenes visuales, textos o ambos.

El diseño gráfico surge como respuesta a la necesidad de los fabricantes de vender sus productos, a través de la promoción de estos por medios visuales impresos, los que se utilizan para dar a conocer productos, personas, empresas, establecimientos, etc.

Este se caracteriza por su rápida comprensión además de ser un mensaje claro y preciso, ya que este influirá de una manera determinante para su venta y promoción

Como podemos ver con el desarrollo de nuevas técnicas, materiales, herramientas, soportes y sistemas de reproducción, los cuales han hecho posible enriquecer aun más los trabajos del artista, diseñador e ilustrador; así como también una de las herramientas más modernas que conocemos hoy en día como los

sistemas digitales. Gracias a todos esos descubrimientos el hombre ahora puede satisfacer las necesidades de una sociedad de consumo en la que estamos inmersas.

Es entonces, cuando la ilustración viene a ayudar a que identifique o resalten las cualidades de algún bien o servicio.

Después de haber hecho la presente investigación, de la ilustración para el estampado textil y de haber planteado varios objetivos nos dimos a la tarea de bocetar para obtener primero que nada los diseños que llevará el estampado de la tela, así como pasar después a la elaboración de los modelos con las prendas de los diseños que seleccionó el cliente.

Estos modelos primero que nada se pensaron realizar de cuerpo completo y con un fondo adecuado, sin embargo, al tener restricciones en cuanto al material, herramientas y formato, el modelo tuvo que adecuarse a estas limitantes.

Para que pudiera quedar de mayor tamaño las ilustraciones del estampado de la prenda se optó por que el modelo quedara insinuado en el fondo con un mínimo de líneas para que

destacara más el estampado y diseño de la prenda. Al quedar muy estilizado el modelo, se optó por que el fondo tuviera color pero con un degradado para dar la sensación de movimiento y que este a su vez resaltara sutilmente a la modelo y destacara más el estampado. En cuanto a la realización de los diseños estos se basaron en el tipo de diseño que pide el cliente y que este a su vez lo determina según el público al que se quiere llegar, que en este caso es dama juvenil por lo que los diseños de acuerdo a la temporada y la moda son diseños en líneas, geométricos como el triángulo, cuadro, círculo, etc. así como las figuras asimétricas, por lo que se realizaron diferentes diseños, de los cuales sólo seleccionaron cinco y de entre ellos dos se tomaron como ejemplo para realizar el vestido y los coordinados.

En cuanto a la realización de las modelos se retomaron ejemplos de revistas de moda para ver poses, tipos de modelos, para que a sí se pudiera llevar finalmente al modelo presentado; además de que se pensaba que su realización fuera sencilla pero que a su vez ayudara a destacar la prenda.

El color se tomo a partir de los tonos que vienen para la temporada primavera- verano del 2002, basados en el panton textil, que aunque se presente un color este puede ser utilizado con sus diversas gamas y tonalidades para así obtener de ese mismo color tonos más claros, casi llegando a lo que se conoce como tonos "pastel" o más oscuros para

destacar algún detalle del estampado.

Para la elección de la técnica y el material se hicieron pruebas, además de que me di cuenta de que no obtuve los resultados esperados con los lápices de color, en las pruebas hechas en hoja bond, aunque se empleó una variedad de colores, ninguno se apegó al color seleccionado para cada diseño.

En cambio obtuve mejores resultados con el gouache; además, de ser el material más usado en la empresa, se prepararon los colores que se apegaban más a los diseños. Estos se realizaron en un soporte, que fue el fabriano de 60 gramos. Además el cliente quedó satisfecho con los trabajos.

Respecto al color del fondo se decidió retomar los colores que vendrán en la temporada pero que ayudarán a resaltar la prenda; con ellos se hicieron varias pruebas para seleccionar el más adecuado. Esto se realizó con facilidad, ya que la imagen después de ser trabajada con la ilustración tradicional, se escaneó y a su vez se recortó, digitalmente. Así se hicieron las distintas pruebas a color del fondo y seleccionar el más adecuado.

En lo personal, la elección de este tema se debe en gran parte a que es el medio laboral en el que me he desempeñado, además de que puede ser considerado para aquellos que deseen poner en

práctica y aporten nuevas ideas en
este campo del ramo textil.

Bibliografía

Acha, Juan; *Introducción a la teoría de los diseños*, Trillas, México, 1995.

Ana Ma. Nethol y Mabel Piccini, *Introducción a la Pedagogía de la Comunicación*, ed. Terra nova, UAM Xochimilco, México, 1998.

Arnold, Eugene. *Técnicas de la Ilustración*, L.E.D.A. Las ediciones del arte, Barcelona, 1982.

Barnat, J. dir. *Nuevo Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Ediciones Nauta, Vol. 2 y 3, España, 1980.

Barthes, Roland. *Sistemas de la Moda*, Colecc. Comunicación Social, Gustavo Gilli, Barcelona, 1978.

Braham, Berth; *Manual del Diseño Gráfico*, Celeste, Madrid, 1989.

Benllure, José Luis. *Dibujo*. UAM, México, 1979.

Bridgewater, Peter, *Introducción al Diseño Gráfico*, Trillas, Barcelona, 1988

Colln Hayes, *Guía completa de Pintura y Dibujo*. Hermann Blume, España, 1980.

Colyer, Martin. *Cómo encargar Ilustraciones*, Gustavo Gilli, Barcelona, 1998.

----*Comportamiento íntimo para establecer un lenguaje gráfico, plástico por medio de la Ilustración*, Pala & Janes, Barcelona, 1971.

Corada, Mattesse; *Las técnicas artísticas manual es arte*, Cátedra, Madrid, 1990.

D'Sausmarez, Maurice; *Diseño básico*, Gustavo Gilli, México, 1995.

Dalley Terence, *Ilustración y Diseño Gráfico. Guía completa de técnicas y materiales*. Hermann Blume, Madrid, 1981.

De Fleur, Melvin; *Teorías de la comunicación de masas*, Paidós, 1999

----*Diccionario Enciclopédico Ilustrado de la Lengua Española*, tomo I, Sopena, Barcelona, 1995.

----*Diseñadores del siglo XX, Las figuras clave del diseño y de las artes aplicadas*, CEAL Diseño, Barcelona, 1993.

Dondis, Andrea; *La sintaxis de la Imagen*, Gustavo Gill, 1998.

Drafe, Nicholas, *L'illustration de mode aajour'hul*, Nathan Image, París, 1987.

-----*Enciclopedia Hispánica*, vol. 4, Encyclopaedia Británica Publishers, Kentucky, 1996.

-----*Enciclopedia Hispánica*, vol. 4, Encyclopaedia Británica Publishers, Kentucky, 1996.

-----*Enciclopedia Salvat*, Salvat Editores, Madrid, 1999.

Eugen Arnold, *Técnicas de la Ilustración*. Ed. LEDA, Barcelona, 1982.

Figueroa Navarro, Carlos; *Creatividad, diseño y tecnología*, Plaza y Valdés, México, 2000.

Forest, Dominique; *Dibujando para las artes gráficas*, CEAC, Barcelona, 1971

Freixas, Emillo, *Historia Gráfica del Traje*, Meseguer, Barcelona, 1962.

Fuenmayor, Elena, *Ratón, ratón... Introducción al diseño gráfico asistido por ordenador*. Ed. Gustavo Gill, México, 1996.

García Pelayo y Gross, Ramón, *Pequeño Larousse Ilustrado*, Ediciones Larousse, México, 1999.

Germani, Fabris; *Fundamentos del proyecto gráfico*, Don Bosco, Barcelona, 1974.

González de Cosío, Antonio, "Un siglo de flair y vorágine", En *Celular*, México, no. 107, agosto, 1999, pág. 56-65.

González Ruiz, Guillermo; *Diseño Gráfico y Comunicación Visual*, Druk, Argentina, 1986.

Grimber, Karl; *Historia de la Ilustración*, I y II, Blume, Madrid, 1994.

Guajardo, Horacio. *Teoría de la comunicación social*, Demoscopia, México, 1970

-----*Guía de carreras*, UNAM, UNAM, México, 1999.

-----*Haga usted mismo su diseño gráfico*, H. Blume, Madrid, 1985.

Haroldsen O., Edwin y Blake Reed, H. *Una taxonomía de conceptos de la comunicación*, Nuevo mar, México, 1977.

Hayes, Colin. *Guía completa de pintura y dibujo*, Herman Blume, España, 1992.

Kandinsky, *Punto y Línea sobre el Plano*, Barral editores, S.A., 1970.

Kuppers, Harold; *Color: fundamentos de la teorías de los colores*, G.Gilli, Barcelona, 1996.

Lazotti Tuntana, Lucia; *Comunicación visual y escuela*, Gustavo Gill, México, 1983.

Lewis, Brian; *Introducción a la Ilustración*, Trillas, México, 1995.

Lomis, Andreu. *Ilustración creadora*, Librería Hachette, Buenos Aires, 1974.

López Rodríguez, Juan M. *Semiótica de la Comunicación Gráfica*, EDINABA/UNAM, México, 1996.

Magnus Gunter, Hugo, *Manual para dibujantes e Ilustradores*, Gustavo Gill, Barcelona, 1987.

----*Manual para dibujantes e Ilustradores*, Gustavo Gill, Barcelona, 1982.

Medina Cuauhtemoc, *Diseño antes del Diseño*, Museo Carrillo Gil, México, 1960.

----*Norma diccionario enciclopédico*, Ed. Norma, Barcelona, 1991.

----*Nueva Enciclopedia Temática*, Tomo V, Cumbre, México, 1963.

Ott, Aicher; *El mundo como proyecto*, Gustavo Gill, México, 1994.

Paoli Bolio, Antonio; *Comunicación Publicitaria*; Ergos, México, 1990
Parramón, José. *El gran libro de la acuarela*. Parramón Ediciones, Barcelona, 1984.

Prieto Castillo, Daniel; *Diseño y comunicación*, UNAM, México, 1987.

Prieto Castillo, Daniel; *Diseño y comunicación*, UNAM, México, 1987.

Ricci Bitti, Pio E. y Cortesi, Santa; *Comportamiento no verbal y comunicación*, G. Gill, Barcelona, 1980.

Sánchez Rivera, Pablo; *Plan de estudios de la licenciatura en Diseño Gráfico*, EDINBA, México, 1996.

Satue, Eric; *El diseño gráfico, desde sus orígenes hasta nuestros días*, Alianza, Madrid, 1988.

Serrano, Martín, *Teoría de la comunicación*, UNAM, México, 1991.

Slade, Catharine. *Enciclopedia de técnicas de Ilustración*. Editorial Acanto, Barcelona, 1997.

Stan Smith, *Curso práctico de dibujo*. Blume, Barcelona, 1995.

Swann, Alan; *Bases del Diseño Gráfico*, Gustavo Gill, Barcelona, 1990.

Terence, Calley; *Guía completa, Ilustración y diseño: técnicas y materiales*, Blume, Madrid, 1981.

Tomas, T. A. *Dibujo de Ilustración técnica*, Gustavo Gill, Barcelona, 1974.

-----*Tres mil años de Moda Mexicana*,
Comisión Nacional de la Industria del
Vestido, México, 1992.

Vidales Delgado, Ismael; *Teoría de la
comunicación*, Limusa, 1985

Vilchis Esquivel, Luz del Carmen,
Metodología del diseño, Claves
Latinoamericanas, México, 1998.

Wood, Phyllis. K *Scientific illustration. A
guide to Biological, Zoological, and
Mediacal Rendering Techniques*,

Design, Printing, and Display., Von
Nostrand, New York, 1994.

Work, Thomas. *Los materiales en
pintura artística*. L.E.D.A. Las ediciones
de arte, Barcelona, 1979.

Zimmermann Asociados S. L.
*Monografías de diseño
contemporáneo*. Ed. GG, Barcelona,
1993.