

221



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**"ILUSTRACIÓN DE UN BESTIARIO. ILUSTRACIONES PARA EL LIBRO:
ANIMALIA, BESTIARIO FANTÁSTICO"**

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:
FLOR DE LIS PANTALEÓN LUENGAS

DIRECTOR DE TESIS
LIC. JOSÉ LUIS ACEVEDO HEREDIA



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

m344048

MÉXICO D.F. 2005



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas

Tesis Digitales

Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©

PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

A mi Mamá

Por su apoyo y paciencia

A mi Hermana y Sobrinas

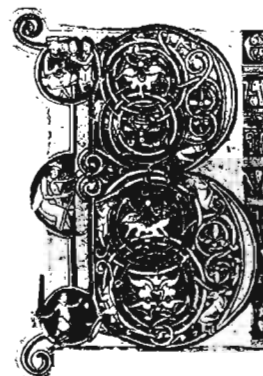
A mis Amigos

A mis Profesores

A la UNAM

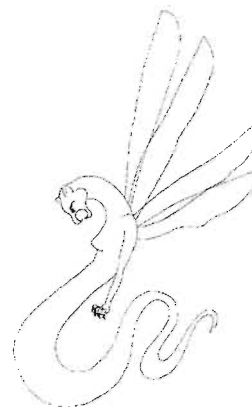
INDICE

Introducción	11
1. La literatura fantástica y el bestiario	15
1.1. Literatura fantástica	15
1.2. El bestiario	21
1.2.1. ¿Qué es el bestiario?	22
1.2.2. Bestiarios Medievales	23
1.2.3. Bestiarios Hispanoamericanos	38
1.2.4. Bestiarios del siglo XX	43
1.2.5. Otros bestiarios	46



2. La ilustración	51
2.1. ¿Que es la ilustración?	51
2.2. Antecedentes	54
2.3. Clasificación de la ilustración	67
2.4. La ilustración fantástica	72
2.5. Composición	75
2.6. Elementos básicos de la ilustración	76
2.7. Técnicas visuales	89
2.8. Técnicas y materiales	102

3. Propuesta gráfica	117
3.1. Metodología de ilustración	117
3.2. El libro a ilustrar: "Animalia, bestiario fantástico"	119
3.3. Ilustración I: El Quescalote	121
3.4. Ilustración II: Colmoyote	126
3.5. Ilustración III: La Canis-Somnium	130
3.6. Ilustración IV: Mi Bestia	134
3.7. Ilustración V: Tortuga	138



Animalia, bestiario fantástico	145
Conclusiones	161
Glosario	165
Bibliografía	167

INTRODUCCIÓN

INTRODUCCIÓN

La ilustración es una disciplina con múltiples posibilidades expresivas y de comunicación, su función principal es la de crear e interpretar ideas a través de imágenes apropiadas para un tema o función específica, de una manera imaginativa y satisfactoria.

La ilustración ha innovado en muchos campos, uno de ellos la literatura fantástica, específicamente de bestiarios, que en el caso de México son de una riqueza extraordinaria, contamos con una gran riqueza de criaturas que van desde el periodo precolombino hasta la actualidad creando seres irónicos, sin embargo hay pocos estudios y aunque no existan muchos bestiarios mexicanos ilustrados, los que hay son excelentes.

El presente trabajo tiene como objetivo elaborar 5 ilustraciones para el libro *"Animalia, bestiario fantástico"*, (bestiario mexicano de varios autores, resultado de un taller de narrativa que dirige Bernardo Ruiz en la escuela de escritores de la SOGEM en la ciudad de México), por medio de una metodología teórica y práctica que sirva para facilitar el trabajo del ilustrador, así como la integración literaria de varios géneros de autor con la ilustración fantástica.

En el primer capítulo abordo el género de la literatura fantástica, los antecedentes gráficos y literarios del bestiario y como es que desde la antigüedad existen hasta llegar a la literatura contemporánea pasando por diferentes manifestaciones. Sus características y definiciones, como punto de partida y comparación para la propuesta de ilustración del libro antes mencionado.

La demanda de ilustraciones eficaces que deben ser elaboradas en un tiempo corto, hacen el trabajo del ilustrador más complicado, es por esto que es necesario planificar y elaborar una metodología de trabajo, que haga nuestro trabajo más sencillo y rápido pero sobre todo más profesional.

De esta problemática se desglosa el segundo capítulo enfocado a la ilustración. Partiendo de que, el conocimiento de la ilustración del pasado, así como el análisis de estilos nos sirven como fuente visual y como cultura en general, para un mejor desarrollo profesional.

A pesar de que no existen reglas o pasos para elaborar ilustraciones fantásticas por su carácter libre, se puede llegar a una sintaxis por medio de su estudio. Son necesarios para tal efecto conocimientos teóricos: como las funciones de la ilustración, los tipos de ilustración, los elementos básicos de diseño que también se aplican a la ilustración (punto, línea, color, textura, etc.), las técnicas visuales y técnicas de materiales (lápiz, acuarela, acrílico, digital, etc.), los cuales son indispensables para elaborar una sintaxis, en este caso enfocado a la ilustración fantástica.

Con todo este material, llego al planteamiento general de las ilustraciones, del libro *Animalia, Bestiario fantástico*, varios autores, elaborando la metodología, bocetos y originales de 5 ilustraciones, como su respectiva justificación, en el capítulo tercero.

Como conclusión, verifico el proceso terminado, los objetivos alcanzados y la experiencia obtenida en esta propuesta de ilustración.

1

LA LITERATURA FANTÁSTICA Y EL BESTIARIO

1. LA LITERATURA FANTÁSTICA Y EL BESTIARIO

La literatura fantástica presenta un campo interesante para el ilustrador, ya que por su carácter se adecua a la experimentación, pero para este estudio es necesario conocer los principios de este género así como las características del bestiario.

1.1. Literatura fantástica

La fantasía se presenta en cuatro aspectos básicos: la ilustración, la literatura, los comics y las películas, los medios de comunicación pueden variar, sin embargo, no existe una frontera definida, en cuanto a creatividad se refiere, entre los diferentes aspectos de la fantasía. El éxito de todos ellos depende del flujo de ideas, de la conversión de una idea inicial y original en algo plenamente realizado. Se han aportado muchas definiciones para intentar capturar la esencia de lo fantástico.

Tzvetan Todorov, en su libro, *Introducción a la literatura fantástica* afirma que, "lo fantástico es la vacilación experimentada por un ser que no conoce mas que las leyes naturales, frente a un acontecimiento aparentemente sobrenatural"¹. Hace referencia a tres categorías dentro del relato no-realista: lo maravilloso, lo extraño y lo fantástico, cada uno de estos géneros se basa en la forma de explicar los elementos sobrenaturales que caracterizan su manera de narración. En el relato fantástico, los hechos irreales no tienen justificación alguna. No existe una certeza sobre lo que está ocurriendo, el lector necesita explicaciones y estas no son provistas por el relato, "la ambigüedad subsiste hasta el fin de la aventura: ¿realidad o sueño? ¿Verdad o ilusión?"².



Inicial B, Biblia manuscrita del Rey David, Inglaterra, 1310.

¹ Tzvetan Todorov, *Introducción a la literatura fantástica*, Ediciones Coyoacán, México, 1994, pág. 24.

² *Ibidem*, pág. 23.

Todorov también sostiene que el cuento será fantástico mientras dure la vacilación del lector, pero este, al finalizar la lectura, inevitablemente tomará una decisión. Si el lector niega que los hechos sucedidos son irreales, y pretende enmarcarlos dentro de lo posible, la obra pertenece al género extraño. Si el lector asume que es necesario renunciar a la lógica, es decir, acepta que los hechos del relato transcurren en un universo distinto y con otras leyes, el relato es maravilloso.

Lo extraño y maravilloso

Podemos calificar un relato como *extraño* cuando este nos da la posibilidad de justificar, con herramientas reales, todos los acontecimientos irreales que han sucedido a lo largo de la obra. Son ejemplos claros de relatos extraños: los sueños, las historias contadas por dementes o personas bajo efectos de sustancias que alteran su percepción de la realidad, etc. Entonces, un relato es extraño cuando, a pesar de los hechos irreales que en él se suceden, no causa vacilación (o esta se disipa) por haber una explicación perfectamente lógica para los mismos, como en *Los crímenes de la Rue Morgue*, de Edgar Allan Poe, estamos en el género de lo extraño.

En cuanto al relato maravilloso, Todorov lo explica claramente en su obra: si el lector decide que es necesario admitir nuevas leyes de la naturaleza mediante las cuales el fenómeno puede ser explicado, entramos en el género de lo maravilloso. Es decir, en el relato maravilloso, resultan insuficientes las posibilidades lógicas para explicar los hechos que se desencadenan, y es necesario asumir que la acción transcurre en otro universo, con otras leyes, como los cuentos de adas, las fábulas y las leyendas.

Todorov establece divisiones entre las distintas clases de relato maravilloso, mencionando las siguientes divisiones:

- Maravilloso hiperbólico: El tamaño de los seres u objetos es irreal.
- Maravilloso exótico: Los hechos irreales son introducidos como reales, excusándose en que suceden en territorios lejanos o desconocidos.
- Maravilloso instrumental: Se hace uso de herramientas irreales en un entorno real. Puede suceder que dichas herramientas sean solo irreales para la época en la que transcurre el relato.
- Maravilloso puro: Completamente inexplicable, donde lo irreal no son simples detalles como en los casos anteriores, sino que todo el entorno está involucrado. Guarda menos similitudes con el "mundo real" que los otros casos.

Ciencia-ficción y literatura fantástica

Todorov menciona también lo maravilloso científico, que es la ciencia-ficción. Generalmente, los relatos de este género pueden, en un futuro lejano, ser posibles, es decir que pueden comprenderse mediante las herramientas de la lógica.

Tras lo descrito anteriormente, se hace necesario aclarar, de manera breve, la diferencia entre literatura fantástica y ciencia-ficción. Aunque ambos géneros comparten varios elementos, son distintos: la ciencia-ficción tiene una base racional, mientras que la literatura fantástica no la tiene. La ciencia-ficción es una especie de proyección al futuro, a partir

de datos científicos del presente. Como ejemplos estan las obras de Isaac Asimov: Saga de la Fundación, Yo robot, Bóvedas de acero, El sol desnudo, El fin de la Eternidad. Arthur C. Clarke: 2001 odisea del espacio, Carl Sagan: Contacto entre otros.

Otras definiciones

El teórico P.G. Castex, afirma que, "lo fantástico se caracteriza, por una intrusión brutal del misterio en el marco de la vida real"³. En un contexto realista se produce un acontecimiento extraordinario que, paulatinamente, atrae la atención del personaje principal hasta invadir completamente su mundo y transformarlo. La normalidad se quiebra, su percepción del mundo será distinta a partir de esta experiencia turbadora.

El escritor francés Guy de Maupassant fue uno de los primeros teóricos del género, según él, el lector ya no es tan crédulo y las supersticiones y leyendas ya no le asustan. Maupassant insiste sobre el miedo que ha de provocar un relato fantástico, que no se corresponde con la anticipación de circunstancias negativas, proyectadas racionalmente, sino a un terror, cuya causa es la falta de explicación natural ante un determinado fenómeno, inexplicable.

Ana María Barrenechea, Filóloga, lingüista y crítica literaria argentina define la literatura fantástica como la que presenta en forma de problemas hechos anormales o irreales en contraste con hechos reales, normales o naturales. Barrenechea pone el acento en el conflicto que se crea al confrontarse la realidad, o lo que se considera normal, con los hechos que pertenecen a otro orden,

³ *Ibidem*, pág. 25.

El realismo fantástico

Movimiento literario constituido en los últimos años en Hispanoamérica, que se caracteriza sustancialmente por una combinación de la realidad y la fantasía. El realismo fantástico pertenece a la literatura fantástica, aunque posee sus propias características: el argumento es un hecho real, al cual se le agrega un ingrediente ilusorio o fantasioso.

Los principales autores del género son Miguel Ángel Asturias, Carlos Fuentes, Julio Cortázar, Mario Vargas Llosa y, sobre todo, Gabriel García Márquez. Las novelas de este último, *Cien años de soledad* (1967), *El otoño del patriarca* (1975) y *Crónica de una muerte anunciada* (1981) siguen siendo obras notables del género.

Formas Literarias

El bestiario, ciertamente pertenece a la literatura fantástica, aunque posee sus propias características: los personajes de este tipo de relatos provienen de la cultura de los pueblos, sus supersticiones, sus tradiciones, su folklore, sus leyendas, su historia, en conclusión, su idiosincrasia.

Además una gran diversidad de formas de hibridación genérica, gracias a la cual el bestiario se entremezcla, y en ocasiones se confunde, con formas de la escritura como la crónica, la alegoría, el poema en prosa y la viñeta, y con varios géneros extraliterarios. Suele utilizar elementos de distintas formas literarias para narrar su historia.

Viñeta: textos en los que hay la descripción de una situación sin ofrecer el contexto al que pertenece.

Crónica: primera forma de narración histórica en la antigüedad -derivan las crónicas medievales que narran los hechos históricos de una manera esquemática-.

Ensayo: escrito en prosa generalmente breve, que desarrolla un tema concreto, sin pretender agotarlo. El ensayo debe de ser la exposición aguda y original de un tema, con un carácter de generalidad sin que el lector necesite conocimientos especializados para comprenderlo.

El poema en prosa: obra literaria sometida a cadencia o ritmo, actualmente análoga a la poesía libre.

La alegoría: obra o composición literaria en la que hay elementos que representan otros diferentes, es una ficción en virtud de la cual una cosa representa o significa otra cosa diferente.

La anécdota: relato breve de un hecho curioso que se hace como ilustración, ejemplo o entretenimiento, que se supone verdadera.

El caso: suele ser la narración de un suceso el cual puede ser real o fantástico.

La fábula o apólogo: la composición literaria en que por medio de una ficción alegórica y de la representación de personas humanas y de personificaciones de seres irracionales, inanimados o abstractos, se da una enseñanza útil o moral.

La parábola: narración de un suceso fingido, de que se deduce, por comparación o enseñanza, una verdad importante o una enseñanza moral.

La reelaboración de mitos: la narración parte de un mito o leyenda que se transforma o reconstruye.

La parodia: imitación cómica, verbal, formal o temática.

La sátira: texto en prosa o en verso que emplea la agudeza bajo la forma de la ironía, la alusión, crítica o la burla para mostrar la locura, los vicios, los defectos y la maldad humanas.⁴

Según las definiciones explicadas anteriormente, algunas de estas formas literarias están relacionadas con las enseñanzas morales, que en un inicio era el objetivo de los bestiarios, ahora su sentido ha sido transformado. Del sentido moral a un realismo a veces clínico e irreverente, de crítica social que hace reflexionar.

1.2. El bestiario

La creencia en personajes fantásticos y populares por parte de las culturas de tradición vale para apreciar la vital influencia que han ejercido los mitos en la cotidiana realidad de venerables culturas.

La vida de los griegos clásicos gravita en torno a complejas alegorías, la literatura, el teatro, las artes, la misma historia se sustentan en la remota Grecia de lo quimérico. En cuanto a América vastos designios fueron dedicados por el sagrado temor ante bestias, ante notables



Inicial. Biblia del santo Andrew de las maderas.

⁴ Las definiciones provienen del *Diccionario de la Lengua Española* de la Real Academia. Ed. ESPASA, Madrid, 1984. Y del *Diccionario Literario Universal*, Editorial Tecnos, Madrid, 1977.



León y Leona, Bestiario Persa (1289),
Morgan Library, Nueva York.

monstruos de piedra alabados y reverenciados como dioses. En la actualidad los bestiarios llegan a producir bestias alegóricas, paródicas, incluso se emplea el sentido del humor e ironía.

1.2.1. ¿Qué es el bestiario?

"Inaugurado por Aristóteles y Plinio, el bestiario es considerado un género breve y descriptivo, muy popular en la época clásica y más tarde en la Edad Media"⁵. Un bestiario Medieval es un libro en prosa y verso, acerca de las cualidades -verdaderas o fantásticas- y el comportamiento de los animales, que se componía con fines de formación moral y religiosa y habla de bestias de la más diversa índole, entre los que también se encuentran plantas y piedras.

"El bestiario se sitúa entre las fábulas de animales con moraleja y las descripciones científicas, por ello en la Edad Media los bestiarios servían como manuales de historia natural, a la vez de proporcionar material ejemplificadora para los sermones como metáforas poéticas"⁶. Podemos encontrar, diccionarios, tratados de biología, mitología, manuales de zoología fantástica, relatos antropológicos, obras literarias entre otros.

Durante la Edad Media abundaban estas recopilaciones sin embargo, no solo se encuentran en estas, sino a lo largo de todas las épocas y en un sin número de soportes.

En la definición del bestiario, "como género literario tiene importancia central la tensión entre una voluntad taxonómica u organicista

⁵ www.babab.com 25 de octubre de 2003.
⁶ *Diccionario Literario Universal*, Editorial
Tecnos, Madrid 1977, Pág. 138.

(el animal elevado a alegoría, maestro de alegoría, insignia de escudo) y una complementaria intención digresiva, anecdótica y diferencial (la bestia inasequible a la civilización, contrario del lenguaje)⁷. En la historia del género esta tensión puede resituarse, en dos modelos literarios, históricamente sucesivos, que configuran nuestra idea de la escritura sobre (de, con, no sin) el animal: la *Historia Animalium* grecolatina (entendida como subgénero de la *Historia Naturalis*) y el Bestiario Medieval.

1.2.2. Bestiarios Medievales

Los puntos tratados en este tema, en su mayoría fuentes históricas se basaron principalmente en el texto de Jurgis Baltrusaitis, *La edad media fantástica*.

En cuanto oímos la palabra bestiario inmediatamente nos remitimos a la Edad Media, época en la que abundaban este tipo de recopilaciones sobre animales de dudosa genealogía y descripción un tanto fantástica, "uno de los más famosos y antiguos es el correspondiente a las Etimologías de San Isidoro de Sevilla (c. 560-636), que en su libro XII trata *De Animalibus*"⁸. Sin embargo los antecedentes más inmediatos los encontramos en la antigüedad.

La antigüedad grecorromana, por una parte tiene un mundo de dioses y por otra un mundo de seres fantásticos de complejos orígenes, pero se trata de la misma visión de una epopeya hecha con elementos y aspectos múltiples que constituyen un universo completo y único. La Edad Media que nunca perdió contacto con el fondo antiguo, se vuelve tanto hacia una de estas dos caras como a la otra, cuando atraviesa un



Adán nombrando las bestias, del Bestiario Aberdeem un manuscrito hecho en Inglaterra, siglo XII.

⁷ www.caminosdepakistan.com 10 de noviembre de 2003.

⁸ Jesús Callejo, *Bestiario mágico*, Editorial EDAF, España 2001, pág. 33.

periodo clásico busca los fundamentos de una armonía y una imagen del hombre. En los periodos en los que esta estabilidad se altera, cuando las metamorfosis de las formas y los espíritus liberan la fantasía e imaginación volvemos a encontrar el monstruo y la bestia, y las divinidades del olimpo revisten a menudo un carácter salvaje y casi animal.

Generalmente la iconografía románica se ha alimentado de este espíritu, el fenómeno se reproduce en el siglo XII y se desarrolla con la disgregación del clasismo gótico, la antigüedad monstruosa sustituye progresivamente a la antigüedad humanista. La mitología moralizada se desnaturaliza.

Una serie de extrañas criaturas poco conocidas en el siglo XII, se constituyen y se extienden en la iconografía gótica y en primer lugar los monstruos definidos por combinaciones de cabezas, este motivo se encuentra muy frecuentemente en la decoración de los manuscritos así como en relieves. Los primeros libros impresos utilizaron ampliamente estas combinaciones tanto en iniciales como en viñetas.

A menudo la criatura se compone de una cara sobre el pecho, la otra sobre la espalda, un rostro por delante un pico por detrás, las caras circulan sobre todo el cuerpo. Aparecen sobre pájaros, cuadrúpedos, sirenas y toda clase de seres fantásticos. El monstruo se propaga sobre todo después de 1250, prolifera especialmente desde la primera mitad del siglo XIV en la mayoría de los grandes focos góticos y antes que en otro lugar, en Inglaterra, Francia, Flandes y Alemania, sin embargo sus formas no nacieron en la Edad Media.

La *glíptica* grecorromana ofrece todas las variedades posibles de estas combinaciones, cabezas con patas, cabezas con un cuello de

cabeza de pájaro o cuadrúpedo a modo de sombrero, troncos con doble cara, etc. Cuatro, cinco, seis, siete rostros u hocicos de animales se unen sobre un mismo organismo, a estas figuras grabadas se les conoce como *gryllas* según un texto de Plinio el viejo.

La Edad Media amaba y atesoraba las piedras antiguas, les atribula todas las virtudes y las empleaba para todo, la costumbre de combinar las gemas con el esmalte y el oro se generalizó considerablemente durante los siglos IX y X. La orfebrería de pesadas corazas compuestas por piedras preciosas se utilizaban también como sellos, en los cuales figuran animales o personajes mitológicos, se busca la glíptica antigua, pero la glíptica usada en la Edad Media no siempre era antigua inspirándose en ella recreo su mito. La Edad Media busco constantemente en estas piedras preciosas rarezas .

Sobre las *cimeras* desfila todo el bestiario medieval. Durante los siglos XIV y XV, sus formas se hacen cada vez más complejas y desmesuradas, sobre los sellos se alzan sirenas, águilas, bicéfalos, dragones, leones, perros, cuadrúpedos alados y unicornios. Vemos aquí mascarar bustos completos de personajes, cuellos de caballos. En la mayoría de los casos los cuerpos se ajustan de tal modo que el rostro del caballero se encuentre sobre su pecho o vientre. Algunos guerreros se visten como genios de caras y virtudes múltiples, otros piensan cubriéndose de animales en algún caballero del Apocalipsis. En los desfiles y combates surgen por todas partes *gryllas* vivas. Todas las combinaciones antiguas fueron restituyéndose paulatinamente: reviven, los dioses de varias caras y los *yelmos* de forma animal que se asociaron a su nacimiento y desarrollo. El ciclo recomienza en nuevos ambientes y se enriquece, recuperando en líneas generales aunque no simultáneamente sus propios elementos.



Tirol, Caricatura popular, siglo XVII.



Ser fantástico. Vendome (Loire-et-Cher), misericordia de las sillas del coro, siglo XV.

La Edad Media gótica evoca en general el descubrimiento de la naturaleza y la vida. Con el agotamiento de la iconografía románica, consolida sobre un terreno complejo, con sus monstruos, sus prodigios antiguos y orientales que proliferaban en un marco abstracto o estilizado, asistimos a la aparición de una flora viva o a la génesis de bellas figuras humanas que evolucionan hacia la realidad y hacia un orden orgánico. La Edad Media no renunciara jamás a lo fantástico.

Criaturas deformes, seres fabulosos, que se multiplican en los bestiarios, los márgenes de los manuscritos o en la decoración esculpida, así como la restitución de todo un mundo artificial en el interior del mundo vivo, hacen revivir las fuentes que siempre alimentaron las fantasías y leyendas: la antigüedad clásica y el oriente.

A menudo el ser compuesto se descompone en las iniciales y viñetas del siglo XV y XVI. Las cabezas, las caras y las cimeras se separan unas de otras. Los trazos a la curva de una letra dividen las mascarar de una cara doble. La cabeza de animal ya no se suelda detrás de la cabeza humana, sino que simplemente se yuxtapone. En la decoración de libro se desmonta la bestia, esta evolución es secundaria. En general esta se caracteriza durante este periodo por un realismo brutal y desbordante. Toda la pintura de temas diabólicos, retoma y multiplica estos seres fantásticos.

"Nadie como el Bosco definió al monstruo con tanta precisión en sus detalles ni inverosimilitud en su conjunto"⁹. Caras abotargadas de pesado mentón y ojos inexpresivos, caras huesudas, cabezas sonrientes de vividores y de personajes burlescos, circulan libremente ajustadas directamente a las patas. Su natural es todavía mas desconcertante que si fuesen caras monstruosas.

* Jurgis Baltusaitis, *La edad media fantástica*, Ensayos Catedra, España 1994, pág. 51.

La mezcla de cuerpos vivos con materias inanimadas se convierte en una obsesión a la cual no escapan los mismos objetos. La teratología flamenca sobresale en estas combinaciones de objetos con seres y precisamente al Bosco debemos una de las mas bellas colecciones, seres monstruosos, animales, humanos, objetos, cabezas con picos, vegetación extraña, edificaciones y estructuras organicas, por ejemplo, en la *Tentación del Prado*, San Antonio entre los monstruos que le asaltan objetos inorgánicos que han adquirido miembros y ojos.



Detalle de La Tentación de San Antonio. El Bosco, Madrid, Museo del Prado.

La glíptica introduce en la Edad Media muchísimos motivos grotescos, entre ellos la bestia en la concha, que ocupa en las piedras talladas antiguas un lugar relevante: caballos, asnos, machos cabrios, ciervos, gallos, elefantes, liebres, ratones, surgen con un caracol de una concha. La concha contiene los animales más inesperados, las volutas de las conchas generan extraños moluscos de cabeza humana barbuda y orejas de liebre con patas de cuadrúpedo y brazos humanos, algunos de ellos abandonan el caparazón y conservan únicamente la forma, el bestiario grecorromano se reencarna en nuevas rarezas. La concha también produce humanos y seres infernales.

La moneda jugo un papel muy importante en la transmisión de algunos temas, por ejemplo "el triscele (tres piernas humanas soldadas a los muslos y provistas en el centro de una bola figuran a menudo sobre escudos) y la loba del capitolio (el tema del cuadrúpedo amamantando niños que aparece en el arte románico)"¹⁰. La Edad Media veneraba las piedras grabadas, pero también gustaba de las antiguas piezas de plata y oro. Un gran número de temas (naves y barcos volantes, trisceles, la loba, venus en la concha) comunes a la numismática y a las piedras grabadas antiguas han podido difundirse por ambas vías.

¹⁰ *Ibidem*, pág. 69.



Tricele. Grabado de Hans Burgkmair, 1516.

Son sobre todo los pequeños talismanes, disgregados por todas partes durante la Edad Media, los motivos que ocupan un lugar preciso en la decoración y leyenda de esta época, los objetos que aseguran una difusión tan amplia, en un momento dado, los artistas se vuelven decididamente hacia estos repertorios suministrados sobre todo por las monedas y las gemas.

En una época en la que se empieza a sentir la calidad y la magia de los universos en miniatura, se descubre una nueva fuente que había permanecido mucho tiempo inexplorada. Pero en estos tesoros no se ha buscado la gracia o la perfección de las formas puras. La imaginaria gótica ha recogido especialmente lo que había de singular y de deforme en todos los estratos de la civilización clásica, barbarizada. El mundo grecorromano contribuye primero a ello con una resurrección de lo fantástico. Estas rarezas que se introducen en las composiciones medievales, son claramente reconocibles, mientras que en las mitologías moralizadas las representaciones de los dioses se independizan progresivamente del prototipo, las gryllas y los *grutescos* antiguos que se propagan mas libremente en el terreno de la decoración y de la fábula, conservan generalmente intactos los elementos originales tanto en la iconografía como en la imaginación.

La Edad Media acertó siempre a renovar las formas que tomó prestadas así como a imprimirles su propio carácter. Los *grutescos* grecorromanos, mezclados con la decoración de los márgenes, se asimilan totalmente a la rareza gótica. Los arabescos se arrastran en los caprichos de las plantas trepadoras. La flora viviente se abre sobre el entrelazo poligonal. Cabezas y cálices de flores con personajes, recargan las ramas de la vegetación de los campos y jardines. El paisaje fantástico, que sustituye al verdadero, revela su vida secreta y contribuye

a la exploración de la naturaleza. Las leyendas y visiones se trasladan al pensamiento e imaginación medievales. Sin duda la Edad Media forma un único bloque y crece imperturbablemente sobre sólidas bases, pero, en sus expresiones fantásticas acumuladas después del clasicismo del siglo XIII, reaparecen a menudo cuentos antiguos y orientales que la confieren un lujo y sabor extraños.

El Renacimiento, en su vigorosa renovación de las fuentes, saca a la luz fondos que ya han sido explotados. Sus exotismos y monstruosidades hunden directamente sus profundas raíces en la Edad Media.

Se puede decir, sin lugar a duda, que el bestiario representa en el románico una parte esencial de la simbología teológico-moral de la religión cristiana en la Edad Media.

Poco a poco la mayor parte de los animales conocidos, ya sea por los libros o porque simplemente formaban parte de la vida cotidiana, fueron adscribiéndose simbólicamente a uno de los dos principios morales, es decir, al Bien o al Mal, aunque a veces un mismo animal pueda simbolizar dos cosas contradictorias, dependiendo de su ubicación dentro de una escena concreta, su entorno y otras circunstancias.

El mundo musulmán en la Edad Media

El Islam dio varios motivos geométricos y heráldicos, una familia de monstruos, que continúa, como el arte antiguo, ejerciendo su influencia. Los contactos con el oriente no se perdieron ni en el siglo XIII ni más tarde. El continuo ir y venir entre las riberas mediterráneas, las cruzadas, el comercio y las peregrinaciones aseguran la continuidad de relaciones



Arbol con pajaros y corderos. Jean de Mandeville. Augsburgo, 1487.

directas. El occidente ya no busca exactamente los mismos valores, también el oriente ha cambiado, evoluciona y continúa enriqueciéndose con nuevos refinamientos, pero su influencia siempre se ejerce en el mismo sentido de la abstracción, y lo fantástico. En el adorno la imaginería y las representaciones religiosas, introduce la nota de una fábula exótica. Las obsesiones geométricas y visiones sobrenaturales del mundo oriental.

Las aportaciones del oriente no se limitan a los arabescos y a los trazados de cuadro, sino que aparecen también en la iconografía. Los monstruos fabulosos de Asia hacen su aparición.

Las figuras humanas ya no desfilan tranquilamente, descuartizadas, como en los medallones árabes, experimentan una violenta agitación, estas influencias se intensifican en los años siguientes. Los basamentos de iglesias y sillas de coro están repletas de orientalismos, liebres atacadas por pájaros, grupos contrapuestos, escenas de caza.

En la pintura, estos temas se introducen a menudo mediante los tejidos que se presentan mejor a ello que la escultura; estrellas de ocho puntas, red de polígonos y ruedas llenas de drúpedos, pájaros dispuestos simétricamente y leones de doble cuerpo y cabeza única, se ha tratado de explicar este arte que recupera las formas milenarias según un espíritu tan poco gótico, por arcaísmos provinciales. Corresponde, sin embargo, a una resiente propagación de corrientes islámicas y representa una nueva moda.

Los entrelazos y las semihojas de la decoración islámica, inspiran, junto con las formas abstractas y vegetales, varios temas zoomórficos. La geometría de los entrelazados define seres delgados, sutiles, pero claros y bruscos en sus movimientos. En Francia, esta fauna se hace más fina

y nerviosa, la abstracción ya no aniquila al animal, por el contrario los ángulos y las curvas parecen incitarle al movimiento.

A esta vegetación pertenece también el tema del roleo o simplemente una rama que lleva una cabeza a modo de flor, e incluso un tronco completo de bestia o de hombre. En Occidente, el tema se introduce desde los comienzos de su difusión. En la decoración de manuscritos e incluso en la escultura, se retoma igualmente el roleo de troncos vivos, toda la tribu de criaturas sin trasero renace en esta vegetación. Las plantas de frutos zoomórficos derivan de una doble tradición; ornamental y legendaria.

Otros temas: la cara lunar, el combate con la cola y las figuras con juego de inversión, ilustran las aportaciones orientales a la iconografía gótica. A menudo estos temas se reproducen con una sorprendente fidelidad: en otras ocasiones, se enriquecen al ponerse en contacto con el mundo occidental. Reanimado por estas aportaciones, el genio ornamental occidental multiplica las confusiones de los seres animados con la flora y motivos abstractos. La fauna híbrida gótica es todavía más diversa que la musulmana que la ha prefigurado. Todo esto pertenece a un mundo encantado y contribuye a la ruptura que se produce en el arte gótico entre las imágenes y la decoración.

Podemos advertir el mismo fenómeno en la escultura donde, desde finales del siglo XIII, al lado de escenas y figuras que evolucionan hacia la realidad, encuentran lugar las fantasías que se alejan progresivamente de la naturaleza. Esta tendencia se acentúa en la decoración pictórica de los manuscritos. En ellos vemos precisarse hacia las mismas fechas una división entre el estilo de ilustración. La miniatura propiamente dicha, y la decoración de los márgenes, *l'enluminure*. La palabra *enluminé* empieza



Roleo antiguo con excrecencia humana y animal. Tivoli. Villa Adriana.



Demonios con alas de murciélago. Detalle del triunfo de la muerte. Fresco del campo Santo de Pisa hacia 1350-1360.

a utilizarse justo en el momento en el que aparecen y se desarrollan las imágenes caprichosas y fantásticas, sobre los márgenes de los códices, mientras que para los miniaturistas, se utiliza el termino *historié*. "Hasta mediados del siglo XIV, estos calificativos parecen corresponder sobre todo a dos programas independientes, pero terminan por designar dos hombres y dos oficios distintos: *l'enlumineur* y *l'historieur* que, a menudo, trabajan en un mismo libro"¹¹.

Representaciones de demonios

La Edad Media esta invadida por demonios y representaciones del infierno, durante mucho tiempo, la imagen del diablo no concordaba por una parte era representado con mascara de animal, tronco de hombre, patas velludas con garras, pero también alas de pájaro, es decir parecidas a las de los ángeles. El arte románico ha reproducido muchas veces estos demonios. Solo cuando reciben alas de murciélago su imagen se acomoda a las convenciones de apariencia física y religiosa, el occidente gótico adopta la moda de las alas nocturnas. Cuando la Edad Media termina, el mundo esta invadido por estos demonios, difundiendo por todas partes la oscuridad. El Islam los ha utilizado, al mismo tiempo aunque de una manera menos completa que el Occidente.

Extremo Oriente

El Extremo Oriente, tierra de dragones, se reconoce a si mismo en cada uno de los repilegues de este animal. El gran dragón chino, es una serpiente de dos o cuatro patas recubiertas de escamas, de sus hombros surgen frecuentemente iflamas, pero en el imperio celeste los dragones

¹¹ *Ibidem*, pág. 151.

tienen las propiedades y los aspectos más diversos. Tienen una cresta dorsal con espinas e incluso con dientes de sierra y manchas a veces son alados. Otros ejemplos: demonios con senos de mujer, demonios-árboles, los demonios con trompa de elefante, los demonios con grandes orejas y un solo cuerno.

En Irán y China se manifiesta un enriquecimiento de la pintura de tonos difuminados, aparece una atmósfera húmeda de formas fluidas, descubrimiento de vastos paisajes lunares y la propagación de algunos temas como el dragón clásico, el señor de la lluvia y el fénix.

El Extremo Oriente ha marcado fuertemente al infierno gótico difundiendo una atmósfera nocturna, multiplicando sus formas fantásticas y haciendo revivir sus amenazas en la leyenda de un próximo fin del mundo. Pero su acción no se agota en esto: dioses y genios búdicos siguen el mismo camino que los demonios. El mundo transfigurado, que en el ocaso de la Edad Media, hace ostentación de sus magnificencias y rarezas, refleja a menudo estos exotismos.

Las figuras de brazos múltiples y tocadas con serpientes son unas de las aportaciones más típicas. Otra figura específica de este oriente, "Naga, el dios serpiente que vive en el fondo de las aguas de un palacio lleno de riquezas fabulosas"¹².

.....
¹² *Ibidem*, pàg. 199.



Monge benedicto inscribiendo un manuscrito. Inglaterra, 1150.

Los monjes y la iluminación

La caligrafía y la iluminación se convirtieron en quehacer común se extendió la capacidad de escribir verso y prosa, en consecuencia, la posibilidad de absorber el pensamiento de los padres latinos de la Iglesia.

Los monjes de las grandes abadías reprodujeron en copias manuscritas los clásicos latinos y escritos patrísticos. Menos conocido y espectacular fue el servicio que los monjes prestaron a la conservación de la ciencia antigua: médica, astronómica, botánica, biológica, etc. Si bien el material era heredado, la forma de conservarlo se debió a los monjes.

Además de su trabajo como copistas, los monjes se convirtieron en magníficos ilustradores y sus miniaturas brillan aún con dorados y colores que desafían cualquier intento moderno de reproducir su brillantez. "Durante mucho tiempo éste fue el principal medio que tuvieron los pintores para ejercitar su talento; también fue el vehículo mediante el cual las formas artísticas de la época clásica, de Bizancio y de Oriente llegaron a la Europa occidental y se fundieron con los dibujos nórdicos y celtas"¹³.

Los manuscritos servían como modelo para la talla en marfil, la escultura románica e incluso la escultura gótica, la mayor parte de la iconografía se deriva de las interpretaciones que los miniaturistas hicieron de las formas artísticas clásicas tardías y de las primitivas cristianas.

¹³ D. Knowles, *El monacato cristiano*, Biblioteca del hombre actual, Ed. Guadarrama, Madrid 1969, pág. 46.

Embajadores y exploradores

Otra fuente que alimento la creación de bestias, son los relatos de exploradores. "Los primeros pioneros son enviados por Inocencio IV: Juan del Plan Carpin (1245), Nicolás Ascelin (1246), Simón de San Quintín, André de Longjumeau, Guy y Jean de Carcassone (1247). Por su parte San Luis manda a Rubrouck (1253)"¹⁴. Durante los siglos XIII y XIV, se multiplican las relaciones con el Extremo Oriente, no se trata de viajeros esporádicos que llegaron por azar, sino por una exploración sistemática de casi toda Asia oriental. Carpin redacta sus memorias. Rubrouck hace un informe a su rey. Mas tarde, aparecen las relaciones de Marco Polo (1298), Ricold de Monte Croce (hacia 1300), Odorino de Pordenone (1330) y Mandeville (hacia 1360).

Nunca se valorara lo suficiente la influencia de esta literatura sobre la imaginación de la época. Lecturas como estas, fueron las que incitaron a Cristóbal Colón a aventurarse a la búsqueda de un camino más corto y fácil hacia la India y el Catay soñado por navieros y mercaderes.

Las perspectivas geográficas y, con ellas, la escala y el valor de las cosas, cambian bruscamente. Estas narraciones, en las que la realidad se confunde con la fábula, revelan la imagen de un Oriente más áspero, salvaje y, al mismo tiempo, más refinado que el que hasta entonces había obsesionado a la Edad Media.

.....
¹⁴ Jurgis Baltrusaitis, *op. cit.*, pág. 176.



Grifo. Miniatura de un bestiario del siglo XII.

Bestiarios

Los encontramos en un sin número de soportes desde manuscritos iluminados, herbarios, libros de horas y de beatos, relatos de viajeros, tratados demoníacos, literatura médica o científica, arquitectura, escultura y pintura. Su manifestación se dio en un ambiente propicio en una época donde se creía en la existencia de estos o se especulaba, muestra de ello es que en las primeras clasificaciones de animales y plantas, se describen en textos de dicha época, bestias como el unicornio y el dragón. "Plinio el viejo, en su *Historia Natural* (siglo I d. De c.), que comprende casi 50 libros, ya hacía referencia a esta zoología fantástica"¹⁵. Jesús Callejo, escritor español, autor del libro *Bestiario mágico*, describe una lista de diversos bestiarios medievales que avivaron la llama sobre la posible existencia de sirenas, dragones y otros monstruos:

Bestiare, de Philippe de Thaün (1121-1135).

Bestiare (entre 1175 y 1217) de Pierre de Beauvais.

Bestiare divin, compuesto hacia 1210-1211, de Guillaume le Clerc.

Bestiare, de Gervaise (comienzos del siglo XIII).

Bestiare d'Amours, (sobre el año 1252), de Richard de Fournival.

Bestiario de Cambridge (siglo XII), anónimo.

De bestiis et aliis rebus (siglo XII), de autoría controvertida.

Bestiario de Juan de Austria

Como muestra, podemos hablar del Bestiario de Juan de Austria, un manuscrito del Siglo XVI, publicado por CBY editores, cuyo autor fue Martín Villaverde y que se llama así porque fue dedicado a D. Juan de Austria, hijo bastardo del emperador Carlos V, al que conoció en 1558

¹⁵ Jesús Callejo, *op. cit.*, pág. 33.

la literatura fantástica y el bestiario

en el Monasterio de Yuste. Sigue las características de los bestiarios medievales en su arquitectura moralizante y simbólica, así consta de siete partes:

- 1ª "Peces".
- 2ª "Aves".
- 3ª "Animales".
- 4ª "Monstruos".
- 5ª "Consejos Morales a Don Juan de Austria".
- 6ª "Ensalzamiento de la Conquista de Granada".
- 7ª "Anatomía de lo que es el Hombre".



Bestiario de Don Juan de Austria, Martín Villaverde. 1570

Según la propia tabla de contenidos el número de descripciones contenidas es amplísimo y las ilustraciones que acompañan a los textos son igualmente fascinantes, por la enumeración podemos hacernos una idea de la totalidad:

Entre los Peces: langosta de mar, besugo, sábalo, pez raya, dragón marino, pulpo, estrella de mar, gallo marino, delfín, pez rémora, pez torpedo, pez liebre, pez araña, calamar, lampea, cocodrilo de Arabia, carpa, ballena...

Entre las Aves: halcón, águila real, grifo, grulla, codorniz, pavo real, gallo, ánade, faisán, mochuelo, búho, papagayo, cisne, tórtola, mirlo, canario, verderón, mariposa, cantarina, alacranes, cuculillo, avispa, buitre, ave fénix...

Entre los Animales: lebre, galgo, podenco, león, elefante, dromedario, búfalo, unicornio, caballo, toro, murciélago, arpa, conejo, pulga, chinche, rinoceronte, oso, zorra, armiño, gato, ciervo, nutria, sagitario, basilisco, salamandra, dragón, sierpe...



Xolotl. Figura de jade. Periodo Precolombino

Entre Peces y Aves el autor intercala consejos para la realización de los jardines que considera deberían hacerse en el Alcázar de Toledo para recreo de la Reina D^a Isabel de Valois, esposa de Felipe II, así como consejos morales destinados a la reflexión de D. Juan de Austria. Al terminar el "Libro de los Animales" presenta al hombre, sus características y cualidades, incluyendo monstruos realmente alucinantes.

La literatura y el arte medievales están, por tanto, poblados de expresiones grotescas, dada la tonalidad religiosa de dichas artes, y la conexión de lo grotesco con el mundo sobrenatural y escatológico.

1.2.3. Bestiarios Hispanoamericanos

"La tradición hispanoamericana de los bestiarios surgió cuando los informantes de los cronistas de Indias, entre ellos, Gonzalo Fernández de Oviedo y otros describían la fauna y la flora del Nuevo Mundo con una mirada asombrada, proyectando rasgos humanos sobre los fenómenos naturales"¹⁶. Es así como encontramos dos grandes tendencias en la tradición de los bestiarios hispanoamericanos, ambas de carácter antropomórfico. La primera de ellas hunde sus raíces en las tradiciones precolumbinas, especialmente mesoamericanas, produciendo bestias sagradas, debido a su íntima proximidad con la muerte, esta tradición fue incorporando poco a poco a lo largo de la colonia, una rica iconografía apocalíptica. La otra tradición es más moderna y se ha desarrollado especialmente a partir de la segunda mitad del siglo XX.

¹⁶ Lauro Zavala, *Animalla, Culria*, N° 5, México D.F. 2001, pág. 60.

Raíces Precolombinas

La civilización americana, introduce una vasta iconografía apócrifa, “notables monstruos de piedra reverenciados como dioses, prevalece la impiedad, el hedor de la sangre de incontables sacrificios, el deplorable espectáculo de habituales desollamientos, un magno congreso de horrores”¹⁷, es así como encontramos toda clase de seres, animales imaginarios, metamorfosis insólitas, monstruos, deidades bestiales y seres infernales.

En cuanto a México, existe una recopilación de seres mitológicos: *Bestiario Mexicano*, de Roldán Peniche cuyas fuentes fueron las crónicas del siglo XVI, de fray Bernardino de Sahagún, textos de informantes indios, códices y las páginas de ciertos historiadores mas allegados a nuestro tiempo (e.g. Clavijero), quienes tuvieron acceso a invaluable documentos. Como ejemplo encontramos el relato de la diosa *Tlaltecutli*:

“Poseía más ojos que el espantoso Argos. Prorrumpían, repugnantes, de todas las coyunturas de su cuerpo monumental, lo mismo que sus infinitas bocas que mordían con renovada furia. Dos impacientes dioses mexicanos, Quetzalcoatl y Tezcatlipoca, la raptaron del cielo una conturbadora noche y le permitieron caminar sobre las aguas. A prudente distancia se ocultaron para observarla. Entendieron que de este sagrado monstruo, de ese venerado caos de ojos y de bocas, habría de generarse la tierra. Entonces mudáronse en descomunales serpientes, se apoderaron con inusitada violencia de la diosa y la partieron en dos: una de las mitades de su cuerpo dio origen a la tierra. La otra mitad restituyeron al cielo. Esta acción brutal horrorizo a los viejos dioses. Para compensar a la desgarrada Tlaltecutli por aquel indecible ultraje, resolvieron que, de la propia cabeza de la diosa, germinaran las buenas cosas necesarias al



Tlaltecutli. José Narro. 1987

17 Roldán Peniche, *Bestiario mexicano*,

Editorial Panorama, México, 1987. Prólogo.



Pájaros Mayas. José Narro. 1987

hombre para vivir en la tierra. Por las noches Tlaltecutli solía llorar con dramática desesperación. Para acallar ese pavoroso llanto, los compasivos sacerdotes le daban de comer corazones humanos¹⁸.

Ademas de: *Serpientes Mayas*, *Seres Bicéfalos*, *el Ahuitzotl*, *Animales y cosas parlantes*, *Arboles cordiales y Arboles perversos*, *Axolotl*, *Cihuacoatl*, *Chalchiuhicueye*, *los Chuléles*, *Demonios*, *el Dzulúm*, *los Gigantes*, *el Hacha nocturna*, *Huitzilopochtli* (el abominable dios de la guerra), *Mictlan* (el lugar de los muertos), *Quetzalcoatl* (la serpiente emplumada), *Tezcatlipoca*, *las Tzitzimime*, entre otros.

Numerosos son los textos en los que encontramos seres pre-hispánicos tales como los que menciona el *Bestiario mexicano* de Roldan Peniche: *El libro de los cantares de Dzitbalché* de Alfredo Barrera, Ediciones del Ayuntamiento de Mérida, Yucatán. *Historia de los indios de la Nueva España*, Fray Toribio de Benavente, Editorial Porrúa. *Dioses y demonios*, Fernando Benítez, Editorial Offset. *Historia Antigua de México*, Francisco Javier Clavijero, Editorial Porrúa. *Visión de los vencidos*, Ángel María Garibay y Miguel León Portilla, UNAM. *Mitos y leyendas de los aztecas, incas, mayas y muiscas*, Walter Krickeberg, Fondo de Cultura Económica. *Los indios de México y Nueva España*, Fray Bartolomé de las Casas, Editorial Porrúa. *Libro del Chilam Balam de Chumayel*, Antonio Mendiz Bolio, UNAM. *Historia general de las cosas de Nueva España*, Fray Bernardino de Sahagún, Editorial Pedro Robredo. *Monarquía indiana*, Fray Juan de Troquemada, Editorial Porrúa.

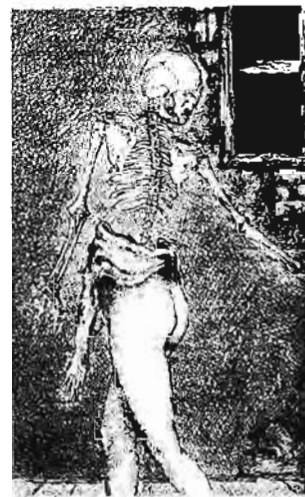
¹⁸ *Ibidem*, págs 11 y 12.

La Colonia

“La leyenda es una proyección de la realidad a través del cristal de la fantasía, una narración en la que coexisten la verdad y la ficción”¹⁹. Son materia de las leyendas los hechos, las acciones y las cosas que logran excitar la imaginación o que suscita la agitación del ánimo. Aún cuando algunos cronistas e historiadores de la época colonial recogieron tradiciones de esta índole, no fue porque las consideraran leyendas, sino porque ellos mismos las creyeron señales de Providencia, cuando contribuían a reforzar la fe católica, o manifestaciones persistentes del demonio, cuando prolongaban las creencias indígenas.

Fue el espíritu libre del romanticismo decimonónico el que favoreció el rescate de los temas del pasado, al margen de toda moraleja o mensaje, simplemente porque encajaban a la perfección con la preferencia de lo insólito o fantástico, con el gusto por lo misterioso y con todo aquello que despertara admiración, pasión, devoción o espanto. En las leyendas mexicanas se encuentra una amplia gama de bestias fascinantes, aventuras prodigiosas, concepciones míticas, acciones temerarias, versiones ingenuas, a menudo poéticas, del origen del mundo, las cosas y los hombres; explicaciones de fenómenos incomprensibles; creencia en la existencia de seres sobrenaturales: ángeles, diablos, gigantes, dragones y monstruos, hechiceros, magos y brujas.

La llegada de los conquistadores españoles a Mesoamérica debió estremecer el espíritu de los indígenas, creyentes en la veracidad de los sueños. De ahí que se hallan escrito, obviamente con posterioridad a los hechos, varias versiones sobre la fatalidad de aquel trauma material y religioso.



Yalam Bequet. Mauricio Gálguera, 1998.

¹⁹ José R. Álvarez, *Leyendas mexicanas*, Ed. Everest, España, 1998, pág. 9.

Al repertorio de figuraciones indígenas se añadió el inventario de preocupaciones, creencias y conductas de los españoles, abundante fuente de temas cuya acción se sitúa en los siglos virreinales, época de descubrimientos, trabajos apostólicos, triunfos de la fe, empeños civilizadores, vidas consagradas; inmunidades de la cruz, milagros, prodigios, apariciones, engaños, odios, venganza. Entre todos estos temas resaltan las intervenciones del poder divino y los misteriosos medios para dar a conocer sus designios.

Lo que va o está mas allá de lo conocido ha despertado siempre el asombro, la admiración y con frecuencia el miedo. Paralelamente a la creencia en los fundamentos de la religión, en Oaxaca se sigue afirmando la existencia del *nahual*, animal en el que se transforma el hechicero; *la tona*, par zoológico de un individuo; *el chaneque*, dueño del monte; *los gnomos*, *los lugares encantados*; *los aparecidos* y *almas en pena*. En Yucatán sobreviven en la preocupación popular *el balam*, señor del campo; *el bokolhahoch*, disfraz del diablo. En Chiapas sigue manifestándose: *el negro*, enano que extravía el ganado; *el cadejo*, perro feroz encarnación del diablo; *el duende*, *el sombreroón*. En el Noroeste *deambun*, *el cacarizo*, *el carbunclo*, *la mano que aprieta*, *la paloma negra* y otros; y en un estado costero del Golfo de México, los investigadores Alberto Espejo, Ithalí Ramírez y Norma Angelica Cuevas recogieron de informantes material suficiente para redactar 410 entradas de su singular *Diccionario mítico-mágico de Veracruz*.

Por estos ejemplos podrá advertirse la vastedad del universo mexicano de bestias, pródigo surtidor de cuentos y leyendas.

1.2.4. Bestiarios del siglo XX

La información de este tema se basó particularmente en un artículo publicado por el Profesor Lauro Zavala en la revista *La Cuiria*.

En esta tradición, los bestiarios llegan a emplear el sentido del humor y la ironía al señalar la naturaleza paradójica de seres que sin ser completamente humanos, exhiben, a la manera de fábulas sin moraleja, las contradicciones de la condición humana. "La tradición moderna ha producido bestias alegóricas, a veces paródicas, en ocasiones hiperbólicas o incluso descritas en un estilo poético"²⁰.

Fusionando la verdad y la fantasía, animales reales e imaginarios con alegorías místicas y moralizadoras de tradición, la creencia de que el mundo exterior es reflejo visible y manifestación del reino de Dios, el encanto y fantasía de tales representaciones, que los cronistas de Indias darán un nuevo impulso a los bestiarios que conocen el mejor momento de auge en la prosa latinoamericana del siglo XX. Son varias las obras que favorecen este fenómeno: mencionemos algunos de los bestiarios imprescindibles en la tradición hispanoamericana publicados durante el siglo XX para ilustrar su existencia.

La casa de fieras. Bestiario (1922) de Alfonso Hernández Catá, como primer antecedente sin embargo, los principales textos de la zoología fantástica se inician con el *Manual de zoología fantástica* de Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero (Argentina, 1954), se presenta como una guía de seres fabulosos, en su mayor parte pertenecientes a la tradición literaria occidental, que abarca desde las mitologías (como el Hidbehind tan temido por los leñadores norteamericanos) hasta el trabajo del sueño (El animal soñado por Kafka), si bien la mayor parte de los seres



Unicornio. Amelia Piñas.

²⁰ Lauro Zavala, op. cit., pág. 61

mencionados son formas susceptibles de descripción anatómica, hay que subrayar que la concepción borgiana del monstruo tiende a valorar el efecto de lo siniestro (como cualidad del pensamiento).

Pocos años después Juan José Arreola escribe su *Bestiario*, que es una de las cumbres de poema en prosa escrito en nuestra lengua (México, 1959), el itinerario sarcástico por los espacios de la feria, el zoo, y el circo configuran aquí una lógica espectacular, del amaestramiento como significación grotesca, como en "El elefante," ese abuelo pueril que se bambolea al compás de una polka"²¹. La importancia de la propuesta arreoliana radica en la reconsideración de la simbología del animal.

Otros ejemplos posteriores los encontramos en *Para un bestiario de Indias* (1968) de Alberto M. Salas, compilación de testimonios del siglo XVI. Y en la tradición propiamente poética se inscribe el *Álbum de zoología* de José Emilio Pacheco (México, 1985). También en México se publicó el *Bestiario doméstico* de Brianda Domecq.

En la provincia mexicana se han hecho algunas aportaciones interesantes a esta tradición, como *El recinto de animalia* de Rafael Junquera (Xalapa, 1999), mientras en Toluca se publicó un apócrifo *Bestiario de indias* (acompañado poco después por *Herbario de indias*) firmados por el muy reverendo Fray Rodrigo de Macuspana, que es el seudónimo utilizado por su recopilador, el investigador universitario Marco Antonio de Urdapilleta (UAEM, 1995). Y en Guadalajara, el investigador Raúl Aceves escribió un *Diccionario de bestias mágicas y seres sobrenaturales de América* (Universidad de Guadalajara, 1995).

En cuanto a la tradición de las parábolas irónicas, en 1951 se publica el conocido *Bestiario* de Julio Cortázar, que puede ser descrito

²¹ Juan J. Arreola, *Bestiario*, Ed. Joaquín Mortfz, México, 1998, pág. 25.

como la retirada de las figuras del orden (doméstico, taxonómico, sentimental) frente a las del instinto (de supervivencia, de posesión del territorio, de fuga), el cual esta más emparentado con el *Bestiario* de Franz Kafka que con las crónicas de indias. En 1969 se publica *La oveja negra y demás fábulas* de Augusto Monterroso, presentado con irritante insistencia como una malvada operación desconstruccionista realizada sobre el fabulismo latino, bajo la evitable advocación de Kafka y sus bestezuelas sumiso-masochistas. Y en Chile se publica el *Bestiario urbano* de Ricardo Cantalapiedra (FCE, 1989).

En México contamos también con escritores en esta tradición, empezando con el imprescindible René Avilés Fabila, "conocido por sus crónicas de la estupidez humana en sus alegorías de *Los animales prodigiosos* (1989), Avilés Fabila propone un criterio antológico para oficiar una leve pero consistente banalización de los efectos de impresión, muy especialmente en la sección perversiones de la naturaleza"²². La convicción de que todos los monstruos que la historia, literaria o cinematográfica, registra, son patéticos casos de soledad y desadaptación, seres solitarios en un mundo agresivo determina las características del monstruo, si en el bestiario tradicional la categoría de monstruo suele centrarse en el animal descrito por el viajero, y por tanto invisible para la sociedad en que se escribe el bestiario (por ejemplo, el armadillo en los Crónicas de Indias), Avilés Fabila propone una reinención de la escena primordial del encontronazo cultural y su creación de monstruos en los hombres blancos, recuento satírico de la llegada de Hernán Cortés al Nuevo Mundo, en lo que puede ser considerado un ejemplo histórico de monstruario poscolonial.

Poco después, el pobiano Pedro Ángel Palou publica sus parodias tiernas y sarcásticas en *Amores enormes* (1991). Y muy recientemente,



Animales Prodigiosos. José Luis Cuevas.

.....
²² www.caminsdepakistan.com
10 de noviembre de 2003.

Ediciones El Ermitaño publicó la colección de minipoemas del *Bichario* (1999) del uruguayo Saúl Ibargoyen.

Por último, algunos bestiarios poéticos, (menos divulgados) como “el *Bestiario de El jarro de flores*, (1922) de Juan José Tablada, el de *Estravagario*, (1958) de Pablo Neruda, *El gran zoo*, (1967) de Nicolás Guillén, *Los animales saben en No me preguntes cómo pasa el tiempo* (1964-68) de José Emilio Pacheco, *Ínfima fauna* (1962) de Carlo Antonio de Castro, etc”²¹.

El volumen colectivo *Animalia Bestiario Fantástico* es resultado del taller de narrativa que dirige Bernardo Ruiz en la Escuela de Escritores de la SOGEM. Reúne los textos de 24 autores, y resulta una aportación original dentro de la tradición literaria de los bestiarios modernos.

Los textos de la tradición apocalíptica o fabulística adoptan un tono solemne a veces poético. El animal fingido, tradicional o nuevamente creado, se convierte en un estímulo para la imaginación y el animal real se convierte en pretexto de idearios, las bestias fantásticas conviven así con las inventadas.

1.2.5. Otros bestiarios

No sólo en la literatura encontramos bestiarios modernos, también en el teatro, revistas, arquitectura, escultura, comics, artesanías y especialmente en el cine y la pintura. Incluso un museo de zoología fantástica que se encuentra en Madrid. Todos ellos inspirados por la fantasía.

21 www.babab.com

25 de octubre de 2003.

Cine

El cine ha producido innumerables bestias desde dragones, vampiros, hombres-lobo, aliens, seres fantásticos, gárgolas entre otros. Generalmente hay una concepción degradada de las bestias, asimilada a su aspecto disparatado, como en los muñecos creados para *E.T.* o los *gremlins*. El bestiario cinematográfico recoge todo lo extraño u horripilante, desde el alienígena al psicópata, desde animales extraños hasta otras manifestaciones no menos impactantes. En el cine de Hitchcock (*Los pájaros*), nos introduce en el terreno del subconsciente, nos inquieta profundamente, porque, como diría Freud, tiene algo de siniestro, de un miedo no reconocido y sin embargo familiar.

La faceta literal y simbólica, se dan la mano nuevamente en el bestiario moderno de las obras de Tolkien y Lovecraft, entre otros autores,

Otros géneros hacen uso de seres fantásticos o del animal; ya sea fingido o real, como idearios de amor o haciendo referencia a la condición humana, entre otros. Sin lugar a duda uno de los mas interesantes es el de Buñuel. Además de los insectos, Buñuel privilegió a diferentes especies animales en muchas de sus películas. La repetida aparición de animales en el cine de Buñuel llegó a conformar un verdadero zoológico buñueliano, el cual ha sido objeto de variadas interpretaciones por parte de los estudiosos de su cine. Las gallinas son, indudablemente, las reinas de este bestiario fílmico. Las gallinas y los gallos tienen una importante participación en cintas como: *Los olvidados*, y *El bruto*. Aparte de las gallinas, otros animales que han destacado como actores de las películas de Buñuel son las hormigas y los burros muertos de *Un perro andaluz*, los alacranes y la vaca de *La edad de oro*, la tortuga de *Cela s'appelle l'aurore*,



El señor de los anillos. Película. Diciembre 2003



La esfinge, Francisco Toledo. Serie Zoología Fantástica, acuarela y tinta sobre papel, 1983.

los caracoles de *El diario de una recamarera*, los borregos y el oso de *El ángel exterminador* y el enigmático avestruz de *El fantasma de la libertad*.

Pintura

El tema de las bestias a sido muy recurrido, por los artistas de todos los tiempos como en la obra de el Bosco y Goya. Muchos son los artistas que retoman este género para dar forma a su obra. Dos artistas mexicanos que llaman la atención y que han estado involucrados directamente con la publicaciones de este género, ilustrando magistralmente sus paginas son:

El artista oaxaqueño Francisco Toledo, ilustró *El libro de los seres imaginarios* en la edición de 1984 del Fondo de Cultura Económica 1ª Ed., quien presentó en 1999, en el Palacio de Bellas Artes, la exposición Zoología Fantástica, con 46 de sus tintas y acuarelas, inspiradas en dicho libro.

Y el artista José Luis Cuevas, quien tambien ha ilustrado libros de este género, haciendo ilustraciones para el libro; *Los animales prodigiosos* de René Avilés Fabila.



Animales Prodigiosos. José Luis Cuevas.

El bestiario sigue manifestándose en diversos ámbitos, pero sobre todo en la literatura y el arte, pues la imaginación es su principal fuente. Estos nuevos bestiarios difieren mucho de los medievales, ya no encontramos moustrs que aterrorizan y que se creian existian, ahora nos encontramos con un abanico de posibilidades, desde relatos fantásticos hasta parábolas irónicas de la condición humana, todos ellos con un solo motivo en común, el animal.

2

LA ILUSTRACIÓN

finés específicos como el comercio, la ciencia, la política y la cultura entre otras, para ilustrar o recrear.

El papel del ilustrador profesional consiste en acompañar, explicar, ornamentar, o ampliar una idea de manera visual. Esta relacionado con la comunicación efectiva de ideas, utilizando sus conocimientos y por supuesto su visión personal, el carácter, la sensibilidad y la expresión individual, determinan en gran medida los resultados de la ilustración. Requiere de un estudio previo y de la experimentación constante pues por medio de esta se llega a mejores resultados.

En esencia su función no a cambiado a través del tiempo, sin embargo se exige un mayor compromiso hacia la sociedad.

El ilustrador tiene limitaciones impuestas por el cliente, por el tipo de publicación o del producto, por la preferencia de los lectores y por las restricciones del medio reproductor, no obstante el carácter inquieto y original es un factor que se presta a múltiples formas de expresión e interés, puede utilizar un sin fin de medios e ideas atrevidas, siempre que ello se realice con la previa aprobación del cliente.

Cada día son reproducidos miles de productos gráficos para resolver necesidades, por eso se exige que en la ilustración exista una renovación constante, porque la novedad y el cambio de ideas son fuentes de interés, en todas las actividades se necesita de la fantasía creadora y del esfuerzo inteligente del ilustrador.

El ilustrador debe ser un crítico de su trabajo, que innove argumentos e ideas específicos.

El estilo en la ilustración es el carácter personal que el ilustrador le da a su trabajo, este puede ser muy marcado o versátil dependiendo del tipo de ilustración que realice, ambas tienen ventajas y desventajas, el ilustrador con un estilo definido, tiene la oportunidad de distinguir su trabajo entre otros sin embargo puede encasillarse. Es indiscutible que la experimentación es el mejor camino para evitar la monotonía.

La ilustración en la actualidad

A pesar de la expansión del campo de actividades del ilustrador y de la sofisticación tecnológica, el papel del ilustrador no ha cambiado sustancialmente. En la actualidad la ilustración tiene un mayor alcance de comunicación masiva como en: libros, revistas, comics, carteles, publicidad, animación, y otros materiales impresos, creando el ambiente propicio para el trabajo del ilustrador.

Sería inconcebible que la ilustración popular del pasado no formara parte de esta influencia. La imitación servil de otros estilos ilustrativos anteriores y la experimentación con las peculiaridades de las técnicas, unidas a un estudio consciente y meticuloso de los ejemplos históricos, han contribuido a la gama creciente de estilos ilustrativos. La ilustración de postales, los dibujos hechos sobre anuncios, los comics, la ilustración de moda y la ilustración de revistas no son mas que algunos ejemplos de la ilustración del pasado que sirven como fuentes visuales y que nos siguen interesando para estudios.

El desarrollo y descubrimiento personal a través del dibujo, unidos a este eclecticismo, se encuentran en el núcleo de gran parte de la ilustración reciente, pero sin dejar de lado la tradición mas antigua.



Pintura en una cueva de Lascaux, Francia.

La aparición de la computadora, ha creado ilustraciones de todo tipo, ofreciendo muchas opciones con los distintos programas haciendo el trabajo mas variado y con las ventajas y desventajas que este medio conlleva, su principal ventaja es la forma rápida en la que se trabaja, las multiples opciones, hacer y deshacer, experimentar sin necesidad de iniciar desde las primeras etapas del proyecto y la principal desventaja es que el resultado final puede variar al de la pantalla, en cuanto que con las técnicas tradicionales el contacto es directo, así como los resultados palpables.

La ilustración digital ha producido un sin fin de ilustraciones desde las mas simples y efectistas, hasta ilustraciones asombrosas y de buena calidad, como sucede con las demás técnicas, en la actualidad con la demanda de ilustraciones rápidas resulta una ventaja. Así, técnicas tradicionales y tecnología están al alcance del ilustrador, para experimentar y trabajar con ambas o sólo con una de ellas.

2.2. Antecedentes

Los datos para este tema, fuentes históricas, se tomaron principalmente del libro de Enric Satué, *El diseño gráfico y del libro de Philip Meggs, Historia del Diseño Gráfico*.

"La historia es solo un espejo del hombre en el que se refleja su presente y futuro, su pasado, sus triunfos, y sus potencialidades. La busca de los principios es en realidad de las continuaciones, pues por el conocimiento de donde ha estado es que el hombre sabe a donde va"²⁶.

²⁶ Fleming William, *Arte Musica e Ideas*, Nueva Editorial Interamericana, 1986, pág.1.

La ilustración surge de la necesidad de comunicarse por medio de imágenes, antes de la escritura incluso del habla, de ahí su importancia, por eso hablaremos de sus antecedentes y de momentos históricos importantes. No sin mencionar, la historia de la escritura, el libro y los métodos de impresión, así como la historia del arte y la tecnología, ya que estas fueron evolucionando de la mano.

Desde la Prehistoria (Paleolítico 35000 A.C. al Neolítico 4000 A.C.), encontramos los antecedentes más antiguos de la ilustración, las pinturas rupestres, en África y Europa, donde se encuentran las pinturas más antiguas, y en las que podemos detectar una forma de expresión de dichas pinturas, así como una manera de comunicación por medio de imágenes.

La escritura y el desarrollo del libro fueron muy importantes para la ilustración, sus orígenes se encuentran en las civilizaciones antiguas, Mesopotámica, Egipto, Roma, China, Grecia y Fenicia, sus creaciones y contribuciones tales como: los jeroglíficos, los alfabetos, el arte funerario, los sellos de identificación, los papiros, el papel, así como los libros de los muertos entre otros dieron la pauta para el desarrollo de la ilustración.

Durante la Edad Media la fe cristiana se convirtió en el principal estímulo para la creación de libros en los monasterios. Se realizaban "Manuscritos Iluminados" (el término se aplica a cualquier libro escrito a mano que este decorado e ilustrado y que se halla producido durante el periodo medieval). Los manuscritos eran muy costosos ya que se empleaban muchos materiales para su decoración y era trabajo de varias personas; editor, escriba, encuadernador e ilustrador, el cual era el responsable de la ejecución de los ornamentos y de la imagen como apoyo visual del texto.



Pintura mural. Egipto.



Composición con animales marinos, realizada en mosaico. Pompeya, s I a.C.



Inicial miniada. Salterio de la Abadía de Westminster, siglo XIII.

El Cristianismo, acudió una y otra vez a la representación gráfica como el medio más eficaz de comunicación elemental. Utilizando la habilidad gráfica de anónimos creadores, el Cristianismo elabora una verdadera política de imagen gráfica de grandes proporciones, desde los balbuceos de la ingenua emblemática conservada en las catacumbas hasta el refinado esplendor del Bizancio, a través de cuyos mosaicos se afirma el poder espiritual de la iglesia por medio de un lenguaje simbólico y esquemático. Tan potente es el cuerpo iconográfico desarrollado por el primer Cristianismo que a pesar de la caída del Imperio de Occidente, las sucesivas invasiones bárbaras que alcanzan todos los confines de la actual Europa introducen aspectos plásticos de la cultura bizantina muy importantes para la evolución de la ilustración, particularmente por lo que se refiere a la ornamentación del libro manuscrito; las miniaturas y las iniciales ornamentadas.

Los libros litúrgicos fueron escritos con gran aplicación y al mismo tiempo ricamente ilustrados con decoraciones ornamentales y figurativas. A partir de los siglos VIII y IX se desarrolla una ilustración que constituye el gran esfuerzo artístico de la Edad Media. En el estilo de su época, estos productos muestran una admirable unidad entre escritura e imagen. La producción durante los mil años que duró la época medieval, creó un vasto número de formas gráficas, así como técnicas y estilos de ilustración, sin embargo la maravilla que alcanzó, se desvaneció con la aparición del libro tipográfico.

En la primera mitad del siglo XIV aparece en Europa la xilografía y, con ella, la estampación, el grabado sobre madera, (primer procedimiento de multiplicación seriada y mecánica de copias idénticas a partir de un original), facilita el consumo de imágenes repetibles elaboradas en general para la Iglesia y para el Estado, como distribuidores de imágenes

recordatorios para que el pueblo no olvidara las consignas, ordenes o dogmas.

A través del papel y la madera la iglesia publicó libros de imágenes, como las celebres Biblias de los pobres que apenas llevaban texto. A pesar de la Iglesia y del Estado, algunas iniciativas de la comunicación estampada sobre papel corresponden al sector privado de las cuales, cabe distinguir las barajas de naipes.

Durante el siglo XV y en general a lo largo de todo el Renacimiento destaca la disciplina editorial y en ella muy especialmente el libro y la ilustración: uno de las mayores transmisores de la cultura occidental.

En lo referente a la ilustración, no difiere mucho de los códices manuscritos, ya que en un principio se trataba de imitar estos manuscritos. Respecto a los tipos y la impresión, se mejoran los procedimientos, se combinan entre si los efectos y se aseguran las técnicas gráficas.

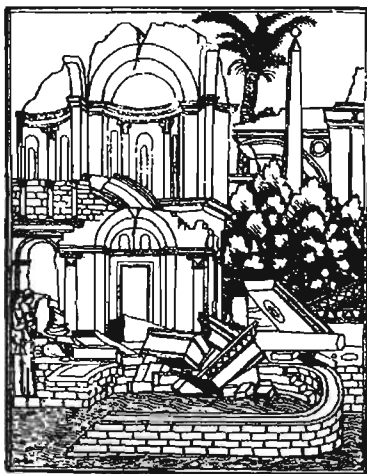
A mediados del siglo coinciden en Europa dos procesos importantes para la cultura occidental; el Renacimiento y la invención de la Tipografía, que reducido al ámbito de la comunicación visual, hay que entender como el verdadero núcleo fundador del diseño gráfico moderno, al libro como producto gráfico.

Alrededor de 1440 se inventa en Alemania un procedimiento de impresión a base de tipos móviles intercambiables y reutilizables, que fue definitivo entre la cultura manuscrita y la cultura impresa.

A menudo el libro ilustrado impreso se presentaba en negro, siendo luego coloreado a mano por los iluminadores de manuscritos, inicia-



Sota de diamantes. Naipe grabado en madera 1400.



Aldo Manuncio, ilustración anónima.
Hypherotomachia Poliphili, 1499.

les, orlas, viñetas, etc. De hecho durante el siglo XIV y la primera mitad del siglo XV, antes de la aparición de la tipografía, se estamparon hojas y libros por el procedimiento xilográfico, que contenían, cada uno, una página completa con el texto y la ilustración grabados a mano sobre un mismo soporte, y cuyas características formales eran por supuesto fieles a la estructura compositiva planteada en el libro manuscrito tradicional. El diseño del libro impreso es introducido, lógicamente, en un tiempo en el que las formas visuales son reconsideradas por el análisis racionalizador que el Renacimiento propone, beneficiándose por los hallazgos formales de esta actitud renovadora (fenómeno que se repite a lo largo de la historia), y en un momento histórico en el cual la clase intelectual intuye el poder de difusión cultural de la tipografía.

La investigación sobre las proporciones armónicas entre la masa impresa y la superficie del papel en blanco se recogen en un libro capital: el tratado *De divina proportione* que escribe el fraile Luca Pacioli y que ilustra nada menos que Leonardo da Vinci. El tratado precisa proporciones y armonías fundamentales, en especial la valorización del Punto Áureo y el establecimiento de la Sección Áurea como la de máxima importancia.

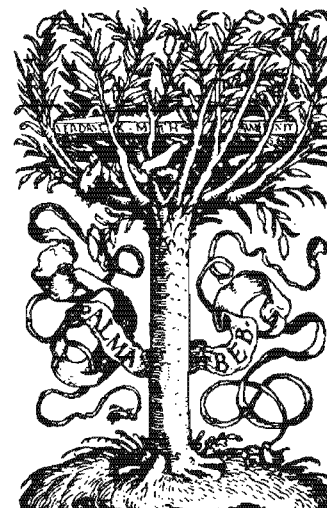
La ilustración xilográfica, en Italia tenía un carácter decorativo, un gusto por el adorno. Las obras del Veneciano Aldo Manuncio son un ejemplo, generalmente la tipografía era muy refinada sin duda a esto se debe la peculiaridad de la ilustración xilográfica italiana. No pretende hablar por sí misma, ni mucho menos dominar sobre el texto. Su ambición es ser adorno, pero que con su grandeza y refinamiento preste otro encanto a la publicación. Se prefiere un leve dibujo de contorno sin sombreado.

En Alemania la situación intelectual y artística no era la misma que en Italia, al margen de que Alemania era profundamente gótica, es decir medieval. La necesidad de una imagen explicativa, con una tendencia didáctica provocó que los grabadores colaboraran a desarrollar el libro ilustrado y pliegos sueltos. La llamada letra gótica con que se formaban los textos impresos en Alemania eran de un corte tosco, grueso, produciendo sobre la página impresa una mancha negra muy considerable, en tales circunstancias la insistencia en el grabado de ilustraciones con sombreado era un tratamiento casi obligado para lograr armonizar texto con imagen. Se destacan grandes grabadores alemanes como Albrecht Dürer y Hans Holbein, influenciados por el renacimiento italiano.



Los cuatro jinetes del apocalipsis. Albrecht Dürer 1498.

Y que decir de Leonardo da Vinci (uno de los exponentes más completos del nuevo hombre renacentista) recogiendo, por una parte, sus experiencias en su famoso *Tratado de la pintura* y, de otra, aplicado en la tarea de ilustrar pacientemente el tratado de las proporciones de Luca Pacioli. Trabajó con un alto grado de meticulosidad, y desde entonces se incrementó la demanda de ilustraciones con mayor complejidad. Y otros como Giorgio Vasari, quien escribió, *La historia de las artes del diseño*. Así como las teorías de Filippo Brunelleschi, sobre las reglas de la perspectiva que transformaron el trabajo del ilustrador. Durante este periodo se realizaron tratados de leyes y normas teórico-matemáticos de composición, proporción y metodología, que sistematizaron la arquitectura gráfica de la impresión hasta la actualidad.



Ex libris. Hans Holbein, siglo XVI.

En el siglo XVI, la intolerancia de la contrarreforma y, con ella, el regreso a las formas económicas feudales fueron causas determinantes de la nueva situación que delimitó, el equilibrado proceso creativo renacentista.

En tales circunstancias va tomando cuerpo, entre los grandes artistas que han practicado la xilografía (Mantenga, Botticelli, Pollaiuolo, Julio Romano, Holbein, Cranach, Van Dyck y sobre todo Dürer y Canaletto), un procedimiento de grabado sobre cobre, ideado por el orfebre Florentino Tomaso Finiguerra, cuyo duro soporte por medio de acidos y barnices permite la elaboración de una completa gama de grises, en segundo lugar permite grabar el trazo directamente, puesto que los trazos grabados son los que aparecen definitivamente impresos, inversamente a la xilografía, que obliga a vaciar todo lo que no debe aparecer impreso. Una de sus aplicaciones más comerciales fue la producción de etiquetas.

A partir del siglo XVII, hay una evolución en las etiquetas de productos comerciales, el texto y la ilustración son componentes que van apareciendo en un momento histórico en que la imagen empieza a valorarse como complemento del texto y no como hasta entonces como único elemento susceptible de ser leído por el espectador.

Aparecen cada vez mas libros, hacia el final del siglo XVIII, la lectura es ya una necesidad vital para las clases superiores. De los medios culturales que hacen crecer el nuevo sector lector los más importantes son los periódicos que se difunden desde el principio del siglo.

Los comerciantes londinenses dan un nuevo paso en la publicidad comercial y en el quehacer del ilustrador, al introducir un tipo de tarjetas comerciales.

El desplazamiento xilográfico a favor del grabado en cobre prosigue asimismo en esta especialidad. También se introduce la práctica del cartel mural como reclamo de venta, ilustrados con xilografías que a menudo eran reutilizadas.

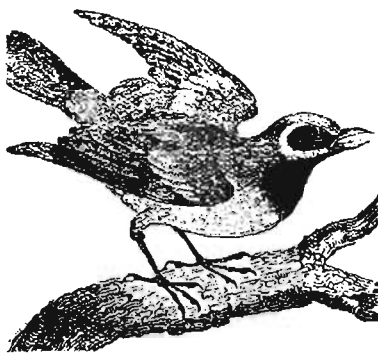
El siglo de las luces sitúa la imagen en un contexto más preciso y desde luego menos trivial que antaño. Utilizando como complemento orgánico del texto, para completar con ella el concepto utilitario y didáctico con que el siglo XVIII trata al conocimiento humano como materia de información y comunicación, desde las enciclopedias a los libros infantiles, dos productos editoriales ilustrados que tienen su origen en este siglo.

No todos los libros ilustrados se editaban con extrema pulcritud, ni todos los grabados alcanzaban la calidad de un Giambattista Piranesi, en Italia o de un William Hogarth, en Inglaterra, seguía usándose el grabado en madera en la industria del libro, calendarios, anuncios, pliegos sueltos, sin ambiciones artísticas, muchas veces eran usadas sin tener relación con el texto.

El mayor acontecimiento del XVIII, la Revolución Francesa (1789), proyectó una nueva dimensión: la pasión ideológica en y por el papel impreso. Así como la práctica sistematizada de la caricatura como forma metafórica de protesta y denuncia.

En el siglo XIX, Inglaterra contó con el entusiasmo y la habilidad histórica para emprender el proceso de mecanización de la antigua industria artesanal.

En 1796 el músico alemán Alois Senefelder descubre en Munich, casi por azar la litografía un procedimiento que supera definitivamente el obstáculo que significaba la aplicación de color en los impresos y que permitía al artista realizar el molde con suma facilidad. Tres años de experimentación culminaron con el descubrimiento del tipo de piedra y el tórquico manual de presión regulable que inventó para imprimir. Este



Xilografía. Thomas Bewick, 1797-1804.

nuevo molde de piedra fue el precedente de la famosa máquina plano-cilíndrica (prensa de vapor) que Friedrich Koenig presentó al mercado inglés en 1814.

Este proceso tecnológico conlleva un cambio conceptual verdaderamente notable. La sustitución de las prensas por los nuevos ingenios mecánicos permite la ampliación de los formatos de papel a imprimir con lo cual los carteles superan los estrechos límites en que los pequeños formatos tenían sometida a la todavía embrionaria disciplina gráfica del cartelismo.

A finales del siglo XVIII, el grabador inglés Thomas Bewick revoluciona la práctica xilográfica, con una novedad muy eficaz, al sustituir con el boj, la blanda madera de cerezo o de peral con que se trabajaba, grabando además contra la dirección natural de la fibra este durísimo material y al utilizar buriles de joyero en lugar de gubias. La técnica derivada de este nuevo proceso permite minuciosos y preciosos trazos. Con lo que la gama tonal se enriquece, salvando así una de las grandes influencias de este sistema de grabado e iniciando lo que se llamó grabado al claroscuro. Los miles de grabados de Bewick le sobrevivieron largamente y aunque murió en 1828, la mayor parte de sus publicaciones editoriales de revistas y periódicos ingleses se alimentaron durante todo el siglo. De su inmensa y variada producción destaca, sobre todo sus famosas series de pájaros y peces para las historias que sobre estos temas publicó, y las ilustraciones de libros infantiles.

La lectura llega también al mundo de los niños, constituyendo el complemento romántico a la educación académica y enciclopedista popularizada por el siglo de la razón: los libros infantiles ilustrados.

George Cruikshank junto con Tomas Bewick influyeron poderosamente en la ilustración de los libros infantiles hasta la aparición del color. Con Cruikshank la imagen invade las paginas, la imagen llega a disponer ahora de la página entera y hacia el ultimo tercio del siglo, se empieza a utilizar la impresión a color en un verdadero alarde económico y editorial.

Francia que se había convertido en los dos siglos precedentes en precursora del grabado calcográfico, rehabilita ahora en el libro ilustrado popular y de lujo la practica xilográfica. A pesar del excelente nivel técnico de los grabadores e ilustradores ingleses, del extenso mercado editorial y del indiscutible poder económico, industrial y político del Imperio Británico los dos grandes ilustradores del siglo serán franceses: Gustave Doré y Honoré Daumier. Honoré Daumier trató la caricatura y la ilustración con una profunda convicción social y política, inclinándose por la litografía. Doré se inclinó por la xilografía, su labor como ilustrador fue muy amplia, su genialidad intermitente ha marcado algunas imágenes de nuestro inconsciente (La Divina Comedia, Oda del Viejo Marinero, Don Quijote de la Mancha, Los cuentos de Perrault, etc.)

Otros grandes artistas franceses del siglo XIX practicaron en mayor o menor medida la nueva técnica litográfica, en especial en la ilustración de libros. Como Delacroix, Gavarni o Géricault.

A pesar de las columnas de anuncios que desde 1840 poblaban ya Londres y Paris, de la ampliación de formatos y papel y de la progresiva intervención del color, las obras de los ilustradores improvisados en cartelistas, como Rouchon, no alcanzaran el título de categoría hasta la aparición del padre del cartel moderno como se conoce a Jules Chéret.

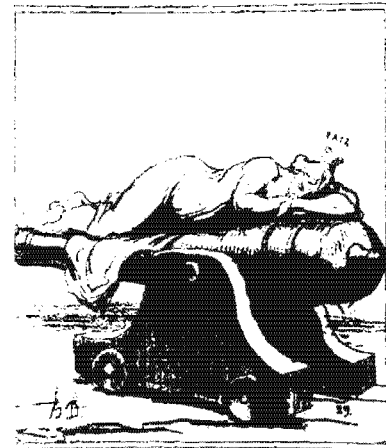


Ilustración litográfica. Honoré Daumier, 1895.



Cartel comercial. Jules Chéret, litografía, 1895.



Simbolo gráfico de una marca de cigarrillos, 1891.

Hacia la última década del siglo esta práctica se enriquece con algunas insignes colaboraciones, entre las que destaca la de Henri de Toulouse-Lautrec, cuyo inquieto y magistral trazo marcó en el cartel una profunda y duradera huella.

La ilustración, se aloja en la memoria de sectores sociales dotados de escasa capacidad cognoscitiva se plantea en esta sociedad pre-publicitaria como un incentivo de venta prioritaria, extendiéndose a todos los productos de consumo popular. Desde los carretes de hilo a los jabones, perfumes, cajetillas de cigarros, licores, etc. La frivolidad ornamental propia del siglo se instala en forma de etiquetas, magnificando el utilitarismo industrial.

A partir de 1839, Daguerre y Talbot completan el invento de la fotografía. Divulgan un sistema de representación gráfica, el de mayor credibilidad desde la óptica del receptor, verdaderamente revolucionario. Así como el decline del grabado xilográfico y calcográfico en el campo de la multiplicación de imágenes exactas para la prensa y la publicidad. Solamente los libros, revistas y la publicidad siguen dependiendo considerablemente del ilustrador y de su especial capacidad para controlar el tema.

Este dinámico progreso de la industria, la ciencia y la técnica que caracterizará el siglo XIX supone un impulso radical para la comunicación visual, que ve sucesivamente aumentada su capacidad de acción con la implantación del color, la litografía, la mecanización de los procedimientos de impresión, la aplicación del nuevo medio de representación (la fotografía) y los albores del cinema.

La joven industria europea, halla en el Modernismo, una forma de representación orgánica que desde el libro al cartelismo, proporciona una respuesta plástica coherente y amable. Históricamente constituye, además, la primera alianza estética que la industria, con sus posibilidades mecánicas de producción, emprende globalmente en oposición a los sucesivos movimientos (Realismo, Prerrafaelismo, Impresionismo, Dadaísmo, etc.) que se han levantado durante el siglo XIX contra el gusto establecido, bajo la forma sistemática de vanguardias artísticas.

La progresiva integración de pintores y arquitectos a más práctica publicitaria (carteles, anuncios, revistas, alfabetos, etc.) más o menos frecuente, anima a la industria a erigirse en mecenas espontáneo de una forma de comunicación útil a sus intereses para la que no regatea esfuerzos económicos.

Se inaugura una línea disciplinar en la metodología proyectual de superficies impresas bidimensionales, reforzada por una labor pedagógica experimental que tendrá en la Bauhaus, unas décadas más tarde, el instrumento catalizador definitivo y con ello la consolidación del diseño gráfico como categoría específica así como una estructura compositiva.

Como fruto de la diversidad de las opciones vanguardistas gestadas en el siglo XX se proyecta sobre la ilustración un amplio y variado abanico de influencias, interconexiones y consolidaciones estilísticas espectaculares que contienen todos los instrumentos lingüísticos posibles, para hacer frente con distintos repertorios icónicos a las variantes disciplinarias que le demanda la industria y la sociedad.



Cubierta de libro. Vincent Aubrey Beatdsley, 1899.



Bañistas. Roger de la Fresnaye. Colección Sara Lee.

El Futurismo, el Cubismo, el Blaue Reiter, el Suprematismo, el Constructivismo, el Dadaísmo, el De Stijl, el Surrealismo, y posteriormente el Arte Pop (cuya influencia es notable sobre la ilustración de la época y de la actualidad), en ese núcleo se concentrarán los antecedentes de una ruptura formal y conceptual que incide de pleno en la embrionaria construcción de un nuevo modo de tratar la imagen (ilustración comercial) mas técnica e interdisciplinaria.

La catastrófica situación económica y social en que se vió envuelta Europa con el estallido de las guerras mundiales, retardo la implantación de los lenguajes vanguardistas en el campo comercial, dando paso al cartel político. Su creciente identificación con las ideas revolucionarias y los fundamentos de la nueva sociedad corren parejas con el afán de convertir el arte en un arma para transformar la sociedad, la realidad de la que se han apoderado. El cartel estuvo al servicio de la política recurriendo primordialmente a la fotografía, sin embargo la ilustración y los amantes del dibujo manual constituyen una saludable alternativa estilística.

No sólo las bellas artes han sido las únicas influencias en los ilustradores, la cultura popular en general ha contribuido a la variedad de lenguajes visuales, los ilustradores han explorado diversas formas de expresión popular.

Durante los años 20s y 30s, las revistas ampliaron el espacio para la ilustración, la publicidad cada vez tenía mas demanda, así como el cine y la televisión ampliaron el panorama para el ilustrador. La publicidad ha tenido un impacto cada vez mayor en casi todos los aspectos de la vida, al aumentar la demanda y producirse avances tecnológicos que hacen posible la reproducción e impresión barata.

En las décadas de 1950 y 1960, durante la expansión comercial de posguerra, se trabajó de forma más expresiva menos académica, la ilustración podía ser arriesgada y reflexiva, la composición se volvió más emocionante.

En la actualidad el campo de la ilustración es muy amplio, así como los estilos. Los libros, las revistas y la fantasía son el terreno preferido del ilustrador, aunque no se limita a estos.

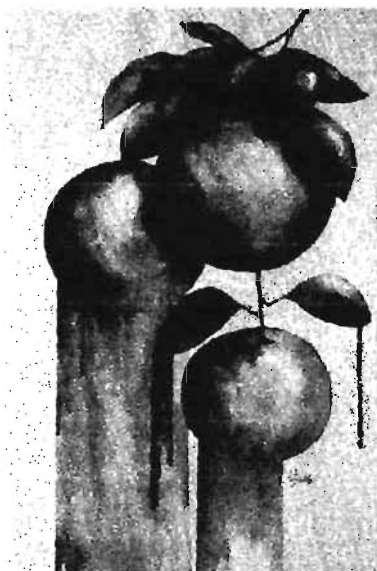
La tecnología ha alcanzado el terreno de la ilustración, la computadora y los programas de diseño pueden facilitar el trabajo, así como el internet y es común que hoy en día aparezcan publicadas más ilustraciones digitales.



Ilustración de libro infantil. Maurice Sendak, 1963.

2.3. Clasificación de la ilustración

La clasificación de una ilustración conlleva diversos aspectos entre los cuales encontramos: la función, destinatario, soporte y contenido. Pueden mezclarse unos con otros por este motivo es que su clasificación es muy variada. Es un aspecto muy importante que se debe tener en cuenta antes de ilustrar, pues cada una tiene sus propias características y necesidades.



Cascada. Liliانا Reiche. Acuarela.

1.- Función

Se encuentran principalmente 5 funciones que a su vez se subdividen o se relacionan unas con otras: ornamental, didáctica, promocional, publicitaria y recreativa.*

a) Ornamental o Estética, su función es realizar o crear ilustraciones con fines de contemplación y o adorno, cosas agradables a la vista, como diseños para textiles.

b) Didáctica, su fin es la enseñanza, ya sea escolar, técnica o científica, el campo de la ilustración didáctica es muy extenso, desde portadas para libros, hasta estructuras arquitectónicas. Esta a su vez se subdivide en tipos o categorías según el estudio de Rodríguez Diéguez serían:

-Función motivadora: representaciones de pasajes concretos de una narración o relacionados con el título o tema, pero que no establecen interacción con el desarrollo verbal.

-Función vicarial: contenidos difíciles de verbalizar.

-Catalización de experiencias: su característica es la de organizar la realidad, que provoque el análisis de la información basado en la imagen.

-Función informativa: la imagen ocupa el primer plano en el discurso didáctico.

-Función explicativa: la utilización de imágenes realistas, se suman a códigos y explicaciones incluidas en la ilustración.

-Facilitación redundante: imagen ya expresada verbalmente.

-Función estética: su finalidad, no es mas que la de servir de adorno.

c) Promocional, se enfoca a darle promoción a un producto o servicio, de manera atractiva, mediante medios de comunicación.

*La referencia a las funciones de la ilustración se han tomado de las notas del curso de Ilustración en la ENAP.

d) Publicitaria, tiene por misión embellecer la presentación de un producto o servicio, para hacerlo más agradable a la vista y para distinguirlo de sus posibles competidores, de manera que sea fácilmente diferenciado, prensa, diarios, revistas, etc.

e) Recreativa, su finalidad es la de recrear o divertir, un claro ejemplo son los comics o las viñetas cómicas.

2.- Destinatario

-Edad: esta puede ser infantil, juvenil o para adultos.

-Sexo: enfocada al género femenino o masculino.

-Nivel socioeconómico: clase baja, clase media o clase alta.

-Grupo social: religioso, académico, cultural, político, etc.

3.- Soporte

-Libro; el soporte por excelencia, ya que cada año se lanzan numerosos libros al mercado desde infantiles hasta especializados con ilustraciones tanto para portadas como interiores.

-Cartel; la ilustración de cartel se ha usado audaz y llamativamente, ya sea de productos o servicios en ocasiones para atraer e inducir, otras simplemente para informar, cualquiera que sea su función, están en todas partes.

-Periódico; así como el texto se transforma en noticias, artículos, deportes, humor y temas especializados, también los ilustradores aportan un sur-



Caricatura. Jorge Zuñiga.

tido de imágenes en respuesta a las necesidades de un producto que se renueva diariamente, en un periódico, las ilustraciones pueden ser viñetas, infogramas, ilustraciones conceptuales y reportaje.

-Revista; en este soporte la ilustración tiene muchos fines, sencillamente como adorno, ilustración de modas, cocina, viñetas e ilustraciones conceptuales.

-Publicidad impresa; ilustraciones para volantes, folletos, trípticos, tarjetas, postales, calendarios, invitaciones, etiquetas, etc.

-Embalaje; abundante es la ilustración para envases, cajas o empaques, ya sean productos infantiles, cigarros, cereales, dulces, productos lácteos, etc.

-Portada de disco: en este soporte existen muchos trabajos experimentales, la principal función de la ilustración en el disco, es que halla una correspondencia entre música e ilustración, aunque no siempre sea el caso.

-Televisión; la mayoría de la ilustración que se hace para la televisión, tiene que ver directamente con la animación y la decoración.

-Animación; la animación se basa en la ilustración, porque tradicionalmente incluye dibujos u objetos tridimensionales pero el elemento fundamental es el cinematográfico.

-Páginas Web; un mercado que ofrece nuevos campos para la ilustración digital principalmente.

4.- Contenido

-Científica; existen ciertas áreas entre las cuales se destaca la ilustración técnica, historia natural y médica, en la que se tienen que cumplir una especie de aprendizaje a fin de pulir los conocimientos naturales, el dibujo debe de tener una buena técnica y estar dispuesta a realizar una investigación meticuiosa. Este tipo de ilustración es un medio de información concreta para un público bien definido.

-Infantil; los temas son relacionados con el aprendizaje, diversión y la información principalmente, desde libros, juegos interactivos, comics, hasta empaques.

-Editorial; en este caso el ilustrador tiene la misión de proporcionar una forma visible a conceptos a menudo abstractos y hacer que esta forma resulte esclarecedora, desafiante, entretenida y seductora.

-Fantástica; este tipo de ilustración trata temas ficticios principalmente, todo lo inusitado se expresa por esta vía, una área muy amplia de la ilustración.

-Ciencia Ficción; se relaciona con la fantasía con la diferencia de tratar aspectos relacionados con la ciencia, naves espaciales, aventuras de acción, conjunciones imposibles de cuerpos astronómicos, etc.

-Romántica; ilustraciones principalmente de novelas donde el tema primordial son las relaciones interpersonales.

-Alternativa; estas pueden ser muy variadas abstractas o figurativas de carácter libre y abierto sin duda llamativo a la experimentación.



Ilustración de Akihiro Kimura.



El jardín de las delicias. El Bosco. Museo del Prado.

2.4. La ilustración Fantástica

La fascinación por mundos más atractivos y extraños que el nuestro, atrae a la juventud principalmente. Sin embargo su campo de acción es muy amplio. En cuanto a la ilustración de literatura fantástica (ya de por sí creativa), nos encontramos con la dificultad de dar una interpretación sin quitarle la emoción al texto.

“Roger Caillois, en *Au cover du fantastique*, afirma que todo lo fantástico es una ruptura del orden reconocido, una irrupción de lo inadmisibles en el seno de la inalterable legalidad cotidiana”²⁷. Toda persona en uso de razón conoce el límite entre lo real y lo irreal, entre lo posible de lo que no lo es. No obstante, al escribir o ilustrar un relato, el autor dispone de la libertad de hacer desaparecer dicho límite. Nada impide al ilustrador crear personajes, situaciones y entornos completamente irreales.

“Tal vez si hubiera que elegir el antecesor del arte fantástico actual, se podría escoger *El jardín de las delicias* del Bosco (1460-1516)”²⁸. En él se despliega en toda su madurez muchos de los temas de los que se empapa el arte fantástico de finales del siglo XX. Hay seres monstruosos, estructuras sorprendentes, paisajes extraños y, sobre todo, un sentido de irrealidad que siglos después adoptaran y refinaran pintores surrealistas como Salvador Dalí, Max Ernst, René Magritte y más tarde H.R. Giger.

Esta influencia aun está latente en la ilustración fantástica pero hay otras. Quizá, las mayores influencias surgieran en la época victoriana, cuando el gran florecimiento de la ficción imaginativa, junto con los adelantos de las técnicas de imprenta, hicieron posible la publicación de libros ilustrados con un arte cada vez más imaginativo y sofisticado.

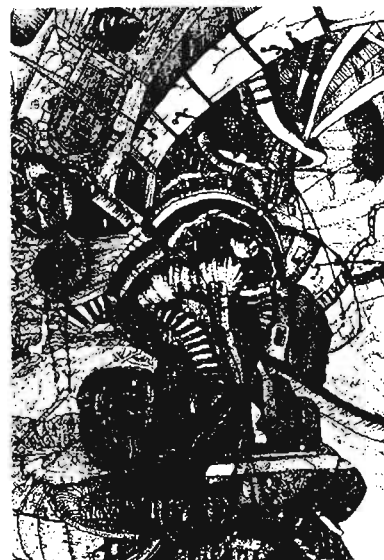
²⁷Tzvetan Todorov, *op. cit.*, pág. 25

²⁸ John Grant & Ron Tiner, *Manual completo de técnicas artísticas de la ciencia-ficción y fantasía*, Celeste Ediciones, Madrid 2000, pág. 8

El primer artista de renombre en este contexto fue posiblemente Mad John Martín(1789-1854). En cuyos enormes lienzos trataba temas del Apocalipsis bíblico. La imaginación de Lewis Carroll, J.M. Barrie, George MacDonald, Andrew Lang y muchos, despertó las habilidades creativas de artistas como Gustave Doré (1832-1883). Los artistas americanos tardaron mas en adentrarse en la fantasía. Había pinturas como las de Grant Wood (1892-1942) y Andrew Wyeth (nacido en 1917), cuyos temas eran disciplinadamente realistas y, sin embargo, sus estilos claramente imaginativos. Michael Whelan tendría que considerarse como uno de los descendientes espirituales, pero el más sobresaliente en la ilustración americana fue Howard Pyle (1853-1911)sobre todo de temas marinos, debido a la gran influencia de sus obras y sus enseñanzas. En su obra, al igual que en la de Wood y Wyeth, predomina la figura humana, que constituye una característica constante en gran parte de la fantasía americana. También lo vemos en Frank Frazetta (nacido en 1928), en Boris Vallejo, Luis Arroyo, Kin kelly y otros.

En las ultimas dos décadas, la ilustración fantástica occidental se ha diversificado mucho, debido a que los ilustradores han estado expuestos a un abanico muy amplio de influencias culturales. El manga japonés, el surrealismo a resurgido, la psicodelia de los años sesenta y setenta, la creciente sofisticación de los medios de impresión y la manipulación digital conducen a la experimentación como el collage y las técnicas mixtas. El campo es ilimitado desde portadas de libros, revistas, discos, calendarios, embalajes y por supuesto en la literatura.

Entre los temas más comunes de este genero se destacan; la fantasía heroica, los paisajes extraños, las hadas, la fantasía oscura o de terror, criaturas o bestias, antropomorfismo, distorsión y exageración de las formas, la brujería, ilusiones de espacio y estructuras imposibles.



Ciudad Organica. Paul Barlett.



Madre con niño. Giger.



Conan. Kenneth Morris.



Bestia marina. Terry Oakes.

Criaturas fantásticas

En la representación de criaturas fantásticas, es importante saber como se agrupan las criaturas cotidianas. Hay que pensar en las funciones del cuerpo del animal, las formas físicas del organismo que van a determinar su adaptación al entorno.

Por este motivo resulta necesaria la consulta de material de referencia como libros de anatomía animal, fotografías o estudios del natural. Los insectos y reptiles resultan muy interesantes.

La mayoría de las criaturas fantásticas contienen atributos de diversos animales por ejemplo, el grifo alas y cabeza de águila con cuerpo de león, algunos combinados con características humanas como el mitológico centauro mezcla de hombre y caballo.

2.5. Composición

Siempre que se lleva a cabo una ilustración partimos de un análisis del tema, una visualización de elementos y de un bocetaje para una composición. "El proceso de composición es el paso más importante en la resolución del problema visual. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la declaración visual y tienen fuertes efectos sobre lo que recibe el espectador"²⁹. Por eso es necesario partir de los elementos que nos lleven a una sintaxis visual es decir a una disposición ordenada de los diversos elementos que conformen la ilustración (color, textura, dimensiones, etc.), y para saber como afectarían las decisiones que tomemos en la composición, las emociones y sensaciones que provocan en el espectador, para lo cual nos valemos del estudio de los elementos básicos de diseño; punto, línea, contorno, dirección, tono, color textura, escala, dimensión y movimiento. Además de las diversas técnicas visuales (contraste-armonía) y por ultimo la elección más adecuada de las técnicas y materiales (acuarela, acrílico, grafito, etc.) de los que dispone el ilustrador para su labor.

El estudio de dichos signos plásticos y sus distintos significados podrán ayudar a la elección de los mismos de acuerdo con su uso. La claridad y eficacia de una ilustración tanto compositivamente como estéticamente tienen que ver directamente con códigos visuales. Por ello el conocimiento del comportamiento de estos elementos básicos de la percepción visual. El modo visual constituye un organismo de datos, que pueden utilizarse para crear y componer mensajes con diversos fines. Los elementos individuales adquieren una significancia que en conjunto establecen una mayor eficacia del mensaje, sin que por ello se vuelva algo frío y meticuloso, al contrario son las bases para elaborar mensajes visuales.

.....
²⁹ Donis, A. Dondis, *La sintaxis de la imagen*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2003, pág. 33.

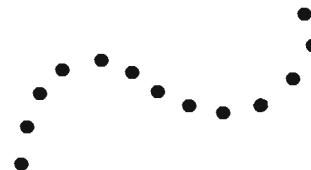
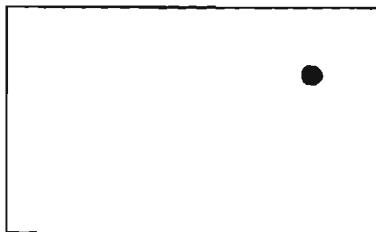
2.6. Elementos básicos de la ilustración

Los puntos tratados en este tema estan basados principalmente en el estudio de Donis A. Dondis de su libro *La sintaxis de la imagen*.

Los elementos básicos de una ilustración, son los mismos del diseño ya que por medio de estos componentes se da forma a toda representación visual. Tienen la capacidad de transmitir información clara de una forma fácil y directa, y estos son:

El Punto

“En lo exterior, el punto puede determinarse como la *minima forma elemental*.”³⁰. Nuestra imaginación lo consive pequeño y redondo, una vez materializado, tiene diferentes formas y sus tamaños y limites son relativos. Constituye un elemento clave pues por su situación en el plano le da carácter a la composición y sirve de referencia. Cualquier punto tiene una fuerte atracción al ojo tenga o no propósito. En gran cantidad y yuxtapuestos, los puntos crean la ilusión de tono o color, esta es la base de los medios mecánicos para la reproducción de cualquier tono continuo.

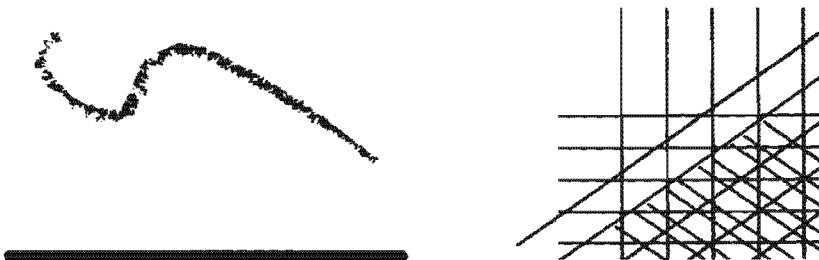


³⁰Kandinsky Wassily, *Punto y línea sobre el plano*, Ediciones Coyoacán, México, 1996, pág. 19.

La línea

“Es la traza que el punto deja con su movilidad; por consiguiente se trata de un producto suyo, el cual tiene su origen en el mero instante, en el que se altera el completo reposo del punto”³¹. La línea da carácter, su trazo da expresión al dibujo o a la composición. Produce emociones como la estabilidad y la atención, y sensaciones como el movimiento y la direccionalidad. Puede ser fina o burda, rigurosa o espontánea. Siempre que se emplea, la línea es el instrumento esencial de la previsualización. Su fluida cualidad lineal contribuye a la libertad de la experimentación, es flexible y cumple con un propósito o intención.

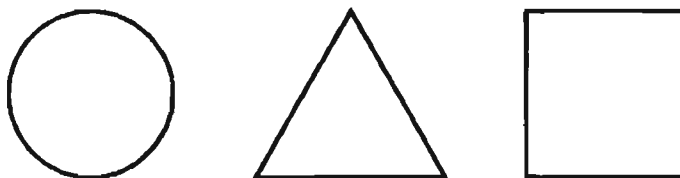
La línea es el elemento esencial del dibujo, delimita el espacio, y puede producir la sensación de tono mediante la sobre posición de líneas, puede adoptar formas muy distintas para expresar cualidades muy diferentes. Puede ser muy inflexible e indisciplinada, como en los bocetos, para aprovechar su espontaneidad expresiva. Una composición se puede establecer mediante líneas horizontales, verticales, inclinadas o curvas, ofreciendo posibilidades formales o informales.



³¹ *Ibidem*, pág. 47.

El contorno

“La línea describe un contorno. En la terminología de las artes visuales se dice que la línea articula la complejidad del contorno. Hay tres contornos básicos; el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero”³². Cada uno tiene sus rasgos delimitados, y se les atribuyen significados propios. El tipo de contorno que predomine en la composición se le atribuye un significado; el cuadrado se asocia con la formalidad, honestidad, rectitud y estabilidad; al triángulo, la acción, el conflicto y la tensión; al círculo, la infinitud, la calidez y la protección. Todos los contornos básicos son fundamentales, figuras planas y simples que pueden construirse fácilmente. A partir de estos contornos básicos se derivan mediante combinaciones y variaciones ilimitadas todas las formas físicas de la naturaleza y de la imaginación del hombre.



Dirección

“Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas: el cuadrado, la horizontal y la vertical; el triángulo, la diagonal; el círculo, la curva. Cada una de las direcciones visuales tie-

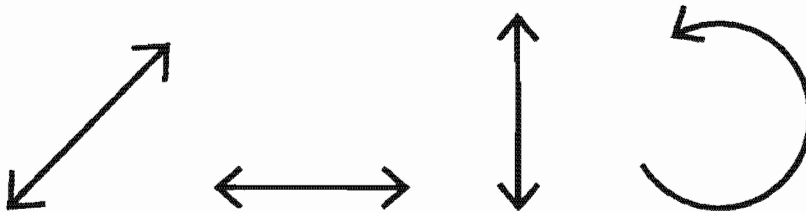
³² Donis, A. Dondis, *op. cit.*, pág. 58.

ne un fuerte significado asociativo y es una herramienta valiosa para la confección de mensajes visuales”³³.

La referencia horizontal-vertical constituye la referencia primaria del hombre. Su significado es la estabilidad en todas las cuestiones visuales.

La dirección diagonal tiene una gran importancia como referencia directa a la idea de estabilidad, es lo opuesto, es la fuerza direccional más inestable y, en consecuencia, la formulación visual más provocadora.

La dirección curva tiene significados asociados al encierro, la repetición y el calor. Todas las fuerzas direccionales son muy importantes para la intención compositiva dirigida a un efecto y un significado final.



Tono

Es el grado de valor entre el blanco y el negro, la iluminación u oscuridad de un valor en relación con los demás valores, el tono es la apariencia visual tal como es afectada por la luz y la luz reflejada. Vemos

ESTA TESIS NO SALE
DE LA CINTA

³³ *Ibidem*, pág. 60.

gracias a la presencia o ausencia relativa de luz, pero la luz no es uniforme en el entorno ya sea su fuente el sol, la luna o los aparatos artificiales. La luz rodea las cosas, se refleja en las superficies brillantes, cae sobre objetos que ya poseen una claridad o una oscuridad relativas.

Entre la oscuridad y la luz existen en la naturaleza múltiples gradaciones sutiles que quedan severamente limitadas en los medios humanos para la reproducción de la naturaleza en el arte o el cine. Cuando observamos la tonalidad de la naturaleza vemos auténtica luz. Cuando hablamos de tonalidad en el grafismo, nos referimos a alguna clase de pigmento, pintura que se usa para simular el tono natural. La escala tonal más usada entre el pigmento blanco y el pigmento negro tiene unos diez grados. El tono representa el volumen y masa de la forma, y el espacio entre los objetos por medio de la luz, da carácter a lo que vemos limitado por contornos.

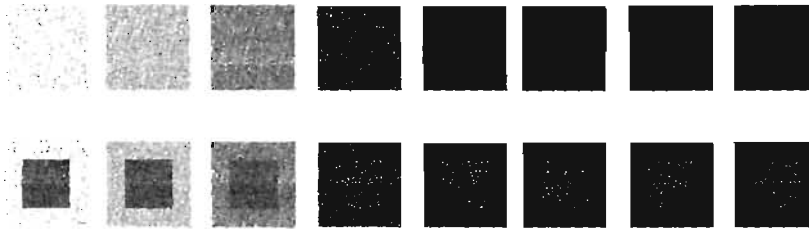
Para Andrew Loomis existen 4 aspectos del tono a tomar en cuenta:

1.- La intensidad de la luz en relación con la sombra: entre luz y sombra existe siempre una relación, entre más brillante sea la luz más oscura será la sombra, y cuando más apagada la luz más se aproxima al valor de la sombra. El valor local desempeña poco papel, todo depende en realidad del principio de la forma, el aspecto del momento, en relación con el medio circundante.

2.- La relación de valor con todos los tonos adyacentes: en cualquier luz los objetos son tanto más claros u oscuros que aquellos contra los que aparecen o que los rodean. Todos los valores pueden ser altos o bajos manteniendo relación.

3.- La identificación de la clase de luz: la iluminación debe ser congruente en su totalidad, si los valores son correctos esta podría ser luz solar, nocturna o artificial.

4.- La incorporación de la luz refleja: todo objeto sobre el cual cae luz devuelve parte de ella en forma de luz refleja.



Color

Se define como una sensación visual estrechamente ligada a la luz. El color tiene una relación más intensa con las emociones, está cargado de información y constituye una valiosa fuente de comunicación visual. Cada color tiene significados asociativos y simbólicos, algunos de estos están más generalizados por experiencias convencionales. Por ejemplo el rojo puede significar peligro, amor, calidez, el verde se asocia con la naturaleza, con la vida, etc.

Hay muchas teorías sobre el color, tanto el de la luz como el del pigmento. Durante siglos los científicos y artistas han intentado explicar el color mediante teorías, desarrollando patrones que muestran mezclas y relaciones de luz y colores. El pintor y el físico han demostrado que son tres los colores base o primarios; rojo, azul y amarillo, de los cuales pueden obtenerse una variedad infinita.

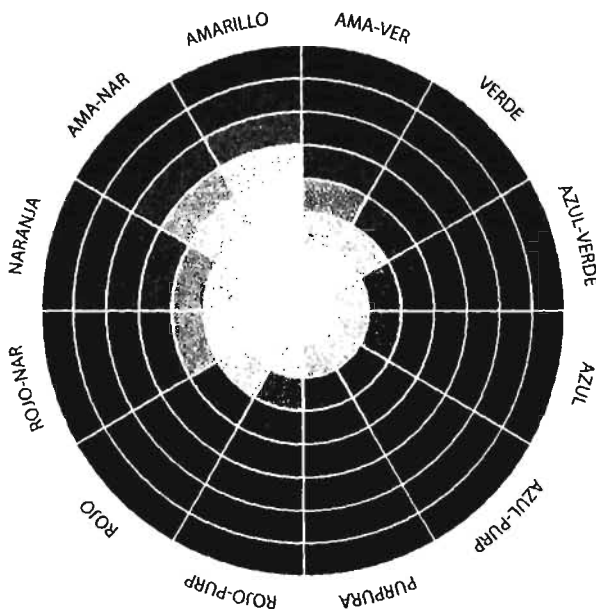
Para Luigina De Grandis la sensación cromática se da por múltiples factores: factores físico-químicos, factores de técnica y práctica pictórica, aparato visual, elementos perceptivos y factores psicológicos.

El color según Donis A. Dondis tiene tres dimensiones que pueden definirse y medirse.

El *matiz*, es el color mismo o croma, y hay más de cien. Cada matiz tiene características propias; los grupos o categorías de colores comparten efectos comunes. Los matices primarios: amarillo, rojo, azul, representan cualidades fundamentales. El amarillo es el color que se considera más próximo a la luz; el rojo es el más emocional y activo; el azul es pasivo y suave. Cuando se asocian en mezclas se obtienen nuevos significados.

La *saturación*, se refiere a la pureza de un color respecto al gris. El color saturado es simple, casi primitivo y ha sido siempre el favorito de los artistas populares y los niños. Carece de complicaciones y es muy explícito. Está compuesto de matices primarios y secundarios. Los colores menos saturados apuntan hacia una neutralidad cromática e incluso un acromatismo y son sutiles y tranquilizadores. Cuanto más intensa o saturada es la coloración de un objeto visual o un hecho, más cargado está de expresión y emoción.

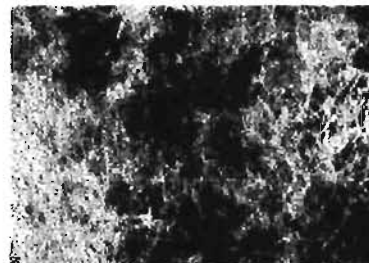
La tercera dimensión del color es acromática. Se refiere al *brillo*, que va de la luz a la oscuridad, es decir, al valor de las gradaciones tonales. Hay que subrayar que la presencia o ausencia de color no afecta al tono, que es constante. El aumento y disminución de la saturación pone de relieve la constancia del tono y demuestra que el color y el tono coexisten en la percepción sin modificarse uno al otro. Dado que la percepción del color es la parte simple más emotiva del proceso visual, tiene una gran fuerza y puede emplearse para expresar y reforzar la información visual. El color no sólo tiene un significado universal a través de la experiencia, sino que tiene también un valor independiente informativo a través de los significados que se le adscriben simbólicamente.



Textura

La textura es el elemento visual que presenta ciertas características tanto visuales como táctiles, por ejemplo la rugosidad. Es posible que una textura no tenga ninguna cualidad táctil, y sólo las tenga ópticas, como las líneas de una página impresa, el dibujo de un tejido de punto. Cuando hay una textura real, coexisten las cualidades táctiles y ópticas, no como el tono y el color que se unifican en un valor comparable y uniforme, sino por separado y específicamente, permitiendo una sensación individual al ojo y a la mano, aunque proyectemos ambas sensaciones en un significado fuertemente asociativo.

La textura está relacionada con la composición de una sustancia a través de variaciones diminutas en la superficie del material. La textura debe servir como experiencia sensitiva y enriquecedora. La mayor parte de nuestra experiencia textural es óptica, no táctil. La textura no sólo se falsea de un modo muy convincente en los materiales impresos, sino que también mucho de lo que vemos está pintado o fotografiado, convincentemente, presentándonos una textura que no está realmente allí. El significado se basa en lo que vemos.



Escala

La escala o proporción es la relación del tamaño del soporte con los objetos o la imagen. Es posible establecer una escala no sólo mediante el tamaño relativo de los elementos visuales, sino también mediante relaciones con el campo visual o el entorno. Cuando establecemos lo grande a través de lo pequeño, se puede cambiar toda la escala con la introducción de otra modificación visual. Los resultados visuales son fluidos y nunca absolutos, pues están sometidos a muchas variables, lo que se coloca junto al objeto visual o el marco en que éste está colocado determina la escala.

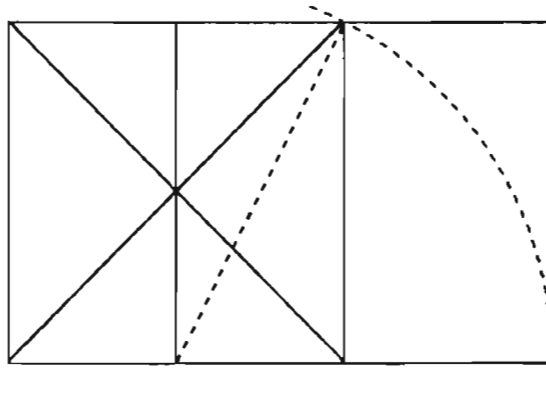
Existen fórmulas proporcionales sobre las que basar una escala; la más famosa es la sección áurea que nos ha sido transmitida por la cultura griega, pero fue el geógrafo y matemático renacentista Luca Pacioli quien dio expresión matemática a esta idea en su tratado *La divina proporción*. "Paccioli demostró que la sección áurea no tiene expresión numérica racional sino que es un número infinito de decimales, y viene de una fórmula algebraica cuyo resultado es 0,618 en números redondos"³⁴.

Por medio de la sección áurea se puede hacer una división armónica, se pueden situar líneas de interés y centros de atención. Un punto áureo se obtiene al multiplicar por 0,618 cada una de las medidas del formato y trazando perpendiculares desde cada lado, el punto áureo se encuentra en la intersección de estas dos líneas.

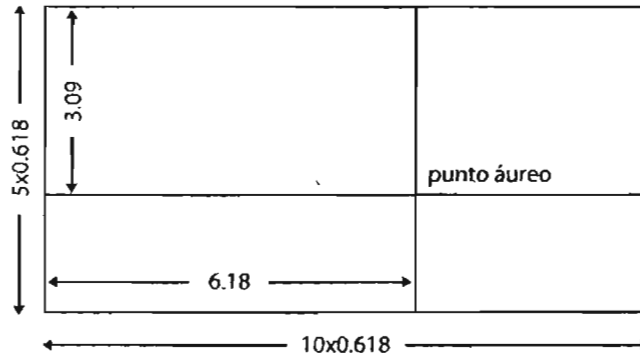
También se puede obtener un formato áureo, dividiendo un cuadro y usando la diagonal de una de sus mitades como radio para ampliar las dimensiones del cuadrado hasta convertirlo en rectángulo áureo.

³⁴ EL Gran libro de la composición, Parramón Ediciones S. A. España, 1993, pág. 60.

La relación de los tamaños tiene significado, por eso es conveniente aprender a estructurar con diversos fines.



formato áureo

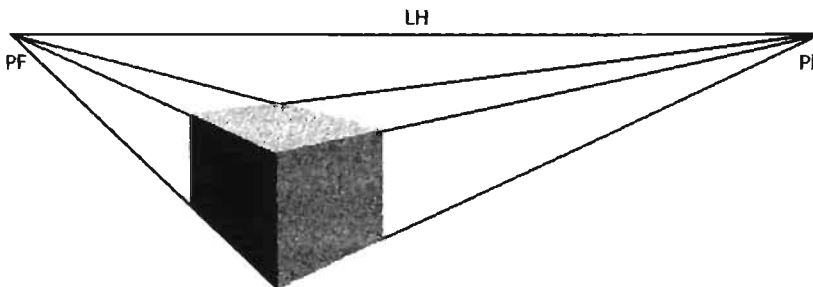


Dimensión

La dimensión es la representación volumétrica de recursos bidimensionales, la ilusión se refuerza de muchas maneras, pero el fundamental para simular la dimensión es la técnica de la perspectiva.

Los efectos que produce la perspectiva pueden intensificarse mediante la manipulación tonal del claroscuro, énfasis espectacular a base de luces y sombras. Usa la línea para crear sus efectos, pero su intención última es producir una sensación de realidad. A través del estudio de la perspectiva podemos servirnos de ella de una forma más espontánea sin tanta meticulosidad. Los elementos mas importantes son :

- La línea de horizonte: se halla siempre frente a nosotros a la altura de los ojos
- El punto de vista: esta en la línea de horizonte en el centro del ángulo visual del espectador
- Los puntos de fuga: se sitúan sobre el horizonte y son el lugar donde convergen las líneas paralelas perpendiculares al horizonte; esta convergencia crea la sensación de profundidad.



Movimiento

Es la cualidad perceptiva de sugerir movimiento a elementos visuales estáticos, deriva de nuestra experiencia completa de movimiento en la vida. Pero en esta forma, no existe movimiento auténtico tal como lo conocemos; este movimiento es atribuido al ojo del observador. El film cinematográfico es en realidad una serie de imágenes inmóviles, que cuando el hombre las contempla en intervalos de tiempo rápidos, se crea la ilusión de continuidad de manera que el movimiento parece real.

La palabra movimiento en la composición describe tensiones y ritmos de las imágenes, pero en realidad es que estamos viendo algo estático. "Una pintura, una fotografía o el diseño de un tejido pueden ser estáticos, pero la magnitud de reposo que proyecta compositivamente puede implicar un movimiento como respuesta al énfasis y a la intención del diseño del artista"³⁵.



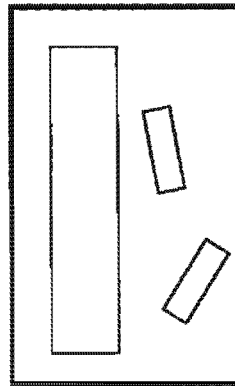
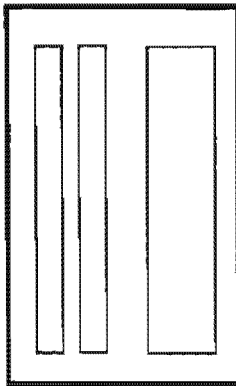
³⁵ Donis, A. Dondis, *op. cit.*, pág. 79.

2.7. Técnicas visuales

Las técnicas visuales ofrecen tanto al diseñador como al ilustrador un amplio panorama de soluciones visuales que actúan directamente con la intención. Estas estructuras afectan el significado global debido a la forma en que se organizan los elementos y por su carga emocional, según Donis A. Dondis puede definirse cada técnica y su contraria en forma de dipolo, reflejando armonía o contraste, estas son:

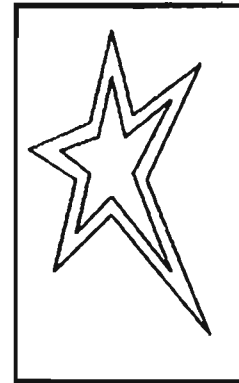
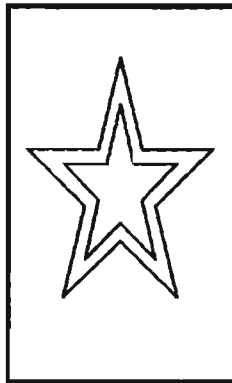
Equilibrio-Inestabilidad

El equilibrio es una estrategia de diseño en la que hay un centro de gravedad entre dos pesos, su importancia se basa en la intensa necesidad de equilibrio en la percepción humana, su opuesto es la inestabilidad o ausencia de equilibrio provocando composiciones inquietantes.



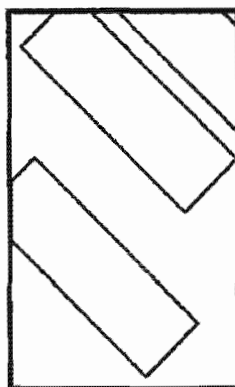
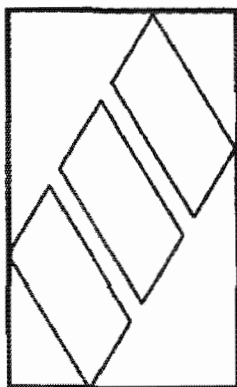
Simetría-Asimetría

La simetría es el equilibrio central, es lógico y sencillo por tanto resulta estático. En cambio la asimetría resulta interesante ya que se puede formar un equilibrio distribuyendo pesos.



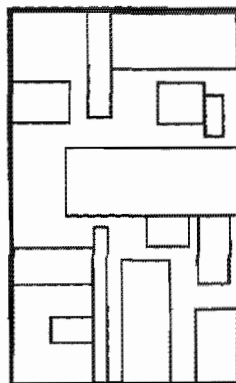
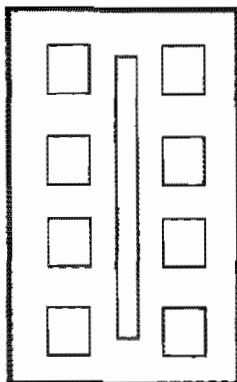
Regularidad-Irregularidad

La regularidad se refiere a un orden basado en algún método respecto al cual no se producen alteraciones, generalmente usado en composiciones formales. Su opuesto la irregularidad realiza lo imprevisto sin someterse a ningún plan.



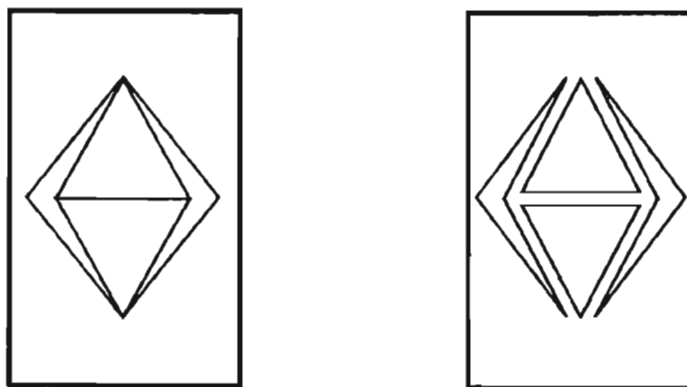
Simplicidad-Complejidad

La simplicidad ofrece un carácter sencillo de formas elementales. La complejidad implica una presencia de elementos diversos que ofrecen composiciones complejas y difusas.



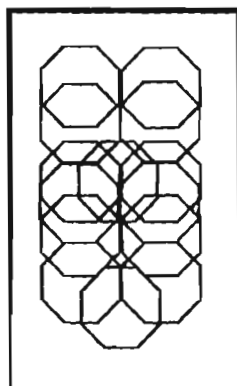
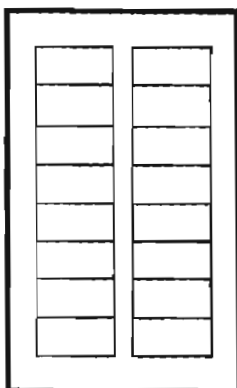
Unidad-Fragmentación

La unidad se refiere a un equilibrio entre diversos elementos con los que guarde una relación estrecha y que se presente en conjunto como un objeto único. La fragmentación es la descomposición de los elementos en piezas separadas conservando un carácter individual.



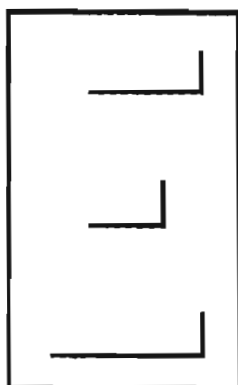
Economía- Profusión

La economía se refiere al uso de elementos mínimos y una ordenación visual juiciosa. La profusión es una técnica enriquecedora recargada.



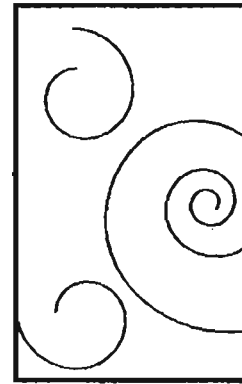
Reticencia-Exageración

La reticencia exige una respuesta máxima ante elementos mínimos. La exageración recurre a lo extravagante para intensificar, ambas se sirven de la manipulación de detalles.



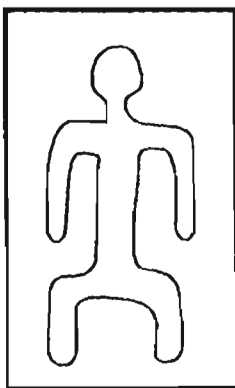
Predictibilidad-Espontaneidad

La predictibilidad sugiere un orden ya sea a través de la razón o la experiencia, hemos de prever el mensaje visual. La espontaneidad en cambio se caracteriza por una naturalidad de gran carga emotiva.



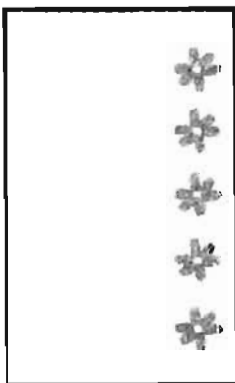
Pasividad- Actividad

La actividad manifiesta movimiento por medio de la sugestión. La pasividad mediante un equilibrio absoluto produce la sensación de reposo y tranquilidad.



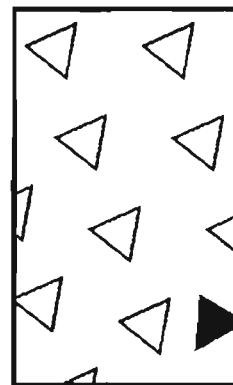
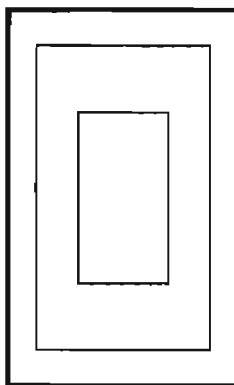
Sutileza-Audacia

La sutileza es una técnica que sugiere delicadeza y refinamiento.
Al contrario el propósito de la audacia es ser obvia.



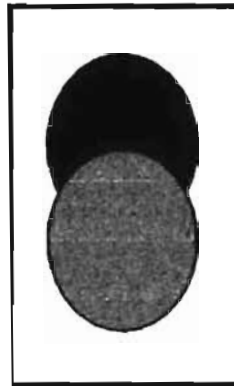
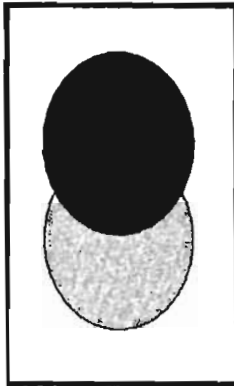
Neutralidad-Acento

La neutralidad que es el marco menos provocador puede resultar eficaz ante ciertos espectadores, esta atmósfera es ideal para destacar un solo elemento lo que se llama acento.



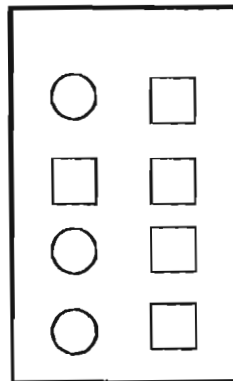
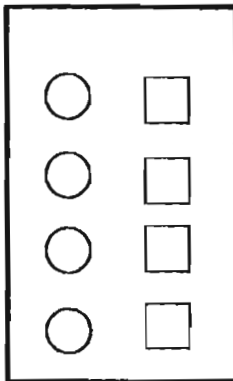
Transparencia-Opacidad

La transparencia es la característica de ver a través de un objeto parte de otro, la opacidad es el bloqueo y ocultación de elementos.



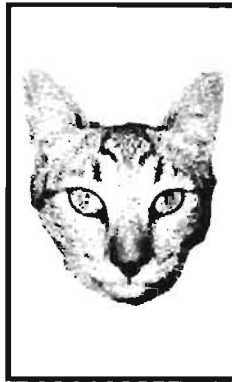
Coherencia-Variación

La coherencia es la técnica dominada por expresar una compatibilidad uniforme. Si la estrategia exige cambios la técnica es la variación, controlada por el tema.



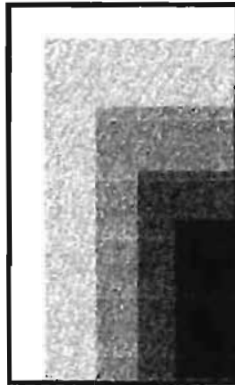
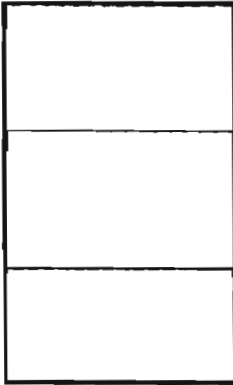
Realismo- Distorsión

El realismo es la técnica de representar lo que vemos a través del ojo, ya sea por medio de la cámara o la perspectiva y el claroscuro mediante ilusiones ópticas. La distorsión fuerza el realismo mediante efectos irregulares.



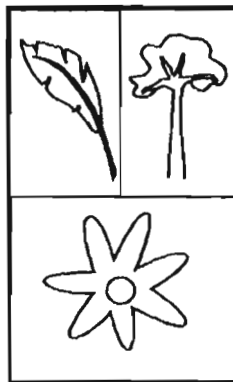
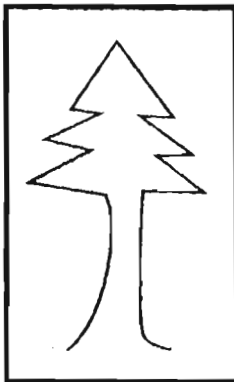
Plana-Profunda

Estas técnicas se rigen fundamentalmente por el uso o ausencia de perspectiva o claroscuro para sugerir apariencia de dimensión.



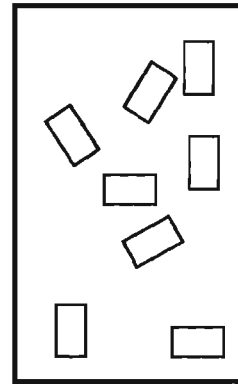
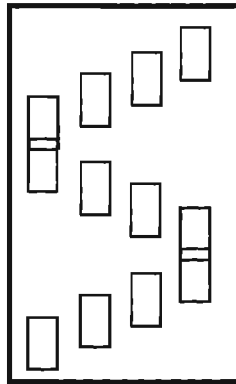
Singularidad-Yuxtaposición

La singularidad consiste en centrar la composición en un tema aislado e independiente. La yuxtaposición expresa la interacción de estímulos visuales.



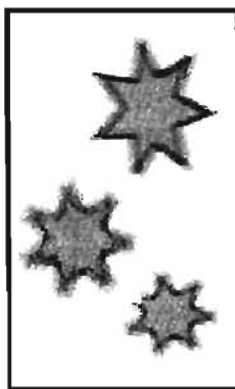
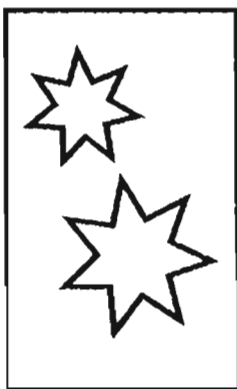
Secuencialidad-Aleatoriedad

Se basa en la respuesta compositiva de un orden lógico, ordenado según un esquema rítmico. La aleatoriedad es la falta de un plan, una desorganización planeada o accidental.



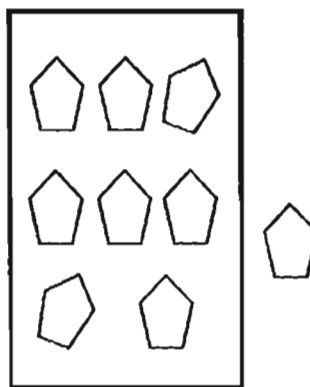
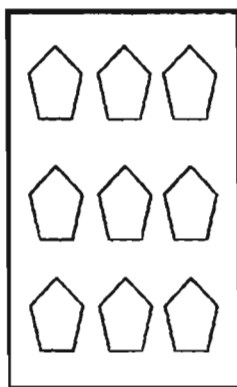
Agudeza-Difusividad

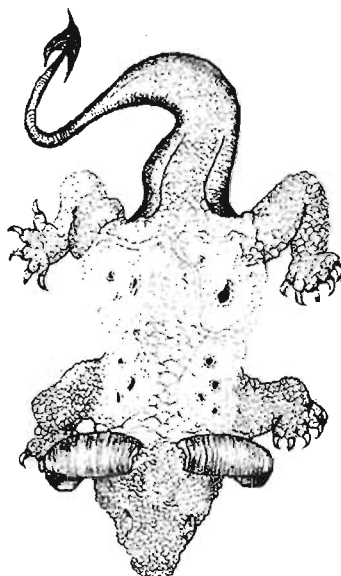
La agudeza, esta ligada con la claridad física y de expresión, mediante el uso de la precisión. La difusividad es blanda no aspira la precisión.



Continuidad-Episodicidad

La continuidad se define por una serie de conexiones visuales, importante en cualquier composición unificada. La episodicidad expresa la desconexión, refuerza el carácter individual, sin abandonar el significado total.





Grafito.

2.8. Técnicas y Materiales

Es esencial tener conocimiento sobre las propiedades y características de los diferentes medios, que el ilustrador tiene a su disposición para realizar su trabajo, la elección de estos materiales tiene que ver con el tema de la ilustración ya que afectará su calidad estética, también interviene el gusto personal y el medio de reproducción en la elección. La mayoría de los medios tienen características comunes, otros se pueden combinar, en fin que las posibilidades son muchas.

Grafito, carbón y tizas

El grafito, es uno de los materiales más antiguos, es el más común, ya sea para bocetar o como técnica final, hay una gran cantidad de tipos de lápices, la calidad de los lápices depende principalmente de la calidad y pureza de los grafitos y arcilla empleados en su fabricación, entre más arcilla mayor será su dureza, se presentan en diversos grados van desde el 8B (el mas blando) al 8H (el mas duro).

Lápices de colores: se hacen con una mezcla de sustancias colorantes, aparejo, lubricante y aglutinante, los materiales colorantes pueden ser solubles o insolubles según el tipo de mina, se presentan en gamas muy extensas.

Técnica: el lápiz es básicamente un medio lineal, las líneas pueden ser muy expresivas, según la presión y la velocidad de la mano que traza el dibujo y el grado de dureza del lápiz, para producir el tono, se puede frotar, sombrear o rayar, o hacer puntos o trazos cortos, una manera de aprovechar el medio consiste en utilizar lápices de distintas durezas.

Superficies: es sumamente variada la gama de papeles empleados, ciertos tipos de papel se adaptan mejor que a otros materiales particulares, papel liso, texturado, para acuarela, áspero, hecho a mano, así como soportes rígidos, cartones, ilustración blanco a de colores en fin que cualquier tipo de papel se adapta, claro que siempre es conveniente utilizar un buen papel, para garantizar la calidad y durabilidad del trabajo.

Borradores, durante muchos siglos los artistas emplearon miga de pan para borrar, sin embargo en 1752 se propuso el uso del caucho, en fechas recientes las gomas se hacían con una mezcla de aceite vegetal vulcanizado, piedra pómez y azufre, aglutinados con goma, en la actualidad se usa mucho el plástico, las gomas plásticas son un instrumento muy útil. Existe una gran variedad adaptables a todo tipo de necesidades , blandas, de plástico, en forma de lápiz, recargable, cojines que sueltan polvos.

Fijativo, es un barniz con el que se rocía la superficie de un dibujo para protegerlo de roces y borrados accidentales, se pueden comprar en spray.

Cuchillas y lijás, cuters, exactos, bisturí o sacapuntas son muy útiles para afilar los lápices, así como las lijás para darle un acabado perfecto.

Porta minas, indispensable para el trabajo meticuloso o simplemente por gusto personal, además de que existen diferentes tipos.

Difumino, es un rollo de papel acabado en punta, se usa para desvanecer el grafito tiza o carbón, también se pueden emplear otros materiales para tal efecto, como algodón, un trapo incluso el dedo, dependiendo de las circunstancias.



Lapiz de color.

En el grafito, el carbón y las tizas se emplean las mismas superficies y equipo.

Carbón: a lo largo de los siglos el carbón se convirtió en uno de los instrumentos básicos para el artista, se han empleado para definir el contorno preliminar, que luego se puede borrar fácilmente o pintar encima. El carbón se obtiene carbonizando madera en cámaras a prueba de aire, durante siglos la madera preferida fue la de sauce, pero desde el siglo XIX se usa principalmente la de vid.

Carboncillo: es la forma más corriente del carbón y consiste en palitos de varios grados y tamaños, finos, medianos o gruesos, blando, medio o duro.

Barras de carbón comprimido: se hacen con carbón pulverizado que se comprime con un agente aglutinante, no se rompen tan fácilmente pero sus marcas son más difíciles de borrar.

Lápices de carbón: barras de carbón comprimido, recubiertas de madera o papel, son menos sucios y fáciles de manejar sin embargo solo se puede usar la punta y por tanto resta expresividad al no poderlo manejar con tanta soltura.

Técnica: el carbón es adecuado para dibujos de línea y de tono, debido a su naturaleza frágil, los errores se pueden corregir fácilmente, es sucio de manejar y los trazos pueden borrarse fácilmente por eso es necesario fijarlo, los toques de luz se sacan con goma.

Tizas, pasteles y crayones; las tizas naturales, son sustancias minerales cortadas en la forma deseada y empleadas para dibujar, las más empleadas

son la roja (variedad de óxido de hierro), la negra (pizarra carbonífera) y la blanca (yeso). Las tizas fabricadas y pasteles, se hacen con pigmento seco en polvo, mezclado con un medio aglutinante para formar una pasta. Pastel: el término se aplica a la variedad más blanda y polvorienta, sea cual sea el material escogido es conveniente fijarlo. Crayones: son una subcategoría, los pigmentos en polvo se mezclan con un medio que contiene un aglutinante graso.

Pluma y tinta

Los ilustradores han usado la pluma y la tinta durante muchos siglos, su principal ventaja es que sus necesidades son básicas y pocas: una hoja, tinta y pluma. Existe una gran variedad, entre las que se incluyen las plumas de ave, de carrizo, las plumillas, las plumas fuente, los rotuladores, los bolígrafos y los estilógrafos.

Tintas: se presentan en distintos colores, las más usadas son la negra y la sepia, la tinta a prueba de agua es la mejor para dibujar ya que su densidad hace más fácil la reproducción además que suele combinarse con lavados o acuarela, las tintas que no son a prueba de agua se pueden lavar con agua y diluirse. Otras tintas que suelen emplearse son las de los bolígrafos y rotuladores que tienen una base alcohólica y una vida corta.

Papel: lo ideal es que tenga una superficie dura, si se usa un lavado con tinta es conveniente tensar el papel. La experimentación en diferentes papeles es conveniente para encontrar el que mejor se adapte a nuestras necesidades.



Tinta con plumilla y pincel.



Acuarela.

Técnica: la mayoría de las técnicas de pluma derivan de dos elementos básicos la línea y el punto, a partir de ellos se pueden desarrollar un número prácticamente ilimitado de texturas, además se pueden combinar con otros medios, tanto en blanco y negro como en color.

Dibujo a línea, pura y simple y en cierto modo la más precisa.

Línea y sombreado cruzado, actúa como sombreado para dar volumen, o para crear zonas tonales o un claroscuro, el método consiste simplemente en entrecruzar líneas para elaborar tonos y texturas, las líneas pueden ser rectas, quebradas, onduladas e irregulares.

Línea y lavado, varían enormemente.

Punteado y salpicado.

Las correcciones se pueden hacer con una navaja o una goma para tinta.

Scratch board o cartulina rascable: consiste básicamente en raspar con distintas herramientas sobre un cartón especial recubierto con tinta negra para descubrir líneas blancas es decir dibujando en negativo, es una técnica esgrafiada en donde en vez de aplicar tinta se retira..

Acuarela

Las acuarelas son pigmentos que se han molido hasta quedar muy finos y después se han ligado con goma arábiga, que se disuelve fácilmente en agua, las acuarelas se adhieren firmemente al papel y la goma proporciona brillo al color y actúa como un barniz suave y delgado, se presentan en forma de pastilla secas, en forma líquida en tubos o frascos.

Papeles: en general es preferible el papel semi áspero, prensado en frío, porque va bien para lavados como para trabajos detallados, el papel rugoso es preferido por quien desea un acabado moteado, el peso del papel es importante los delgados se tienen que tensar para que no se arruguen en cambio un papel pesado no, aunque si la técnica es muy húmeda también requiere de tensarlo. En términos de calidad los papeles hechos a mano son los mejores ya que tienen un elevado contenido de lino, además suelen estar encolados. Los papeles de arroz son muy frágiles y sumamente absorbentes, sin embargo vale la pena probarlos.

Técnicas: el efecto de la pintura con acuarelas puras se debe a la transparencia del color, se utiliza la blancura del papel para aclarar los tonos y proporcionar puntos de realce, los lavados de color se superponen para conseguir los tonos adecuados, si un blanco queda pintado se puede rascar con una navaja o usar pintura blanca. Las técnicas son diversas; pincel seco, raspado, veladuras, salpicado, reservas de color, pintura con esponja, pintura seca, húmedo sobre húmedo, puntillismo, texturas, lavados, húmedo sobre seco, así como la mezcla con otros materiales como tinta, acrílico, gouache, etc.

Gouache

El gouache es una pintura opaca, a base de agua, que se prepara con pigmentos molidos menos finos que los de las acuarelas, ligados con goma arábiga, a los que se añade pigmento blanco para darles opacidad, tiene menos luminosidad que las acuarelas. Se puede trabajar de oscuro a claro y no solo de claro a oscuro como la acuarela, algunos colores contienen una emulsión plástica y resistente al agua una vez secos.



Melancholic. Faery de Brian Froud.
Gouache.



Acrílico.

Papeles: todos los papeles empleados para la acuarela sirven para el gouache, también son recomendables papeles de colores.

Técnica: la característica fundamental es su opacidad, por tanto no conviene usarlo diluido, como las acuarelas, la pintura al gouache de mejor calidad presenta zonas de color planas y espesas, para lograrlo hay que aplicar la pintura con una consistencia uniforme, muchas de las técnicas de acuarela se usan con el gouache.

Acrílico

Las primeras pinturas acrílicas y de acetato de polivinilo que aparecieron en el mercado no tenían mucha calidad, pero en los últimos años se han perfeccionado mucho, en la actualidad constituyen un medio sumamente flexible y de amplias posibilidades. Se le llama acrílico a todo pigmento ligado con una resina sintética, la pintura acrílica se diluye con agua, se seca con la misma rapidez con la que se evapora el agua, y una vez seca es impermeable, esto permite pintar encima sin alterar los colores que hay debajo. Los acrílicos son sumamente versátiles y aunque en principio son opacos la pintura se puede diluir hasta conseguir el grado de transparencia que haga falta, si por algún motivo se quiere prolongar el tiempo de secado se puede usar un medio retardador.

Papeles y superficies: la pintura se puede usar sobre una amplia variedad de superficies; lienzo, madera, cartón, cartulina, papel, y no hace falta ningún tipo de imprimación. También sirven las superficies metálicas, como el cobre o el zinc aunque a lo mejor hay que lijarlas antes. La pintura se adhiere a cualquier superficie que no sea aceitosa ni brillante.

Técnica: los acrílicos son las pinturas más versátiles que tienen a su alcance los ilustradores y se pueden usar con gran efecto tanto en su forma transparente como opaca, cuando se emplean sobre lienzo o cartón se pueden lograr efectos como una pintura al óleo, si se diluye con agua y se usan transparentes sobre papel se puede lograr un efecto de acuarela. Las pinturas acrílicas funcionan muy bien para producir superficies de colores planos ininterrumpidos y para aplicar capas superpuestas de lavados diluidos de color, su única limitación es el secado rápido, que a veces es una ventaja cuando se requiere de resultados rápidos, es muy importante la limpieza rápida de los pinceles ya que la pintura seca es difícil de quitar y deteriora a estos.

Óleo

Durante mas de 400 años, hasta las dos ultimas décadas, la pintura al óleo fue el medio de pintura más utilizado. Se relaciona más con los pintores que con los ilustradores y aunque sigue siendo popular, algunos artistas prefieren la pintura acrílica. La pintura al óleo se prepara con pigmentos mezclados con aceite de linaza o de amapola, estos aceites se secan lentamente por oxidación y este proceso otorga a la pintura al óleo la riqueza de color que la caracteriza. Existe una amplia gama de diluyentes aunque el más popular es la trementina que según la cantidad que se use produce una pintura opaca o transparente, con una terminación mate o brillante. Es un medio muy flexible que por su lento tiempo de secado permite pintar mojado sobre mojado y la posibilidad de eliminar la pintura hasta el fondo, si hace falta, por otra parte este lento tiempo de secado resulta inconveniente si se requiere de un trabajo rápido, también existe la opción de trabajar con acrílico para agilizar el tiempo de trabajo.

Papeles y superficies: las superficies absorbentes extraen el aceite de las pinturas al óleo, lo cual hace que se hunda y disminuya la adherencia del pigmento sobre la superficie. Básicamente la mayoría de las superficies se tienen que imprimir antes de poder aplicar la pintura, a fin de controlar el grado de absorción, también se puede usar un papel especial para bocetos al óleo que no necesita imprimación. Los demás papeles y cartones por lo general requieren imprimación. Para pintar al óleo se usa una amplia variedad de superficies, como cartulina, cartón imprimado, madera, aglomerado, aunque el soporte más popular es el lienzo, bien tensado sobre un bastidor de madera. El mejor lienzo es el de hilo, aunque se utiliza mucho el de algodón. El metal también es usado por lo general el cobre.

Técnica: existen dos técnicas básicas; las pinturas que se elaboran con sumo cuidado mediante la superposición de capas, cada una de las cuales se deja secar antes de aplicar la siguiente y la pintura directa “alla prima” en la cual se utiliza color opaco para completar una pintura por lo general en una sola sección.

Computadora

La vida moderna y la creciente demanda de ilustraciones rápidas y fácil de manipular hacen de la ilustración digital una buena opción, además de que cada vez se puede trabajar mejor con los diferentes programas.

La creciente disponibilidad de computadoras cada vez más complejas para producir imágenes ha abierto al ilustrador posibilidades nuevas y emocionantes. Además de ofrecer a los ilustradores técnicos un

alto grado de presión así como de almacenar el trabajo en diferentes etapas. Se pueden combinar y manipular imágenes procedentes de diferentes fuentes como fotografías, texturas y dibujos. La computadora revoluciona la forma en que se llevan a cabo determinadas tareas; cosas laboriosas se convierten en tareas muy simples y rápidas.

- Copiar una imagen, entera o en parte, es sencillo. El original deja de tener sentido como tal, una vez que se ha digitalizado, las copias son exactamente equivalentes al original.
- Los trazados geométricos son sencillos y exactos.
- Los efectos fotográficos o visuales se aplican instantáneamente y de forma reversible.
- Es fácil aplicar variaciones de color y filtros que alteran significativamente la imagen, para hallar el efecto más adecuado sin destruir el original y en poco tiempo.

Los programas de gráficos complementan las técnicas tradicionales: podemos empezar un trabajo en forma de boceto a lápiz o tinta, o cualquier técnica convencional, y acabarlo en la computadora. También es posible proceder al revés: escanear una pintura o imagen y aplicar toda una serie de filtros en la computadora.

Las computadoras y programas que se han venido utilizando de forma especial para el diseño gráfico son los Macintosh de Apple, aunque estos últimos años la distancia que separaba PC de MAC respecto de la capacidad de manejar este tipo de programas se ha reducido mucho; la mayoría de aplicaciones se editan en versión PC y versión MAC.

Los tipos de programas de diseño más usados por el ilustrador son dos: vectoriales y mapa de bits.



Ilustración digital. Carlos Palleiro. Portada del Bestiario de Juan José Arreola. 1998.

Programas vectoriales: se componen de líneas y curvas definidas por objetos matemáticos denominados **vectores**. Los vectores describen los gráficos según sus características geométricas. Se puede cambiar el tamaño o modificar el color de un gráfico sin perder la calidad. Los gráficos vectoriales no dependen de la resolución; es decir, se pueden escalar a cualquier tamaño e imprimir en cualquier dispositivo de salida con cualquier resolución sin perder precisión ni nitidez. En el mercado existen muchos programas de gráficos vectoriales entre ellos están Illustrator, Corel Draw y Free Hand la base de todos es la misma y su interfaz es parecida.

Programas de mapa de bits: crean imágenes rastrilladas. Las imágenes utilizan una cuadrícula de pequeños cuadrados, conocidos como **píxeles**, para representar los gráficos. Cada píxel de una imagen de mapa de bits tiene una posición determinada y un valor de color asignado. Cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits, se editan píxeles en lugar de objetos o formas. Las imágenes de mapa de bits constituyen el medio electrónico más común para las imágenes de tono continuo, como fotografías o imágenes de programas de dibujo, ya que estas imágenes pueden representar graduaciones sutiles de sombras y colores. Las imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, es decir, representan un número fijo de píxeles. Como consecuencia, pueden aparecer dentadas y perder detalle si se modifica el tamaño en la pantalla o se imprimen a mayor resolución que aquella para la que fueron creadas. Los programas mas utilizados por diseñadores e ilustradores son Photoshop y Photo paint.

Programas de pintura natural: este tipo de aplicaciones son notablemente sofisticadas. Ofrecen un gran conjunto de pinceles y texturas para pintar y tipos de papeles texturados que simulan la pintura con

medios naturales:crayon, carbón,tinta,acuarela,óleo entre otros.Este tipo de programas están pensados para la creación artística directamente en pantalla, o para retocar imágenes previamente elaboradas; las cualidades de programas como Painter, de Metacreations son muchas pero la principal es que simula perfectamente los efectos de la pintura natural. El programa tiene muchas opciones y una interfaz bastante compleja. Pero este programa permite efectos sorprendentes combinando sus pinceles de técnicas realistas y las texturas que se pueden elegir.

Técnicas Mixtas

Las combinaciones de los diversos medios que podemos utilizar son muchas, generalmente el ilustrador trabaja con diferentes tecnicas y texturas en un solo trabajo, produciendo diversos efectos que con una sola técnica seria difícil de crear si ese fuera el propósito. Por ejemplo acuarela con tinta; acrílicos, oleos y pastel graso; pastel sobre gouache; crayones de cera sobre acuarela, etc. Además del collage y la manipulación electrónica.

En general la mayoría de los materiales se pueden mezclar, sin embargo hay materiales que no son compatibles pero incluso estos ofrecen la oportunidad de crear efectos interesantes, por ejemplo, el rotulador graso en un papel satinado. También podemos experimentar con materiales como el letraset o mecanorma, crear texturas con objetos orgánicos o telas emplear diversos soportes como acetatos, fieltro, metal, cartones, etc.

.....la ilustración

Todas estas técnicas se complementan con la experimentación y estudio, es muy importante y es la mejor manera de evitar problemas a la hora de trabajar. También es importante contar con un archivero de imágenes, para tomarlas como referencia.

La elección y manipulación de estos elementos esta en manos del ilustrador, él es el visualizador, lo que decide hacer con ellos es en esencia su arte y las opciones son infinitas.

3

PROPUESTA GRÁFICA

3. PROPUESTA GRÁFICA

En el proceso de ilustración, no existen reglas como tales pero si pasos a seguir que nos garanticen buenos resultados, se puede llegar a una metodología que se adapte al tema. Generalmente la ilustración fantástica es muy libre sin embargo el estudio es la mejor vía para obtener buenos trabajos.

Los elementos básicos de la ilustración, las técnicas visuales y las técnicas de los materiales, nos garantizan un buen trabajo y si bien en la ilustración no se trabaja tan rigurosamente, el conocimiento de estos se hace casi de forma natural a la hora de dibujar, además de que el previo estudio nos ahorra tiempo en la ejecución final y evitamos malos resultados tanto compositiva como técnicamente.

3.1 Metodología de ilustración

El diseño es lo que hace una buena composición, casi cualquier tema puede ser presentado de diversas maneras, después de varios bocetos de figura y composición, así como experimentos con materiales escogemos el tipo de luz, paleta de color, formato, encuadre y las dimensiones finales de la ilustración, pero para hacer un trabajo fluido necesitamos una metodología.

Una metodología de ilustración consiste en seguir una serie de pasos o etapas bien definidas de trabajo, para resolver las ilustraciones de forma rápida y satisfactoria. El ilustrador tiene que disponer de un método que le permita realizar sus proyectos con el material adecuado, las técnicas y demás componentes de acuerdo a la función o al propósito de la ilustración.

Existen diversos métodos de diseño, con aspectos constantes y mediante los cuales se puede formar un esquema que se adapte a la ilustración.

Entre otros están; el esquemas de Archer (programación, recopilación de datos, análisis, síntesis, desarrollo, comunicación), el de Fallon (preparación, información, valoración, creatividad, selección, proyecto), el de Sidal (definición del problema, examen de los diseños posibles, límites, análisis técnico, optimización, calculo, prototipos, comprobación, modificación final).

El método de ilustración utilizado principalmente se basó en el de Andrew Loomis, de su libro *Ilustración creativa* el cual es: visualización, dramatización, caracterización, composición y embellecimiento.

Tomando en cuenta este y los anteriores, encontramos que existen aspectos constantes dando forma a esta metodología: marco de referencia, visualización, dramatización, composición, embellecimiento y por último aplicación de la técnica.

Marco de Referencia: Se refiere al conocimiento del problema, al objetivo, tipo y función de la ilustración, las delimitantes y al perfil del receptor, con el fin de analizar este material y comprender el destino de la ilustración.

Visualización: Es el proceso de proyectar, analizar y dar forma por medio de la imaginación. Partiendo de los propósitos de la ilustración y de la intención que queremos dar, delimitando la idea central.

Dramatización: Una vez visualizada la imagen, se procede a bocetar, la dramatización es el nivel visual elegido para la ilustración, esto con la finalidad de tomar la mejor opción compositiva y técnicamente, y evitar desacuerdos con la obra final. El bocetaje puede ser a lápiz o incluso a color para probar posibles soluciones técnicas, se determina el uso de luz, tono, encuadre, dirección de los objetos y color.

Composición: La composición es la disposición de los diversos elementos de la imagen dentro de un formato de manera armónica, mediante, el uso de retículas, la perspectiva, la sección áurea, el color, la textura, etc. así como las técnicas visuales. Podemos encontrar el encuadre y dimensiones para destacar la figura. Los resultados de las decisiones compositivas marcan el propósito y el significado de la ilustración.

Embelllecimiento: Cuando se han decidido las características de la composición se procede a depurar o detallar el dibujo final.

Técnica: En esta etapa, ya se eligió el dibujo final, la paleta de colores y la técnica o técnicas que se van a emplear y se procede con la aplicación de la técnica que ya habíamos elegido.

3.2 El libro a ilustrar: “Animalia, bestiario fantástico”

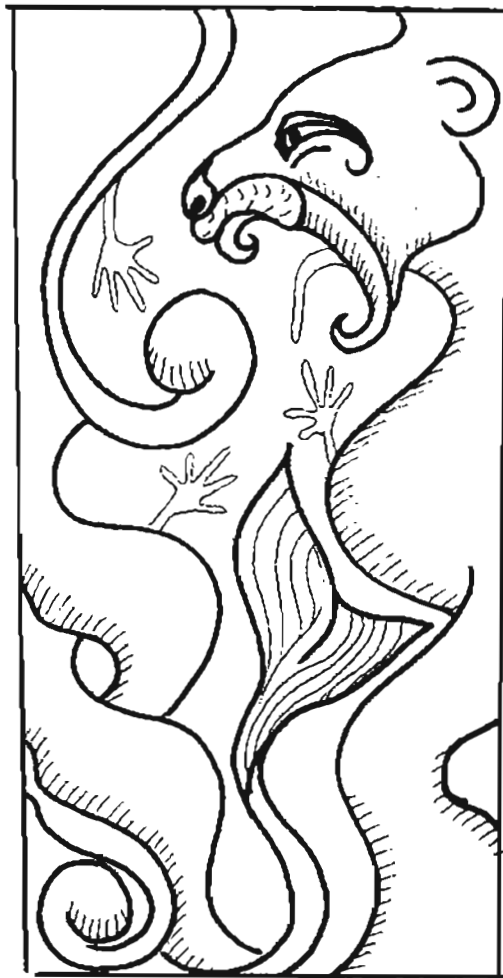
Animalia, bestiario fantástico, es un libro escrito por varios autores jóvenes resultado de un taller de narrativa que dirige Bernardo Ruiz en la escuela de escritores de la SOGEM en la ciudad de México, inscrito dentro de la tradición de los bestiarios modernos. En este bestiario fantástico se encuentran varias alegorías apocalípticas, variaciones de mitos

Europeos, descripciones de zoología fantástica, cuentos irónicos y series de minificciones.

Se escogieron 5 relatos para ilustrar: el Quescalote, Colmoyote, la Canis-Somnium, Mi bestia y Tortuga. Los 5 de diferente autor, esto para demostrar que se pueden unificar los estilos de autor con un solo estilo de ilustración, así como para probar el uso de una metodología de ilustración. La selección de los textos se hizo tomando en cuenta que trataran estilos literarios diferentes.

La ilustración de bestiarios es muy diversa, tanto como los estilos de narración, poema, prosa, parábolas, minificciones, etc. Todos enfocados en la descripción de la bestia, de forma descriptiva a veces narrativa. Al paso del tiempo la ilustración se ha influenciado por estilos pictóricos así como por la cultura popular, desde grabados, acuarelas, oleos, dibujos a línea hasta emplear técnicas tridimensionales o digitales.

En el caso de este libro, se encontró la dificultad de interpretar narraciones con diferentes estilos literarios de autor, todas ellas con una gran riqueza narrativa, es por ello que se decidió a través de varios estudios, realizar las ilustraciones partiendo de sus características pertinentes y tomando como referencia ilustraciones de otros bestiarios.



Boceto

3.3. Ilustración I

El Quescalote
Félix Cortés Schöler

Marco de referencia

Tipo: fantástica.

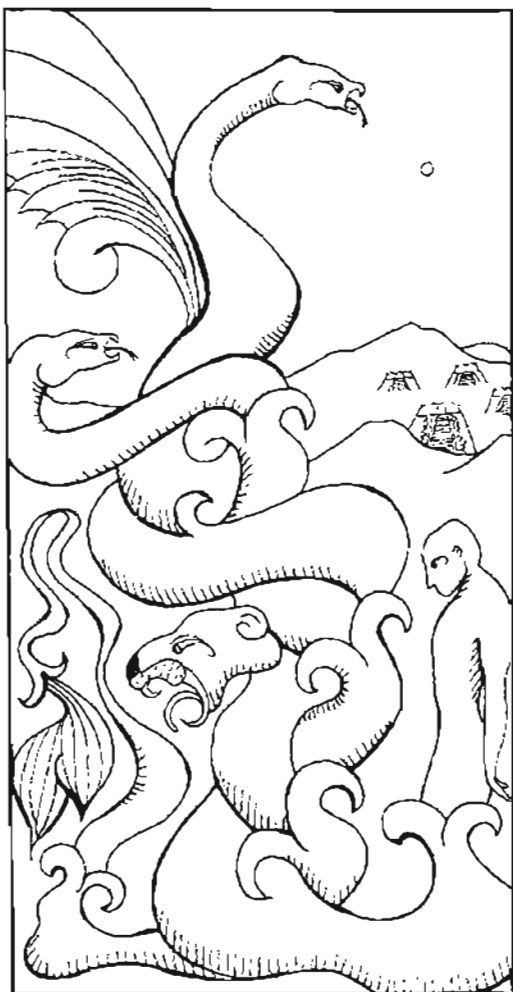
Receptor: lector joven.

Objetivo: el propósito de esta ilustración es el de acompañar al texto y despertar la curiosidad del lector motivándolo a la lectura.

Soporte: interior de libro.

Visualización

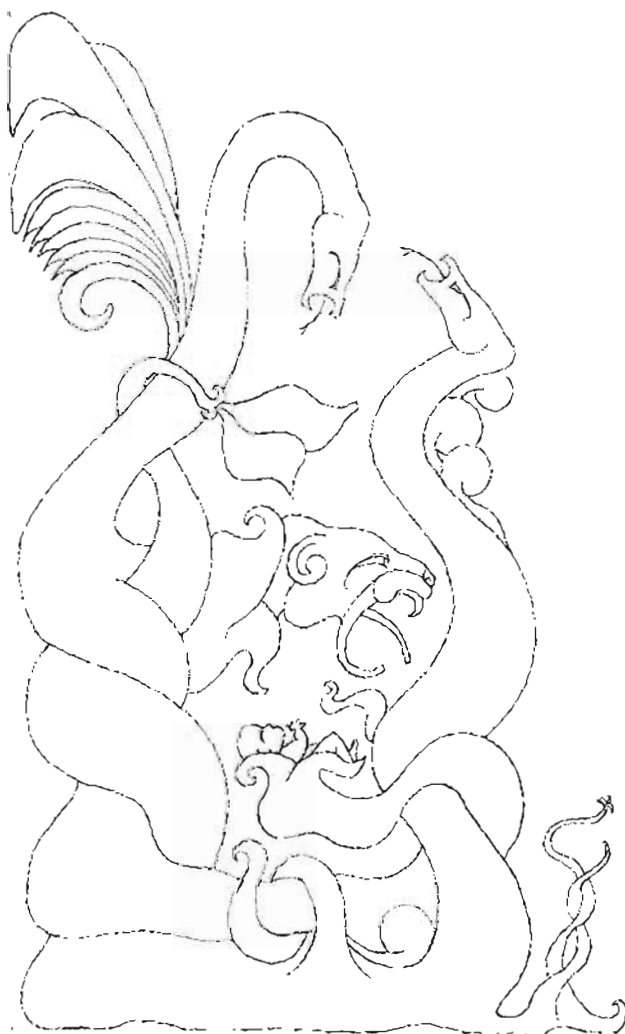
Esta narración, habla de una bestia de la que nace la vida, formada por serpientes, una de agua y aire; otra de fuego y tierra, así que imagine dos serpientes entrelazadas una azul que se asocia al agua y al aire y otra roja relacionada con el fuego y la tierra, de la que se desprenden más elementos.



Boceto



Boceto



Boceto final

Dramatización

Visualizada la imagen, se procedió a recopilar imágenes de referencia de serpientes, plantas, peces y jaguares, se hizo un breve estudio de la cabeza del jaguar y la forma general de la serpiente.

Después de un bocetaje se obtuvieron diversos encuadres y composiciones optando por realizar una figura completa, limpia sin fondo para destacar toda la figura.

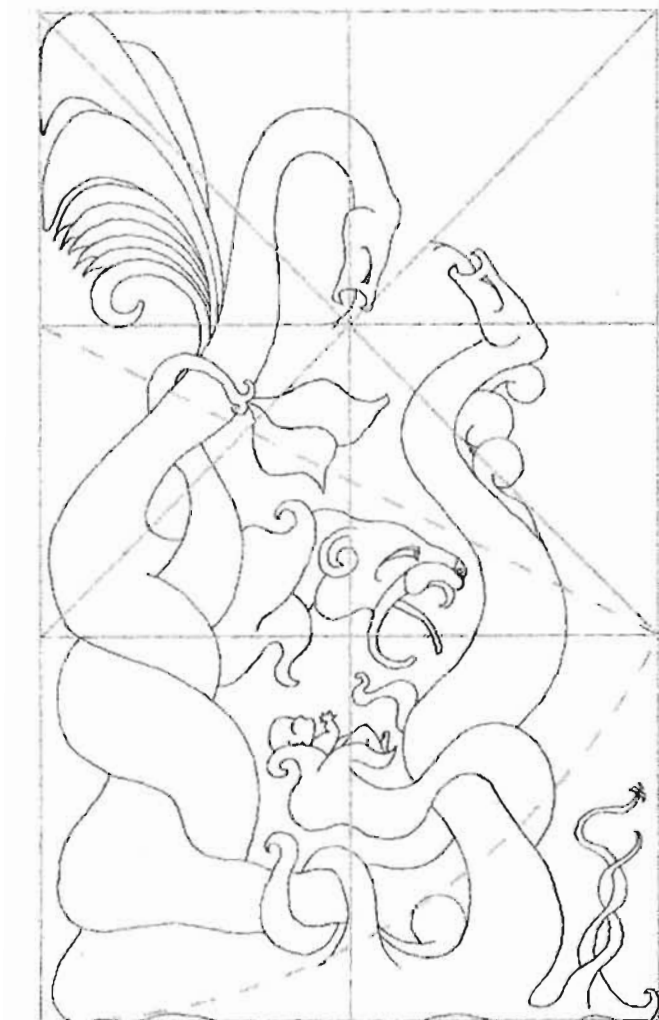
En cuanto a la técnica, se experimentó con diversos materiales: acrílico, tinta y acuarela sobre papel de algodón, opalina, couche y cartulina ilustración, optando por la acuarela y la cartulina. Así como para obtener una paleta de color.

Composición

La composición se encuentra ligeramente cargada a la izquierda, para equilibrarla se dibujó una pequeña figura a la derecha que hace contrapeso y crea el equilibrio.

Se usó un formato áureo y una retícula de 2cm en la que se dispusieron los elementos para obtener una verticalidad y equilibrio con formas onduladas.

La paleta de colores usada se eligió por la asociación del rojo con el fuego y la tierra, los colores usados para esta parte fueron: amarillo medio, rojo y siena; y para la serpiente de agua: azul cerúleo y azul cobalto; para obtener la armonía del color se usó el mismo rojo en la serpiente azul para los violetas.



Composición



Ilustración terminada

Embelllecimiento

Una vez decidida la composición final, se procedió a depurar el dibujo y trasladarlo al soporte.

Técnica

Con el dibujo final, y la elección de la técnica, se empieza con su aplicación, esta etapa, debe de ser cuidadosa ya que la acuarela no permite muchas correcciones, y se debe esperar a que se seque entre veladura y veladura.

La aplicación de la acuarela se hizo primero con un lavado general tenue en amarillo y azul, para delimitar los bordes y los espacios del color para la serpiente azul y para la roja; después por veladuras y en algunas zonas se utilizó húmedo sobre húmedo.

3.4. Ilustración II

Colmoyote
Edith Jiménez

Marco de referencia

Tipo: fantástica.

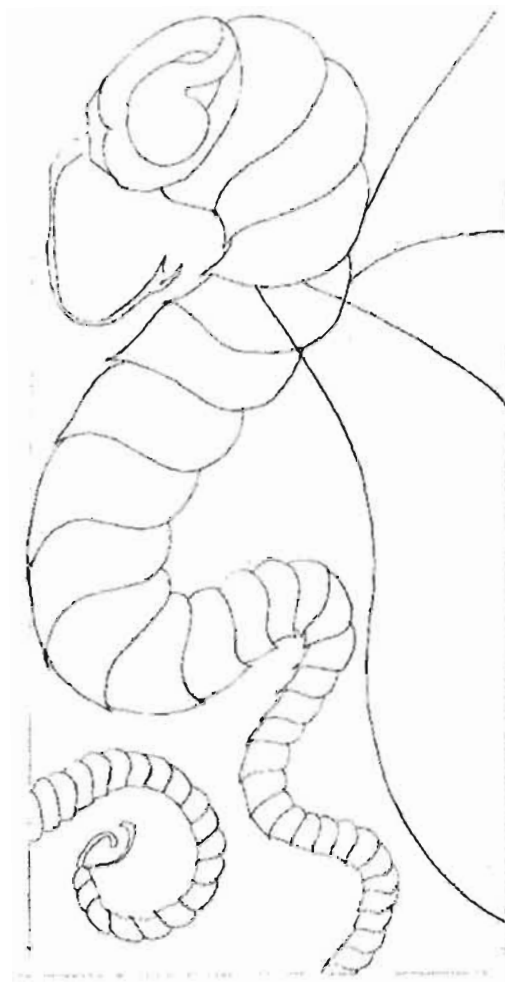
Receptor: lector joven.

Objetivo: el propósito de esta ilustración es el de acompañar al texto y despertar la curiosidad del lector motivándolo a la lectura.

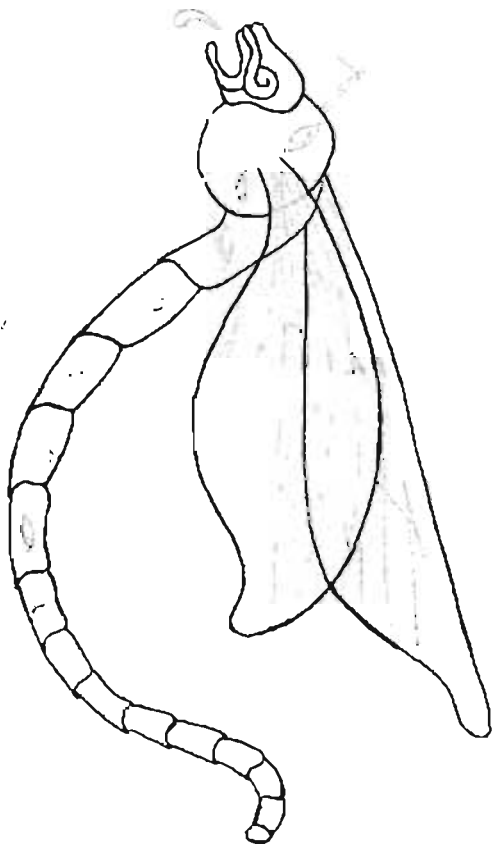
Soporte: interior de libro.

Visualización

Esta narración, trata de un animal mosca-gusano del trópico, en ella se describe un gusano de patas largas con alas de mosca, que devora ojos y se come las orejas de las personas. Lo visualice largo con alas transparentes, en color verde y con los ojos que se come sobre su cuerpo.



Boceto



Boceto



Boceto final

Dramatización

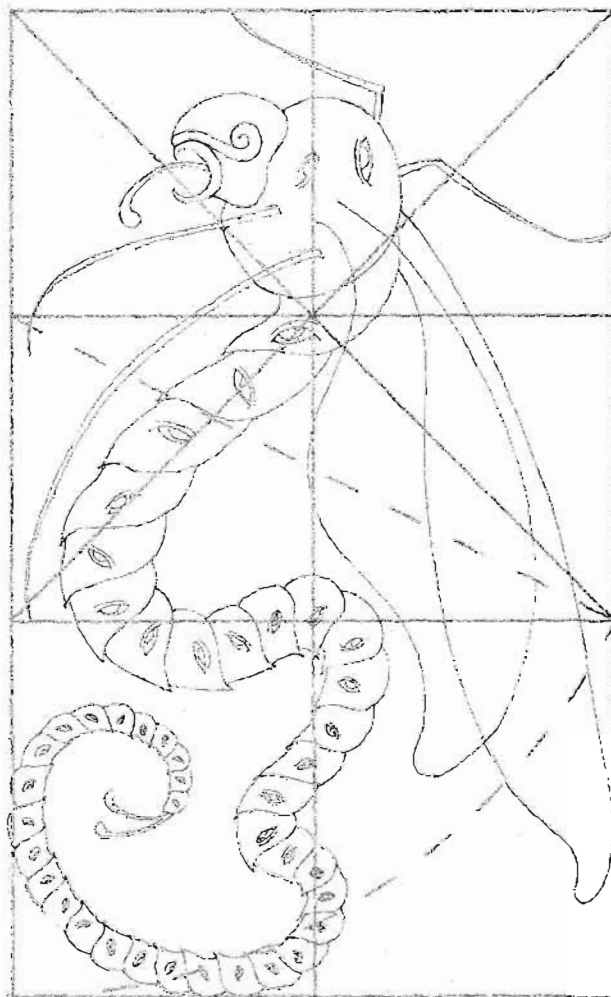
Se tomaron como referencia, fotos de insectos y gusanos, después de unos bocetos se decidió una forma estilizada y completa igual que la primera ilustración, con el fin de unificar el estilo de ilustración.

Composición

La composición es similar a la anterior, se usó el mismo formato áureo y una retícula de 2cm.

Para el color se eligió la siguiente paleta: amarillo medio, azul cerúleo y verde oscuro.

El propósito de conservar el trazo y la técnica, fue el de tener un estilo para todas las ilustraciones, las variaciones en la textura, son con la intención de presentar diversidad dentro de una unidad.



Composición



Ilustración terminada

Embellecimiento

Con la composición final, se depuró el dibujo para trasladarlo al soporte (cartulina ilustración).

Técnica

La aplicación de la técnica se hizo de la siguiente manera: para el cuerpo un lavado tenue amarillo, veladuras azules y verdes, y húmedo sobre húmedo con sal; en las alas se usaron también los tres colores por veladuras, el trazo con el pincel fue igual que en la primera ilustración, pero la textura diferente.

3.5. Ilustración III

La Canis-Somnium
Guiomar Cantú

Marco de referencia

Tipo: fantástica.

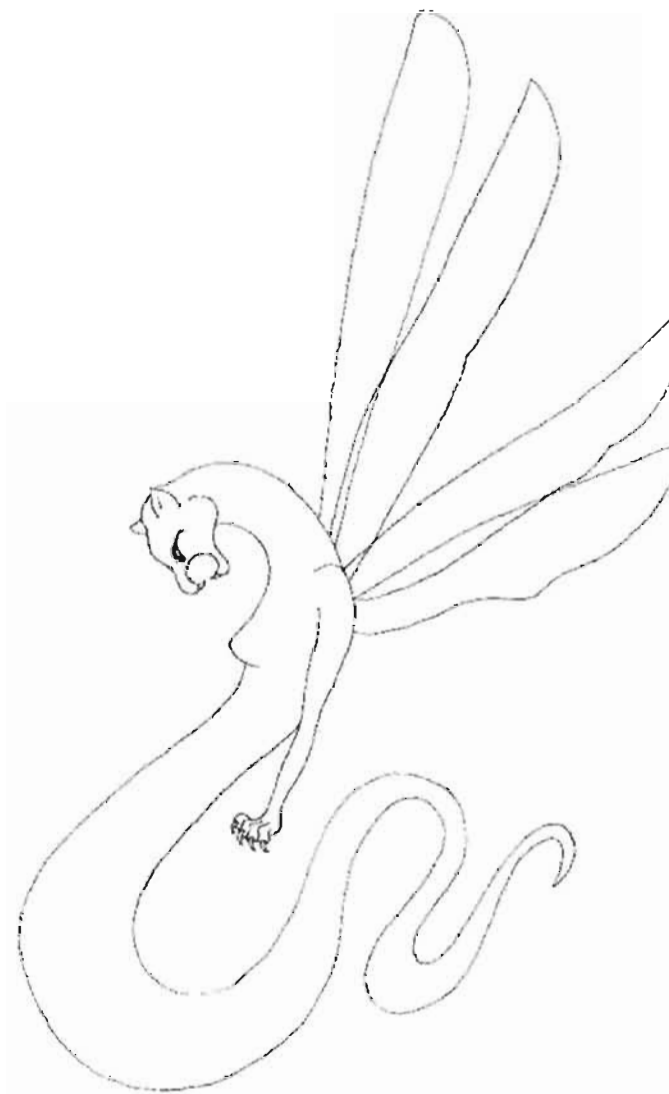
Receptor: lector joven.

Objetivo: el propósito de esta ilustración es el de acompañar al texto y despertar la curiosidad del lector motivándolo a la lectura.

Soporte: interior de libro.

Visualización

Esta historia describe una bestia con características de perro y mujer con alas que habita en los ojos, en los azules de la noche. Esta historia es muy descriptiva en cuanto a la fisonomía de la bestia, así que se tomaron algunos de estos elementos para la visualización.



Boceto



Boceto final

Dramatización

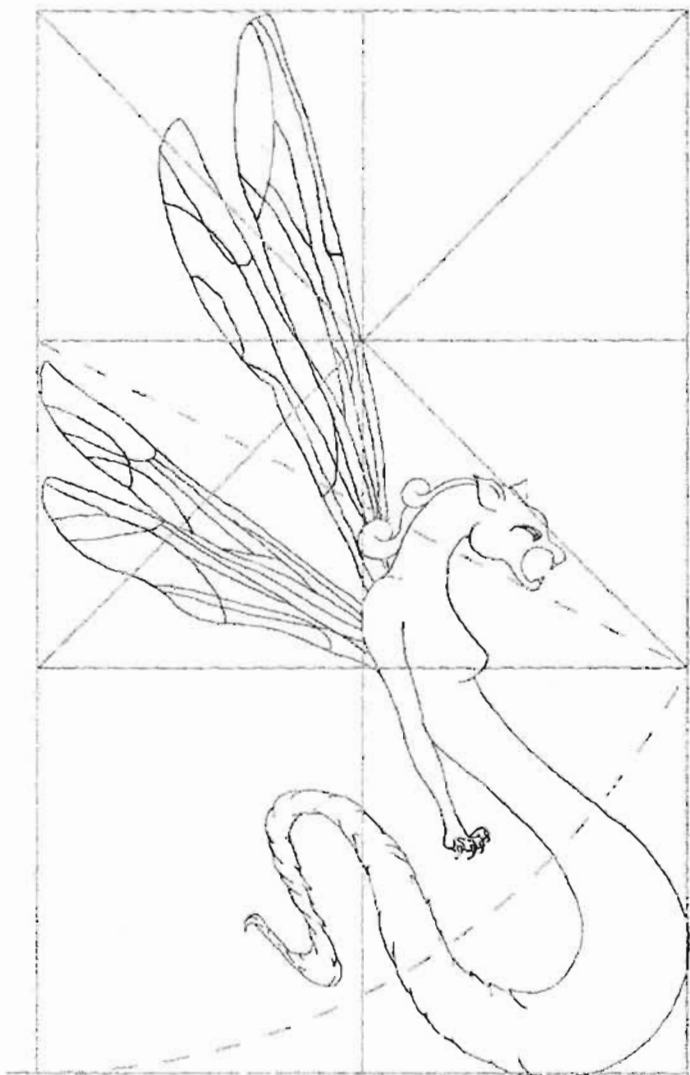
Primero se buscaron como referencias, fotos de insectos y perros, después se procedió a bocetar, trabajando con una figura completa tomando como referencia las primeras ilustraciones.

Composición

La composición es inclinada y equilibrada por el contrapeso de cuerpo-alas.

Se usó una retícula de 2cm y un formato áureo.

La paleta de colores se escogió por la relación de la bestia con la noche: azul cerúleo, azul prusia y rojo.



Composición

Embellecimiento

Se procede a depurar el dibujo y trasladarlo al soporte final.

Técnica

Primero se hizo un lavado rojo muy tenue en el cuerpo, después humedo sobre humedo con los tres colores; en las alas se trabajó por veladuras con los tres colores aplicando una veladura azul cerúleo como base.



Ilustración terminada

3.6. Ilustración IV

Mi bestia

Rocío Aznar Montejo

Marco de referencia

Tipo: fantástica.

Receptor: lector joven.

Objetivo: el propósito de esta ilustración es el de acompañar al texto y despertar la curiosidad del lector motivándolo a la lectura.

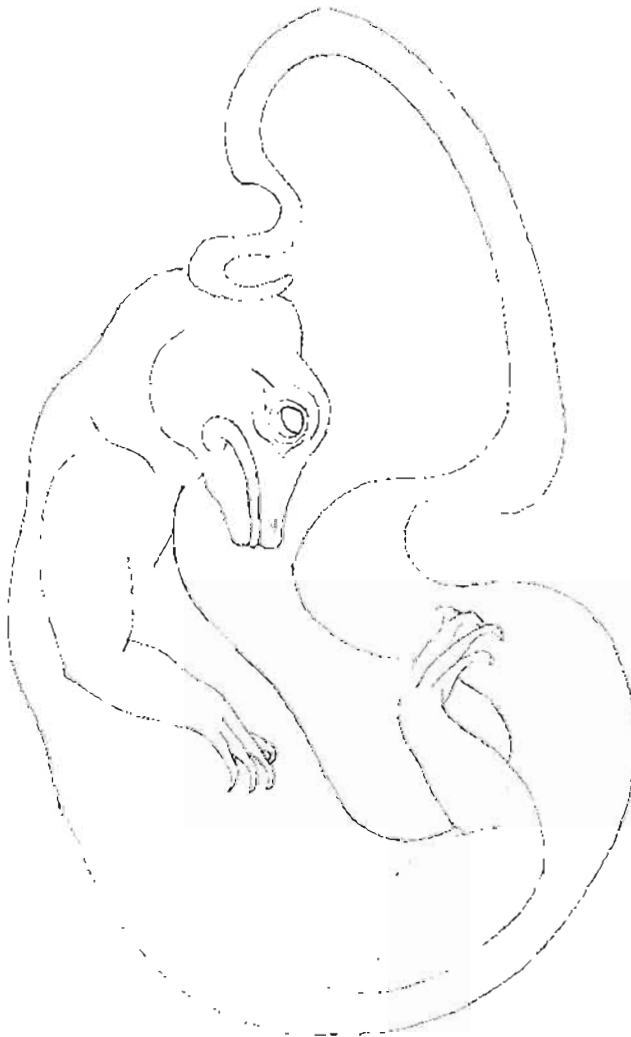
Soporte: interior de libro.

Visualización

Esta historia habla de una bestia, que podría ser un reptil o tener características de este animal, temeroso de nacer porque ha sentido la crueldad exterior, por este motivo se pensó en un animal en posición fetal.



Boceto



Boceto final

Dramatización

Primero se recopiló material de referencia, fotos de reptiles, después se procedió a bocetar, trabajando con una figura en posición fetal y con una envolvente en forma de huevo.

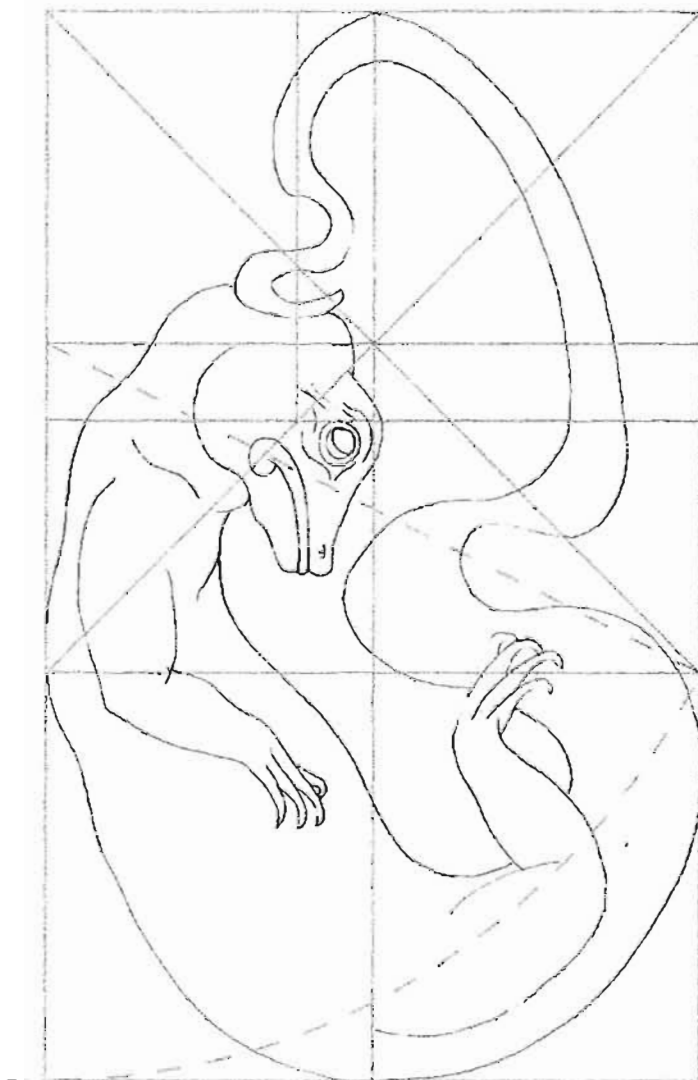
Composición

La composición esta dada por una envolvente ovalada, y en este caso se colocó la cabeza en un punto áureo.

Se usó una retícula de 2cm y un formato áureo.

La paleta de colores se escogió por la relación con un cuerpo fetal y además la relación con las otras ilustraciones.

Se usó amarillo medio, rojo, sienna natural y sienna tostada.



Composición

Embellecimiento

En esta etapa se depuró el dibujo y se trasladó a la cartulina ilustración.

Técnica

Primero se hizo un lavado tenue en amarillo medio en toda la figura, después se trabajaron las zonas medias con rojo, amarillo medio y siena natural húmedo sobre húmedo, con el siena tostada se trabajaron las zonas más oscuras para que tuviera más contraste, por último se le dio una textura con estropajo.



Ilustración terminada

3.7. Ilustración V

Tortuga

María Isabel Mota

Marco de referencia

Tipo: fantástica.

Receptor: lector joven.

Objetivo: el propósito de esta ilustración es el de acompañar al texto y despertar la curiosidad del lector motivándolo a la lectura.

Soporte: interior de libro.

Visualización

La narración es una Parábola, habla de una persona aludiendo a su condición animal, de tortuga y avestruz, entre otros. Se tomaron características de estos animales y las de una mujer para la interpretación gráfica.



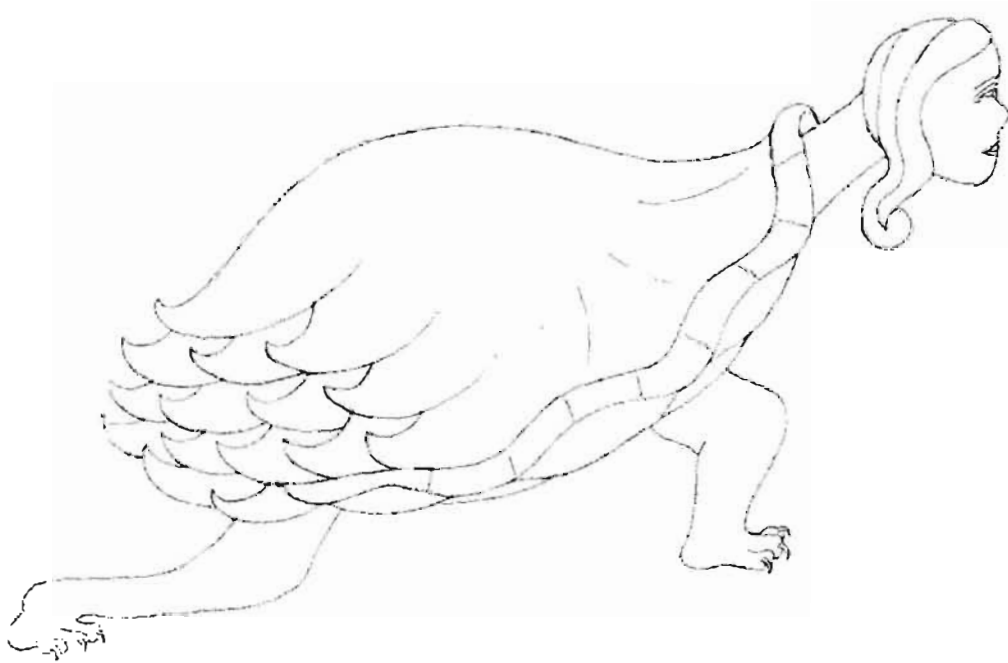
Boceto



Boceto

Dramatización

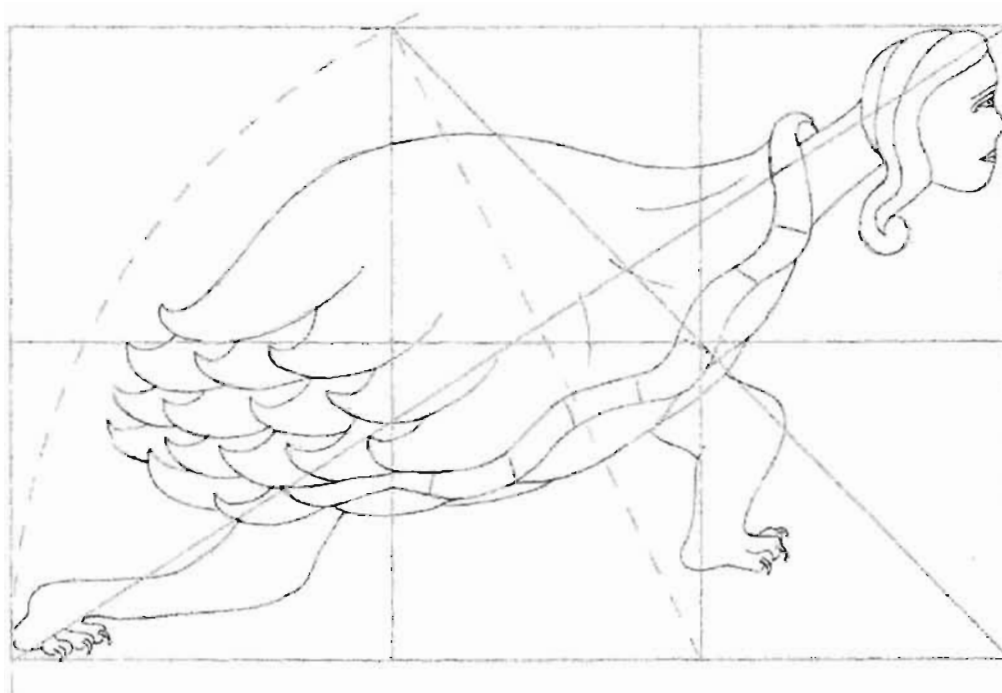
Como referencias se usaron fotos de tortugas y aves. Se trabajó con una imagen en diferentes posiciones optando por una en donde predomina la forma de la tortuga



Boceto final

Composición

La composición está dada por una línea inclinada, donde predomina la forma de la tortuga por la importancia con el texto. Se usó una retícula de 2cm y un formato áureo. La paleta de colores se escogió por la relación con la feminidad ya que el texto es una especie de metáfora. Se usó: púrpura, rojo, amarillo medio y azul prusia.



Composición

Embellecimiento

En esta etapa se depuró el dibujo y se trasladó a la cartulina ilustración.

Técnica

Primero se hizo un lavado tenue en amarillo medio, en la cara, las patas y la cola se trabajó con amarillo, rojo y púrpura húmedo sobre húmedo, para las sombras más intensas se usó azul prusia y en el cuerpo se usó amarillo y rojo.



ilustración terminada

La ilustración de textos puede apegarse o no al texto en el caso particular de los bestiarios, la mayoría se pega, ya sea de forma descriptiva o narrativa. Por tal motivo se decidió apegarse al texto en algunos aspectos, por ejemplo en la 1ª ilustración se tomó como referencia el hecho de usar dos serpientes y la alusión que hace al agua y al fuego para darle color, así como otros elementos del texto, como el jaguar, un hombre, plantas, peces y de esta manera darle forma a una bestia de la que nace vida, los primeros encuadres eran partes de la bestia, pero al final se decidió una figura completa tomando en cuenta los otros textos, y la forma de unificarlos, una vez realizando el primer dibujo, los demás tomaron características de este.

Las 5 ilustraciones se manejaron de forma parecida tratando de unificarlas en cuanto a color, formato, técnica y dibujo. A su vez cada una tiene características diversas que las enriquecen individualmente.

Respecto a la técnica, está se decidió mediante la experimentación con técnicas como el acrílico, la acuarela, la tinta y el lápiz de cera, al final se optó por la acuarela ya que sus características se adaptaban a la intención de realizar las ilustraciones de forma distinta a las de los bestiarios antiguos. El fondo blanco también se decidió por medio de la experimentación, ya que contrasta con los colores utilizados y brinda completa atención a la bestia, además de poder manipular fácilmente la imagen en composiciones editoriales.

Los resultados obtenidos del trabajo fueron muy interesantes así como la experiencia de elaborar ilustraciones para textos.

A continuación se da una posible solución de diseño, con el texto original y las ilustraciones.



ANIMALIA

bestiario fantástico

El quescalote

Félix Cortés Schöler

Cuando nació el quescalote, nació el tiempo. Porque el quescalote son dos, es uno, y son cuatrocientos. De la entraña de la nada surgió el quescalote. Y el quescalote voló: uno de fuego y tierra, otro de agua y aire; y los elementos dieron forma al mundo. El quescalote riñó con el quescalote, los mares y los continentes se separaron, el cielo y el infierno se dieron la espalda. Así nació el quescalote. Cuando riñó el quescalote.

El quescalote fueron las dos serpientes de las que llovió la vida: las chispas de sus batallas y los relámpagos de sus gritos fueron las madres y los padres de todos los seres que habitan los mundos de los cuatro elementos: nacieron los árboles y las pirañas, los jaguares y las orquídeas, los quetzales y las algas. Nació el Hombre. Por eso, la enemistad entre el quescalote y sí mismo fue buena. Porque fue el inicio del tiempo. El hombre, sabiendo esto, veneró al quescalote, le rindió tributo, le dedicó su vida. Pero después los hijos de los hijos de

los hijos del quescalote, al hacerse hombres y mujeres, dejaron de venerar al quescalote, de rendirle tributo, de dedicarle sus vidas. Estos hombres y mujeres se olvidaron de la batalla inicial del uno que son dos, pensaron que el universo siempre existió, que no hubo principio ni habrá fin. Y cuando los dos que son uno vieron tal arrogancia, la cólera del quescalote fue grande.

Tan grande que el quescalote olvidaron su batalla y se unieron en uno solo: las dos serpientes, una de agua y aire, la otra de fuego y tierra, se trenzaron en un solo cuerpo, se fundieron en un solo ser... Una sola serpiente que abarcó todos los cielos del mundo. Y volando, el quescalote descendió sobre esos hombres y esas mujeres que osaron desafiarlo.

Fueron años de gran destrucción y de gran dolor: los volcanes sepultaron ciudades enteras bajo sus ríos de fuego; las colinas se desprendieron y llevaron consigo aldeas, cosechas y gente; los huracanes abrieron brechas de muerte donde antes se cantaba la vida; la lluvia tormentosa de cuarenta días y cuarenta noches ahogó los gritos de clemencia y de agonía... El quescalote fue implacable.

Hasta que los pocos que habían sobrevivido, encaramados en lo más alto de las pirámides, recordaron lo que creían haber olvidado: que todos somos hijos del quescalote. De lo más hondo de su memoria rescataron los himnos que los ancestros habían cantado en honor de los que son uno y cuatrocientos. Desgañitándose las gargantas, cantaron las viejas canciones; resquebrajándose los pies, bailaron las viejas danzas... Y fue sólo entonces,



cuando los vio en sumiso y genuino arrepentimiento, que el quescalote decidió perdonarlos, concederles otra oportunidad.

El quescalote perdonó... Las aguas bajaron, los vientos amainaron, los volcanes cesaron su vómito y la tierra volvió a recibir a los hombres y a las mujeres. Y en efecto, estos hombres y estas mujeres, que conocieron la furia del quescalote, ya no lo olvidaron, y sus hijos, y los hijos de sus hijos, no lo olvidaron.

El quescalote, pasada su furia, se conmovió al ver la nueva fe de su progenie, y decidió protegerla... Volando alto, muy por encima de los techos de los templos de las pirámides más altas, muy por encima de las cimas de las cordilleras eternamente nevadas, el quescalote voló. Y en las alturas, el que es uno fue cuatrocientos: su cuerpo se hizo incontable, se multiplicó infinitamente en cuerpos más pequeños, y todos esos cuerpos fueron el quescalote. Y el quescalote descendieron de nuevo, convertidos en serpientes azules, a la tierra.

El quescalote se refugiaron en los bosques y en las selvas, en los pantanos y en los desiertos, en los límites de las cuatro direcciones, para guardar las fronteras del mundo que con tanto dolor y tanto orgullo habían creado. Y cualquiera que osara atacar el mundo del quescalote perecía de inmediato ante la embestida del uno que son cuatrocientos...

Hasta que llegaron los hombres del quinto elemento: el metal. Ese metal reluciente como la llama, duro como la roca, maleable como el arrollo, hiriente como la ventisca. Ni siquiera el quescalote pudieron penetrar

ese metal que cubría los cuerpos de los hombres del quinto elemento. Porque ese quinto elemento era más fuerte que los cuatro que le habían dado vida, era más fuerte que el mismo quescalote.

Y los hombres del quinto elemento avanzaron, penetraron el mundo de los hijos del que es cuatrocientos. Y los hijos del que es cuatrocientos clamaron, suplicaron que el quescalote viniese en su auxilio... Pero el quescalote no pudieron evitar la desgracia: las pirámides murieron, las prósperas ciudades se secaron, la sangre de los hombres y mujeres se coló por las grietas de una tierra que había envejecido súbitamente. Y el quescalote tuvieron que observarlo todo, inmóviles, impotentes, avergonzados por no haber cumplido la promesa de ayudar a sus hijos.

Entonces, el quescalote que son cuatrocientos se unieron de nuevo: surgió de nuevo el quescalote que es uno. Pero este nuevo quescalote nació con el color de la luna nueva, el único color con el que podía ocultar su derrota, su infinita vergüenza.

Y mientras los hombres del quinto elemento se adueñaron del mundo que fuera de los hijos del quescalote, éste, las cuatrocientas serpientes trenzadas en una sola, se refugió en la caverna más profunda, en la garganta de los dioses, para llorar el fin.

Y cuando el quescalote lloró, murió el tiempo.

Tortuga

María Isabel Mota

Cuando sea grande
seré tortuga
con la piel de hoja
que los libros me irán
haciendo mientras los lea.

Seré elefante
con columnas por piedras
y piel rugosa en las rodillas
para hincarme ante la soberbia presencia
de mi madre.

Seré avestruz
de cintura emplumada
de piernas ligeras
que corran tan lejos que nada me regrese
de mi condición de glamorosa
al cascarón del gorrión muerto.

Seré serpiente
de amarilla piel
y ojos blancos
tan voraz como todos los lagartos juntos
tan sigilosa como un gusano
para meterme en la piel de ésta que soy yo
seca, muerta en vida.

Al final de mis años
seré huevo de avestruz
uno de dos embriones
donde haya dos que sea yo misma.

Donde haya dos que sea yo, toda.

Calentada por el sol
mi padre
enterrada, cárcel segura
mi madre.

Cuando sea grande
seré tortuga
para perdonar mi vista
en los anchos ojos de carey.



La Canis-Somnium

(del latín: perro, perros fabulosos-sueños)

Guiomar Cantú

Existen seres que habitan en el fondo de los ojos, en los silencios azules de la noche, en los momentos de deseos verdaderos, en la inspiración y en cada partícula de luna; la naturaleza los ha creado para que sirvan a la raza humana. Considerados como especial o extraños, llamados también mágicos o divinos, y aunque fueron descubiertos desde hace décadas, no se había escrito nada de ellos.

La Canis-Somnium, criatura mejor conocida como la guardiana de los furiosos del sueño, existe desde que la parte de la conciencia que contiene los deseos, las perversiones, la locura, el talento, los sentimientos y los pensamientos, la libertad y la memoria, fue instalada en el ser humano; desde que éste nació como especie.

Esta criatura desarrolla su existencia tanto en el universo de la conciencia como en el cosmos de la

propia realidad onírica que cada individuo tiene según su genética y la música particular con la que fluye en las células de su cuerpo el DNA. El hombre es la única especie con las características atmosféricas adecuadas para que la Canis-Somnium se desarrolle en su interior.

Sin embargo, esta criatura vive aislada, se aloja una por cada ser humano y en raras ocasiones alcanza a formar el par; sólo si el individuo presenta algún desfase cerebral. La Canis-Somnium no se reproduce, sus genitales son utilizados como instrumentos de sensualidad y erotismo, no es hermafrodita y es ovípara, nace de un huevo del tamaño de un átomo que se genera en el momento de la fecundación del espermatozoide y óvulo humanos. Durante los nueve meses que se encuentra en gestación el bebé, este huevo se aloja en el cerebro y es reventado en el momento del parto, cuando el niño recibe la luz en el centro de sus pupilas por vez primera. Esta criatura es de las pocas que nunca mueren; aún cuando el ser en el que se aloja termine su ciclo de vida.

La Canis-Somnium posee unas alas demasiado grandes en proporción al tamaño de su cuerpo; éstas son, en su textura, semejante a las de una libélula pero más grande, con el mismo efecto traslúcido que tienen éstas a la vista, pero al tacto son seda, y tienen la caída de una tela vaporosa que, a la caricia del mínimo suspiro, danza, y en su aletear produce niebla. Su cuerpo es como el de una mujer pero sin sexo, sin vello en ninguna parte y con unos enormes senos. Su piel es luminosa y un poco transparente; su cabello es de hilos de agua, una cascada en movimiento que en cada gota canta una canción lejana; sus ojos son

de madera humedecida por el llanto de los muertos, y su risa es el humor con el que en la crueldad practica su matanza. Tiene cola de dragón y, en vez de uñas, tiene garras. Su cabeza es de perro, con unos enormes colmillos y unas elegantes orejas que se paran al detectar los pasos de su presa; su olfato es poderoso, cuando aúlla en el idioma de los sueños, salen de su hocico radiantes notas de fuego; y entre la ternura que emana de su rostro, se percibe una extraña mezcla de lujuria y templanza.

Es una de las criaturas más sabias debido a lo evolucionado de su percepción e instinto canino, es un ser discreto, cazador por naturaleza y vuela con el desparpajo de una pasión desenfrenada. Su función en la naturaleza es la de mantener la libertad y el equilibrio; es el depredador por excelencia de los sueños engendrados durante la noche por los humanos, de éstos extrae las imágenes que son los nutrientes para su supervivencia.

Actúa entre los lapsos que se dan entre un sueño y otro, al término del primero lo devorará ferozmente aun cuando tenga que luchar y despedazado de manera sangrienta; la violencia es una de sus estrategias; así como otra es la seducción hasta atrapado; otras veces recurrirá a la cacería y hasta la mentira con tal de debilitar al sueño lo suficiente como para poder dominarlo, al término del segundo repetirá la operación y así sucesivamente hasta el séptimo u octavo que es generalmente el último. Sin embargo, como al despertar el individuo, este último sueño no ha concluido, la Canis-Somnium no dispone del tiempo suficiente para devorado y es por eso que emprende una terrible lucha y el individuo al despertar recuerda

sólo un trozo de su sueño, o lo olvida inmediatamente, si la fiera logra someterlo. Muy al contrario sucede cuando la Canis-Somnium no logra atrapar ninguna partícula del sueño y el individuo puede recordar partes más significativas o hasta la totalidad de su último sueño.

Tanto para la siquiatria como para la sicología y la medicina en general, esta criatura es la protectora del inconsciente y no permite que los deseos, las locuras, las pasiones, se liberen en el plano de la realidad, y tengan desahogo solamente en el universo onírico del individuo, y es considerada como una criatura benéfica; sin embargo, los estudiosos de los sueños, algunos artistas, adivinos, pitonisas y profetas, la miran como a un plaga, un ser maligno para el desarrollo de las capacidades tanto mentales como espirituales, por estar íntimamente ligada con las neuronas creativas y con el alma.

Algunas culturas, como la india, la maya, la china, la japonesa, la inca y la azteca, atribuían a la Canis-Somnium poderes mágicos, orígenes relacionados con divinidades, cualidades parecidas a las de las drogas naturales y grados de perfección según su antigüedad.

En nuestros días, pocos son los que conocen su existencia y menor es el número de aquellos que han sabido de las leyendas, mitos, ritos y fiestas que se le rendían. Contados son los que han establecido contacto visual o auditivo con alguna Canis-Somnium, ya que el contacto físico, debido a su tamaño, es imposible.



Se sabe que algunas especies como el unicornio, el pegaso, el chaneque, la gárgola y la sirena, han logrado escuchar el canto de su cabello y hasta han llegado a verlas actuar si están cerca de alguna persona que duerme profundamente.

La Canis-Somnium pocas veces aparece en el mundo de la realidad, ya que sólo puede habitar en el fuego, en el agua, en la música, en la inspiración, en algunos orgasmos o bajo los efectos de alguna droga natural. Algunos poetas y algunos ancianos perciben su presencia, la intuyen, pero no se la explican. Basados en estas teorías, en la Edad Media, un gran número de alquimistas trató de materializarlas, verlas o escucharlas, y al parecer todos fracasaron, por lo que se les dejó de investigar.

Es muy sabido también que los niños juegan con estas criaturas, que las besan misteriosamente, que las observan casi todo el tiempo hasta uno o dos años antes de iniciar la pubertad. Es así como esta criatura existe en la ignominia, en el secreto motivo que las mantiene eternamente vivas, hambrientas, eficientes en su labor, en su pasión enferma para alumnos, en su sabiduría mística para otros y para todos aún inexplicable. Sin embargo, existen y, al parecer, están en peligro de extinción debido a que la gente toma medicamentos para dormir, y esto hace que ya no se conciben sueños, por lo que la Canis-Somnium no puede alimentarse, se debilita y aunque no muere, entra en un estado de estupor, parecido al de coma, en el que si bien sus signos vitales siguen funcionando, su cerebro se deshace, ocasionando la nulidad absoluta de sus capacidades.

Otra causa es la enfermedad de la década: la depresión; ésta provoca en el individuo pesadillas más poderosas que la Canis-Somnium; pesadillas interminables, sin lapsos y sobre todo repetidas; esto produce en la Canis-Somnium una enfermedad parecida a la hepatitis, por lo que se debilitan terriblemente sus órganos internos, y si no se alimenta de sueños que contengan una variada cantidad de imágenes nutrientes es posible que ya no pueda seguir ejerciendo su labor.

Al parecer, existen otras causas por las que esta criatura corre el peligro de dejar de habitar a la especie humana, pues aunque sigue concibiéndose en el momento de la fecundación, se ha sabido de mujeres afectadas por radiación nuclear que al dar a luz, sus hijos carecen de la Canis-Somnium. Aún no se han comprobado estas teorías, sin embargo, los rumores se siguen propagando, y la preocupación general es que por la ley de selección natural, si las condiciones de vida para esta criatura no mejoran, es probable que los niños que nazcan entre la década del 2020 y 2030 ya no puedan alojarla, pues el cerebro humano estará completamente contaminado y los sueños habrán pasado a formar parte de la historia.

Mi bestia

Rocío Aznar Montejo

De la sinuosidad de un reptil y de la baba de un caracol se ha gestado. Siente, oye, ve, toca, gusta. Dentro de esa cápsula oscura, tibia y acuosa imagina por el ruido lo que le espera afuera y se niega a salir.

Ya está demasiado grande y cada vez es más difícil respirar en tal encierro. El cascarón se ha empezado a resquebrajar y es imperante estirarse; así, en cada movimiento se condena. Porque la estructura se raja más y más a cada momento, dando paso a un cegador rayo de luminosidad que hiere y lastima a la vez que aterroriza: ¿Por qué salir a un exterior violento y desconocido?

¡Si pudiera creer que con ella será distinto, que luchando vencerá lo amenazante y que aún hay esperanza de manejarlo!

Tener alguna seguridad.

Pero todo es atroz y misterioso; nadie es bueno.

Sólo hay interés y conveniencia.

La traición está agazapada en todos lados. La amistad y el amor no existen; sólo son imanes que usan los pérfidos para atraer incautos a su telaraña.

Lo sabe, lo ha escuchado, lo ha sentido.

Nadie se dio cuenta porque no lo podían ver; son tan indiferentes, tan inconscientes. Nunca repararon en esa especie de capelo, desde donde percibió todo con una gran y minuciosa sensibilidad. La que dan tantas horas de soledad, de permanecer en reflexión, en comunión consigo mismo.

Y no, no va a salir, prefiere las sombras protectoras a la luz engañosa; el retiro ascético a la compañía traidora. El adormecimiento de la carne a la pasión destructora y mentirosa. La eternidad al momento. La indiferencia total al amor escamoteado.

No nacerá.



Colmoyote

Edith Jiménez

El aire se rasga con el aleteo que impulsa el desliz de la bestia y se incendia el fuego milimétrico de sus ojos de colmoyote al desplazarse hacia su víctima. No le importa la oscuridad o la luz, barrena la humedad y esquiva la selva y su cerrazón de negros verdes, mientras se escucha el grito Azteca: iocuilin! iocuilin! imoyotl! Imosco! Imoscol igusano! igusano!

-Era El Principio, sin bien y sin mal, pero... el colmoyote fue creado. Y de él nacen los sufrimientos del hombre; por eso, ¡no dejes que te pique!

-Abuelo... ¿puede matarme?

El hombre del humus del recuerdo calla y piensa hasta donde el tiempo le da, y responde al chiquillo pálido por la antorcha intermitente, fugaz, de la luna en movimiento; carrereada por nubes de agua, de celos y rencor.

-Si no te mata... te deja cicatriz. Por eso... ¡cuídate del colmoyote!

-¿Es enorme?

-Es enorme su mal.

-¿Qué tan grande, tata?

-Tiene largas patas, pero... el mal, el verdadero mal está en el piquete, quien lo sufre... no tiene remedio.

El chiquillo tiembla mientras se evapora el sudor del trópico de su cuerpo y los búhos y las chicharras le hacen fondo melódico, lóbrego y burlón, cada vez que el miedo se crispa en su vocecita.

-¿Cómo... cómo es... eso?

El viejo, medita. Y con la mano de uñas sucias y podridas le revuelve el pelo y levanta su cara, lo mira a los ojos y su voz quiebra, los cuatro puntos cardinales:

-Es mosca... rápida y huidiza porque ataca y vuela, pero más miedo debes tenerle aún, porque... es gusano y... se arrastra. Te devora los ojos. También se come las orejas hasta meterse dentro de ti para dejarte sordo y no puedas escuchar nunca los buenos consejos.

Oye bien hijito; cuando el colmoyote pica engendra maldad. Por eso el hombre tiene en su alma una pequeña bestia y puede crecer tanto como se le deje, hasta liberarse dentro de él y emprender el vuelo para



seguir engendrando el mal con otras larvas, en el cuerpo y en el alma de otros hombres.

Es del colmoyote que nace nuestro ser que ataca y vuela y que ataca y se arrastra. El colmoyote es la bestia que se enquistó en nuestra alma; blanduzca, retorcida, corta y gruesa, blanca con anillos negros, donde se cría encerrada en medio de pestañas.

-Abuelo, ¿a ti te picó alguna vez el colmoyote? El viejo piensa y mira hacia la cerrazón de la selva.

-Sí... he tenido el mal de la maldad. Me creó un enorme tumor, tumor que siempre destila por una boca estrecha abundante sangraza, es el excremento de la bestia que se alimenta bajo la piel, y pica con agudeza; por eso, todavía me rasco hasta la locura.

El niño siente compasión y temor.

Y... ¿qué el brujo Hilario no puede curar el mal de la maldad que pega el colmoyote?

-Este mal es muy terrible, hijo. Pero... en veces, hay remedio. Cuando el hombre lo descubre tiene siempre dos caminos. Si quiere echarlo fuera de sí, se embarra saliva con tabaco masticado sobre la herida y se exprime sin importar el dolor, hasta que el tumor abre la boca por la piel y sale el animal muerto. Entonces el alma y el cuerpo se alivianan.

Pero... si el hombre no se apercibe de la naturaleza de su mal, éste llega a su madurez y al nacimiento, y el gusano mosca se abre camino, él solo, y causa daño hasta que estalla el espíritu, el tumor y la piel, de

adentro hacia fuera; creando horrible desesperación y reventando bolsas de pus y sangre. Luego vuela, vuela y vuela hasta engendrar a otros. A todos nos queda la cicatriz, a unos en el cuerpo, a otros en el alma.

El niño guarda silencio.

-Abuelo, empieza a llover. Mejor descuelgas tu hamaca. Vámonos metiendo. Tú la quitas de allá y yo de acá.

-Órale, pues, m'ijo. Vámonos a dormir.

El niño se estira para desatar el nudo cerrado a la palma que sostiene la hamaca y mientras lo hace, un pequeño insecto selvático y bestial de la familia de los éstridos aterrizo en su pálida mejilla, depositándole el beso del mal. A lo lejos se escucha en un eco iocuilin-moyotl, ocuilin-moyotl!

CONCLUSIONES

CONCLUSIONES

La ilustración como arte gráfico se ha desarrollado hasta nuestros días principalmente con la aparición del libro impreso, la tecnología ha contribuido a su desarrollo así como la influencia del arte en sus diferentes manifestaciones. Diariamente nos encontramos con ilustraciones en productos comerciales, etiquetas, carteles, libros, cine, internet, etc, que nos enriquecen visualmente con diversos fines, un arte popular que va dirigido a todo tipo de público desde niños hasta ancianos. La originalidad y creatividad son esenciales para que surja una visión propósitiva y amplia, es el caso de la ilustración de literatura fantástica. Hay que buscar una forma para que la ilustración aporte algo al espectador, por lo general este tipo de lectura es ya de por si creativo, así que la ilustración debe contribuir a la narración.

En el caso del BESTIARIO (genero literario breve que describe, relata o clasifica bestias de la más diversa índole populares en la Edad Media y que en la actualidad crea seres paródicos e irónicos, escritos en diversas formas literarias como la crónica, el ensayo, el poema en prosa, la viñeta, etc.) en todas las épocas encontramos diversidad de ilustraciones, la mayoría fieles a la narración, ya que la intención es representar a la bestia en cuestión, pero con una interpretación propia.

El ilustrador visualiza, interpreta, crea y le da un valor estético a la narración, de ahí la importancia de su labor, por este motivo elaboré una metodología de trabajo que sintetiza el proceso de ilustración.

La metodología de ilustración, se consiguió a través de un estudio y análisis principalmente del método de Andrew Loomis y otros métodos de diseño, tomando en cuenta las etapas más importantes que intervienen en el proceso creativo; a quien va dirigida, el tipo de ilustración, aspectos compositivos y materiales, enfocándose en la ilus-

tración fantástica, de modo que los aspectos teóricos y técnicos faciliten el proceso de la ilustración. Después de este análisis se obtuvo la siguiente metodología: marco de referencia, visualización, dramatización, composición, embellecimiento y la aplicación de la técnica.

En cuanto al estilo de ilustración siempre hubo un enfoque hacia la armonía tanto técnicamente como compositivamente para lograr la unidad en las ilustraciones y por tanto la unificación de diferentes estilos literarios en uno solo gráfico. Por medio del análisis de las formas, el dibujo, el trazo, el formato, los colores y la composición se logró la unificación. La principal dificultad fue encontrar desde narraciones descriptivas y poéticas pasando por alegorías y parábolas irónicas, y dentro de esa diversidad unificarlas, por lo que las ilustraciones también tienen diversidad sin perder un mismo estilo de ilustración.

La experiencia obtenida me ayudó a desarrollar un tipo de ilustración creativo y dinámico así como a fundamentar el proceso de ilustración que todo profesional debe conocer y aplicar en el campo laboral.

En cuanto al tipo de ilustración que realicé se logró a través de un estudio constante y sencillo, en el cual intervinieron materiales de referencia como: bestiarios, principalmente medievales y fotografías de animales, con base en estos se creó una propuesta diferente ya que la misma redacción del texto es diversa, inscrita dentro de la tradición de bestiarios modernos.

La composición es un paso muy importante, ya que marca los propósitos y significados de la imagen, la función de estas ilustraciones es motivar la lectura y brindar al lector un valor estético. El bocetaje fue la parte que se llevó más tiempo, así como la elección de la técnica una

vez decidida la composición y la técnica su aplicación fue rápida. Como el objetivo era que todas las ilustraciones tuvieran unidad y un estilo, terminada la primera ilustración las demás se basaron en ella y fueron elaboradas en menor tiempo.

Se trabajó con un dibujo de formas onduladas y sencillas en un formato áureo y una cuadrícula de dos centímetros sobre cartulina ilustración, en cuanto al color la primer paleta tuvo referencias de la narración y las demás se acoplaron a esta primera ilustración, todas fueron resueltas con las mismas características. Respecto a la técnica, se trabajó con acuarela por las variedades estilísticas que ofrese, con un trazo regular donde predomina la mancha de la acuarela, una técnica tradicional que es muy interesante estilísticamente. El fondo blanco se decidió, ya que contrasta con los colores utilizados y brinda completa atención a la bestia que era la intención principal, después de diversos ejercicios para el fondo se selecciono esta opción, además de que en posibles soluciones editoriales son practicas de manipular y de crear diversas composiciones.

Actualmente el uso de la ilustración digital ha sido muy recurrido para algunos ilustradores puede facilitar su trabajo, en mi experiencia no obtuve buenos resultados, la principal dificultad fue la variación de color y los efectos que no me agradaron, sin embargo no cabe duda que es una herramienta indispensable en la edición ya que se puede recortar invertir o variar el color sin afectar el original.

La oportunidad que tuve al realizar este trabajo enriqueció mis conocimientos adquiridos en la escuela y me acercó a la experiencia profesional de realizar ilustraciones con un propósito definido y dirigidas a un sector muy amplio, el cual exige un compromiso cada vez mayor.

GLOSARIO

Acéfalo: sin cabeza.

Alegoría: mítico figurativo.

Bestiario: en la literatura medieval, colección de fábulas referentes a animales reales o quiméricos y que en la actualidad crea seres paródicos e irónicos, escritos en diversas formas literarias como la crónica, el ensayo, el poema en prosa, la viñeta, etc.

Camafeo: termino que se utilizaba para designar una piedra grabada en la edad media.

Cimera: Cualquier adorno que en las armas se pone sobre la cima del yelmo o celada, como una cabeza de perro, un grifo, un castillo.

Glíptica: arte de grabar en piedras preciosas. Término que indica el arte de tallar y cortar las piedras preciosas y las piedras duras para hacer con ellas objetos decorativos y de uso. Esencialmente concierne a dos grupos de productos: los camafeos, que se obtienen por el trabajo en relieve de una piedra (sardónica, ónice, diaspro, ágata) en capas de diferente color, de modo que se obtengan figuras claras sobre fondos oscuros; y las piedras preciosas, que al ser talladas en profundidad, en el pasado se utilizaban como sellos.

Grutescos: elemento decorativo con seres fantásticos, formando un todo enlazado.

Grylla: Representación de seres cuyo cuerpo se componía de cabezas.

Multicéfalo: varias cabezas.

Numismática: ciencia de las monedas y medallas.

Quimérico: fabuloso, imaginario.

Teratología: estudio de las anomalías del organismo.

Yelmo: Parte de la armadura antigua, que resguardaba la cabeza y el rostro, y se componía de morrión, visera y babera.

BIBLIOGRAFÍA

1. Álvarez José Rogelio, **Leyendas mexicanas**, Ed. Everest, España, 1998.
2. **Animalia bestiario fantástico**, Ediciones del Ermitaño, Colección Minimalia, México, 1999.
3. Arreola Juan José, **Bestiario**, Ed. Joaquín Mortiz, 15ª reimpresión, México, 1998.
4. Baltrusaitis Jurgis, **La edad media fantástica**, Ensayos Catedra, España 1994.
5. Callejo Cabo, Jesús, **Bestiario mágico**, Editorial EDAF, España 2001.
6. Dalley Terence, **Guía Completa de Ilustración y Diseño**, Ed. Blume, Madrid, 1981.
7. De Grandis Luigina, **Teoría y uso del color**, Ediciones Cátedra, Madrid, 1985.
8. Dean Hermann, **Guía de arte fantástico y sus técnicas**, Herman Blume, España, 1985.
9. **Diccionario de la Lengua Española** de la Real Academia, Ed. ESPASA, Madrid, 1984.
10. **Diccionario Literario Universal**, Editorial Tecnos, Madrid 1977.

11. Dondis, D.A., ***La sintaxis de la imagen***, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 2003.
12. Eco Umberto, ***Como se hace una tesis***, Ed. Gedisa, 2ª reimpresión, México, 1986.
13. ***EL Gran libro de la composición***, Parramón Ediciones S.A. España, 1993.
14. Eugene Arnold, ***Técnicas de la ilustración***, Ed LEDA, Barcelona, 1982.
15. Grant John & Tiner Ron, ***Manual completo de técnicas artísticas de la ciencia-ficción y fantasía***, Celeste Ediciones, Madrid 2000.
16. Harrison Hazle, ***Enciclopedia de técnicas de acuarela***, Ed. Acanto, 4ª edición española, 1998.
17. Kandinsky Wassily, ***Punto y línea sobre el plano***, Ediciones Coyoacán, 4ª edición, México, 1996.
18. Knowles D., ***El monacato cristiano***. Biblioteca del hombre actual, Ed. Guadarrama. Madrid 1969.
19. Loomis Andrew, ***Ilustración creadora***, Librería Hachette S.A., Séptima edición Argentina. 1980.
20. Meggs Philip B., ***Historia del Diseño Gráfico***, Ed. Trillas, México, 1991.

21. Peniche B. Roldán, **Bestiario mexicano**, Editorial Panorama, México, 1987.

22. Rodríguez José Luís, **Las funciones de la imagen en la enseñanza**, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1977.

23. Satué Enric, **El diseño gráfico**, Alianza editorial, Madrid, 1988.

24. Simpson Iam, **La nueva guía de la ilustración**, Ed. Blume, Barcelona, 1994.

25. Todorov Tzvetan, **Introducción a la literatura fantástica**, Ediciones Coyoacán, México, Cuarta reimpresión 2003.

26. William Fleming, **Arte Musica e Ideas**, Nueva Editorial Interamericana, México, 1986.

Direcciones electrónicas

www.babab.com

Fecha de consulta 25 de Octubre de 2003.

María Ángeles Vázquez. Manual de zoología fantástica.

www.caminosdepakistan.com

Fecha de consulta 10 de Noviembre de 2003.

Eloy Fernández Porta. Bestiarios del porvenir.

www.cuentoenred.org

Fecha de consulta 14 de Enero de 2005.

Dolores M. Koch. Retorno al micro-relato: algunas consideraciones.

www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/zavala3.htm

Fecha de consulta 16 de Enero de 2005.

Lauro Zavala. El cuento ultracorto bajo el microscopio.

Hemerografía

Zavala Lauro, Animalia, **Cuiria**, N° 5, México D.F. 2001, P.60-62.

CD-ROM

Entender el arte, Ed. Espasa Siglo XXI, 1995.