



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“La ilustración fantástica como propuesta de discurso visual en 2 cuentos de literatura de ciencia ficción”.

Tesis

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

Xbalanqué Velázquez Martínez

Director de Tesis: Lic. Cuauhtémoc García Rosas

México, D. F. 2004



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICA
XOCHMILCO D.F.



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.

Dedicatorias

A mis Padres,

gracias por la oportunidad que me otorgaron
y por el infinito e incomparable apoyo que me dan para lograr mis metas;
los quiero mucho.

A mis Hermanos,

Kin, Hunahpú y Ecohquí, por estar a mi lado compartiendo los logros
y los tropiezos, pero siempre para salir adelante.

A Mónica,

gracias por dejar que tu vida toque la mía,
por ayudarme a permanecer firme ante la adversidad
y por no dejarme caer al recorrer juntos el camino;
te adoro.

A Minea y a Sacbé,

por dar tanta alegría y vitalidad, y por las constantes muestras de afecto.

A mis Profesores,

por compartir su conocimiento, lo más importante para mi vida profesional.
Gracias por creer en mi capacidad, por alentarla y cultivarla,
a cada uno de ellos mi profundo agradecimiento.

A mi Universidad,

gracias por la invaluable oportunidad de desarrollarme.

Índice

Introducción

El futuro y la ilustración de ciencia ficción	9
---	---

1. La Ilustración

Disciplina de la ciencia de la Comunicación Visual	15
El Diseño y la Ilustración	18
Planteamiento de la Ilustración	18
Articulación de la Ilustración	22
La articulación sintáctica de la Ilustración	22
Técnicas de representación gráfica	40
Clasificación de la Ilustración	50
Clasificación por función social	51
Clasificación por aspectos sintácticos	53
Aspectos semánticos	54
La Ilustración en un contexto editorial	56
La relación entre la Ilustración y el diseño editorial	56

2. Lo fantástico y su ilustración

Que es lo fantástico	61
La literatura fantástica	63
Breve abordaje histórico	63
La literatura de ciencia ficción en México	66
Los géneros más reconocidos de la literatura fantástica	70
La ilustración con temática fantástica	74
La relación entre la ilustración con temática fantástica y la literatura ..	74
La creación de ilustración con temática fantástica	76

3. Proyecto gráfico

Formulación del proyecto gráfico _____	107
Etapas del proceso de ilustración _____	110
Estructuración del problema	
Localización de una necesidad _____	110
Valoración de la necesidad _____	114
Análisis del problema proyectual respecto a su justificación _____	114
Definición del problema proyectual en términos generales _____	115
Precisión del problema proyectual _____	115
Subdivisión y jerarquización del problema en subproblemas _____	117
Análisis de soluciones existentes _____	117
Diseño (Para el cuento <i>Caronte</i>)	
Desarrollo de ideas básicas _____	123
Exámen de alternativas _____	129
Selección de mejores alternativas _____	135
Detallar alternativa seleccionada _____	137
Evaluación del boceto para la ilustración _____	139
Realización (Para el cuento <i>Caronte</i>)	
Realización de la ilustración _____	140
Producción o impresión en el producto terminado _____	141
Valoración del producto final _____	142
Diseño (Para el cuento <i>Tonos de gris</i>)	
Desarrollo de ideas básicas _____	152
Exámen de alternativas _____	156
Selección de mejores alternativas _____	158
Detallar alternativa seleccionada _____	161
Evaluación del boceto para la ilustración _____	163
Realización (Para el cuento <i>Tonos de gris</i>)	
Realización de la ilustración _____	164
Producción o impresión en el producto terminado _____	165
Valoración del producto final _____	166

Conclusiones

La ilustración como discurso visual _____ 175

Bibliografía

_____ 179

Introducción

El futuro y la ilustración de ciencia ficción

El ser humano siempre ha sentido una gran atracción por lo desconocido, por situaciones fuera de su comprensión, como el origen de la vida, los objetivos del ser humano o la esencia de la muerte; también, a lo largo de su existencia ha tratado de explicar cada una de esas situaciones de distintas maneras, por medio de la religión, con invenciones imaginativas o más recientemente por medio de la ciencia.

Una de las incógnitas esenciales para el ser humano es la que se refiere a su futuro, tema que lo ha llevado por un largo sendero a través del cual ha ido depurando su capacidad para expresar sus dudas, anhelos e ideas.

La imaginación siempre ha ofrecido respuestas posibles a las distintas interrogantes que se ha planteado el hombre, las cuales, en un principio, eran suficientes, pero con el propio desarrollo del ser humano muchas veces fueron quedando como simples invenciones de una imaginación primitiva que no ofrecía una realidad probable. Eran necesarias respuestas más certeras, y es la ciencia la que vino a ofrecer explicaciones universales del funcionamiento de nuestro mundo, sin embargo, las dudas acerca del futuro seguían presentes, y la ciencia modificó en gran medida la magnitud y el rumbo de estas dudas, pues con el desarrollo de la tecnología surgieron dos vertientes básicas y opuestas:



Una considera a la tecnología como perjudicial para el futuro, pues puede llegar a suplantar al hombre, generar desempleo y con ello miseria y hambre; también puede, por medio de la creación de armas letales, llevar a la raza humana a su destrucción definitiva.

La otra vertiente está a favor de la tecnología y considera que ésta puede servir al hombre, acabar con el hambre, facilitar el trabajo y hacer más cómoda la vida; que podemos depositar en la tecnología las esperanzas de hacer realidad nuestras más grandes ambiciones, como la exploración espacial o llegar a la cumbre del desarrollo de nuestra civilización.

Y es a causa de estos planteamientos que muchas personas empezaron a ofrecer sus ideas acerca de lo que podía ser nuestro porvenir, todo dependería de nuestras decisiones y acciones en momentos cruciales.

Así nació el género de ciencia ficción en la literatura, como un método especulativo que nos arroja posibles respuestas a lo que el ser humano está viviendo, o puede llegar a vivir; y fueron surgiendo distintos tratamientos que especulaban acerca del hombre, sus sociedades y su futuro; siendo la propia ciencia la que estableció los límites a la imaginación, pues trató de dar respuestas congruentes afincadas en cierto grado de conocimiento científico.

Además, es importante mencionar que, si bien la literatura se ha ocupado de plantear todas estas ideas, ha tenido que hacerlo acercándose más a una narración que se extiende en las descripciones, pues para capturar las ideas de forma completa hace falta ampliarse en el desarrollo escrito. Es por esto que la ilustración empezó a tantear este género literario, pues es una excelente opción para mostrar situaciones fantásticas o incluso extraordinarias, además de ser una forma de expresión con mucha fuerza visual, que transmite el mensaje en varios niveles de observación, pero que siempre tiene impacto visual.

En conjunto han ido complementándose y reafirmando mutuamente, creando una expresión de ideas más compleja pero efectiva, pues mientras que la profundidad que alcanza la literatura sirve para detallar y conducir las ideas que se plantean, la atracción visual de la ilustración ayuda a generar interés por la lectura del relato, lo refuerza e incluso en ocasiones lo completa.

Es así como la ilustración de ciencia ficción se ha estado transformando rápidamente en un elemento importante para la literatura del mismo género. Sin embargo, en nuestro país, la literatura de ciencia ficción, si bien ha tenido una cantidad nada despreciable de escritores que han cultivado este género, aún no ha logrado consolidarse como una temática que interese o llame la atención a todo el público. Normalmente esto se debe a la falta de promoción de este género y al desconocimiento por parte del público acerca de lo que la literatura de ciencia ficción significa y aporta a la cultura.

Esta falta de profusión de la literatura de ciencia ficción en nuestro país ha sido una causa importante para que la ilustración relacionada con este género literario haya tenido aún en nuestros días un desarrollo escaso y poco reconocido.

Y aunque la literatura de ciencia ficción en México ha tenido varios escritores que han desarrollado novelas de este género, en la actualidad son pocas las novelas que lleguen a editarse, y son los cuentos cortos y las publicaciones tipo fanzine un medio más común para difundir este género literario. Un caso específico de este tipo de publicaciones se refiere a la editorial mexicana independiente *Goliardos*, dedicada a la difusión de la literatura fantástica aunque con recursos limitados.

Parte del problema presente en esta publicación es la falta de un apoyo visual eficaz para promover su lectura, lo cual se ve reflejado en la atracción que tratan de conseguir en su público objetivo, o en la integración general de la publicación, pues queda empobrecida por el uso de imágenes que carecen calidad y que adolecen de falta de congruencia con los textos.

Es en este punto donde se justifica el proyecto gráfico que se plantea. En específico se han elegido algunos cuentos de una de las publicaciones (plaquette, como les llama el propio grupo editorial), que tiene a la ciencia ficción como género de desarrollo, y que nos servirá para plantear una solución acorde y eficaz para el problema específico que hemos descrito.

Lo que se plantea en la realización del proyecto gráfico es:

Proponer a la Ilustración como disciplina de la Comunicación Visual idónea para la interpretación de la literatura fantástica, y aplicarla en el cuento mexicano como un elemento de discurso visual.

El presente proyecto trata de generar una interpretación y un discurso visual que vaya acorde con un texto que exprese ideas o conceptos de la ciencia ficción, que cree interés y aporte expresividad, y si esto puede conjugarse con la producción de autores nacionales, se tendrá una mayor afinidad tanto a nivel de creación del mensaje, como del acercamiento con el público.

Para poder lograr todos estos objetivos y obtener un resultado satisfactorio será necesario plantearnos cada paso del proceso que tendremos que seguir; debemos iniciar planteando la función primordial que la Ilustración en conjunto con el Diseño Gráfico tienen para la construcción de mensajes y de que forma lo hacen; esto se verá en el primer capítulo.

Posteriormente se abordará de lleno el tema de la fantasía, que está directamente relacionado con el proyecto gráfico y que por consecuencia debe ser abordado como una parte indispensable, como un proceso de indagación previo a la construcción del mensaje y que forzosamente influirá en este.

En el último capítulo se engloban los conocimientos captados en los dos primeros capítulos, generando la solución visual y mostrando detenidamente el desarrollo que se plantea para el proyecto gráfico.

Disciplina de la ciencia de la Comunicación Visual

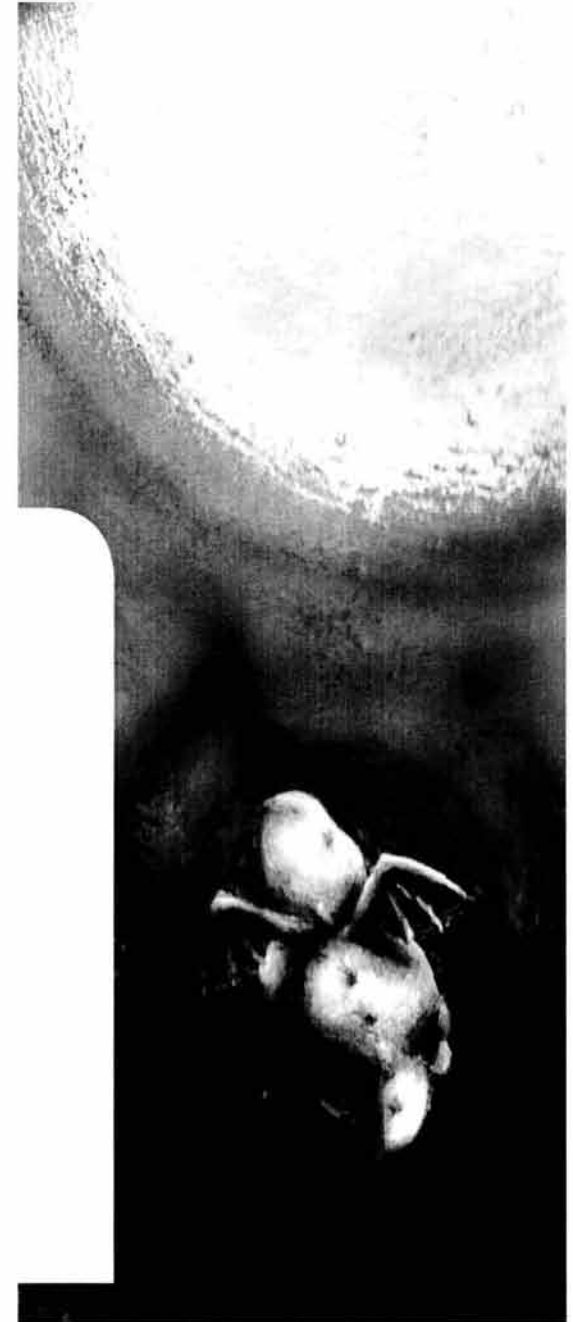
Es indispensable entender y delimitar la disciplina de la Ilustración, ya que nos servirá como base y guía para abordar los diversos planteamientos del presente proyecto de investigación.

Como se adelantaba en el título de este tema, la ilustración es una disciplina comprendida dentro del ámbito de la ciencia de la Comunicación.

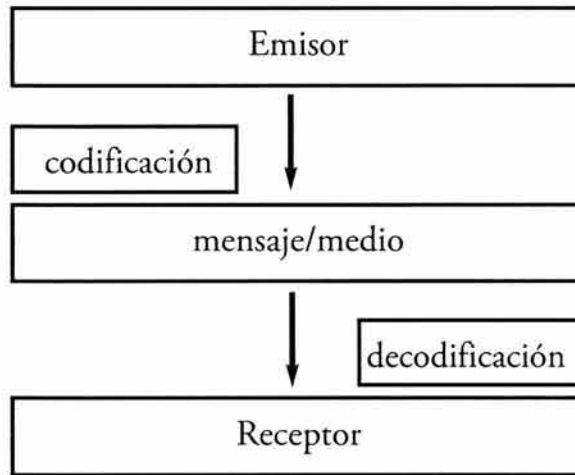
Dicha ciencia se entiende como esencial para la sociedad, siendo que una sociedad, está basada en constituir un sistema de partes que se interrelacionen entre sí.

Y es precisamente esa interrelación y su función en la sociedad lo que da lugar a la ciencia de la comunicación y a su objeto de estudio que es el proceso de comunicación; el cual ofrece orden a la sociedad y entendimiento entre las personas o entes que la componen.

El proceso de comunicación evoluciona y en nuestros días se define no sólo en los esquemas más simples como es el directo (persona - persona), hemos alcanzado un amplio desarrollo en la comunicación masiva, que hoy en día es uno de los elementos más importantes de influencia en la sociedad, pues sirve tanto de espejo como de modelador de ésta, volviéndose además, junto con el avance de la tecnología, más eficaz y alcanzando públicos más amplios y heterogéneos.



ESQUEMA BÁSICO DE COMUNICACIÓN



La parte esencial para que los procesos de comunicación hayan avanzado de esta forma es el medio, tanto por el surgimiento de nuevas herramientas como por la “reinención” de las ya existentes.

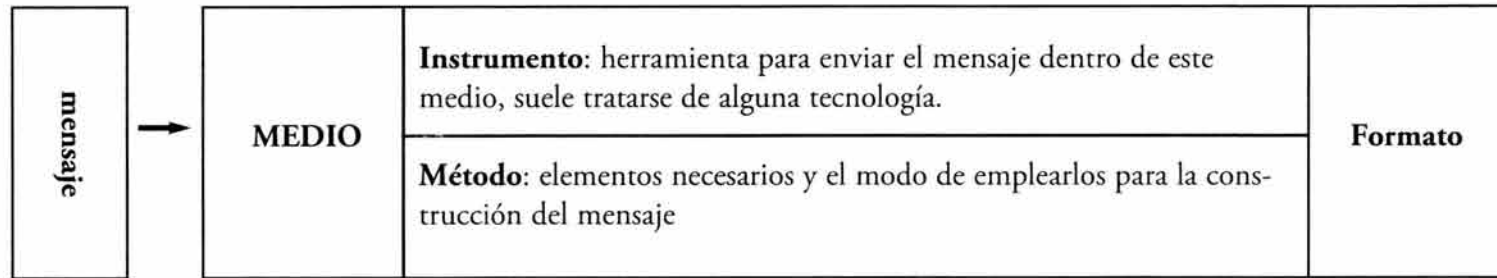
Esto es comprensible y se sustenta si revisamos la siguiente definición: en un proceso de comunicación está implicada la transmisión o intercambio de información, a través de un medio; como regla básica para que se dé este proceso tiene que haber por lo menos dos individuos: un receptor y un emisor, que pueden cambiar posiciones.

Además dicho intercambio de información entre emisor y receptor sólo puede realizarse al utilizar códigos similares o afines para que las partes involucradas puedan entenderse entre sí. Como punto final, este proceso tiene que producir una respuesta congruente por parte del receptor (pudiendo actuar cada una de las dos partes, en su momento, a manera de receptor).

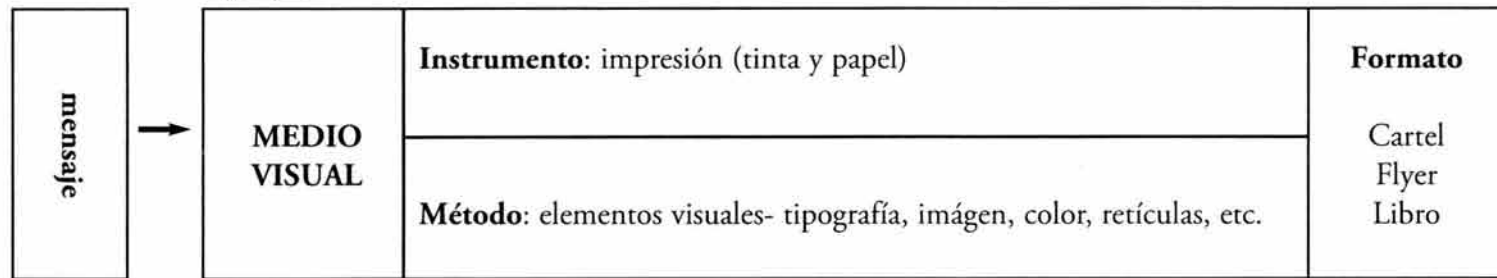
Como podemos ver, el medio es también parte esencial dentro del proceso de comunicación, ya que la información requiere de este para la transmisión y recepción del mensaje (información estructurada) en donde se incluyen tanto los instrumentos (herramientas con las que se realiza) como los métodos (el modo de hacerlo, el orden, los principios y elementos). Y abarca desde el momento en que es generado el mensaje por parte del emisor hasta el instante en que es registrado y decodificado por el receptor.

Cada medio de comunicación se relaciona directamente con los sentidos, y sucede de esta forma porque es la manera en que recibimos información; es así como podemos encontrar medios de comunicación auditivos, visuales, táctiles, olfativos e incluso gustativos; siendo este tipo de clasificación acertada en tanto que implica el objetivo más primordial, hacer que el individuo se convierta en receptor de la información, sólo posible por captación sensorial.

ESQUEMA DE MEDIO DE COMUNICACIÓN



Ejemplo:



El mensaje debe estar estructurado según el medio, es por esto que debemos tomar en cuenta el instrumento, el método y formato.

En este punto es donde entran los Diseñadores y Comunicadores Visuales, profesionales con la preparación para manejar el lenguaje adecuado en un proceso de comunicación en medios visuales (en la parte de codificación del mensaje).

Dentro del campo del Diseño Gráfico se encuentra también al Ilustrador, como el profesional preparado para producir imágenes funcionales, relacionadas directamente con ideas específicas y delimitadas que se quieran comunicar.

El Diseño y la Ilustración

El profesional de la Ilustración tiene por objetivo crear imágenes, pero hay además muchos aspectos que dicha labor implica. Y es por esta razón que el ilustrador debe tener una formación dentro del Diseño y la Comunicación Visual.

Los conceptos utilizados dentro de la disciplina del Diseño Gráfico son amplios, y su campo de acción es extenso; por esto las bases del Diseño Gráfico nos sirven como conocimientos generales y necesarios, directamente vinculados al estudio de la imagen dentro del proceso de comunicación; y son útiles para entender y poder usar los conocimientos que tendrán que actuar inseparablemente en nuestras ilustraciones.

La formación como diseñadores nos acerca a la comprensión del proceso en que estará implicada una ilustración; será parte de una estructura con fines de comunicación social. Y nos da elementos para aumentar la eficacia del mensaje que transmitimos, al conocer el entorno en que se desenvuelve la creación de dicha estructura. En tanto que la especialidad en Ilustración tiene que completar nuestros conocimientos a profundidad.

Planteamiento de la Ilustración

En este apartado se exponen las líneas fundamentales que definen a la Ilustración; y por principio estableceremos una definición de la cual pueda partir el consecuente desarrollo.

La siguiente definición es una propuesta elaborada por profesores del colegio de Ilustración de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM.

La Ilustración “es la disciplina de la Comunicación Visual encargada de interpretar el universo por medio de códigos visuales, tiene por objeto aportar recursos estéticos así como ampliar por medio de éstos el conocimiento del espectador sobre algún tipo de información. Para este fin se vale de diversas técnicas de representación”.

La primera parte expuesta en esta definición es de importancia en tanto que nos refiere a la relación que la Ilustración tiene con la Comunicación Visual (que anteriormente explicamos en el inicio del presente capítulo). Y no sólo eso, además nos refiere a la Ilustración como una disciplina, lo cual tiene implicaciones de peso, ya que nos indica que debe tener conocimientos fundamentados que la sustenten, y que además deben servir para su enseñanza y posteriormente para su ejecución.

Al mencionar que la ilustración interpreta el universo por medio de códigos visuales, nos referimos en primer lugar a que interpreta cada vez cierta parte del universo que sea de interés para el mensaje y por tanto para la realización de la ilustración. Y que dicha interpretación se codificará, o sea que se producirá a partir de un sistema de referencia exclusivamente visual.¹

La idea de hacer una interpretación visual está más que justificada en el reconocimiento de la evolución que la cultura ha tenido, y que ha llevado a darle al sentido de la vista un grado superior de importancia, no sólo porque a nivel sensorial la captura de datos a través de este sentido es rápida; además damos un nivel alto de credibilidad a este sentido; como nos afirma Costa "...la visión es el órgano receptor gestáltico por naturaleza, esto es, que tiene la capacidad de registrar instantáneamente configuraciones globales".² Somos en nuestros días una cultura primordialmente visual.³

Las razones de por qué se hace ilustración están referidas en la siguiente parte de la definición, en donde se menciona que el objetivo es: "aportar recursos estéticos así como ampliar por medio de estos el conocimiento del espectador sobre algún tipo de información"; esta parte de la

¹ Hay situaciones en que al realizar el original de una ilustración se mezclan sensaciones táctiles, como es el caso de las texturas; sin embargo, al reproducir la ilustración se perderían estas cualidades táctiles dejando sólo sensaciones visuales.

² Costa, Joan. *Enciclopedia del Diseño*, p. 15.

³ Sólo habría que preguntarnos si la mencionada evolución que se ha ido dando es producto de un avance lógico de la cultura, o más bien es una evolución a forma de adecuación a los mismos medios que refuerzan la idea de lo visual por sobre otros sentidos. Esta última reflexión parece más probable, y que podría llevarnos a desarrollos mucho más amplios y de los cuales no podemos ocuparnos en esta investigación, que tiene otros alcances.

definición podría expresarse de la siguiente manera: “aportar recursos estéticos para transmitir al receptor información a partir de conocimientos”, ya que el aportar recursos estéticos es un medio, no un fin, siendo que una de las bases de la ilustración es la funcionalidad dentro de la sociedad, por eso se remarca el aporte de recursos estéticos como forma de llegar a la acción de transmitir.

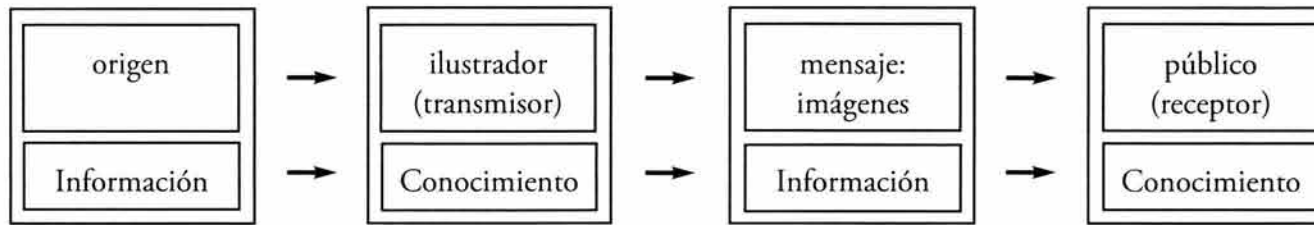
Los recursos estéticos dentro de la ilustración pueden entenderse como la creación de elementos visuales que están ligados a una concepción estética; lo cual nos puede referir a dos puntos esenciales, uno es el concepto de belleza, el otro es la sensibilidad que está implícita.

El concepto de belleza tiene un significado que se considera individual pero que está influenciado por la cultura de la sociedad; por ejemplo, hay ciertas definiciones que atribuyen la belleza a los objetos en sí, mientras que otras declaran la belleza como un concepto definido psicológicamente.

El otro punto esencial que referíamos es la sensibilidad que la estética implica, pues la belleza sólo podrá ser consecuencia de la percepción sensorial, sin sensibilidad no hay estética. Así, aportando recursos estéticos damos a la ilustración herramientas para que cumpla su función primordial: transmitir al receptor información a partir de conocimientos.

Ahora, no todo proceso de comunicación tiene como resultado ampliar el conocimiento del receptor, pues la idea de conocimiento implica no sólo tener contacto con la información, hay que racionalizarla o concientizarla, el individuo tiene que implicarse; lo único que la ilustración puede hacer es transmitir información al receptor, y la parte de la transformación a conocimiento le corresponde sólo a este.

Sin embargo, para que el ilustrador pueda estructurar la información como un mensaje que circule a través del canal o medio tiene que racionalizar la información, debe hacerse con ese conocimiento para poder transmitirlo en forma de elementos visuales que puedan ser percibidos adecuadamente, e impulsen al receptor a decodificarlos y razonarlos.



Sólo cuando la información está implicada en un proceso de racionalización es que puede considerarse como conocimiento, cuando circula dentro del medio como mensaje solo puede ser considerada como simplemente información.

Para que todo este proceso pueda funcionar adecuadamente, la disciplina de la Ilustración tiene fundamentos que refuerzan su eficacia.

Es de ahí donde obtenemos los elementos para constituir la ilustración: las técnicas de representación, como procedimiento para realizar físicamente a la ilustración, auxiliándonos de diversas herramientas y materiales. Debemos agregar que la Ilustración también está planteada bajo los sistemas de composición y tiene de fondo una estructura de presentación de las ideas específica, que son los denominados conceptos.

El profesional de la Ilustración debe tener la aptitud para manejar todos estos elementos con certeza; que estarán supeditados también a su visión personal, ya que cada ilustrador abordará la solución de una ilustración de manera diferente.

Articulación de la Ilustración

Después de haber expuesto las anteriores ideas, que son de importancia capital para esta investigación, cabe mencionar las vertientes que nos arrojan y que serán desarrolladas en la siguiente parte de este capítulo.

La ilustración tiene dos aspectos fundamentales tanto para su estudio como para su desarrollo, la articulación sintáctica, que se refiere a su estructura o construcción, y la semántica, que se ocupa de la significación de los conceptos. Esto nos dice que la Ilustración, para poder llegar a una significación eficaz, se hace tanto de elementos que la conformen, como de ideas. Esto será lo primero que tendremos que conocer para poder realizar ilustraciones correctamente fundadas.

El primer apartado que revisaremos será el de los elementos que conforman la articulación sintáctica, puesto que si nos basamos en estos rasgos podremos descubrir su esencia de este sistema de comunicación,⁴ ya que la correcta codificación de los elementos pertenecientes a un lenguaje visual será de importancia para lograr resultados óptimos en nuestro quehacer profesional.

La articulación sintáctica de la Ilustración

En este rubro se vincula, para una mayor certeza en el acercamiento teórico, a la disciplina de la Ilustración con la Teoría General de la Imagen (Justo Villafañe y Norberto Minquez, 1996), en la cual se basan los aspectos sintácticos de la Ilustración aquí mencionados. Siguiendo el esquema de la Teoría General de la Imagen dividiremos el aspecto sintáctico de la ilustración en:

- estructura espacial, que está constituida por elementos morfológicos;
- estructura temporal, compuesta por los elementos dinámicos; y
- estructura de relación de la imagen, dada en los elementos escalares;

⁴ Costa, Joan. *op. cit.*, p. 18.

Estos elementos se conjuntan en lo que es la composición⁵ y son conocimientos básicos para el desarrollo de la Ilustración; que a partir de la clasificación que expone Villafañe⁶ podemos reconocerla como perteneciente al apartado de las imágenes fijas, pudiendo variar entre aislada y secuencial (lo cual explicaremos más adelante).

Estructura espacial

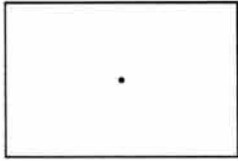
El espacio es un parámetro determinante en la Ilustración, ya que de él dependerán los demás elementos que participen en ella; se puede concebir como la extensión que contiene y limita materialmente a la ilustración.⁷ La dimensión espacial está dada por los elementos morfológicos encargados de dar “forma” a la ilustración, como lo indica su etimología.

Dichos elementos son: el punto, la línea, el plano, el color, la forma y la textura, y los revisaremos a continuación con más detalle.

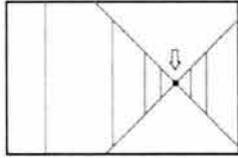
⁵ Hay que aclarar que se expondrán muy básicamente las consideraciones que Villafañe nos hace al respecto de dichas estructuras, puesto que sus investigaciones son bastante profundas y nuestro interés se centra básicamente en cómo es que dichas estructuras sirven al conocimiento y desarrollo de la ilustración. Si el lector quisiera profundizar en el aspecto más específico de los Principios de la Teoría de la Imagen, puede dirigirse directamente a este texto.

⁶ Villafañe, Justo. *Principios de teoría general de la imagen*.

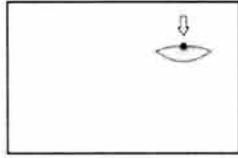
⁷ Si bien el espacio (llamado a veces “cuadro”) puede delimitar materialmente a la “escena” de la ilustración, puede aún lograr un espacio inducido, por ejemplo la perspectiva, que genera un espacio inexistente que intenta aludir a la forma en que se da realmente nuestra visión. Otro ejemplo es la inducción que la imagen puede crear para que el espectador intente recrear parte de la “escena” que no está presente visualmente en la ilustración, lo que pasa más allá del borde que la limita; o en algunos casos puede el espectador verse incitado a recrear lo que pasó antes o después, en el pasado o futuro de lo que es el “presente” de la ilustración, como si estuviéramos viendo sólo una imagen congelada que forma parte de una secuencia más extensa. La ilustración de esta forma puede también sobrepasar su propio espacio definido.



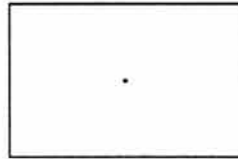
Centro geométrico.



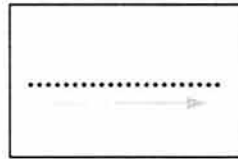
Punto de fuga.



Punto de atención.



Punto aislado.



Agrupación de puntos/direccionalidad.

El punto

Lo definiremos dentro de la Ilustración como una unidad conceptual más que matérica, en tanto que no se le puede definir con absoluta certeza, ya que el límite en que un punto se convierte en una superficie no es claro; a este respecto podemos referirnos a la cita de Kandinsky que refiere Villafañe, en donde nos dice que un punto es “la parte más pequeña del espacio”.⁸

El punto es entonces la unidad mínima dentro de una ilustración, y puede no tener presencia física, pero aún así logra actuar dentro del espacio como un factor importante. A este tipo de puntos que no tienen presencia material se les denomina *puntos implícitos*.

-Dentro de la ilustración los podemos reconocer como *centros geométricos*, cuya importancia radica en crear un centro de equilibrio;

-También encontramos a los *puntos de fuga*, que actúan como polos de atracción visual que inducen una visión hacia el infinito y son de relevancia sobre todo dentro de las composiciones que buscan imitar la noción de profundidad;

-Por último tenemos los *puntos de atención*, que se expresan como ubicaciones relacionadas a la geometría interna del cuadro, que sirven como atracción para la atención del observador.

Todos estos tipos de puntos implícitos son de relevancia dentro de la Ilustración puesto que apoyan a un orden visual, y hacen que el espectador guíe su mirada hacia lo más importante y lo induzcan a continuar un itinerario visual.

Las características que pueden variar en el punto cuando se presenta físicamente en el cuadro son su ubicación y color.

⁸ Villafañe, Justo. *op. cit.*, p. 113.

Las funciones del punto en una ilustración pueden variar, cuando se presenta como elemento aislado atrae la atención y fija la visión; en tanto que al formar una agrupación de puntos inducen dirección y con ello dinamismo. El punto, además, tiene la capacidad para crear texturas con base en la repetición.

El punto, como elemento morfológico presente en la ilustración, es de gran importancia como unidad de construcción, ya que es el principio donde pueden ir surgiendo otros elementos de mayor complejidad como por ejemplo líneas, texturas y formas.

La línea

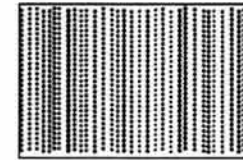
La línea dentro de la Ilustración es un elemento imprescindible; de la misma manera que el punto, la línea puede no estar presente en el cuadro. Con respecto a la línea podemos mencionar una clasificación basada en las diferentes funciones que presenta.⁹

Encontramos que hay *líneas implícitas*, que pueden darse por intersección de planos con diferentes propiedades:

-Dentro de esta clasificación encontramos a las *líneas geométricas del espacio*, formadas por los ejes y las diagonales del espacio para la ilustración; éstas son de importancia en tanto que activan fenómenos de atracción o repulsión visual con respecto a los elementos cercanos.

-Tenemos además las *líneas de asociación*, que son los grupos de elementos que dan la idea de direccionalidad.

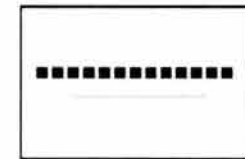
-Otra categoría de las líneas se denomina como *líneas aisladas*, que se reconocen individualmente y que pueden definirse de dos formas generales según su relación con el plano: líneas rectas y líneas curvas. Siendo que las rectas se pueden definir además como líneas verticales, horizontales, quebradas y oblicuas (diagonales).



Puntos formando textura por repetición.








Líneas geométricas del espacio.



Línea de asociación.

A causa del sentido de lectura aunque la línea no este presente se reconoce por asociación.

⁹ Villafañe, Justo. *op. cit.*, p. 116.

líneas aisladas	
 <i>Vertical</i>  <i>Horizontal:</i> es la que produce una mayor sensación de estatismo.	 <i>Oblicua:</i> la más dinámica de las líneas aisladas es la <i>oblicua</i> , que asociada a la forma de lectura se puede interpretar como descendente o ascendente según su punto de inicio.  <i>Quebrada:</i> presenta la idea de movimiento discontinuo, pero puede generar confusión en el espacio del cuadro.
 <i>Curva:</i> crea dinamismo por la facilidad con la que se pueden generar ritmos sinuosos y envolventes con ellas.	
	RECTAS
	CURVAS

Estas líneas serán la base para construcciones más complejas en la elaboración de una ilustración.

Cuando las líneas dejan su individualidad como elementos para dar lugar a otras configuraciones podemos encontrar más categorías de líneas, entre las que tenemos los *haces de líneas*, categoría dentro de la cual encontramos a las *líneas rectas entrecruzadas* que pueden servir como tramas visuales que den la idea de volumen o como formas de textura, recurso que puede ser usado

en las ilustraciones que empleen a la línea como elemento primordial de construcción; dentro del dibujo y la ilustración encontramos el ejemplo adecuado para la utilización de este tipo de líneas, el ashurado es precisamente el recurso que emplea este tipo de tramas basadas en el entrecruzamiento de líneas para dar idea de volumen o textura (en las caricaturas políticas y algunas ilustraciones de periódicos se utiliza muy frecuentemente este recurso). Tenemos también en este apartado a las *líneas rectas convergentes* que pueden generar efectos de profundidad; y *las estructuras de fugas*, que será el elemento que se conjugue con los puntos de fuga para servir de referencia a las masas y objetos dibujados en perspectiva.

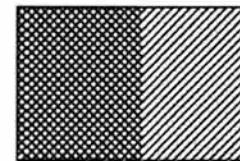
A continuación tenemos a la *línea figural*, parámetro en el cual están incluidas las líneas de contorno que describen al objeto en su definición contra lo que es el fondo.

Como podemos ver dentro de una ilustración, las líneas sirven como elemento de construcción para representar la forma de un objeto o para crear direccionales que organizan la composición y le dan un sentido de lectura. Además es un elemento que puede aportar profundidad a la composición. Sirve para separar planos, y puede servir para dar volumen a objetos bidimensionales, a través de las tramas de líneas.

El plano

Es un elemento de superficie, y es el paso consecuente de una organización del punto y la línea; un plano se define por dos propiedades, la bidimensionalidad y su forma. Y sus principales funciones son la organización del espacio, por la articulación en diversos subespacios que genera, ya que el espacio de la ilustración puede considerarse un plano principal dentro del cual se pueden generar más planos, lo que nos lleva a identificar nuevas relaciones entre los espacios dentro de sí.

Un aspecto importante del plano es que puede crear sensación de profundidad por la acción de superposición, que además es un recurso que puede y debe ser aprovechado por un ilustrador que trabaje en bidimensional.¹⁰



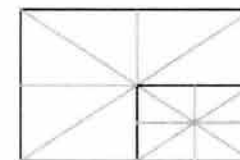
Líneas rectas entrecruzadas.



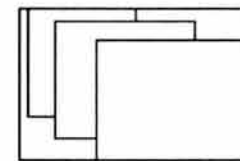
Líneas rectas convergentes.



Línea figural.



Creación de subespacios por planos.

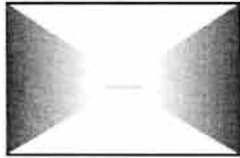


Sensación de profundidad por superposición.

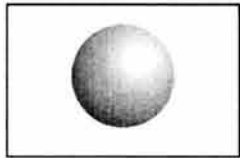
¹⁰ Hay que hacer notar que el trabajo bidimensional no es la única forma en que el ilustrador puede trabajar, ya que existen nuevas categorías como la ilustración tridimensional análoga, en donde la superposición y profundidad no son subjetivas sino que se dan naturalmente.



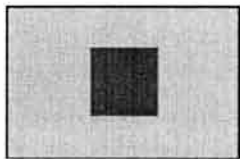
Como ejemplo: un moño color negro tiene una connotación específica en nuestra cultura.



Sensación de profundidad por valor tonal.



Simulación de volumen por color.



Un color oscuro sobre otro claro.

El color

Es una experiencia primordialmente sensorial, y en este apartado se considerará como punto de interés acerca del color a su naturaleza y su función dentro de la ilustración.

Podemos mencionar en principio que la percepción del color está ligada a la experiencia y cultura del observador en cuanto a significación se trata, pues cada cultura o sociedad tiene concepciones diferentes del color.

El color en cuanto a su función nos puede servir de distintas maneras, podemos mencionar que contribuye para obtener un espacio bi o tridimensional. Esta característica se da al reducir el valor tonal gradualmente: mientras un elemento se visualice a una mayor distancia tendrá que reducir el valor tonal, para poder inducir la sensación de profundidad, método conocido como perspectiva aérea.

Además el color es usado para simular el volumen de los elementos al proporcionar zonas de luz y de sombras, para dar mayor realismo por los datos que aporta, que hacen que la representación se acerque más a la idea que nos proporcionan las superficies tridimensionales.

El color tiene importantes manifestaciones sinestésicas, esto es, que nos refieren a otras cualidades sensoriales diferentes al sentido de la vista. Como ejemplo esta claramente expuesta la “cualidad térmica” del color: los colores cálidos y los colores fríos.

En cuanto al contraste cromático se puede distinguir una propiedad de interacción, pues en la yuxtaposición de 2 colores uno tiende a actuar como fondo y el otro como figura.

La forma

Este elemento tiene la capacidad de poder recrear un objeto en la representación a partir de la percepción, esto se puede dar en tanto que la forma cuente con un número suficiente de rasgos que nos remitan a la identificación del objeto.

Cuando dentro de una ilustración participa más de una forma, cada una de estas formas debe ser diferenciada y percibida como independiente para no crear confusión; además por la acción de superposición se puede crear una jerarquización ya que se favorece a la figura representada en primer término por sobre las demás formas que queden en planos subsecuentes.

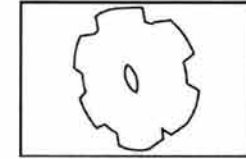
Otro de los aspectos de la figura es su capacidad de generar tensión; esto se presenta cuando se desvía de un esquema más simple y más estandarizado.

Vemos entonces que la forma dentro de la ilustración nos sirve para aumentar el orden visual interno, ya que a través de los fenómenos de jerarquización y tensión que hemos explicado, se pueden generar lecturas visuales.

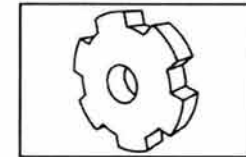
Además la superposición de figuras crea unidad visual, ya que la ilustración se entiende como integrada, además se favorece la representación tridimensional, pues genera un espacio visual que diferencia las figuras del fondo.

Algo de especial interés para comentar en este apartado es el caso de las figuras que son cortadas por los bordes del cuadro, cortes con los que se debe tener cuidado; un ejemplo claro es el de la representación de personas, a las que no se les deben hacer los cortes en las rodillas o codos, ya que dará la impresión de que están mutiladas.

En general con cualquier figura que esté seccionada por uno de sus bordes deberá tratarse de orientarla oblicuamente (diagonalmente) para atenuar su mutilación.



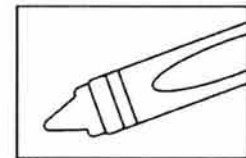
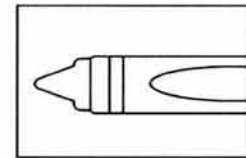
Una forma con pocos rasgos es difícil de reconocer.



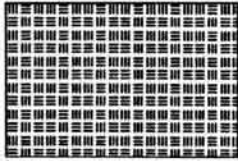
Una forma con suficientes rasgos es más identificable.



Las formas favorecen la integración, la profundidad y la jerarquía.



Orientación oblicua para figuras que son seccionadas.



Una textura es una agrupación de pautas.



Uso de un gradiente de textura para dar la sensación de profundidad.

La textura

La textura está definida como una agrupación de pautas situadas a distancias similares unas de otras, este elemento está íntimamente ligado al plano y el color.

En la Ilustración, nuestro campo de acción, es un elemento primordialmente visual; es una sensación superficial de algún material.

Al agregar textura a las superficies también se agrega un mayor peso visual a las figuras que presenten dichas texturas; además también puede ser utilizada para crear un espacio de profundidad, utilizando un gradiente de textura.

Estructura temporal

En cualquier ilustración el tiempo es, a diferencia del real, un tiempo que transcurre discontinuamente y que estará supeditado tanto a la presencia de los elementos dinámicos, que dan orden a una ilustración, como al contacto de un espectador con dicho orden para poder dar significación al tiempo dentro de la ilustración.

Es por esto que el tiempo en la ilustración puede convertirse en un valor estructural, el cual puede estar dado en dos formas diferentes que dan lugar a dos clases de imágenes:

Primero tenemos el tipo de temporalidad definida como *secuencia*, que resulta en las llamadas *imágenes secuenciales*, las cuales tienen una función primordialmente narrativa, ya que tratan de reproducir el esquema temporal de la realidad que se da invariablemente en la cadena pasado-presente-futuro. Una ilustración considerada individualmente no puede pertenecer a esta categoría, pero en el caso de las ilustraciones hechas para funcionar en serie podríamos atrevernos a decir que se encuentra este rasgo, aunque algo atenuado o todavía algo abstraído, pues la sucesión de imágenes no se da con tanta frecuencia como tendría lugar por ejemplo en una película cinematográfica.

Tenemos además otro tipo de temporalidad definida como *simultaneidad*, la cual da pie a la creación de *imágenes aisladas*, en las que se puede encontrar una función descriptiva, siendo que la información se presenta concreta y en una sola imagen, por lo que la sucesión temporal está totalmente abstraída y depende por completo del espacio y del manejo que se le dé a los elementos que contenga.

En estos dos tipos de temporalidad en las imágenes se puede distinguir una definición de tiempo, y el uso de cada tipo de imagen deberá corresponder a la resolución de un problema con mayor facilidad y adaptación.

Por ejemplo, podemos pensar en un caso en el que se requiera ilustrar rasgos muy específicos de algo, a lo mejor de un dinosaurio, por poner un ejemplo, con el único fin de conocer sus rasgos más importantes: forma, color, tamaño, incluso la textura de su piel; en este tipo de casos lo conveniente es hacer una *imagen aislada* (que es descriptiva), en donde reunamos todos estos rasgos para darlos a conocer al receptor, pues la naturaleza de este tipo de imagen se preserará para poder solucionar el problema más sencillamente. Otro ejemplo es cuando se requiera



Secuencia de imágenes en la ilustración.



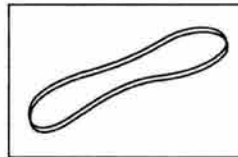
Imagen aislada.



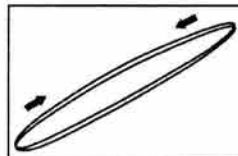
La imagen aislada del *Tiranosaurio Rex* nos da rasgos como: textura, forma, color y tamaño.



Parte de una secuencia que muestra como usar una jeringa .



Una liga normal, no hay tensión.



Liga estirada o deformada, hay tensión en el sentido de reestablecer la posición original.

enseñar a algún público cómo usar una jeringa; entonces reconoceremos que, en función de la naturaleza del problema planteado, lo que más nos conviene es utilizar la *secuencia*, con el grado de abstracción que necesitemos, o sea la selección de las escenas y su grado de sucesión temporal, ya que usar una imagen para ilustrar todo ese proceso sería complejo y se corre el riesgo de dar la información incompleta o confusa.

A continuación revisaremos los elementos que generan la estructura temporal dentro de las imágenes aisladas, ya que son la base para entender a las imágenes secuenciales.

El factor esencial para poder dar significación temporal son los elementos de tensión y ritmo, que aportan dinamismo y progresión visual dentro del espacio de la ilustración.

La tensión

Es esencialmente una experiencia perceptiva, pero para poder explicarla la compararemos con la fuerza que produce una liga o goma elástica cuando se estira (se deforma), dicha fuerza es contraria al sentido en que deformamos la liga, por la tendencia que tiene ésta a reestablecer su estado original. La tensión se puede equiparar a la fuerza que produce la liga que mencionamos, pero es una fuerza visual y se define por dos propiedades: una fuerza y una dirección.

La tensión puede producirse por varios factores dentro del espacio de una imagen, siendo que todos estos factores van relacionados con la idea de “deformación”, por lo que la vista intenta reestablecer visualmente dicha deformación hacia su esquema original. Entonces podemos encontrar que las proporciones pueden producir tensión: en los formatos usados para la ilustración encontramos esta proporción definida como largo y ancho; así, los formatos cuadrados no producirán tensión con respecto a su proporción ya que sus lados son iguales, no ofrecen diversidad. Los formatos rectangulares sí ofrecen tensión ya que se separan de un formato más estático, simétrico, se deforman en alguno de sus valores de proporción.

Además hay que indicar que entre mayor sea la deformación mayor es el valor de la tensión.

La forma es otro de los elementos que pueden generar tensión si se presenta deformado; por ejemplo, las formas irregulares, asimétricas y discontinuas son más tensas que sus antagónicas. Además las formas incompletas que tienden a reestablecer su totalidad producen tensión.

El ritmo

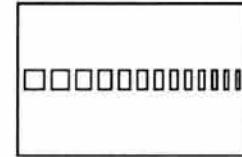
Existe una gran dependencia del ritmo con respecto al tiempo, ya que el ritmo requiere de un período para ser percibido en su totalidad a causa de la cantidad de componentes que lo constituyen.

Además el ritmo como efecto es el resultado de dos componentes básicos, su estructura, que está relacionada con la proporción de sus elementos, y la periodicidad o alternancia de éstos.

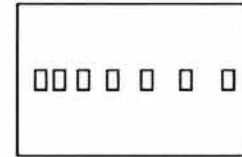
La principal función del ritmo es el dinamismo que produce, ya que induce la progresión en un espacio que carece de movimiento.

La estructura temporal dentro de la ilustración aislada es importante en tanto que introduce al observador en la lectura de ésta; activa los itinerarios visuales y fuerza al lector de la ilustración a recorrer visualmente los elementos con que se construyó la imagen.

La temporalidad en las imágenes secuenciales, en cambio, sólo puede entenderse por su disposición a la continuidad, pues se va conjugando la sucesión de subestructuras individuales en donde las diferencias de una y otra van dando las pautas de continuidad y movimiento para llegar a formar una sola estructura narrativa.



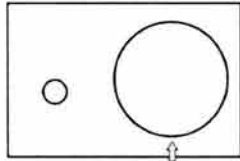
Proporción de los elementos del ritmo.



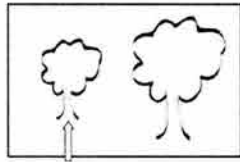
Periodicidad de los elementos del ritmo.



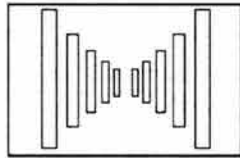
La secuencia de imágenes no es percibida como tres personas distintas, sino como una misma haciendo una acción definida y con la sensación de temporalidad. Esto se debe a los fenómenos de tensión y ritmo.



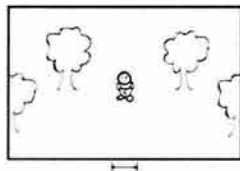
+ peso, + importancia.



El árbol izquierdo se percibe como más lejano.



El cambio de tamaño se percibe como profundidad.



Escala de los elementos con respecto al espacio total de la imagen.

Estructura de relación de la imagen

Esta estructura está definida por la fusión de la selección espacial y temporal que contiene la imagen.

Se hace presente a través de los elementos escalares, que tienen una naturaleza cuantitativa, dichos elementos son: el tamaño, el formato, la escala y la proporción. Y de una forma u otra todos estos elementos implican relación, ya sea entre la imagen y la realidad o entre las partes y el todo.

El tamaño o dimensión

Es uno de los valores más comunes para definir las cosas; a través del tamaño se puede dar jerarquización, ya que la superficie de un objeto dentro de la ilustración con respecto a la superficie total repercute en la importancia visual del objeto. También hay que tener en cuenta que a mayor tamaño de un objeto más peso induce visualmente.

El tamaño puede servirnos además para representar visualmente las distancias, ya que un objeto que disminuye su tamaño se percibe como lejano y no como un cambio de tamaño.

Y si además se introduce un gradiente de tamaño que permita observar el cambio de tamaño de los objetos hacia el fondo de la composición, se puede inducir la sensación de profundidad.

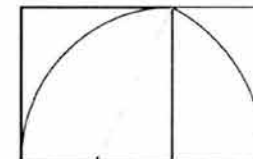
La escala

Implica una relación de tamaño perceptible, entre lo que puede considerarse la escena global de una ilustración y el espacio del cuadro en el que se representa, para poner más en claro esto podemos retomar la idea de los planos fotográficos, donde cada plano está definido por la relación de tamaño del objeto y el espacio que lo contiene; esto puede ser útil para poder dar más importancia a los rasgos de algún elemento, construir una ilustración muy descriptiva o detallista, o acentuar más los rasgos generales o hasta ambientales, generando una ilustración más narrativa o de entorno.

La proporción

Es la relación cuantitativa que se da entre un todo y las partes que lo constituyen, esto nos ayuda a crear un orden interno en la composición.

Al respecto de la proporción se puede hacer mención del esfuerzo que constantemente ha hecho el ser humano para encontrar una proporción que se identifique con la belleza, lo cual llevó al descubrimiento de la sección áurea o divina proporción, con el valor numérico que le representa: 1.618,¹¹ conocido como el número de oro.



1.618

La proporción áurea.

El formato

Es la relación que guarda internamente el cuadro, es lo que establece los límites entre el espacio de una imagen y el espacio físico que es nuestra realidad.

Al respecto del formato podemos decir que se puede definir a través de la relación entre su lado vertical y su lado horizontal expresada numéricamente, que se ha denominado *ratio* y que por convención se indica primero el valor vertical y después el horizontal (v:h); pero para poder establecer los valores como una relación, tiene que aplicarse el siguiente método: se hace del menor de los valores la unidad, mientras que el otro valor se obtiene de la división del mayor entre el menor de los valores.

Para poner un ejemplo tomaremos una hoja de papel tamaño carta que usaremos de forma horizontal; entonces su *ratio* estaría expresada como 1:1.3 (valor vertical : valor horizontal). En este caso el tamaño vertical es 21.5 cm. que por ser el menor se iguala a 1, y 28 cm. que es el lado horizontal y el de mayor valor se divide entre 21.5; si se hace la división se obtiene el resultado de 1.3023..., que redondeamos para efectos de facilitar la relación.

Además de los formatos cuadrados o rectangulares se pueden emplear formatos *tondos* (circulares) y elípticos, que son menos utilizados, pero son de importancia si se toma en cuenta

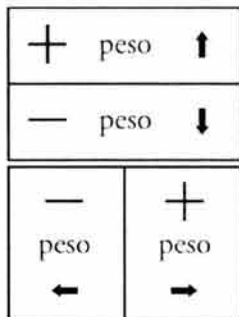
¹¹ Si el lector desea conocer más acerca de la divina proporción puede consultar diversas bibliografías, pues es un tema que ha dado bastantes estudios, dentro del libro de Villafañe, op. cit., p. 150, se puede hacer una revisión bastante completa acerca del tema.

que tienen una zona central con un privilegio geométrico que puede ser aprovechado en los casos donde se requiera establecer un equilibrio dinámico.

Los formatos elípticos son mucho más tensos y dinámicos que los tondos, pues internamente presentan un conflicto de fuerzas que buscan resolución, que son la vertical y la horizontal.

Cabe decir que el formato debe buscarse en función de una mayor adecuación al tema que se represente, ya que los formatos de ratio corta (más verticales, por ejemplo 2:1) tienen una mayor tendencia a funcionar en profundidad, y con ello su función se adecúa más a lo descriptivo; mientras que los formatos de ratio larga (más horizontales, por ejemplo 1:2) tienen una mayor congruencia con el aspecto temporal de la ilustración, y se prestan más adecuadamente a funcionar como imágenes narrativas.

La composición



De acuerdo a la posición varía el peso visual.

Las estructuras espacial y temporal se funden en la estructura de relación, siendo que la conjunción de estas estructuras crean la composición visual. La composición en una imagen está íntimamente ligada a la idea de orden, para poder obtener un resultado visual favorable, dicho orden está basado en dos principios: el de unidad, cuando los elementos individuales logran formar una propuesta visual entendida como unitaria, y el principio de estructura, que se da cuando los elementos de la composición se organizan creando estructuras.

La unidad se puede lograr a través de 4 hechos:

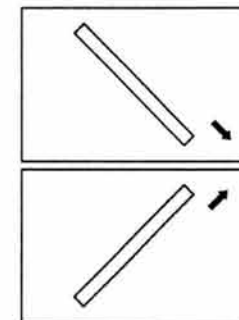
- la diversidad, que se da a través del manejo de elementos disímiles que crean dinamismo y estabilidad;
- el contraste, se basa en la diferencia y relación entre dos extremos que buscan la resolución de sus fuerzas;
- la repetición, que favorece el carácter unitario por el factor de continuidad que aporta; y
- la continuidad que genera direcciones de lectura.

Dentro de la composición puede encontrarse también el concepto de normatividad, que se basa en el establecimiento de parámetros dados para que todo el mundo pueda entenderla.

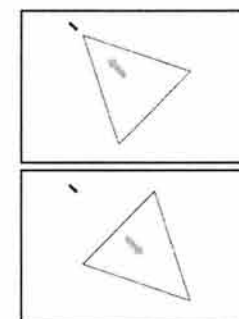
Una composición normativa¹² está fundamentada en la tridimensionalidad, puesto que se acerca más al modelo de nuestra percepción; también debe contener constantes perceptivas en cuanto a tamaños, forma y color, para que se efectúe una representación naturalizada; deben seguirse los fenómenos de organización perceptiva, entre los que se encuentra la pregnancia, definida como la buena configuración de una estructura, para que no permita confusiones o ambigüedades. Además se puede mencionar que hay una adaptación del campo visual en cuanto a formato que puede establecerse como normativo, y son los formatos que se encuentran entre 1:1.25 y 1:1.5; también hay que tener en cuenta que el tamaño debe estar dado en función de la distancia a la que el observador se encuentre, normativamente esa distancia se define como dos veces y media la distancia de la diagonal de la imagen que se observe.

Hay que tomar en cuenta que éstos son los parámetros para una composición normativa, y que la intención del ilustrador puede ser seguir un tipo de composición establecida dentro de esta forma, o todo lo contrario, pues dependerá del problema específico que se quiera resolver y del ambiente en el cual se desarrolle la ilustración.

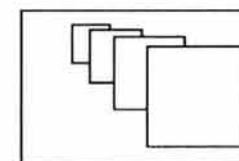
También los principios generales de composición¹³ deben ser tomados en cuenta, sobre todo por nosotros que debemos trabajar muy estrechamente tanto con elementos como con su organización compositiva; pues bien, tenemos que el primero de estos principios es el de heterogeneidad del espacio, el cual nos dice que según la ubicación de un elemento dentro del espacio de la composición su valor podrá variar. En este apartado podemos referirnos al principio de anisotropía,¹⁴ que para resumir podría ser considerado como el principio de desigualdad, de ahí parte la ley de los tercios aplicado al formato: en los orientados verticalmente podemos ver que la composición se vuelve bastante compleja, debido a la falta de espacio para organizar sobre la horizontal, además de que los elementos colocados en la parte superior de la composición pesan más que los colocados en la parte inferior. En los formatos con orientación horizontal observamos que los objetos cargados hacia la derecha, aunque de forma atenuada, son más pesados ya que tienen un peso suplementario pues se alejan más del origen de lectura de la ilustración (la parte izquierda). Los formatos en los que se utiliza una orientación diagonal podemos encontrar que si relacionamos el sentido de lectura occidental que tenemos podremos ver que los objetos orientados que tienen su inicio en el extremo superior izquierdo se interpretan como



A causa del sentido de lectura la figura se percibe como descendente o ascendente.



El sentido de lectura y la figura interactúan para generar itinerarios visuales.

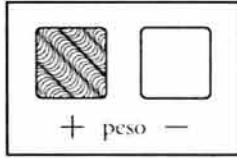


Los planos superpuestos, el tamaño y la distancia de la base, favorecen la profundidad.

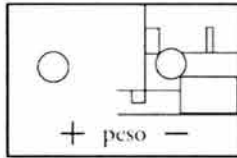
¹² Villafañe, Justo. *op. cit.*, p. 164.

¹³ *Ibid*, p. 167.

¹⁴ *Ibidem*, p.168.



La textura genera un mayor peso visual.



Una figura aislada atrae más la atención y con ello aumenta su peso visual.



Direcciones inducidas.

descendientes, mientras que los colocados con su inicio en el extremo inferior derecho se consideran ascendentes, y si los colocamos de forma contraria podemos encontrar fenómenos de tensión pues parecen ir en contra de la vista. En cualquier formato donde se use una orientación centrada lo que se conseguirá es estabilidad y atracción visual hacia esta zona privilegiada de cualquier formato.

Dentro de una composición podemos encontrar también los factores que pueden ayudarnos a representar la tridimensionalidad. Estos factores son los planos superpuestos, la variación de tamaños, la distancia de un elemento desde la base del cuadro (a más distancia de la base, más alejado se percibirá), el uso de la perspectiva lineal (que presupone un punto de vista fijo enfocado hacia el infinito) y la perspectiva aérea.

El peso visual de los elementos también se debe tomar en cuenta al hacer la composición, los factores que afectan al peso visual de los elementos son los siguientes: la ubicación del elemento dentro de la composición, como habíamos visto anteriormente los objetos pesan más arriba y a la derecha dentro de la imagen. El tamaño es otro de los factores que influyen pues entre más grande sea el elemento más peso tendrá. La profundidad de campo puede afectar también al peso pues entre más profundidad de campo haya más peso se inducirá. Las texturas también generan más peso en los elementos que las contienen en comparación de elementos que no presentan texturas. El aislamiento es otro factor, pues las figuras que se presentan individuales o aisladas crean centros de atención y con ello aumentan su peso visual.

También es de interés conocer cómo funcionan las direcciones visuales dentro de la composición pues son las que logran la significación global de una ilustración. Y pueden ser dadas en muy diferentes formas, pero hay dos tipos de direcciones visuales generales: las representadas, o sea que se presentan gráficamente en la ilustración, como podría ser el ejemplo de una mano indicando una dirección concreta, y están también las direcciones inducidas, que tienen una presencia no tangible, uno de los ejemplos más claros es el de las miradas, que dirigen nuestra visión casi de forma innata, pero que en realidad no está presente dicha dirección.

Como conclusión a esta parte en donde se han retomado los conceptos de la Teoría General de la Imagen para aplicarlos a la ilustración, podemos decir que el conocer los elementos que componen a la ilustración nos acercará por mucho a dar una significación

visual más plenamente justificada, y que nos ayudará a resolver más acertadamente cada problemática que en una ilustración se nos presente; estamos conociendo más a fondo nuestra profesión para manejar más eficazmente el mensaje y mejorar el proceso de comunicación en el que estemos involucrados.

Además, estos conceptos se relacionarán en mayor grado cuando entremos al desarrollo de la articulación semántica de la ilustración.

Técnicas de representación gráfica

Dentro de este tema abordaremos otro de los factores que intervienen de forma importante en la creación de ilustración, es el caso de las técnicas de representación gráfica, que es el recurso que tenemos los ilustradores para generar físicamente una ilustración, y que están definidas por los materiales y herramientas así como por los métodos para utilizarlos.

En este apartado desarrollaremos sólo lo más importante en la explicación de los diversos materiales, dejando para los diversos manuales de técnicas artísticas las explicaciones detalladas; nos enfocaremos entonces en exponer de manera básica las técnicas de representación que el ilustrador puede utilizar para realizar su trabajo y tratando de ligar la explicación de dichas técnicas con las posibilidades para poder resolver diversos problemas en el campo específico de la ilustración.

Las diversas técnicas de representación gráfica pertenecen casi en su totalidad a una tradición artística, a causa de que el arte tiene mucho más tiempo que la ilustración, siendo que esta última nació junto con el consumismo; sin embargo, en la actualidad se han venido adoptando nuevas técnicas que son utilizadas más en el campo de la ilustración que en el del arte, éste es el caso de la técnica aerográfica, que aunque usada también en el campo del arte, los ilustradores técnicos o ilustradores científicos se han podido beneficiar en sobremanera de esta técnica; otro caso aún más identificable es el de las técnicas digitales, que parecen aún estar distanciadas del arte, pero que en el ámbito de la ilustración están abriendo nuevas posibilidades, al mismo tiempo que están creando rápidamente una brecha entre lo que se ha definido como las técnicas tradicionales y las digitales; esa diferencia podríamos encontrarla en la idea primordial de que las técnicas tradicionales usan pigmentos y las técnicas digitales usan píxeles o más específicamente bytes, aunque hay más que eso, pero lo abordaremos más adelante.

Todas estas técnicas tanto tradicionales como digitales han sido la causa de una evolución en el descubrimiento o elaboración de nuevos materiales y nuevas herramientas para aplicarlos, con lo que también han tenido que cambiar los métodos para usarlos; es un proceso evolutivo que aún hoy sigue avanzando.

Antes de proseguir con el desarrollo de este tema tendremos que hacer la advertencia de que la elección de materiales y el método para usarlos es una cuestión funcional y algunas veces

personal, pero es esencial tener conocimiento sobre las distintas técnicas para que se pueda elegir la más adecuada para cualquier tarea que se presente.¹⁵

Lápiz de grafito

Comenzaremos con las técnicas tradicionales, y dentro de éstas con los medios de punta, pues la evolución de las primeras técnicas muchas veces ofrece las pautas para entender las que se fueron dando posteriormente.

Así podemos encontrar que la herramienta más básica del ilustrador es el lápiz de grafito; el más utilizado para realizar bocetos y generar estructuras primarias para las ilustraciones. Si bien puede ser un instrumento para realizar ilustraciones con muchas posibilidades, en nuestros días está quedando relegado casi exclusivamente al proceso de bocetaje o para hacer apuntes rápidos, por la facilidad de manipulación que ofrece (se pueden hacer puntos, líneas y calidades de línea, texturas, degradados, etc.), además se presta en gran medida para hacer correcciones fácilmente y es uno de los primeros instrumentos que un ilustrador aprende a usar en su carrera. Sin embargo, cuando se emplea este tipo de material en la realización de una ilustración que estará expuesta a un proceso de reproducción, éste debe estar bien cuidado para que se obtengan buenos resultados, pues el lápiz grafito no genera tonos negros absolutos, trabaja con tonos grisáceos.

Carboncillos y lápices de carbón

Hay otros medios de punta de los cuales puede hacer uso el ilustrador, como son el carboncillo o los lápices de carbón, que casi de igual forma que el lápiz de grafito suele usarse para el bocetaje, este material suele emplearse más en la elaboración de trazos para formatos de mayor escala pues es más fácil cubrir zonas extensas con este material mientras que dar detalle no es precisamente una de sus facultades. Si se realiza un trabajo con carbón se debe tener muy en cuenta que es necesario fijarlo pues se puede desprender del soporte con mucha facilidad. Dentro de las posibilidades que ofrece el carbón podemos encontrar que tiene una gran facilidad para reflejar la granulación de la superficie en la que se le aplique; además puede usarse con un pincel húmedo para poder expandir el carbón y sacar nuevos tonos, también se puede usar una goma para poder retirar el carbón y sacar luces a un dibujo.



Detalle de la ilustración *Dragonhenge*, de Bob Eggleton; realizada con lápiz de grafito. *Greetings from Earth*, página 34.



Detalle de la ilustración *Sabre-toothed Cat*, de Bob Eggleton; realizada con carboncillo y tiza. *Greetings from Earth*, página 18.

¹⁵ Dalley, Terence. *Guía Completa de Ilustración y Diseño*, p. 16.



Detalle de la ilustración *The Altar of Melek Taos*, de Margaret Brundage; realizada con pasteles.
The Frank collection, página 38.



Detalle de la ilustración *Montezuma's Daughter*, de J. R. Weguelin; realizada con Tintas.
The Frank collection, página 32.

Pasteles y crayones

Otros medios bastante afines a los que hemos visto son los pasteles y los crayones; los pasteles están hechos con pigmentos de colores pulverizados de los que se hacen barras para poder pintar, y que tienen diferentes grados de dureza, solamente hay que tener en cuenta que entre más dura sea una barra de pastel menos brillante será el color; cuando se usen pasteles secos se debe tener una amplia gama de colores, pues este tipo de material no puede combinarse demasiado, ya que su consistencia hace que la superficie de aplicación se sature rápidamente y provoque que otras capas de color resbalen o se apelotonen.

Los pasteles secos deben ser aplicados con trazos de distintos colores, hasta llegar al efecto deseado, pero también puede dibujarse en capas si se va fijando cada una de éstas, elaborando de manera gradual la ilustración. Los colores pastel al óleo si pueden mezclarse directamente en la superficie ya que resisten más los roces; además, a diferencia de los pasteles secos no requieren fijación; también pueden ser usados con lavados de color usando trementina con un pincel.

Los crayones o ceras son resistentes al agua y a la luz, pues el pigmento con el que se elaboran está mezclado con un aglutinante graso. Su uso puede encontrarse en la realización de trazos muy sueltos dando lugar a líneas texturadas, también puede ser usado como un medio experimental, por ejemplo se le puede derretir para producir impastos de color; además, dentro del campo de la ilustración, su uso también está extendido como auxiliar a otras técnicas, es el caso de la función que tiene para enmascarar y usarse para que actúe como repelente, con la acuarela por ejemplo. También puede usarse en la preparación de la superficie para hacer scratch, técnica en la cual se “rasca” la superficie para elaborar figuras a partir de descubrir la superficie que se cubrió con tinta china.

Tintas

La tinta es un medio muy empleado entre los ilustradores, pues es muy versátil y su reproducción es buena (sobre todo las tintas que son a prueba de agua), además es corto el tiempo que se requiere para elaborar una ilustración con esta técnica en comparación con otras; a causa de este beneficio es muy popular su uso entre los ilustradores que trabajan con tiempos de entrega muy apretados.

Las herramientas que se usan con las tintas pueden variar según el efecto que se busque; por ejemplo se puede usar la plumilla para generar líneas o puntos; los bolígrafos trabajan también de esta forma; sin embargo, la tinta que usan tiene una base diferente, además se tiene que estar limpiando el exceso de tinta que se va acumulando en la punta del bolígrafo para evitar manchones. Con este tipo de instrumentos la línea suele ser el elemento esencial con el cual se pueden obtener muy diversos resultados al sugerir las formas o texturas.

Las tintas además pueden aplicarse (diluidas o sin diluir) con un pincel, método que es más comúnmente conocido como aguadas, técnica que se basa en la aplicación de capas superpuestas de distintos tonos, a través de las cuales se puede sugerir volumen; además, pueden servir también para generar zonas de luz y sombra, las tintas también pueden ser aplicadas por salpicaduras o por estarcidos según lo que se quiera lograr.

Además, las tintas tienen mucha luminosidad e intensidad de color, sin embargo, su uso requiere más cuidado pues los errores son difíciles de corregir.

Técnicas de pintura

Las siguientes técnicas que citaremos son técnicas de pintura, de las cuales podemos mencionar que si bien han tenido un desarrollo y evolución en el campo del arte, nosotros como ilustradores podemos servirnos de ellas para nuestro quehacer profesional.

Óleo

La primera de estas técnicas que mencionaremos es el óleo, el cual puede usarse en distintos tipos de soportes, de los cuales, el lienzo es el más conocido; también se pueden utilizar como soportes la madera, el cartón grueso o tableros ya preparados.

Si se van a utilizar pinturas al óleo es necesario primero hacer sobre el soporte elegido un proceso de “imprimación” para que se conserve mejor la pintura; este proceso consiste en encolar el soporte para impedir que se corra y se pudra. Después de este proceso se aplica una base al soporte, que servirá para protegerlo del aceite de la pintura; las bases acrílicas – que secan más fácilmente- son más convenientes para el ilustrador, que además pueden ser aplicadas en cualquier superficie sin necesidad de imprimarla antes.



Detalle de la ilustración *Gargoyle*, de Frank Frazetta; realizada con óleo.
Legacy, página 95.



Detalle de la ilustración hecha para la portada del libro *Lost on Venus*, realizada por Frank Frazetta; técnica: acuarela.
Legacy, página 26.

Al iniciar una pintura al óleo se puede hacer primero un prepintado, que consiste en establecer los valores tonales del cuadro en forma básica; en esta etapa pueden usarse pinturas acrílicas que secan rápido o pueden usarse también óleos muy rebajados con alcohol o barniz para poder hacer veladuras.

En la etapa del pintado la regla básica es empezar con pintura diluida y acabar con pintura grasa para poder obtener un resultado duradero. Además las veladuras de color transparente deben dejar que se refleje la cantidad adecuada de luz que se estableció en el prepintado, por esta razón no debe ser oscuro el prepintado.

La técnica del óleo dentro de la ilustración nos da ejemplos muy buenos, algunos de los autores que tienen una técnica muy depurada y que su trabajo es una magnífica muestra son Larry Elmore, Jeff Easley, Clyde Caldwell (clásicos de la ilustración fantástica) y en especial Keith Parkinson.¹⁶

Acuarela

La acuarela es la siguiente técnica que revisaremos. Hay que iniciar con la afirmación de que el mejor soporte para la acuarela es el papel, que se puede encontrar de distintas marcas, grosores y calidades.

Para poder trabajar con la acuarela es conveniente primero tensar el papel sobre un tablero, sobre todo los papeles más delgados para que con la aplicación de la técnica no se ondule o se formen burbujas.

El principio de la acuarela se encuentra en su aplicación, la cual se hace con agua, ya que sus pigmentos tienen una base de goma arábiga que al entrar en contacto con el agua se disuelve fácilmente por lo que puede aplicarse la mezcla, y después, al secarse el agua, los pigmentos se adhieren al papel.

¹⁶ Si el lector quiere ver ejemplos de estos autores puede revisar *El Gran Libro de la Dragonlance* anotado en la bibliografía de este trabajo de investigación.

En la técnica de la acuarela debe evitarse al máximo el uso del negro y de igual manera que el blanco ya que pueden causar muchos efectos indeseables si no se usan con propiedad (suciedad en los colores o se pueden hacer lechosos).

Otro punto que se debe tener en cuenta es que la acuarela es poco resistente a la luz por lo que se decolora muy fácilmente al exponerse directamente a esta.

La técnica para aplicar la acuarela es básicamente el uso de lavados transparentes, es decir, el color se aplica en capas atenuadas que hacen ir surgiendo los tonos deseados. Como los lavados dejan ver el blanco del papel a través de ellos se obtiene mucha luminosidad y bastante viveza. Esta propiedad es una de las pautas por la cual los ilustradores suelen elegir esta técnica cuando hacen ilustración dirigida a un público infantil, pues el color es muy llamativo y puro.

Con la acuarela se pueden, por ejemplo, hacer salpicaduras o aplicaciones con pincel seco, es decir, aplicar el pigmento con la menor cantidad de agua posible, esta última variante es más comúnmente usada para los detalles finales pues se tiene un mayor control en la aplicación del color.

Gouache

Los soportes que pueden usarse para el gouache son los papeles y los tableros, un cartón ligeramente desgastado por fricción es una buena opción.

La goma arábiga es el aglutinante del gouache, y además todos los colores contienen pigmento blanco, por lo que al secarse siempre quedan más claros que cuando se aplican. El gouache es además opaco y sólido por lo que puede trabajarse de los colores claros a los oscuros o viceversa. La superficie final es mate y algo terrosa; a causa de esta característica debe usarse un fijador para que no se desprenda el pigmento, además se le puede dar con el fijador un acabado brillante si se prefiere.

La aplicación de esta técnica puede hacerse como con la acuarela, a través de lavados, pero utilizando el soporte de manera horizontal, y dejando secar cada lavado antes de aplicar otro. Hay que tomar en cuenta que en segundas capas tienden a notarse los bordes por lo cual debe tenerse cuidado.

Una ventaja del gouache es que se pueden hacer texturas, salpicados y raspados.



Borrador conceptual para la portada de la revista *National Lampoon*, realizada por Frank Frazetta; técnica: gouache. *Legacy*, página 162.



Detalle de la ilustración *Furia por la derrota*, de Keith Parkinson; realizada con acrílicos. *El Gran Libro de la Dragonlance*, página 26.



Detalle de la ilustración *Portrait of the Artist with his eye in his Mouth*, de Paul Campion; realizada con acrílicos aplicados con pincel y aerógrafo. *Manual completo de técnicas artísticas de la ciencia-ficción y fantasía*, página 150.

Acrílicos

Entre los ilustradores esta técnica ha adquirido gran importancia pues es un material muy versátil y adaptable, su secado es rápido y posibilita el uso de las técnicas que se usan en el óleo. Por ejemplo se puede pintar *alla prima*, simplemente aplicando la pintura más espesa y mezclada con un retardador (la glicerina pura puede servir, además de que es más barata que algún retardador comercial).

El acrílico puede aplicarse como impasto –pintura espesa- si no es muy grueso, pero la mejor opción en estos casos es el uso de pastas para textura.

Además su aplicación se puede hacer a manera de “acuarela acrílica” con la desventaja de que es muy difícil suavizar la pintura ya seca, pero en cambio se pueden superponer muchos lavados sin que se ensucie el color. Puede aplicarse también con el método de pincel seco o como salpicados. Se pueden hacer correcciones con acrílico blanco o gesso sobre superficies ya pintadas; también es una técnica que se presta para la experimentación, por ejemplo si se le aplican alcoholes metilados se hará una masa pegajosa que podría usarse para elaborar una especie de impresión o generar texturas.

Acerca de los acrílicos en la ilustración podemos concluir que es una técnica muy aprovechable, por todas las características y ventajas que hemos mencionado.

Aerógrafo

Es una herramienta basada en un mecanismo que dispara aire con el que se mezcla pintura, por lo que el efecto será la aplicación de pintura dispersa.

Los aerógrafos más nuevos se pueden encontrar con la denominación de “doble acción”, pues con ellos se puede controlar la cantidad de pintura que se mezcla con el aire, y no sólo el momento en que sale el aire como sucede con los aerógrafos “sencillos”.

El recurso del aerógrafo es notable ya que puede generar fundidos y degradados de color. Sin embargo se requiere constante práctica para manejarlo correctamente y lograr los mejores resultados, el costo de la herramienta puede ser alto pero puede compensarse si se le saca el mayor provecho.

La técnica aerográfica es en especial útil para los profesionistas que hacen ilustración técnica o ilustración científica pues la calidad en la aplicación de color aunado a los detalles que posteriormente se puedan dar, generan un efecto realista que es muy aprovechable en estos campos de la ilustración; aunque no se descarta que pueda usarse en otro tipo de ilustraciones.

Técnicas digitales

Las técnicas han ido evolucionando con la tecnología, teniendo en común el uso de pigmentos y diferenciándose entre sí por el medio en que están mezclados y en la forma de su aplicación. Es por esto que la ilustración digital rompe la tradición -técnicas tradicionales-, pues ya no hay pigmentos ni soportes materiales, en cambio hay pixeles y bytes en pantallas que los interpretan.

Un pixel es la unidad visual mínima en la computadora, y es en realidad una cierta información (bytes) que se interpreta y se muestra como color luz en la pantalla.

Detrás de la simple representación de colores por medio de pixeles se encuentran los programas (software) que sirven para la creación de imágenes. Aunque en realidad los programas de "ilustración digital" comenzaron siendo para retoque fotográfico digital, en la actualidad podemos encontrar programas que se han proyectado especialmente para hacer ilustración. Lo que puede encontrarse en común en los mencionados programas es la simulación que se hace para imitar las herramientas y procesos usados en las técnicas tradicionales, como el aerógrafo, el pincel, la plumi-lla, las mascarillas, entre otras; pero que han ido evolucionando o agregando funciones más complejas de lo que las técnicas tradicionales pueden hacer, como por ejemplo la aplicación de filtros con efectos especiales, con lo que se puede modificar la ilustración de una manera sencilla y rápida, o el caso del "undo" (deshacer) que puede regresar las acciones hechas para poder corregir o volver a hacer alguna parte de la ilustración.

Algunos de los puntos que tienen de beneficio las ilustraciones digitales son:

La cuestión de reproducción es más sencilla, y además se pueden hacer copias del original con la calidad total.

También la cuestión del transporte o de la distribución es un factor importante, pues se hace de manera sencilla y cómoda, se puede usar el disquete, el cd-rom o Internet, entre otros medios.



Detalle de la ilustración *Demon*, realizada por Rick Berry; técnica: digital. *Fantasy Art Masters*, página 78.

La limpieza en la ilustración es indudable, ya que se puede organizar la ilustración para poder corregir fácil y rápidamente un error.

Algunas desventajas podrían ser:

Existe un fenómeno de desconexión entre ojo y mano, cualquier persona que haya intentado elaborar un dibujo libre sólo usando el mouse -ratón-, se ha podido dar cuenta de la dificultad que esto presenta, a causa de que el control de las herramientas y las imágenes se encuentran visibles en la pantalla, mientras que la mano trabaja en otro lado a través del mouse, la costumbre puede superar este fenómeno, pero es indudable que la mano tiende a un atrofiamiento, mientras que en la elaboración de una ilustración en técnicas tradicionales la mano tiene una función motriz de gran importancia, en las técnicas digitales se ve reducida a hacer el movimiento del mouse y el presionar los botones que en él hay, su función se ve muy reducida. En la actualidad se puede encontrar un reemplazo más adecuado: el lápiz óptico, que captura la información a través de un dispositivo que asemeja a un lápiz común; lamentablemente este tipo de tecnología es cara y no está a el alcance de todos.

Tanto la computadora como el software tiene precios elevados, el desgaste es lento, pero la reinversión en constantes actualizaciones y la necesidad de obtener algo mejor para no quedar en el atraso tecnológico, es una desventaja para la ilustración digital. Hacer copias clandestinas de un trabajo original es uno de los mayores riesgos, pues hay una máxima facilidad de reproducción con lo que se podría obtener un original no autorizado.

Acerca de los programas para hacer ilustración digital podemos decir que como cada uno es lo suficientemente complejo y diferente en los métodos y opciones sería difícil hacer una reseña de cada uno; al menos mencionaremos que la mayoría de estos programas se pueden clasificar en dos formas generales: los que manejan vectores y los que trabajan con mapas de bits. La diferencia es que los primeros utilizan fundamentalmente figuras definidas matemáticamente por vectores y coordenadas; mientras que los segundos trabajan directamente con información definida en bytes, modificando cada píxel. También se puede hacer mención de que algunos programas sirven para elaborar ilustración bidimensional y otros para realizar ilustración tridimensional.

Sin duda hay que explorar los distintos programas para poder encontrar uno o varios que se adapten mejor a un estilo o que aporten mejores soluciones según el problema a resolver.

Técnicas experimentales

Hay un último aspecto de las técnicas en la ilustración, la parte experimental en donde el ilustrador genera propuestas a través de la exploración de nuevos materiales, un nuevo uso para los ya conocidos o mezclas entre varias técnicas con sus diversas posibilidades.

Como ejemplos podemos mencionar la técnica del chapopote diluido con aguarrás para su aplicación, el uso de texturizadores o creación de texturas, el frottage, que se hace frotando un material para dibujo (como un lápiz o un crayón) en una hoja de papel que esté sobre algún material que permita transcribir su textura.

Dentro de este apartado podría considerarse también a la ilustración tridimensional análoga, pues es una categoría de la ilustración que actualmente no ha tenido el reconocimiento debido.

La imaginación del ilustrador tiene un amplio panorama para experimentación, solamente no hay que perder de vista la funcionalidad y eficacia al explorar técnicas nuevas.



Fotografía de un trabajo personal Jeff Coleman, titulado *Spot*, realizado con Resina y medios mixtos, incluyendo mucho pelaje sarnoso.

The Frank collection, página 25.

Clasificación de la Ilustración

En este apartado es necesario aclarar algunos puntos de suma importancia antes de hacer una propuesta de clasificación para la ilustración.

Como sabemos, la comunicación es un proceso con una función muy determinada: transmitir un mensaje para producir una respuesta; la ilustración es parte de este proceso de comunicación, es una imagen que se ha generado para transmitir una información que se desea hacer llegar a un público determinado.

Por esto es que la ilustración no puede adquirir un significado completo y justificable hasta que se produce el enlace con el espectador; de esta manera la clasificación de la ilustración estará mejor sustentada si se relaciona a nivel social, ya que la función primordial es entrar en contacto con el público y dar el mensaje que contiene.

Una imagen de por sí no puede indicar su función; es el entorno y/o el receptor quien determina su función.

Sin embargo puede haber además un segundo tipo de clasificación, sustentable a nivel del análisis sintáctico de la ilustración. Dicha clasificación nos dará una mejor comprensión de los procesos sintácticos de la ilustración y cómo afectan al resultado.¹⁷

¹⁷ Este tipo de clasificación nos sirve a los ilustradores para saber cómo es que una ilustración está hecha, y poder aprovechar este tipo de información de forma didáctica.

Clasificación por función social

Exponemos entonces la primera clasificación de la ilustración, que está relacionada con lo que habíamos mencionado como la **función social** que ejerce la ilustración, y que se divide en dos distintos parámetros: el primero se refiere a la *función* que se le da al mensaje, es la más influenciada por el entorno y el receptor, por lo cual puede cambiar de función (no es fija).

Subclasificación por función

Ornamental. Cuando la ilustración se utiliza a modo de adorno, como complemento “embellecedor”, como lujo o como decoración cae en esta clasificación, por ejemplo una ilustración puede servir para equilibrar una maqueta o dar color a un espacio.

Didáctica. Es una de las funciones más complejas y una de las más estudiadas, cuando una ilustración actúa como didáctica sirve para la enseñanza, para transmitir conocimientos o dar a conocer datos. Generalmente va acompañada de un texto, debe ser muy clara y comprensible.

Publicitaria. Se da cuando se promueve una acción específica por parte del espectador, se le induce a que haga algo, ya sea adquirir algún bien o solicitar un servicio. Debe ser muy impactante y precisa; generalmente interactúa junto con otros elementos.

Recreativa. Una ilustración puede actuar como recreativa cuando genera en el espectador divertimento o una conducta de juego.¹⁸

Hay la propuesta de otra categoría de función dentro de esta clasificación que es la *Alternativa*, sin embargo, no conviene hablar de una función alternativa de la ilustración

¹⁸ Una ilustración puede definirse también como lúdica, pero este término estará reservado, si adoptamos una visión psicológica, al estado que puede producir la creación de una ilustración, porque dicho proceso puede generar placer o puede tomarse de manera divertida por parte del ilustrador, hay una implicación mucho más estrecha.

pues es una definición poco concreta, además de que en las categorías ya explicadas se abarcan las funciones en las cuales la ilustración puede actuar de manera plenamente justificada en el entorno social.

El segundo parámetro dentro de la clasificación por **función social** se determina por la postura que adopta una ilustración con relación al *destinatario*, lo cual afecta en gran medida a la forma de construcción del mensaje.

Subclasificación por destinatario

Los aspectos que se consideran dentro de este parámetro son:

Edad del destinatario.

Nivel socioeconómico del destinatario.

Nivel sociocultural del destinatario.

Actividad del destinatario.

Sexo del destinatario.

Otros.

Clasificación por aspectos sintácticos

Ahora exponemos una segunda clasificación que puede complementarse con la primera expuesta, en donde los **aspectos sintácticos** de la ilustración son los factores que se tomarán en cuenta, observaremos aquí dos parámetros, el primero se refiere a la *materialidad y a la concepción espacial* de la ilustración. En donde encontramos que una ilustración puede ser:

Subclasificación por materialidad y concepción espacial

Análoga. Cuando se entiende que la ilustración está físicamente presente.

Digital. Dada cuando la ilustración está presente inmaterialmente siendo luz o datos.

Hay que aclarar que una ilustración no puede encasillarse en una sola de estas clasificaciones, pues a través de ciertos procesos en cada caso puede cambiar su estado material.

El otro aspecto que mencionábamos es la concepción espacial de la ilustración, que está íntimamente ligada a la materialidad de la imagen, y que puede tener dos variantes:

Bidimensionalidad.

Tridimensionalidad.

El segundo parámetro de la clasificación basada en los **aspectos sintácticos** de la ilustración se refiere a la técnica empleada para realizar la ilustración:

Subclasificación por técnica de representación gráfica

Técnicas tradicionales. Para crear ilustraciones análogas, más comúnmente bidimensionales (como ejemplo tenemos a la acuarela, los acrílicos, las tintas, entre otras).

Técnicas digitales. Para crear ilustraciones digitales, bi o tridimensionales.

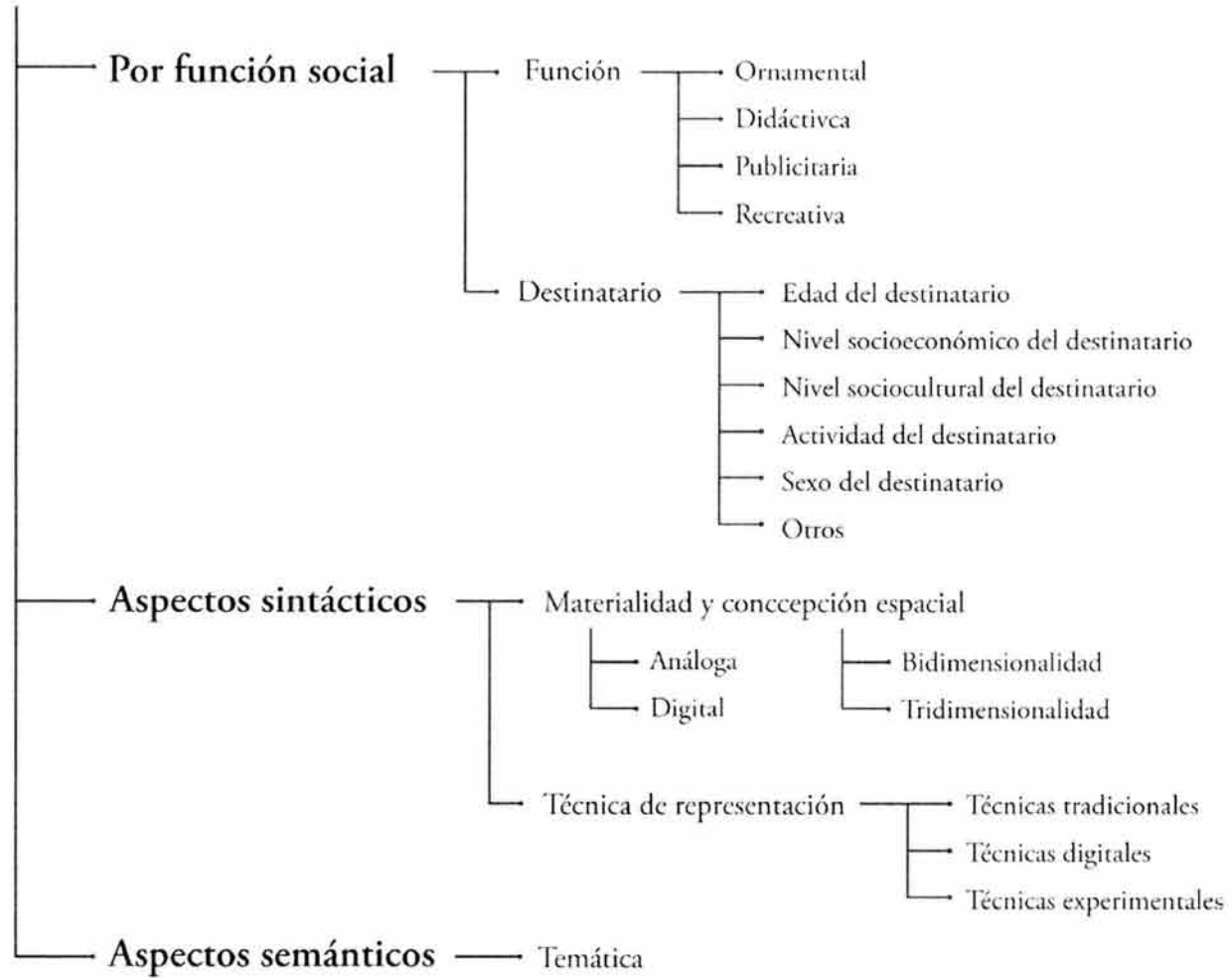
Técnicas experimentales. Pueden participar técnicas tradicionales, digitales y/o alternativas. Esta clasificación está definida por la exploración de las técnicas para hacer ilustración.

Aspectos semánticos

Aclararemos que exponiendo estas clasificaciones podemos deducir que también se puede nombrar a una ilustración por su contenido o mensaje, aunque no se refiere este tipo de clasificación extensamente pues es demasiado amplio; por ejemplo una ilustración que presente elementos y situaciones relacionadas con un deporte, podría ser nombrada como ilustración deportiva o para ser precisos, ilustración con temática deportiva.

Es por esta razón que a lo largo de este proyecto de investigación nos referiremos a la ilustración que tiene elementos y situaciones fantásticos como ilustración de temática fantástica, y con lo cual no hacemos ninguna referencia a cualquier otro aspecto de las clasificaciones desarrolladas anteriormente (como técnica con que se realiza la ilustración, función, público al que se dirige, etcétera).

Clasificación de la Ilustración



La Ilustración en un contexto editorial

La relación entre la Ilustración y el diseño editorial

Cuando la ilustración se conjuga con otros elementos como son el texto y otras imágenes (ya sean esquemas, fotos u otras ilustraciones) para formar en conjunto un mensaje concebido dentro de un proceso comunicativo, es que podemos hablar de un vínculo entre la ilustración y el diseño editorial.

Algunos de los aspectos del diseño editorial que pueden influir a la ilustración son:

-El formato del medio visual (por ejemplo cartel, folleto, libro, entre otros) y el espacio asignado a la ilustración. Estos casos suelen ser comunes cuando se trabaja en un ámbito editorial pues se establecen los espacios para la ilustración cuando se define la diagramación de la maqueta, o se van dejando espacios que al editor o al autor le parecen adecuados. Por estas razones una ilustración puede quedar restringida a un formato predeterminado: tamaño u orientación (horizontal o vertical). Esto siempre influenciará a la ilustración y algunas de las veces dificultará el proceso de la concepción de la ilustración, pues los parámetros son rígidos y el ilustrador tiene que resolver los requerimientos con la planeación de espacios dada. La mejor opción en este tipo de casos es usar la creatividad y los conocimientos de la profesión para llegar a una solución adecuada.

-Otro punto de influencia sobre la ilustración es la diagramación, y sobre todo la distribución entre texto e ilustraciones, o su relación con otros elementos del diseño entre los que podemos encontrar plecas, colores de fondo u otras imágenes que se empleen dentro del mismo campo perceptivo en donde se encuentra la ilustración. Hay que comentar que una imagen será percibida primero o tendrá una atracción mayor por sobre cualquier texto, esto se da a causa de que a primera vista una imagen tiene una significación visual más fuerte, pues para el espectador cualquier texto requiere una intención y un tiempo mayor de adquirir su significación.

-Un factor que también es de importancia es el número de tintas que se usen para la impresión, pues si está restringida su cantidad se verá forzosamente reflejado en la elaboración de la ilustración.

-La influencia del editor o el director de arte es una consideración importante cuando el ilustrador trabaja dentro de un contexto editorial, pues una gran mayoría de las veces un ilustrador tendrá que exponer sus ilustraciones a la consideración de un editor (cuando se trabaja con

editoriales) o de un director de arte (más comúnmente cuando se trabaja con agencias de publicidad). Otras veces es el cliente quien da los comentarios o consideraciones, pero hay que tomar con mucha precaución este último caso pues algunas veces el cliente se deja guiar por puntos de vista poco justificables a causa de que no conocen a fondo la profesión del ilustrador.

Tanto los editores como los directores de arte profesionales son personas que tienen experiencia y conocimiento del ámbito de trabajo, por esto siempre encauzarán nuestro trabajo para llegar a un resultado global adecuado.

Relación texto-imagen

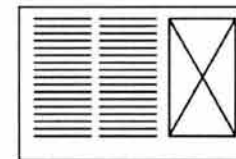
La relación texto-imagen es un factor muy importante cuando la ilustración se incluye dentro de algún proyecto editorial que hace uso de texto e ilustración dentro del mismo entorno, hay que mencionar que existe una relación que se puede dar de dos formas distintas, una a nivel semántico y otra a nivel sintáctico.

Relación sintáctica texto-imagen

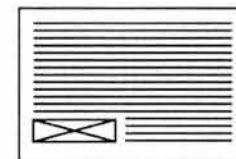
A causa de la fuerza que tiene la ilustración por sobre un texto es importante tener en cuenta el equilibrio entre estas dos manifestaciones, considerando primordial el peso visual de una ilustración contra el peso visual del texto y su distribución.

En cada caso particular se podrá hacer de la ilustración un elemento que interactúe de manera distinta, por ejemplo, puede servir para dar mayor continuidad a un texto, en este caso la ilustración tendrá un peso más o menos equilibrado con el texto que permita la consecución de la lectura, la disposición de la ilustración debe de hacerse en función del orden de lectura que se desee dar; o se podrá quizá utilizar a la ilustración como un complemento que no compita demasiado con el texto y estorbe a la continuidad de la lectura. También puede darse a la ilustración una importancia extrema, ampliando su tamaño al máximo y reduciendo la extensión del texto.

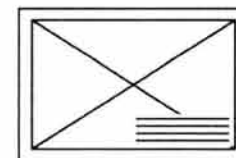
Por todos estos aspectos es más que recomendable estar al tanto del mensaje global que se quiera transmitir para poder adaptar la ilustración tanto en su construcción interna como en su disposición dentro de un diseño y su relación con los elementos que tendrán competencia directa con ésta, siempre debe buscarse la funcionalidad.



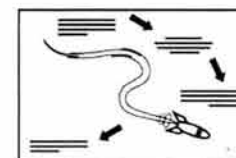
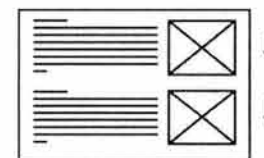
Equilibrio entre texto e imagen.



Mayor fuerza del texto sobre la imagen.



Mayor fuerza de la imagen, texto mínimo.



La imagen puede dar orden de lectura.

Relación semántica texto-imagen

Podemos retomar la idea de Moles¹⁹ que nos dice que la ilustración es una traducción icónica, sin embargo dicha traducción podrá estar muy alejada de lo que es el texto o al contrario, muy apegada a él, pasando por algunos puntos intermedios.

La relación semántica, o podría llamarse también connotativa, de la ilustración puede darse de distintas maneras, de las cuales hemos sacado una relación para poder abordar este punto; dichas relaciones están basadas en la forma en que se da la significación tanto en el texto como en la ilustración.

Las distintas formas fueron adoptadas del texto de Vilchis²⁰ en donde se expone que tanto la significación del texto como de la ilustración (imagen) puede ser *abierta* o *cerrada*; siendo una significación *cerrada* una forma monosémica de mensaje (con una sola significación) y la *abierta* correspondiendo a un mensaje polisémico (con varios significados según la interpretación).

Entonces encontramos la primera forma en la cual actúa una ilustración: puede ser *redundante* con respecto al texto (mensaje construido en un esquema texto cerrado/ilustración cerrada), esto sucede cuando la traducción es literal. Este tipo de relación es muy común en los materiales con función didáctica, pues el mensaje no es producido por el azar o el desorden, al contrario es totalmente planificado, tiene una intención muy definida y deliberada, la repetición es la manera de disminuir el ruido y lograr una máxima efectividad en la aprehensión de un mensaje, no presenta ambigüedad. También hay que mencionar que en este tipo de relación se evitan al máximo las proyecciones personales que se alejen del contexto, pues la ilustración debe centrarse en facilitar la transmisión del mensaje, y dar sólo una posibilidad de interpretación.

Otro tipo de relación es cuando *la ilustración se apoya con un texto* (corresponde al esquema de texto cerrado/ilustración abierta), esto se da cuando la ilustración lleva la línea principal del mensaje y el texto se incluye de manera explicativa con respecto a lo que dice la ilustración, la ilustración significa más que el texto. Un ejemplo claro puede encontrarse en la publicidad impresa, en donde la ilustración puede adquirir importancia en tanto que puede reemplazar a una explicación amplia y sólo se complementa con texto concreto que refuerce el concepto y lo dirija efectivamente.

¹⁹ Moles, Abraham. *La imagen: Comunicación funcional*.

²⁰ Vilchis, Luz del Carmen. *Metodología del Diseño*.

La siguiente relación que revisaremos se refiere a *la ilustración que apoya al texto*; esto implica la complementariedad dada cuando se ilustra una frase o fragmento de un texto, corresponde al esquema de texto abierto/ilustración cerrada, pues el texto completo tiene mayor significación que la ilustración.

El último parámetro que tomamos en cuenta es cuando una ilustración se presenta abierta siendo que el texto también se da de forma abierta, lo cual da lugar a una relación que puede definirse como *poética o de aporte*, pues tanto el texto como la ilustración pueden tener amplias connotaciones. Ejemplo claro de esto puede verse en ilustraciones que se retoman de la literatura pero que nos aportan situaciones o datos no descritos en ella.

Por último hay que aclarar que los diferentes tipos de relaciones que se mencionaron son las formas más básicas, lo que significa que puede haber casos en donde se conjuguen las relaciones de forma más compleja o a manera de subcategorías que tendrán que ser revisadas según el caso específico.

Mensaje verbal (texto)	Mensaje icónico (imagen)		Tipo de relación
Cerrado	Cerrado	→	redundancia
Cerrado	Abierto	→	ilustración se apoya con un texto
Abierto	Cerrado	→	ilustración que apoya un texto
Abierto	Abierto	→	poética o de aporte

Cerrado: forma monosémica del mensaje.

Abierto: forma polisémica del mensaje.

Que es lo fantástico

La fantasía puede explicarse como un pensamiento en el cual prevalece la imaginación y que se aleja en alguna medida de la realidad objetiva. Puede tener muchas manifestaciones, generalmente suele identificarse con los niños o la infancia; sin embargo, la fantasía es una capacidad inherente al hombre y puede desarrollarse en cualquier etapa de la vida; las manifestaciones artísticas son un tipo de actividad en las que suele estar presente la fantasía de manera importante, por ejemplo, el teatro, la pintura, la danza, la música, el cine y por supuesto la literatura y la ilustración presentan en alguna de sus variantes influencia de la fantasía.

Las dos manifestaciones que se abordarán en este trabajo de investigación serán precisamente la literatura fantástica y la ilustración fantástica como dos formas de expresión que pueden llegar a estar muy ligadas entre sí.

En los casos en que estas dos manifestaciones participan para dar al lector un mensaje en común se establece una relación que podríamos denominar básica, y que explicamos de la siguiente manera:

El escritor tiene la inquietud de expresa una idea (o ideas) la cual manifiesta en forma escrita; esta idea presentada en un lenguaje escrito tiene que ser percibida en su totalidad por el ilustrador, que la interpreta para dar lugar a una segunda expresión de la idea en forma de imágenes.



Es así como tendremos que exponer en primer lugar cómo es que la literatura ha dado lugar a muy distintos tipos de expresión, que dan la pauta a la ilustración para buscar también sus propios modos de interpretar y expresar tan variados tipos de mensajes.

Por esta razón es que este capítulo comienza por establecer lo que la literatura fantástica ha ofrecido a la humanidad, pero antes de continuar con el tema hay que distinguir que si bien la denominación de “Literatura Fantástica” designaría con ese nombre a cualquier obra con tratamiento imaginario, sería una categoría demasiado amplia y abarcaría casi toda la literatura; por esto es que se definirá lo fantástico en la literatura como la necesidad de pasar del mundo cotidiano al de la imaginación de manera totalmente consciente e intencional.

La literatura fantástica

Breve aborde histórico

La imaginación es un impulso creativo que siempre ha estado presente en la mente humana, y que dio lugar a un sistema de creencias que para el hombre fueron (y a veces aún son) esenciales, nos referimos a los mitos y a las leyendas, que provienen de los primeros tiempos de las civilizaciones humanas, y que dejan ver la influencia de la fantasía en la cultura del hombre.

Los mitos son narraciones o relatos de carácter imaginativo que generalmente hacen referencia a los elementos y supuestos básicos sobre los cuales surgió una civilización, este tipo de relatos se desarrollan por ende en tiempos inmemoriales, anteriores al nacimiento del mundo y generalmente hablan de dioses o procesos sobrenaturales que suelen relacionarse con la religión pues tratan de dar un sentido final al objetivo del hombre planteando sus orígenes.

Las leyendas en cambio son narraciones tradicionales que retoman hechos imaginarios que se consideran reales o que parten de hechos reales que se han idealizado, tienen un espacio y tiempo más definido y generalmente tienen una función didáctica o nacionalista, en ellas se hace mención de héroes y no de dioses como en el mito.

El hombre siempre ha buscado el significado u origen de sí mismo y de su entorno, por lo cual comenzó a elaborar este tipo de narraciones, que mucho tenían de fantásticas, y donde trataban de explicarse sus orígenes y objetivos, dichas narraciones sólo podían ser conservadas y transmitidas por tradición oral ya que se carecía de un sistema escrito.

Por esto la más antigua manifestación que se ha podido conservar hasta nuestros días data del año 2000 a. C. aproximadamente, se trata del *Poema de Gilgamesh* donde se narran las aventuras heroicas del Rey de Uruk, entre las que está la búsqueda de la eterna juventud. Su conservación se debe a que fue hecha sobre arcilla con caracteres cuneiformes.

En la antigüedad podemos encontrar también el caso de la *Odisea* de Homero escrita hacia el siglo IX a. C., en donde las referencias a seres fantásticos como el cíclope devorador de hombres, hechiceras, dioses y seres de muchas cabezas dejan ver claramente la influencia de la imaginación.

Tanto las leyendas como los mitos forman parte del folclore de una cultura y tienen influencia sobre el desarrollo de la literatura fantástica. Ejemplo de esto son los relatos de las sagas noruegas o leyendas escandinavas, en las cuales podemos encontrar al dragón Fafnir, al lobo Fenris, a valquirias, enanos, etc; también podemos mencionar a la mitología celta con sus druidas, banshees, hadas y otras criaturas. Todo esto ha influenciado a posteriores obras como las medievales, entre las que se encuentran *El cantar de los nibelungos* o la conocida *Leyenda del Rey Arturo*.

Posteriormente, con la evolución de las civilizaciones humanas, la capacidad imaginativa encontró nuevas formas para abordar historias de fantasía, y encontramos la primera etapa de la ciencia ficción en donde se retomaban temas influenciados por la ciencia pero en donde aún predominaba la fantasía, esta clase de historias empezaron a surgir a causa de la Revolución Industrial (1750) y de los cambios sociales que produjo como reacción contra el progreso científico e industrial incontrolado; un ejemplo clave es el de la novela *Frankenstein* (1818) de Mary Wollstonecraft Shelley o la novela *El hombre y la bestia. El extraño caso del Dr. Jekyll y el Sr. Hyde* (1886) de Robert Louis Stevenson. También en este tipo de literatura llamada novela gótica se empezó a diferenciar más claramente el subgénero de terror, un ejemplo clásico es la novela *Drácula* (1897) de Bram Stoker que introdujo al vampiro en la literatura y que no puede ser considerada como ciencia ficción a diferencia de los ejemplos anteriores por el claro tratamiento sobrenatural del relato.

Sin embargo la ciencia ficción siguió adquiriendo importancia, siendo el autor francés Jules Verne (1828-1905) uno de los más reconocidos y además considerado como uno de los padres de la ciencia ficción moderna, junto con Herbert George Wells (1866-1946), este último como el precursor de las novelas científicas orientadas a la crítica social y las consecuencias de la tecnología en ésta. Ejemplos claros de las obras de estos dos autores son *Viaje al centro de la tierra* (1864) de Verne y *La guerra de los mundos* (1898) de H. G. Wells.

La influencia de los autores mencionados dio lugar al desarrollo de toda una oleada de literatura de ciencia ficción en donde las obras de Aldous Huxley (1894-1963), *Un mundo feliz* (1932), y de George Orwell (seudónimo de Eric Arthur Blair, 1903-1950), la novela *1984* (1949),

con una visión de sociedades deshumanizadas y asfixiantes que son sometidas por la ciencia y la política, son ya clásicos del subgénero de ciencia ficción.

Posteriormente, la ciencia ficción también se influenciará por los acontecimientos de la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) y la bomba nuclear (1945) que despertaran el interés del público por este tipo de género.

Mientras hay un mayor reconocimiento de la ciencia ficción, la literatura de ficción fantástica pierde popularidad y es relegada casi totalmente como tema para público infantil. Por lo que la diferencia entre estos dos subgéneros fue haciéndose mayor, sobre todo en Estados Unidos en donde la aparición de revistas como *Amazing Stories*²¹ y *Astounding Science Fiction*²² se dedicaban exclusivamente a publicar relatos de ciencia ficción y relegaban a la ficción fantástica al olvido; la creación de la revista *Weird Tales* (1923) y posteriormente la aparición de *Unknown* (1939) fueron algunos de los primeros pocos intentos por publicar relatos de fantasía en esta época, esta última revista además publicaba otros temas como el de terror puro; sin embargo, estas publicaciones aún no lograban competir con el auge que el género de la ciencia ficción había logrado hasta el momento.

Hacia los 50's la ciencia ficción empieza a producirse en ediciones de bolsillo; y en los 70's la disponibilidad de ediciones de bolsillo de *El Señor de los Anillos* (su primera publicación fue entre 1954 y 1955) de John Ronald Reuel Tolkien (1892-1973) levantaron el interés del público hacia la ficción fantástica a niveles insospechados, que aún hoy en día se deja sentir. Otro autor que a través de su obra sirvió como fuente de inspiración fue Robert Ervin Howard (1906-1936) con sus relatos dedicados a *Conan, el bárbaro*.

La aparición de nuevos autores y el aporte de los ya experimentados fue dando lugar a que se cultivaran los tres subgéneros más reconocidos de la literatura fantástica, de esta forma podemos mencionar por ejemplo autores como Arthur C. Clarke, Robert Silverberg y Orson Scott Card dentro de la ciencia ficción, y autores como Ursula K. LeGuin, Terry Pratchett y Michael Moorcock como autores de ficción fantástica, además podemos nombrar a Stephen

²¹ Su fundador, el periodista norteamericano Hugo Gernsbach, fue el primero que empleó la palabra ciencia ficción como denominación para este género (hacia 1911).

²² Este tipo de revistas son mejor conocidas como revistas de "pulp" por el material que utilizaban para imprimir las: pulpa de madera de bastante baja calidad. Howard, Robert. *Rostró de calavera*, p. 5.

King como uno de los autores más reconocidos y que más se ha enfocado a explorar los miedos humanos; éstos son sólo algunos autores de muchos que han sobresalido, como son también los casos excepcionales de Ray Bradbury y de Isaac Asimov.

La literatura de ciencia ficción en México

Sólo podemos comprender plenamente en dónde nos encontramos si damos una mirada hacia el lugar de donde venimos.

La literatura de ciencia ficción en México ha tenido una incursión lenta y esporádica, además de difícil; aún en nuestros días no se ha consolidado completamente para poder participar como una parte importante de la literatura mexicana; en el lapso de unos pocos años a la fecha ha crecido la comunidad tanto de escritores como de lectores nacionales ávidos seguidores de este género de la literatura de fantasía. Sin embargo, su participación en el ámbito nacional no se detiene y un verdadero auge, fuera del círculo subterráneo en el que empezó, está aún por venir.

En un principio, como se mencionaba, la ciencia ficción tuvo solamente ejemplos aislados, Gabriel Trujillo²³ un escritor y ensayista de la ciencia ficción mexicana nos da referencia del que se cree el primer cuento de ciencia ficción en México, su autor Manuel Antonio de Rivas, franciscano que estuvo afincado en Mérida lo escribió hacia el año 1773 como introducción a un almanaque celeste para el año 1775.

Dicho cuento tiene el nombre de: *Sizigias y cuadraturas lunares ajustadas al meridiano de Mérida en Yucatán por un antitocante o habitador de la luna y dirigidas al Bachiller Don Ambrosio de Echeverría, entonador que ha sido de Kyries funerales en la Parroquia de el Jesús de dicha ciudad y al presente profesor de logarítmica en el pueblo de María de la Península de Yucatán; para el año del señor 1775.*

Y tiene como tema el viaje de un erudito francés a la luna, todo esto como telón de fondo para la discusión de teorías científicas y posibilidades tecnológicas de la época.

²³ Trujillo, Gabriel. *Los confines*.

Posteriormente habrá algunos ejemplos esporádicos, como el cuento *México en el año 1970* publicado hacia 1844 por un escritor bajo el seudónimo “Fósforos”. En este cuento el recurso de la ciencia ficción da la pauta para que el autor pudiera no sólo expresar sus perspectivas del progreso futuro y avances tecnológicos, como los del campo de la comunicación; también servirá para expresar comentarios y críticas de la situación política de su tiempo.

Otro ejemplo es el cuento escrito por Pedro Castera (1858-1906) llamado *Viaje Celeste* (1870), donde el tema principal es la travesía del alma humana por un cosmos donde se plantea la posibilidad de encontrar mundos habitados; sin embargo, en este cuento no se adopta una posición científica del todo, pues este viaje imaginario se describe finalmente como una simple alucinación o pesadilla.

Estos dos últimos ejemplos dan muestra de que en los inicios de la ciencia ficción mexicana había el interés por informarse y exponer las últimas teorías y especulaciones científicas, aunque estos temas no se desarrollaban totalmente desde el punto de vista científico, son más bien recursos que sirven para dar un escenario a los conflictos sociales o a las aventuras; además se puede distinguir algo de la influencia de autores como Verne y Wells en los escritores nacionales de esta época.

Es hacia el siglo XX, después de que termina la violenta etapa de la revolución mexicana y llega un nuevo orden social aunque aún algo inestable, que la ciencia ficción en México toma otros matices; es la época de la *utopía* y *antiutopía*, en donde podríamos reconocer alguna influencia de autores como Huxley y Orwell, aunque también es el reflejo de la situación del país donde las expectativas tanto positivas como negativas se exponen y plantean.

Un relato interesante de esta época es: *Neocentauro*, que forma parte del libro *Lentitud* publicado en 1932 por José Martínez Sotomayor, y en el cual nos presenta un personaje que es la mezcla entre lo humano y lo mecánico, un hombre máquina. En el relato aparecen planteados nuevos medios de comunicación y transporte en un escenario urbanizado, en donde la violencia y el frenético ritmo de la vida se imponen. Se muestra una constante batalla del personaje entre su conciencia humana y la demencia bestial de su lado mecánico.

Para la segunda mitad del siglo XX hay, como en todo el mundo, un cambio notable propiciado por sucesos como la Segunda Guerra Mundial (1939-1945) y la bomba atómica (1945), además de los conflictos sociales; se genera un ambiente de desconfianza para el futuro. Es donde comienzan a aparecer los temas de crítica social, además del auge en la temática apocalíptica, que aún hoy persiste con bastante frecuencia.

Un ejemplo literario de esta época es la obra llamada *Los blátidos* (1967) escrita por Froylán Manjares, en donde nuestro planeta es “heredado” a las cucarachas.

También existen toda una serie de historias que se refieren a la supremacía de alguna especie por sobre la humanidad: mosquitos, perros, monos, hormigas.

Para los años 50's empiezan a formarse escritores dedicados sólo a desarrollar temáticas de la ciencia ficción, lo cual en épocas anteriores no se daba.

Además en esta misma década comienzan a surgir en México revistas dedicadas al género de ciencia ficción.

Hacia 1957 la carrera espacial inicia, y el interés por el tema de la conquista del espacio crece, que además es un tema optimista, en contraste con la temática que se desprende a partir de la carrera armamentista atómica.

Se publica en México, por ejemplo, la novela *Yo he estado en Marte*, escrita en 1958 por Narciso Genovese.

El *boom* de la ciencia ficción en México en los años 60's comienza con la fundación del Club Mexicano de Ciencia Ficción por parte de Alejandro Jodorowsky (chileno) junto con René Rebetez (colombiano), y con la publicación de la revista *Crononauta* (1965-1967).

En esta etapa es que aparece una nueva generación de escritores que se aleja de la simple imitación de autores como Verne o Wells; sin embargo, las pocas publicaciones que se hicieron tuvieron ínfima repercusión en la literatura mexicana.

La ciencia ficción tiene entre sus principales temáticas la ciencia con fines didácticos y aventurescos, el catastrofismo con escenarios mexicanos, normalmente con un contexto de subdesarrollo económico y tecnológico, o la simple evasión de la realidad.

La perspectiva de usar rasgos localistas se vuelve algo común a la ciencia ficción mexicana; se suelen presentar acontecimientos que podrían situarse en México, el mexicano puede ser el protagonista de la ciencia ficción.

Dentro del *boom* de la ciencia ficción no sólo hay un aumento en la producción de literatura de este subgénero, hay también ensayos, películas, programas de televisión y cómics dentro de esta misma temática.

Es en el año 1984 que el Consejo Estatal de Ciencia y Tecnología de Puebla junto con la revista de Ciencia y Desarrollo de CONACYT convocan al *1^{er} Concurso de cuento de ciencia ficción nacional*²⁴ que tiene dos beneficios destacables: el primero es la continuidad en la publicación de los cuentos ganadores y de los que obtienen mención honorífica; el segundo beneficio es el reconocimiento que obtiene el género, pues ya no permanece “subterráneo” y empieza a formarse una comunidad de escritores de ciencia ficción.

A partir de este concurso se dan a conocer autores como: Guillermo Farber (decano del género, impulsor pionero del mismo), José Luis Zárate, Gerardo Horacio Porcayo, Héctor Chavarría, Gabriel Trujillo Muñoz, Mauricio José Schwarz y Federico Schaffler.

Y es a partir de esa fecha y hasta nuestros días que la producción de literatura de ciencia ficción sufre algunos cambios, por ejemplo, el cuento de ciencia ficción sigue produciéndose; sin embargo, su desarrollo se da en mayor medida en fanzines, editoriales marginales y las redes multimedia. Mientras que la novela de ciencia ficción va ganando poco a poco espacios editoriales y con ello un mayor número de lectores. Otro ejemplo es el manejo de los temas, que al principio se inclinaban por la universalidad y se fueron acercando más a un tratamiento regional; o que se identificaban más con la exploración del cosmos y ahora exploran el interior del hombre.

Es así como la literatura de ciencia ficción se encuentra en la etapa de llegar a los espacios de publicación, se busca la apertura editorial.

Por esto es que hacia 1992 se constituye la AMCYF (Asociación Mexicana de Ciencia Ficción y Fantasía), la cual junto con el programa cultural Tierra Adentro y más tarde la Universidad Autónoma Metropolitana, promueve el *Premio Nacional Kalpa* de ciencia ficción. Además de que en 1995 la AMCYF celebra su primera convención nacional, mientras que en 1996 Grupo Editorial Vid es organizadora de la muestra editorial *México Ciencia Ficción y Fantasía* (MECYF)²⁵ y convoca al *1^{er} Concurso Internacional de Novela de Ciencia Ficción y Fantasía*.

²⁴ Schaffler, Federico. *Más allá de lo imaginado I. Antología de ciencia-ficción mexicana*, p. 13.

²⁵ La MECYF estaba conformada por una muestra editorial, compuesta por libros, enciclopedias y cómics principalmente, además de concurso de disfraces, concurso de modelismo y dioramas, conferencias, mesas redondas y festival cinematográfico, entre otras cosas, todo relacionado con la ciencia ficción y la fantasía, aunque no sólo nacional, ya que había mucha influencia estadounidense y japonesa.

Y es en este ámbito que hoy el proyecto *Goliardos* está presente dentro del entorno editorial, participando en la indispensable tarea de crear espacios para la literatura fantástica en México (ciencia ficción, ficción fantástica y terror).

La trayectoria de *Goliardos* comienza desde 1997 junto con la revista *Azoth* (de la misma línea), la cual fundaron H. Pascal (el coordinador editorial de *Goliardos*), Gerardo Porcayo y Libia Brenda Castro en Puebla, Puebla.

Desde entonces *Goliardos* ha estado en busca de los espacios necesarios para la difusión de la cultura vinculada a la fantasía. Pero esto se precisará más en la parte correspondiente al proyecto gráfico.

Los géneros más reconocidos de la literatura fantástica

Revisando el apartado anterior podemos ver que el género de la literatura fantástica se fue dividiendo en subgéneros con temáticas definidas, dichos subgéneros son la ficción fantástica o fantasía “pura”, el terror y la ciencia ficción. A continuación se explica en forma breve en que consiste cada uno de estos subgéneros.

La ficción fantástica

En palabras de Silverberg es el género en el que “no se hace el menor esfuerzo por dar una explicación empírica a sus prodigios”,²⁶ es decir, hay más libertad para el desarrollo de historias donde los elementos usados o situaciones no tienen una justificación científica ni realista. Generalmente en este género se usan como referencia personajes o situaciones provenientes de mitos o leyendas, pero no es una regla.

Tratar de describir todos los temas que aborda la ficción fantástica sería difícil pues la misma libertad que tiene el autor dificulta esta tarea, aquí la imaginación no tiene límites; sin embargo, podemos hacer mención de una temática muy definida y reconocida en el ámbito que

²⁶ Silverberg, Robert. *Leyendas negras*, p. 13.

es el de *magia y espada*, en donde la época medieval o de barbarie marca el entorno en donde se incluyen las artes mágicas y las criaturas mitológicas para desarrollar una historia primordialmente de aventuras.

El terror

Es un género en donde los elementos pueden ser comunes o del ámbito sobrenatural y espectral, la diferencia es el tratamiento que se le da al tema; ya que el género del terror pretende explorar los miedos del ser humano e inducir el temor o el asco al lector; esto se da porque se deja abierta la posibilidad de la existencia de los fenómenos expuestos en el relato, una clara demostración de esto se encuentra en la obra de Howard Phillips Lovecraft (1890-1937), en donde los horrores ocultos son presentados en relatos que son contados como hechos reales. En algunos casos la literatura de terror puede servir como catarsis al ofrecer un regreso a un tranquilizador mundo de la realidad.

Por esto es que los elementos de los que hace uso el subgénero de terror pueden ser tomados de la fantasía, de la realidad combinada con fantasía o hasta de la ciencia ficción, siendo el tratamiento en el desarrollo de la historia lo que puede hacer que una historia se considere dentro de esta temática.

La ciencia ficción

A diferencia del género de ficción fantástica, la ciencia ficción aborda temas que son conceptualmente posibles, los cuales se abordan desde un punto de vista científico, al respecto de este tema retomaremos las palabras de Silverberg para explicar que la ciencia ficción hace que “lo imposible o en todo caso lo poco plausible, parezca incluso probable”.²⁷

La ciencia ficción puede enmarcar una serie de temáticas más o menos definidas, de las cuales aquí se mencionarán las más comunes, como son el *Apocalipsis* relacionado con la tecnología y la era *posapocalíptica*, donde la destrucción del planeta o civilización humana y las posteriores consecuencias de esto son los temas principales del relato.

²⁷ Silverberg, Robert. *op. cit.*, p. 13.

También podemos mencionar el tema llamado “*space opera*” que es el tipo de relatos de aventuras en donde se retoma la idea del héroe que tiene que afrontar interminables obstáculos en infinitas variantes según cada historia, donde se pueden encontrar entre otras cosas los imperios que abarcan galaxias, conflictos interestelares y universos que nacen y mueren, entre otros elementos, es una epopeya moderna, idea que se ha cultivado desde la historia de Ulises y la Odisea; y que parece seguir vigente aunque el entorno de la historia vaya cambiando.

Las *ucronías* son las utopías históricas, relatos en donde se reconstruye un espacio y tiempo determinado de la historia humana a manera de exploración de cómo pudo haber sido y no fue, o una variante es el desarrollo de la historia humana por extrapolación – es decir- exploración de una tendencia determinada por especulación para describir cómo puede ser en el futuro si la sociedad y la tecnología siguen un camino determinado. Una temática parecida es la *ficción histórica* en donde igualmente se reconstruye un periodo específico de la historia humana siendo que expone especulativamente pero con bases el modo de vida en las culturas pasadas o ancestrales.

La *evolución tecnológica* es una definición que se utiliza para los relatos que hacen alusión al avance científico y tecnológico que da lugar a super computadoras, entes robóticos, evolución de los medios de comunicación y transporte, armamento sofisticado ente otras cuestiones. Son las historias donde se puede explorar el avance tecnológico y cómo afectará éste a la humanidad.

Los *viajes espaciales* pueden ser considerados como otra temática pues la finalidad de este tipo de relato puede no ser sólo el hecho del viaje a través del espacio, sino las consecuencias en las relaciones del grupo de astronautas que realizan el viaje, sirve como método de exploración social, ya que se suelen escoger personajes con características diferentes y especializados en las diversas ramas del conocimiento humano.

Los *contactos extraterrestres* retoman la idea de vida del espacio exterior, el relato puede desarrollar la llegada de extraterrestres o incluso extrasolares a la tierra o el encuentro de la humanidad con un planeta habitado por formas de vida diferentes, ya sean hostiles o no.

El *cyberpunk* es un término usado dentro de la ciencia ficción, y engloba temas relacionados con la alta tecnología en mundos controlados por megacorporaciones y sociedades cri-

minales, donde la información suele ser el bien más valioso, por el cual se mata. En este tipo de temáticas el protagonista suele tener una moralidad dudosa.²⁸

Hay que mencionar que independientemente de la temática que se aborde se pueden encontrar, hablando generalmente, dos distintos tipos de enfoques para los relatos de ciencia ficción, uno es la llamada *ciencia ficción dura*, en donde la ciencia y los términos dentro del relato tienen un desarrollo muy profundo y un apego a la realidad que se lleva al límite. El otro enfoque es denominado como *ciencia ficción suave*, que retoma temas de la ciencia solamente como entorno o pauta para el desarrollo del relato sin que se llegue a conceptualizaciones o justificaciones muy profundas.

Por último, hay que mencionar al respecto de los subgéneros de la literatura fantástica que si bien los elementos y el desarrollo de la temática aparecen aquí delimitados según cada subgénero específico, la libertad del escritor es ilimitada y puede mezclar elementos y temáticas diversas, por lo que esta clasificación servirá sólo como una pauta.

Un ejemplo para este último comentario es la novela *Soy leyenda*,²⁹ una historia de vampiros, seres para algunas personas claramente fantásticos, sin embargo el entorno del relato es reflejo de la realidad sin pretender hacerlo parecer fantástico (un pequeño pueblo de Estados Unidos), mientras que el tratamiento de la historia está oscilando entre el terror y la ciencia ficción, lo cual demuestra que los diversos subgéneros de la literatura fantástica se pueden entrelazar en una sola historia.

²⁸ www.dragonlibros.com

²⁹ Matheson, Richard. *Soy Leyenda*.

La ilustración con temática fantástica

Se puede considerar como ilustración con temática fantástica a cualquier ilustración donde se aborden situaciones o se utilicen elementos en donde predomine la imaginación por sobre la realidad objetiva.

Generalmente se considera como elemento fantástico en una ilustración a algo que es irreal o poco probable de encontrar en la realidad.

La denominación de lo fantástico para una ilustración no debe responder ni a la función que cumple ni a la técnica en que está realizada, más bien responde al tratamiento del concepto que se muestra en la ilustración.

Sin embargo es importante considerar la función que va a cumplir, para poder identificar si el recurso de la fantasía es el idóneo para cada caso. En nuestro muy específico proyecto podemos ver que está perfectamente justificado el uso de este tipo de tratamiento fantástico, pues los textos a ilustrar (ciencia ficción mexicana, impreso por el grupo editorial Goliardos) contienen una muy definida carga fantástica, como se puede observar en el siguiente capítulo, donde se muestran los textos seleccionados para ilustrar y un desglose de la información que contiene.

La relación entre la ilustración con temática fantástica y la literatura

Existen muy diversos factores por los cuales puede ser considerada una ilustración como de temática fantástica; sin embargo, a manera de referencia, tendremos que mencionar que pueden identificarse 3 categorías entre las que se puede enmarcar (aunque no siempre de manera definitiva) a una ilustración con temática fantástica. Y es precisamente por la estrecha relación que la ilustración de fantasía ha guardado con la literatura que retomaremos las categorías de esta última forma de expresión para llevarlas al campo de la ilustración.

De esta forma podemos encontrar que una ilustración en su temática puede adquirir tendencias por la ficción fantástica, por la ciencia ficción o por el terror. También hay que mencionar que a causa de la complejidad que puede permitir una ilustración no se le puede encasi-

llar totalmente en una sola categoría, también puede llegar a abarcar dos o hasta tres de las categorías al mismo tiempo.

Para poder definir cada una de estas categorías de la ilustración con temática fantástica nos podemos referir por ejemplo a los elementos que se encuentran dentro de ella,³⁰ pero hay que recordar que dichos elementos no son la referencia más precisa para clasificar una ilustración.

Otro aspecto que influye en una ilustración con tema fantástico es la significación general que se le da, por ejemplo: una ilustración que interprete un relato de terror estará bien lograda no sólo por la adecuada elección de elementos relacionados a este tema (demonios, hombres lobo o vampiros, por decir algunos) además influirá la ambientación y la expresividad que se plasme en la ilustración. No sería lo mismo poner a un hombre lobo sonriente en un feliz día de campo a la luz del día, que ponerlo enseñando las fauces y los ojos resplandecientes junto a las ruinas de una casa vista en una noche de tormenta. Como vemos el elemento del hombre lobo es el mismo en los dos casos, pero su manejo al igual que la ambientación son tratados de manera distinta para transmitir sensaciones contrarias.

Con las categorías de la ilustración de temas fantásticos sucede algo similar a las de la literatura fantástica, pueden servir como pauta, más no son una clasificación rígida, están llenas de matices.

³⁰ La ilustración con una temática de ficción fantástica presenta por lo general personajes más relacionados con la imaginación que con lo realista: magos, seres mitológicos, bestias y guerreros, etc. Mientras que la ciencia ficción muestra robots, extraterrestres y naves cósmicas entre muchas otras cosas, que si bien están planteadas por la imaginación, podrían llegar a ser una realidad futura. En el caso de la ilustración que tiene como tema el terror se presentan monstruos horribles, espectros, seres espeluznantes salidos de noches tenebrosas y un largo desfile de criaturas que están arraigadas a un miedo por lo desconocido o lo diferente a nosotros.

La creación de ilustración con temática fantástica

El desarrollo de la ilustración con temática fantástica sólo pudo surgir por influencia del arte de fantasía, pues es su antecedente inmediato.

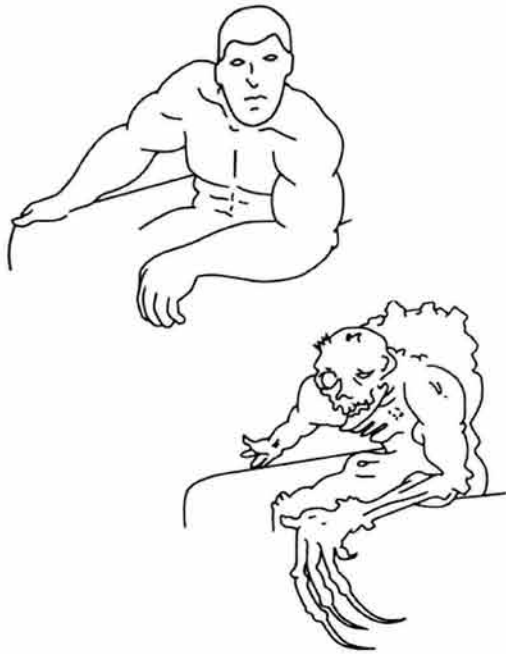
Y es inevitable mencionar el caso del pintor flamenco Hieronimus Bosch (El Bosco, siendo Jeroen van Aken su nombre real) que fue un artista con una gran fuerza imaginativa que dejó marca en la creación del género de fantasía; además es importante para poder retomar uno de los puntos fundamentales en la creación de la ilustración fantástica: el diseño de personajes, siendo este autor una excelente referencia para mencionar este tema.

Si bien las composiciones de El Bosco son muy esquemáticas y hasta cierto punto rígidas, sus personajes muestran una increíble monstruosidad antropomórfica y que llega aún más allá pues combina elementos no sólo humanos, también se pueden encontrar elementos de la flora o hasta objetos que parecieran no tener nada que ver con las situaciones; este manejo en las cualidades de sus personajes es uno de los mayores ejemplos de la imaginación del autor, que además se complementa en sus obras más inquietantes con ambientes infernales que parecieran realmente sacados de una pesadilla.

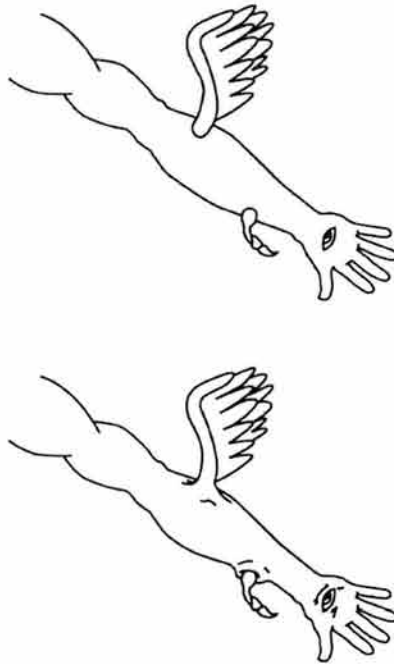
Otro punto que nos interesa resaltar es que gran parte de la temática de la obra de El Bosco está influenciada por la literatura, en este caso la esotérica y alquimista (ejemplo de esto es *Visión de Tundalo* del s. XII, poema irlandés anónimo en el cual se narra el viaje del alma de un hombre al cual se le permite visitar por tres días el infierno), además se distingue la influencia de los temas religiosos y las leyendas populares, que son pautas del origen de la fantasía en la pintura y que aún en la ilustración han llegado a influir.

Ahora retomaremos un pequeño análisis acerca de los personajes fantásticos que pueblan los cuadros pintados por El Bosco; son seres infernales o malignos y aunque en algunos se reconoce en mayor grado un antropomorfismo, otros se alejan más de un esquema en donde sea reconocible lo humano.

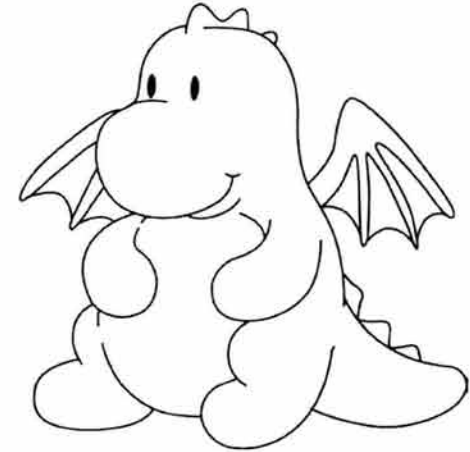
Hay tres elementos que destacaremos acerca de la creación de personajes:



El **aspecto físico**, donde se refleja lo bello o grotesco y aberrante de un personaje, siendo lo bello lo que se suele acercar a nuestro ideal de belleza o bien a un esquema anatómico congruente, mientras que lo grotesco podríamos definirlo como lo presentado a través de un esquema anatómico incongruente o que se aleja en exceso de lo estandarizado; estas dos concepciones tienen mucho que ver con la cultura de cada individuo.



Otro elemento que podemos observar en los personajes es el **grado de inquietud** que provocan, que guarda una relación con la **credibilidad** que tenga el personaje; es decir, qué tan bien planteados e integrados están sus elementos.



La **personalidad** también puede mencionarse y se refiere al aspecto psicológico que presentan los personajes, por ejemplo podemos encontrar personajes benignos y malignos, junto con todos los matices intermedios; esta dualidad suele ser muy recurrida y puede ser entendible pues crea acción; es decir, al tener dos elementos opuestos tiene que buscarse una resolución de fuerzas.

El aspecto físico y la personalidad del personaje suele reflejarse a partir de la temática que se maneja, mientras que la creación de formas inquietantes es importante para ganar la atención (o crear aversión) en el espectador.

Sería prudente decir que dependiendo de la deformidad o lo grotesco que sea un personaje puede generar más atención o aversión en el espectador, siendo una influencia importante los gustos del observador, por lo que es importante tomar en cuenta las características del público meta al realizar la ilustración.

La forma o anatomía de un personaje es esencial, por lo que hay que aclarar un concepto que habremos de tener muy en cuenta a partir de este momento y en adelante, la imaginación humana corresponde a una reorganización de datos que previamente han sido obtenidos, por lo que la imaginación se limita a lo conocido por cada persona, en realidad no se puede imaginar algo de lo que no se tenga referencia alguna con algún dato o con información obtenida por contacto visual. Por esto la imaginación y por ende la fantasía aunque pretenden alejarse de lo probable o conocido, siempre conservan rasgos de lo que percibimos en la realidad, ya sean formas o conceptos.

Un excelente ejemplo podemos encontrarlo en el caso del artista suizo H. R. Giger (1940-?); el cual diseñó la criatura que da título a la película *Alien* (de Ridley Scott), y que a pesar de ser concebida a propósito como un ser totalmente distinto y extraño al ser humano, nunca puede desprenderse totalmente de rasgos que nos refieran a elementos conocidos: al menos se puede distinguir con facilidad que tiene dos piernas, dos brazos, seis dedos, una cabeza, boca y cola. Mientras que es destacable la originalidad con la que se conjuntaron todos los conceptos que materializan a la criatura de especie biomecánica.

Como comentario tendríamos que decir que el ser humano no puede concebir algo desconocido, en palabras de Sheckley "... nuestra capacidad para asimilar lo insólito es limitada...";³¹ un excelente ejemplo de esto es intentar imaginar como es el infierno, si es algo totalmente desconocido no se puede imaginar, por eso siempre se ha recreado con elementos que son conocidos, de la misma manera el cielo o los extraterrestres o incluso dios; "... la analogía nos asegura que esto es como aquello; forma un puente entre lo conocido y aceptado y lo des-

³¹ Sheckley, Robert. *Trueque mental*, p. 28.

conocido e inaceptable...”,³² nuestra mente tiende a relacionar lo conocido y reorganizarlo para poder concebir, entender o capturar la esencia de lo desconocido, muchas veces usamos la analogía para dar a entender algo a otras personas, por ejemplo: un “uflatang” es como un *perro* pero más *grande, alargado*, de color *azul* con *cuernos* como de *toro* pero cabeza de *serpiente*, etc. Se puede hacer la prueba, revisando un libro con ilustraciones con temática de ciencia ficción y buscando algo que realmente se salga de lo conocido, seguramente no encuentre el caso.

Retomando el ejemplo de Alien (de Giger), en donde vemos un proceso de asimilación de información de muchas fuentes distintas (texturas, formas, anatomías, color, movimientos) que dio lugar a la creación del mencionado ente extraterrestre. Esta reflexión, además, nos conduce al siguiente elemento que podemos tomar en cuenta al realizar una ilustración fantástica.

Diseño de personajes

Al momento de realizar el diseño de algún personaje podemos tomar como elementos para su realización el aspecto físico o anatomía (estructura y relaciones de las diferentes partes de los cuerpos orgánicos), y la congruencia de éste con su movimiento, su materialidad y su color, entre otras cosas.

En cuanto al aspecto anatómico tomaremos en cuenta que si bien no podemos crear algo no conocido, sí tenemos un amplio campo de donde inspirarnos.

Por principio podríamos retomar los aspectos del reino animal, con todas sus posibilidades entre las que encontramos mamíferos (entre ellos al ser humano), peces, aves, anfibios, reptiles, insectos, etcétera; toda la increíble gama de animales que podemos encontrar.

Del reino vegetal podemos también retomar rasgos o cualidades, de árboles, plantas diversas, flores y todo lo relacionado. Hasta podríamos encontrar inspiración en el reino Fungi (hongos, bacterias, etc). Además podemos añadir a todo esto los objetos creados por el hombre, como los artefactos mecánicos o diversas herramientas, podemos recuperar muchos elementos cotidianos y usarlos para crear personajes.

³² Sheckley, Robert. *op. cit.*, p. 28.

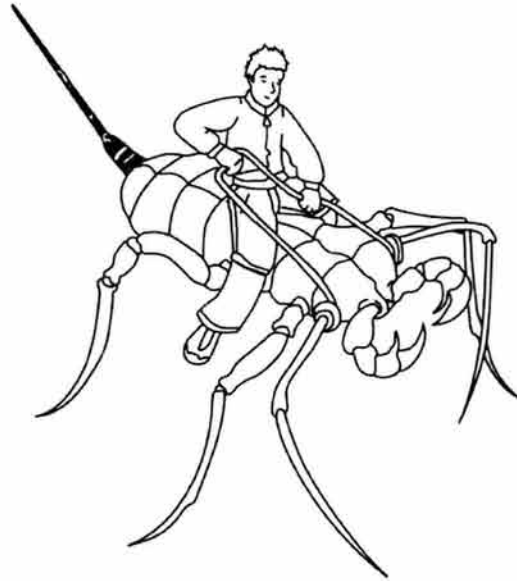
Tan sólo reorganizando algunos de estos muchos elementos podemos realizar infinidad de propuestas que nos sirvan para establecer el aspecto anatómico del personaje, a la par que de la conceptualización o realización de propuestas podemos revisar la congruencia que tenga el todo con respecto de sus partes; esto no quiere decir que el ser creado sea totalmente congruente, de hecho aquí entra la idea que habíamos mencionado de hacer visualmente inquietante a un personaje, pues a un nivel de congruencia mayor el aspecto del personaje suele hacerse más digerible a la vista del espectador y se hace no tan inquietante (que puede ser la intención), sin embargo se encuentra el lado opuesto sin ser por esto mejor o peor, una figura puede ser totalmente incongruente, transgrediendo las normas de cada estructura (más de lo que ya se transgreden al combinar formas sacadas de diferentes reinos y mezclándolas además con elementos extraños). Un ejemplo claro de esta idea se puede ver en los personajes de El Bosco, que son inquietantes e incongruentes y que al llevar esto más lejos se puede alcanzar lo grotesco. Al pensar en la congruencia entre los elementos que establezcan el aspecto físico del personaje (anatomía) se debe tomar en cuenta si el personaje está siendo conceptualizado para realizar una función o movimiento específico (correr, nadar, volar, manejar herramientas, conducir naves espaciales, apresar, morder, etc.), pensar de este modo logra hacer que el personaje sea más creíble.

La idea de retomar distintos elementos anatómicos, objetuales, vegetales, etcétera, nos sirve como introducción de la siguiente sección pues se está utilizando una operación de deformación, idea que desarrollaremos a continuación.

Deformación

La deformación es importante para la creación en el campo de la ilustración fantástica, pues el ser humano no puede inventar de la nada, hay que reorganizar lo que conocemos para crear, es una herramienta útil que puede ayudar a un ilustrador en el proceso de creación de personajes o ambientes y necesariamente de conceptos.

La alteración de la forma de algún elemento puede darse de distintas maneras, es útil y práctico pues podemos iniciar con una idea muy básica e ir la moldeando y trabajando gradualmente.



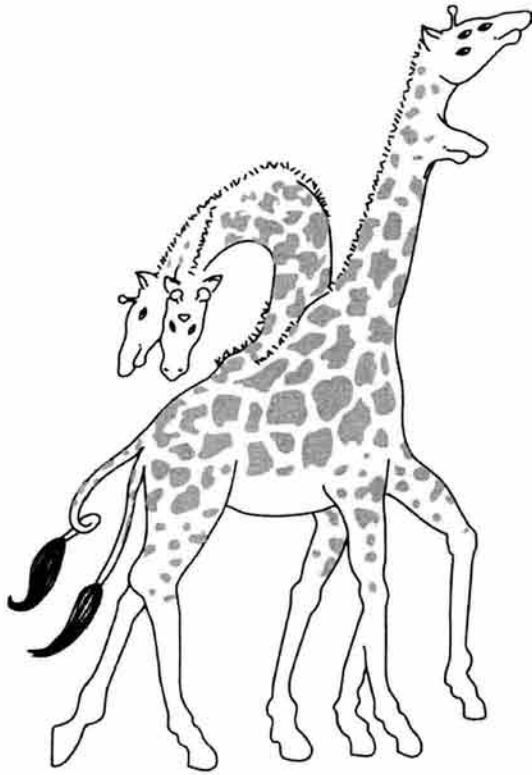
Alteración de la proporción

La primera clase de deformación que expondremos (aunque no necesariamente tengan que ser sucesivas e inseparables) se refiere a la proporción del elemento o personaje, se traduce como una escala, puede extenderse o encogerse el personaje o alguna de sus partes en cualquiera de las tres dimensiones: alto, ancho y profundidad. Los gigantes y los gnomos o enanos, son un ejemplo de una deformación en la proporción anatómica con respecto al entorno.



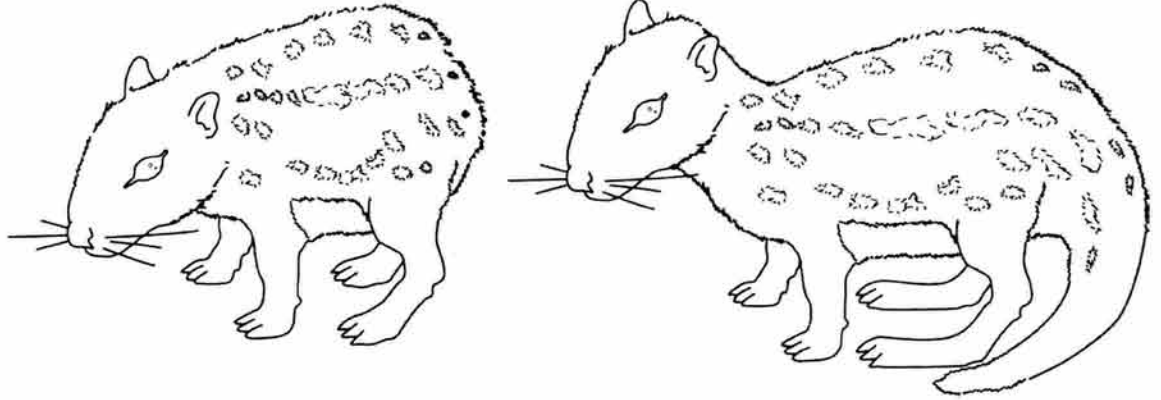
Perforación y seccionamiento

Es otra clase de deformación con la cual el objeto puede ser seccionado, agujereado y perforado de alguna manera caprichosa o planeada; además existe la posibilidad de quitarle partes.



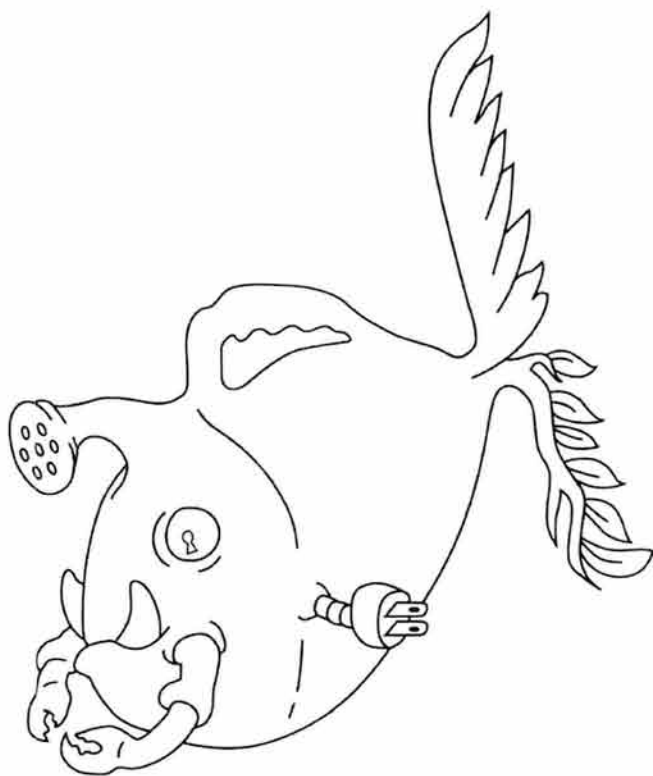
Duplicación

Otra forma de generar propuestas en la creación del personaje es tomar elementos de éste y duplicar hasta que se quede satisfecho con el resultado; así, podemos generar seres de tres cabezas, ocho pares de brazos, siete piernas, con dieciséis dedos en cada mano, tres colas, cuatro bocas, veinticuatro ojos y centenares de tentáculos succionadores, etc.



Prolongación

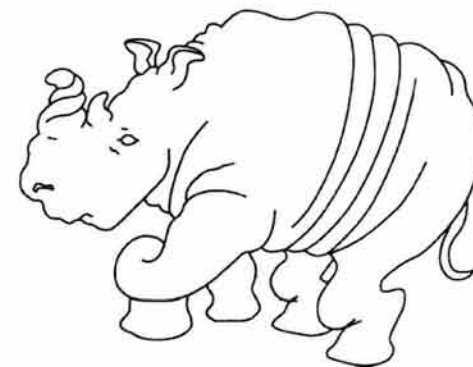
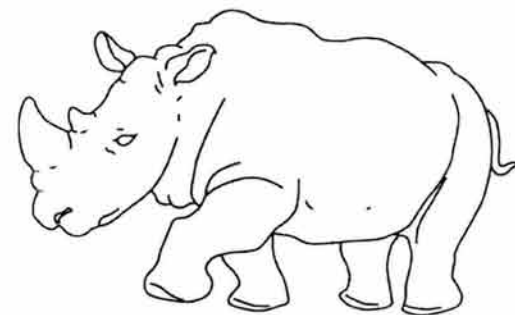
Otra clase de deformación que puede aplicarse a un objeto (sea elemento o personaje) consiste en el proceso de prolongación, en donde se manipula la forma del objeto alargando partes o creando extensiones a partir de la forma inicial, dichas extensiones pueden llegar a penetrar la figura, retorcerse, etc.



Transferencia (deformación de estructura y función)

En esta clase de deformación debemos entender que si bien podemos tomar como canon a la anatomía humana, por ejemplo, para empezar a generar un personaje, no necesariamente tenemos que respetar íntegramente la estructura de ésta.

Podemos reemplazar elementos o intercambiarlos, tal vez, poner unos tentáculos saliendo de las muñecas, y en vez de pies al finalizar las piernas poner manos, poner un ojo saliendo de una boca y esta boca colocarla en la espalda, entre otras cosas; esto además puede implicar un cambio de función en los elementos, si colocamos, como habíamos mencionado, las manos en el lugar de los pies, éstas ahora cumplirían la función de sostener al cuerpo, y podríamos pensar en una cola que salga del cuello en vez de la cabeza y que sirva para agarrar o sostener cosas.

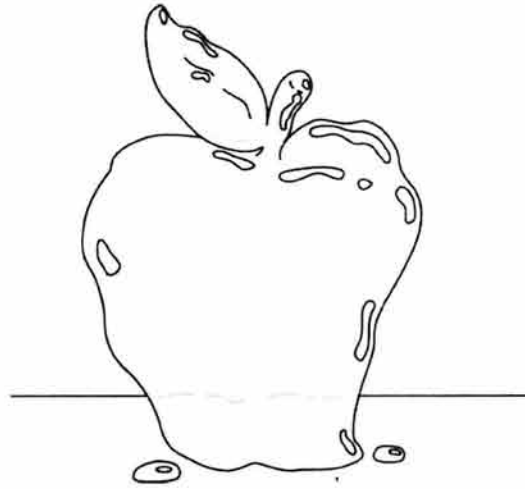


Doblar y torcer

Otras operaciones que pueden aplicarse son las de torcer o doblar el objeto.

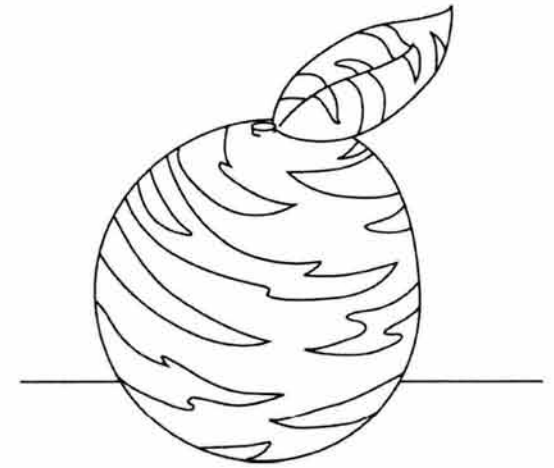
Deformación del material

El material lo definiremos como la naturaleza física de una cosa, la cual también es susceptible de deformarse en una ilustración, otros elementos que igualmente se pueden alterar y que van ligados al material de los objetos son: el estado de la materia, la textura, la opacidad y la reflectividad-color.



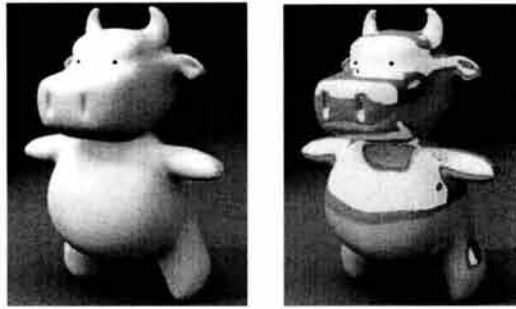
Estados de la materia

Se definen en tres estados principales: sólido, líquido y gaseoso, además se encuentran los intermedios; todo esto nos puede servir para probar con distintas cualidades materiales; por ejemplo, podemos hacer que en vez de que todo lo que concebamos sea sólido tengamos la oportunidad de pensarlo como líquido, gaseoso, gel, etc.



Textura

Las posibilidades que nos ofrece la textura es casi ilimitada, es un elemento interesante para probar distintos tratamientos a las superficies de un personaje, el caso de la piel es un ejemplo común, ya que diferentes animales tienen distintos tipos de piel o formas de protegerse del ambiente como escamas, pelaje o plumas.



Grado de reflexión / color

La reflexión indica la propiedad de un objeto para reflejar la luz, siempre hay reflexión, de mayor o menor forma, cuando las ondas lumínicas inciden en una superficie.

Una superficie con reflexión total será como un espejo, mientras que una superficie rugosa dispersará la luz reflejada en todas direcciones, haciendo que la reflexión sea difusa.

Siempre que la luz incide sobre una superficie no luminosa (que no produce luz propia) la reflexión selectiva hará que ciertas longitudes de onda sean absorbidas y las restantes sean despedidas, lo cual nos hace percibir color, el cual asociaremos al cuerpo.

Color

El color es el elemento siguiente del que podemos hacernos para modificar un personaje e imprimirle diferenciación.

Un ejemplo sencillo es el de visualizar a un conejo verde, si bien la forma del conejo es idéntica en todo lo demás, una variación que salga de lo normal hace parecer a un animal así como algo fantástico.

La posibilidad de combinar y aplicar colores es extensa y tal vez sea prudente recordar que el mejor camino para llegar a conseguir un buen resultado es no presentar una gama de color caótica, además de que economizar las deformaciones de color suele ser una buena manera de que el espectador “digiera” con mayor facilidad el mensaje que se le quiere mostrar.

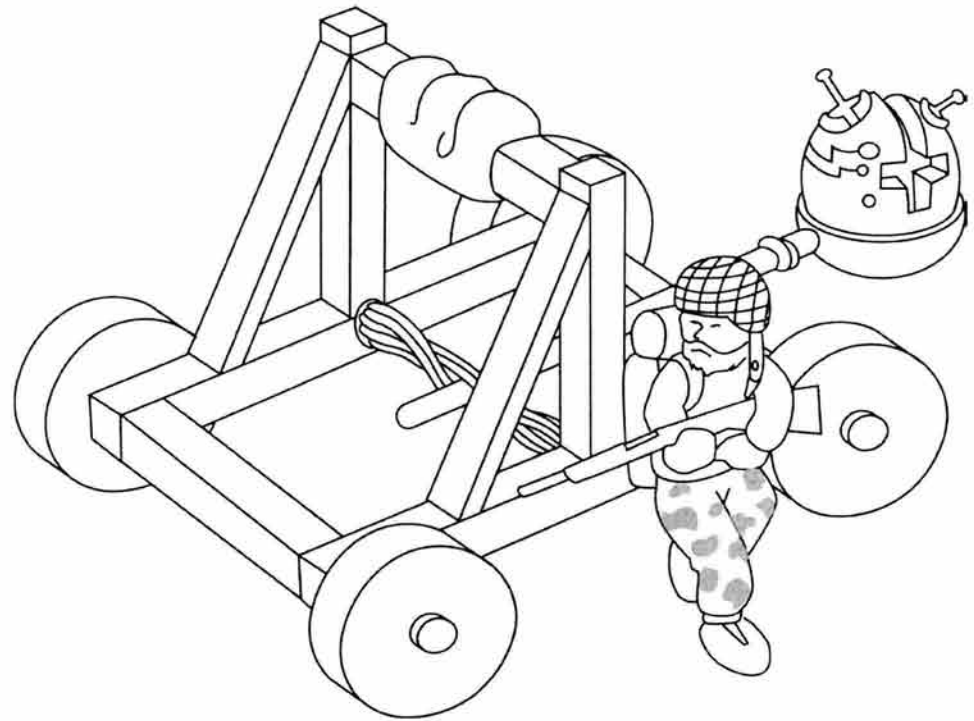


Opacidad (o transparencia)

Es la calidad de un objeto en cuanto a lo opaco (o transparente) que pueda ser; es más transparente entre más fácilmente pueda atravesar la luz su superficie, lo cual permite ver otros objetos a través de su masa, lo opaco es lo opuesto a lo transparente.

La deformación de la opacidad en una ilustración puede retomarse para hacer que un personaje o una parte de éste no sea forzosamente opaco(a), pudiendo ser semitransparente o transparente por completo.

Una propuesta podría ser que diseñáramos un personaje con piel semitransparente y que los órganos sean opacos.



Deformación de la dimensión temporal

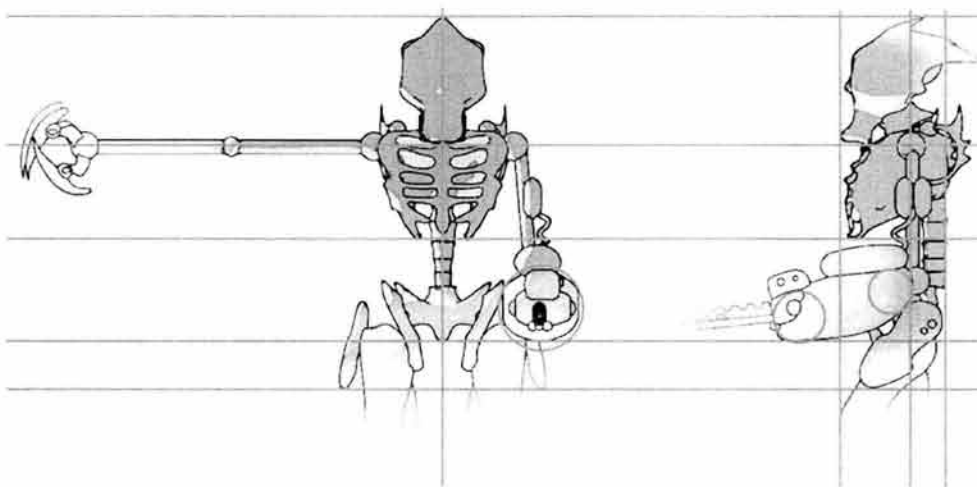
Un concepto que podría colaborar para encontrar propuestas en la conceptualización de la ilustración es el que se refiere a la deformación de la cuarta dimensión del personaje; es decir, que el tiempo puede deformarse para obtener distintos matices, la cuestión del tiempo aplicado al personaje podría referirse entre otras cuestiones a la edad del personaje o a su congruencia con una época histórica definida, esto además puede ser aplicado al personaje entero, o se puede utilizar una mezcla de temporalidades distintas para obtener resultados interesantes. Se podría plantear, por ejemplo, que el tiempo general corra de manera constante, mientras que en un personaje en específico no sea así, su tiempo estaría deformado, podría dar la idea de celeridad o ralentización; sin embargo, hay que recordar que este concepto funcionará bien sólo si existe el contraste, pues nos da las pautas para que la deformación sea percibida y comprendida adecuadamente por el observador.

Todas las clases de deformación que revisamos pueden usarse por separado o complementarse unas con otras si así se decide, también puede hacerse una primero y después ir aplicando las otras, además de que no hay una secuencia preestablecida, son versátiles.

Caracterización

Nos referiremos a la caracterización como un proceso a través del cual crearemos rasgos que indiquen la naturaleza esencial de nuestro personaje (sea persona o un ser orgánico distinto), además de establecer pautas acerca de su manera de pensar y actuar.

Después o a la par de generar la anatomía del personaje podemos imprimirle rasgos de personalidad, que servirán para distinguirlo de otros personajes o del común de la gente.

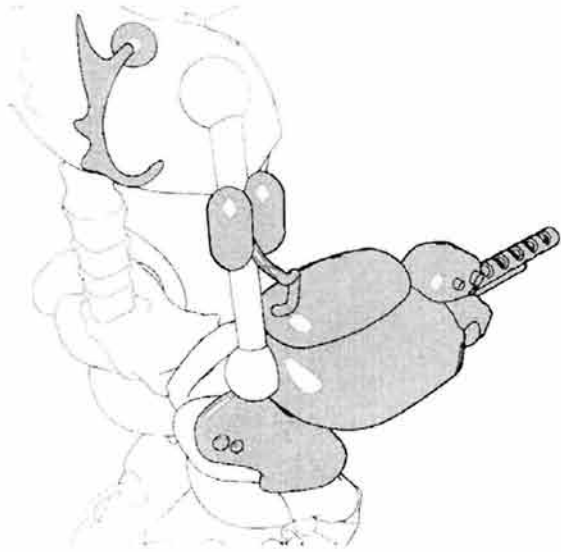


Se podría iniciar trabajando sobre la forma de comportamiento del personaje, ser benigno, neutral o maligno es una referencia más o menos común, pues es una de las diferencias que más reconoce la gente en general, lo cual nos sirve para establecer las posturas o acciones que desarrollará el personaje dentro de la ilustración. Además, la dualidad entre el bien y el mal suele

ser la pauta de muchas historias que se desarrollan con fin de entretenimiento, ya que el contraste entre bien y mal crea interacción, dinamismo y hace llamativa la historia, sea presentada en ilustración, cuento, cómic o película.

Vestuario

Hablando del caso específico en el que se realiza un personaje a partir de una obra literaria puede que tengamos muchas pautas acerca del aspecto físico del personaje y su vestuario, aunque es un poco más raro que dicha descripción se haga exhaustivamente; en los casos en los que realizamos el personaje o la ilustración basándonos en una obra literaria, ésta puede darnos pautas importantes para definir las características propias del personaje, sin embargo también suele hacer que el ilustrador se vea más limitado en los recursos conceptuales para su realización, no obstante, lo obliga a hacer uso de toda su creatividad para resolver la conformación visual del personaje, basándose en las características dadas y completando de manera congruente los detalles no expuestos por el autor literario.



Ejemplo donde se acentúan los aditamentos y complementos de vestuario para el personaje presentado en la página anterior.

Si el diseño de vestuario es realizado por completo a partir de la creatividad del ilustrador, éste tiene que hacer uso de todos los conocimientos que se tengan, por principio podemos mencionar que existen diversas épocas de la humanidad, y que en cada una podemos ver distintos estilos, los cuales pueden servir como referencia para la realización del vestuario. Usar un deformador como los mencionados para la anatomía también pueden servir en este caso, como la transferencia, pues se pueden hacer re combinaciones de vestuarios de distintas épocas, clases sociales o culturas.

Hay que tener presente que una de las metas que podríamos perseguir es generar un vestuario que se entienda como congruente y racional para el personaje y las funciones que cumple, la mayoría de las veces el atuendo da pautas al observador para que entienda más fácilmente nuestro personaje, aunque el concepto será la pauta final a seguir, pues los objetivos pueden estar en cualquier extremo cuando trabajamos con lo fantástico.

Un buen ejemplo es el caso de algunas ilustraciones de Luis Royo que gusta de ilustrar mujeres guerreras que claramente no están vestidas para combatir, ya que están tan descubiertas (casi desnudas) que en una batalla serían muy vulnerables a las armas enemigas;

sin embargo eso se puede entender ya que el objetivo que persigue Royo es plasmar la sensualidad de la mujer al tiempo que conjunta lo maligno y benigno en una sola ilustración y en ocasiones en un solo personaje; el vestuario de sus mujeres guerreras deja lo funcional de lado y se asienta en el atractivo visual.

Artefactos

Otro aspecto de la caracterización, y que va muy vinculado al tema del vestuario, es la creación de elementos secundarios o artefactos (máquina, aparato o instrumento hecho por el hombre para ejecutar una función o trabajo). Dentro de la guía del *Dungeon Master* de TSR³³ podemos encontrar todo un apartado acerca de creación de artefactos, sin embargo es otro el entorno en el que se utiliza dicho recurso, por lo que nosotros tan sólo trataremos de retomar este ejemplo para referirnos a la creación de artefactos para ilustrar.

Podemos plantear el uso de artefactos comunes o que no se alejen en demasía de lo creíble; sin embargo, por la gran libertad de creación que ofrece en este aspecto la ilustración fantástica, el ilustrador puede hacer buen uso de esto para dar mayor énfasis a lo fantástico dentro de la ilustración, adentrándose más en el diseño de artefactos para los personajes, que pueden ir desde espadas mágicas o bastones saturados de runas, hasta equipo tecnológico altamente complejo, pasando por baúles con cientos de patitas que siguen a su dueño a donde quiera que este vaya, o espadas negras sedientas de sangre, e incluso hasta cerebros electrónicos que controlen producciones planetarias o monolitos que contengan el conocimiento cósmico, podemos asegurar que hay bastante material de donde plantear infinidad de artefactos.

La creación de artefactos suele estar supeditada al tipo de fantasía que estamos trabajando, por ejemplo se encuentran los mundos mágicos, ambientes hipertecnológicos, mundos alienígenas, un ambiente gótico de horror, un mundo de realidad virtual, entre otros; también suelen encontrarse subordinados a la figura de algún personaje en específico.

Un factor que ayuda bastante en la creación de artefactos, y que incluso podría servir para la creación de personajes, es pensar que el artefacto que diseñemos tiene una historia, que es extremadamente antiguo, o futurista y adelantado a su época, que es muy raro y único, etc.

³³ *Dungeon Master Guide*, p.122.

Si es que decidiéramos crear una historia para el artefacto podría definirnos si éste ha sido afectado a causa de la historia que se le dé (tal vez tenga símbolos, modificaciones, rastros de su antigüedad, etcétera). También a criterio del ilustrador se puede plantear si el artefacto es benigno, neutral o maligno, lo cual suele ayudar a definir mejor qué apariencia se le quiere dar al artefacto.

A la par de que se empiezan a plantear sus características físicas conforme a los parámetros elegidos, se puede ir eligiendo un objeto común para posteriormente deformarlo, por ejemplo: un arma simple, un libro, una máscara, una corona, un trono, una bola de cristal, un anillo o un reloj, entre otras cosas. Al empezar a plantear cómo se ve el artefacto, y opcionalmente al crear una historia, debemos decidir cuál es la función que cumple el artefacto y cómo logra cumplir esta función; esto hasta cierto punto nos puede ayudar a plantear qué relación tiene con nuestro personaje.

Las posibilidades de relacionarlo con una función son vastas, entre algunos ejemplos podemos mencionar: hace volar al personaje, crea un escudo de protección, da resistencia al fuego, optimización para el combate, hace avanzar más rápido al personaje, distintivo de élite, etc.

Ejemplo de creación de artefacto fantástico

Espada flamiforme

Un ejemplo acerca de la creación de artefactos lo podemos ver en la ilustración que se muestra a la derecha, nos enfocaremos al caso específico de la espada flamiforme que porta el personaje.

Esta espada se describe como un distintivo dentro de la élite de simios guerreros. La empuñadura está elaborada con oro e incrustaciones de piedra azul, tiene una punta con una flama metálica ensamblada con fines rituales.

La guarnición (parte de la espada que sirve para resguardar la mano con que se empuña el arma) está constituida con formas angulosas, de manera que sirvan para atacar con esta parte si fuera necesario y causar el máximo daño posible sin dejar desprotegida la mano que porta el arma.

Por último, el filo de la espada se diseñó para poder dar mandobles efectivos y que al llegar al borde dentado cause un desgarre en donde se de el golpe, también la punta de la espada está pensada para incrustarla en el enemigo abriéndose paso por la carne, y su forma como de anzuelo sirve para que al momento de retirar la espada enterrada en el contrincante se encaje y desgarre el interior del adversario. Tanto la flama como las argollas que tiene el filo de la espada tienen fines de distinción de élite.

La espada guarda relación con el personaje en cuanto a la violencia que los dos comparten y tratan de reflejar.



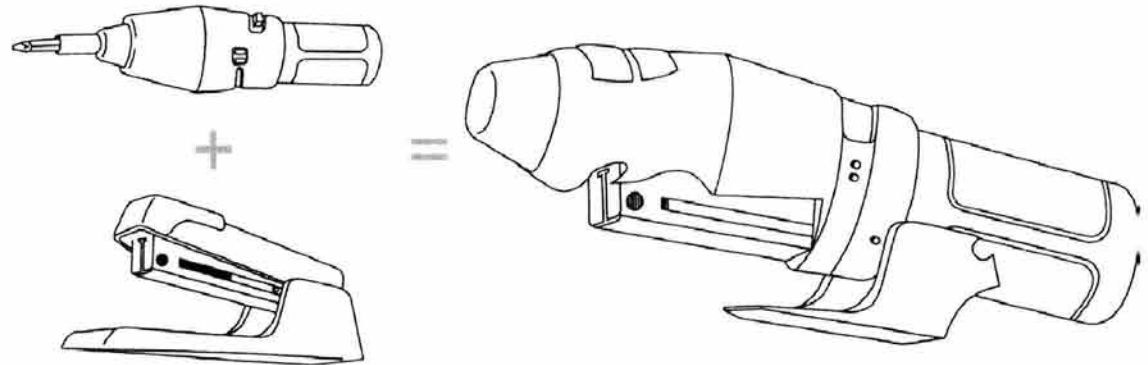
El método de creación de artefactos de Fred Gambino

“Is it a packet? Is it a bottle? No, it’s a spaceship.”³⁴ Fred Gambino.

(¿Es un paquete? ¿Es una botella? No, es una nave espacial.)

Este autor norteamericano es reconocido por su trabajo de ilustración tanto en técnicas tradicionales como digitales, y es destacable su trabajo en el género de la ciencia ficción.

En el libro *Fantasy Art Masters* podemos revisar un comentario en el cual menciona que a veces, al elaborar objetos que participarán dentro de una de sus ilustraciones, se remite a referencias del mundo real; el ejemplo más claro es la creación de algunas naves espaciales, para lo cual, primero va a los supermercados locales en búsqueda de botellas inusuales que sirvan como base de astronaves o un edificio del futuro; después fotografía estos elementos y los transforma digitalmente, basándose también en bocetos previos. Nos refiere que se ha hecho de una enorme colección de todo tipo de cosas que podrían ser recicladas para elaborar modas, transportes o edificios futurísticos, Gambino emplea la deformación para llegar a algunos resultados en sus ilustraciones.



Creación de una nave espacial al mezclar dos artefactos comunes, una engrapadora y un desarmador eléctrico.

³⁴ Jude, Dick. *Fantasy Art Masters*, p. 116.

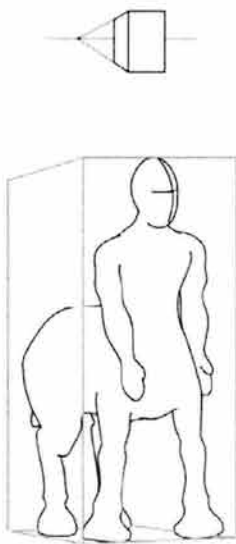
Diseño de ambientación

El diseño de ambientación se refiere a todos los elementos que rodean a nuestros personajes en la ilustración, es el entorno, uno de los principales elementos que influyen tanto al ambiente como a los personajes y elementos que incluyamos en la ilustración, es la perspectiva que utilicemos, es decir, el sistema de representación bidimensional que planteemos y que pretende dar al observador la sensación de que ve algo tridimensional o con profundidad.

Perspectiva

La perspectiva lineal es el sistema convencional de representación de la profundidad, dicho sistema se basa en usar líneas rectas que convergen hacia un punto, llamado de fuga; aunque se puede usar la perspectiva lineal con uno, dos o tres puntos de fuga (es lo más común).

Otro tipo de perspectiva es la aérea, en donde se produce el efecto de profundidad por medio de escalas –entre más cerca, más grande es el objeto- pero lo más importante es el uso del color –entre más lejos esté el objeto en mayor grado participa con el color de la atmósfera-.



Perspectiva con un punto de fuga.



Perspectiva con dos puntos de fuga.

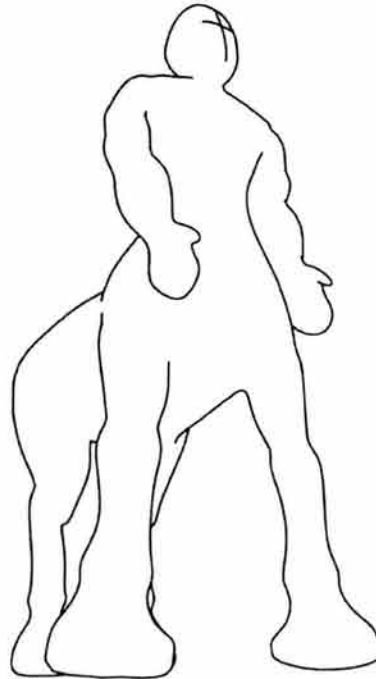


Perspectiva con tres puntos de fuga.

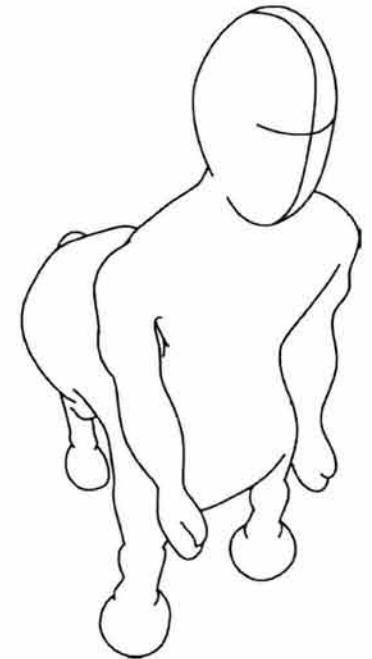
Estos sistemas descritos anteriormente tratan de reproducir la forma en que normalmente ve el ser humano la profundidad; ahora, dentro de la ilustración fantástica se tiene la opción de emplear este tipo de sistemas de perspectiva, o se puede elegir generar un ambiente fantástico inducido a través de la perspectiva o el punto de vista que ofrece la ilustración:

Cambiar el punto de vista

Por lo general una ilustración adoptará el punto de vista frontal de la escena, pues suele ser lo más convencional, empezar a probar con distintos tipos de vistas puede ayudarnos a generar un ambiente fantástico, así, si usamos un punto de vista cenital (desde arriba), nadir (desde abajo), en picada o en contrapicada creamos vistas inusuales para el observador.

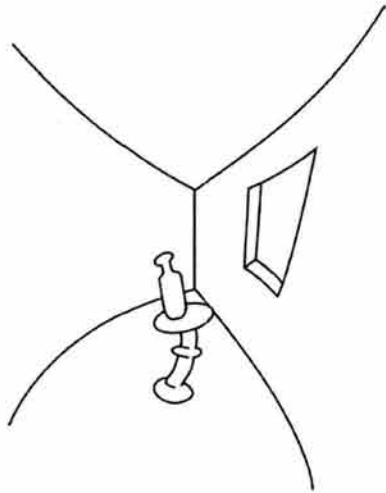
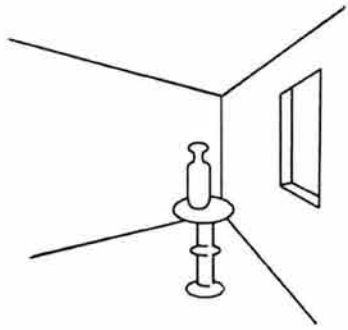


Punto de vista en contrapicada.

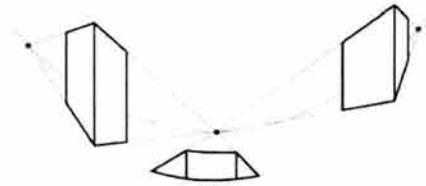
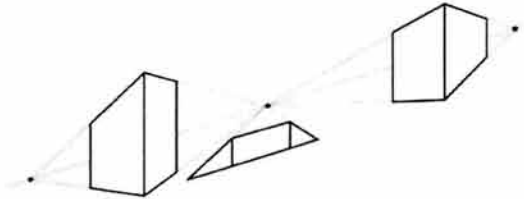
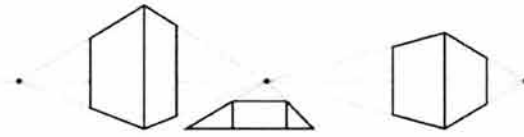


Punto de vista en picada.

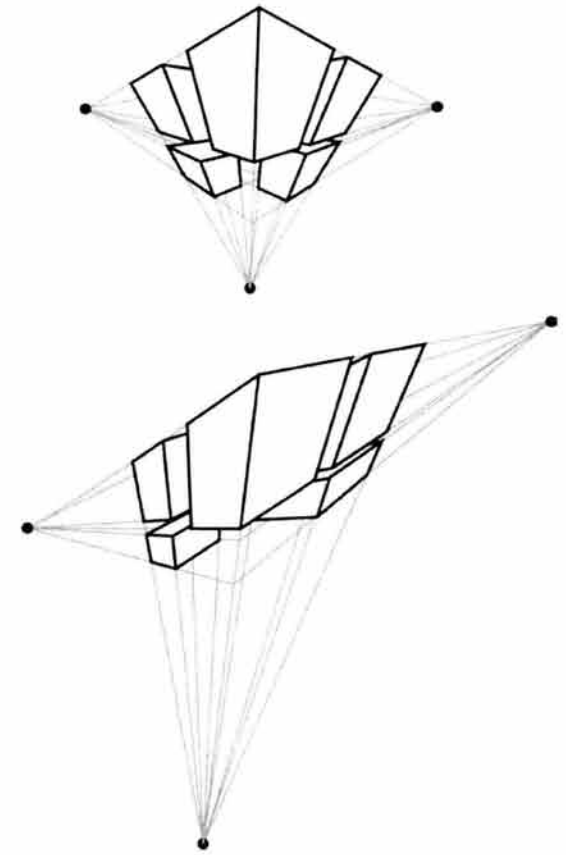
Deformación en la perspectiva lineal



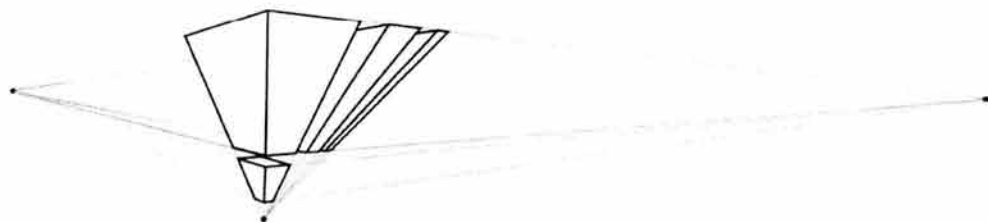
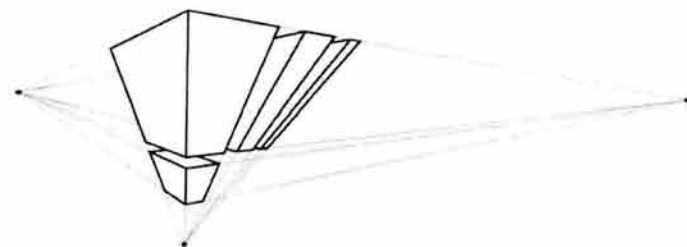
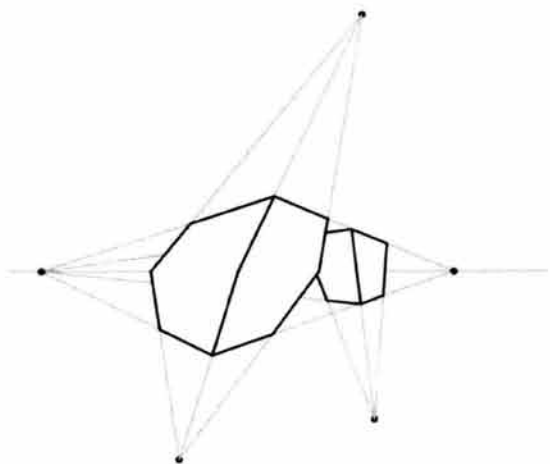
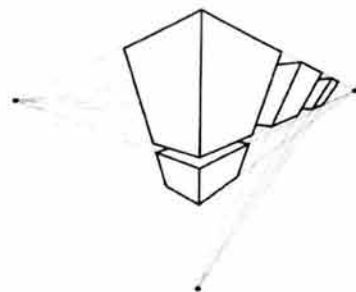
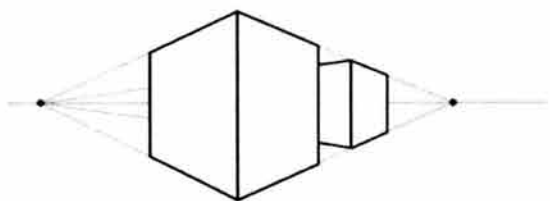
Introducir deformaciones al sistema clásico de perspectiva lineal puede ser otra opción para generar puntos de vista o ambientaciones fantásticas, un ejemplo es el de utilizar líneas curvas en vez de rectas al proyectar el o los puntos de fuga.



También se puede empezar a girar el horizonte para que paradójicamente deje de ser horizontal y sea diagonal, otra opción es hacerlo curvo.



Usando un sistema de tres puntos de fuga por lo general se colocarán dos de los puntos de fuga en el horizonte y el tercero perpendicular al horizonte pero tratando de centrarlo entre los otros dos puntos de fuga; entonces, si empezamos a colocarlos más arbitrariamente o al menos de formas no tan esquemáticas, obtendremos diferentes resultados para una misma escena.



Otro experimento interesante es el de utilizar más de tres puntos de fuga, o que cada elemento se represente por su propio sistema de tres puntos de fuga en la misma ilustración.

Otra manera de deformar la perspectiva (preferiblemente usando más de dos puntos de fuga) es exagerar la distancia de los puntos de fuga, lo cual empieza a alterar los elementos.

Tanto la perspectiva lineal como la perspectiva aérea, ya sea que tengan deformaciones o no, servirán para realizar la composición y poder dar pautas al observador sobre el espacio y la intención que la ilustración pretende interpretar; no es absolutamente necesario que una ilustración tenga un tratamiento hiperrealista, así como no es necesario que se tengan que utilizar deformaciones en la perspectiva lineal o aérea como recurso indispensable para realizar una ilustración fantástica. Todo esto son recursos de los cuales el ilustrador debe tener conocimiento para que pueda emplearlos cuando los requiera.

Estructuras en las ambientaciones

Las ambientaciones para las ilustraciones pueden contener diversos elementos, suelen ser comunes las formas arquitectónicas, los paisajes u otros elementos; según el concepto general de la ilustración. La arquitectura en las ilustraciones fantásticas puede presentarse de manera muy imaginativa, que rebase las reglas de la arquitectura e incluso se puede llegar a la creación de estructuras con una existencia imposible en el mundo objetivo.

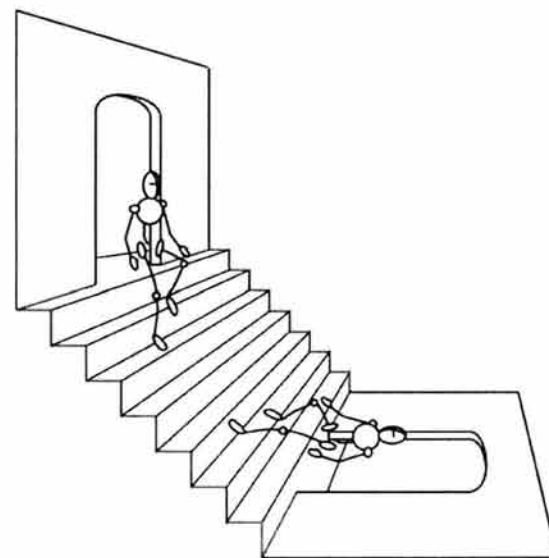
Dentro de este último comentario cabría también mencionar las obras de M. C. Escher (1898-1972), autor que plasmó el concepto de las estructuras imposibles de forma impresionante.

Este artista holandés si bien no se considera a sí mismo como surrealista, desarrolló conceptos que tienen un alto grado de imaginación, por lo que mucha gente lo reconoce dentro de la corriente artística mencionada; es de interés el tema de las ambientaciones en sus obras, ya que nos acerca al tratamiento fantástico de las ambientaciones en la ilustración.

Escher y las ambientaciones fantásticas

Escher manejó distintas temáticas a lo largo de su producción artística; mencionaremos un poco más acerca de su obra para poder guiarnos más en las posibilidades de crear ambientaciones con toques fantásticos.

Acercas de la perspectiva, en donde se enmarcan varias de las obras de Escher, vemos la posibilidad de crear una ambientación fantástica a través de la deformación de la perspectiva lineal; un ejemplo clásico es aquella imagen donde se ven dos individuos en una misma escalera, mientras que uno sube el otro baja pero sus coordenadas espaciales se contradicen; la idea central de exponer este ejemplo es ver cómo se pueden entrelazar las dimensiones de cada uno a pesar de ser diferentes.

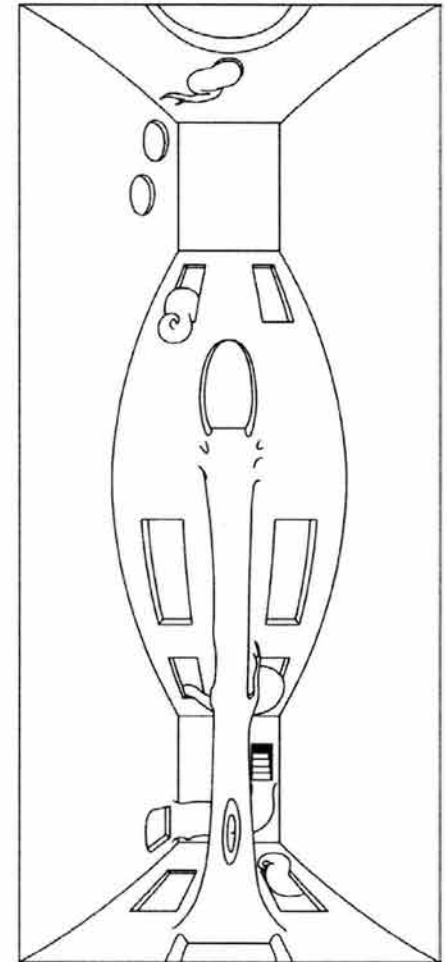
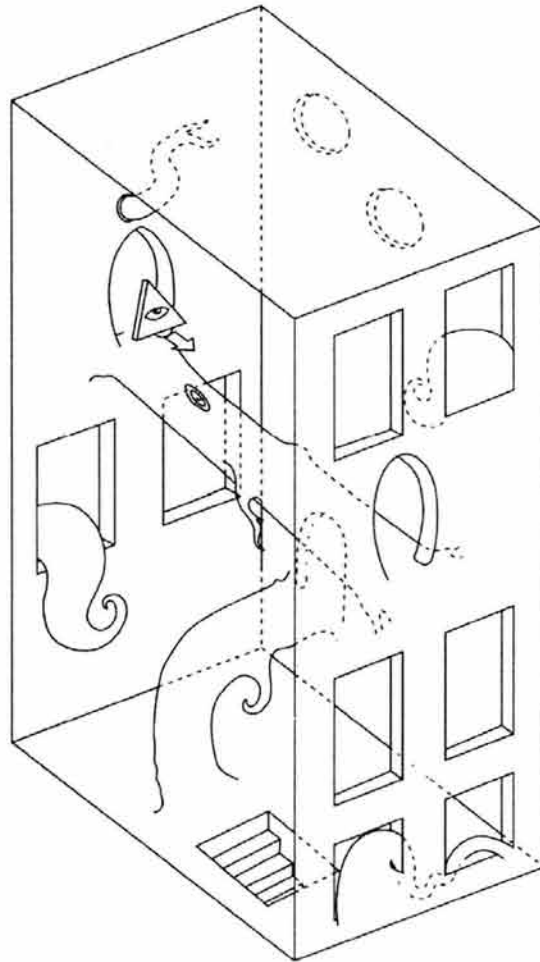


Se nos muestra un problema de relatividad; es decir, las imágenes se entremezclan y no son absolutas, depende de quién lo mire.

Lo importante de estas ideas es la solución gráfica; otro ejemplo es el de presentar en una sola imagen la misma escena vista tanto de arriba como desde abajo.

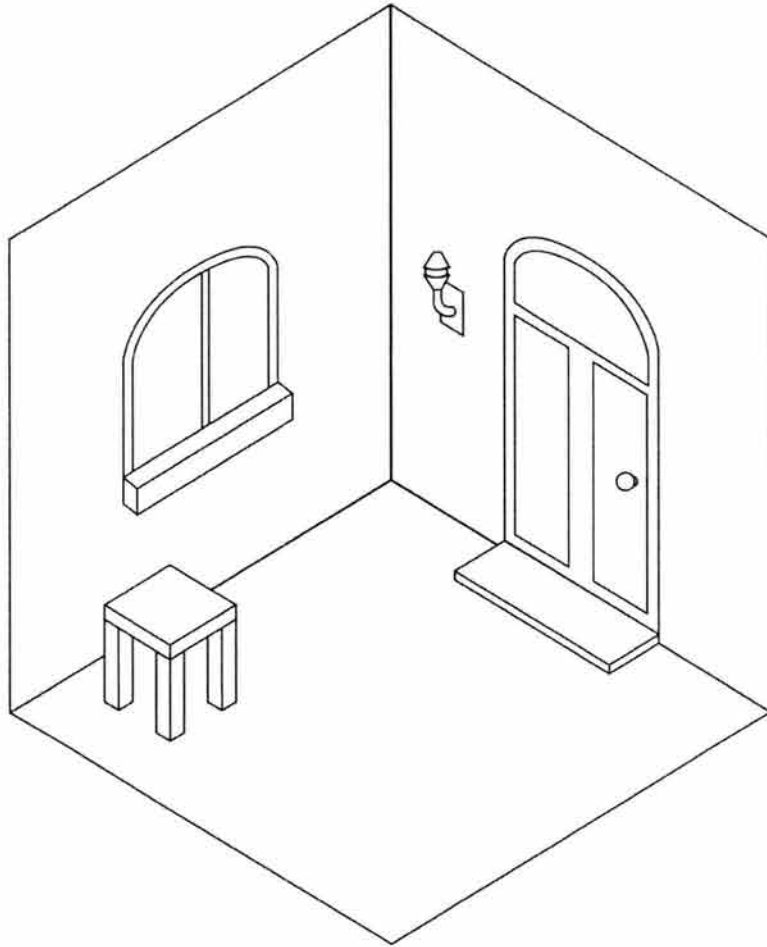


con este símbolo se muestra el punto de vista del espectador que se retoma en la ilustración de la derecha.

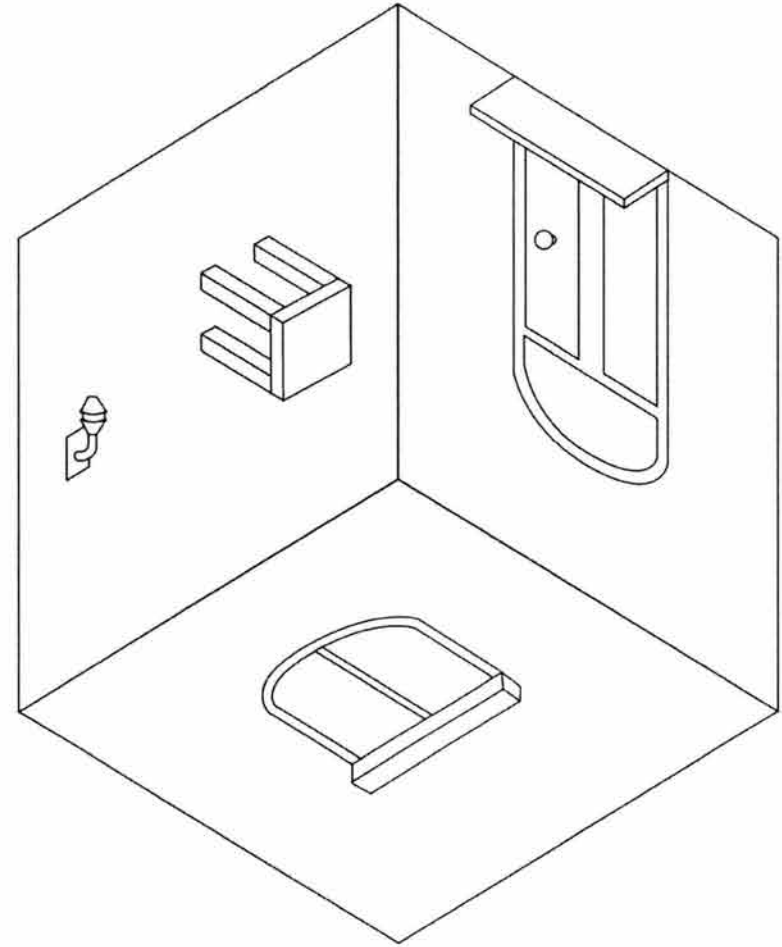


En este ejemplo se muestra a la izquierda la vista general de una ambientación, mientras que a la derecha se muestra la deformación en la perspectiva para hacer que en el mismo encuadre se vea tanto la parte superior como la inferior.

Para nuestra realidad sólo existe una referencia a partir de la cual podemos definir las coordenadas espaciales (arriba, abajo, frente, atrás, izquierda y derecha); cuando se entremezcla dicha referencia para ser presentado en un solo sistema de perspectiva se provoca confusión, nos alejamos de la realidad y se pasa al campo de lo fantástico.

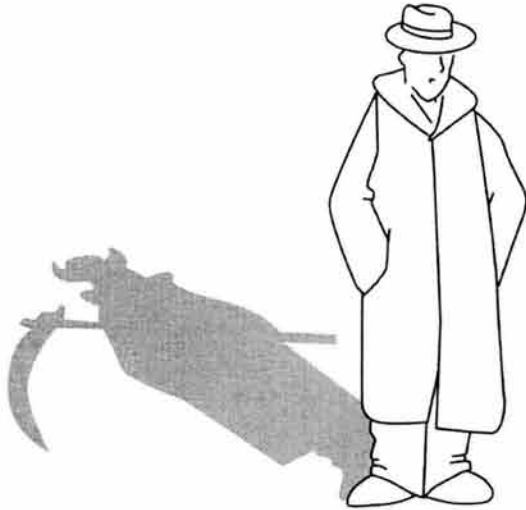


Esta imagen muestra la referencia común de cómo percibimos el espacio.



Esta otra imagen entremezcla las referencias que tenemos del espacio, lo cual nos hace confundir la dirección real de las cosas.

Iluminación



La iluminación es otra parte importante en la generación de una ilustración, pues da al observador muchos datos acerca del entorno general de la ilustración, también sirve para enfatizar, al generar puntos de interés o emotividad, ya que por medio de distintas formas de iluminación se consiguen diferentes ambientaciones; por ejemplo, poca iluminación puede generar una sensación de penumbra, misterio o miedo; también con los personajes es útil el manejo de la iluminación pues se pueden resaltar u ocultar rasgos.

Algunas de las opciones que se pueden emplear para trabajar con la iluminación es el manejar fuentes de luz irreales; por ejemplo, variar la intensidad o localización de la fuente de luz que es más que nada para dar énfasis a ciertos elementos o entorno de la ilustración.

Otra opción interesante es la posibilidad de manejar las sombras, en nuestra realidad objetiva las sombras siempre corresponderán a la luz que se presente y al objeto que las proyecta; sin embargo, en la ilustración fantástica nos podemos alejar de estas reglas para manipular las sombras y que se deformen y muestren formas extrañas, algo que en realidad no está presente en el objeto que las proyecta, o bien se pueden omitir sombras de algunos elementos para enfatizar su naturaleza fantástica, como es el caso clásico de los vampiros.

Crear fuentes luminosas como destellos o auras de luz es otra opción.

Todas las anteriores deformaciones, características de personajes, elementos para el desarrollo de ambientaciones y todos los puntos desarrollados en ellos son recursos que producen resultados visuales y tienen que ser manejados también a nivel conceptual, por lo que el concepto general de la ilustración es lo que define los elementos a usar en la ilustración y es la fuente primordial para transmitir el mensaje.

Concepto

Un concepto es la forma en que se organizan las ideas y es también el eje esencial de los distintos elementos que se presentan en una ilustración, pues están relacionados directamente.

El concepto formado por ideas y materializado visualmente por distintos elementos tiene como objetivo transmitir un mensaje, presentar una idea; sólo de esta manera se justifica la existencia de una ilustración.

Hay que tomar en cuenta que el grado de fantasía que presente la ilustración variará con respecto al concepto que se quiera ilustrar, puede que la extravagancia de la ambientación no sea muy extrema o no tenga por que ser en absoluto fantástica y sea más acercado a lo realista, mientras que otros elementos en la ilustración si sean fantásticos, como el personaje; también puede suceder que el personaje no sea en extremo fantástico y que el ambiente sea lo que dé el toque irreal a la ilustración para que se perciba como fantástica; o más aún que ni ambientación ni personajes sean fantásticos y sea el concepto lo que haga que elementos reales se conjuguen en una situación imaginativa.

Crear un concepto fantástico puede tornarse relativamente fácil, sin embargo puede no ser tan sencillo presentarlo a las demás personas; ésta es una de las razones por las cuales el profesional de la ilustración debe tener muy en cuenta no sólo los conocimientos generales de la profesión, además, debe estar preparado para entender lo que es y lo que pretende la fantasía; hablando más específicamente, cómo es que la literatura de fantasía se presenta, qué parámetros sigue en general, en fin, conocer el entorno para poder dar una solución eficaz, bien estructurada y por ello funcional.

A continuación se expone un tema relacionado con el desarrollo del concepto de una ilustración; sin embargo, hay que mencionar que hablar de conceptos es en realidad tocar muy efímeramente el tema, pues cada trabajo exige diferentes soluciones y cada ilustrador tendrá propuestas diferentes a cada proyecto que se presente, el concepto es la esencia de la ilustración y suele ser el resultado entre las exigencias del trabajo requerido y el ilustrador que lo resuelve. La conceptualización es un proceso mental-sensitivo-individual que el ilustrador debe desarrollar a lo largo de su carrera profesional; y que estará influenciado por su manera personal de ver las cosas o por el estilo que vaya desarrollando.

Yuxtaposición

Este recurso, expuesto por Grant,³⁵ se refiere a incorporar más de un concepto en una ilustración: unirlos para formar un todo más complejo. La yuxtaposición puede generar mucho impacto, pues en la ilustración se traduce en conceptos divergentes o totalmente contrarios fusionados, para que parezcan del mismo mundo a pesar de no serlo, lo cual crea un gran conflicto con las experiencias del observador, y es precisamente esto lo que da una sensación de irrealidad y con ello se da un toque fantástico.

La yuxtaposición puede hacer que una ilustración se torne fantástica sin necesidad de presentar personajes o ambientaciones fantásticas, con el solo hecho de presentar conceptos que se alejan de la realidad.

Los sueños son un buen ejemplo de yuxtaposiciones, pues muchas veces mientras soñamos el cerebro va desplegando información que hemos adquirido en diferentes circunstancias y momentos para irlos conjugando, lo cual da como resultado sueños con situaciones que se nos hacen fantásticas por el hecho de que se nos presentan caóticamente en un solo entorno.



Yuxtaposición de conceptos, lo rural y lo moderno.

³⁵ Grant, Jhon. *Manual completo de técnicas artísticas de la ciencia-ficción y fantasía*, p. 98 y 99.

Ejemplo de concepto de una ilustración.

La agresividad y violencia (por composición y elementos)

Esta ilustración no se basa en texto alguno, la idea de la realización de esta ilustración es componer una imagen para reforzar el sentido de agresividad y violencia que se requería para el personaje, la solución fue pensada de la siguiente manera:

Al colocar la figura principal al contrario del sentido de lectura visual, se genera un impacto que se puede considerar agresivo, pues detiene bruscamente el sentido de lectura de la ilustración.

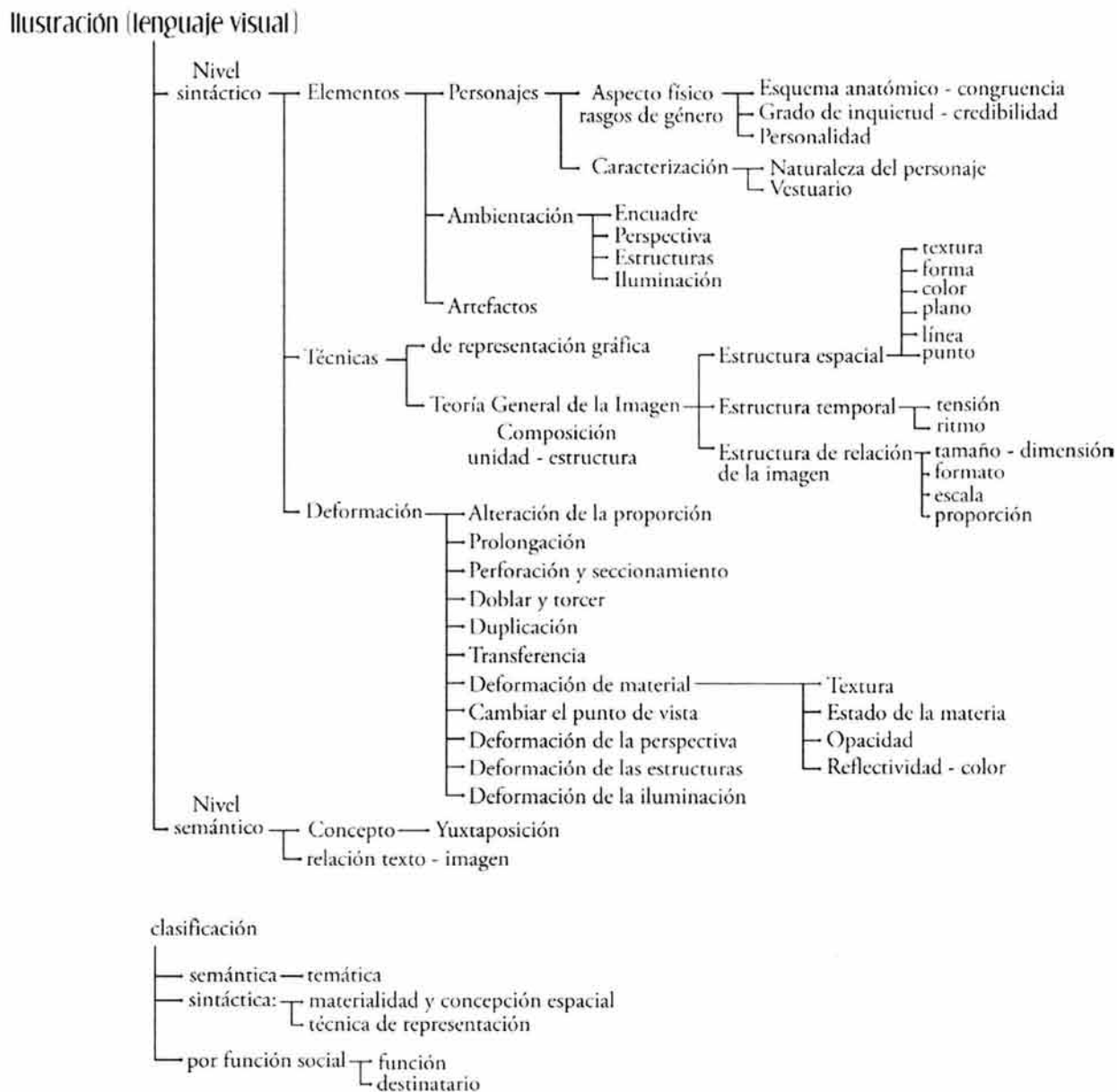
Posteriormente el espectador se halla frente a un rostro de furia, colocado como punto de interés primario; además, el rostro se combina con el filo de un arma claramente letal, este último elemento además se encuentra dispuesto en una diagonal que asciende hacia la izquierda, que se considera como contraria a nuestro sentido de lectura natural (occidental de arriba izquierda hacia abajo derecha).

Además el cuerpo del simio guerrero se encuentra dispuesto de manera que parezca una barrera sólida e infranqueable, tanto por volumen: es una figura grande con respecto al espacio total de la ilustración; como por la disposición que presenta en el cuadro: más a la derecha = más pesado, más abajo = más pesado;³⁶ genera mucha tensión por esto y por el hecho de estar segmentado, aunque el corte hecho por el encuadre se cuidó para que no pareciera una figura incompleta, esto se logró colocando de manera diagonal las partes del simio que se segmentaron, con lo que se evita que parezca que le falta una parte del cuerpo.



³⁶ Villafañe, Justo. *op. cit.*

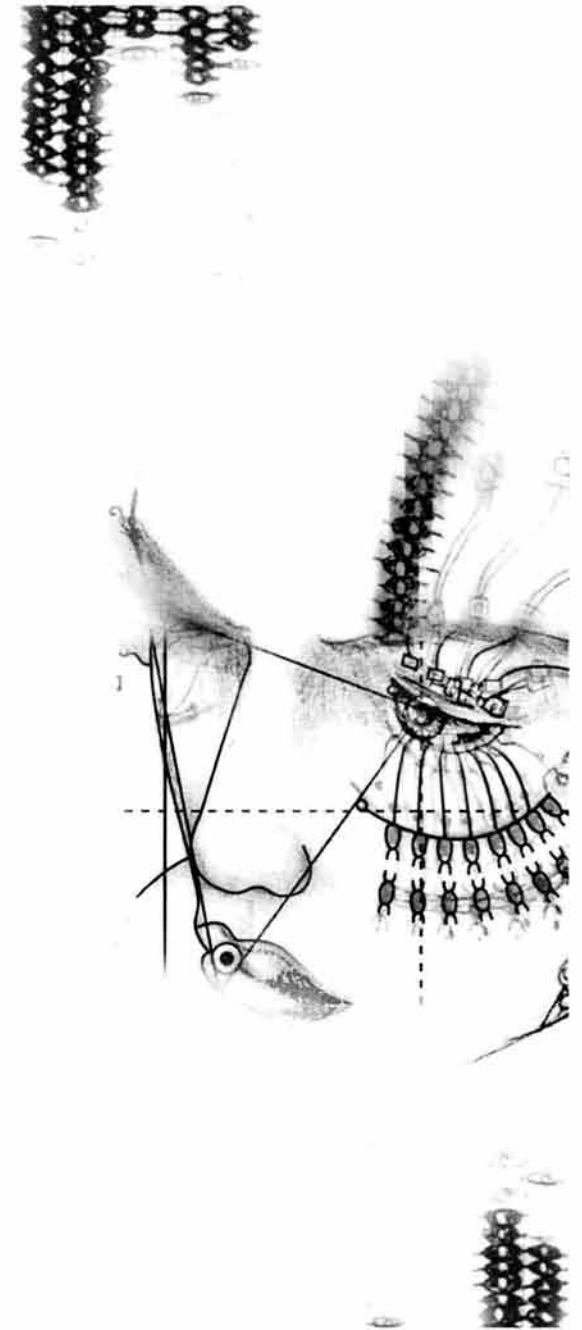
A manera de resumen se muestra el siguiente cuadro, con los elementos que pueden participar en la creación de una ilustración y que han sido expuestos en los capítulos anteriores.



Formulación del proyecto gráfico

La generación de una propuesta visual realizada a través de la ilustración fantástica es el motivo de este proyecto gráfico; esta propuesta visual, además, está enfocada a solucionar un problema de comunicación ya identificado, nos referimos a la parte gráfica de las publicaciones del grupo cultural "Goliardos" y más específicamente a lo que es nuestro tema de interés: las ilustraciones. Más adelante se retoma a profundidad el análisis de las ilustraciones que ellos han empleado, pero a manera de introducción, expondremos que en una observación inicial encontramos problemas a nivel estructural, funcional e incluso podríamos decir que expresivo.

Es por esto que el proyecto gráfico se entiende como una propuesta de ilustración enfocada a una de las publicaciones de "Goliardos", para demostrar que la ilustración es un elemento importante para dar lugar a una lectura visual que complementa la lectura textual de los cuentos, con lo cual podemos obtener soluciones acordes y lograr una mayor integración a la publicación en la relación texto-imagen; todo esto aumentará la aceptación de la publicación entre los lectores, generando ilustración que enriquezca los textos y haga agradable la parte gráfica. También se tienen como objetivos dar un mayor reconocimiento a la publicación dentro de su ámbito o línea editorial a través de esta mejora de imagen y con esto ayudar a abrir más espacios para la generación de ilustración fantástica en nuestro país, siendo una buena oportunidad hacerlo a través de cuentos también mexicanos.



Para alcanzar los resultados óptimos en la realización de las ilustraciones emplearemos un modelo que seguiremos a lo largo de este capítulo, dicho modelo es una adaptación a nuestra aplicación específica (la ilustración) del método de proyección de Gui Bonsiepe;³⁷ sin embargo, no se han tomado todos los puntos que el autor plantea pues hay algunos que no son aplicables en el ámbito de la ilustración; a continuación se transcribe el método tal cual lo plantea Gui Bonsiepe.

Método proyectual de Gui Bonsiepe

Estructuración del problema

- 1.1. Localización de una necesidad.
- 1.2. Valoración de la necesidad.
- 1.3. Análisis del problema proyectual respecto a su justificación.
- 1.4. Definición del problema proyectual en términos generales.
- 1.5. Precisión del problema proyectual.
- 1.6. Subdivisión del problema en subproblemas.
- 1.7. Jerarquización de subproblemas.
- 1.8. Análisis de soluciones existentes.

Diseño

- 2.1. Desarrollo de alternativas o ideas básicas
- 2.2. Examen de alternativas.
- 2.3. Selección de mejores alternativas.
- 2.4. Detallar alternativa seleccionada.
- 2.5. Construcción de prototipo.
- 2.6. Evaluación de prototipo.

³⁷ Vilchis, Luz del Carmen, *op. cit.*, p. 119.

- 2.7. Introducir modificaciones eventuales.
- 2.8. Construcción prototipo modificado.
- 2.9. Valoración del prototipo modificado.
- 2.10. Preparación de planos técnicos definitivos para la fabricación.

Realización

- 3.1. Fabricación de pre-serie.
- 3.2. Elaboración de estudios de costos.
- 3.3. Adaptación del diseño a las condiciones específicas del productor.
- 3.4. Producción en serie.
- 3.5. Valoración del producto después de un tiempo determinado de uso.
- 3.6. Introducción de modificaciones eventuales con base en la valoración.

Etapas del proceso de ilustración

Dividiremos el proceso de realización de las ilustraciones en tres etapas: estructuración del problema, diseño y realización; las cuales se desarrollan a continuación.

Estructuración del problema

Localización de una necesidad

La necesidad, como lo exponíamos en el inicio de este capítulo, se encuentra en la parte gráfica de las publicaciones de "Goliardos", pues es claro que la vista es un sentido primordial en nuestra sociedad y que la imagen es un elemento que atrae mucho la atención del público; es además una excelente opción para enriquecer un texto, ya sea estéticamente o también dentro del ámbito expresivo.

Dentro de este punto incluiremos la investigación que se ha hecho acerca del cliente ("Goliardos"), pues en esta investigación hay muchas referencias de importancia para plantear puntos consecuentes en el proceso de ilustración.

Goliardos

El proyecto *Goliardos*³⁸ comienza hacia el año 1997 y se refiere no sólo a publicaciones de literatura fantástica, ellos mismos se definen como un proyecto literario de acción cultural, con lo cual abarcan el ámbito editorial (publicando fanzine-plaquette y libros-fanzine),

³⁸ Goliardo (del fr. *goliard* procede del b.l. *gens goliae*, gente del demonio). Goliardos o clerici vagantes era el nombre con que se designaba a los miembros de una orden monástica no reconocida oficialmente, tuvieron actividad especialmente en el siglo XII, escribiendo poesía en latín, la cual se distingue por la fuerte expresión de los sentimientos personales y un sentido rudimentario de la poesía de la naturaleza. El *Carmina Burana* es una importante muestra de esta poesía. Las referencias son: *Diccionario Enciclopédico Lexis 22*, volumen 10, p. 2636; y Montemayor, Carlos. *El laberinto de Faug*, p. 4.

coordinación de talleres de narrativa fantástica, y además han participado como grupo cultural en diversos festivales y en algunos casos han sido parte de la coordinación de éstos; por ejemplo, han participado en las actividades de algunas ediciones del *Festival Internacional de Ficción, Fantasía y Terror de la ciudad de México* (2000 y 2002), el *Ciclo de cine y narrativa de terror y cyberpunk* (2000), el *Festival de la Lectura en el D. F.*, la *Feria Metropolitana del Libro*, la *Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil* (2001), *Noche de Vampiros* (2002) entre otros.

Su participación en este tipo de eventos es diversa, podemos encontrar que este proyecto a través de sus integrantes participa con ponencias acerca de los diversos temas de literatura fantástica, como las siguientes: *La narrativa y poesía oscuras*, *Las mujeres y la literatura fantástica*, *Mujeres vampíricas en la narrativa*, *Narrativa oscura y neogótico*, *Ciencia ficción y futuros*, *Terror y Horror*, *Cyberpunk y violencia posindustrial*, *Terror y cyberpunk en México*, entre otros temas; además han participado también con mesas redondas que incluyen temas como: *Manipulación genética y ciencia ficción*, *El genoma humano y la ciencia ficción*, por mencionar algunos. Además, en este tipo de festivales es donde suelen distribuir sus publicaciones.

Goliardos como proyecto tiene el objetivo de hacer promoción literaria, por lo que se ha dedicado a publicar plaquettes de fantasía oscura, relatos de ciencia ficción y de terror, así como cuentos extraños realizados por escritores contemporáneos reconocidos y por algunos otros que inician dentro del ámbito literario, siendo que la mayoría de las veces los escritores son mexicanos. Dentro de este mismo objetivo se pueden considerar también sus talleres de narrativa fantástica.

Los integrantes del proyecto *Goliardos* son: H. Pascal, como coordinador editorial; Paco Ignacio Taibo II, Carlos Montemayor, Alejandro Aura, Gerardo Porcayo, Alejandro Rosete y Alfonso Franco en el consejo editorial y en el apoyo logístico se encuentran: Lulú Castañón, Fabián Carballo, Bruno Castillo y Blanca Martínez.

Línea editorial

La temática que siguen sus publicaciones entra en la denominada literatura fantástica, con sus géneros de ficción fantástica, terror y ciencia ficción. Generalmente manejan publicaciones con cuentos cortos (a lo que llaman fanzine-plaquette) o manejan también novela (libros-fanzine).

Los títulos que han publicado son más de treinta, aunque por el poco tiraje que se hace y al ser una edición producida a nivel de aficionado (por lo cual se denominan fanzine), no se tiene una relación exacta de cuáles títulos se han publicado hasta el momento.

Algunos de los autores que manejan en sus publicaciones son: Paco Ignacio Taibo II, Carlos Montemayor, Gerardo Porcayo, Gerardo Sifuentes, H. Pascal, entre otros.



Ejemplo de las publicaciones de Goliardos, portada de *El Laberinto de Faug*.

Características formales de las publicaciones

Las páginas miden 22 x 16.5 centímetros.

En lo que llaman formato plaquette (casi media hoja tamaño oficio).

El número de páginas es variable, para las publicaciones que están formadas por selecciones de cuentos las páginas varían entre 48 y 36 (más la cubierta). Mientras que las novelas tienen hasta un promedio de 150 páginas (aunque no se facilitó material de este último tipo para el análisis).

La impresión se hace a una tinta (negra) y para las cubiertas se usa de igual forma una tinta pero en un papel de mayor gramaje y la tinta es de color (distinto en cada publicación sin relación aparente).

El diseño editorial de sus publicaciones no está correctamente planteado, el diagrama es a dos columnas, en el medianil se colocó una línea -una desventaja, ya que hace que el texto se vea más apretado-, los márgenes de las páginas son demasiado cortos y en algunos casos el texto está casi al margen de la página. Las tipografías que se usan tampoco están estandarizadas pues en cada publicación cambia tanto la tipografía del texto general como la de los títulos.

Las historias se suceden una tras otra y se diferencian entre sí sólo por una pleca a una columna y el título del cuento.

Recursos editoriales

Los recursos humanos que se emplean en la elaboración de las publicaciones son muy pocos, se pueden resumir prácticamente a tres personas, ya que el coordinador editorial es el que se encarga de reunir la información y darle formato, otra persona se encarga de la revisión ortográfica y una más de la impresión. El presupuesto afecta a la realización de la publicación ya que se imprime a una sola tinta.

Y por último hay que mencionar que el material se distribuye directamente al público, o a veces lo venden por mayoreo a alguna otra persona que lo revende.

Valoración de la necesidad

Hay varios aspectos que necesitan replantearse desde el punto de vista gráfico de la publicación; sin embargo, por medio de la ilustración podemos lograr un avance muy significativo en este aspecto, además de que enriquecemos la promoción de nuestra disciplina específica.

Análisis del problema proyectual respecto a su justificación

Los objetivos que se pretenden lograr, que son la justificación de la realización de este proyecto gráfico son:

- Generar soluciones gráficas que resuelvan el problema de comunicación identificado (en funcionalidad y expresividad).
- Proponer a través de la ilustración fantástica una lectura visual acorde a la lectura textual de los cuentos de ciencia ficción seleccionados.
- Apertura de espacios para la generación de ilustración fantástica en México.

Revisando estos objetivos podemos ver que la resolución propuesta a través de la ilustración está justificada ya que es una disciplina que puede hacer uso de elementos fantásticos con facilidad, y se puede además tener el control respecto a la construcción del mensaje.

Definición del problema proyectual en términos generales

El proyecto gráfico se define en la realización de ilustraciones para 2 cuentos de la revista "Goliardos" en su edición que lleva por nombre "Una parca matemática y otros cuentos alucinados", la cual integra varios relatos mexicanos dentro del género de la ciencia ficción.

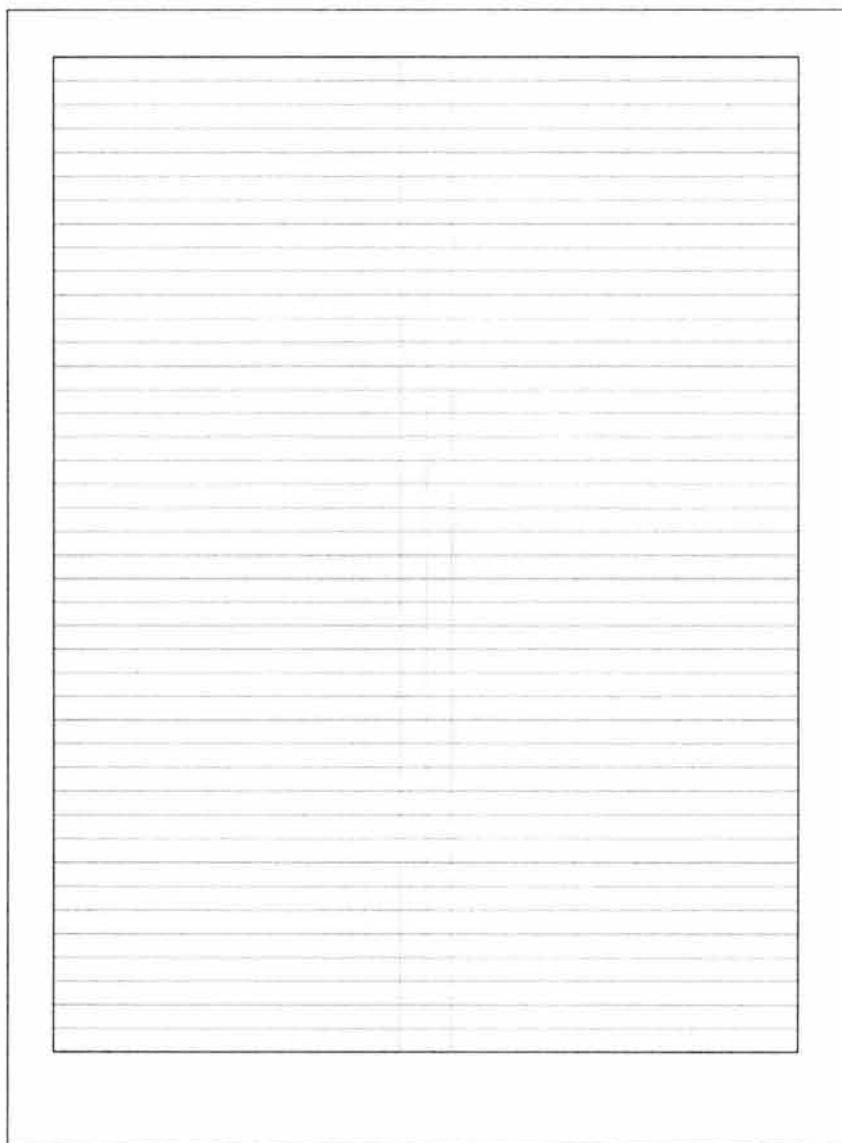
Precisión del problema proyectual

El primer cuento a ilustrar se llama *Caronte*, y fue escrito por Aldo Alba. Y es un cuento clasificado como apocalíptico y en parte post-apocalíptico, pues su temática se relaciona con la destrucción planetaria, la decadencia de la especie y su destino.

Mientras que el segundo cuento: *Tonos de gris*, de Alfonso Franco Aguilar se enfoca más como un relato que habla de la *evolución tecnológica* y cómo es que afecta al personaje principal, es la exploración de un futuro que podría estar no muy lejano.

Para poder realizar las ilustraciones de estos cuentos se ha hecho ya el análisis de la publicación para obtener los requerimientos generales del producto; se ha elaborado una propuesta de diagramación para las páginas, que nos ayudará a definir los espacios para las ilustraciones; además las ilustraciones tendrán que ser elaboradas como máximo en medio tono (monocromía con matices de color) pues está restringido el uso de tintas para la impresión a una.

En la siguiente página se explica brevemente como esta configurado el diagrama que será usado para la realización del proyecto gráfico.



Propuesta de diagramación para las páginas del fanzine-plaquette de Goliardos, usada para la elaboración de las ilustraciones del proyecto gráfico (visto al 70% del original)

Este diagrama fue elaborado para aprovechar al máximo el espacio, pero sin dificultar la lectura y tiene las siguientes características:

Las páginas miden 22 x 16.5 centímetros. Formación a dos columnas, con un medianil de 1 centímetro de ancho.

Margenes con las subsecuentes medidas, arriba 0.9 centímetros, parte exterior 0.9 centímetros, parte interior 1 centímetro, abajo 1.85 centímetros.

La tipografía propuesta en la elaboración de las maquetas es: para los títulos, arial negrita de 14 puntos; para el texto general, arial de 12 puntos.

La familia tipografica fue elegida por la legibilidad.

La retícula base fue elaborada a partir de la tipografía descrita arriba, el equivalente al espacio de interlineado de la tipografía general (13 puntos).

Las ilustraciones deben ser colocadas para ocupar una o dos columnas del diagrama, y conviene que se emplee una altura que ajuste con la retícula base, y armonize los pesos entre imagen y texto.

Subdivisión y jerarquización del problema en subproblemas

Después de haber elaborado el análisis del cliente y publicación en general, se hará para cada cuento un análisis para localizar ideas generales o particulares como referencia para la realización de propuestas (bocetos) donde se muestre el entorno y/o los personajes propuestos, se elegirá el más óptimo, haciendo la elección de técnica para resolverlo, y por último se elaborará un dummy al igual que la justificación del resultado obtenido.

Análisis de soluciones existentes

Análisis de las imágenes utilizadas

Las imágenes usadas en las publicaciones son muy dispares, no tienen una colocación justificada con la diagramación; es decir, la relación texto-imagen desde el punto de vista sintáctico no está bien resuelta, además, las imágenes empleadas no tienen una verdadera coherencia con respecto al texto al que se supone se relacionan, esto es, la relación texto-imagen a nivel semántico es muy pobre ya que en la casi totalidad de las imágenes que se utilizan, la función para la que fueron realizadas está desvirtuada (digamos que esta función se refiere a enriquecer el texto, lo cual no sucede la casi totalidad de las veces).

Estas imágenes en su gran mayoría son pinturas de muy variados estilos, en algunos casos se ha hecho collage con ellas, en otros se distingue el uso de imágenes con un filtro (de invertir colores, por ejemplo), y una buena parte de las imágenes no tienen una correcta definición, por ejemplo, se nota claramente el uso de imágenes donde el píxel se distingue de manera muy marcada, lo cual hace que se vean de poca calidad. Con respecto a la colocación de las imágenes, podemos observar que se ha descuidado el equilibrio entre texto e imagen, o el peso de una imagen con respecto a su tamaño y colocación en el diagrama.

Como conclusión de este análisis se podría pensar que las imágenes que se han estado utilizando en sus publicaciones, en vez de contribuir a hacer más atractiva la publicación y de aportar más a los textos, enriquecerlos, tienen el efecto contrario, hacen que la publicación, a pesar del contenido, no parezca tan atractiva al público que no sea fanático del género literario al que se refiere; en general la presentación de la publicación la hace ver como un proyecto hecho por un aficionado, o que no se tuvo cuidado en la presentación de la publicación.



Portada del fanzine - plaquette *Una parca matemática y otros cuentos alucinados*, editado por Goliardos, y de donde han sido seleccionados los cuentos a ilustrar (a un 75% del original)



Caronte

(Home sweet home)

Aldo Alba

Esperábamos pacientemente formados en larguísimas filas, de por lo menos 4 kms. de largo. Todas las filas conducían a la entrada de los compartimentos de carga y pasaje, 4 a cada lado, de la inmensa nave *Trashcan IV*, que nos llevaría a nuestro nuevo hábitat, el planeta llamado, por razones que nosotros desconocíamos; «El obscuro».

Entre la infinidad de seres que esperaban su turno de subir, había toda la gama de escoria de la que se esperaba podía estar deseando salir de aquí; biomecanoides de trabajo, mutados, de todas clases, oxidados cyborgs de combate, de aquellos que en los años de la Tercera Guerra Mundial eran eficientes y hermosas máquinas guerreras, y que ahora piden de limosna, alguna moneda o una usada pieza para arreglar sus maltrechos sistemas.

¡La Tercera Guerra Mundial!, (2022-2046) «La Guerra Santa» peleada por olvidados motivos que lo único que hicieron fue convertirnos en esta nueva raza de algunos miles, los únicos que podemos irnos.

Los que nos vamos somos, entre otros, ingenieros de supervivencia, mecánicos,



22

médicos; y por supuesto muchas hembras como yo, de aquellas que pueden asumir el papel de ambos sexos en caso de una emergencia biológica. Nosotros somos clase «A», pues aún conservamos la silueta de la mujer «clásica», esto es; depósitos de grasa en lugares específicos, grandes ojos indizados con pupilas para radiación ultravioleta, cuatro dedos en cada mano, además de una espiritrompa, para la mejor absorción de alimentos líquidos.

Las otras, las infelices hembras de la serie «B» que se quedaron en la superficie, son grotescas criaturas llenas de ojos, excrecencias e indefinibles miembros.

Ahora teníamos que partir de «nuestro querido planeta Tierra», por la razón de que la última carga de virus bélicos se estaba activando. La estupidez de los hombres que jugó con la naturaleza había llegado a límites monstruosos, una familia de virus mutantes, contra los que no había cura posible.

... Yo mire las imágenes del pasado de la tierra ¡ Y sólo por qué las vi con mis propios ojos las puedo creer!

Un hermoso y verde planeta con un luminoso cielo azul, blancas nubes, atardeceres naranjas, infinidad de animales de pelo y pluma (no solo insectos) y lo más increíble... ¡Agua! agua por todos lados, llovía del cielo, manaba del interior de la tierra, corría por todos los continentes, además de los gigantes depósitos de agua salina llamados mares. A veces creo que es solamente una ilusión creada por las drogas, o bien un delirio ecológico de algún «verde». La verdad no creo que haya existido algo tan paradisiaco y bello y en que caso que tales paisajes hayan sido de verdad, nunca... nunca dejaré de maldecir a quien en aras de una pretendida superioridad los haya reduci-



do a meros desperdicios podridos, ¡espero que sus almas se ahoguen en la sangre de la máquina!

Fue una lástima que toda esa maravillosa agua, fuente de vida, eterna, transparente y fresca se convirtiera en un repugnante líquido oleoso, maloliente e inservible para la vida y el consumo, la llamada: sangre de la máquina.

Su creación llegó en el momento en que el ciclo de regeneración del agua se interrumpió a causa del invierno nuclear, eso aunado a la descomposición de millones de seres que habitaban el mar. Hizo

23

Podemos observar que las imágenes no guardan un orden estructural con respecto a la página, se rompe el formato de las columnas, e indiscriminadamente se pone la imagen en la parte superior o inferior.

Además, la definición de las imágenes es mala y no guarda una relación coherente con el texto.



la degeneración de una especie. Vagan por la superficie, con sus cerebros y sentidos atrofiados, la venganza del planeta contra los errores humanos, no los hemos visto más que en pedazos de aquellos que caen por error en las máquinas de aire acondicionado, recuerdan más a las creaciones de algún enloquecido ingeniero genético, que seres de "Madre Natura", ¡Pobre madre! ahora está drogada, enloquecida y desahuciada, llora produciendo monstruosos

que la última esperanza del hombre, sea ahora una inacabable extensión de lodo putrefacto, compuesto en su gran mayoría por desechos orgánicos, millones de toneladas de residuos tóxicos de combustibles fósiles, restos de decenas de miles de soldados, cyborgs, naves y toda clase de maquinaria bélica: un cementerio tecno-orgánico, y el más grandioso monumento a la estupidez.

Es tiempo de irse a otro lugar donde el agua exista aunque sea en forma de hielo, ya sabremos como derretirla, no en vano la tecnología de la guerra nos permitió construir estas naves de propulsión mixta (nuclear-fotón) con las que diremos el último adiós a este planeta que durante dos millones cincuenta años fue el hogar para la raza humana (aunque dicen que antes hubo otros seres).

Aquí ya no existe la suficiente cantidad de agua pura que nos permita hidratar los alimentos para poder comerlos. La atmósfera se acaba rápidamente y si no fuera suficiente, está la amenaza de los virus.

Y millones de seres, producto del ecocidio del planeta, sin duda las más acabadas muestras de

e inocentes seres cuyo destino es exactamente el mismo de los virus, cuando la última partícula de atmósfera se evapore, una inmisericorde lluvia de rayos cósmicos exterminará todo vestigio de vida sobre la superficie.

Pero ¿Quién sabe? puede ser que esos miserables seres, evolucionen en el interior de la tierra y se conviertan en una raza de gusanos gigantes que de vez en cuando se encuentren con los restos de una civilización que los precedió y que por pura estupidez, los condenó a una existencia de larvas.

Claro que sus estúpidos y reducidos cerebros nunca se harán las preguntas;

¿Quién nos creó? ¿hay acaso un más allá?...

Y eso debe ser lo correcto, en caso contrario estoy segura que viajarían a donde fuera con tal de encontrarnos para sacarnos los intestinos a golpes y hacemos pagar por esa existencia tan infame.

Por fin el tiempo de subir ha llegado, hacinados como equipaje, podemos ver en las pantallas como nos alejamos del nublado planeta con sus interminables de-

siertos de líquido negro.

Desde este momento reniego de haber sido humana.

II

No creo saber el tiempo que hemos viajado, ni me importa, el espacio es el mismo color negro salpicado de lucitas todo el tiempo. Y si una se pone a verlo con atención, lo único que puede pasar es enloquecer.

Lo interesante es la llegada a otra Galaxia, bautizada por todos nosotros igual que la nave que nos trajo; «Bote de basura», tal vez nos nombra exactamente, por qué eso es exactamente lo que somos, un desperdicio, una basura cambiada a un tiradero de mayor capacidad.

El porqué del nombre del planeta lo comprendí en el momento en que desembarcamos, solamente por las potentes luces de las naves pudimos ver entre la densa obscuridad que es casi igual a la de vivir bajo tierra, obscuridad, *darkness*, en el antiguo idioma del imperio norteamericano.

Aquí poco a poco iremos perdiendo la pigmentación y el sentido de la vista, tal vez sea cuestión de generaciones o de ingeniería genética, pero al fin los ojos serán inútiles en este mar de tinieblas negras.

Todo lo demás se puede hacer a oscuras, como el crecimiento de plantas y niños. E infinidad de tareas más, como la construcción de casas, fábricas para las máquinas de atmósfera, y las investigaciones biomédicas.

Para ver algún paisaje, si es que lo hay, es necesario subir a la cima de Caronte, la montaña más

alta del planeta y escudriñar con lentes de visión nocturna, las olas del mar *Mare Niger*, que con su enorme superficie de líquido y sus frías corrientes de agua dulce, nos da la seguridad de la vida.

No me puedo sentir triste, por qué yo no viví jamás bajo cielos azules y noches estrelladas. Mis recuerdos más antiguos son de grandes naves estrellándose, del movimiento de blindados y las horribles escenas de los cyborgs goteando su sangre negra y pidiendo que los mataran.

Este o cualquier otro planeta estaría bien, siempre y cuando exista agua, en el caso de tener descendientes, les diré que la vida siempre ha sido así.

En la obscuridad.



Se puede apreciar que el equilibrio de la maqueta no fue tomado en cuenta al momento de formar las páginas.

La imagen presentada en esta página es un claro ejemplo del uso de una ilustración reciclada, y por tanto desvirtuada, pues es una escena tomada de *La Guerra de los Mundos* de H.G. Wells.



En estas páginas podemos observar la línea del medianil, que como se había mencionado, hace que el texto de las columnas se vea más cerrado.

una maldad de cosas profundas y oscuras.
 —¿Qué? —Eso que me abate —me dice esta
 de —¿qué me abate? —¿qué me abate?
 —¿Qué? —Eso que me abate —me dice esta
 de —¿qué me abate? —¿qué me abate?
 —¿Qué? —Eso que me abate —me dice esta
 de —¿qué me abate? —¿qué me abate?
 —¿Qué? —Eso que me abate —me dice esta
 de —¿qué me abate? —¿qué me abate?
 —¿Qué? —Eso que me abate —me dice esta
 de —¿qué me abate? —¿qué me abate?
 —¿Qué? —Eso que me abate —me dice esta
 de —¿qué me abate? —¿qué me abate?



Tonos de gris

Alfonso Franco Aguilar

Siempre le costó trabajo rezar con los ojos abiertos, pero ahora le era imposible, porque los ojos con los que en ese momento miraba su cuerpo desnudo en el espejo, no eran los suyos.

Salió del baño y se recostó en la cama. Con el control remoto quitó el opaco color humo, que la amurallaba de la luz solar a través de los cristales en las ventanas. El calor de esa mancha de luz blanca la tocó con su lengua húmeda de energía.

Mirando el televisor holográfico trataba de recordar cómo era todo: el color de las flores, la lata de refresco que la pantalla le ofrecía, la piel de Regina. Sabía que el bote de soda era rojo, sabía que era una pinche Coca-Cola, pero ya no la visualizaba.

Se levantó tirando el control al piso, no le importó que se abriera al contacto con la alfombra. Se sentó frente a la computadora para revisar la...



la red, a esa maraña de datos irreducibles para alguien, que como ella, estaba harta de todo, incluso del jugueteo de los electrones enviando datos a su pantalla.

Antes le divertía jugar a ser hacker, hasta le apasionaba, ahora ya casi nada era capaz de arrancarle una sonrisa a la carnosa boca torcida reflejada en el monitor apagado.

Encendió la máquina y conectó las terminales a los implantes de sus sienas. Estuvo ahí un buen rato, perdida en un mundo artificial. El único consuelo que se le ofrecía en ese mar virtual era el color, poder repetir en su mente algo más que impulsos eléctricos y huecos en sus neuronas. El poder de conjurar recuerdos.

Pasada media hora la omnipresencia de la red ya la había aburrido, se desconectó sin apagar la máquina y fue de nuevo a la cama, pero también estaba fastidiada de eso, del vacío dejado por el cuerpo de Regina, apenas hacía una semana de eso, pero en el tiempo de su cabeza ya habían pasado siglos.

Luego de dejar el ya de por sí embarrado labial en la almohada, se dirigió al baño, donde una jeringa y el contenido desquiciante de una ampollita espera-

ban para colarse en algún pellejo de piel virgen, en una neurona. En alguna vida.

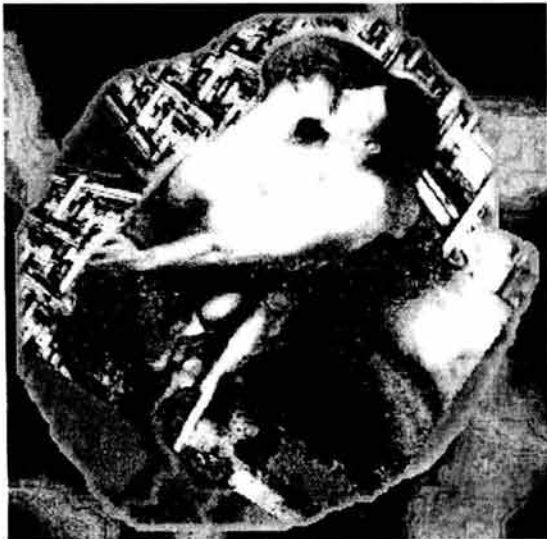
Encajó la aguja en la vena de su pulgar derecho, era la única en condiciones de dejar pasar otra dosis.

Una perla de sangre se sumergió en la hipodérmica y, antes de empujar el émbolo, la mirada de Jessica se clavó en la imagen de ella misma que el espejo le devolvía, punteada en tonos de gris, pixeleando su cabello y su pubis.

Miró las cicatrices que rasgaban sus ojos, si es que podía llamarles así, imaginó sus cuencas vacías, abandonadas por aquellos implantes imperfectos e incapaces asimilar cualquier rango de color fuera de los grises, cien grises, o tal vez sólo uno, pero nada más.

Recordó el accidente mutilador de su vista, pero recordó mal, o sólo recordó lo que su mente inventó al policía de caminos, o quizá no recordó nada y se puso a inventar una tarde lluviosa, las llantas de un Mercedes resbalando en el asfalto de la carretera veintidós, el camino que la llevaría hasta el hotel en donde Regina esperaba desnuda para poseerla, para amarla o, para obligarla a pagar otra semana de renta.

También podemos cerciorarnos nuevamente de la nula relación semántica entre imagen y texto.



Nunca recordó con precisión si lo que la distrajo en la curva fue estar imaginando el cuerpo desnudo de su amante, o el "frito" que se había metido, el caso es que se fue a estrellar con un letrero de "cruce de vacas".

—Carajo, ni siquiera me pude ir a estrellar con un video-telefono de emergencia, mi vida siempre ha sido una mierda, "lesbiana y pendeja", como diría mi padre. Luego de terminar de hablar consigo misma, empujó el líquido de la jeringa hacia su sangre.

A la mañana siguiente despertó tirada en el piso del baño, con un sabor amargo y un hilillo de vómito amarillo en la boca.

El video-telefono sonó un par de veces y contestó automáticamente, la imagen de Regina apareció en la pantalla y su voz resonó en la bocina:

—Jessica, estoy en problemas, por favor aparece, necesito dinero para salir de esto, la policía atrapó al traficante que me distribuía y, no tardaran mucho en rastrear a través de mi cuenta en la red ¡Por favor!

Jessica no se movió, sólo emitió un suspiro de llanto, ya que esos malditos implantes oculares tampoco eran capaces de llorar.

"Cómo se atreve, después de haber entrado en el sistema bancario con mi password y robado casi todo mi dinero, sin mencionar su seducción y su abandono. Aún quiere más", penso Jessica, mientras se enjuagaba la boca en el lavamanos.

Volvió a conectar las terminales a su cabeza, echó un vistazo a la habitación, seguía viéndose blanco-y-negro, fue todo lo que pudo pagar con el poco capital que Regina dejó en la cuenta, esos implantes de tercera, ese color a polución solamente roto por los impulsos eléctricos que la red enviaba a sus neuronas.

Antes de hacer "enter" en el nombre de usuario y contraseña, quitó la tapa del regulador de corriente del módem, invirtió el cable azul por el rojo, o el rojo por el verde. Cómo podría saberlo. Luego se sumergió por enésima vez en el laberinto desenmarañado de la Internet, mientras engullía una "pasta", empujada por un vaso de ron barato, para luego encender un cigarrillo de mota.

"Enter" Un nuevo viaje comienza.

El teclado llamaba desesperadamente imágenes de árboles, flores, mujeres desnudas, bestialidades; como quien llama al confesor antes de morir atropellado, como quien pide perdón ante la implacable justicia divina.

Entonces, el cable rojo comenzó a chispar al verde o el verde al azul, ya no importaba como fuera. El cuerpo de Jessica se agitó violentamente, echando humo por las sienas, cambiando el cutis blanco en un carbón latente; los implantes ópticos se convertían en un par de huevos estrellados, de orillas demasiado fritas y yemas reventadas, logrando por fin captar

algún color: el de las chispas del corto en la computadora.

El cuerpo de Jessica quedó tirado en la alfombra, como la mierda de un perro en la banqueta, luego de una lluvia ligera.

Mientras, el video-telefono volvía a sonar.



SITIO

Jose Luis Zarate
BAGDAG

Sumando números, buscando, a veces, horribles
momentos en verde. Como cuando, en el momento
de la yema y la mota.

Entonces, el video-telefono volvió a sonar, como
siempre, como si fuera un perro que se había
metido en la banqueta, como si fuera un perro
que se había metido en la banqueta, como si
fuera un perro que se había metido en la
banqueta.

El video-telefono volvió a sonar, como si
siempre, como si fuera un perro que se
había metido en la banqueta, como si
fuera un perro que se había metido en la
banqueta.

El video-telefono volvió a sonar, como si
siempre, como si fuera un perro que se
había metido en la banqueta, como si
fuera un perro que se había metido en la
banqueta.

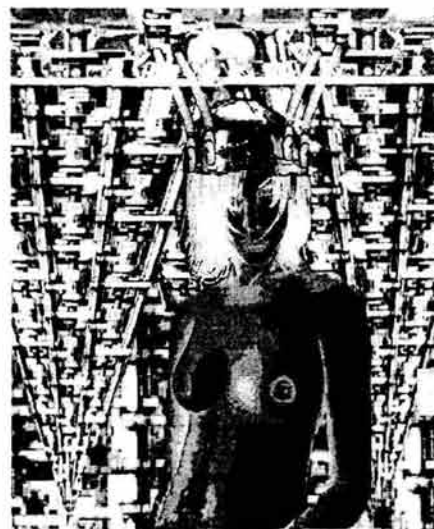
El video-telefono volvió a sonar, como si
siempre, como si fuera un perro que se
había metido en la banqueta, como si
fuera un perro que se había metido en la
banqueta.

El video-telefono volvió a sonar, como si
siempre, como si fuera un perro que se
había metido en la banqueta, como si
fuera un perro que se había metido en la
banqueta.

El video-telefono volvió a sonar, como si
siempre, como si fuera un perro que se
había metido en la banqueta, como si
fuera un perro que se había metido en la
banqueta.

El video-telefono volvió a sonar, como si
siempre, como si fuera un perro que se
había metido en la banqueta, como si
fuera un perro que se había metido en la
banqueta.

El video-telefono volvió a sonar, como si
siempre, como si fuera un perro que se
había metido en la banqueta, como si
fuera un perro que se había metido en la
banqueta.



Vemos el poco cuidado que se le ha dado al tratamiento de las imágenes usadas.

Diseño (Para el cuento *Caronte*)

Desarrollo de ideas básicas

A partir de esta parte expondremos el proceso de ilustración para cada cuento por separado, primero nos enfocaremos con el de *Caronte*, para luego continuar con el de *Tonos de gris*.

De la lectura de los cuentos se fueron elaborando apuntes junto con ideas básicas para las ilustraciones, todo este proceso se pone a continuación, iniciando con la transcripción del cuento para su lectura:

Caronte

(Home sweet home)

Aldo Alba

I

Esperábamos pacientemente formados en larguísimas filas, de por lo menos 4 kms. de largo. Todas las filas conducían a la entrada de los compartimentos de carga y pasaje, 4 a cada lado, de la inmensa nave *Trashcan IV*, que nos llevaría a nuestro nuevo hábitat, el planeta llamado, por razones que nosotros desconocíamos; << El oscuro>>.

Entre la infinidad de seres que esperaban su turno de subir, había toda la gama de escoria de la que se esperaba podía estar deseando salir de aquí; biomecanoides de trabajo, mutados, de todas clases, oxidados cyborgs de combate, de aquellos que en los años de la Tercera Guerra Mundial eran eficientes y hermosas máquinas guerreras, y que ahora piden de limosna, alguna moneda o una usada pieza para arreglar sus maltrechos sistemas.

¡La Tercera Guerra Mundial!, (2022-2046) <<La Guerra Santa>> peleada por olvidados motivos que lo único que hicieron fue convertirnos en esta nueva raza de algunos miles, los únicos que podemos irnos.

Los que nos vamos somos, entre otros, ingenieros de supervivencia, mecánicos, médicos; y por supuesto muchas hembras como yo, de aquellas que pueden asumir el papel de ambos

sexos en caso de una emergencia biológica. Nosotros somos clase <<A>>, pues aún conservamos la silueta de la mujer <<clásica>>, esto es; depósitos de grasa en lugares específicos, grandes ojos iridisados con pupilas para radiación ultravioleta, cuatro dedos en cada mano, además de una espiritrompa, para la mejor absorción de alimentos líquidos.

Las otras, las infelices hembras de la serie <> que se quedaron en la superficie, son grotescas criaturas llenas de ojos, excrecencias e indefinibles miembros.

Ahora teníamos que partir de <<nuestro querido planeta Tierra>>, por la razón de que la última carga de virus bélicos se estaba activando. La estupidez de los hombres que jugó con la naturaleza había llegado a límites monstruosos, una familia de virus mutantes, contra los que no había cura posible.

...Yo miré las imágenes del pasado de la tierra ¡Y sólo por qué las vi con mis propios ojos las puedo creer!

Un hermoso y verde planeta con un luminoso cielo azul, blancas nubes, atardeceres naranjas, infinidad de animales de pelo y pluma (no sólo insectos) y lo más increíble... ¡Agua!, agua por todos lados, llovía del cielo, manaba del interior de la tierra, corría por todos los continentes, además de los gigantescos depósitos de agua salina llamados mares. A veces creo que es solamente una ilusión creada por las drogas, o bien un delirio ecológico de algún <<verde>>. La verdad no creo que haya existido algo tan paradisíaco y bello y en el caso que tales paisajes hayan sido de verdad, nunca... nunca dejaré de maldecir a quien en aras de una pretendida superioridad los haya reducido a meros desperdicios podridos, ¡espero que sus almas se ahoguen en la sangre de la máquina!

Fue una lástima que toda esa maravillosa agua, fuente de vida, eterna, transparente y fresca se convirtiera en un repugnante líquido oleoso, maloliente e inservible para la vida y el consumo, la llamada: sangre de la máquina.

Su creación llegó en el momento en que el ciclo de regeneración del agua se interrumpió a causa del invierno nuclear, eso aunado a la descomposición de millones de seres que habitaban el mar. Hizo que la última esperanza del hombre, sea ahora una inacabable extensión de lodo putrefacto, compuesto en su gran mayoría por desechos orgánicos, millones de toneladas de residuos tóxicos de combustibles fósiles, restos de decenas de miles de soldados, cyborgs, naves y toda clase de maquinaria bélica: un cementerio tecno-orgánico, y el más grandioso monumento a la estupidez.

Es tiempo de irse a otro lugar donde el agua exista aunque sea en forma de hielo, ya sabremos como derretirla, no en vano la tecnología de la guerra nos permitió construir estas naves de propulsión mixta (nuclear-fotón) con las que diremos el último adiós a este planeta que durante dos millones cincuenta años fue el hogar para la raza humana (aunque dicen que antes hubo otros seres).

Aquí ya no existe la suficiente cantidad de agua pura que nos permita hidratar los alimentos para poder comerlos. La atmósfera se acaba rápidamente y si no fuera suficiente, está la amenaza de los virus.

Y millones de seres, producto del ecocidio del planeta, sin duda las más acabadas muestras de la degeneración de una especie. Vagan por la superficie, con sus cerebros y sentidos atrofiados, la venganza del planeta contra los errores humanos, no los hemos visto más que en pedazos de aquellos que caen por error en las máquinas de aire acondicionado, recuerdan más a las creaciones de algún enloquecido ingeniero genético, que seres de "Madre Natura", ¡Pobre madre! Ahora está drogada, enloquecida y desahuciada, llora produciendo monstruosos e inocentes seres cuyo destino es exactamente el mismo de los virus, cuando la última partícula de atmósfera se evapore, una inmisericorde lluvia de rayos cósmicos exterminará todo vestigio de vida sobre la superficie.

Pero ¿Quién sabe? Puede ser que esos miserables seres evolucionen en el interior de la tierra y se conviertan en una raza de gusanos gigantes que de vez en cuando se encuentren con los restos de una civilización que los precedió y que por pura estupidez los condenó a una existencia de larvas.

Claro que sus estúpidos y reducidos cerebros nunca se harán las preguntas:

¿Quién nos creó? ¿hay acaso un más allá?...

Y eso debe ser lo correcto, en caso contrario estoy segura que viajarían a donde fuera con tal de encontrarnos para sacarnos los intestinos a golpes y hacernos pagar por esa existencia tan infame.

Por fin el tiempo de subir ha llegado, hacinados como equipaje, podemos ver en las pantallas cómo nos alejamos del nublado planeta con sus interminables desiertos de líquido negro.

Desde este momento reniego de haber sido humana.

II

No creo saber el tiempo que hemos viajado, ni me importa, el espacio es el mismo color negro salpicado de lucecitas todo el tiempo. Y si una se pone a verlo con atención, lo único que puede pasar es enloquecer.

Lo interesante es la llegada a otra Galaxia, bautizada por todos igual que la nave que nos trajo; <<Bote de basura>>, tal vez nos nombra exactamente, porque eso es exactamente lo que somos, un desperdicio, una basura cambiada a un tiradero de mayor capacidad.

El porqué del nombre del planeta lo comprendí en el momento en que desembarcamos, solamente por las potentes luces de las naves pudimos ver entre la densa oscuridad que es casi igual a la de vivir bajo tierra, oscuridad, *darkness*, en el antiguo idioma del imperio norteamericano.

Aquí poco a poco iremos perdiendo la pigmentación y el sentido de la vista, tal vez sea cuestión de generaciones o de ingeniería genética, pero al fin los ojos serán inútiles en este mar de tinieblas negras.

Todo lo demás se puede hacer a oscuras, como el crecimiento de plantas y niños. E infinidad de tareas más, como la construcción de casas, fábricas para las máquinas de atmósfera, y las investigaciones biomédicas.

Para ver algún paisaje, si es que lo hay, es necesario subir a la cima de Caronte, la montaña más alta del planeta y escudriñar con lentes de visión nocturna, las olas del mar Mare Níger, que con su enorme superficie de líquido y sus frías corrientes de agua dulce, nos da la seguridad de la vida.

No me puedo sentir triste, porque yo no viví jamás bajo cielos azules y noches estrelladas. Mis recuerdos más antiguos son de grandes naves estrellándose, del movimiento de blindados y las horribles escenas de los cyborgs goteando su sangre negra y pidiendo que los mataran.

Éste o cualquier otro planeta estaría bien, siempre y cuando exista agua, en el caso de tener descendientes, les diré que la vida siempre ha sido así.

En la oscuridad.

Ideas retomadas del texto

- Espera larga, largas filas (de 4 km) para subir a la nave espacial (Trashcan IV).
- Las filas están compuestas por muchos seres: biomecanoides de trabajo, mutados, cyborgs oxidados, etc.
- La nave tiene sólo cuatro entradas a cada lado.
- Se dirigen al nuevo planeta (llamado "El oscuro").
- La historia se desarrolla después de 2046, después de la supuesta 3ª Guerra Mundial.
- Sólo quedan unos miles de sobrevivientes, convertidos en una nueva raza.
- El narrador es una hembra clase "A", las cuales pueden asumir el papel de ambos sexos en una emergencia biológica; conservan la silueta de la mujer clásica: depósitos de grasa en lugares específicos, ojos iridisados con pupilas para radiación ultravioleta, cuatro dedos por mano y una espiritrompa para absorción de alimentos líquidos.
- Parten de la tierra por la liberación de los últimos virus bélicos, los cuales acabarán con la vida del planeta.
- Paisaje después del invierno nuclear: tecno-orgánico: naves destrozadas, soldados y animales muertos, maquinaria bélica inservible.
- La atmósfera se acaba rápidamente.
- Despegue de la nave vista por pantallas dentro de la nave.
- Viaje, llegada a otra galaxia.
- Desperdicio: "Basura cambiada a un tiradero de mayor capacidad".
- Descenso al planeta.
- Intensas luces de la nave para ver entre la oscuridad.
- En el futuro perderán la vista a causa de que no les servirán por las tinieblas negras con que vivirán en el planeta.
- Sube a Caronte, la montaña más alta del planeta.
- Si tiene descendientes les dirá que la vida siempre ha sido así: en la oscuridad.

Apuntes personales

- Hay mucha gente, la gran mayoría decadentes.
- Pocos sobrevivientes, los cuales degeneraron.
- El personaje en el que se centra la historia nos da su punto de vista de la situación social y física del planeta.
- Hay nostalgia, desesperación.
- Hay deformación de su realidad.
- Un cambio catastrófico, visión pesimista. El personaje pudo adquirir rasgos "distintos" sin alejarse del todo de las características humanas que se supone posee, pudiendo deberse al invierno nuclear, constantes guerras y a la adaptación de la fisonomía del ser.
- Puede tener piel gruesa
- La evolución nos hará perder el pelo (por el uso constante de aditamentos como la ropa)
- Realmente el cambio de planeta puede no hacer que cambie el ser humano en cuanto a su forma de ser, o su instinto destructivo.
- "Densa" oscuridad.
- Relato pesimista, la vista es un punto importante para percibir la degeneración del planeta y la raza humana, hay un tono nostálgico.

Examen de alternativas



Boceto: El boceto nos muestra un personaje realizado con sólo algunos datos que da el autor acerca de su fisonomía.

Valoración: El personaje se aleja demasiado de la apariencia que nos da a entender el autor, hace falta que sea más humano.



Boceto: Una muestra del personaje y su entorno; la apariencia del personaje principal y las personas subiendo a la nave que los lleva a otro planeta.

Valoración: Expresa en mayor medida el mensaje que nos da el cuento, hay una atmósfera oscura, pero poco detalle en la ambientación y los personajes; no se sabe a qué momento se refiere, si las personas suben o bajan; y qué está viendo el personaje.



Boceto: Personaje con el que se explora una descripción totalmente alejada de la expuesta por el autor.

Valoración: Aunque se conserven los rasgos esenciales descritos por el autor del texto, puede generar conflictos en la imagen mental creada por el lector del cuento, pues no es lo esperado, y caeríamos en parte del problema que nos llevó a plantear el proyecto gráfico; la ilustración debe reforzar al texto, no crear confusión.



Boceto: Boceto del aspecto físico del personaje.

Valoración: Es más humano, sin embargo los rasgos dados no están por completo integrados, parece más bien aristócrata, no refleja el sentido decadente que el autor expresa.



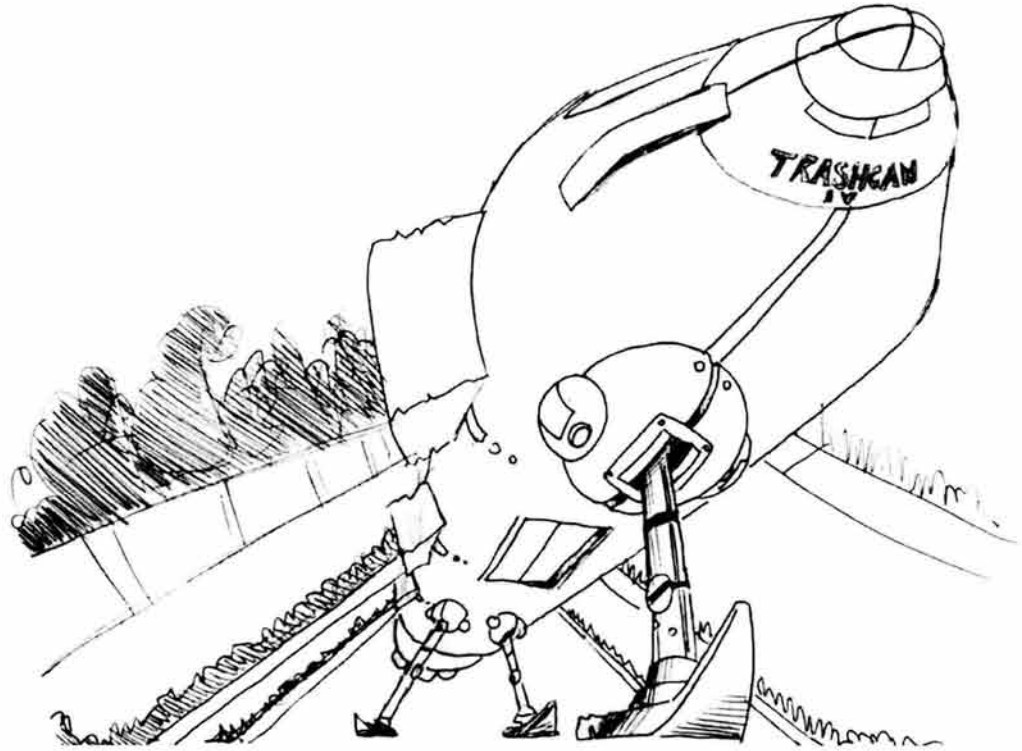
Boceto: Otro boceto del personaje.

Valoración: Las deformaciones incluidas en este diseño son exageradas, la expresividad del personaje, que se muestra triste, es rescatable, pero debe replantearse su aspecto.



Boceto: Un boceto dirigido más a presentar una situación y parte del ambiente.

Valoración: La escena del ascenso a la nave puede ser interesante; sin embargo, en el boceto no está representada la nave, lo cual puede generar un concepto incompleto. Al contar con tantos personajes en la escena, es importante no perder el punto de vista del personaje que nos relata la historia.



Boceto: Otra escena de ascenso a la nave.

Valoración: En este boceto se presenta el ascenso a la nave (Trashcan IV) por parte de los sobrevivientes del planeta; la nave tiene demasiada importancia, sobre todo porque la idea del ascenso debe ser más importante que la nave en sí. Falta expresar la atmósfera oscura y apocalíptica que plantea el escritor.



Boceto: Boceto de personaje.

Valoración: Este boceto es importante en tanto que expresa uno de los temas de la historia: la desolación que queda atrás, aunada a una especie de reflexión acerca de la situación que está viviendo el personaje. Sin embargo, nuevamente no ha terminado de plantearse la fisonomía del personaje.



Boceto: Una nueva versión retomada de la mostrada anteriormente.

Valoración: Una versión con cambios en la anatomía del personaje, esta posición complicaría la apreciación de los rasgos.



Boceto: Prueba de encuadre para la escena.

Valoración: Experimentación del encuadre de la ilustración, este boceto en particular resta importancia al personaje, además de que limita el poder presentar más acerca del entorno.



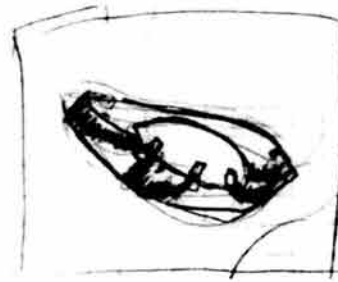
Boceto: Boceto de un ojo.

Valoración: Esta idea fue realizada enfocándose en la expresividad de los ojos, en tanto que se trataba de definir el aspecto final que tendrían. Sirvió como pauta para llevarnos a la siguiente secuencia de bocetos.



Boceto: Otra prueba de encuadre.

Valoración: La expresividad que nos pueden dar los ojos se podría perder en este encuadre, también perdemos espacio de ambientación.



Boceto: Concepto base para la ilustración, combinado con propuestas para encuadre.

Valoración: Esta idea es sencilla pero atractiva. Muestra un close up al ojo del personaje, donde se refleja la escena que está viendo: los sobrevivientes subiendo a la nave. Necesita más detalle.



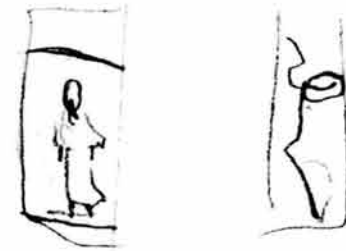
Boceto: Encuadre frontal.

Valoración: Este tipo de encuadre puede ser retomado, pues nos afronta directamente con el personaje, puede ser aprovechado esto.



Boceto: Otra prueba de encuadre.

Valoración: Empieza a definirse más el aspecto físico del personaje, pero se necesita colocar en una posición que cree el impacto necesario, debe ser mucho más llamativo.



Boceto: Opciones para encuadre.

Valoración: Tomando en consideración que pondremos la ilustración a una columna completa, hemos hecho estos dos bocetos para ayudar a definir el encuadre final. A la izquierda el personaje de cuerpo completo, el otro es sólo el rostro.



Boceto: Boceto con encuadre al ojo.

Valoración: En este boceto está mucho más definido el concepto que se le quiere dar a la ilustración, con un encuadre que permite mostrar la expresividad del personaje, que muestra detalles importantes de su fisonomía, aunque la ilustración es aún muy pequeña, y el ojo está colocado muy al extremo.

La idea de las manchas en la piel no está descrita en el texto, sin embargo, la consideramos un resultado lógico a causa del agresivo ambiente en que debe vivir el personaje que se muestra.



Boceto: Personaje, con encuadre y conceptos.

Valoración: Este boceto se acerca mucho más a lo que deseamos, las facciones del personaje son de reflexión, tal vez de angustia e incluso de nostalgia, el encuadre final para la ilustración es mucho más angosto.

La idea de manejar distintos planos empieza a hacerse presente con más fuerza, en un primer plano tenemos al personaje principal expresando sus sentimientos ante la situación que enfrenta; por otra parte tenemos representada la escena que está viendo el personaje a través del reflejo de su ojo, el ascenso a la nave, el éxodo de la raza; aún falta incluir la ambientación que complete la ilustración.

Selección de mejores alternativas

Se han elaborado dos bocetos finales a partir del proceso de examen de alternativas, para ser evaluados en este apartado, donde se elegirá el boceto mejor fundamentado para cumplir con las expectativas deseadas.

El primer boceto, mostrado en esta página, tiene fundamento en los bocetos iniciales del apartado anterior; el concepto general del boceto es mostrar los rasgos semihumanos del personaje, con un elemento significativo como es la mano con cuatro dedos (concepto expuesto por el autor en el relato), que también dejará abierta la posibilidad de imaginar el resto del personaje; también se da mayor énfasis al entorno decadente y sucio, los restos de un planeta desgastado por la guerra y la contaminación.

A pesar de los conceptos que expone, parece ser mucho menos expresiva que la propuesta elegida, que se encuentra en la siguiente página.



Este boceto, que vemos a la derecha de la página, es la conclusión del proceso que seguimos a través del examen de alternativas, y es el que elegiremos para desarrollar la ilustración de este cuento.

Los aspectos que queremos rescatar de este boceto son los siguientes:

El manejo de distintas lecturas para la ilustración, en primer lugar la expresividad que nos muestra el semblante de este ser, los rasgos propios de una raza afectada por mutaciones, contaminación y la propia evolución.

En segundo lugar el descifrar la mirada del personaje, como hemos expuesto es la visión del ascenso a la nave por parte de los decadentes sobrevivientes del planeta, momentos antes del probable fin, donde se acabará con la vida restante del planeta a causa de la guerra.

Y por último el manejo de la atmósfera, oscura y hasta cierto punto que transmita la tristeza que causa el conocimiento de que algún día podemos ser la causa de la destrucción de nuestro hogar.

Los aspectos que necesitamos depurar son los siguientes:

La anatomía del personaje es aún demasiado extraña, ha perdido mucho del aspecto humano del que no debiera alejarse del todo.

El ojo es demasiado grande, si quisiéramos completar el rostro del personaje usando la simetría, sería mucho más notoria la deformidad de esta parte.

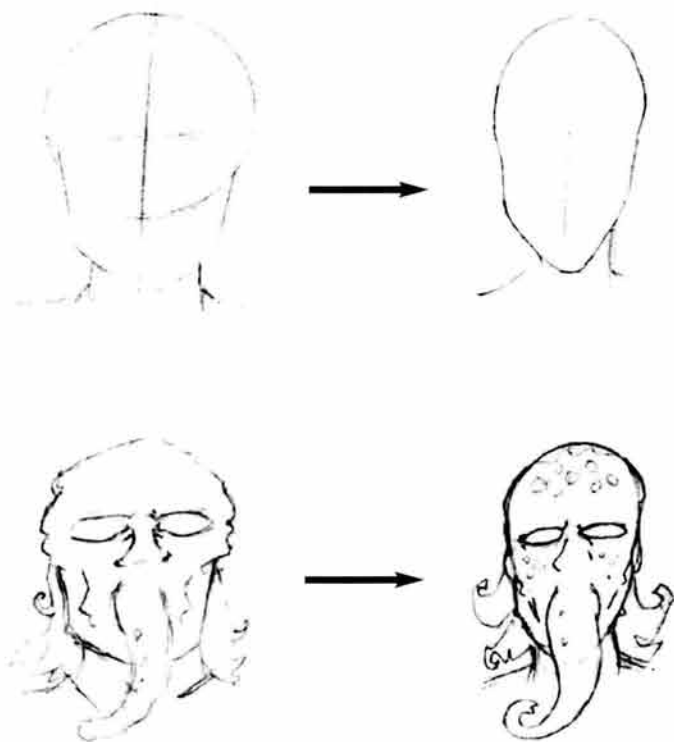
La falta de ambientación nos aísla de otro recurso a través del cual podemos dotar de mayor expresividad a la idea general de la ilustración, puede completarla aún más.

Dejarle poco pelo es una idea congruente, pues la evolución nos hará quedarnos sin pelo, pero al dejar sin cabello la parte superior del cráneo hace parecer al personaje “hombre”, siendo que en el relato se explica que es “mujer” en ese momento, debería verse más andrógino.

Se ha tomado la idea de la desaparición de la protuberancia de la nariz, aunque en realidad se muestra aquí como en el proceso de desaparición, siendo los hoyos en la “espiritrompa” lo que suplante a la nariz.



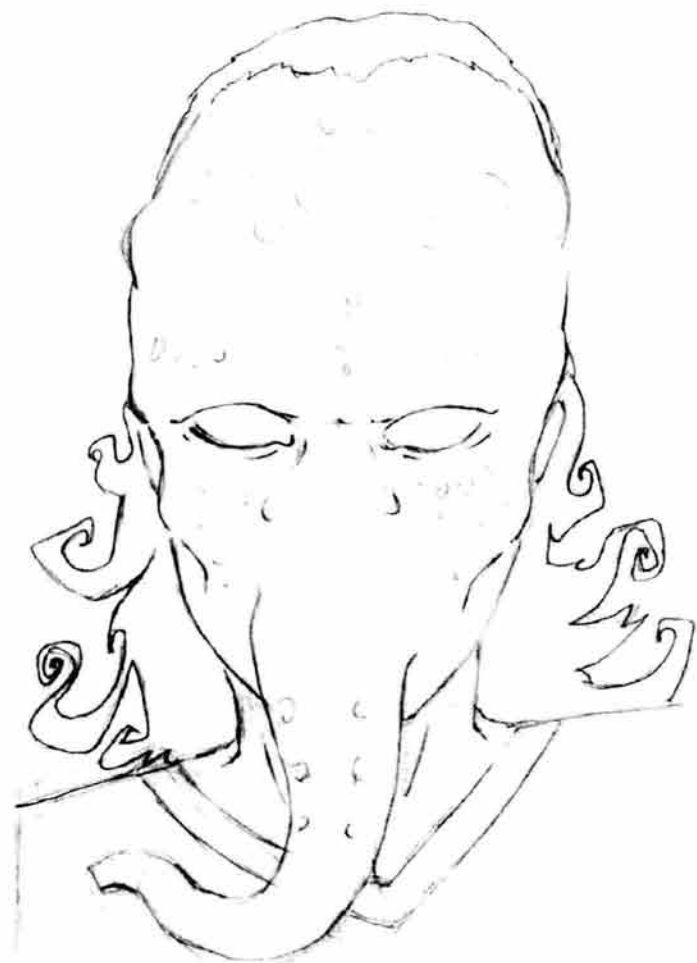
Detallar alternativa seleccionada



Observaciones: El personaje se aleja demasiado de la apariencia que nos da a entender el autor, hace falta que sea más humano. A través de la revisión de la estructura general que se le había dado a la cabeza, se afinó la proporción, haciendo más delgado el rostro, más pequeños los ojos, la mandíbula más suave y el cabello se ha colocado también en la parte superior del cráneo. El cabello es descuidado, y los ojos han cambiado en respuesta al ambiente nocivo.



Observaciones: La ambientación, aunque no aparece en el boceto elegido anteriormente, es un elemento que en este caso nos puede ayudar a definir la atmósfera en la que se encuentra el personaje, añadiendo elementos que den la idea de un entorno enrarecido, sucio y casi indescifrable. También se propone poner nubes densas y oscuras, que se refieren a la contaminación que invade al cielo, y que sólo deja pasar algunos rayos de sol, dando un aspecto algo tenebroso y triste al paisaje.



Observaciones: Boceto acabado del rostro del personaje, con los cambios explicados anteriormente.



Observaciones: Añadir un elemento que sea identificable por el lector hace más atractiva la ilustración, puede colaborar para dar mayor credibilidad a la situación que se presenta, ayudando a que el lector tenga un mayor acercamiento o identificación con la situación que se presenta. En este caso hemos elegido poner una silueta algo difusa (a causa del mismo ambiente denso) del ángel de la independencia, que funcione como un elemento secundario, que no gane en atención al personaje, pero que llame la atención del lector.

Evaluación del boceto para la ilustración



Observaciones: Integración. El personaje, la ambientación y la situación (el reflejo en los ojos).

Cada elemento es importante, pero han sido jerarquizados, para dar orden visual y crear entendimiento para el lector (arriba).

De acuerdo con esto, se presenta aquí el esquema, y el dibujo del personaje con la idea final que ha sido elegida a lo largo del proceso de examen de alternativas, la elección y detallado de la seleccionada.

El encuadre final ha quedado adaptado pensando en que la ilustración irá a una columna, del lado izquierdo de la publicación, de forma que introduzca a la lectura del cuento que recrea.

Realización (Para el cuento *Caronte*)

Realización de la ilustración



Ilustración para el cuento “Caronte”.

Técnica: Lápiz de grafito.

Dimensiones: 18.89 cm x 6.75 cm

Ratio: 2.8:1



Caronte

(Home sweet home)

Aldo Alba

I
Esperábamos pacientemente formados en larguísimas filas, de por lo menos 4 kms. de largo. Todas las filas conducían a la entrada de los compartimentos de carga y pasaje, 4 a cada lado, de la inmensa nave Trashcan IV, que nos llevaría a nuestro nuevo hábitat, el planeta llamado, por razones que nosotros desconocíamos; <<El obscuro>>.

Entre la infinidad de seres que esperaban su turno de subir, había toda la gama de escoria de la que se esperaba podía estar deseando salir de aquí; biomecanoides de trabajo, mutados, de todas clases, oxidados cyborgs de combate, de aquellos que en los años de la Tercera Guerra Mundial eran eficientes y hermosas máquinas guerreras, y que ahora piden de limosna, alguna moneda o una usada pieza para arreglar sus maltrechos sistemas.

¡La Tercera Guerra Mundial!, (2022-2046) <<La Guerra Santa>> peleada por olvidados motivos que lo único que hicieron fue convertirnos en esta nueva raza de algunos miles, los únicos que podemos irnos.

Los que nos vamos somos, entre otros, ingenieros de supervivencia, mecánicos, médicos; y por supuesto muchas hembras como yo, de aquellas que pueden asumir el papel de ambos sexos en caso de una emergencia biológica. Nosotros somos clase <<A>>, pues aún conservamos la silueta de la mujer <<clásica>>, esto es; depósitos de grasa en lugares específicos, grandes ojos iridisados con pupilas para radiación ultravioleta, cuatro dedos en cada mano, además de una espi-

ritompa, para la mejor absorción de alimentos líquidos.

Las otras, las infelices hembras de la serie <> que se quedaron en la superficie, son grotescas criaturas llenas de ojos, excrecencias e indefinibles miembros.

Ahora teníamos que partir de <<nuestro querido planeta Tierra>>, por la razón de que la última carga de virus bélicos se estaba activando. La estupidez de los hombres que jugó con la naturaleza había llegado a límites monstruosos, una familia de virus mutantes, contra los que no había cura posible.

...Yo miré las imágenes del pasado de la tierra ¡Y sólo por qué las vi con mis propios ojos las puedo creer!

Un hermosos y verde planeta con un luminoso cielo azul, blancas nubes, atardeceres naranjas, infinidad de animales de pelo y pluma (no solo insectos) y lo más increíble... ¡Agua!, agua por todos lados. Llovía del cielo, manaba del interior de la tierra, corría por todos los continentes, además de los gigantescos depósitos de agua salina llamados mares. A veces creo que es solamente una ilusión creada por las drogas, o bien un delirio ecológico de algún <<verde>>. La verdad no creo que haya existido algo tan paradisiaco y bello y en el caso que tales paisajes hayan sido de verdad, nunca... nunca dejaré de maldecir a quien en aras de una pretendida superioridad los haya reducido a meros desperdicios podridos, ¡espero que sus almas se ahoguen en la sangre de la máquina!

Fue una lástima que toda esa maravillosa agua, fuente de vida, eterna, transparente y fresca se convirtiera en un repug-

nante líquido oleoso, maloliente e inservible para la vida y el consumo, la llamada: sangre de la máquina.

Su creación llegó en el momento en que el ciclo de regeneración del agua se interrumpió a causa del invierno nuclear, eso aunado a la descomposición de millones de seres que habitaban el mar. Hizo que la última esperanza del hombre, sea ahora una inacabable extensión de lodo putrefacto, compuesto en su gran mayoría por desechos orgánicos, millones de toneladas de residuos tóxicos de combustibles fósiles, restos de decenas de miles de soldados, cyborgs, naves y toda clase de maquinaria bélica: un cementerio tecno-orgánico, y el más grandioso monumento a la estupidez.

Es tiempo de irse a otro lugar donde el agua exista aunque sea en forma de hielo, ya sabremos como derretirla, no en vano la tecnología de la guerra nos permitió construir estas naves de propulsión mixta (nuclear-fotón) con las que diremos el último adiós a este planeta que durante dos millones cincuenta años fue el hogar para la raza humana (aunque dicen que antes hubo otros seres).

Aquí ya no existe la suficiente cantidad de agua pura que nos permita hidratar los alimentos para poder comerlos. La atmósfera se acaba rápidamente y si no fuera suficiente, está la amenaza de los virus.

Y millones de seres, producto del ecocidio del planeta, sin duda las más acabadas muestras de la degeneración de una especie. Vagan por la superficie, con sus cerebros y sentidos atrofiados, la venganza del planeta contra los errores humanos, no los hemos visto más que en pedazos de aquellos que caen por error en las

Valoración del producto final

Comunicación

La ilustración basada en el cuento *Caronte*, siendo presentada como un elemento más dentro de la publicación, queda definida por un contexto y una finalidad muy específicos; el contexto es la propia influencia que el cuento o la publicación pudieran tener sobre la conceptualización o realización de la ilustración, pues forman parte del proceso de comunicación como el mensaje y el medio. Mientras que la finalidad consiste en la transmisión de un mensaje codificado en un lenguaje visual, que resulte del contexto dado, y que active algún tipo de respuesta en el receptor.

En este proyecto gráfico es de sumo interés el proceso a través del cual la ilustración codifica el mensaje y alcanza un resultado que cumpla con la finalidad que se busca; parte de este proceso consiste en el análisis del contexto en que se realiza la ilustración, obtener la mayor cantidad posible de información y tomar en cuenta los parámetros y/o restricciones que se presenten, son algunas de las tareas que implica; también es necesario emplear la técnica y la teoría inherentes a la Ilustración y el Diseño Gráfico, pues son las herramientas que hacen posible la correcta construcción del mensaje; además, la significación de la ilustración debe ser congruente con el mensaje escrito, reforzándolo o incluso aportando significación, haciendo del mensaje total una unidad funcional con un valor superior.

Comencemos por revisar el contexto en el cual se realizó la ilustración.

El mensaje escrito

El cuento *Caronte* está clasificado dentro de la literatura fantástica como un relato perteneciente al género de ciencia ficción, siendo su temática general el *Apocalipsis*. En él se plantea como idea principal el éxodo de los pocos sobrevivientes de la raza humana del que hasta entonces fue su planeta hogar: la Tierra. Lo cual plantea dos expresiones distintas, por una parte se demuestra la nostalgia por la partida permanente desde el planeta; y por otra parte se muestra un cierto rencor contra la propia raza, pues es la causante de la aniquilación de la vida en la Tierra, con guerra y contaminación. En un ambiente donde el aspecto de los seres ha sufrido deformaciones.

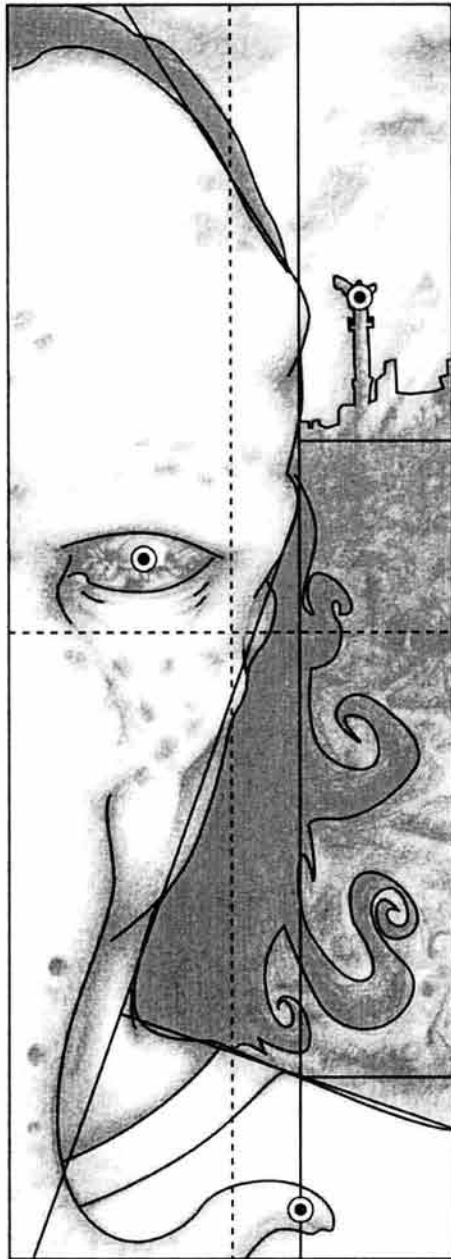
Notoriamente el cuento trata de conducir a la reflexión acerca de la conducta destructiva humana, acompañada de la inconsciencia y la falta de interés por cuidar nuestro entorno, llevando a sus últimas consecuencias este tipo reflexión y reflejándola a través de una protagonista, que transmite muchas de estas ideas a través de su propio punto de vista.

Algunas ideas relacionadas que fortalecen el concepto principal son: el mostrar al personaje principal directamente afectado por la situación, tanto física como psicológicamente, mostrando mutaciones o deformaciones del aspecto original de nuestra raza; y reiterando constantemente lo mucho que le afecta la situación a la que se enfrenta. También se puede mencionar que se muestra al entorno como sucio, acabado, lleno de desechos tecnológicos o bélicos, un basurero gigantesco, lo cual muestra un pesimismo ante la idea del progreso de la tecnología, mostrándola como un conocimiento fuera de nuestro control o a nuestra raza como demasiado inconsciente para hacer un uso correcto de ella. El único punto positivo del relato parece ser el planteamiento de la capacidad de nuestra raza para construir una nave que lleve a cabo el viaje espacial, pero nuevamente se retoma el lado sombrío, bautizando a la nave como *Trashcan IV* (Bote de basura IV), se muestra a nuestra raza como el desperdicio de la galaxia. Otra idea interesante es la llegada, después del viaje, al nuevo planeta que habitarán los sobrevivientes, un planeta lúgubre, que conduce sólo al desaliento, tan oscuro que probablemente haga perder la vista a sus habitantes después de sólo algunas generaciones, y al final se muestra a este último esfuerzo por renovar la vida de la raza como algo vacío y sin sentido, en palabras de la propia protagonista, refiriéndose al viaje que hacen al nuevo planeta: "Basura cambiada a un tiradero de mayor capacidad".

El diseño editorial

De igual forma que revisar el contenido del mensaje escrito, es importante tener en cuenta los elementos que establece el medio específico en que se incluirá la ilustración; nos referimos a un medio visual impreso, específicamente a una publicación definida como fanzine-plaquette. Esta información nos será de utilidad si tomamos en cuenta el análisis hecho a la publicación, lo cual nos arroja distintos parámetros, como la diagramación y la relación que guarda el texto y la imagen a nivel sintáctico; en este caso tomaremos para la maqueta la formación del cuento en dos páginas continuas de la publicación, en donde la ilustración estará dispuesta al lado izquierdo, haciendo de ella el comienzo de la página y de la historia, su tamaño se ajusta al espacio de

1	2
3	4



⊙ Puntos de atracción y geometrización del espacio.

una columna de la diagramación, esta distribución y dimensiones son importantes, por una parte la distribución da un mayor énfasis a la ilustración, que se equilibra por el tamaño, relativamente menor con respecto al bloque de texto que se forma por las tres columnas restantes; además, el corte hecho al personaje queda de esta forma reforzado y se adapta mejor al entorno editorial, y también deja sólo bloques completos de texto creando un mayor orden en la publicación; todo esto hace de la ilustración un factor de importancia, pero que se equilibra en peso con el texto.

Otro punto importante que puede ser relacionado en este apartado es el de la restricción en la impresión de la publicación, lo cual influirá en la realización de la ilustración tanto en la solución técnica, como en la concepción, pues no es posible usar color para dar significación.

La codificación. Articulación sintáctica

Como está construida estructuralmente la ilustración es una de las partes del proceso donde se refleja la conceptualización; en este punto del proyecto gráfico ya es evidente la estructura que se conforma; sin embargo, en el proceso de realización, se van combinando más o menos al mismo tiempo la estructura con la significación; siendo que la propia estructura también aporta significación y orden visual; mientras que las ideas traducidas a un lenguaje visual agregan gran parte de la significación, que actúa de forma más directa dentro de la ilustración.

Para efectos de simplificación en la evaluación de la ilustración comenzaremos con este aspecto que, además, corresponde al conocimiento general que todo ilustrador o diseñador gráfico debe conocer.

Partiendo de los elementos básicos como el punto y la línea, se comienzan a identificar estructuras que irán conjugándose para crear un orden visual y finalmente reforzarán la significación de la ilustración.

En la ilustración para *Caronte* encontramos un *punto de atracción* fundamental, a partir del cual se ordena la composición, dicho punto es implícito, no está físicamente presente, y representa al ojo del personaje en la ilustración. Este punto de atracción es lo más llamativo de la imagen, es el elemento que mayor atención atraerá, a partir de él el lector puede optar por otros puntos de interés de menor atracción, uno de éstos es el monumento que se encuentra al fondo de la escena, y el otro es el que abarca toda la espiritrompa. El ojo es primordialmente percibido por el grado

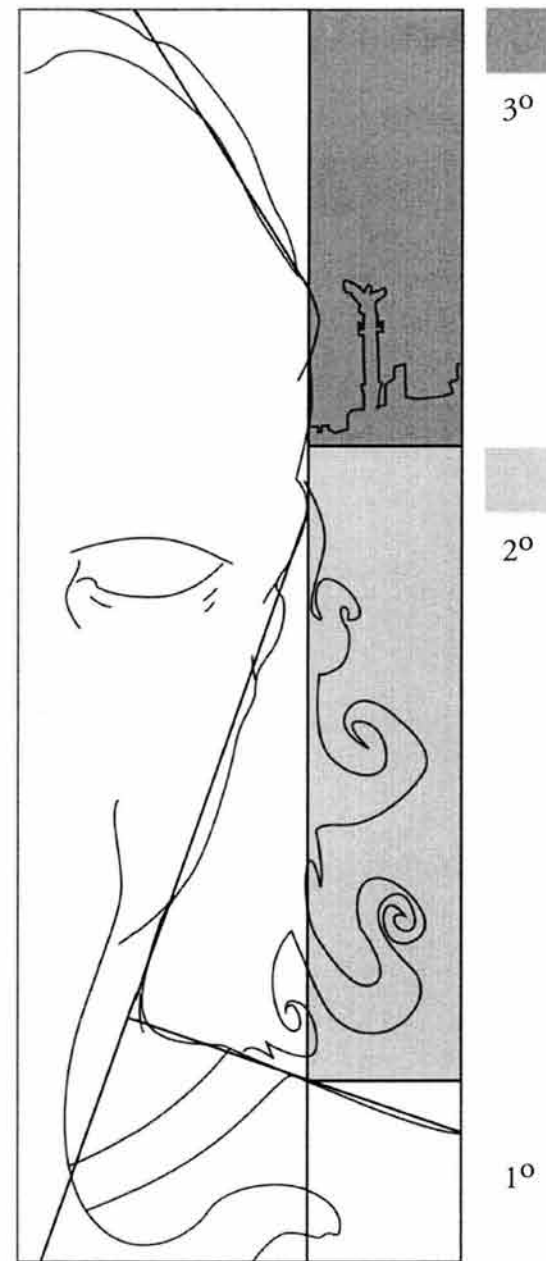
de atracción que genera, un ojo que nos mira de frente, que además contrasta con los elementos cercanos es un factor que le da mucho peso visual; al momento de ser percibido el ojo, el lector puede estar percibiendo también el resto de la escena, pero de manera no muy completa, el siguiente punto de interés podría presentarse como el monumento, a causa de que la dirección de lectura (occidental) nos lleva desde el ojo hacia la parte derecha de la ilustración, donde podemos percibir por encima de los demás elementos al monumento; hasta este punto el lector de la imagen ya tiene dos pautas importantes, percibe la expresión del personaje y un aproximado de la extrañeza de su aspecto, además empieza a visualizar el entorno que rodea al personaje; a continuación completará la primera parte de su lectura, llegando a la parte final y descubriendo más detenidamente el rasgo de la espiritrompa, que completa la comprensión de que no se trata de una situación común, y es donde puede decidirse a continuar explorando la ilustración, o pasar a otra actividad, dependiendo del grado de interés que le haya transmitido esta primera lectura.

Cabe mencionar que la descripción de esta primera lectura es sólo un aproximado, y puede además desarrollarse en tan sólo un instante.

Ahora expondremos la estructura con respecto a las distintas líneas que se plantean en la ilustración. Inicialmente encontramos las líneas que dividen por la mitad al espacio de la ilustración, que establecen la importancia del personaje, pues abarca más de la mitad del espacio, además de estar en la parte izquierda, zona que es percibida primordialmente por el sentido de lectura occidental. Al lado se encuentra un esquema que describe el orden esencial en que será percibida cada sección en una primera lectura. Por lo cual los elementos más importantes, el ojo y rasgos alrededor de él, han sido colocados en el primer cuadrante, acercándose al centro de la ilustración para que el lector continúe con la lectura sin contratiempos, permitiendo que sea percibida la totalidad de la escena, pero conservando jerarquías.

Las líneas generan planos, y éstos a su vez contienen subdivisiones, todo esto nos sirve nuevamente para generar orden en la ilustración, además los planos actuarán en función de generar profundidad en la escena, percibiendo la distancia y el espacio tridimensional.

Así encontramos tres planos generales, el primero, mostrado aquí por el color claro, es el que comprende al personaje principal de la ilustración, abarca gran cantidad de espacio, por lo que se percibe cerca y se le da una mayor importancia a su presencia, el segundo plano es sólo de transición, no hay elementos de mucha relevancia, sólo de refuerzo al entorno, y comprende la zona que se encuentra entre el personaje principal y el fondo de la escena. El tercer



La división en planos de la ilustración.

plano, expuesto como el color más oscuro, es el fondo de la escena, que completa la idea de profundidad del cuadro.

También cabe resaltar que el contraste de color creado por los elementos de cada plano refuerzan el contraste entre cada uno de éstos.

Además de dicho contraste el color funciona para dar volumen a las figuras, favoreciendo su percepción como objetos tridimensionales.

La forma nos ofrece en esta ilustración distintos grados de reconocimiento, en el primer plano, para el personaje que se muestra en él, los rasgos son definidos y suficientes, mientras que la parte correspondiente al entorno y el fondo de la escena se muestran como difusas, las figuras no ofrecen mucho detalle; esto funciona para jerarquizar la información del mensaje visual, claramente el personaje tiene una mayor importancia, mientras que el entorno, sin dejar de ser importante, se muestra como un refuerzo o como algo secundario.

Ahora, la textura dentro de la ilustración está concebida a dos niveles, en primer lugar por la generada por los materiales usados para la realización, el grafito sobre una cartulina que genera una textura; el otro nivel se refiere a la textura y manchas que han sido incluidas en la imagen como parte del concepto que se está representando, las manchas en la piel, las arrugas alrededor de los ojos, la textura como de corrugado en la espiritrompa del personaje, la textura del pelo y de las nubes. Todo ello funciona para dar mayor credibilidad a la ilustración, genera interés en estos detalles, refuerza los conceptos, haciendo más completa la realización de la imagen.

En cuanto a su estructura temporal hallamos distintos elementos, la tensión dentro de la ilustración es evidente, la figura recortada por la mitad crea mucha tensión en función de completar la figura, esto hace que el lector de la imagen interactúe con la ilustración y se adentre en el reconocimiento de los elementos que se le muestran; también generan tensión otros elementos, como el reflejo en el ojo, un efecto normal, pero que al mostrarse tan exagerado se convierte en un elemento de interés, también la inclusión de un elemento como la espiritrompa en el rostro del personaje genera tensión, pues se sale del todo de lo común; y para poder asimilarlo la mente trata de reestablecer el estado original del que deriva.

Otro elemento que tomamos en cuenta es el ritmo, algunas de las situaciones donde podemos reconocer este elemento son: los rayos de luz que atraviesan las nubes siguen un ritmo, que está siendo utilizado para crear profundidad en la escena, pues se está manejando la pro-

porción de los elementos, los rayos van siendo cada vez más delgados. Otra situación es la de los orificios y las “arrugas” de la espiritrompa, pero en este caso el ritmo está siendo utilizado como ayuda en la integración de elementos, no tiene una significación especial. También podemos reconocer el ritmo en las manchas de la piel del personaje, en donde no sólo se ha manejado la periodicidad de los elementos, en la frente donde es más evidente, también ha sido empleada la proporción de las manchas, esto con el fin de dar énfasis al volumen de la anatomía del personaje. Además, una de las situaciones donde se ha empleado el ritmo, usando la periodicidad y la proporción de los elementos y que es de gran significación, es en las figuras que se muestran en el reflejo del ojo; son figuras continuas que generan la idea de movimiento o continuidad, que van unas tras de otra, como en fila.

El formato utilizado en la ilustración es vertical, lo cual lo hace funcionar mejor en profundidad, y que lo hace adaptarse mejor a lo descriptivo; en este caso es así, se da una descripción del personaje, cuál es su expresión, sus rasgos; del entorno, se muestra en general la ambientación y algunos elementos, y por último se describe una pauta de la situación que está enfrentando el personaje.

Otro elemento significativo es la proporción, usada para la construcción del personaje, notorio sobre todo en la parte de *detallar la alternativa seleccionada*, donde se dio especial énfasis a la proporción anatómica del personaje, de sus rasgos cercanos a lo humano, la posición correcta de los ojos y su tamaño, etc.

Todo esto nos lleva a establecer los parámetros de composición usados en esta ilustración, como las estructuras, que ayudan a organizar y dar jerarquía a los distintos elementos, siendo esta misma diversidad de elementos lo que genera dinamismo, a través del contraste y resolución de fuerzas. El formato hace que en la ilustración se busque la composición en profundidad y se favorece la descripción de la escena. La organización de los planos y los elementos siguen el principio de anisotropía, favoreciendo a algunos elementos sobre otros en cuanto a peso visual, con lo que se da un orden visual.

Aclararemos además que la técnica elegida para realizar la ilustración fue *lápiz de grafito*, ya que nos ofrece muchas ventajas sobre otras técnicas, como la facilidad de manipulación del material y la herramienta, que nos ofrece tanto el detalle como los difuminados y manchas.

También es significativa la restricción de impresión que impone la publicación, teniendo que dar un resultado elaborado en un solo tono, cuando mucho usando escalas de gris, pues la impresión es sólo en tinta negra; para lo cual la técnica elegida se acopla espléndidamente, permitiendo además generar volumen y tonos de forma sencilla. Es por esto mucho más efectiva que algunas otras técnicas, como las tintas o la acuarela, e incluso los acrílicos, que necesitan un mayor tiempo para cuidar los detalles finos, como podría ser la elaboración de la escena que se refleja en el ojo, y el cabello del personaje; o que requieren un mayor período para lograr diversas tonalidades y crear los volúmenes presentados en la ilustración. Mientras que otras técnicas secas, como el carboncillo, los pasteles o los crayones, harían sumamente difícil la tarea de detallar las figuras. Además el grafito ofrece la ventaja de trabajar con difumino, para suavizar los trazos, fundir los tonos y generar el ambiente difuso, o permite el uso de la goma como recurso para generar luces y contrastes. Todos estos factores influyeron para elegir esta técnica como la idónea para realizar las ilustraciones que se presentan en este proyecto gráfico, donde, reduciendo los tiempos de elaboración, se obtiene un resultado óptimo y funcional dentro de los parámetros necesarios o las restricciones establecidas.

La codificación. Articulación semántica

Hasta ahora se ha hablado sólo de la composición que contiene a las estructuras que ayudan o influyen a los elementos representados de la ilustración, pero ahora hablaremos de la parte de significación de los elementos y de lo que la ilustración en su totalidad significa.

El género literario al que se avoca la publicación y por ende el cuento que estamos ilustrando, como habíamos mencionado, es la ciencia ficción, por ello un cierto grado de fantasía se hace presente al mismo tiempo que se completa con un cierto grado de realidad o credibilidad. En esta ilustración se ha buscado conjugar estos dos aspectos, como en cada etapa de desarrollo se explicará.

El diseño de personaje

La apariencia del personaje es el componente más relevante a primera vista en la ilustración, pues la tensión que genera, como se había mencionado, le da un gran peso visual e importancia. La anatomía del personaje fue tomando su forma final en el proceso de *detallado de la*

alternativa seleccionada, pues era necesario conservar pautas humanas, aunque por los rasgos que describe el autor del cuento el personaje presenta deformidades poco comunes; es por esta razón que se emplearon distintas operaciones de deformación. La más evidente es la utilizada para realizar la espiritrompa, hecha por una deformación de prolongación, creando una extensión del rostro a la altura de la boca y la nariz, que se alarga y da la idea de una trompa. Otras prolongaciones menores han sido empleadas para crear las protuberancias en el rostro del personaje.

También se han empleado algunas operaciones de perforación, para hacer los orificios de la espiritrompa y que sirvan como respiradero al ser; pues la parte de la nariz ha sido prolongada junto con la trompa.

Otra deformación se refiere a la de textura, pues ha variado la simple apariencia de la piel, ahora mostrando manchas que, sin referencia precisa, demuestran que la atmósfera del planeta es agresiva.

Normalmente los ojos reflejan un poco del entorno, en esta ilustración una deformación fue empleada en el ojo, que se ha hecho totalmente reflejante, para poder presentar en él la escena que está viendo la protagonista.

La caracterización del personaje es simple, el vestuario no es detallado, ni crea mucha atención, especialmente porque no se quería que compitiera con el personaje. La personalidad del personaje es neutra, dando mayor énfasis por la expresión que demuestra: cierta consternación, tristeza y reflexión ante los acontecimientos a los que está haciendo frente. No hay artefactos de importancia en la ilustración que se relacionen con el personaje.

El diseño de ambientación

El encuadre, junto con el punto de vista, hacen que el espectador se enfrente directamente con el personaje, lo cual pretende hacer que se adentre en la escena, la descubra y se sienta más identificado con el personaje o la situación que se presenta. La perspectiva no está deformada, es lineal y da la idea de profundidad, permitiendo mostrar en detalle al personaje principal, y dar pautas de cómo es su entorno.

La estructura que se presenta al fondo, como monumento, está pensado para hacer que el lector se sienta más identificado con la situación; aunque no sea totalmente reconocible está

basado en el Ángel de la Independencia de la Ciudad de México, y como todo monumento importante, no sólo conmemora, sirve para identificar valores entre todo un grupo de personas. Al sentirse identificados y ver la desolación y desperdicios rodeando un monumento que nos representa o representa nuestros valores, se intenta que reflexione realmente ante la situación que se plantea.

La iluminación participa de forma especial haciendo énfasis en los distintos planos de la ilustración, el personaje principal tiene mayor iluminación y es general, le alumbró el rostro de forma más o menos uniforme, pues el personaje está tratando de escapar de la oscuridad y la destrucción que le rodea. El entorno se ve cada vez más oscuro, los edificios y las nubes son tenebrosas, sólo algunos rayos de luz penetran, crean mayor nostalgia, pues recuerdan que alguna vez todos pudimos disfrutar del sol; mientras que en esos momentos sólo penetra la luz en forma de rayos dañinos, por la falta de atmósfera.

El concepto de la ilustración

Es interesante ver cómo en esta ilustración se juxtaponen distintas ideas, dando por resultado un concepto completo y atractivo.

Aunque en general la ilustración se muestra como una escena congelada, un instante del tiempo que se percibe como estático, el manejo de distintas situaciones, que se materializan con diversos elementos, hace que la lectura de la ilustración se vuelva dinámica.

El primer elemento que se percibe, como se ha hecho saber, es el personaje, en especial el ojo. Aunque es un elemento atractivo, en primera instancia no es tan llamativa la escena que se está reflejando, pues requiere una mayor atención para ser percibida correctamente.

El personaje en general es una proyección del tono que el cuento maneja, se presenta como pesimista y triste. Esto se conjuga con la segunda idea, la ambientación refuerza la nostalgia que manifiesta el personaje, pues es ésta la razón principal de que demuestre esa actitud, el planeta destruido y acabado, un entorno sucio y denso. Es por eso que el personaje decide darle la espalda, es su realidad, pero quiere dejarlo atrás en el pasado.

A donde puede partir, es el lugar hacia donde está viendo, está pensativo en lo que fue su planeta y en cómo ahora parte de él, sus ojos reflejan la escena que se encuentra ante él y le guía a su futuro, el ascenso de los sobrevivientes a la nave que los llevará al nuevo planeta que

pretenden habitar, por esto es que se reflejan algunas sombras, alineadas en filas, que se dirigen a las puertas de la nave espacial.

Se muestra entonces a la ilustración como un juego entre causa y efecto, los sentimientos que le dan estas dos situaciones al protagonista, son siempre pesimistas.

Resumiendo obtenemos esta lectura: el personaje demuestra algo de nostalgia, tiene a sus espaldas el pasado, el entorno desgastado y destruido, contaminado y decadente, el lugar que alguna vez fue su hogar. Y aunque en sus ojos se refleja el futuro, la nave de escape *Trashcan IV* y a los sobrevivientes que abordan, aún se detecta tristeza en su expresión, pues hay comprensión de que la destrucción que dejan atrás es la culminación de la raza humana, y que sólo representa ignorancia, ambición y odio.

Pero la idea del reflejo nos conduce a una segunda lectura, en donde el personaje nos ve de frente, está reflejando nuestra situación, en donde sólo damos la espalda a los problemas que nosotros hemos creado, ya es demasiado tarde y sólo podemos huir; es la única salida que nos queda. El lector a su vez puede compenetrar la ilustración para dar un vistazo al futuro que nos puede estar aguardando, reconocer su propio entorno y verlo acabado. También se puede identificar y observar cómo la raza puede sufrir cambios irreversibles, probablemente provocados por nosotros mismos.

Claramente el concepto está planteado para exponer esa temática apocalíptica, triste y oscura, pero con el objetivo de crear conciencia en el lector, siempre hay una solución y una salida, pero no tiene por qué ser la huida.

También el personaje que afronta su realidad y nos muestra nuestro planeta muerto, nos pregunta si nos vemos reflejados.

Esta ilustración funciona como refuerzo para el cuento, pues ilustra los conceptos que se presentan en él, y aunque tiene significación propia, sólo puede ser completamente decodificada al leer el cuento.

Diseño (Para el cuento *Tonos de gris*)

Desarrollo de ideas básicas

Empezaremos con la transcripción del cuento, para después continuar con el desarrollo de las ideas que se retoman de este.

Ionos de gris

Alfonso Franco Aguilar

Siempre le costó trabajo rezar con los ojos abiertos, pero ahora le era imposible, porque los ojos con los que en ese momento miraba su cuerpo desnudo en el espejo, no eran los suyos.

Salió del baño y se recostó en la cama. Con el control remoto quitó el opaco color humo, que la amurallaba de la luz solar a través de los cristales en las ventanas. El calor de esa mancha de luz blanca la tocó con su lengua húmeda de energía.

Mirando el televisor holográfico trataba de recordar cómo era todo: el color de las flores, la lata de refresco que la pantalla le ofrecía, la piel de Regina. Sabía que el bote de soda era rojo, sabía que era una pinche Coca-Cola, pero ya no la visualizaba.

Se levantó tirando el control al piso, no le importó que se abriera al contacto con la alfombra. Se sentó frente a la computadora para conectar sus sienes a la red, a esa maraña de datos irrelevantes para alguien, que como ella, estaba harta de todo, incluso del jugueteo de los electrones enviando datos a su pantalla.

Antes le divertía jugar a ser hacker, hasta le apasionaba; ahora ya casi nada era capaz de arrancarle una sonrisa a la carnosa boca femenina reflejada en el monitor apagado.

Encendió la máquina y conectó las terminales a los implantes de sus sienes. Estuvo ahí un buen rato, perdida en un mundo artificial. El único consuelo que se le ofrecía en ese mar virtual era el color, poder repetir en su mente algo más que impulsos eléctricos y huecos en sus neuronas. El poder de conjurar recuerdos.

Pasada media hora la omnipresencia de la red ya la había aburrido, se desconectó sin apagar la máquina y fue de nuevo a la cama, pero también estaba fastidiada de eso, del vacío dejado por el cuerpo de Regina, apenas hacía una semana de eso, pero en el tiempo de su cabeza ya habían pasado siglos.

Luego de dejar el ya de por sí embarrado labial en la almohada, se dirigió al baño, donde una jeringa y el contenido desquiciante de una ampolleta esperaban para colarse en algún pellejo de piel virgen, en una neurona. En alguna vida.

Encajó la aguja en la vena de su pulgar derecho, era la única en condiciones de dejar pasar la dosis.

Una perla de sangre se sumergió en la hipodérmica y, antes de empujar el émbolo, la mirada de Jessica se clavó en la imagen de ella misma que el espejo le devolvía, punteada en tonos de gris, pixeleando su cabello y su pubis.

Miró las cicatrices que rasgaban sus ojos, si es que podía llamarles así, imaginó sus cuencas vacías, abandonadas por aquellos implantes imperfectos e incapaces de asimilar cualquier rango de color fuera de los grises, cien grises, o tal vez sólo uno, pero nada más.

Recordó el accidente mutilador de su vista, pero recordó mal, o sólo recordó lo que su mente inventó al policía de caminos, o quizá no recordó nada y se puso a inventar una tarde lluviosa, las llantas de un Mercedes resbalando en el asfalto de la carretera veintidós, el camino que la llevaría hasta el hotel en donde Regina esperaba desnuda para poseerla, para amarla o para obligarla a pagar otra semana de renta.

Nunca recordó con precisión si lo que la distrajo en la curva fue estar imaginando el cuerpo desnudo de su amante, o el "frito" que se había metido, el caso es que se fue a estrellar con un letrero de "cruce de vacas".

-Carajo, ni siquiera me pude ir a estrellar con un video-teléfono de emergencia, mi vida siempre ha sido una mierda, "lesbiana y pendeja", como diría mi padre.

Luego de terminar de hablar consigo misma, empujó el líquido de la jeringa hacia su sangre.

A la mañana siguiente despertó tirada en el piso del baño, con un sabor amargo y un hilillo de vómito amarillo en su boca.

El video-teléfono sonó un par de veces y contestó automáticamente, la imagen de Regina apareció en la pantalla y su voz resonó en la bocina:

-Jessica, estoy en problemas, por favor aparece, necesito dinero para salir de esto, la policía atrapó al traficante que me distribuía y no tardarán mucho en rastrearme a través de mi cuenta en la red. ¡Por favor!

Jessica no se movió, sólo emitió un suspiro de llanto, ya que esos malditos implantes oculares tampoco eran capaces de llorar.

"Como se atreve, después de haber entrado en el sistema bancario con mi password y robado casi todo mi dinero, sin mencionar su seducción y su abandono. Aún quiere más", pensó Jessica, mientras se enjuagaba la boca en el lavamanos.

Volvió a conectar las terminales a su cabeza, echó un vistazo a la habitación, seguía viéndose blanco-y-negro, fue todo lo que pudo pagar con el poco capital que Regina dejó en su cuenta, esos implantes de tercera, ese color a polución solamente roto por los impulsos eléctricos que la red enviaba a sus neuronas.

Antes de hacer "enter" en el nombre de usuario y contraseña, quitó la tapa del regulador de corriente del módem, invirtió el cable azul por el rojo, o el rojo por el verde. Cómo podía saberlo. Luego se sumergió por enésima vez en el laberinto desenmarañado de la internet, mientras engullía una "pasta", empujada por un vaso de ron barato, para luego encender un cigarrillo de mota.

"Enter". Un nuevo viaje comienza.

El teclado llamaba desesperadamente imágenes de árboles, flores, mujeres desnudas, bestialidades; como quien llama al confesor antes de morir atropellado, como quien pide perdón ante la implacable justicia divina.

Entonces el cable rojo comenzó a chispar al verde o el verde al azul, ya no importaba como fuera. El cuerpo de Jessica se agitó violentamente, echando humo por las sienas, cambiando el cutis blanco en un carbón latente; los implantes ópticos se convertían en un par de huevos estrellados, de orillas demasiado fritas y yemas reventadas, logrando por fin captar algún color: el de las chispas del corto en la computadora.

El cuerpo de Jessica quedó tirado en la alfombra, como la mierda de un perro en la banqueta, luego de una lluvia ligera.

Mientras, el video-teléfono volvía a sonar.

Ideas retomadas del texto

- Se mira al espejo, está desnuda.
- Se mira con otros ojos.
- Televisor holográfico.
- Se sienta frente a la computadora y conecta sus sienes a la red (internet).
- Le gustaba jugar a ser hacker.
- Su nombre es Jessica.
- Se desconecta sin apagar la computadora.
- Jeringa con ampolleta, es drogadicta.
- Se ve punteada en tonos de gris.
- Pixelado su cabello y pubis.
- Rostro con cicatrices.
- Regina es quien le renta.
- (Jessica) ...manejaba su Mercedes en la lluvia para ir a ver a Regina (es lesbiana), y se estrelló con un letrero (de cruce de vacas), pero no recuerda la razón por la que se estrelló: imaginar a su amante o el "frito que se metió".
- Tiene implantes oculares con los que no le es posible llorar.
- Destapa el regulador de corriente del módem.
- Cable azul por el rojo o rojo por el verde, no podía saberlo
- Muerte de la protagonista (por el corto circuito en el regulador del módem).

Apuntes personales

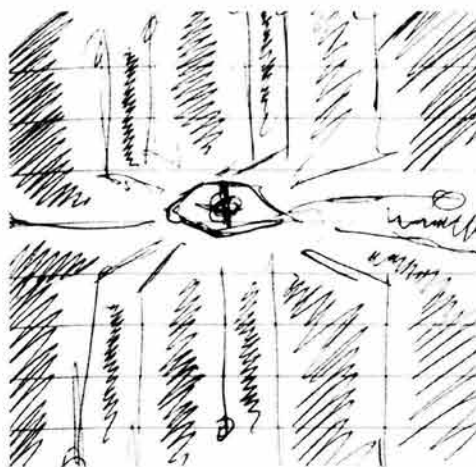
- Sus ojos son el punto importante de la historia.
- Hay tecnología muy avanzada.
- Visión pixelada.
- Un relato que muestra también la vida desde un punto de vista decadente, en donde el hastío de la vida, las drogas y la omnipresencia de internet saturan los sentidos de la protagonista.



Boceto: Avance tecnológico, por encima de todo.

Valoración: La idea más impactante que nos deja la historia es el desarrollo tecnológico y su relación con la vista de la protagonista, y lo que le acontece.

Se pone un especial interés al estado anímico del personaje en la historia, lo cual puede ser una influencia clave para la ilustración, también puede ser retomada la idea de la visión pixelada en tonos de gris.



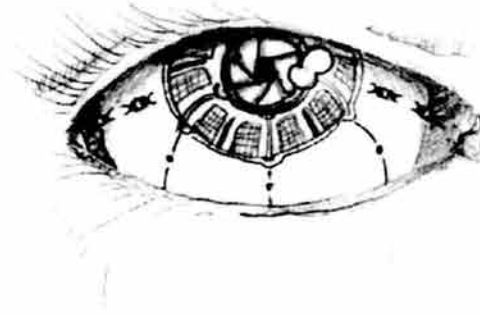
Boceto: El ojo hipertecnológico.

Valoración: La prótesis es otro tema que trata básicamente la historia, y en cómo afecta el físico y la personalidad de la protagonista; en este boceto se muestra una idea básica para dar énfasis a la parte tecnológica por sobre la humana. Sin embargo, esto parece ser lo que trata de poner entre signos de exclamación el autor: no dejar que la tecnología absorba al hombre, por lo que es un boceto que puede servir de referencia, pero no es el concepto buscado.



Boceto: Protagonista frente al monitor.

Valoración: Este boceto pretende reflejar el contacto entre el hombre y la tecnología. Aquí se muestran las cosas como si fueran parte de un sueño, debiendo más bien mostrar la realidad cruda de un futuro posible para la humanidad, el tono del relato es pesimista, donde los avances tecnológicos acaban con el espíritu humano; por lo que la ilustración debiera referirse en mayor grado a estos conceptos.



Boceto: Personaje, prótesis y visión pixelada.

Valoración: Un enfoque que se centra más en la expresividad del personaje, pero que logra mostrar aún su lado “mecánico”. Donde la protagonista está inmersa en su propio mundo, que es tecnológico, irreal y decadente.

Boceto: Boceto de la prótesis del ojo.

Valoración: Dar al ojo un énfasis especial puede ser una opción, aquí se muestra el boceto del mecanismo implantado a la protagonista, aparatos electrónicos que reemplazan a sus ojos reales. Por ejemplo, se muestra un diafragma para controlar la entrada de luz y algunas celdas fotosensibles, y conexiones, que pueden completar el mecanismo.

Esta propuesta, sin embargo, podrá ser usada como referencia, pero es una idea aún incompleta, que no aporta suficiente expresividad, mostrando a lo mejor un aspecto técnico que no es de mucha relevancia para un lector.

Selección de mejores alternativas

En esta alternativa la protagonista está pensativa, hay elementos que representan el pixelado de su visión, y las marcas de sus ojos, aunque algo difusas y poco marcadas, dan referencia a sus prótesis oculares.

El resultado, aunque aceptable, es incompleto, las prótesis oculares y cicatrices provocadas por éstas no están bien representadas, son muy ambiguas.

El fondo con un estilo pixelado se presenta sólo como un adorno externo a la ilustración, debe integrarse mucho más y encontrarse una mayor referencia para lo que se explica como visión pixelada.





Esta otra alternativa nos muestra a una protagonista inexpresiva; como sumida en su propio mundo privado, casi insensible al entorno que la rodea, que lo ignora o no lo quiere ver, mostrando un entorno vacío, desde el punto de vista del personaje.

Refleja la pasividad que el hastío le provoca.

Se rescata un formato que da la idea de opresión y se introducen elementos tecnológico-futuristas, que empiezan a completar la ilustración.

Sin embargo, a pesar de que se integran en mayor grado los elementos que en la alternativa anterior, aún puede percibirse como muy forzada dicha integración, con elementos suspendidos en el aire, que no presentan una certera relación con el personaje.

Y una vez más, las prótesis, tanto oculares como de las sienes, aunque de gran impacto para el relato, no se reflejan en el boceto, lo cual hace de él una propuesta incompleta.

Aquí se presenta la alternativa elegida para desarrollar la ilustración, explicando a continuación las ventajas y desventajas encontradas.

Los aspectos que queremos rescatar de este boceto son:

El diseño del personaje para este boceto se ha elaborado pensando en una temática futurista, conjuntando elementos tecnológicos con el aspecto humano; las marcas que fueron hechas al colocar las prótesis oculares y de red son visibles.

Se muestra un énfasis especial en mostrar el estado anímico de la protagonista del relato, pues además de reflejar insensibilidad y hastío por la vida, se ve absorbida por su propio mundo, asfixiante y opresivo, del cual no puede escapar.

Este boceto presenta muchas ventajas por sobre los anteriores, pues se apega mucho más al texto, e integra de forma más natural los elementos importantes que queremos resaltar.

Los aspectos que necesitamos depurar son los siguientes:

El elemento de la visión pixelada, que reflejaba un aspecto interesante del personaje, aún puede ser retomado.

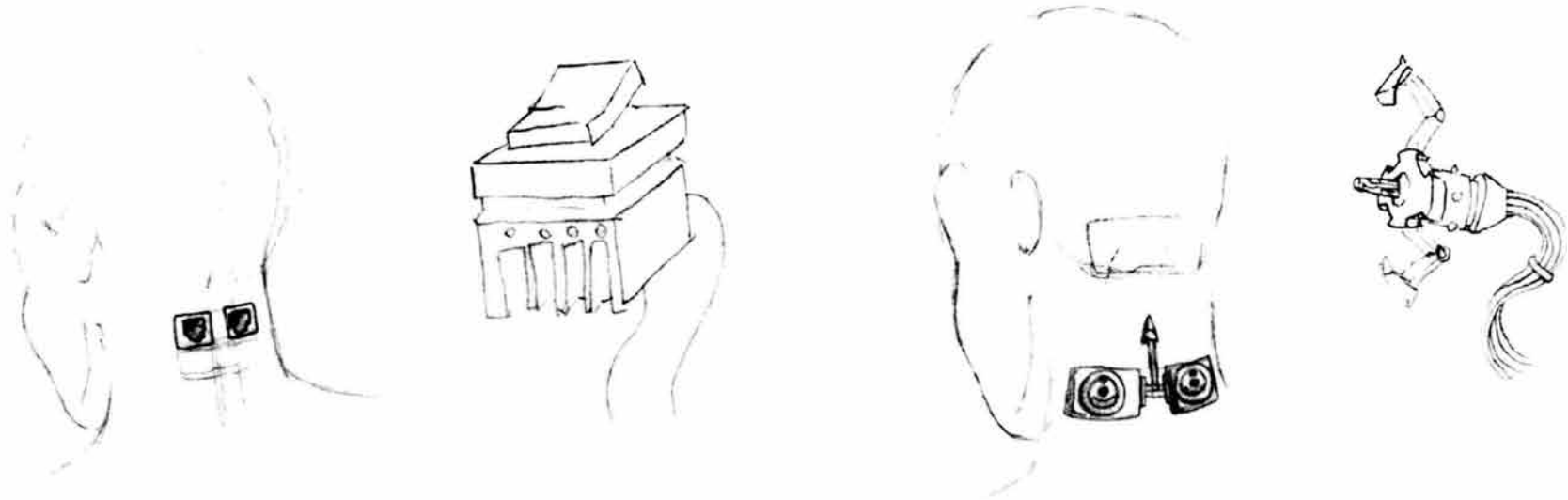
El encuadre puede ser más cerrado, haciendo que el entorno para el personaje sea mucho más opresivo.

El formato final para la ilustración debe abarcar menos líneas, para equilibrarse con el texto que contiene la columna donde irá.

Los implantes para conectarse a la red necesitan ser más congruentes con el texto, pues no están muy definidos.



Detallar alternativa seleccionada



Observaciones: Aquí se muestran dos propuestas para elaborar la conexión a red, que no se había elaborado detalladamente en la alternativa seleccionada.

La primera propuesta (a la izquierda de la página), es una conexión común, por lo que no representa una idea original, ni demuestra avance tecnológico.

La segunda propuesta (a la derecha) es otro sistema de conexión a red para la protagonista; sin embargo, es demasiado agresiva y sería un diseño muy aparatoso para representar un avance en la tecnología del futuro.

La conclusión puede ser retomar la forma del conector, pero no incluirlo en la ilustración, tan sólo implementar la parte donde va conectado, pero que esté fundamentada en un boceto.

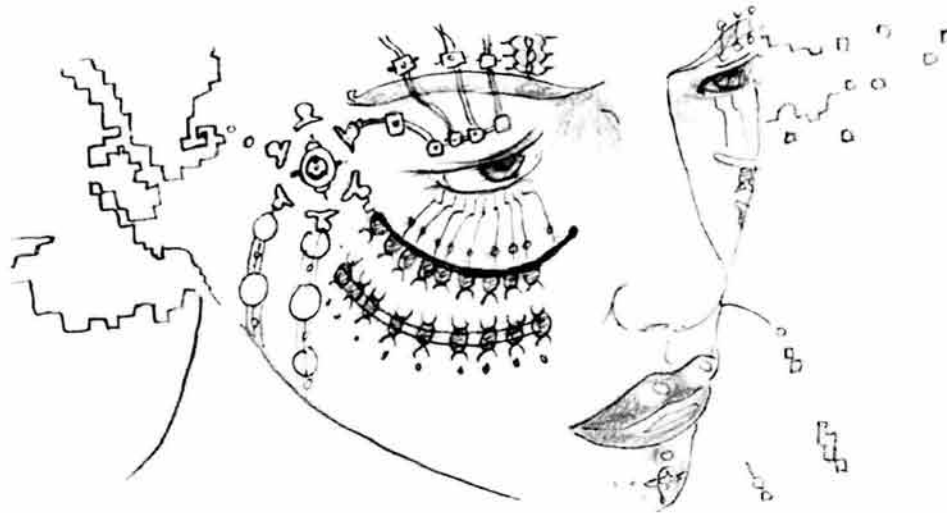
Por último, cabe destacar que se presenta en un lugar erróneo el sistema de conexión, pues debe estar en las sienes, no en el cuello.



Observaciones: Este boceto establece el lugar correcto y define la forma que puede usarse para la conexión a redes que lleva el personaje.

Sin embargo, como se había mencionado, colocar todo el dispositivo completo crearía inconvenientes para el resultado final, como distracciones en la ilustración, al usar demasiados elementos definen detalles de no mucha importancia para el concepto que se está transmitiendo; aunque no por ello se debe dejar de lado el hacerlos congruentes con la historia.





Observaciones: En este boceto final, presentado para la realización de la ilustración, podemos reconocer distintos elementos que nos serán de ayuda para transmitir el concepto formado a partir del relato. Primero, reconocemos la presencia de una atmósfera opresiva, dada por la escala del personaje con respecto al tamaño total de la imagen, un encuadre cerrado que da mucho peso visual al personaje. En el rostro de la protagonista se representan las prótesis, de vital importancia para el relato, pues son elementos de interacción en el desarrollo de la historia que sugieren distintas ideas, como el alcance biotecnológico, un entorno futurista pero que puede ser posible, además, se muestran como elementos toscos, o como a manera de cicatrices, como un estigma que debe portar la protagonista, que le resta parte de su humanidad. Todos estos elementos representan dos caras, primero un mundo en donde estamos o estaremos rodeados de mecanismos tecnológicos que nos faciliten la vida, y segundo, un lugar donde el ser humano estará tan íntimamente ligado a la tecnología que nos esclavizará y nos trastornará, apartándonos de una realidad más natural. Por último se hace referencia a la expresión de la protagonista, que se muestra fría y triste, sumida en su propio mundo personal.

Realización

Realización de la ilustración



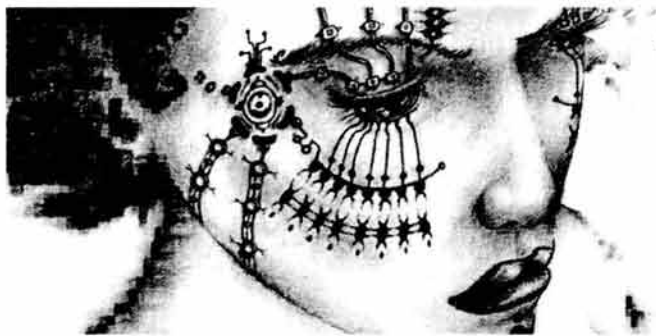
Ilustración para el cuento “Tonos de Gris”.

Técnica: Lápiz de grafito.

Dimensiones: 5.95 cm x 14.7 cm

Ratio: 1:2.4

Producción o impresión en el producto terminado (maqueta al 74%)



Tonos de gris

Alfonso Franco Aguilar

Siempre le costó trabajo rezar con los ojos abiertos, pero ahora le era imposible, porque los ojos con los que en ese momento miraba su cuerpo desnudo en el espejo, no eran los suyos.

Salió del baño y se recostó en la cama. Con el control remoto quitó el opaco color humo, que la amurallaba de la luz solar a través de los cristales en las ventanas. El calor de esa mancha de luz blanca la tocó con su lengua húmeda de energía.

Mirando el televisor holográfico trataba de recordar cómo era todo: el color de las flores, la lata de refresco que la pantalla le ofrecía, la piel de Regina. Sabía que el bote de soda era rojo, sabía que era una pinche Coca-Cola, pero ya no la visualizaba.

Se levantó tirando el control al piso, no le importó que se abriera al contacto con la alfombra. Se sentó frente a la computadora para conectar sus sienes a la red, a esa maraña de datos irrelevantes para alguien, que como ella, estaba harta de todo, incluso del jugueteo de los electrones enviando datos a su pantalla.

Antes le divertía jugar a ser hacker, hasta le apasionaba; ahora ya casi nada era capaz de arrancarle una sonrisa a la carnosa boca femenina reflejada en el monitor apagado.

Encendió la máquina y conectó las terminales a los implantes de sus sienes. Estuvo ahí un buen rato, perdida en un mundo artificial. El único consuelo que se le ofrecía en ese mar virtual era el color, poder repetir en su mente algo más que impulsos eléctricos y huecos en sus neuronas. El poder de conjurar recuerdos.

Pasada media hora la omnipresencia de la red ya la había aburrido, se desconectó sin apagar la máquina y fue de nuevo a la cama, pero también estaba fastidiada de eso, del vacío dejado por el cuerpo de Regina, apenas hacia una semana de eso, pero en el tiempo de su cabeza ya habían pasado siglos.

Luego de dejar el ya de por sí embarrado labial en la almohada, se dirigió al baño, donde una jeringa y el contenido desquiciante de una ampollita esperaban para colarse en algún pellejo de piel virgen, en una neurona. En alguna vida.

Encajó la aguja en la vena de su pulgar derecho, era la única en condiciones de dejar pasar la dosis.

Una perla de sangre se sumergió en la hipodérmica y, antes de empujar el émbolo, la mirada de Jessica se clavó en la imagen de ella misma que el espejo le devolvía, punteada en tonos de gris, pixelando su cabello y su pubis.

Miró las cicatrices que rasgaban sus ojos, si es que podía llamarles así, imaginó sus cuencas vacías, abandonadas por aquellos implantes imperfectos e incapaces de asimilar cualquier rango de color fuera de los grises, cien grises, o tal vez sólo uno, pero nada más.

Recordó el accidente mutilador de su vista, pero recordó mal, o sólo recordó lo que su mente inventó al policía de caminos, o quizá no recordó nada y se puso a inventar una tarde lluviosa, las llantas de un Mercedes resbalando en el asfalto de la carretera veintidós, el camino que la llevaría hasta el hotel en donde Regina esperaba desnuda para poseerla, para amarla o, para obligarla a pagar otra semana de renta.

Nunca recordó con precisión si lo que la distrajo en la curva fue estar imaginando el cuerpo desnudo de su amante, o el "frito" que se había metido, el caso es que se fue a estrellar con un letrero de "cruce de vacas".

-Carajo, ni siquiera me pude ir a estrellar con un video-teléfono de emergencia, mi vida siempre ha sido una mierda, "lesbiana y pendeja", como diría mi padre.

Luego de terminar de hablar consigo misma, empujó el líquido de la jeringa hacia su sangre.

A la mañana siguiente despertó tirada en el piso del baño, con un sabor amargo y un hilillo de vómito amarillo en su boca.

El video-teléfono sonó un par de veces y contestó automáticamente, la imagen de Regina apareció en la pantalla y su voz resonó en la bocina:

-Jessica, estoy en problemas, por favor aparece, necesito dinero para salir de esto, la policía atrapó al traficante que me distribuía y, no tardarán mucho en rastrear a través de mi cuenta en la red. ¡Por favor!

Jessica no se movió, sólo emitió un suspiro de llanto, ya que esos malditos implantes oculares tampoco eran capaces de llorar.

"Como se atreve, después de haber entrado en el sistema bancario con mi password y robado casi todo mi dinero, sin mencionar su seducción y su abandono. Aún quiere más", pensó Jessica, mientras se enjuagaba la boca en el lavamanos.

Volvió a conectar las terminales a su cabeza, echó un vistazo a la habitación, seguía viéndose blanco-y-negro, fue todo lo que pudo pagar con el poco capital que Regina dejó en su cuenta, esos implantes de tercera, ese color a polución solamente roto por los impulsos eléctricos que la red enviaba a sus neuronas.

Antes de hacer "enter" en el nombre de usuario y contraseña, quitó la tapa del regulador de corriente del módem, invirtió el cable azul por el rojo, o el rojo por el verde. Cómo podía saberlo. Luego se sumergió por enésima vez en el laberinto desenmarañado de la internet, mientras engullía una "pasta", empujada por un vaso de ron barato, para luego encender un cigarrillo de mota.

"Enter". Un nuevo viaje comienza.

El teclado llamaba desesperadamente imágenes de árboles, flores, mujeres desnudas, bestialidades; como quien llama al confesor antes de morir atropellado, co-

Valoración del producto final

Comunicación

Como se ha mencionado ampliamente, la finalidad esencial de la ilustración consiste en transmitir información en forma de un mensaje visual, creado por medio de imágenes. Para poder llevar a cabo esta tarea es necesario tomar en cuenta el mensaje a partir del cual se elaborará la ilustración, además es necesario conocer el medio a través del cual se unificarán los dos mensajes (texto e imagen), y las características que sea necesario revisar.

El mensaje escrito

El cuento a ilustrar, *Tonos de gris*, pertenece al género de la literatura fantástica conocido como ciencia ficción, y maneja una temática enmarcada como *evolución tecnológica*, donde se retoman distintas ideas, pero que tienen como principal unión mostrar el avance científico o de la tecnología humana, por lo que se relacionan estrechamente computadoras, aparatos electrónicos, medios de comunicación y actividades relacionadas; y claro, se expone cómo afecta en particular a la protagonista todo este despliegue tecnológico.

También se puede reconocer que la evolución tecnológica que se expone en la historia pertenece a una *tercera ola* en lo que a avances tecnológicos se refiere, donde se da una mayor importancia a las tecnologías relacionadas con la informática, la electrónica y muy especialmente con la biotecnología,³⁹ que es el tema principal de la historia; es importante tener esto en mente, pues da pautas acerca de los elementos que han sido utilizados para elaborar la ilustración, adaptados para reflejar un entorno saturado de elementos tecnológicos y aparatos sofisticados que afectan de alguna manera la vida de las personas.

³⁹ Hablando acerca de los avances tecnológicos el futurólogo A. Toffler refiere que “la humanidad ha tenido tres grandes *olas*. La primera de ellas conocida como la *ola agrícola*” que da paso a “la *Segunda Ola* identificada como industrial, y que se caracterizó como un período de la tecnología de las máquinas —o tecnologías duras— y “la *Tercera Ola* de A. Toffler es denominada como la revolución de la informática y de cambios comunicacionales desenfrenados... esta *tercera ola* se ha caracterizado por los cambios revolucionarios producidos por la tecnología de la informática, la electrónica y la biotecnología entre otras”. Tomado del sitio: <http://revistainterforum.com/espanol/articulos/061402negocios.html>

Si bien la temática del cuento gira en torno a la evolución tecnológica, también da una gran importancia al personaje principal, el cual se ve directamente influenciado por la tecnología, pues se muestra con una prótesis ocular, a través de la cual le es posible ver, ya que perdió la vista en un accidente en la carretera. Dicha prótesis le afecta directamente en diversas formas, pues si bien es lo que le permite ver nuevamente, son prótesis “económicas” o “de tercera” como lo expresa el autor, que no le permiten percibir el color, sólo las tonalidades de gris; además le han dejado cicatrices o marcas en el rostro por el implante de las prótesis.

En el relato también se hace referencia a otro tipo de implantes, una conexión a redes que la protagonista tiene colocada en las sienes, y que le sirve para navegar por la red; además el entorno del cuento muestra otros aparatos tecnológicos avanzados, como un televisor holográfico, o el uso de control remoto para las ventanas, y también se emplea un video-teléfono; todo lo cual demuestra el grado de avance en la tecnología que rodea a la protagonista.

Otro factor es la actividad que desempeñaba, aunque no de manera profesional era una hacker, además de adicta a las drogas.

Estos detalles son importantes para conducir el relato escrito, pues su afición a las drogas (muy probablemente), combinada con la idea de encontrarse con su amante, la llevan a sufrir un accidente automovilístico en el cual pierde la vista. Y es una combinación de las tres cosas, su estado de adicción, la presión por parte de la amante y el uso de los implantes ópticos en escala de grises, lo que la conducen al desenlace de la historia. La personalidad de la protagonista raya en lo caótico, parece no importarle nada, siente un hastío, aburrimiento y desesperación ante la situación que se le plantea; y aunque la tecnología debería mostrarse como un avance importante, que le ayuda, se muestra de forma contraria, como un elemento que le resta humanidad, la vuelve fría y que la conduce hacia su final.

El diseño editorial

La publicación nos ofrece distintas opciones para el acomodo entre texto e imagen, en esta ocasión se ha decidido hacer la composición en función del concepto para la ilustración, pues las variaciones desde la elección de las *mejores alternativas* han sido relativamente pocas, es por esto que se plantea un espacio horizontal para la ilustración, aunque ciertamente se ha reducido un poco el espacio en altura, la figura ha crecido en escala. La justificación para esto es

rodear a la protagonista y por ello a la ilustración con texto, haciendo énfasis en el encierro y la opresión que vive la protagonista, aunque sólo actúa como refuerzo, pues como se verá más adelante la ilustración connota esta característica por sus propios medios.

Además, el tener un bloque de texto grande, soportando a la ilustración hace que ésta se vea equilibrada y lleve a la lectura del relato. La ilustración sirve también para delimitar dónde empieza el cuento y conduce al lector hacia él, pues es en el relato donde termina la lectura de la imagen.

Para concluir los comentarios en este apartado hay que mencionar que las restricciones impuestas por la publicación son las mismas que se habían mencionado para el cuento *Caronte*, impresión a una sola tinta, que influencia a la técnica, aunque no a la concepción, ya que el propio cuento hace mucho énfasis en la idea de los tonos de gris; en este aspecto tenemos una ventaja.

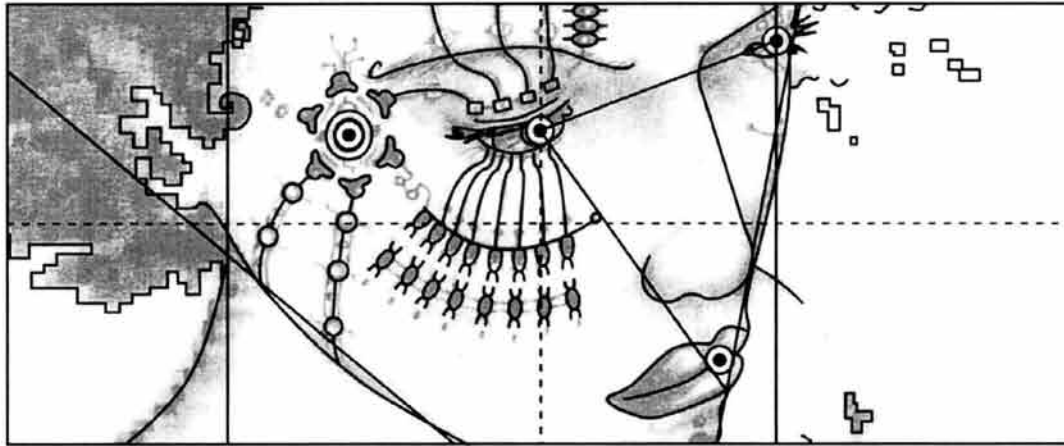
La codificación. Articulación sintáctica

La forma de construcción de las estructuras en la ilustración para el cuento de *Tonos de gris* está basada en una serie de puntos de atención, líneas y planos, que dan orden visual y organizan la forma de percepción de la ilustración.

El punto principal de atención, hablando estructural y conceptualmente, es el ojo de la protagonista que muestra en mayor grado los implantes; esto es a causa de varios hechos: el ojo es un elemento que atrae de forma natural la vista del espectador, además, está colocado en un eje geométrico de la ilustración, la línea que divide su dimensión horizontal por la mitad, lo cual hace que este elemento tenga un peso extra; también hay que hacer notar que hay varios elementos que crean una envolvente para el ojo, haciendo de éste un centro para la agrupación que forman, y aumentando por ello su atracción.

Otros puntos de atracción presentes en la ilustración son: el otro ojo de la protagonista, que es en menor grado atrayente pero que equilibra un poco contra el punto de atracción principal, generando la lectura visual; otro punto de atracción es el implante en la sien de la protagonista, pues tiene también envolvente y contraste contra los demás elementos, lo cual lo hace atractivo para la vista. Por último podríamos mencionar los labios de la protagonista que resaltan por el contraste de color que tienen.

En este esquema se aprecia la geometrización del espacio, que da lugar a distintos planos creados por las formas y por los puntos de atención.

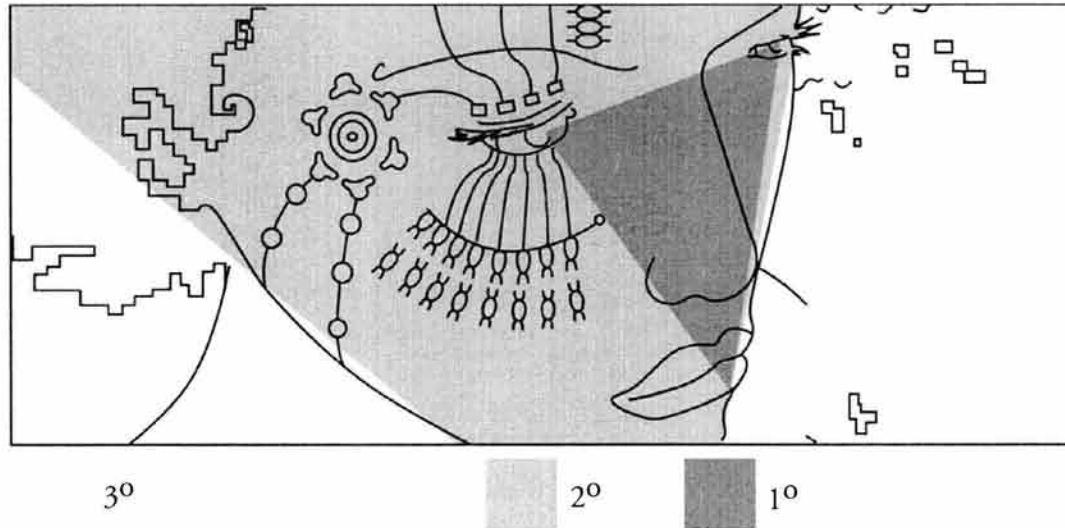


● Puntos de atención en la ilustración

Las diversas líneas que podemos encontrar en la ilustración refuerzan las distintas ideas que se combinan en un solo concepto, así encontramos líneas que delimitan el rostro de la protagonista, manteniendo aparte el entorno que empieza a fundirse con partes de su cuerpo. También podemos encontrar una zona en que se hace énfasis a la expresión de la protagonista, dichas líneas forman un triángulo entre los ojos y la boca del personaje. Encontramos además dos líneas verticales, una que pasa a la altura del ojo que está a la orilla del rostro y otra que pasa por la unión entre el pelo, cuello y el final de la mandíbula del personaje; estas dos líneas dividen la parte que muestra una realidad y la zona en que empieza a fusionarse la protagonista con un efecto de pixelado.

Las líneas generadas por los elementos de la ilustración dan lugar a tres planos principales. El primero es el triángulo que forman la disposición de los ojos y la boca, éste es el plano principal, que muestra el carácter y personalidad de la protagonista, además dentro de este plano se nos acerca más a su lado humano, ya que contiene los elementos expresivos indispensables como la mirada y la expresión de la boca.

División de la ilustración en planos.



El segundo plano se compone por el resto del rostro, que nos conduce a la parte futurista y tecnológica de la ilustración, pues en este plano es donde podemos encontrar los distintos elementos que conforman los implantes de la protagonista, el contraste entre estas zonas es evidente, el primer plano corresponde a lo humano, mientras que este otro plano corresponde a la parte biotecnológica, además es más descriptiva.

El último plano corresponde a los elementos de refuerzo, como el cabello, o el resto del cuerpo, también se presenta la fusión entre el entorno, los elementos mencionados adquieren un efecto pixelado, haciendo alusión al tipo de vista que tiene la protagonista.

En resumen los diversos planos sirven para mostrar las distintas realidades y cómo se da la fusión de éstas, la mujer con la máquina, y la mujer-máquina con el entorno, que a pesar de mostrarse vacío es opresivo.

En esta ilustración la forma y la tensión se entrelazan para dar mayor significación al concepto. La figura de la mujer, aunque reconocible, está incompleta, lo cual deriva en una mayor tensión, pues la percepción trabajará en sentido de reestablecer la totalidad de la forma.

También es relevante el aspecto del tamaño y formato empleado para la ilustración, la escala del personaje refleja la extrema importancia de éste para la imagen, que se refuerza de igual manera por la carencia de un entorno. El formato horizontal está mucho mejor planteado para exponer una escena narrativa; sin embargo, en esta ilustración se nos plantea una historia efímera, con una sola imagen que se presenta estática, da la idea de una reducción de elementos, lo cual refleja los conceptos de vacuidad y desolación, el abandono sufrido por la protagonista que no encuentra salida a sus problemas más que en la droga, que vive en un mundo aparte.

La tensión producida por los distintos elementos es evidente, desde el recorte de la figura, hasta el uso de elementos extraños incorporados en el rostro de la protagonista, e incluso el uso del pixelado, hacen que se cree tensión en la imagen, son elementos extraños que producen un conflicto en la mente del espectador, que tendrá que descubrir y entender. En este punto es que la ilustración se debe apoyar en el texto, de otra forma no podría capturar la totalidad de su significación, haciendo con esto que el lector de la imagen se interese por leer el cuento.

El ritmo es utilizado en los elementos de las prótesis, que tienen una periodicidad uniforme, con la finalidad de resaltar la parte fría y mecánica de estos elementos.

La técnica utilizada para la realización de la ilustración es *lápiz de grafito*, que además de las características y ventajas mencionadas al respecto de esta técnica en el apartado de la ilustración de *Caronte*, se presenta para esta ilustración como una técnica muy adaptable, sirviendo para diferenciar entre lo humano, que se presenta suave y difuminado, y lo tecnológico que se presenta como rígido y definido, los distintos tratamientos para cada grupo de elementos permite generar contraste usando la misma técnica.

Para el efecto de pixelado y fusión con el entorno fue muy útil usar la técnica de *lápiz de grafito* en combinación con un difumino, pues se pudo crear un barrido que fundiera los trazos con el fondo.

La codificación. Articulación semántica

Las distintas ideas que expone el cuento se ven reflejadas en la ilustración, que servirá de apoyo al relato escrito. A través de los distintos elementos manejados en la ilustración se llega a construir un mensaje visual conformado por imágenes, el elemento primordial manejado en la realización de esta ilustración corresponde al diseño de personaje.

El diseño de personaje

La personalidad de la protagonista se presenta como caótica, está pensativa, pero no demuestra felicidad, manifiesta una expresión que raya en el hastío, la decepción y la tristeza.

No hay vestuario presente, pero el uso de artefactos podría definirse por el uso de los implantes en el rostro de la protagonista; dichos artefactos están diseñados para mostrarse como medianamente integrados, dejando lugar para que sean identificados como elementos extraños, también reflejan cierta agresividad. Estos elementos reflejan la parte de la máquina, son esquemáticos y geométricos, y refieren a distintas conexiones que recorren el rostro del personaje, su diseño está basado en diversos componentes electrónicos, deformados de distintas maneras, por seccionamientos, prolongaciones y duplicación.

El personaje no presenta más deformaciones que la inserción de las prótesis, la parte del personaje como hemos mencionado aporta la expresividad y demuestra los sentimientos que se quieren dar a entender, y que ya han sido explicados.

El diseño de ambientación

En cuanto a la ambientación se refiere, hay que mencionar que la carencia de elementos es una de las finalidades, pues hace aumentar la soledad que desprende la figura que hace de protagonista, vive en su mundo personal, donde no parece existir otra cosa que su encerrado entorno.

El encuadre, como anteriormente ha sido mencionado, pretende mostrar la importancia del personaje, que abarca la mayor parte del espacio, pero también sirve para dar la impresión de que la protagonista se desenvuelve en un entorno muy reducido y asfixiante. En tanto que el punto de vista hace ver a la protagonista como evasiva, no quiere enfrentar su realidad y decide eludirla.

No se muestran estructuras para la ambientación, y la iluminación manejada es natural y difusa; la perspectiva es innecesaria, pues no se presenta suficiente profundidad para que sea un elemento de importancia.

El concepto de la ilustración

Con el propio desarrollo exponencial de la tecnología el ser humano se aleja de su esencia, el hecho de que el ser humano se funda en uno solo con la máquina es puesto en evidencia, es un acontecimiento grave que mal empleado puede conducir a la destrucción.

Por esto la protagonista demuestra una naturaleza caótica, refleja el hastío de una vida casi vacía, donde la omnipresencia tecnológica satura e invade sus sentidos.

Se demuestra la nostalgia por un pasado más sensorial al presentar a un personaje amalgamado, reflejo del caos y decadencia de la raza que puede venir en el futuro.

La atmósfera opresiva da mucho peso visual al personaje, los elementos de los implantes dan la idea fría y mecánica de la tecnología, restando humanidad al personaje, que por otro lado, tiene que enfrentar la presión de vivir en un entorno asfixiante, del cual sólo puede liberarse desconectándose del mundo al navegar por la red y con el exceso de las drogas.

Para completar la visualización de la ilustración se hace referencia a la visión pixelada que produce mirar a través de los implantes oculares de la protagonista, que sirve de apoyo y refuerzo, pero se integra fácilmente sin crear distracciones.

Por último se mencionará un detalle hasta ahora no expuesto, las manchas a manera de humo o chispazos que se encuentran a un lado del ojo izquierdo de la protagonista, dan referencia del final en el cual acabó, un corto circuito provocado por el módem y la conexión que tiene implantada en la sien; por lo que la escena de la ilustración muestra el instante preciso anterior a la muerte de la protagonista, cuando se está produciendo el cortocircuito.

Conclusiones

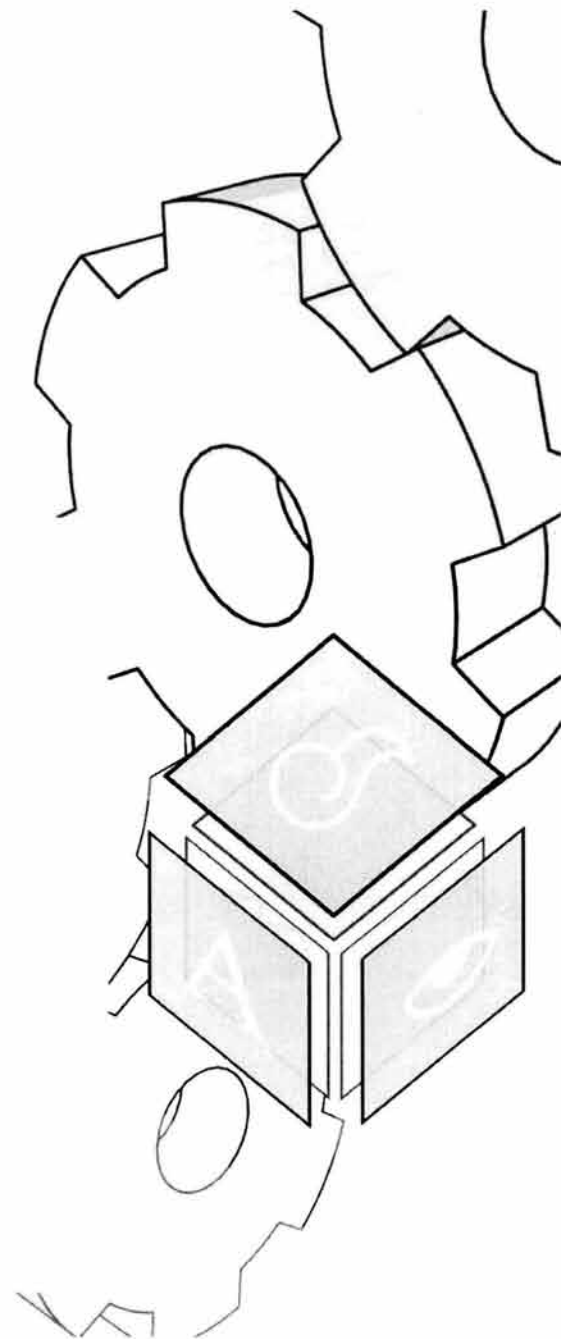
La ilustración como discurso visual

La ilustración es una profesión que tiene un fuerte sustento teórico, que requiere creatividad para manejar conceptos e ideas que se quieran transmitir, y habilidad para plasmar dicha creatividad en forma de imágenes.

Una ilustración puede transmitir un mensaje completo sin necesidad de alguna clase de refuerzo, aunque en este proyecto gráfico nos hemos enfocado principalmente a la ilustración que acompaña a un texto; pues es el caso en que se han producido las ilustraciones que se presentan. No cabe duda que la ilustración puede dar lugar a una forma de discurso visual, que se logra cuando el destinatario entra en contacto con ella y empieza la lectura visual, generada por los elementos estructurales de la ilustración.

En esta lectura visual se exponen ideas en forma de imágenes, se transmiten conceptos, sentimientos y se infieren acciones, siendo todo esto lo que le da a la ilustración esa capacidad de discurrir, de plantearse como una forma de discurso visual.

El trabajo de realización de este proyecto gráfico contemplaba el concretar diversos objetivos, uno era plantear a la ilustración como un elemento idóneo para interpretar la literatura fantástica, en específico en el género de ciencia ficción, esto se logró al poder conjugar personajes y ambientes que guardan cierto realismo pero muestran también un toque de fantasía; la ilustración por su inmensa capacidad para representar situaciones atípicas y elementos irreales se mostró como una disciplina altamente efectiva para lograr resultados como los esperados.



Otro de los objetivos era obtener la mayor cantidad de información posible para conseguir resultados óptimos en la elaboración de la ilustración; tener referencias acerca de la publicación y el género que maneja, y qué se pretende dar a entender en cada temática manejada, esto ayudó a establecer muchas pautas para comprender mejor cómo podía darse un resultado acorde; pues no sólo se influenció la técnica de representación utilizada para la elaboración de la ilustración, también influyó sobre la forma de construcción del concepto para las ilustraciones y sobre la concepción global del resultado que se buscaba.

En especial un objetivo necesario de concretar es establecer una solución gráfica de comunicación para la revista que se está ilustrando, pues la resolución de problemas como el planteado en este proyecto gráfico es la base de la profesión del ilustrador.

Ahora en un análisis final encontramos que la funcionalidad de las ilustraciones propuestas ha aumentado considerablemente con respecto a soluciones anteriores, se han planteado ilustraciones expresivas, que transmiten un concepto que refuerza al texto, mantienen coherencia con él y hacen atractiva su lectura, todo esto sin dejar de tomar en cuenta la relación que guardan el texto y la imagen en los dos niveles manejados a lo largo del proyecto gráfico, el nivel sintáctico y el nivel semántico.

Esto es un gran beneficio que se traduce en una mayor integración de la publicación, con lecturas visuales de las ilustraciones que son acordes a los textos, dando por resultado la unidad en la lectura; también se generará una mejora en la imagen general de la publicación, con imágenes expresivas y con calidad, todo lo cual facilitará su aceptación por parte del público al que se dirige.

Otro objetivo es el referido a la apertura de creación de ilustración fantástica en México, este proyecto gráfico es un muy pequeño avance, pero sirve para fortalecer esta temática de la ilustración, en un intento de aportar una forma de trabajo y reuniendo diversos elementos útiles para la creación de ilustración con temática fantástica; apoyando también de esta forma la difusión de literatura fantástica, con lo cual las dos disciplinas pueden verse beneficiadas en un futuro; hacer una ilustración para un cuento mexicano del género de ciencia ficción es una forma de dar mayor reconocimiento a un aspecto de nuestra cultura que es

de gran importancia, pero que ha ido quedando relegado. En un país donde la mayoría de la gente no tiene el hábito de leer literatura es importante crear los medios que hagan más efectivo el contacto con el público, para que reflexione sobre sí mismo y su entorno, que valore el ámbito en que se desarrolla y que al mismo tiempo tenga un modo de entretenimiento inteligente; todos estos aspectos nos los ofrece a distintos niveles la ciencia ficción, pero nos enfrentamos a la barrera del interés y el desconocimiento, pues la gente normalmente piensa que la ciencia ficción tiene más que ver con fantasías, como extraterrestres invasores o máquinas del tiempo, sin una profundidad mayor, pero no logran tener el acercamiento adecuado para comprender realmente el mensaje que la ciencia ficción nos trata de dar.

Concluiremos diciendo que la ciencia ficción, por su capacidad para especular acerca del futuro de nuestra raza y sociedades, es un elemento de gran relevancia para la humanidad; es por esta razón que se debe apoyar la difusión de este tipo de expresión, sea literatura, cine o ilustración.

El hombre está alcanzando la cima de la civilización con una velocidad vertiginosa, y es necesario prever cada paso para evitar tropiezos, ésta es la función de la ciencia ficción.

Bibliografía

Arnold, Eugene. *Técnicas de la ilustración*. Leda, España, 1982, 128 páginas.

Costa, Joan. *Enciclopedia del Diseño*. CEAC, España, 1987, 256 páginas.

Dalley, Terence. *Guía Completa de Ilustración y Diseño*. Herman Blume, España, 1ª edición, 1992, 224 páginas.

De Fleur, Melvin. *Teorías de la comunicación de masas*. Paidós, México, 1980, 349 páginas.

Diccionario Bompiani de autores literarios. Planeta- Agostini, España, 1987, Volúmenes I a V, 3048 páginas.

Diccionario Enciclopédico Lexis/22 Vox. Bibliograf, España, 1976, Volúmenes 1 a 22, 6336 páginas.

Dungeon Master Guide. Advanced D & D. TSR, Estados Unidos, 2ª Edición, 1995, 256 páginas.

Eggleton, Bob. *Greetings from Earth*. Paper Tiger, Inglaterra, 2000, 112 páginas.

Enciclopedia Británica. Enciclopedia electrónica en CD-ROM, 1994-2000.

Enciclopedia Encarta. Enciclopedia electrónica en CD-ROM, 1999.

Frank, Howard y Jane. *The Frank collection*. Paper Tiger, Inglaterra, 1999, 112 páginas.

Frazetta, Frank. *Legacy*. Underwood Books, Estados Unidos, 1999, 192 páginas.

Gattégno, Jean. *La ciencia-ficción*. Fondo de Cultura Económica, Colección popular, México, 1ª edición en español, 1985, 138 páginas.

Giger, H. R. *www HR Giger com*. Taschen, Italia, 1997, 241 páginas.

El Gran Libro de la Dragonlance. Timun Mas, España, 1990, 124 páginas.

- Grant, Jhon. *Manual completo de técnicas artísticas de la ciencia-ficción y fantasía*. Celeste Ediciones, España, 2000, 176 páginas.
- Howard, Robert E. *Conan, el usurpador*. Bruguera, España, 1973, 221 páginas.
- . *Rostro de calavera*. Roca, España, 1987, 189 páginas.
- Jude, Dick. *Fantasy Art Masters*. Watson- Guptill, Estados Unidos, 1999, 144 páginas.
- . *Ground Zero, Fred Gambino*. Paper Tiger, Inglaterra, 2001, 112 páginas.
- Loomis, Andrew. *Dibujo de figura en todo su valor*. Hachette, Argentina, 14ª edición, 1984, 205 páginas.
- . *Ilustración creadora*. Hachette, Argentina, 7ª edición, 1980, 300 páginas.
- Los Genios Universales de la Pintura. El Bosco*. Ediciones Rayuela, España, 1992, 30 páginas.
- Matheson, Richard. *Soy Leyenda*. Minotauro, 1954, 180 páginas.
- McLuhan, Marshall. *El medio es el masaje*. Bantam Books, Estados Unidos, 1967, 160 páginas.
- Merani, Alberto. *Diccionario de Psicología*. Tratados y manuales Grijalbo, Grijalbo, México, 1979, 270 páginas.
- Moles, Abraham. *La imagen: Comunicación funcional*. Trillas, México, 1991, 271 páginas.
- Montemayor, Carlos. *El laberinto de Faug*. Goliardos, México, 48 páginas.
- Royo, Luis. *Malefic*. Norma Editorial, España, 1994, 78 páginas.
- Schaffler, Federico. *Más allá de lo imaginado I. Antología de ciencia-ficción mexicana*. Fondo Editorial Tierra Adentro, México, 1ª Edición, 1991, 180 páginas.
- Sheckley, Robert. *Trueque mental*. Plaza & Janes, España, 1999, 223 páginas.

Silverberg, Robert. *Leyendas negras*. Plaza & Janes, España, 2000, 454 páginas.

Solaris, guía bimestral de literatura fantástica. La factoría de ideas, España, N° 1, Diciembre 1999, 42 páginas.

------. N° 3, Abril 2000, 42 páginas.

------. N° 7, Diciembre 2000- enero 2001, 58 páginas.

------. N° 8, Febrero 2001- marzo 2001, 42 páginas.

Trujillo, Gabriel. *Los confines. Crónica de la ciencia ficción mexicana*. Grupo Editorial Vid, México, 1999, 287 páginas.

Una parca matemática y otros cuentos alucinados. Relatos mexicanos de ciencia ficción. Goliardos, México, 48 páginas.

Vallejo, Boris. *Fantasy art techniques*. Dragon's world & Arco publishing, New York, 1985, 127 páginas.

Vilchis, Luz del Carmen. *Metodología del Diseño*. UNAM, México, 1998, 161 páginas.

Villafañe, Justo. *Principios de teoría general de la imagen*. Pirámide, Madrid, 1996, 337 páginas.

Wucius, Wong. *Fundamentos del diseño*. G. Gili, México, 1995, 348 páginas.

Zunzunegui, Santos. *Pensar la imagen*. Cátedra, Madrid, 1995, 260 páginas.

Referencias de Internet

www.dragonlibros.com

www.quintadimension.com

goliardos.homepage.com

revistainterforum.com/espanol/articulos/061402negocios.html