



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“ECOS POPULARES”.
ILUSTRACIÓN Y DISEÑO PARA UN CALENDARIO.

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL.

PRESENTA:

BÁRBARA GARCÍA TORRES

DIRECTOR DE TESIS:

MTRO. JORGE ALBERTO CHUEY SALAZAR

MÉXICO, D.F., 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Agradecimientos

A mamá Leti

Sabes cómo ha sido mi desarrollo, te he hecho pasar por momentos difíciles y siempre han sido tus palabras las más sabias, las más amorosas. Calmaste mis angustias cuando más te necesité. Por tu amor incondicional, por tu fe en mi, por impulsarme a continuar.

A papá Elías

Has determinado mi pensamiento, complejo como el tuyo, mi herencia a expresar. Por tu apoyo, por tu presencia, por escucharme, por infundirme seguridad a través del dibujo, eres mi primera influencia.

A Catis y al abuelo

Me llenaron de afecto para dar, son mis titanes.

A Manuelita

por el cariño de siempre.

A mis hermanas y hermanos

Elías, Cristina, la ternura de Mari José y el bebé. Verlos juntos es una gran satisfacción. Aunque están lejos, fueron de los primeros en ver el calendario, espero les haya sido útil. Claudis, tu apoyo es genuino, mientras estabas en Salamanca me contuviste para no volar más lejos. Yo que te iba a hacer compañía, recibí tu auxilio. Apenas descubro el ser especial que eres y más en tiempos de crisis. Sofi, la sorpresa constante que llena de alegría el espacio y mi vida, a ti y a tu papá Manuel, que da todo por ti, también les dedico este trabajo. Luci, como dijiste "esta tesis nos costó a todos", este esfuerzo es para ti, gracias por darle sentido a la palabra libertad en mi vida, eres fuerza y carácter. Jus, desentrañar tu mundo me ha costado lágrimas y a veces alejarme un poco, no por falta de cariño, sólo que tus palabras me han hecho reflexionar más de una vez. Tu sensibilidad es musical. Sabes, me animaste a ponerle color a las imágenes...siempre tendré oídos para ti. Marí, reflejas carácter y también bondad, siendo espontánea eres todo y eres capaz de comprender y analizar rápidamente. Que te haya gustado la ilustración del globo significa mucho para mí. De ti he recibido paz y comprensión, por ti le di valor a las imágenes del calendario. También quiero agradecer a mi nuevo hermano Memo por aceptarme como soy. No sobra decir que a todos los llevo en mi corazón.

Alberto

Siempre he creído en ti. Eres un excelente diseñador, ilustrador y fotógrafo. Me has apoyado y orientado en esta etapa final de la tesis. Además tengo tu amor...el inicio es bueno, el mejor que pudo haber.

A madrina Martha y padrino Porfirio
Por sus demostraciones de cariño.

A tías y tíos, primas y primos, los quiero.

A Luis, Donají y Alejandro,
Por los tiempos felices de Vitrubio.

A Erika, Ana, Liset, Omar, Jessica, Evelia, Yunuet, Lucero, Luz Gabriela,
Beto, el More, Laura, Alan, Luisita, Felipe, por ayudarme a crecer.

A la Universidad Nacional Autónoma de México.

A la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

A mis profesores:

Jorge Alberto Chuey Salazar
La distensión de sus clases y la apertura onírica
me infundieron la libertad para explorar la expresión personal.

Cuauhtémoc García Rosas
Por ayudarme a abreviar la búsqueda personal
e impulsarme a comenzar con el proyecto de ilustración.

José Luis Acevedo Heredia
Su interés y sus puntuales anotaciones sobre diseño e ilustración
me sirvieron para concretar el proyecto de forma más seria,
profesional y personal.

Jorge Álvarez Hernández
Por la orientación y el entusiasmo hacia el trabajo
de ilustración y los fines prácticos.

Edgardo Martínez Hidalgo
Por sus recomendaciones en diseño editorial e ilustración.
Por orientarme hacia el discurso teórico del resultado final.

Índice

Introducción.....	1
-------------------	---

Capítulo 1

Un pasado visual.....	2
------------------------------	----------

1.1 Antigüedad.....	3
1.1.1 Imágenes prehistóricas.....	3
1.1.2 Imágenes del antiguo Egipto.....	3
1.1.3 Imágenes de la antigua Grecia.....	4
1.1.4 Imágenes en Pérgamo. Estilo Helenístico.....	4
1.1.5 Imágenes de la antigua Roma.....	5
1.1.6 Imágenes bizantinas.....	5
1.2 El Medioevo.....	6
1.2.1 El pergamino ilustrado.....	6
1.2.2 Ilustración de pergaminos clásicos.....	7
1.2.3 Ilustración medieval celta.....	7
1.2.4 Ilustración de un manuscrito carolingio.....	7
1.2.5 Ilustración medieval expresionista española.....	8
1.2.6 Ilustración medieval románica.....	8
1.2.7 ilustración medieval romanesca gótica.....	8
1.2.8 Ilustración medieval judía.....	9
1.2.9 ilustración medieval islámica.....	9
1.2.10 Ilustración medieval civil.....	10
1.2.11 Las cruzadas.....	11
1.2.12 Basilio el magnífico.....	11
1.2.13 Arte gótico civil.....	11
1.2.14 Ilustración medieval del periodo tardío.....	12
1.2.15 Las ilustraciones de libros de bloques.....	13
1.2.16 La imprenta.....	13
1.3 El Renacimiento.....	14
1.3.1 Leonardo, Miguel Ángel y Rafael.....	14
1.3.2 Durero, Cranach y Holbein.....	15
1.3.3 Grünewald, Bosch y Brueghel.....	16

1.4 Ilustración barroca	17
1.4.1 Jacques Callot.....	17
1.4.2 Rembrandt.....	18
1.5 Siglo XVIII.....	18
1.5.1 William Hogarth.....	19
1.5.2 Ilustración de la historia natural. Thomas Bewick.....	19
1.6 Siglo XIX.....	19
1.6.1 Ilustraciones de Francisco Goya.....	20
1.6.2 Ilustración prerromántica. William Blake.....	21
1.6.3 Ilustración de estilo romántico. Delacroix.....	21
1.6.4 Litografías de la época victoriana.....	22
1.6.5 Movimientos de las artes y los oficios.....	23
1.6.6 Ilustraciones de estilo realista. Honorato Daumier.....	23
1.6.7 La estampa japonesa.....	24
1.6.8 Ilustraciones estilo Art Nouveau.....	25
1.7 Siglo XX.....	26
1.7.1 Escuela de Glasgow y el separatismo vienés.....	27
1.7.2 Ilustraciones modernistas.....	28
1.7.3 La influencia del cubismo en la ilustración.....	29
1.7.4 La ilustración en Estados Unidos.....	29
1.7.5 Ilustraciones hechas en México para calendarios.....	30
1.7.6 La ilustración conceptual.....	31
1.7.7 La ilustración en carteles cubanos.....	33
1.7.8 Ilustraciones con estilo nacional.....	34
1.7.9 Las ilustraciones posmodernistas.....	35
1.7.10 Ilustraciones por computadora.....	35

Capítulo 2

Imagen e ilustración.....36

2.1 La comunicación visual.....	37
2.1.1 Funciones de la comunicación.....	37
2.1.2 Tipos de discurso de la comunicación visual.....	38
2.2. El diseño.....	38
2.2.1 Definición.....	38

2.2.2 Método de diseño.....	40
2.2.3 Para comprender el diseño.....	40
2.3 La imagen.....	41
2.3.1 La percepción. Selección de la realidad.....	41
2.3.2 representación de la realidad.....	42
2.4 Imagen y sintaxis.....	42
2.4.1 Elementos fácticos de la imagen.....	43
2.4.2 Elementos morfológicos.....	43
2.4.3 Elementos dinámicos.....	44
2.4.4 Elementos escalares.....	45
2.5 El dibujo.....	46
2.6 La ilustración.....	47
2.7 Tipos de ilustración.....	47
2.7.1 Ilustración científica.....	48
2.7.2 Ilustración de temas fantásticos.....	49
2.7.3 Ilustración para niñas y niños.....	50
2.7.4 La Caricatura.....	51
2.8 Estilos de ilustración.....	52
2.8.1 Ilustración figurativa.....	52
2.8.1.1 Realismo.....	52
2.8.1.2 Hiperrealismo.....	53
2.8.1.3 Impresionismo.....	53
2.8.1.4 Expresionismo.....	53
2.8.1.5 Naif.....	54
2.8.2 Ilustración abstracta.....	54
2.8.2.1 Cubismo.....	54
2.8.2.2 Expresionismo abstracto.....	54
2.8.2.3 Ilusionismo óptico.....	55
2.8.3 Ilustración conceptual.....	55
2.8.3.1 Dadaísmo.....	55
2.8.3.2 Surrealismo.....	55
2.9 Técnicas visuales de comunicación.....	56
2.10 Figuras Retóricas de la imagen.....	57

2.11 Técnicas de representación gráfica.....	60
--	----

Capítulo 3

Ecos populares Diseño de un calendario.....	66
--	----

3.1 Diseño de un calendario.....	67
----------------------------------	----

3.2 Método de diseño.....	68
---------------------------	----

3.3 Planteamiento del problema.....	68
-------------------------------------	----

3.4 Búsqueda de información.....	69
----------------------------------	----

3.4.1 ¿Qué es el tiempo?.....	69
-------------------------------	----

3.4.2 Algunas concepciones sobre el tiempo.....	69
---	----

3.4.3 Los calendarios del pasado y del presente. Ciudad de México.....	70
--	----

3.4.3.1 El calendario azteca.....	70
-----------------------------------	----

3.4.3.2 El calendario gregoriano.....	72
---------------------------------------	----

3.4.4 Los ambulantes. Antecedentes históricos.....	73
--	----

3.4.4.1 Los ambulantes actuales.....	74
--------------------------------------	----

3.4.4.2 Orígenes de la economía informal.....	75
---	----

3.4.4.3 Efectos y consecuencias.....	75
--------------------------------------	----

3.4.4.4 Funciones del ambulataje.....	76
---------------------------------------	----

3.4.4.5 Características.....	76
------------------------------	----

3.4.4.6 Oferta del comercio informal.....	77
---	----

3.4.4.7 Comerciantes de tradición popular.....	77
--	----

3.4.4.8 Balance.....	78
----------------------	----

3.5 Formulación del proyecto.....	81
-----------------------------------	----

3.6 Planteamiento de soluciones.....	83
--------------------------------------	----

3.7 Implementación.....	91
-------------------------	----

3.7.1 Las ilustraciones en técnica de scratch.....	91
--	----

3.7.2 Agregando color en Photoshop.....	94
---	----

3.7.3 Diseño del calendario 2008 "Ecos populares".....	101
--	-----

Conclusión.....	104
-----------------	-----

Bibliografía.....	105
-------------------	-----

Introducción

El mundo de las imágenes comprende las creaciones que exploran los pensamientos y representan fragmentos de la realidad. A veces, pueden llegar a sentirse en el corazón como actos sensibles que se viven a través de luces, sombras y colores. Hay diferentes tipos de imágenes. Yo voy a hablar sobre aquellas que ilustran, que acompañan a un texto y sirven así de complemento para su reflexión y entendimiento. Así que, sin más preámbulos sobre la imagen, quiero avanzar al lector que esta investigación no sólo gira entorno a la ilustración y al diseño, sino también, a los puestos de tradición popular de la Ciudad de México, motivo de expresión visual de este trabajo.

Se sabe que más del 50% de la población vive en el subempleo. Esta es una realidad nacional debida a la especialización de los nuevos trabajos, a las nuevas tecnologías, a la indiferencia ante el campo, al comercio ilegal, principalmente. Por todo el orden, siento la necesidad de definir un proyecto de diseño sobre el tema ambulantes de tradición popular y posteriormente, quizá, ver sus efectos en el tiempo, en el lenguaje, en los conceptos, en la conciencia social, en la identidad. Un ambulante desde su espacio a la deriva de las avenidas atenúa cuestionamientos sobre la economía, la educación, la cultura, el desarrollo, la gastronomía, la música, el ingenio, la identidad popular.

Con el desarrollo de esta investigación voy a llevar a cabo una propuesta visual sobre los puestos ambulantes de tradición popular compuesta de doce ilustraciones y con ellas armar un calendario.

Antes de abordar el problema o requerimiento de diseño creo que será útil revisar tanto la historia de la imagen y la ilustración, como aspectos teóricos sobre el diseño y la ilustración; por eso, en el primer capítulo comenzaré por escribir sobre la historia de la imagen en occidente, tomando ejemplos de la historia del arte y del diseño gráfico. Con esta lectura espero encontrar algunas de las causas de ciertos estilos, de ciertos usos que se dieron a la imagen según la época. Posteriormente, en el segundo capítulo voy a hacer una revisión de los conceptos teóricos sobre comunicación, diseño, percepción, sintaxis, dibujo e ilustración; será un repaso a los fundamentos de diseño gráfico e ilustración, que servirá de sustento para el desarrollo del capítulo final.

Por último, en el tercer capítulo voy plantear el requerimiento o problema de diseño, seguido del método para llegar a la solución del calendario ilustrado que llevara por título **ecos populares**.

Como mencioné anteriormente, se requiere elaborar un calendario ilustrado con imágenes alusivas a los puestos de tradición popular que forman parte del paisaje urbano y rural de la actual ciudad de México. Se espera que las ilustraciones sean un reporte expresivo sobre esta fracción de la realidad.

Para eso, se hará una sensibilización sobre el concepto de tiempo y calendario, se va a hacer una breve descripción de los calendarios aztecas, del calendario gregoriano, de los puestos ambulantes y su contexto histórico y social. Una vez recabada la información se continuará con el método de diseño para esbozar las soluciones de las ilustraciones y concluir con el calendario como producto final de esta investigación.

Espero que el desarrollo de esta tesis sea de utilidad a los interesados de la comunicación y el diseño visual.

Capítulo 1

Un pasado visual

En la actualidad se vive rodeado de imágenes. Esta constante de la vida moderna tiene una historia tan larga como la propia existencia del ser humano. La pintura y la ilustración mantienen desde tiempos remotos una estrecha relación con el lenguaje, con la palabra escrita, con el pensamiento y el conocimiento. Estas actividades son distintas, pero el desarrollo de la pintura contribuyó al desarrollo de la ilustración. Ambas tienen diferentes matices según la época y la cultura. Como medio de expresión, como medio de información, como medio propagandístico, como medio de planeación, etc., sirvieron para clarificar los pensamientos, para expresar las emociones, para comunicar algo abstracto o concreto. Este primer capítulo servirá para hacer un repaso sobre la historia de la imagen. Se hará un recorrido a través de la historia con el fin de conocer muestras de ese pasado visual que serán reveladoras de estilos muy característicos, de pensamientos y funciones que se dieron a la pintura o a la ilustración. Se hablará de los principales exponentes que en otras épocas sobresalieron por su capacidad innovadora y creativa contribuyendo con ello a la superación de los "prejuicios de la tradición".

Finalmente, el ilustrador al estar desprovisto de convencionalismos, al poseer una educación visual, puede con mayor libertad u originalidad hacer nuevas imágenes.

1.1 Antigüedad

Desde la antigüedad el hombre ha manifestado su capacidad creadora. Ha expresado la divinidad, el pensamiento mágico, el poder de las fuerzas naturales, la imaginación. El hombre de las cavernas, civilizaciones como el antiguo Egipto, la antigüedad clásica dominada por Grecia y Roma son un pasado que sigue expandiéndose. Este periodo abarca desde la prehistoria hasta el siglo V d. C.

1.1.1 Imágenes prehistóricas

“Para el hombre de las cavernas, el arte estaba al servicio de la vida; arte y realidad eran uno...”¹

En el hombre siempre ha estado el deseo de modelar la realidad. Las cuevas de Lascaux, al sur de Francia, son testimonio de un camino que inició hace 15,000 años y que con el tiempo nos legó un alfabeto y un arte pictórico.

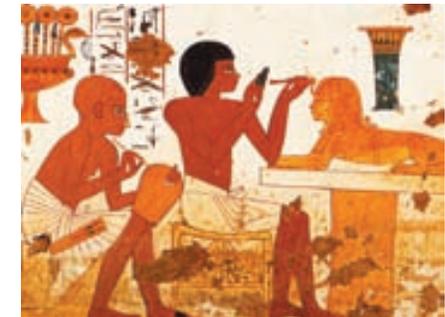
Muchos creen que fue un inicio mágico, que las imágenes fueron parte de un ritual y que tuvieron efecto sobre la realidad. La imagen naturalista y en movimiento del bisonte está hecha de memoria. La necesidad de comunicar, de influir sobre la vida del bisonte y su realidad posiblemente los llevó a invocar fuerzas. Esta imagen nos ubica en el inicio de la ilustración.

1.1.2 Imágenes del antiguo Egipto

Para los antiguos egipcios las imágenes aseguraban la existencia en la eternidad y la compañía para las almas. Hicieron imágenes de dioses, personajes religiosos y políticos, costumbres, flora y fauna. En el Libro de los Muertos (1900 a. C.), ilustraron pasajes que se creía eran transitados al morir. El estilo es geométrico, la perspectiva psicológica en el tamaño y en el uso del color. Representaban la realidad de manera que fuera más reconocible que bella, buscaban el significado más que la forma. No imitaban a Dios en la creación, sino que encontraban en los objetos los ángulos más descriptivos y los combinaban para hacer la imagen completa. Fueron agudos observadores de la naturaleza. Dibujaban de memoria. Utilizaron el contorno. En la composición global el estilo marca rectitud, elegancia, austeridad, rigidez, inexpresividad, solemnidad. Los egipcios consideraban que entre más imágenes hicieran del mundo más representaban y hablaban de Dios.



Caballo, hacia el 15000 -10000 a.C.
Grutas de Lascaux, Francia.



Artesanos egipcios trabajando, 1380 a.C.



Anubis pesando un corazón, 1285 a. C.

¹ FLEMING, William. *Arte, música e ideas*. Editorial McGraw-Hill. México 1989. p. 2

1.1.3 Imágenes de la antigua Grecia

Del siglo IV a. C. al siglo I d. C.

La cultura griega tuvo un florecimiento en el siglo IV a. C en Atenas y determinó el desarrollo de la civilización occidental. Su creación giró en torno al humanismo, idealismo y realismo. Concibieron al mundo imitando a la naturaleza, admirando la belleza del cuerpo humano, el equilibrio, la elegancia. Se impusieron un modelo ideal de perfección con el fin de plasmar lo esencial y permanente y no sólo la apariencia. Creyeron en el justo medio entre la razón y la emoción, la forma y el contenido, la realidad y la apariencia. Se guiaron por la simetría, la proporción, la sencillez, la armonía, el orden y la unidad de las partes entre si y con el todo. Policleto derivó las proporciones para el cuerpo humano. La ilustración de las vasijas griegas con figuras humanas idealizadas posee movimiento, son imágenes narrativas y además algunas de ellas están dibujadas en escorzo. La sensualidad, el dinamismo y la naturalidad fueron bellamente representadas con figuras negras finamente delineadas.

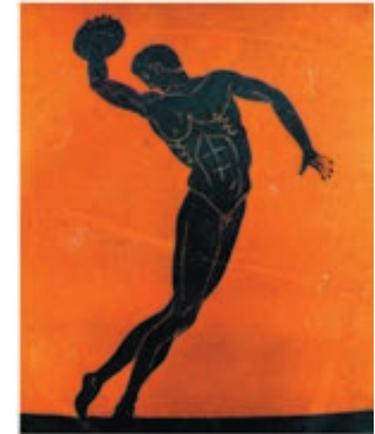
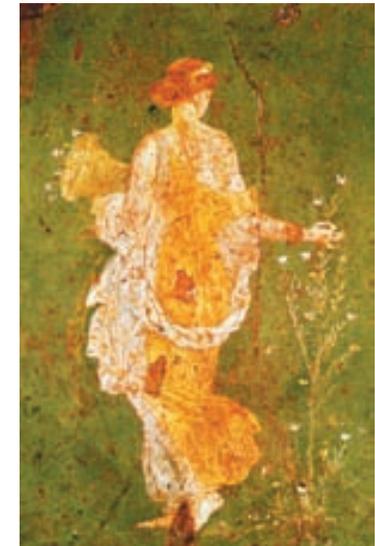


Ilustración de vasija griega
Siglo V a. C.

1.1.4 Imágenes en Pérgamo. Estilo Helenístico

Del año 323 a. C. al año 146 a. C.

Es el periodo de transición entre el arte griego y el arte romano, de la muerte de Alejandro en 323 a. C. a la conquista romana de Grecia. Este estilo floreció en la ciudad de Pérgamo y se caracteriza por la representación del hombre a través de su comportamiento y sus emociones. Con base a las ideas humanistas en Pérgamo se desarrolla el individualismo, el hedonismo. El idealismo griego abre paso al realismo y nace una inquietud empirista por la búsqueda de conocimientos prácticos. Las imágenes dan muestra de que no sólo poseían la capacidad psicológica para identificar los estados del alma, sino que además los representaban extraordinariamente. El artista buscaba la aceptación y empatía del espectador. Se interesaron por los rasgos distintivos de una persona y los imitaron exitosamente por medio de conocimientos anatómicos, de la observación de la naturaleza y del dominio de materiales y técnicas. Se invitaba al espectador a compartir las reacciones emocionales del hombre. Mostraron al desnudo los conflictos internos de manera casi morbosa. Polignoto entendió los principios de la perspectiva y Apolodoro realizó investigaciones sobre el tratamiento de la luz, la sombra y la gradación de color. Se hicieron manuscritos ilustrados que desgraciadamente se perdieron. Se dice que los pergaminos reproducían imágenes de los frescos, pero muchos de ellos desaparecieron y solo se cuenta con fragmentos o copias. El arte lograba la ilusión de espaciosidad. Trataron temas mitológicos y costumbristas.

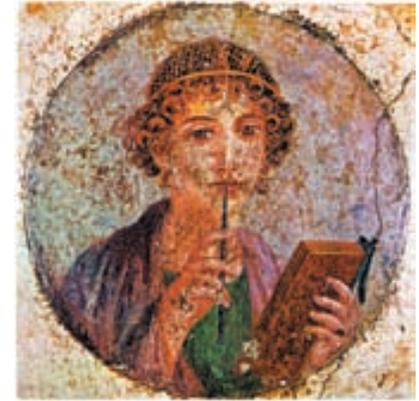


Mujer cortando flores
Stabia.
1er siglo d.C.

1.1.5 Imágenes de la antigua Roma

Siglo II d. C.

El arte en Roma volvió su mirada hacia Grecia adoptando su cultura y expandiéndola por todo el imperio, de York hasta Alejandría, desde el Atlántico al Eufrates. La belleza abstracta pasó a segundo término, la utilidad era lo principal y el fin la expansión. Las masas eran atraídas por la diversión y las creaciones no sólo atendían los gustos refinados y cultos, sino también los gustos populares. En el primer siglo se construyeron, por orden del emperador Augusto, las dos bibliotecas más grandes. Surgieron escritores como Virgilio, Horacio, Ovidio y Propertio y pintores ya olvidados que aprendieron sus técnicas de artistas griegos. Los pergaminos de este periodo se perdieron en su mayoría. Estos contenían ilustraciones semejantes a los frescos y mosaicos de los palacios, con personajes proporcionados, volumen, manejo de luz y sombra. Tal vez las ilustraciones de entonces fueron similares a los fragmentos de murales. En ellos se ilustran costumbres de la vida romana en Pompeya, ciudad que fue sepultada bajo la lava del Vesubio en el 79 d. C. Otro ejemplo de ilustración es la columna de Trajano, historia de las campañas de Trajano contra los dacios. Es una muestra de ilustración no realista, sino de arte popular, que hace uso de la narración, (temporalidad a base de la sucesión de imágenes) y del simbolismo, anticipándose al simbolismo paleocristiano. Hacia la segunda mitad del siglo tercero el imperio Romano fundado por Augusto se enfrentaba a su desintegración. Sin embargo, Roma seguiría siendo trascendental al volverse capital del cristianismo.

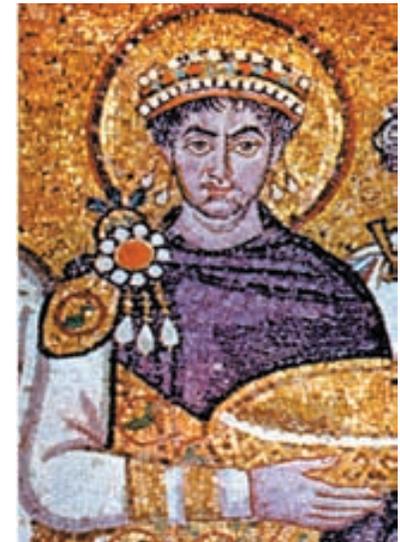


Joven pompeyana
1er siglo d. C.

1.1.6 Imágenes bizantinas

Del siglo IV d. C. al XIII siglo.

Este periodo inició en el año 323 cuando el emperador Constantino hizo del cristianismo la religión del estado. En Ravena el estilo paleocristiano se caracterizó por ser distante y simbólico. Fue un arte al servicio del imperio, época autoritaria y mística. La mayoría de temas representados fueron religiosos. De forma abstracta abordaron las escenas bíblicas. Las imágenes aun conservaban elementos del arte griego pero eran hieráticas, distantes, imponentes; pretenden someter. Los artistas debían sujetarse a los cánones de representación que impuso la iglesia. Diseño lineal bidimensional, económico y geométrico. Los rostros aparecen de frente. Bajo esta tradición pictórica el artista poco podía experimentar. La imagen dejó de ser la representación mimética de la realidad.



Justiniano, emperador de Bizancio
Mosaico de San Vital Ravena
siglo VI.

1.2 El Medioevo

Este periodo comenzó con la caída del imperio romano en el 476 d. C. y culminó en el siglo XV con el Renacimiento italiano y el descubrimiento de América. Durante esta época predominó el analfabetismo, el miedo, la superstición y la pobreza. La tradición artística griega se hundió en un letargo y el nuevo orden se cimentó en el cristianismo y la fe. En esta época proliferaron los manuscritos ilustrados.

1.2.1 El pergamino Ilustrado

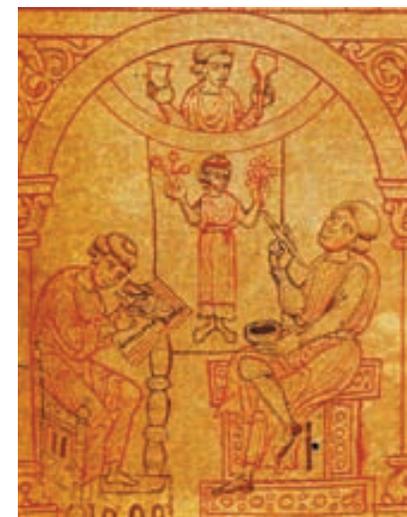
Del siglo V al siglo XV

La Ilustración de manuscritos iluminados sirvió para transmitir las ideas religiosas y sagradas del cristianismo, del judaísmo y del Islam. Las imágenes contribuían a crear una atmósfera mística que atraía a la gente común e instruía a los analfabetos. Los pergaminos eran hechos de pieles de animales. Una vez tratada la piel se plegaba en forma de códice. Este formato abrió paso a nuevas composiciones tipográficas y a la ilustración. Los sabios que hablaban griego y latín tenían la responsabilidad del diseño y la dirección de arte; los copistas o escribanos transcribían todo con gran cuidado y los iluminadores o ilustradores hacían imágenes llenas de colores (sacados de sustancias minerales, animales y vegetales), de formas orgánicas y geométricas de gran belleza. En general, la forma de dibujar dejó de basarse en la naturaleza, no utilizaron modelos; lo importante fue transmitir el espíritu de las enseñanzas religiosas sin crear ídolos. El arte medieval temprano fue un arte de copistas. La vida contemplativa estimuló la imaginación. Un iluminador primero era aprendiz de un maestro, hacía copias de los pasajes bíblicos introduciendo variantes y haciendo nuevos encuadres, pero no concebía la idea de basarse en la naturaleza. Dibujaba un personaje común y lo diferenciaba por las insignias, la corona, las cruces, etc. A veces se ponía el nombre del personaje.

Crearon imágenes primitivas sobrenaturales que llevaban aun el refinamiento del arte griego. Fue un periodo de simbolismo. Estas ilustraciones son rígidas, estáticas, solemnes, desproporcionadas, sin profundidad espacial; otras solo decorativas con motivos geométricos. Eran libres de escoger los colores. Los matices fueron varios según el tiempo, la cultura y el lugar. Entre los manuscritos más sobresalientes están los elaborados en estilo clásico, celta, carolingio, en expresionismo español, romanesco, gótico, judaico e islámico.



Cantigas de Alfonso X
España, siglo X.



Artista trabajando
Libro de modelos del
monasterio de Reun, 1200 aprox.

1.2.2 Ilustraciones de pergaminos clásicos

Los libros de la antigüedad clásica desaparecieron cuando un incendio acabó con más de 700 manuscritos que se conservaban en la gran Biblioteca de Alejandría durante la época de Julio Cesar (100-44 a. C.). Se sabe que estos manuscritos eran ilustrados con imágenes sencillas o bien con imágenes semejantes a las de los frescos de Pompeya. Las Geórgicas de Virgilio, manuscrito de un poema sobre las costumbres del campo, contiene ilustraciones sencillas de la vida pastoril. Los personajes aparecen de perfil en un espacio sin profundidad dónde los demás elementos parecen flotar.

Ilustración de un manuscrito clásico
Geórgicas de Virgilio
1 er siglo a. C.



1.2.3 Ilustración medieval celta

El libro de Durrow es el primer libro que fue diseñado por los celtas. En él la figura humana estaba constituida por sencillas figuras geométricas ya que no se basaban en la observación de la naturaleza. Posteriormente las imágenes fueron volviéndose más complejas geométricamente. El dibujo era abstracto, rico en geometrizarciones, texturas, y colores. Figuras raras, casi primitivas. La obra más representativa de este estilo es el libro de Kells. Había páginas de alfombra que eran aprovechadas por el iluminador para realizar ilustraciones de página entera.

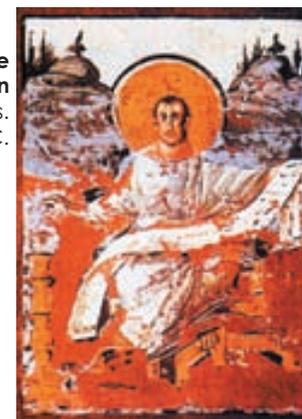
Ilustración medieval Celta
Libro de Durrow. San Mateo,
680 d.C.



1.2.4 Ilustración de un manuscrito carolingio

Impulsados por el emperador romano Carlo Magno en 789 y dirigidos por Alcuin de York los scriptorium hicieron copias maestras de textos importantes. Se importaron manuscritos primitivos de la era antigua y bizantinos para su estudio. El resultado dio pie a que los ilustradores de entonces, carentes de esos conocimientos técnicos, hicieran una serie de copias de ilustraciones naturalistas con profundidad espacial. Los evangelios de Coronación fueron ilustrados con rostros humanos en un estilo elegante clásico.

Evangelios de Coronación
Sn. Marcos.
800 d.C.



1.2.5 Ilustración medieval expresionista española

Los árabes tomaron España en el año 711. La influencia islámica favoreció la creación de diseños con plastas de color intenso, a veces salpicadas de estrellas, rosetas, guirnaldas o polígonos en colores contrastantes de gran efecto óptico. Los contornos eran gruesos y las ilustraciones enmarcadas con diseños decorativos geométricos de colores vivos. Pensar en el fin del mundo hacia el año 1000 originó libros trágicos como "El comentario de Beatus de Liébana" cuyas ilustraciones expresionistas sobre el Apocalipsis rivalizan con los textos. La obra del Beato de Fernando y Sancha de 1047 conserva estas influencias.

1.2.6 Ilustración medieval románica

El periodo románico abarcó del año 1000 al 1150 d.C. Europa inició la conquista de tierra Santa. Las ideas religiosas y el feudalismo adquirieron gran poder. Gracias a las rutas de peregrinaje se unificó el diseño. La influencia bizantina se refleja por la rigidez de las imágenes y el uso de fondos dorados. En ilustración se optó por el dibujo lineal y la distorsión de figuras que aparecían en fondos de hoja de oro de patrones texturizados. No se dio importancia a la sensación de profundidad en el espacio. A través de las manos se describía la situación, la sorpresa, la comunicación, etc. Se preocupaban sobre todo de combinar los símbolos religiosos.

1.2.7 Ilustración medieval romanescas gótica

En el periodo gótico (1150 a 1500) el feudalismo perdió fuerza y los pueblos se transformaron en ciudades. El comercio y el dinero tuvieron más valor que la agricultura y la tierra. Con las Universidades, la demanda de libros e ilustradores creció. El Douce Apocalypse marca el estilo gótico internacional. Se aprecian líneas uniformes verticales. Las ilustraciones están divididas en segmentos por medio de marcas. Las figuras son alargadas, sólidas, pesadas, con vestidos ajustados. Se anuncia un naturalismo en los elementos humanos, animales y vegetales. Hay más emotividad. Hildegarda de Bingen fue una religiosa que representó sus experiencias místicas en un manuscrito que data del siglo XIII. El mundo espiritual era tan real como el mundo material. Dibujó monstruos de formas horribles y fantásticas. Para el siglo XIV las restricciones icónicas se habían relajado. En el salterio de la reina Mary se observa por una parte una escena bíblica simbólica y por otra parte una escena real evocadora de la vida contemporánea. La presentación de Jesús al templo tiene elementos más naturales aunque la apariencia es irreal aún, Jesús no parece ser un niño de doce años. En este punto, la caza de patos es más proporcionada.

**La Muerte
El Apocalipsis**
Beato de
Fernando
y
Sancha
1407.



**Ilustración
medieval**
Hermano
Ruffillus
escribiendo
la letra R
siglo XIII



**Douce
Apocalypse,**
San Juan
y la
multitud
adorando
a Dios
1265.



1.2.8 Ilustración medieval judía

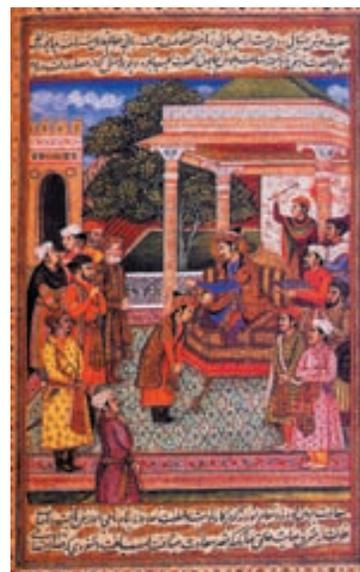
Los judíos se dispersaron por Europa y Asia cuando fueron exiliados por Babilonia en el año 578 a. C y por los romanos entre los años 70 al 135 d.C. Durante la edad media crearon sus manuscritos ilustrados. La palabra era lo importante; el dibujo y la decoración eran un apoyo aún cuando no aceptaban del todo las imágenes. Las ilustraciones del Hagatá de Washington están hechas con técnica de pluma y tinta coloreada por J. Ben Simeón.



La boca del infierno
Hildegarda de Bingen
siglo XIII.

1.2.9 Ilustración medieval islámica

Gracias a Mahoma que impulsó la lectura y el conocimiento, existen más de 10 000 manuscritos islámicos del siglo VIII al siglo XV. En un principio se adornaban los textos de manera sencilla, posteriormente los diseños se hicieron más complejos y profusos, con estructuras geométricas rebuscadas y diseños armoniosos orgánicos, sin figurillas de seres vivos pues era un deber religioso no representar ni crear ídolos. Sin embargo, alrededor del año 1000 con los libros persas aparecen las figuras y se da un cambio en el pensamiento y la ilustración.



Padishah-namah,
Muhammad Amin ibn Abi al-Husain Kazvini
siglo XVIII.

Se nota la influencia de la pintura persa por las formas detalladas. El espacio es plano y superficial. Las figuras tienen contornos minuciosos sin color. La intensidad de luz y sombra se usa poco. La arquitectura se describe con planos geométricos. Las plantas se dibujan esquemáticamente con atención en los detalles y profusión de capullos y hojas. El color va de cálido a frío, de claro a oscuro. El texto y las ilustraciones se enmarcan en múltiples líneas y se rodean con esquinas decoradas y complejas, con arabescos de flores y motivos geométricos.



Grabado de un bestiarario
Siglo XIII.



Cristo en el templo
Salterio de la reina Mary
Londres
British Library
(detalle)
1310.



El Mesías
Joel Ben Simeón.
Hagatá de Washington
1478.



1.2.10 Ilustración medieval civil

Tapiz de Bayeux

Para los individuos de la sociedad de esa época era importante Dios, el valor y la ciega lealtad al prójimo o al superior. En cuanto a la guerra, la victoria era otorgada por Dios a los justos y todo tenía un origen religioso, en resumen “mi alma a Dios, mi vida al rey y mi honor para mi solo”; el gótico agregaría mi amor a mi dama.

El tapiz de Bayeux ilustra la historia de la conquista de Inglaterra por Normandía. Hecho de 1073 a 1088 en lana bordada sobre lino, consta de 79 escenas, ejemplo del arte decorativo civil. El protagonista es Guillermo el Conquistador. Como no se basaban en modelos para hacer las ilustraciones, el resultado final es gracioso, burdo semejante a las ilustraciones de un cuento para niños. Algunos motivos son imaginados y se apoyan con comentarios. Los edificios, castillos, fortificaciones y árboles estilizados sirven para separar una escena de otra respetando la unidad del conjunto. Los ingleses llevan bigotes y los normandos están afeitados. Hay mucha imaginación en esta obra de narrativa visual. Se limitaban a representar los elementos y personajes más significativos para facilitar la lectura y evitar distractores.



Tapiz de Bayeux
(1073-1088).



Guillermo recibe al duque inglés Haroldo, quien jura apoyar las pretensiones de Guillermo para subir al trono. Como la promesa no fue cumplida, Guillermo invade Inglaterra.

1.2.11 Las cruzadas

Las cruzadas (finales del siglo XI hasta el siglo XIII) fueron una serie de intervenciones cristianas que pretendieron conquistar tierra Santa. Las ilustraciones que describen a cruzados e infieles tienen fondos geométricos de colores intensos, figuras lineales desproporcionadas de contornos negros. En un lenguaje sutil tratan de expresar emociones y movimiento.

1.2.12 Basilio el magnífico

Basilio nació en el siglo IX en Macedonia. Fue un hombre que al crecer se volvió emperador de Bizancio. Se distinguió por ser un monarca extraordinariamente prudente y capaz, que combatió contra los árabes durante todo su reinado. Su historia es relatada a través de un manuscrito de Juan Skylitzes e iluminado por monjes de Sicilia en el siglo XIV, actualmente conservado en la Biblioteca Nacional Española de Madrid. Los fondos arquitectónicos de las ilustraciones en ocasiones pretenden crear ilusiones de profundidad pese al tratamiento burdo del conjunto.

Existe un orden en la composición que facilita la lectura narrativa de la historia.

1.2.13 Arte gótico civil

Los burgueses iban independizándose de la iglesia y del feudalismo. Los gustos de la época tendían a un refinamiento de los detalles delicados y la elegancia.

Las miniaturas o iluminación de manuscritos civiles también sirvieron para plasmar lo fantástico y lo monstruoso, temas eróticos, cotidianos, mitológicos, profanos y blasfemos.

El estilo gótico se caracteriza por expresar anécdotas con figuras estilizadas de gestos amanerados, líneas curvas en pliegues y posturas corporales, detalles naturalistas con fines simbólicos, a través de técnicas minuciosas como el óleo y la acuarela. Sin embargo, la imagen aún carecían de vida. Arte de equilibrio entre la materia y el espíritu, lo natural y lo sobrenatural.

En España en el reinado de Alfonso X hubo una proliferación de miniaturas profanas, entre las más destacadas las Cantigas.



Cruzados e infieles, 1270.



Basilio y el intrigante monje
Manuscrito bizantino de Juan Skylitzes
Siglo XIV.



**Cantigas de Santa María de
Alfonso X el Sabio**
Autor Anónimo, 1248.

1.2.14 Ilustración medieval del periodo tardío

Siglo XIV

Francia era el centro de Europa y Avignon la sede papal. Después del estilo gótico, la capacidad del artista se inclinó hacia el realismo. En ese entonces era común ilustrar calendarios con imágenes de las labores de cada mes: caza, siembra, etc. El libro de las horas de principios de 1400 fue la vanguardia en ilustración. Los hermanos Limbourg aplicaron la perspectiva atmosférica que colocaba a los planos y volúmenes en espacios profundos, manteniendo la perspectiva lineal. Masa y volumen, luz y sombra creadas por medio de una sola fuente de luz. Fueron minuciosos en los detalles gracias a una aguda observación. Las imágenes ilustran cada uno de los meses con temas relativos a la temporada. En la parte superior iba un cuadro astronómico que describía las constelaciones y las fases de la luna. Los hermanos Limbourg murieron antes de terminar esta obra y estas ilustraciones se dejaron de hacer al llegar el libro tipográfico. El siguiente suceso en la ilustración sería la representación naturalista.



Las muy ricas horas del Duque de Berry. Calendario de Limbourg, Mayo y Junio. Francia, 1412-16 .

1.2.15 La ilustración de libros de bloques.

Siglo XV

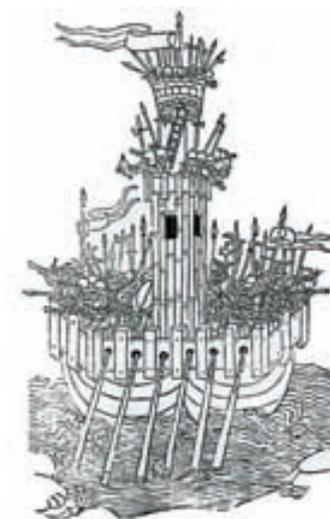
Antes de que se perfeccionara la imprenta se reproducían imágenes y textos a través de los bloques de madera.

Los libros de bloques contenían ilustraciones que iban acompañadas por un mínimo de texto. Las imágenes talladas en madera como la historia de la Santa Virgen, se caracterizan por un dibujo primitivo de trazos lineales fuertes y gruesos. Para dar más precisión a los detalles como en la Noche de la Natividad, se recurrió al grabado en metal.

Se creía supersticiosamente que las imágenes de santos daban protección contra enfermedades y otros peligros. La ilustración esquemática sirvió para transmitir información religiosa, popular, bélica, botánica, etc.



La Historia de la Santa Virgen
1400.



Barco de Guerra
Trabajo para el firano
Sigismundo Malatesta.
Robertus Valturius.
siglo XV.

1.2.16 La imprenta

Hacia 1440 Juan Gutenberg de Alemania perfeccionó la imprenta. Se aceleró la producción de libros y los precios bajaron. Los más exitosos fueron los libros mercantiles, de armas de propaganda y como obras de arte. Tenían bellos dibujos y algunas veces hermosas iluminaciones, el texto era más legible que aquel de los antiguos manuscritos.

El trabajo de los iluminadores disminuía mientras aumentaba la demanda de ilustraciones hechas en grabado.



La noche de la natividad
Martín Schongauer, 1470-1473.



Quema de judios
Martin von Schedel
Siglo XV.

1.3 El Renacimiento

Del año 1380 a 1560

El renacimiento inició en Florencia, Italia. Los hombres de este periodo buscaron el conocimiento y redescubrieron la los griegos. Fue un regreso a la imagen convincente. La observación hacia la naturaleza dejó de lado las especulaciones metafísicas y sobrenaturales, el simbolismo quedó deslumbrado ante el naturalismo científico y el humanismo. La ilusión fue el resultado de la representación virtuosa, de la belleza, de la armonía, la perspectiva, la proporción y la composición. El hombre fue libre de representar al mundo real, la visión mística de la eternidad, propia del periodo medieval, casi fue dejada atrás. Se utilizó la perspectiva, método que permitió a los artistas representar objetos y espacios en tercera dimensión creando la ilusión de profundidad. El primer tratado impreso sobre la perspectiva fue publicado por Pelerin en Toul, Francia en 1504. En él se explicaba el método de los tres puntos.

La ilustración en xilografía alcanzó su plenitud hacia el año 1550. Para 1610 esta técnica había pasado de moda y sólo se empleaba en libros baratos para las clases menos cultas y los campesinos.

El renacimiento del arte clásico deja en el espectador el juicio de la imagen bien resuelta dónde el tema no sólo es importante, sino la perfección de la imagen y sus aciertos técnicos.

1.3.1 Leonardo, Miguel Ángel y Rafael

Los nuevos conocimientos sobre perspectiva se aplicaron a la ilustración. Les interesó la naturaleza, el canon de belleza, es decir la proporción y la relación ideal entre el cuerpo humano (las poses son más relajadas). Florencia era una ciudad fuerte económicamente en ese período marcado por el humanismo clásico, el naturalismo científico y el individualismo. El arte sirvió a un sector culto humanista. Los hombres trataron de entender los fenómenos y se fomentó un espíritu de libre investigación que fue de la mano con el quehacer artístico. Como ejemplo de esta hermandad entre arte y ciencia esta Leonardo Da Vinci. Sus investigaciones abarcaron aspectos anatómicos, metafísicos y psicológicos. Llegó a utilizar dos perspectivas simultáneamente, además de la perspectiva aérea que consiste en utilizar colores pálidos en los objetos lejanos. A él se debe la técnica del sfumato, es decir el desvanecer los contornos con los fondos. Representó la belleza ideal. La anatomía del hombre fue también objeto de cuidadoso estudio para Miguel Ángel y Rafael. El primero alcanzó la más alta expresión del cuerpo humano y el segundo logró hacer composiciones armoniosas de la figura en movimiento, además de representar la belleza según su propio ideal.

**Estudio de
mujer
desnuda**
Miguel
Ángel.
1511.



**Cinco
cabezas
grotescas**
Leonardo
Da Vinci.
1490.



**Busto de
mujer**
Rafael
1504.



1.3.2 Durero, Cranach y Holbein

En el norte de Europa la ilustración estuvo caracterizada por una representación más que idealista, fotográfica, ya que las imágenes están llenas de minuciosos detalles. Alberto Durero sintetizó el estilo purista del norte con el estilo sensual del sur. Sus ilustraciones recuerdan el misticismo religioso, las leyendas románticas de caballeros y sus temores acerca de la religión. Fue un ilustrador de temas fantásticos. En su obra dibuja a la naturaleza lo más real posible, líneas finísimas y amor a los detalles. Al desarrollarse el grabado en metal, las ilustraciones se popularizaron aun más en esta técnica y Durero se volvió un maestro. Para el sombreado hacía líneas con tendencia a seguir los perfiles de las figuras pero sin efecto volumétrico. Utilizó varias perspectivas, no existía un espacio homogéneo. Lucas Cranach ilustró pasajes bíblicos, destacó en las artes visuales a pesar de no poseer conocimientos de anatomía. Hans Holbein hizo retratos y retablos para la burguesía en Basilea. Posteriormente se trasladó a Inglaterra debido a la censura que la reforma hizo sobre las imágenes. En Inglaterra retrató a la familia real. Supo combinar las técnicas nórdicas con las meridionales hasta desarrollar un talento especial para captar el carácter y el alma de las personas. Durero, Cranach y Holbein dominaron las técnicas del grabado en madera y cobre para las ilustraciones de libros.



Cierros
Lucas Cranach
1541.



Gleba
Alberto Durero, 1503.



Los cuatro jinetes del Apocalipsis
Alberto Durero (fragmento), 1498.



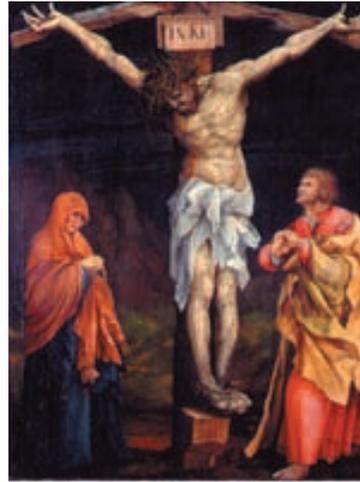
La muerte y el caballero
Hans Holbein, 1538.

1.3.3 Grünewald, Bosch y Brueghel

Matthias Grünewald o Mathias o Mathis Gothart-Neithart dejó un modesto legado de pinturas y dibujos sobre temas religiosos, el más impactante, La Crucifixión. En ella expresa la fealdad, el horror y lo repulsivo. Los personajes son proyectados en perspectiva psicológica según su importancia. La proporción no es tan importante, por eso las imágenes son más poderosas. El resultado es enigmático, fantástico y persuasivo. Bajo la tradición medieval proclamó el espíritu religioso, las novedades artísticas del renacimiento sólo le sirvieron cuando ayudaban a expresar mejor lo que quería decir. De manera similar, Jérôme Bosch dio vida a una serie de pinturas aterradoras de un mundo imaginario donde existían los demonios, mitad hombres mitad animales o mitad objetos, que atormentaban a las almas pecadoras. Imágenes que reflejan el espíritu atormentado de la vida medieval, por única vez logradas gracias a la modernidad del renacimiento. Pieter Brueghel fue un pintor de género. Su tema: la vida campesina. A través de la sencillez, el humor y una justa observación hizo cuadros que exponen la locura humana desatada en los eventos sociales.



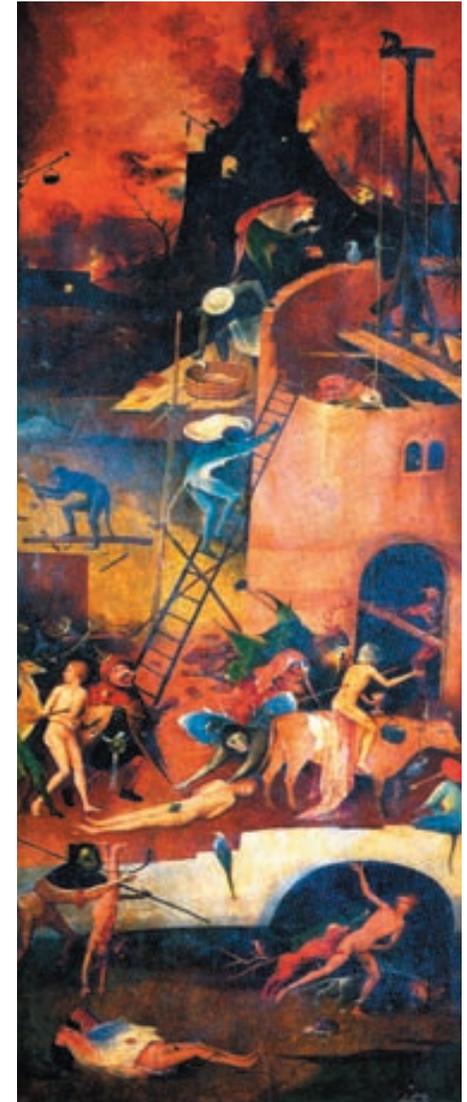
La muerte. Pieter Brueghel. 1562.



La Crucifixión
Mathias Grünewald, 1515.



El limbo
Hieronymus Bosch, 1510.



El infierno
Hieronymus Bosch, 1510.

1.4 Ilustración barroca

siglo XVII

El descubrimiento de América, la visión heliocéntrica de Copérnico, los movimientos de Reforma y Contrarreforma, la invención de la imprenta y las imposiciones de la Inquisición marcaron un tiempo de grandes tensiones.

Los artistas hacían sus obras "a la manera" de los grandes del renacimiento, manierismo, bajo las normas clásicas, o bien, experimentaban sin resolver las tensiones en la composición ni lograr un equilibrio, manierismo libre. En esta síntesis surgió el barroco del siglo XVII. Se empleó la perspectiva atmosférica, la perspectiva lineal, el claroscuro, la iluminación teatral, el movimiento y la profusión decorativa. Los jesuitas por medio del barroco expandieron el poder de la iglesia en todo el mundo. El absolutismo aristocrático de Luis XVI, o el rey sol, utilizó el arte para engrandecer su poder. Paris fue el centro intelectual y artístico de Europa y en 1648 se fundó la Real Academia de Pintura y Arquitectura.

1.4.1 Jacques Callot

Como ilustradores destacaron Jacques Callot (1529-1635) quien fue un gran profesional de la estampa hecha en aguafuerte. Gozó de popularidad por sus raras invenciones y sus vastas perspectivas. Se interesó por representar la locura humana.



Saqueo de una aldea
Jacques Callot, siglo XVII.



Personaje
Jacques Callot, 1625.



Autoretrato con espada
Rembrandt, 1634.

1.4.2 Rembrandt

Rembrandt van Rijn (1606-1669) hizo retratos de gran profundidad psicológica, manejó el claroscuro con gran dramatismo, sus obras de estilo libre y gran fuerza vital representan el estilo barroco del norte. Hizo imágenes religiosas sin adaptarse a la iglesia y a la tradición iconográfica de vírgenes, niños y crucifixiones. Fue libre de representar nuevos temas desde otras perspectivas. Buscaba retratar el espíritu del hombre. Hizo ilustraciones en aguafuerte técnica que le permitió un trabajo más libre y más rápido. Representaba la fealdad sin atenuarla, ponía la verdad y la sinceridad por encima de la armonía y de la belleza.

1.5 Siglo XVIII

Al morir Luis XVI en 1715, el barroco evolucionó en rococó (periodo entre 1715 y 1789), variante del Barroco. La finura desplazó a la grandiosidad decadente del barroco aristócrata. El racionalismo dio paso a la Ilustración y a la Enciclopedia, con ilustraciones técnicas y científicas hechas en grabado. La razón exigía representar los sentimientos universales a través del buen gusto, de la belleza. Querían resolver los problemas a través de la inteligencia y sustituir las costumbres por la razón; dudar de todo. Para los hombres antes que la naturaleza estaba la ciencia y la tecnología, creían de esta forma en el progreso y el esplendor de los griegos. Entre los reyes y los ricos estaban de moda las ilustraciones de intimidad intrincada, graciosa y sensual.² Las imágenes proyectan aventuras románticas, alegría y extravagancia; psicología de un mundo inconsciente alejado de la pobreza y miseria del pueblo. A partir de 1789 la popularidad de estos libros declinó por causa de la Revolución Francesa. El rococó fue el último estilo universal que siguió los cánones de la belleza.

En Alemania en 1796 Aloys Senefelder dio a conocer un novedoso sistema de impresión: la litografía. Esta técnica fue el resultado de las investigaciones que realizó sobre impresiones hechas en piedra aplicando el principio de que el agua y el aceite no se mezclan. El descubrimiento benefició a los artistas gráficos, al público en general, aunque también marcó el declive del grabado.

Las tres cruces
Rembrandt
1653.



Tres árboles
Rembrandt
1643.



Cirugía mayor
Ilustración
para
enciclopedia.



² MEGGS, Philip B. *Historia del diseño gráfico*. Editorial McGraw-Hill 3ª Ed. México, 2000. p. 111

1.5.1 William Hogarth

Guillermo Hogarth (1697-1764) no compartió el gusto por la moda, él representó escenas costumbristas con las que pretendió dar lecciones morales acerca de las virtudes y los vicios. Aprovechó su talento para ilustrar libros. Hizo grabados en madera poco sofisticados los cuales vendían en las ferias los ambulantes. La calle de la ginebra describe los dolorosos problemas que acarrea el vicio de la bebida: pobreza, pereza, violencia, locura e incluso muerte. El caos de una sociedad embrutecida por el alcohol. Su trabajo estuvo dirigido a las clases medias y a los pobres. Obtuvo fama y dinero a pesar de no representar la belleza.

1.5.2 Ilustración de la historia natural. Thomas Bewick.

Finales del siglo XVIII

En Inglaterra Thomas Bewick publicó en 1797 el libro *British Birds* libro con el que se ganó el reconocimiento de los lectores. Bewick aportó innovaciones en el método de impresión, pues dibujó sus originales directamente en madera dura, logrando acabados que hasta entonces sólo habían sido posibles sobre el grabado en metal. Hizo ilustraciones en pequeño formato de gran detalle, con texturas libres brillantes. Fue considerado el padre del grabado en madera.

1.6 Siglo XIX

Después de una larga tradición artística, los papeles se invierten; es decir la naturaleza humana imita al arte. Al inicio del siglo, Napoleón con la expansión de su imperio, representa la superación personal, individual, el hedonismo. París es otra Roma. Europa vive el renacimiento militante de la autocracia imperial y el arte abre paso al estilo neoclásico; frío, severo. La implacable técnica de pintores como Jacques Louis David crea escuela entre los ilustradores. Sin embargo, hacia 1830 se dan, a través de la imaginación de artistas como Francisco Goya, William Blake, Delacroix, manifestaciones más libres inspiradas en el romanticismo, movimiento que se construye en la psicología del escapismo ante un mundo industrializado para revivir la fantasía de un pasado medieval, exótico, más cercano a la naturaleza. Época de confesiones, de autobiografías, de exhibicionismo y, también, de pesimismo debido a los resultados de la industrialización, de las revoluciones francesa y norteamericana que no llenaron suficientemente las expectativas de la sociedad; "cualquier época menos la actual, y cualquier sitio menos este". En contraposición, en Inglaterra se da auge a la creación de imágenes de corte victoriano que reflejan la bonanza y los estereotipos de los nuevos patrones de vida.



Gin Lane

William Hogarth, 1750-51.



The Jer Falcon

Thomas Bewick, 1779.

En un intento por revalorar el buen gusto y el trabajo artesanal ante la masificación industrial, surge en Inglaterra el movimiento de las artes y los Oficios. A finales del siglo XIX surge el realismo. Entonces, artistas como Daumier se avienen a la realidad aceptando lo superficial, lo urbano, lo cotidiano dejando de lado las aceptadas costumbres del pasado histórico y haciendo críticas sociales. Al mismo tiempo, nace el impresionismo como expresión de lo inacabado, una sensación instantánea lograda, más que por una percepción consciente de líneas y formas, por una vibrante revolución de manchas de colores. Los impresionistas abandonan los talleres y copian directamente el motivo, reflejan la vida de la Ciudad: volátil y ligera:

“llegar a ser o devenir es más real para él, que ser” .³

Este movimiento explora los terrenos ajenos a la fotografía, antecede la creación de imágenes libres que más tarde realizara Toulouse Lautrec y los seguidores del art nouveau bajo influencia del refinamiento de la estampa japonesa. En este siglo inicia la ruptura con los convencionalismos, la confrontación con el gusto del público, la expresión individual y la ruta hacia el modernismo.



Horrores de la Guerra
Goya, 1812.

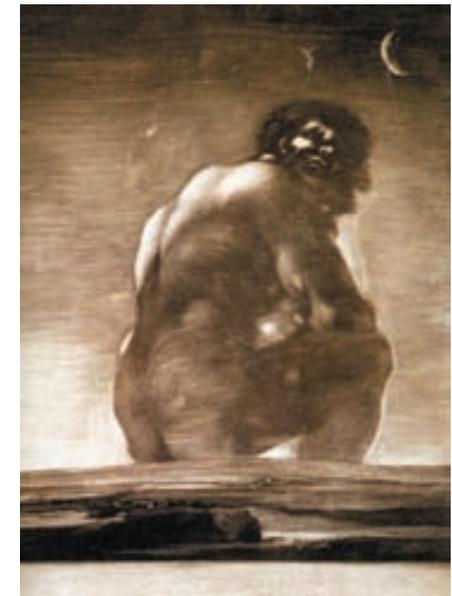
1.6.1 Ilustraciones de Francisco Goya

Inicios del siglo XIX

Francisco Goya (1746-1828), considerado el artista europeo más original de su tiempo, ilustró cerca de 300 aguafuertes y litografías en un estilo versátil y emocional. Al quedar sordo y convaleciente en 1793 hizo pequeños cuadros sobre temas extraños y mórbidos. En 1799 dio a conocer Los Caprichos, serie de aguatinas sobre temas imaginarios, pesadillas, sátiras sociales y los abusos de la iglesia o escenas macabras de brujería. Al final de su trayectoria gráfica realizó en aguafuerte la serie Los desastres de la guerra (1810-1814) de contrastes dramáticos de luz y sombra y litografías sobre el entretenimiento con toros. Al tiempo que se manifestó contra el poder retrogrado, expreso sus pesadillas internas. Ruptura con la tradición que libera la expresión poética de las imágenes de manera convincente.



Autoretrato
Goya, 1814.



El Gigante
Goya, 1818.

³ FLEMING,... op.cit., p. 323.

1.6.2 Ilustración prerromántica. William Blake

Finales del siglo XVIII y principios del XIX

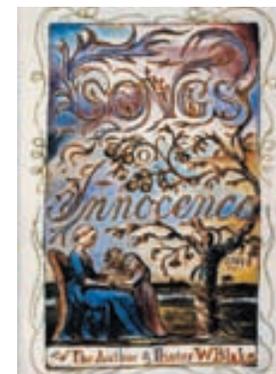
Uno de los principales ilustradores a principios del siglo XIX fue el inglés William Blake (1757-1827). Espíritu profundamente religioso. En su obra gráfica defendió siempre la imaginación ante la razón pues creía que las formas ideales debían construirse a partir de visiones interiores, se negó a dibujar del natural. Su estilo lírico siempre desdeñó los cánones académicos, su expresión es lineal, retocaba los dibujos a mano con acuarela. Influenciado por Miguel Ángel, usó el escorzo y exageró la musculatura. En 1789 publicó *Cantos de Inocencia* bajo el método de impresión en bloque, es decir las imágenes y las letras fueron talladas en el mismo bloque. Hizo varios grabados sobre pedido y para ilustrar sus propios escritos. Como los artistas de la edad media, poco se preocupó de la representación exacta, por eso su estilo chocó y desconcertó ciertamente a sus contemporáneos. Ayudado por algunos amigos que no lo consideraron ni loco ni un excéntrico inofensivo, pudo sobrevivir a su época. Por el uso del color, la introspección y el aprecio por las formas orgánicas, se considera precursor del romanticismo, del expresionismo, del Art Nouveau y del arte abstracto.

1.6.3 Ilustraciones estilo romántico. Delacroix

Víctor Hugo publicó en 1827 *Cromwell*, antesala del romanticismo, estilo que provocó las reacciones emocionales de los espectadores a través del sentimiento. Como una fuga de la realidad, el romanticismo se caracterizó por la importancia del color como medio expresivo cargado de significado simbólico, el individualismo romántico guiado por el esfuerzo y los nuevos campos de conocimiento, el anhelo de regresar a la vida sencilla de campo. Escapaban del presente hacia la época medieval, leían cuentos de hadas, hablaban de las fuerzas buenas y dañinas de la naturaleza y alimentaban su imaginación mirando hacia otras culturas del mundo oriental y ya no más hacia Grecia y Roma. Delacroix hizo una serie de ilustraciones fantásticas en litografía para la obra literaria *Fausto*, libro que se publicó en 1828 en Francia. Su estilo gótico⁴ transmite estados de ánimo y emociones profundas, turbulentas y macabras. Penetró en el mundo del pathos puro. Antepuso las manchas de color al dibujo y la forma con lo cual rompió con los convencionalismos de la representación.



Isaac Newton
William
Blake
1795.



**Cantos de
inocencia**
William Blake
1825.



**Fausto
tratando de
seducir
a Margarita**
Delacroix
1828.

⁴ La palabra gótico en definición de Voltaire: "mezcla fantástica y de rudeza y filigrana en algo más místico, teñido de misterio y bordeando en lo fantástico."

1.6.4 Litografías de la época victoriana

Inglaterra siglo XIX

Al mismo tiempo en que subía la reina Victoria al trono de Inglaterra e Irlanda en 1837 se patentaba la cromolitografía por el francés Godefroy Engelman. Esta técnica se basa en la litografía que permite la impresión a color. Durante el reinado de Victoria prosperaron las ideas morales, religiosas. Los diseños gráficos cromolitográficos plasman la esencia de este periodo a través de la belleza, la dulzura y la piedad. Sobresalió John H Bufford con impresiones cromolitográficas de carteles e ilustraciones para libros de gran realismo. Louis Prang un inmigrante alemán que llegó a los Estados Unidos hizo imágenes naturalistas, y minuciosas, de narración visual con influencias de la pintura romántica. La ilustración se integró a etiquetas, productos caseros, carteles de espectáculos, revistas y libros. En Estados Unidos Thomas Nast (1840-1902) padre de la caricatura política creó símbolos gráficos como: Santa Claus, John Bull (símbolo de Inglaterra), el tío Sam y Columbia (prototipo de la Estatua de la Libertad).

En esa época se comenzaron a realizar libros ilustrados para niños. En general se trataba de temas didácticos con fines moralizadores. Sin embargo, Walter Crane, influenciado por los grabados japoneses, fue el primero que se enfocó al entretenimiento. Así mismo, Randolph Caldecott, un joven apasionado del dibujo, impuso el estilo humorístico y dinámico para libros y películas animadas. Una tercera área empezaba a surgir: las ilustraciones sobre una infancia idealizada. Kate Greenaway realizó imágenes que describen un supuesto mundo ideal de fantasía y felicidad. A pesar de algunas críticas tuvo gran aceptación a nivel internacional. Sus dibujos tuvieron efecto sobre las modas para niños.



La Bella y la Bestia.
Walter Crane
1882.

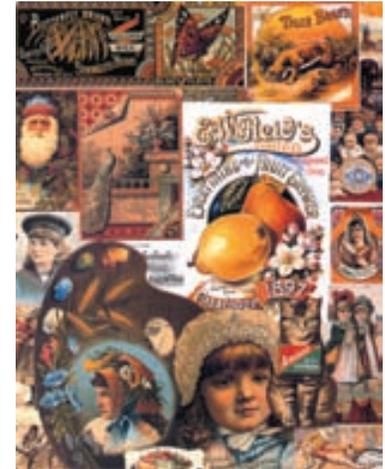


Return to exhibit
Randolph Caldecott
1880.



Santa Claus
Thomas Nast
1881.

Publicidad
Cromo
litografías
finales del
siglo XIX.



Alice
Arthur
Rackham
1900.

1.6.5 Movimiento de las artes y los oficios.

Inglaterra siglo XIX

A finales del siglo XIX se inició dentro del movimiento de las artes y los oficios una etapa de reconocimiento hacia los libros como objetos artísticos. Este movimiento de ideales socialistas y religiosos fue fundado por William Morris y surgió en reacción a la crisis social, moral y artística provocada por la industrialización. Se repudió las imágenes comerciales victorianas que exageraban los beneficios de los productos y se promovió el valor artístico, original y técnico de los objetos e imágenes hechos artesanalmente.



Works of Geoffrey Chaucer
William Morris, 1896.

Muchas sociedades se adhirieron a estos ideales, una de ellas fue el Gremio del siglo (1882-1888, Inglaterra). Con fines sociales se pensó producir libros que fueran bellos y que estuvieran al alcance de la sociedad. La imprenta Kelmscott (1891 a 1898) se ocupó de las elaboradas producciones manuales en papel y bloques de madera. Las ilustraciones de Burne-Jones y Walter Crane están detalladas por un trabajo lineal y gran profusión de flores. El libro *Works of Geoffrey Chaucer* de 556 páginas fue ilustrado con 87 grabados en madera de Burne-Jones. Este estilo hizo florecer el grabado en madera de gran calidad y belleza. A pesar de sus ideales, estos grupos fueron víctimas del individualismo y se dispersaron. Los libros estuvieron al alcance de los ricos y el arte al servicio de la industria. Cabe mencionar que Morris y Burne-Jones se inspiraron en las pinturas del artista prerrafaelista Dante Gabriel Rossetti.

1.6.6 Ilustraciones de estilo realistas. Honorato Daumier

Paris finales del siglo XIX

Para entonces Francia había vivido el absolutismo de Luis XIV, se había proclamado defensora de los Derechos del Hombre, había promovido la Ilustración y la Revolución, pero, contradictoriamente con el Imperio Napoleónico, había olvidado sus manifiestos en pro del bienestar social y espiritual. La sociedad se ocupaba de establecer un equilibrio entre el bien social y el bien material, la religión y la ciencia, las ideas y las acciones.

**A Garland
for a may
day**
Walter
Crane
1895.



**The Wily
Vivien**
Louis
Rhead
1923.



**The Knight's
Farewell**
Edward
Burne
Jones
1858.



Los hombres percibían fragmentos de su entorno, de un mundo racional cayeron a un mundo irracional. El capitalismo controló la vida. Lo artificial reemplazó a lo natural, lo urbano, lo cotidiano. Francia seguía siendo vanguardia artística. Los pintores se ocuparon de temas de la vida diaria.

Honorato Daumier hizo a través de sus dibujos audaces críticas sociales y utilizó técnicas visuales para llamar la atención a través de la fealdad y la violencia de su trazo. Con la invención de la fotografía quedaban cubiertas las necesidades visuales informativas con precisión y rapidez. Entonces la ilustración hecha a mano sirvió para cubrir necesidades expresivas. No obstante, el dibujo esquemático siguió siendo válido ya que, como medio para abstraer información exclusiva, resulta muy práctico. La reproducción exacta de imágenes era algo diferente de la creación de imágenes y esto se intuía ya en la producción gráfica de Daumier y más claramente en la obra de Degas quien se interesó por aspectos de diseño, color, masas, luces y sombras y no por la representación.

1.6.7 La estampa japonesa.

Finales del siglo XIX

El intercambio comercial entre oriente y occidente que se dio a finales de siglo procuró también un intercambio artístico y gráfico. Los artistas y diseñadores occidentales fueron cautivados por las convenciones de la estampa japonesa. El estilo japonés se había estado promoviendo por el movimiento Ukiyo-e del periodo Tokugawa (1603-1867) que habría de terminar al instaurarse la nación moderna. Ante la expansión europea, el movimiento buscó fortalecer la identidad nacional.

En las composiciones gráficas se mezclaron elementos realistas con elementos decorativos. Apreciaron la síntesis y abstracción de información, el dibujo lineal, las siluetas. Tenían predilección por los temas eróticos, por representar la belleza femenina, la naturaleza, el paisaje, el teatro Tabuki, los eventos históricos y literarios. Imprimían en bloques de madera a color utilizando la perspectiva isométrica y lineal.

Entre los artistas más reconocidos se encuentran: Hishikawa Moronobu, Kitagawa Utamaro, Katsushica Hokusai y Andō Hiroshige quien, por su habilidad para crear nuevas composiciones y atmósferas, habría de inspirar a los impresionistas. Hiroshige realizó un grabado de gran maestría y sensibilidad, El puente de Ohashi bajo la lluvia. Esta imagen, además de ser una representación del paisaje y de crear una atmósfera, es también la alusión a un momento de la vida: la transición de la juventud a la madurez, el cambio, el "paso".



Au bal masqué
Daumier
1864.

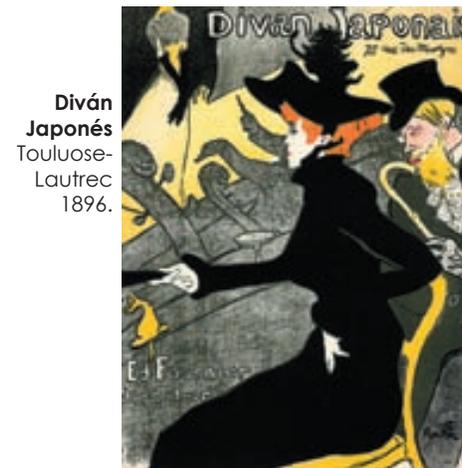


El puente de Ohashi bajo la lluvia
Andō Hiroshige
1857.

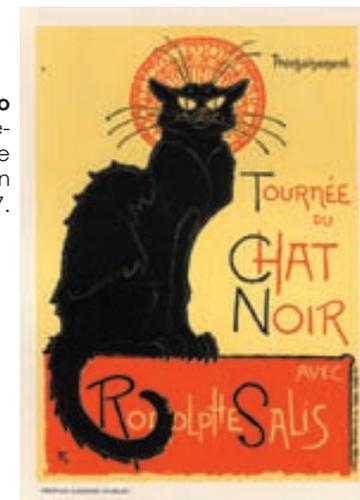
1.6.8 Ilustración estilo Art Nouveau

Finales del siglo XIX (1896 – 1910)

El art nouveau surgió en 1896 en París como oposición al historicismo o evocación de estilos anteriores como el clásico, el gótico, etc. Se identificó con la modernidad y la necesidad de crear en vez de copiar. La imagen debía ofrecer un motivo agradable. La ilustración se caracterizó por las imágenes planas de influencia japonesa, lineales, dinámicas, ornamentales de motivos naturales. De 1860 a 1900 la litografía cromática floreció y fue el método de impresión más común. Jules Chéret, Grasset, Toulouse-Lautrec y Alphonse Mucha fueron los precursores del cartel, medio práctico de comunicación que de 1894 a 1904 fue la principal expresión artística internacional. Las ilustraciones acabaron con los estereotipos puristas victorianos que se habían creado acerca de las mujeres. La esencia no estaba dada por el realismo fotográfico, los carteles de Toulouse-Lautrec son un bello ejemplo de comunicación y expresión visual, la producción gráfica quedó liberada de la representación que siglos atrás había exigido de los artistas y grabadores la veracidad visual de cubrir huecos informativos. Toulouse-Lautrec plasmó la vida de la Belle époque de París. Manejaba con maestría la litografía haciendo directamente sobre las piedras sus dibujos de memoria. Steinlen fue otro ilustrador que tendió más hacia el naturalismo, realizó más de 2000 trabajos. Alphonse Mucha retomó algunos aspectos del bizantino y representó a la mujer sensual como elemento principal en sus composiciones llenas de motivos florales. Jules Chéret creó arquetipos sobre jóvenes y hermosas mujeres de belleza idealizada, alegres con gran vitalidad. Utilizó la línea negra de contorno y colores brillantes, raspado, estarcido, puntilleos y rayones de colores. Eugène Grasset representó a la mujer esbelta y alta, de vestimenta medieval con fluidos contornos negros de gruesas líneas y plastas de colores. El Art Nouveau en Inglaterra además de tener influencia japonesa, retomó aspectos del arte gótico y de la pintura victoriana. Aubrey Beardsley hizo ilustraciones para una edición de La muerte de Arturo (1893) con distorsiones a la figura humana plasmadas en blanco y negro. En 1894 ilustró Salomé de Oscar Wilde con eróticas mujeres. Su estilo es ligero, con líneas de contornos que detallan de manera sencilla las texturas. Charles Ricketts ilustró la esfinge, poema de Wilde. Las imágenes de influencia del diseño celta y griego muestran figuras estilizadas, con tratamientos lineales. Beggarstaffs es decir James Pryde y William Nicholson desarrollaron la técnica del collage. Las imágenes obtenidas tenían el mínimo de contornos lineales y eran plastas de color como se aprecia en el cartel Don Quijote. Louis Rhead utilizó colores vibrantes, profusos adornos decorativos y líneas onduladas. Will Bradley utilizó formas planas y figuras estilizadas. En Alemania se llamó Jugendstil o estilo joven, más geométrico que orgánico. Sobresalieron Peter Behrens y Otto Eckmann.



Diván Japonés
Toulouse-Lautrec
1896.



Gato Negro
Théophile-Alexandre
Steinlein
1897.

1.7 Siglo XX

“El artista contemporáneo puede intentar deleitar o irritar, exhortar o castigar, sorprender o excitar, aplacar o buscar el choque. Puede deliberadamente tratar de llegar al desorden y no al orden, al caos y no al cosmos.”⁵

El hombre atraviesa una época de guerras y avances tecnológicos: la primera y segunda guerra mundial, la bomba atómica, la invención de la radio, el cinematógrafo, la televisión, los periódicos, la creación de las computadoras, el término de la revolución industrial. En el siglo XX se da la experimentación de expresiones libres y espontáneas exentas de voluntad mimética y de prejuicios sobre la belleza ideal. Más allá de la apariencia descubren, gracias a los avances de Cézanne, Van Gogh y Gauguin, la estructura, la expresión y la sencillez. Siguiendo las pautas ya marcadas por aquellos artistas en el siglo XIX, continúan las tendencias del cubismo, el expresionismo, el fauismo, el surrealismo, el dadaísmo y el primitivismo. Los expresionistas saben que los sentimientos y las emociones influyen sobre la manera en que percibimos las cosas, “el sentimiento lo es todo”. Muestran el lado feo, triste, desolado de la pobreza y la violencia. Tienen un enfoque psicológico; si la emoción lo demanda representan el mundo con distorsiones y colores discordantes. El cubismo proyecta los diferentes ángulos de un objeto simultáneamente. Las imágenes rectilíneas se generan libremente bajo la imposición de formas geométricas creadas por la mente. El primitivismo se define como la búsqueda de expresión sincera y simple, una auténtica mirada infantil. Con ello nace el interés por la exploración de imágenes fantásticas y oníricas que tienen su origen en razones inconcientes. Después de los desastres de la primera guerra mundial, el nihilismo del dadaísmo prefiere el absurdo al orden y la razón. Por otra parte, el surrealismo cree que una obra no se planea, sino que, al igual que un sueño, se desenvuelve sola, de forma que se conjugan los estados de vigilia y ensueño con lo increíble y lo creíble en un “automatismo psíquico”. Otros artistas construyen sus obras con base a los efectos ópticos de formas y colores: Op art. Además, las imágenes comerciales son objeto de expresión en el Pop art. Se genera una nueva categoría: el arte abstracto. Éste puede identificarse cuando predominan los procesos lógicos y analíticos. El abstraccionismo separa, selecciona, simplifica, geometriza. “No entraña referencia alguna a objetos reconocibles.”⁶ Inventan, construyen. La originalidad pesa más que la maestría. Los resultados son frescos, infantiles, directos. En general, se experimenta la nostalgia por la espontaneidad. La constante es la necesidad de abandonarse a los impulsos naturales.

⁵ FLEMING, op.cit., p. 333

⁶ Ibidem. p. 351

1.7.1 Escuela de Glasgow y el separatismo vienés

Principios del siglo XX

El camino de la experimentación e innovación había sido iniciado por el Art Nouveau. A principios del siglo XX surgieron ilustradores que recurrieron al simbolismo y a la síntesis de la abstracción geométrica. Charles Rennie Mackintosh, J. Herbert MacNair, Margaret y Frances Macdonald, grupo conocido como Escuela de Glasgow desarrollaron un estilo geométrico, rectilíneo tendiente a la verticalidad y de enlaces curvilíneos con líneas horizontales, con elementos simbólicos, formas estilizadas, contornos gruesos y plastas de color. Jessie Marion King y Annie French fueron influenciadas por este nuevo estilo y desarrollaron diversas ilustraciones. El separatismo vienés en 1897 pretendió dar más apoyo a los artistas gráficos interiores que a los franceses, alemanes e ingleses. Fue un movimiento contrario al Art Nouveau encabezado por Gustav Klimt e inspirado en la escuela de Glasgow. Los diseños estaban compuestos por líneas gruesas, plastas de color, espacios en blanco, repeticiones modulares rectangulares, fondos de color y sutiles elementos orgánicos como ejemplo están las elegantes portadas de Ver Sacrum de Koloman Moser. La figura humana no fue el elemento principal. Berthold Löffler sintetizó el rostro para un cartel de teatro. Se abrieron los Talleres de Viena (1903-1932), dirigidos por Josef Hoffmann y Koloman Moser con el fin de unir artesanía y funcionalidad de manera artística.

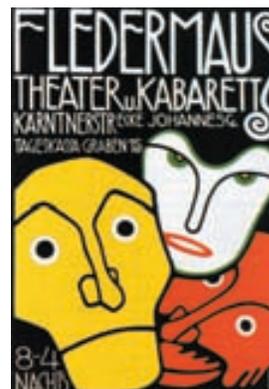
Peter Behrens practicó el principio de funcionalidad. Realizó un cartel de una lámpara eléctrica de la AEG dónde aplicó el la ilustración geométrica sobre un fondo negro.



Ver Sacrum
Koloman Moser, 1898.



Ver Sacrum
Koloman Moser, 1901.



Teatro y cabaret
Berthold Löffler, 1907.



Lámpara Eléctrica
Peter Behrens
1910.



Instituto de las Bellas Artes de Glasgow
Margaret y Frances Macdonald
con J. Herbert McNair
1895.

1.7.2 Ilustraciones modernistas

Primera mitad del siglo XX

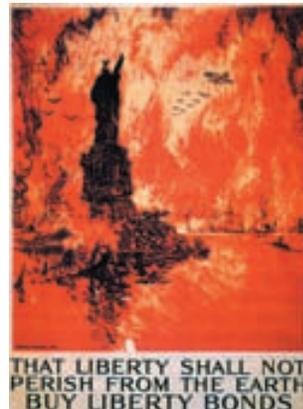
El cartel ilustrado fue durante la primera y la segunda guerra un medio de comunicación esencial para la propaganda y persuasión. Se fomentaba la admiración por los líderes y también la desacreditación del enemigo. La ilustración era más estilizada, reduccionista, simple. Gipkens en su cartel para la exhibición de aviones capturados economiza elementos los cuales contrasta con el fondo del cartel. En oposición, el inglés Alfred Leete recurre a un trabajo naturalista de composición impactante para el cartel de Reclutamiento militar donde aparece el secretario de guerra británico Horatio Kitchener apuntando directamente sobre el espectador.

Joseph Pennel ilustra la devastadora guerra en cartel a través de una imagen expresionista. Ludwig Hohlwein de Munich aplicó diversas texturas para describir las siluetas y plastas de color. Siguió los enunciados de Hitler sobre la propaganda efectiva y poco a poco su estilo se volvió imperial, frío, pesado y oscuro.

Después de la Primera Guerra Mundial, la presencia de la máquina repercutió en el quehacer gráfico. E. McKnight Kauffer en su cartel Daily Herald recurrió al cubismo y el futurismo para causar un fuerte impacto. El cubismo representaba los diversos planos, el futurismo el amor a la velocidad: síntesis de lo más importante para llenar de expresión a la imagen.



Reclutamiento militar
Alfred Leete, 1915.



Campaña de bonos de guerra
Joseph Pennel, 1918.

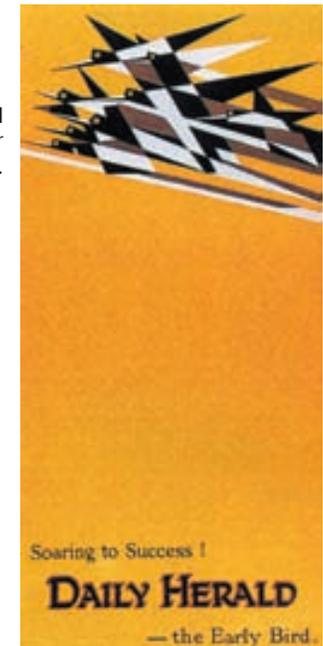


Ropa
Ludwig Hohlwein, 1908

Aeroplanos capturados
Julius Gikens
1917.



Daily Herald
McKnight Kauffer
1918.



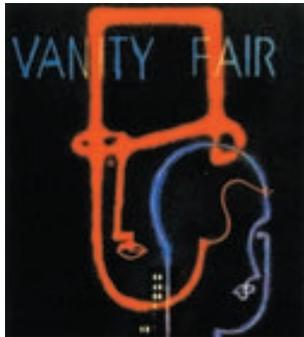
1.7.3 La influencia del cubismo en la ilustración

Cassandre hizo carteles como El Atlántico con un mínimo de elementos sintetizados geoméricamente y una técnica de grandiosidad. Jean Carlu realizó investigaciones acerca del valor emocional de los elementos visuales. Justificaba cada parte de sus diseños. Decía que las líneas anguladas se relacionaban con la tensión y líneas curvas con la comodidad. Joseph Binder manifestó influencias cubistas. Utilizó diferentes plastas de color para representar las sombras de las imágenes. Sus carteles eran sencillos y de alto nivel comunicativo.

1.7.4 La ilustración en Estados Unidos

Primera mitad del siglo XX.

La ilustración tradicional se empleó hasta los años 30. Posteriormente, con la llegada de inmigrantes europeos las tendencias modernas se expandieron. Erté o Romain de Tirtoff hizo varias ilustraciones en estilo Art Decó para la revista Harper's Bazaar. Combinó el cubismo sintético con elementos complejos persas.



Vanity Fair
Jean Carlu, 1930.



Teatro y música de Viena
Joseph Binder, 1924.



Harper's Bazaar
Romain de Tirtoff, 1929.

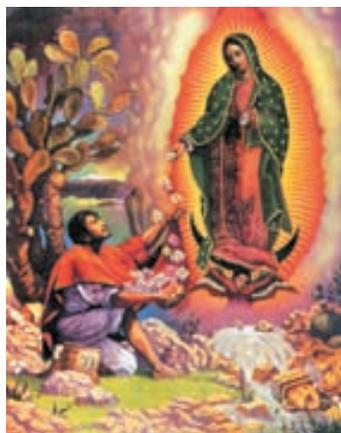


El Atlántico
A. M. Cassandre, 1931.

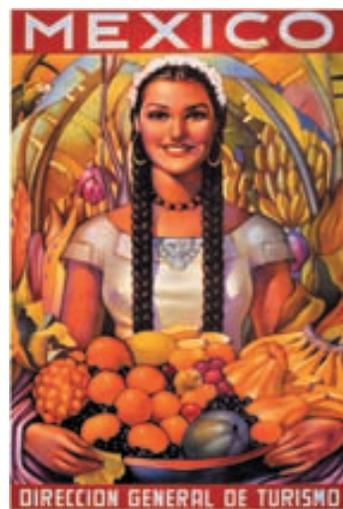
1.7.5 Ilustraciones hechas en México para calendarios

De 1930 a 1960

A veinte años de estallada la revolución mexicana, la publicidad afloró a través de imágenes idílicas acerca de la nueva nación. Con el fin de construir e inculcar el concepto de patria José Vasconcelos financió programas de documentación sobre tradiciones étnicas e hizo resaltar las raíces indígenas. A través de los símbolos patrios, los colores, la Virgen de Guadalupe, los atuendos típicos, los paisajes naturales, la feminidad y masculinidad se celebró a un México lleno de frescura y riquezas. Eduardo Cataño, Jaime Sadurní, Armando Drechsler, Antonio Gómez R., José Bribiesca, Luis Améndolla, Jesús Helguera, Jorge González Camarena, Humberto Limón y Mario Chávez Marion representaron primorosamente las visiones pictóricas de un México turístico y autóctono, colmado de una identidad única. Se crearon imágenes de atractivas mujeres, princesas aztecas, la mayoría de ellas se asemejan más a europeas o a norteamericanas, típicas actrices de Holywood, que promocionaban tequila, cigarros, refrescos, etc. Algunas empresas pagaban un diseño exclusivo. Los artistas pintaban en óleo, acuarela y pastel, en estilo realista a partir de fotos y las pinturas se reproducían en cromolitografía y offset por compañías impresoras como Enseñanza Objetiva, Litografía Latina, Galas de México, Calendarios Landín y Brown y Bigelow México. Con la popularidad de la fotografía a color paulatinamente se dejaron de hacer las pinturas para calendarios.



Milagro de Tepeyac
Jorge González Camarena, 1946.



Fruta abundante
Jorge González Camarena,
1951.



Princesa Azteca
Humberto Limón, 1960.

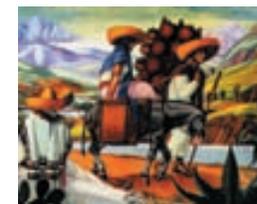
La familia mexicana
Antonio Gómez R.
1935.



Dos amigas
Armando Drechsler
1941.



Al tianguis
A X Peña, 1936.

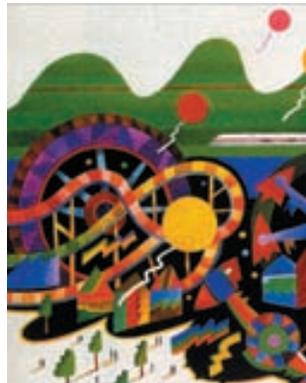


1.7.6 La ilustración conceptual

Segunda mitad del siglo XX

El modernismo pictórico inspiró nuevas formas de emitir mensajes. La imagen conceptual, tendencia de diseño en Estados Unidos, Polonia, Alemania y Cuba, consistió en mezclar imágenes para transmitir ideas de forma innovadora. Después de la Segunda Guerra Mundial en Polonia surgió una escuela de cartel que manifestó un nuevo espíritu lleno de color y de espontaneidad. No siguieron formalismos gráficos, aplicaron el collage de trozos de papel desgarrados. Jerzy Flisac utilizó esta técnica.

En Estados Unidos Reynolds Ruffins sobresalió en la ilustración para niños con imágenes de gran colorido y formas geométricas. Milton Glaser influenciado por el art nouveau, el pop art y el arte islámico hizo bellos y modernos carteles. Seymour Chwast retomó aspectos del dibujo infantil, del arte popular, de las incoherencias espaciales del surrealismo, el grabado expresionista alemán y las pastas de colores contrastados del art nouveau. Barry Zaid hace resurgir a través de las formas geométricas estilizadas de sus ilustraciones el estilo Art Decó de los años 20'. James Mcklugan volvió a la técnica de la acuarela con excelentes resultados para la ilustración realista y documental.



**Ilustración de la revista
Amtrak Express**
Reynolds Ruffins, 1983.

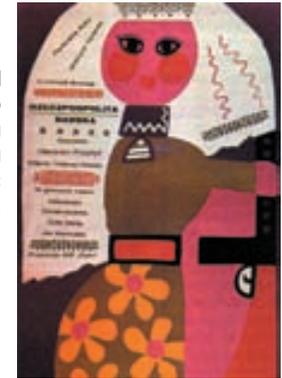


Bob Dylan
Milton Glaser, 1967.

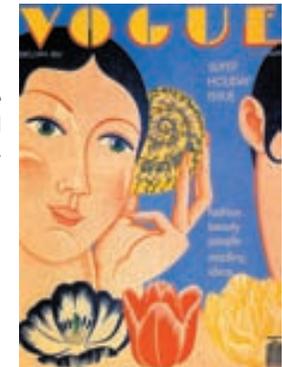


The Threepenny
Seymour Chwast, 1975.

**Cartel
cinematográfico
Rzeczpospolita
Babska**
Jerzy Flisac
1950.



Vogue
Barry Zaid
1971.



Anna Christie
James Mcklugan
1977.

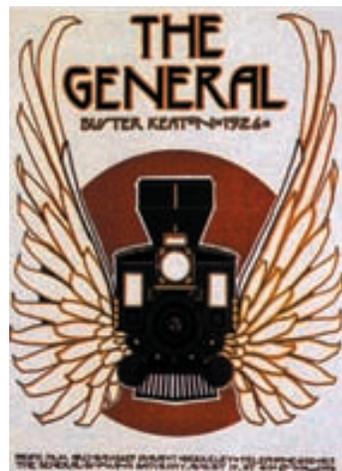


Arnold Varga en sus ilustraciones para periódicos hacía composiciones de varias imágenes por separado acompañadas de breves textos informativos. La década de los 60' estuvo llena de movimientos sociales: protestas en contra de la guerra de Vietnam, activistas en pro de la liberación femenina y grupos de jóvenes hippies que surgieron en la sección de Haight-Ashbury de San Francisco buscando implantar nuevas formas de vivir en sociedad. Los carteles psicodélicos de este movimiento fomentaban el gusto por el rock y por las drogas, eran hechos por autodidactas inspirados en las formas onduladas del art nouveau, los colores vibrantes del op-art, los gruesos contornos negros y el reciclaje de imágenes del arte popular. Peter Max y Wes Wilson participaron de este estilo. David Lance Goines hacía todo manualmente. Con composiciones simétricas, colores mate sin degradados, imágenes simplificadas delimitadas por contornos. En los 80' la ilustración de cartel estadounidense tuvo fines decorativos, la sociedad se había alejado de la naturaleza, de los problemas ambientales, del activismo social a pesar de la diferencia entre pobres y ricos. El cambio vino con los 90' cuando la sociedad se enfrentó a la depresión económica. Además surgieron grupos que se involucraron en problemas sociales como el sida, las armas, la guerra del Golfo Pérsico contra Irak. Se formaron equipos de profesionales que abordaron estos temas, así tenemos el ejemplo de cartel contra la guerra del Golfo hecho por Stephen Kroninger.

Anuncio de comida
Arnold Varga
1966.



Buffalo Springfield/ Steve Miller Blues Band
Wes Wilson, 1967.



Cartel cinematográfico
David Lance Goines, 1973.



Cartel de protesta
Stephen Kroninger, 1991.

Love
Peter Max
1970.

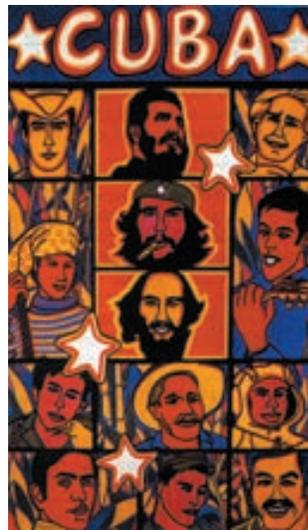


En París en 1968, un grupo de jóvenes diseñadores de fuertes convicciones políticas se unieron para manifestar sus denuncias. Pierre Bernard, Francois Miehe y Gerard Paris-Clavel formaron en 1970 el estudio Grapus en pro de un diseño comprometido con la sociedad. Primero hacían un fuerte análisis del contenido del mensaje. Retomaban los símbolos universales como la Luna, la Tierra, las manos, las banderas. Mezclaban estos a fin de reinventarlos. El resultado era áspero e inquietante, diseño no convencional muy dinámico con textos hechos a mano.

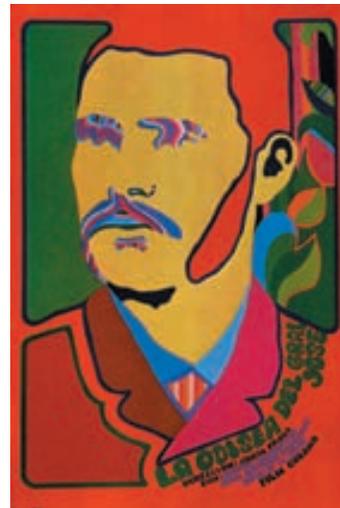
1.7.7 La ilustración en carteles cubanos

El florecimiento del cartel cubano llegó con la victoria de Fidel Castro ante el gobierno del dictador Fulgencio Batista en 1959. Castro dio un discurso el 30 de junio de 1961 dirigido a los artistas titulado "Palabras a los intelectuales". Mencionó que ellos podían encontrar un lugar dentro de la revolución para trabajar, que la libertad de la forma debía ser respetada pero la libertad del contenido debía ser estudiada. De esta manera el cine, el teatro, la música, las artesanías y los medios de propaganda fueron apoyados. Los carteles que se produjeron estuvieron caracterizados por una amplia paleta de color, sin degradados, colores planos impresos en serigrafía. Con varias influencias, entre ellas: el pop art, el cartel psicodélico y la escuela polaca de cartel.

Cartel político para exposición Grapus 1982.



Honrando al pueblo cubano
Raúl Martínez, 1970.



Cartel cinematográfico cubano
Anónimo, 1969.



Otras manos cogerán las armas
Anónimo, 1970.

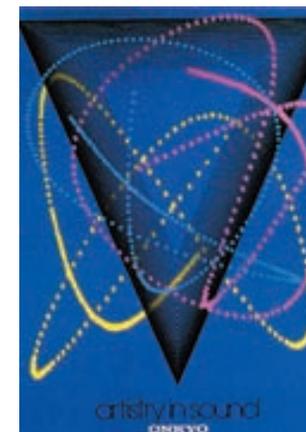
Día de la heroica guerrilla
Elena Serrano
1968.



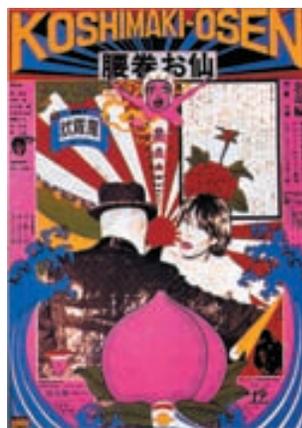
1.7.8 Ilustraciones con estilo nacional

A partir de 1980 los medios de comunicación a través de la tecnología electrónica extendieron sus redes por todo el mundo. Una de las consecuencias que esto trajo fue la influencia que el diseño norteamericano ejerció sobre los demás países. Sin embargo, algunas naciones como Japón y los Países Bajos encontraron un carácter propio para proyectar sus mensajes visuales. En Japón el constructivismo europeo fue asimilado de una manera sutil e intuitiva que lo diferenció de la rigidez y la sistematización. Composiciones centrales de ejes intermedios a diferencia de los balances asimétricos del constructivismo. La disciplina, la sencillez, el orden geométrico, el dominio de las técnicas visuales y la impresión, fueron bases que difundió Yusaku Kamekura para el diseño. Aplicando estos principios Ikko Tanaka creó ilustraciones de motivos populares armoniosas. Basó sus trabajos en los principios de la Bauhaus. Formas geométricas abstractas expresivas sacadas de redes, colores planos, contrastes análogos, fríos y cálidos. Tadanori Yokoo inspirado por la cultura comercial estadounidense creó imágenes populares yuxtapuestas con ilustraciones de historietas, composiciones dadaístas e inspiradas en el pop art. Shigeo Fukuda desafió la lógica del espectador. Creó imágenes surrealistas y dadaístas reticentes. En los Países Bajos se aprecia el orden, la estructura y la tolerancia social. Sobresalen los diseños bien estudiados e innovadores de R. D. E. Oxenaar para estampillas y papel moneda.

Cartel para un fabricante de equipo de audio
Yusaku Kamekura
1960.



Cartel de teatro Nihon Buyo
Ikko Tanaka, 1981.



Koshimaki Osen
Tadanori Yokoo, 1966.



Cartel Victoria,
Shigeo Fukuda, 1950.

Papel moneda de los Países Bajos
R. D. E:
Oxenaar
con J. J.
Kruit
1982.



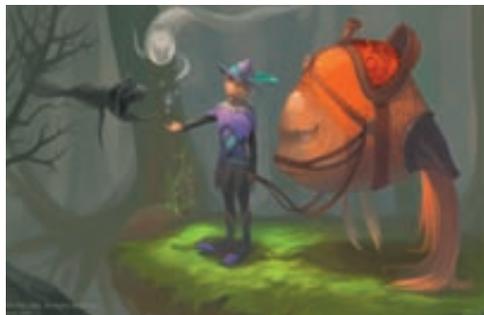
1.7.9 Las ilustraciones posmodernistas

El estilo posmodernista es básicamente subjetivo. Surgió a partir de 1970 en medio de una época de cambios sociales donde las mujeres, los inmigrantes, los homosexuales, los ecologistas comenzaban a manifestarse transformando así las costumbres y formas de pensar. La intuición moldeó las formas y el uso del color, la sensación estaba antes que la comunicación y la función. Lo geométrico se suavizó yuxtaponiendo trazos libres. En las escuelas de Memphis y San Francisco los diseños fueron decorativos eclécticos, hedonistas, llenos de texturas, colores y formas geométricas extravagantes. Michael Vanderbyl hizo ilustraciones con diseños alegres, distendidos, fondos grises con matices violetas y azules. Para los años 80' existía una gran herencia de estilos artísticos. Este conocimiento resurgió en Nueva York en un movimiento llamado Retro el cual se inspiró en el modernismo europeo. Daniel Pelavin inspirado en Gustav Klimt, los talleres de Viena y el Art Decó creó ilustraciones urbanas basadas en abstracciones geométricas simples. Charles S. Anderson recurrió al diseño azteca, a las estampillas, etiquetas y sellos de otros tiempos. Tuvo exitosos resultados.

1.7.10 Ilustraciones por computadora

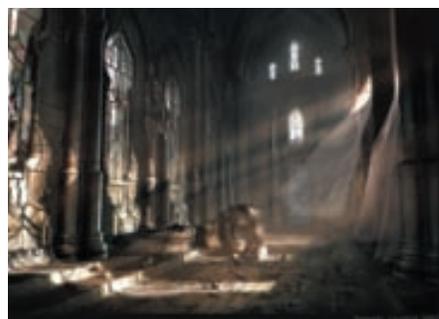
Con la invención de la computadora se abrieron nuevas posibilidades para los profesionales y los aficionados. En los 60' ya se comenzaba a aceptar esta herramienta pero fue en 1990 cuando se hizo accesible. En esta década se desarrolló el Internet y la World Wide Web. Las comunicaciones personales se aceleraron. Apple Computer creó la Macintosh en 1980. Adobe Systems inventó el lenguaje de programación PostScript y Aldus publicó Pagemaker en 1985 para diseño de páginas.

Apple hizo programas para el procesamiento de textos e imágenes. Fabricó en 1985 la primera impresora láser de 300 dpi. El diseño por computadora permite corregir errores y abarata los costos. Como ejemplo a la derecha aparece una ilustración de David Cowles.



Un regalo y un viaje

www.thousandskies.com. 2006.



Caída del antiguo recinto

Rapael Lacoste, 2003.

Marine
Midland
Auto
Financing
División

Charles S.
Anderson
1985.



"Man of the
Year:
David
Letterman"

Rolling
Stone
David
Cowles
1995.



Hoover's
Guide to the
Top Southern
California
Companies

Daniel
Pelavin
1996.



Capítulo 2

Imagen e ilustración

En el Universo visual se desencadenan al mismo tiempo varios procesos: realidad, tiempo, imagen, percepción, memoria, reproducción, expresión. Esta conexión de la mente humana con la realidad a través de la vista ha procurado un medio de comunicación. Es pues la imagen inherente a la comunicación visual. Por ello, contar con las nociones sobre imagen será de provecho para las personas interesadas en la confección de mensajes visuales, es decir para ilustradores como diseñadores de la comunicación visual. En las siguientes páginas se tratarán los temas relativos a la comunicación, al diseño, la realidad, a la imagen, la percepción, la sintaxis de la imagen, el dibujo, la ilustración, las técnicas gráficas, visuales y de comunicación.

2.1 La comunicación visual

La comunicación puede definirse como “un intercambio de significados entre individuos mediante un sistema común de símbolos.”¹

Un sistema lineal básico de comunicación esta compuesto por tres elementos: emisor, mensaje y receptor. En el diseño de la comunicación visual interviene el emisor y su necesidad, el contexto, el diseñador gráfico, el medio (o los elementos morfológicos, cromáticos, tipográficos y fotográficos), el emisor interno, el mensaje, los medios de comunicación visual, las condiciones culturales, el contexto, el ambiente perceptual, el receptor con su respuesta, la semiosis, que es la posibilidad de uso de los signos. Ésta comprende la sintaxis o forma como se expresa el mensaje visual, la semántica es decir aquello que dice la imagen y la pragmática para qué y para quién va dirigido el mensaje.

La comunicación conlleva un sentido, un texto, contexto, una función y un discurso. A través de la comunicación visual se puede transmitir información, conocimiento y sensaciones. Pese a las ventajas modernas de los medios de comunicación, se difunde en gran medida la desinformación debido a los intereses de los grupos que monopolizan los medios.

2.1.1 Funciones de la comunicación

De los estudios realizados por R. Jakobson se ha desprendido que en la comunicación existen las siguientes funciones:

- Función referencial. Enunciar un mensaje objetivo dónde los signos visuales designan un mundo real o imaginario.
- Función emotiva. Transmitir las circunstancias afectivas y subjetivas del emisor interno acerca del referente: gusto, interés, atracción, etc.
- Función connotativa. Esta en relación con la semántica y la pragmática, determina las interpretaciones que el receptor haga del mensaje.
- Función expresiva o poética. Esta contenida en las cualidades plásticas y por consiguiente estéticas de un discurso visual.
- Función metalingüística. Son los códigos que sirven para referirse a lenguajes objeto como es el caso del lenguaje hablado traducido al abecedario tipográfico.
- Función fática. Captar la atención del espectador dando fuerza al mensaje a través de la redundancia, la reiteración, la demarcación, la repetición de un elemento. Garantizar la percepción.

¹ Enciclopedia Hispánica, Volumen 4, E. U. A., 1992. p. 223-224.

2.1.2 Tipos de discurso de la comunicación visual

Se pueden diferenciar los siguientes tipos de discurso en el ejercicio de la comunicación gráfica:

- Discurso publicitario o para productos
- Discurso propagandístico o de imaginería política (promoción de ideas)
- Discurso educativo o de fines didácticos
- Discurso plástico o para las artes gráficas
- Discurso ornamental o para las artes decorativas
- Discurso perverso o de daño visual, moral o intelectual (comunicación amarillista, pornográfica, violenta, etc.).
- Discurso híbrido o aquel que resulta de la fusión de varios discursos.

La ética del comunicador exige investigación, conocimiento y veracidad. El diseño es un fenómeno de la comunicación en el que asisten elementos objetivos y subjetivos. El diseño y la comunicación visual son dos actividades que modifican nuestro entorno.

2.2 El diseño

“...un buen diseño es la mejor expresión de la esencia de algo... Su creación no debe ser sólo estética sino también funcional, mientras que refleja o guía el gusto de la época”.²

2.2.1 Definición

“El diseño gráfico es la disciplina proyectual orientada hacia la resolución de problemas de comunicación visual que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación al medio y según sus necesidades físicas y espirituales.”³

“Diseñar la comunicación gráfica consiste en proyectar los mensajes que el hombre requiere para establecer un orden significativo...”⁴

Un diseño está constituido por un mensaje, un tema que se desea expresar y transmitir y la forma. Una característica del diseño es que selecciona y ofrece una abstracción de la realidad, es un fragmento. Para desarrollarlo se toma en cuenta el marco de referencia, el tiempo, el lugar, la sociedad, la cultura, el conocimiento, los medios de comunicación y de reproducción.

2 WONG, Wucius. *Fundamentos del diseño*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, 1995. p. 41

3 VILCHIS, Luz del Carmen. *Diseño Universo de conocimiento*. Centro Juan Acha A.C.

2ª edición, 2002. México. p. 35.

4 *Ibidem* p. 36

Cada proyecto está dirigido a un receptor, clase social, edad, género "...su respuesta consiste a la adhesión a una ideología y en la adquisición de tal o cual mercancía."⁵ Sin embargo, el receptor crítico es libre de dirigir su pensamiento y su respuesta no es automática.

El diseño da solución a los requerimientos o necesidades de los receptores y los receptores responden a los requerimientos del diseño. Incluso, algunos diseñadores manifiestan que, "... no es lo que la gente requiere del diseño es la gente que el diseño requiere."⁶ Los discursos publicitarios, propagandísticos, educativos, plásticos y decorativos del objeto de diseño a menudo buscan suscitar la respuesta emocional del consumidor, del receptor o espectador provocando una identificación por medio de la alegría, el orgullo, la nostalgia, etc.

Muchas de las necesidades que satisface el diseño tienen su origen en los intereses económicos de los grupos dominantes y en la búsqueda de identidad que impulsa a la sociedad a pertenecer a un grupo social o a una ideología (falsa conciencia). Uno de los objetivos es activar el consumo. Para lograrlo se deberá conocer los medios de producción y distribución.

Existe también el diseño alternativo que es requerido por organizaciones, asociaciones y grupos particulares que más que otra cosa necesitan difundir información, cuestionar al sistema operante y los límites ideológicos que impone.

Son un escaparate contestatario que sólo a veces llega a generar nuevas formas de convivencia y acrecentar la conciencia de la sociedad sobre la realidad.

Otra modalidad del diseño está contenida en las artesanías, una alternativa altamente expresiva que tiene siglos de historia y que es una oferta ante los medios de producción industrializados.

"... el diseño es el resultado de la actividad consciente de configurar imágenes que constituye su aspecto formal, su contenido ha de ser determinado por ideas relativas a las imágenes a las que es esencial la percepción visual. Esto quiere decir que el diseño supone también la intención deliberada de formular, crear, imágenes visuales con una intención determinada o acorde a un proyecto."⁷

El diseño está configurado por la teoría, por una necesidad, por el método, la técnica, el arte, un emisor y un receptor. El producto de diseño afecta el pensamiento, la conducta, las decisiones, las acciones, la forma de vida. El diseño "es un generador de valores y bienes culturales."⁸

5 PRIETO, Castillo Daniel, *Discurso autoritario y comunicación alternativa*. Edicol, México.1980 p. 31.

6 *Idem*.

7 VILCHIS, ... *op.cit.*, p. 30

8 *Ibidem* p. 33

2.2.2 Método de diseño

El propósito del método es facilitar una aproximación de la realidad para poder transformarla. En el diseño es útil contar con un método para modelar, para proyectar y dar solución a una cuestión de comunicación. La intuición tiene un papel importante dentro del proceso de diseño, a veces es la vía directa hacia la creación. Sin embargo, un método sencillo es imprescindible, éste puede estar constituido por la comprensión o definición del problema, la recolección de información, la exploración de ideas o formulación del proyecto, la búsqueda de solución y la implementación.

“De hecho, como expresión, el diseño muestra un plano locucionario o sintáctico (cómo dice el texto visual), un plano ilocucionario o semántico (qué dice el texto visual) y un plano perlocucionario o pragmático (para qué y para quién lo dice)...”⁹

El producto de diseño tiene muchas interpretaciones.

2.2.3 Para comprender el diseño

Se ha visto que la comunicación visual es el intercambio de información o conocimiento y que el diseño es la configuración de los elementos o sistemas de signos que conforman el mensaje visual. Además de la comunicación existen otros campos de conocimiento que se relacionan y fusionan en el proceso de diseño, estos son:

- Teoría de la comunicación visual
- Teoría del diseño
- Teoría de la imagen
- Teoría de la percepción visual
- Semiótica de la comunicación gráfica
- Retórica de la imagen
- Teoría del color
- Estética del diseño gráfico
- Historia del diseño gráfico

No hay que olvidar que la comunicación visual esta dividida para su estudio y su ejercicio en cinco áreas: empaque y embalaje, fotografía, audiovisual y multimedia, editorial y finalmente ilustración. Para comprender el diseño es preciso dar un repaso a los conceptos de imagen, percepción, representación, sintaxis. Como el tema de esta investigación es la ilustración, de manera práctica también se hará un repaso sobre los conceptos de dibujo, técnicas gráficas y figuras retóricas, términos claves que ubican y caracterizan el desarrollo del diseño gráfico y visual.

⁹ Ibidem p. 69

2.3 La imagen

El concepto de imagen proviene del latín *imago* y significa figura, sombra, imitación. Se puede decir que imagen es la representación de algo. Esta representación se compone por lo menos de tres elementos: "supone la selección de la realidad, un repertorio de elementos fácticos y la sintaxis".¹⁰

Además, "el concepto de imagen...implica también procesos como el pensamiento, la percepción, la memoria, en suma, la conducta."¹¹

2.3.1 La percepción

Selección de la realidad

"la característica más notable de la percepción es su poder de selección"¹²

Para comprender cómo y qué percibe el ser humano al recibir estímulos sensibles existen deferentes teorías. La gestalt postula leyes de organización perceptiva bajo su enunciado fundamental: por encima de las partes esta el todo, sólo reconocible a través de la estructura. La teoría psicofísica estudia el espacio a través de las variaciones de estímulos y la respuesta retiniana del espectador, es decir: profundidad, estabilidad, límites, luces, texturas, superficies, formas, interespacios, etc. La teoría neurofisiológica estudia el funcionamiento del sistema visual humano. El psicoanálisis es otra de las teorías que a través del estudio de la psique, de lo consciente y de lo inconsciente teoriza en cuanto a lo forma en que percibimos el mundo.

Al sentir se abstrae de la realidad algo, se infiere conocimiento. Los niños dibujan antes lo que saben que lo que ven. Esto es gracias a la apreciación sensorial, la abstracción y la síntesis de información.

Es a partir de las sensaciones que se puede percibir algo, siempre que la memoria facilite el proceso de selección y discriminación. La memoria visual es la base y el pensamiento el origen del conocimiento, es decir el origen del concepto que emerge de una abstracción, la aprehensión de lo esencial, la aprehensión de la estructura de los objetos.



La mirada humana
Anónimo s/f.



La joven, la anciana
E. G. Boring, 1930.

10 VILLAFANE Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Ediciones Pirámide, Madrid 2001.
p. 23

11 Ibidem p. 21

12 Ibidem p. 81

2.3.2 Representación de la realidad

“...toda imagen posee un referente en la realidad...incluso las imágenes que surgen del nivel de lo imaginario...”¹³



La paloma de la paz
Anónimo s/f.

Cualquier imagen esta representando la realidad de algún modo. Gombrich menciona que la representación no necesita parecerse al motivo mientras esta conserve la naturaleza eficaz del prototipo. Por las características de la imagen se pueden diferenciar en **representativas** que son análogas a la realidad, en imágenes **simbólicas** que son figurativas pero que además representan conceptos abstractos como el de la “paz” y en figuras **abstractas** que no son análogas a la realidad. En uno u otro sentido en una imagen se manifiesta “lo más profundo de la conciencia colectiva de los pueblos”.¹⁴

2.4 Imagen y sintaxis

La imagen, sea representativa, simbólica o abstracta, tiene sintaxis, orden de los elementos visuales básicos que la constituyen. La sintaxis es un esfuerzo por establecer un sistema lógico del lenguaje visual. Es impreciso definir el significado de un hecho visual debido a su intrínseca característica polisémica. Lo que se transmite es relativo. A pesar de esta condición se puede puntualizar en cómo se realiza una determinada forma. Se parte de los elementos fácticos de la imagen, del dibujo, de los tipos y estilos de ilustración (en este caso), de las técnicas visuales o de composición y de las técnicas gráficas; además el significado puede ser más específico si se cuenta con el conocimiento sobre las características de la percepción humana. Por ejemplo, la vista tiende primeramente a buscar el equilibrio en las composiciones de acuerdo a un eje vertical-horizontal, recae en los puntos de tensión debida a la inestabilidad de las formas, después dirige la mirada hacia la parte inferior izquierda de lo que se este observando (esto es común a la cultura occidental diestra), y según la gestalt tiende a unir o agrupar los elementos similares de acuerdo a la atracción entre ellos poniendo atención en el tamaño, la textura y el tono. El ojo humano ve la figura y el fondo, es decir ve en positivo cuando una forma domina sobre el resto y ve en negativo cuando una forma llama la atención posteriormente. Relaciona las figuras entre si, si unas son más grandes y anchas le serán más cercanas. Los contrastes de figuras claros sobre fondos negros tenderán a expandirse.

¹³ VILLAFANE, ... op.cit., p. 30

¹⁴ Ibidem p. 165

2.4.1 Elementos fácticos de la imagen

La representación de la realidad emplea los elementos fácticos de una imagen, es decir: **los morfológicos** -punto, línea, contorno, plano, dirección, textura, color, tono y forma-; **los dinámicos**- movimiento, tensión y ritmo-, y **los escalares**- dimensión, formato, escala y proporción.

2.4.2 Elementos morfológicos

Punto. Es la forma más sencilla de comunicación. Atrae la atención del ojo. Se puede representar cualquier tipo de imágenes a través de puntos hechos a mano como lo hicieron los puntillistas o por fotografiado en cuatricomía.

Línea. Es la trayectoria del punto. Posee longitud y dirección. La figura, la dimensión y el volumen de los objetos son características que se pueden representar a través de las líneas. Es fundamental para la elaboración de bocetos, planos, diseño técnico.

Contorno. Es la línea que delimita el área de las figuras. Las figuras básicas son el cuadrado, el triángulo y el círculo. El cuadrado al estar compuesto por líneas verticales y horizontales manifiesta estabilidad y rectitud, el triángulo se identifica con la tensión, la acción y el conflicto y el círculo es movimiento, calor, protección.

El plano. Es el soporte de la imagen, el espacio donde se estructura la composición visual.

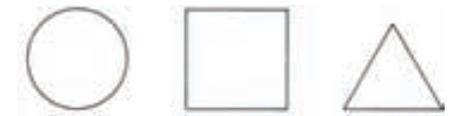
Dirección. Los contornos básicos tienen tres direcciones: horizontal, vertical, diagonal y curva. Cada dirección asociada a un significado. La horizontal-vertical hace referencia al bienestar, la estabilidad y el equilibrio. La diagonal es provocadora y la curva hace referencia a la repetición y al calor.¹⁵

Textura. Se reconoce mediante el tacto y la vista, Según Gyorgy Kepes es el elemento ideal que dilata o comprime el espacio. Tiene dos dimensiones: una perceptiva y otra plástica.¹⁶

Color. Es la energía luminosa que reflejan los objetos, es la estimulación de los conos de la retina provocada por la luz. Se perciben ocho colores fundamentales: rojo, verde, azul, amarillo, violeta, anaranjado, rosa, pardo y tres categorías térmicas que hacen asociarlo con el frío y el calor. Por esta circunstancia también poseen una connotación emocional; el uso del color expresa estados de ánimo y sirve para recrear atmósferas psíquicas.



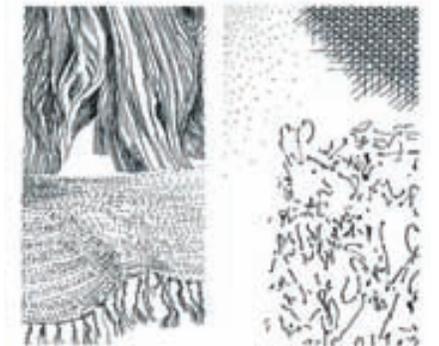
El punto.



Contornos.



Dirección.



Textura.

¹⁵ DONDIS, A. *La sintaxis de la imagen*. Editorial Gustavo Gili, México, 1976 p. 60-61

¹⁶ VILLAFANE, ... op.cit., p. 109-110

Además encierran significados simbólicos, es todo un fenómeno cultural. Tienen cualidades dinámicas y rítmicas generadas por los contrastes de matices –color mismo-, saturación –cantidad de blanco que posee el color- y brillo –gradación de tono que va de la luz a la oscuridad-.

Tono. Es la gradación de un matiz lograda por la intensidad de oscuridad o claridad. La escala más común entre el blanco y el negro tiene trece grados, suficientes para describir la luz y hacer una reproducción de la realidad.

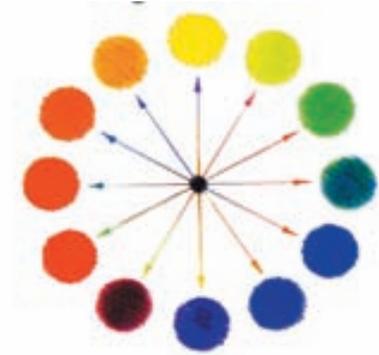
Forma. Es la imagen de un área regular o irregular, de un volumen. Es la representación visual de los objetos a través de sus diferentes ángulos, representación donde la estructura no cambia, sólo cambia la posición en que se observe el objeto.

2.4.3 Elementos dinámicos.

Movimiento. Es una característica de las imágenes que se puede lograr a través de los contrastes cromáticos y de forma. Las imágenes representan fracciones de tiempo, instantes. Si las imágenes son secuenciales entonces generan una lectura lineal presente-pasado-futuro. Tal es el caso de los comics y específicamente de la animación, donde la ilusión de movimiento es posible por la capacidad de retención del ojo humano.

Tensión. Es la dinámica de la imagen fija. La tensión rompe con el equilibrio y la estabilidad, con los ejes verticales y horizontales, atrae la atención del espectador. Se genera tensión al deformar, al desproporcionar las estructuras, al representar en perspectiva algún objeto. Las figuras imposibles generan tensión, stress, también las formas irregulares.

Ritmo. El ritmo es reconocible por la repetición y la estructura. Existen dos tipos de ritmo: el ritmo estático, simétrico y homogéneo y el ritmo dinámico, asimétrico. Se llama cadencia a la repetición regular de un elemento. El ritmo es la estructura de la repetición, de la periodicidad. En el ritmo visual la alternancia entre los elementos hace distinción entre aquellos que son débiles y aquellos que dominan, es decir entre intervalos y acentos.



Color.



Tono.



Ritmo.

2.4.4 Elementos escalares.

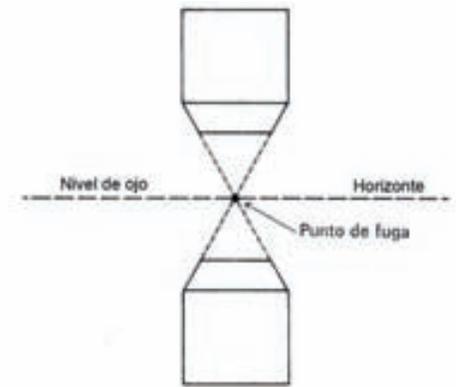
Estos elementos constituyen la tercera estructura icónica de la imagen, la de relación.

Dimensión. Tamaño de una imagen. La relación de tamaño entre los objetos o formas de una composición se puede aprovechar para establecer profundidad, para establecer una perspectiva espacial, los objetos más lejanos se ven más chicos que los que se encuentran en un primer plano. También a través del tamaño es posible establecer un valor jerárquico (perspectiva psicológica), otorgando más importancia a las figuras más grandes, recurso muy utilizado en las antiguas representaciones pictóricas egipcias. La dimensión de los objetos hace ver unos más pesados que otros. Por medio de las dimensiones de los elementos de una composición se puede conducir la lectura visual de la imagen.

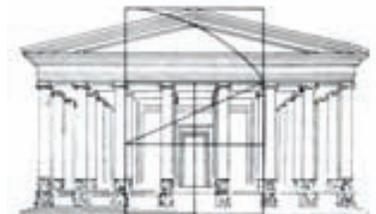
Formato. Es la proporción que hay entre el lado vertical y horizontal del plano visual. Esta relación se conoce como <<ratio>>. Para conocer la ratio de un formato debe considerarse la medida más pequeña como la unidad y la medida más grande debe ser dividida entre la menor. Si tenemos un plano que mide 60 x 90 cm, entonces dividimos 90/60. El resultado es 1.5, por lo tanto la ratio o formato es de 1:1.5. En la ratio primero se describe el lado vertical y después de los dos puntos el lado horizontal. El formato 1:1.5 es común en cine, en cambio el formato para televisión es de 1:1,3. El formato que se acerca más a un cuadrado sirve para la descripción, el formato más alargado es bueno para la narración y la secuencias de imágenes.

Escala. Es el parámetro que facilita la representación visual de objetos de gran tamaño o de enormes espacios y distancias a través de medidas reducidas que tienen una correspondencia exacta con la realidad. Sirve para visualizar y proyectar, hacer maquetas o simulaciones de objetos. "Es lo que hace posible poner en relación los objetos de la realidad y los de la imagen".¹⁷

Proporción. "Es la relación cuantitativa entre un objeto y sus partes constitutivas y entre las partes de dicho objeto entre si."¹⁸ La proporción de los elementos o lados de un objeto o figura puede ser armónica y estable o bien desequilibrada y desproporcionada, esto depende en de las formas de la naturaleza. La sección áurea o divina proporción es la más sencilla y armónica relación que puede haber entre las partes de un objeto.



Dimensión



Proporción

¹⁷ VILLAFANE, ... op.cit., p.160

¹⁸ Ibidem p. 161.

2.5 El dibujo

“Aprender a dibujar es en realidad cuestión de aprender a ver, a ver correctamente, y eso significa bastante más que limitarse a mirar con los ojos.”

Kimon Nicolaides
The natural way to Draw, 1941.

A finales del paleolítico la naturaleza humana dibujaba para imitar; sus creaciones tenían un fin ritual. También dibujaban para comunicarse, transmitir información y para decorar. Entonces se hicieron las primeras estilizaciones, esquemas y símbolos.

Nuevamente, hablar de la memoria resulta importante pues dibujar implica el proceso de organización y reconstrucción de estructuras significativas.

En este proceso, primero se da el almacenamiento sensorial, después la repetición. Gracias a la memoria recordamos partes esenciales de la información y reconstruimos el hecho, el tiempo, la vida. El dibujo es la representación a base de líneas de alguna realidad. Esta actividad es compleja pues esta relacionada con otras cualidades humanas: “La involucración del espíritu... - que - es el modo de ver y hacer; lo que queremos ver, se convierte en el arte, un modo de construcción real...dibujar es modificar la vida y el pensamiento”¹⁹ El dibujo es un medio de comunicación: mimética, ornamental, expresiva, emblemática y heurística; es fuente de conocimiento: el ser humano “se enfrenta a la realidad, no la toma para copiarla, sino para apropiársela, convirtiéndola en soporte de una significación humana”; es producción artística, “el arte no reproduce lo que es visible, sino que hace visible” escribió Paul Klee; y es un medio educativo toda vez que motivan el desarrollo físico e intelectual, el pensamiento y la imaginación.

Según el fin de la actividad el dibujo se clasifica en una actividad:

- Comunicativa
- Educativa
- Artística
- Recreativa
- Terapéutica



La figura femenina
B. García, 2004.

¹⁹ ROSAS LÓPEZ, Florida Ivett Enriqueta. *Consideraciones sobre la importancia del dibujo*. UNAM, ENAP, México, 1995. p. 12

El dibujo es la base de la ilustración en todas sus vertientes. Al dibujar se percibe, se piensa y se reconstruye. En la percepción se desarrolla la libertad de aprehender todo lo que vemos, entonces viven pensamientos y sentimientos, somos lo que percibimos.

Para occidente, el dibujo desde su origen se ha enfocado en la mimesis; para recrear se vale de convenciones, esquema y corrección, relaciones entre luz y sombra, alto y ancho, profundidad, textura; es decir en cada uno de los elementos fácticos de la imagen.

2.6 La Ilustración

Se considera ilustración a la disciplina que produce imágenes que sirven de complemento y apoyo a la palabra. La ilustración es un medio de comunicación y de expresión visual que clarifica e interpreta conceptos. Una ilustración permite que las ideas sean más claras, es un elemento visual que transmite información a partir de una serie de códigos estudiados eligiendo la técnica de representación más adecuada de gran atractivo para los espectadores.

2.7 Tipos de Ilustración

Según la función de la ilustración esta puede diversificarse en:

- Ilustración Científica
- Ilustración Arquitectónica
- Ilustración Técnica
- Ilustración Histórica
- Ilustración para niñas y niños
- Ilustración Juvenil
- Ilustración de historieta, o de Comic
- Ilustración Fantástica o de Ciencia Ficción
- Caricatura
- Ilustración Editorial
- Ilustración Cultural
- Ilustración Comercial

A continuación y por interés personal se desglosarán las características y funciones que tiene la ilustración Científica, de temas fantásticos, para niñas y niños y la caricatura. Además, se hará una descripción sobre los estilos en la imagen.



Duende
B. García, 2003.



Personaje
B. García, 2003.



Personaje
B. García, 2003.

2.7.1 Ilustración científica

“La ilustración científica a veces logra concentrar en la imagen incluso más información visual correcta de lo que daría una fotografía”²⁰

La ciencia es la base del desarrollo industrial. Actualmente es de gran importancia la ilustración científica pues a través de ésta se hace posible la comprensión y la divulgación del conocimiento.

Así que, de representar plantas, animales y minerales a partir de la apariencia de la realidad, la ilustración se dirigió a solucionar planteamientos más complejos como lo son la representación de la composición química, molecular y fisiológica de seres vivos o de la materia inorgánica, o bien, la representación de todo tipo de inventos tecnológicos.

- **Definición:** Se considera ilustración científica a la imagen (sea dibujo, esquema, gráfica o fotografía) que apoya un texto científico de cualquier área. Son dibujos con medidas precisas.
- **Función:** La ilustración científica es didáctica por ser un apoyo para el proceso de enseñanza-aprendizaje. Además posee un valor estético.
- **Características:** Se precisa de gran objetividad, apegarse al texto y tener conocimientos previos de lo que se requiere ilustrar.
- **Origen:** Puede ser análogo (acuarela, grafito, grabado, litografía, fotográfico, etc.), tridimensional (modelado) y digital bidimensional o tridimensional (por vectores o por píxeles).
- **Destinatario:** Estudiantes e investigadores.

• Áreas:

Ilustración de la historia natural

Minerología, historia natural, botánica, ornitología, zoológica, ictiología, paleontología, pintura de paisaje.

Ilustración médica

Anatomía, embriología, fisiología, etc.

Ilustración botánica.
John Burgoyne
s/f.



Ilustración zoológica
Alberto Guerra
2006.



Científica
Alberto Guerra
2003.



²⁰ GOMBRICH, E. H. Arte e ilusión. Editorial Gustavo Gili, Barcelona 1979. p. 85

2.7.2 Ilustración de temas fantásticos

Surge de la necesidad de ilustrar textos fantásticos que trasladen al espectador “de manera totalmente consciente e intencional”²¹ a mundos imaginarios a menudo inspirados en mitos y leyendas. Los géneros literarios más conocidos son: la ficción fantástica pura, el terror y la ciencia ficción.

La ficción fantástica no tiene fundamentos científicos ni reales, más bien está sustentada en mitos y leyendas; mundos mágicos de dioses, hechiceros y caballeros.

El terror encuentra sus bases en los miedos internos de los hombres, parte de situaciones comunes y llega a lo sobrenatural.

La ciencia ficción explora las posibilidades de la ciencia y su efecto sobre la sociedad, crea mundos imaginarios pero coherentes desde el punto de vista científico.

- **Definición:** la ilustración para temas fantásticos es la imagen que plasma situaciones o elementos imaginarios primordialmente.
- **Función:** Su función es estética, recreativa o bien alternativa.
- **Características:** Ilustra tradiciones o leyendas. Estas imágenes son narrativas y secuenciales. Tienen valor estético y con frecuencia son más impactantes que el texto. Además existe un amplio margen de interpretación debido a que prevalece la imaginación.
- **Origen:** Análogo Bidimensional, es decir dibujo, pintura, acuarela, etc.). Análoga tridimensional: modelado, escultura en papel, etc. Digital bidimensional o tridimensional.
- **Destinatario:** Público infantil y juvenil de nivel socioeconómico medio.
- **Áreas:** Ficción fantástica, ciencia ficción y terror.

Ilustración fantástica
Noah-Kh
Pesadilla
2006.



21 VELÁSQUEZ MARTÍNEZ, Xbalanque. *Tesis DCV Ilustración fantástica como propuesta de discurso visual en dos cuentos de literatura de ciencia ficción*. ENAP, UNAM. México 2004. p. 85

2.7.3 Ilustración para niñas y niños

La infancia comprende los primeros 13 años de vida los cuáles se dividen en tres etapas: primera infancia (los primeros 3 o 4 años), segunda infancia (de 3 - 4 a los 6-7 años) y tercera infancia (de 6-7 a 12-13 años). En cada etapa las capacidades y necesidades varían, por eso es indispensable para los padres y en este caso para los ilustradores entender como crecen los niños para apoyarlos y estimularlos en cada momento. La satisfacción de las necesidades de alimentación, protección y amor son la clave para el desarrollo, físico, emocional, social, moral e intelectual. Estas necesidades son también el origen de los intereses, curiosidades e impulsos que nacen de las niñas y niños; las experiencias y emociones habidas serán entonces el motor para su desarrollo y adaptación.

Los intereses suelen ser sensorio-perceptivos, motores, glúxicos (lenguaje), concretos, abstractos (lectura y escritura) intelectuales, ético-morales y cívico-sociales. Conforme crecen su pensamiento va evolucionando. Sus actos van de acuerdo a sus impulsos y pueden ser egocéntricos, inseguros a causa de miedos, curiosos, imitadores, autoacertivos, lúdicos, defensivos, coleccionistas y sexuales. El desenvolvimiento de las niñas y niños se da por ellos mismos, por el amor y cuidado de sus padres y por la atención de sus maestros. Un apoyo para esta gran tarea es el libro ilustrado.

Desde la antigüedad a los niños se les contaban historias, leyendas o fábulas para entretenerlos y estimularlos. Ahora, la literatura infantil expresa un mundo de realidad y fantasía que va de acuerdo a las demandas propias de la infancia y que refleja las verdades de la vida de forma sencilla y bella de manera que hace crecer el espíritu y fortalece al ser.

- **Definición:** Es aquella imagen descriptiva o narrativa que complementa textos didácticos informativos o literarios (mitos, leyendas, cuentos, fábulas, adivinanzas, etc.).
- **Función:** Puede ser estética ya que provoca sensaciones, didáctica cuando se integra en el proceso de enseñanza aprendizaje y recreativa por un fin de entretenimiento o lúdico.
- **Características:** El dibujo suele ser una síntesis de las características esenciales de las formas. Esquemas sencillos para edades tempranas y más elaborados para edades mayores. Las imágenes descriptivas de textos educativos dependen mucho de la evaluación del editor y del equipo de trabajo y las imágenes narrativas de libros literarios ofrecen más libertad de interpretación para el ilustrador.
- **Origen:** Análogo bidimensional (acuarela, dibujo, pintura, collage, etc.). Análogo tridimensional (modelado, escultura). Digital bidimensional (vectores). Digital tridimensional (píxeles).



Ilustración infantil
Anónimo s/f.



El árbol rojo
Shaun Tan, 2006.



La cosa perdida
Shaun Tan, 2007.

- **Destinatario.** Niñas y niños.

- **Áreas.** Ilustración didáctica e ilustración de cuento. Los niños prefieren las imágenes en color y a toda página. Existe un campo de trabajo amplio, aunque se requiere de muchos recursos para subsistir.

2.7.4 La caricatura

La caricatura es una forma atractiva y efectiva de transmitir una crítica. Son imágenes esquemáticas, llenas de vida. Se representan de forma sencilla las pasiones del alma, el carácter y las expresiones de los seres humanos. La memoria visual y el conocimiento sobre la fisonomía son de gran ayuda para esta actividad altamente expresiva.

- **Definición:** Es la imagen que acentúa y distorsiona rasgos particulares de seres o lugares con el fin de mostrar el punto de vista del autor y obtener una reacción clara y general en el espectador acerca de la realidad abordada.

- **Función:** Su función es emotiva y estética –fija la atención hacia motivos determinados-, recreativa, didáctica -la información resulta menos tediosa- o bien alternativa. Atrapa la atención del espectador para agradecer o generar la reflexión y conciencia a partir de la franqueza de una crítica, opinión o sentimiento expresado.

- **Características:** Son imágenes estilizadas muy expresivas que reflejan lo ridículo, absurdo, irónico, gracioso o penoso de la forma de ser de una sociedad. Toman por sorpresa la emotividad del espectador para provocar la risa y la reflexión. Surgen de la realidad y en su mayoría están hechas a base de líneas, distorsiones, estilizaciones contrastes conceptuales y secuencias visuales. Una caricatura tiene tres enfoques: comercial, crítico y artístico. Se recurre a los globos de texto, a las onomatopeyas, a los códigos cinéticos, expresiones humanas, gesticulaciones y señas.

- **Origen:** Análogo bidimensional (acuarela, dibujo, pintura, collage, etc.). Análogo tridimensional (modelado, escultura). Digital bidimensional (vectores). Digital tridimensional (píxeles).

- **Destinatario:** Hombres y mujeres de todas las edades.

**Los
agachados**
Rius
1968.



**Destape
del PRI**
Rocha
2006.



**El nuevo
campo
mexicano**
Magu
2004.



- **Áreas.** Retrato, caricatura política, caricatura cómica, caricatura de libros para niños, historieta (humor, acción o expresionista), caricatura publicitaria, dibujos animados, televisión, cine, videojuegos, carteles de salud, etc.



La Catrina

Guadalupe Posada, s/f.

2.8 Estilos de ilustración

“El estilo es la síntesis visual de los elementos, las técnicas, la sintaxis, la instigación, la expresión y la finalidad básica”.²²

El estilo es la forma de hacer, es la intención plástica-gráfica de la forma, el carácter, temperamento o naturaleza de la expresión que es afín a una serie de imágenes diferentes. En el diseño de la ilustración la forma de hacer va de acuerdo con la función, el estilo es el enfoque de la comunicación visual que se espera establecer con el espectador. Las personas que han desarrollado su propio estilo tienen características en común: disciplina, estructura, dominio de la técnica, creatividad y curiosidad, método, carácter, entre otras cualidades. Todas las variantes de estilo de ilustración pueden ser clasificadas en ilustración figurativa, ilustración abstracta e ilustración conceptual. Es necesario decir que el arte y las vanguardias artísticas determinaron la naturaleza de la imagen y el diseño de la ilustración.

2.8.1 Ilustración figurativa

La ilustración figurativa, conocida también como ilustración literal, tiende a describir la realidad, la ficción o la fantasía con imágenes fácilmente identificables, narrativas y descriptivas que acentúan la visión de una escena posible. El realismo y el hiperrealismo, el impresionismo, el expresionismo, el estilo naïf, etc., son estilos de ilustración literal análogos a la realidad y varían de acuerdo a su grado de iconicidad o grado de mimetismo.

2.8.1.1 Realismo

En el estilo realista se aprecia el detalle, el volumen, la perspectiva, la textura. Es la recreación del aspecto natural de las formas concretas; imitación y copia de lo físico, por influencia en gran medida del arte griego.

Ilustración figurativa Realismo-
Blanca Dorantes
1991.



Ilustración figurativa Realismo
Víctor Sandoval
1990.



Ilustración figurativa Hiperrealismo
Alberto Guerra
2006.



²² DONDIS, op.cit., p. 149

El significado de las imágenes realistas puede llegar a ser trivial. Con dibujos lineales bidimensionales, con manchas, con imágenes tridimensionales, esquemas, etc., u otro tipo de convencionalismos ya aceptados el realismo sólo varía en los grados de estilización de la apariencia, sin embargo, el significado de la imagen es análogo a la realidad. Existe también el realismo social o protesta contra las injusticias.

2.8.1.2 Hiperrealismo

Los detalles minuciosos casi fotográficos son característicos del hiperrealismo. Es un estilo que requiere de paciencia y amor por los detalles. A menudo, se apoya en los registros fotográficos y en el uso de microscopios si es necesario. Una ilustración hiperrealista implica una perfección de la técnica de representación.

2.8.1.3 Impresionismo

Es el estilo que provoca en el espectador la idea de figura, fondo, atmósfera y luz a través de manchas de colores. Pueden no existir contornos, en una apreciación general se amalgaman las manchas de tal forma que surgen las figuras. Es un estilo inacabado, una sensación. Se representan los efectos de la luz y su repercusión en el color. El aspecto final es brillante, ligero y alegre, los efectos son intensamente expresivos. La disociación cromática es uno de sus recursos; esto une el realismo con la abstracción.

2.8.1.4 Expresionismo

Es de enfoque psicológico. Es la distorsión provocada por la emoción intensa que se padece al apreciar la realidad de manera que nos mueve a momentos o estados religiosos, psicológicos, místicos, intelectuales e irracionales. Se aleja de la representación puramente naturalista para explorar y representar la mente, el espíritu y la imaginación a través de trazos fuertes y de la naturaleza del color. Las formas son distorsionadas y los colores discordantes. Esta inspirado en el dibujo de los niños, las artes tribales y el dibujo no académico. Una ilustración expresionista también puede alcanzar grados de abstracción pura. El fauvismo, el surrealismo y el dadaísmo también son de naturaleza expresionista. El grabado, el scratch, la litografía, la pintura y el cartel son medios muy empleados para el desarrollo de de una imagen expresionista.

Ilustración figurativa
Expresionismo
Dadaísmo
Surrealismo
Carmen Cardemil
1993.



Ilustración figurativa
Impresionista
Expresionista
Guadalupe Sánchez
2006.

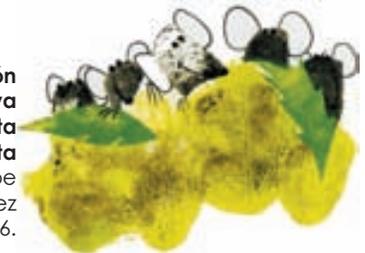
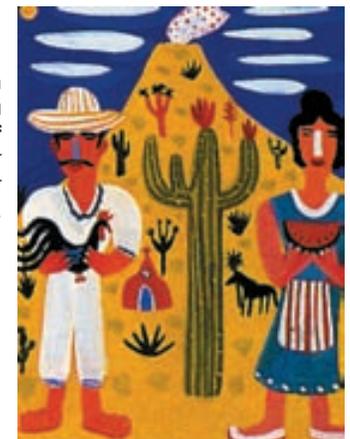


Ilustración figurativa
Naif
Christopher Corrales/f.



2.8.1.5 Naif

El realismo sencillo sin técnicas de reproducción. Imágenes de formas simples y planas que sintetizan grandes cantidades de información, de colores primarios similares a las imágenes hechas por niños en las cuales se observa una abstracción de la estructura de los objetos.

2.8.2 Ilustración abstracta

En la ilustración abstracta prevalecen los procesos lógicos y analíticos, se trata de extraer, simplificar y geometrizar la apariencia física de los objetos y las experiencias de los sentidos. No se pretende hacer reconocible la realidad aparente, son interpretaciones visuales de ideas, teorías o conceptos, imágenes abstractas y ambiguas que invitan al espectador a la reflexión y al análisis. Se caracteriza por una liberación de los convencionalismos de la imagen naturalista. Son definiciones visuales que no están en la memoria visual del espectador y no son advertidas o anticipadas por él. A través del expresionismo abstracto, el ilusionismo óptico y el cubismo, la naturaleza de la imagen es de cualidades abstractas.

2.8.2.1 Cubismo

Conjunto de visiones o planos y ángulos sobre una superficie. Son visiones fragmentadas, composiciones rectilíneas de diferentes puntos de vista; interior, exterior, por arriba, por debajo, alrededor de los objetos, todo aparece de forma simultánea. Crea tensiones irresolubles ocasionadas por la atracción plástica y por la dificultad de interpretación.

2.8.2.2 Expresionismo abstracto

Es la abstracción lógica geométrica. La composición equilibrada entre los elementos horizontales y verticales. Se trata de representar el equilibrio del movimiento mediante la oposición de elementos diferentes pero equivalentes. Se caracteriza por el uso de líneas verticales y horizontales, barras negras que organizan el espacio, por los balances asimétricos, la armonía de la tensión entre los elementos, además de superficies planas, cuadrados y rectángulos y por el uso del color puro por medio de pastas.

Ilustración abstracta
México
Cellos de cerámica.



Ilustración abstracta
Cartel del Southern Railways
Austin Cooper
s/f.

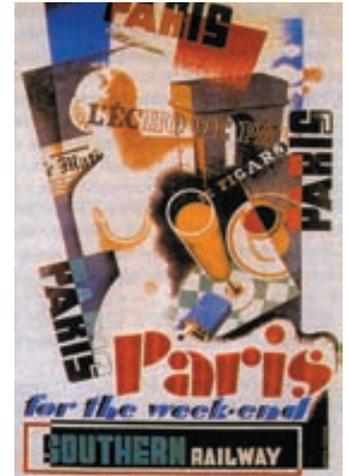


Ilustración abstracta
Portada de libro
Theo van Doesburg y Laszlo Moholy-Nagy
1925.



2.8.2.3 Ilusionismo óptico

Es un producto de la abstracción geométrica y tiene como finalidad la creación de ilusiones ópticas que ocurren en el ojo del espectador. Se logra a través de la aproximación de trazos geométricos y contrastes cromáticos. Son imágenes que crean la ilusión de movimiento y cambio. Como no es posible captar toda la imagen de una sola vez, la mirada va y viene en diferentes lecturas de lo que es el fondo y la forma, atrás o adelante, de rápido a lento. Crea sensaciones estimulantes, desorientadoras, incluso son imágenes que pueden aturdir al espectador.

Ilustración abstracta
Ilusionismo óptico
Fundamentos del diseño
Wucius Wong
s/f.



2.8.3 Ilustración conceptual.

A pesar de la representación de elementos figurativos, en la ilustración conceptual la imagen no es obvia, es un ejercicio mental para el ilustrador y para el espectador debido a la complejidad de interpretación, síntesis y elaboración del concepto. Puede ser narrativa, pero es sobre todo una transmisión de ideas. La apariencia física aparece dislocada de su naturaleza. Se vale de todos los estilos surgidos a través de la historia de la imagen, en ocasiones son reinterpretadas las obras de arte. El surrealismo y el dadaísmo entre otros estilos vanguardistas de la primera mitad del siglo XX han sido catalizadoras para desarrollar imágenes conceptuales.

Ilustración conceptual
Objeto óptico
Fabrício Vanden Broeck
1995.



2.8.3.1 Dadaísmo

Propuesta visual dominada por el automatismo psíquico, el subconsciente, la percepción onírica y el azar. Son imágenes absurdas y simbólicas en donde prevalece la fantasía, la imaginación, la inocencia y la realidad del sueño ante el orden y la razón. El cubismo inspiró el análisis de temas desde diferentes puntos de vista y el futurismo transmitió la relevancia de representar el tiempo y el movimiento. Las composiciones son improvisadas, aleatorias, espontáneas, cambios de escala. Pueden reutilizarse impresos efímeros, desperdicios o materiales coloridos y texturizados, además de la creación de fotomontajes.

Ilustración conceptual
Cartel político
Marian Nowinski
1979.



2.8.3.2 Surrealismo

Con raíces en el dadaísmo, estas son imágenes de la memoria y el mundo onírico, paradójicas e incongruencias visuales, introspecciones e intuiciones. Es un lenguaje desinhibido apropiado para la expresión del alma, el espíritu y los sentimientos humanos. En una ilustración surrealista se advierte la asociación libre de elementos diversos lógicos e ilógicos, superposición de imágenes como en los sueños.

2.9 Técnicas visuales de comunicación

“Un mensaje se compone con un fin: decir, expresar, explicar, dirigir. Instigar”²³

Para cumplir con este objetivo existen las técnicas visuales que sirven de apoyo a la hora de realizar una composición. Dondis ejemplifica éstas en su libro *La sintaxis de la imagen* y son las siguientes:

- Equilibrio – Inestabilidad
- Simetría – Asimetría
- Regularidad – Irregularidad
- Simplicidad – Complejidad
- Unidad – Fragmentación
- Economía – Profusión
- Retención – Exageración.
- Predictibilidad – Espontaneidad
- Actividad – Pasividad.
- Sutileza – Audacia.
- Neutralidad – Acento.
- Transparencia – Opacidad.
- Coherencia – Variación
- Realismo – Distorsión
- Plana – Profunda.
- Singularidad – Yuxtaposición
- Secuencialidad – Aleatoriedad.
- Agudeza – Difusividad.
- Continuidad – Episodicidad.

²³ DONDIS, ... op.cit., p. 123

2.10 Figuras retóricas de la imagen

La retórica. "...ha sido definido como el arte de la oratoria, el arte de hablar bien mediante la utilización consciente de todos los recursos del lenguaje, con el objeto de provocar en el oyente un efecto determinado." ²⁴

Aristóteles hacía hincapié en tres aspectos principales de un discurso: el carácter, la palabra y el tipo de auditorio. Además coincidía con Platón sobre el aspecto moral de los discursos, es decir, el lenguaje al servicio de la verdad. Cicerón, el más grande orador romano, puntualizó los cinco aspectos esenciales de un discurso: "la invención, o la elección de las ideas apropiadas; la elocución, que se refería al uso de un estilo apropiado; la memorización; y finalmente la pronunciación."²⁵ Quintiliano bajo estos esquemas se convirtió en uno de los mejores teóricos de la retórica. En el Renacimiento el francés Ramus Petrus vinculó la retórica con la cuestión de estilo y ésta prestó atención a las figuras estilísticas: el símil, la metáfora, la personificación, etc.

Aunque hay quienes consideran esta ocupación cómo simple ornamentación del lenguaje, estas figuras refuerzan la intención del mensaje y también sirven para la elaboración de imágenes. En nuestro tiempo, el lenguaje ya no se considera más un espejo, sino un filtro que condiciona la visión de la realidad. Hoy en la conversación se da más importancia a tres aspectos básicamente: "la sinceridad, la pertinencia, que obliga a que lo enunciado esté relacionado con el tema de la conversación; y la de relevancia,"²⁶ la última información sobre algo. Las figuras retóricas para la imagen son el símil, la metáfora, la personificación, el antropomorfismo, la metonimia, la sinécdoque, la alegoría, la parodia, el juego de vocablos, la hipérbole, la litote, la antítesis y la ironía. Todas herramientas para el ilustrador.

- Símil

Es la figura que compara dos elementos para que el significado de uno de ellos quede más claro.

- Metáfora

Es la sustitución de un concepto por otro, o de una imagen por otra para hacer resaltar las características físicas y psicológicas del primer concepto o imagen a través de la asociación de ideas y la semejanza entre significados. Generalmente esta sustitución se da a través de una imagen que recuerda y enriquece a la otra.

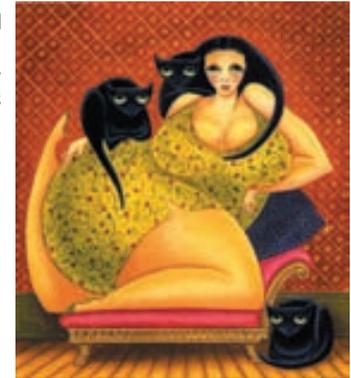
²⁴ Enciclopedia Hispánica. Volumen 12. Primera Edición, E. U .A. 1992, p. 321

²⁵ Ibidem.

²⁶ Enciclopedia Hispánica. op.cit., p. 322

Simil

Sue
Huhges
2000.



Metáfora

Gervasio
Gallardo
2000.



Antropomorfismo

Rowan
Barnes
Murphy
2000.



• Personificación

Es representar a través de figuras humanas conceptos abstractos o inanimados. Un ejemplo es Cupido que representa el amor. Otro ejemplo es la representación de la fertilidad por medio de mujeres con caderas anchas.

• Antropomorfismo

Consiste en dotar de características humanas a objetos inanimados o animados. Las imágenes de cuentos, caricaturas, anuncios, donde los objetos, muebles, cucharas, recogedores, gomas, detergentes o animales manifiestan un comportamiento humano a través de sus expresiones y sus acciones.

• Metonimia

Es una figura retórica que se utiliza mucho en el lenguaje cinematográfico en las cintas de acción y suspenso. Son todas aquellas imágenes que ofrecen al espectador un indicio muy simple, generalmente la causa o el efecto, de un acontecimiento para que de manera inmediata de la pauta al espectador de lo que sucedió. Son detalles que resumen algún suceso. Por ejemplo las huellas de un oso sobre la arena, un cristal roto, o "la bandera alemana siendo cosida por dos individuos a la mitad es metonimia de la unificación de este país."²⁷

• Sinécdoque

Consiste en nombrar un concepto a través de una de sus partes. La sinécdoque ofrece al espectador el significado completo de algo mediante la referencia que se hace por medio de algún elemento que lo conforma. También se puede designar una parte nombrando el todo. Esta figura es utilizada en la publicidad para evidenciar el beneficio de los productos mostrando imágenes de partes de automóviles, o partes del rostro, labios, ojos, etc. El texto ¡Que hable México!, es un ejemplo. En la imagen de Albert Einstein también se resuelve el concepto a través de la sinécdoque.

• Alegoría

Esta figura se parece a la de personificación. En este caso las alegorías son representaciones figurativas simbólicas de un concepto o de una idea. Este recurso fue muy empleado en la literatura medieval y barroca. Se utilizó con fines didácticos. Un ejemplo es la representación de la justicia o la libertad.

Metonimia
Laszlo Kubinyi
2000.



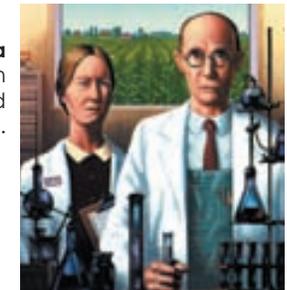
Sinécdoque
Hanoch Piven
2000.



Alegoría
Revista
Contenido
Anónimo
2000.



Parodia
John
MacDonald
2000.



27 GULLIVER BURG-BACHER, Natalie Simone. *La ilustración: análisis de su imagen figurativa desde una perspectiva semiótica*. Tesis, UNAM, México 1994. p. 73

También la representación del imperio yanqui por medio del tío Sam y de la muerte por medio de una osamenta encapuchada sujetando una guadaña.

- Parodia

Es la imitación que se hace para provocar la burla de un suceso ya conocido. Es la copia a manera de broma de alguna obra, estilo, o tema que se trató con seriedad. Se toman imágenes de la historia del arte, de la política, de las figuras públicas, etc., y se parodian en un contexto actual. Esta figura tiene buen impacto sobre los espectadores pues se sujeta a su memoria visual provocando así una reacción inmediata, una identificación que después atrapa su atención y la dirige hacia la nueva intención expresiva.

- Juego de vocablos

Se da cuando un símbolo tiene varios significados, o cuando las representaciones de varios símbolos tienen mucha similitud pero significan conceptos diferentes. Los juegos de palabras pueden estar compuestos por imagen y texto, o bien pueden ser sólo imágenes.

- Hipérbole.

Se trata de exagerar notablemente para hacer énfasis de una situación. Es común que se utilice para expresar las emociones y proyectar con fuerza los sentimientos o estados mentales de los personajes.

- Litote

Contrariamente a la hipérbole, esta figura retórica consiste en dar más importancia a un concepto a través de su minimización o incluso de su negación. Se dice de manera muy modesta lo menos para aumentar el significado ante el espectador.

- Antítesis

Se logra a través del contraste entre dos conceptos. Dos imágenes opuestas que en relación expresen su disimilitud o se nieguen mutuamente.

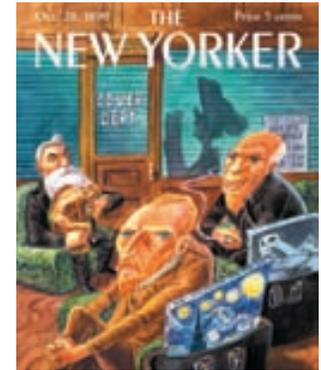
- Ironía

Es explicar o expresar con burla lo opuesto de lo que se está afirmando. Puede llegar al extremo del sarcasmo cruel o bien manifestar de manera comprensiva la ironía.

Hipérbole
Hay May-
forth
2000.



Litote
The New
Yorker
Victor
Vaccaro
2000.



Antítesis
Alison
Seiffer
2000.



Ironía
Kevin
Rechin
2000.



2.11 Técnicas de representación gráfica

Existen diferentes materiales y diferentes soportes para realizar una imagen. En esta sección voy a mencionar algunas de las técnicas gráficas más comúnmente usadas por el ilustrador.

- Lápices

El lápiz es un instrumento alargado de forma cilíndrica que sirve para escribir o dibujar. En el interior del cilindro de madera tiene una barra compuesta de una mezcla de grafito y arcilla, que se conoce como mina. Pinta color gris. Es una técnica rápida o minuciosa, según el nivel icónico de representación, que se basa en la línea. Esta técnica es parecida a la fotografía ya que se pueden reproducir la misma gama de tonos al usar los lápices de diferentes durezas: desde el 8B al 10H.

- Lápices de colores

Esta técnica brinda la posibilidad de realizar una ilustración de manera sencilla y práctica. No se trata de colorear, sino de pintar por medio de la superposición progresiva de colores hasta lograr el tono deseado. Es necesario tener en cuenta los colores dominantes y la presión ejercida sobre el papel. Se utilizan por orden el color azul-amarillo-rojo, un poco de blanco y un poco de negro para lograr la impresión de una imagen a todo color hecha en cuatricromía. Estas capas se van superponiendo hasta que alcanzan el color final. Se recomienda utilizar papeles como el Canson y el Ingres de grano fino, resistente y regular; así como también papeles de colores, para explorar diferentes posibilidades cromáticas.

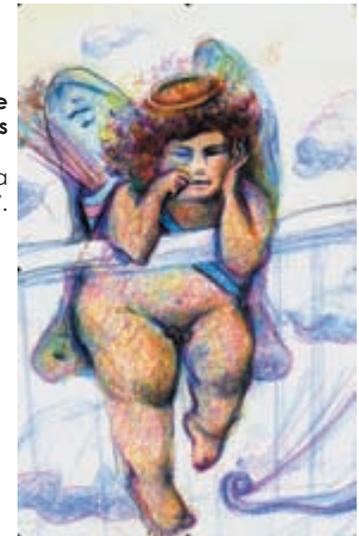
Materiales

Se pueden encontrar en el mercado diferentes tipos de materiales, entre los más comunes están: "1. Lápices grasos: son los más blandos y llevan añadida a su aglutinante una pequeña cantidad de goma. 2. Lápices de media dureza: son los más utilizados, y su aglutinante posee ciertas cantidades de cera virgen, resina y aguarrás o trementina, en cantidades muy escasas. 3. Lápices duros: poseen una composición muy semejante a los colores de acuarela por lo que también son solubles en agua. El aglutinante de éstos lápices lo constituyen sobre todo gomas." ²⁸



Lápiz

Anónimo
s/f.



Lápices de
colores

B. García
2007.

28 Dibujo, tintas y lápices de colores. *Técnicas de pintura y diseño*. Ediciones Génesis, España, 1992. p. 8

• Tinta

La tinta china data del año 2,500 a. C. Desde la antigüedad fue utilizada por chinos, egipcios, griegos, romanos, etc. Sin embargo, ésta fue perfeccionada hasta el siglo XVIII y fue hasta el siglo XIX que apareció la plumilla de acero.

"...la tinta se compone de un pigmento básico y una sustancia aglutinante que la hace insoluble una vez seca y que la adhiere al papel."²⁹

Materiales

Las tintas más comunes son: la caligráfica, para rotuladores, la acuarela líquida y la tinta china (excelente para trabajos artísticos). Se aplica con pluma de aves, pincel (pelo de marta), plumillas de acero (que varían en longitud y anchura) y estilógrafos.

Aplicación

Se basa en líneas o puntos. Se comienza trazando el dibujo con lápiz 2H y se traza con tinta y plumilla las líneas más finas, luego las más gruesas o las correspondientes a primeros planos. Después, se usa el pincel para las zonas más oscuras y con diferentes entramados se logran los grises.

Con el pincel y la plumilla se obtienen resultados más expresivos que con los estilógrafos. Es posible combinar esta técnica con pastel, acuarela, sanguina y lápices de color.

• Acuarela

Esta técnica fue poco utilizada en tiempos antiguos. En la Edad Media se hicieron miniaturas y en el Renacimiento Alberto Durero (1471 – 1528) dio a conocer su poder de representación. Para el siglo XVIII, artistas como Cozens, Girtin, Cotman y Turner de la escuela inglesa redescubrieron su potencial y hasta el siglo XX se generalizó su uso por Europa. Se caracteriza por poseer la cualidad de permanecer transparente, de ser inmediata, rápida, luminosa y definitiva.

Materiales

Estuche de acuarelas, pinceles de pelo suave y abundante (pelo de marta o meloncillo)- Recipientes para agua, rodillo, esponja, cinta adhesiva para fijar el papel, lápiz, papel prensado en caliente para trabajos de precisión, papel áspero muy encolado para trabajos con varios lavados, papel granulado por su gran absorbencia.

Tinta

El zurdo Enamorado

Laura
Fernandez
Rivera
Río
1991.



Acuarela

Dudú y el Señor del Invierno

Ricardo
Peláez
1997.



²⁹ Dibujo, tintas..., op.cit., pág. 30

Aplicación

Fijar el papel a un soporte plano y rígido. Humedecer empleando un rodillo o la esponja. Aplicar color de arriba hacia abajo. Una vez seca la obra se matiza con pinceles las formas y los detalles.

La acuarela es húmeda cuando humedecemos el papel y seca cuando aplicamos directamente el color. En ambos casos el papel debe ser lavado.

• Acrílico

El uso de pinturas plásticas comenzó en el siglo XX. En un principio, éstas servían de protección, pero en los años 20' artistas mexicanos como Sequeiros, Orozco y Rivera las utilizaron para realizar creaciones pictóricas de gran colorido. Así fue como en los años 50' esta práctica se extendió en toda América y posteriormente en Europa.

Los colores acrílicos están hechos por "un aglutinante...compuesto por una emulsión acuosa de una resina sintética."³⁰ La resina puede ser acrílica o de acetato de polivinilo (PVA). El pigmento obtenido de resina sintética es soluble al agua y de rápido secado. Una vez seco es soluble en metanol y en alcohol. El pigmento obtenido de PVA "...es incoloro y no presenta tendencia al amarilleo, seca de manera uniforme y permite tanto transparencias como opacidades máximas."³¹ Sobresale por la precisión de líneas, transparencia, efectos de empaste, opacidad, colorido y luminosidad, pero tienen el inconveniente de un rápido secado.

Materiales

Se recomienda usar las pinturas que no contengan éter. "El médium se obtiene a partir de la transformación de productos naturales como la celulosa, o por síntesis o polimerización de productos artificiales como el etileno...el médium es muy importante para los acabados. Puede aumentar el brillo propio de los colores acrílicos o disminuirlo...Cuando la pintura se diluye en agua pierde adherencia y es el médium el que proporcionará la adherencia...El retardador impide el rápido secado..."³² Por último es necesario un soporte: papel encolado, madera, cartón, metal, lienzo o hasta un muro; pinceles, barniz y un bastidor de madera.

El oficial
B. García
2002.



30 Técnicas diversas, otros recursos del color. *Técnicas de pintura y diseño*. Ediciones Génesis, España, 1992, p.26

31 Idem.

32 Ibidem p. 28

Aplicación

Del lado no biselado del bastidor se aplica una capa de pegamento plástico Alkil. Se humedece el papel y una vez retirado el exceso de agua se encima el bastidor y se doblan las esquinas del papel. Se espera a que seque completamente el papel y se tense al bastidor. Después se traza con lápiz el dibujo y se aplica la primer capa de color en las zonas más oscuras con pintura diluida mezclada con un poco de médium, dejándose las zonas más claras en donde con veladuras de color se irá matizando poco a poco, Así se irá avanzando hasta llegar casi al final, dónde con pintura menos diluida se dará los últimos toques.

• Gouache

Esta técnica se dio a conocer por Van Dyck (1599 – 1641) en el siglo XVII. Tiene semejanza con la acuarela pues, sus pigmentos se diluyen en agua. Se caracteriza por su opacidad, permite aplicar claros sobre oscuros. Se aplican primero los tonos más oscuros y al final los más claros. Se aplica en plasta o en degradado. Está técnica es óptima para trabajar obras en estilo naif, para hacer trabajos espontáneos, sin degradados, antinaturalistas.

Materiales

Se recomienda utilizar los pigmentos que vienen en frascos porque se conservan mejor. Se requiere de pinceles, espátulas, tablas o paletas de mezcla, recipientes y papel.

Aplicación

Para comenzar es necesario preparar el pigmento suficiente, tener en cuenta el secado rápido y diluir con agua suficiente. En el soporte se marca el dibujo con lápiz duro y se comienza a aplicar los colores más oscuros. Así sucesivamente, hasta llegar a la aplicación de los brillos. Para la obtención de degradados se puede seguir el procedimiento de la acuarela húmeda o seca.

• Temple

Se usó mucho en la época bizantina. En el siglo XV se pintaba al temple en panes de oro, en manuscritos y códices de piel. En los talleres de Giotto (1267 – 1337) se comenzó a utilizar como emulsión el huevo. Una vez que apareció el óleo, el temple pasó a segundo término. Hoy en día se usa para hacer las posteriores veladuras en óleo, para la realización de murales y para la ilustración.

Gouache

Sacerdote teotihuacano dando instrucciones a pintor de murales

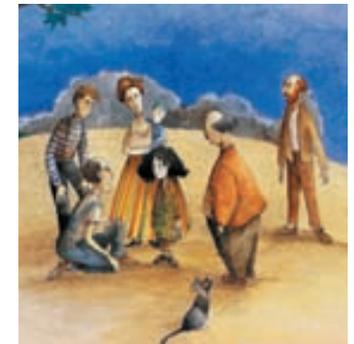
Rosario
Aragón
Okamura
1990.



Temple

Momo Y sus Amigos

Alma R.
Pacheco
Marcos
1993.



Es una técnica compuesta de pigmentos, sustancias oleosas, agua y emulsión (la cual permite estabilizar la mezcla entre aceite y agua). Hay dos tipos de temple: el magro y el graso. Se trabaja en soportes magros, los colores varían al secarse, el secado es rápido, con acabados mates.

Materiales

Temple magro. Se bate una yema de huevo, con un volumen igual de barniz de almáciga o Dammar, o aceite de linaza, y luego se añade 2/3 partes de agua. Esta mezcla seca rápidamente y es insoluble al agua, siendo su color muy resistente. Es conveniente conservar en un frasco.

Temple graso. Se mezcla en el siguiente orden una yema de huevo, un volumen igual de aceite de linaza, medio volumen de barniz y uno de agua. Se puede cambiar el agua por más aceite para hacerlo más graso y con un secado más lento.

Se necesita mezclar los pigmentos puros y el aglutinante (hecho a base de huevo, barniz de almáciga y agua). Se requiere de pinceles de pelo de cerda.

Aplicación

Para el temple magro son buenos los soportes de yeso o creta. Una vez que se evapora el agua después de las primeras aplicaciones de color, se pueden aplicar otras capas. Continuamente hay que agitar la emulsión. No se amarillean ni se cuartean los colores, aunque estos siempre tienden a oscurecer. Al final se enfatiza en los colores intensos; las sombras y las luces son el resultado del cuidado de los blancos.

• Scratch

“En pintura o ilustración, se le denomina así a la técnica donde se raya la pintura con una punta de metal fina, después de haber cubierto la pintura (o caseína) con tinta china. Existen diferentes técnicas entre las que encontramos las siguientes:

- Primero, la basada en cubrir una tabla con varias capas de caseína, lijar dicha capa, y luego aplicar tinta china negra. Luego se raspa la tabla para sacar las luces del dibujo.
- Segundo, la basada en la idea de cubrir una superficie dura como cartón ilustración con capas ya sea de crayola o pastel óleo o graso, luego cubrir esa capa con tinta china y raspar para sacar el color, usando distintos tipos de texturas.”³³

Materiales

Estireno, lijas, tinta china negra, acrílico negro, recipiente, brochas de cerdas suaves, lápiz, navajas y cinta adhesiva y una tabla de macocell.

Scratch

El mago
B. García
2002.



³³ <http://es.wikipedia.org>

Aplicación

Una vez lijado el estireno y fijado a la tabla de macocell, se pinta con la mezcla de las pinturas negras y se deja secar. Después se dibuja con lápiz y se comienza a sacar las luces más evidentes raspando el material con navajas, puntas o gubias para linóleo o madera. El acabado puede ser muy diverso, cercano a la calidad de un grabado en metal o madera.

• Técnicas digitales

Existen dos tipos de técnicas digitales: las imágenes vectoriales y las imágenes en píxeles. Vectores. Las formas, texturas, tramas y colores son calculadas por la computadora. Con Adobe Illustrator o Corel Draw, programas para dibujar con vectores, la calidad en los trazos es exacta sin bordes irregulares, el color se define por una paleta ya establecida, pero sin la posibilidad de degradados muy detallados, transparencias o sobreposición de color. Su aplicación principal es en la creación de tipografía, carteles e imágenes construidas a base de sobreposición de zonas de color o plastas.

Píxeles (o raster). Son calculadas en la computadora mediante programas de edición fotográfica como Adobe Photoshop, Corel Painter, o Corel Photo Paint.

Las imágenes están compuestas por millones de cuadros, cada uno con un tono diferente de color. La naturaleza de las imágenes se define por su resolución. Una imagen de baja calidad puede tener desde 72 píxeles en una pulgada (ideales para trabajar en la web) hasta 300, dicha cantidad es la óptima para salidas a impresión (laser, offset o inyección de tinta). Existen muchas herramientas y cada una presenta una amplia gama de efectos especiales, filtros, niveles de color, con calidades que se confunden con la misma fotografía. La facilidad de editar imágenes y fotos representa una gran ventaja en el trabajo del ilustrador al combinarlas con técnicas tradicionales de dibujo o ilustración.

Materiales

Computadora, ratón, paleta digital, scanner, impresora y los programas de edición.

Aplicación

Se trabaja con imágenes scaneadas, bocetos preliminares o directamente con la paleta digital o el ratón. El tratamiento es por medio de capas. El original es un archivo digital. Conviene guardar continuamente los cambios y respaldar los archivos.

**Ilustración
por Vectores**

Hippo
Autor
desconocido
2006.



**Ilustración
por píxeles**

**Red Bird
Battalion**
Autor
desconocido
2007.



Capítulo 3

Ecos Populares Diseño de un calendario

Después de haber revisado la historia y los elementos compositivos del diseño y la imagen como ilustración, en este capítulo se plantearán las bases para el desarrollo del proyecto de diseño que, de acuerdo a un método seleccionado, llevaré a cabo paso a paso. Se trata de la elaboración de un calendario ilustrado con imágenes alusivas a los puestos de tradición popular de hoy que forman parte del paisaje urbano y rural de la ciudad de México. Se espera que las ilustraciones sean un reporte expresivo sobre esta fracción de la realidad.

Como uno de los objetivos es componer con las ilustraciones un calendario, después de plantear el problema, se hará una lectura sobre el concepto de tiempo, una descripción del calendario azteca, del calendario gregoriano, de los puestos ambulantes y su contexto histórico y social. Una vez recabada la información se continuará con el método de diseño elegido para esbozar las soluciones de las ilustraciones y concluir con el calendario como producto final de esta investigación.

3.1 Diseño de un calendario

“El conocimiento...es un proceso que implica el acercamiento a la realidad y su aprehensión en la conciencia.”¹

El como se administra el tiempo y lo que se hace con el tiempo en la ciudad de México, conforman la génesis de este proyecto: diseñar un calendario ilustrado con imágenes relativas a los puestos ambulantes de tradición popular.

El contexto de los ambulantes hoy en día refiere un escenario social caótico donde el espacio es invadido. Hablar de esta problemática social es también reconocer la actual falta de empleos, es tener que admitir que aún existe la explotación del hombre por el hombre y que el conflicto histórico de clases seguirá su desafortunado camino hacia la confrontación. Lejos de una jornada de 8 horas de trabajo formal y aún más lejos de un tiempo óptimo para el descanso y para la recreación, hoy las reformas sociales parecen desvanecerse al enfrentar la realidad de que más del 40% de la población carece de un empleo estable. Dentro del tianguis mundial, en México se venden mercancías que entran al país de forma ilegal, esto sin duda acarrea una serie de injusticias y miseria. En consecuencia, obstinadamente hombres, mujeres, ancianos, jóvenes y niños toman las calles para ofrecer de manera personal artículos populares, alimentos, entretenimiento, música, flores u otros servicios aceptados por la sociedad mexicana educada bajo el esquema del antiguo tianguis. Cuando este fenómeno se desborda en lugares como el centro histórico o Chapultepec, las reacciones no se hacen esperar y las autoridades se esfuerzan para ofrecer paliativos de orden urbano. Pero mi interés se centra en advertir la frágil resistencia de los tradicionales ambulantes, siempre momentáneos y pretendo representar las condiciones actuales de los oficios que desempeñan. Todo ello en su debido grado de relatividad, pues toda forma de interpretar la realidad es una mera hipótesis. Quiero mencionar que una de las motivaciones que me llevan a realizar este proyecto nace de la búsqueda de identidad. Este concepto es definido como “cualidad del “ser para sí”, sólo válido para las personas, los grupos, es decir, involucra el entorno, la historia y la voluntad, no es una característica dada sino que es potencial a desarrollar y está referida a modos de existencia.”² La identidad necesariamente esta vinculada al tiempo y a la cultura. De ella depende la autoestima y la forma de relacionarse con el medio.

“Para Lacan (1971), la identificación comienza durante la llamada fase del espejo, momento en que el niño se identifica con la imagen visual de sí mismo. Más tarde, el niño tomará como propia la imagen de un semejante. Esta identificación es imaginaria, es decir, que se hace con una imagen que no es la de él mismo, sino la de otro que posee una hipotética



Detalle de la ciudad de México

B. García, 2007.

El ambiente callejero tiene su expresión, es un espacio donde surge la convivencia diaria. Este ambiente entabla una comunicación con el paseante, una relación llena de clichés y de sorpresas que envuelven al espectador, lo desafían, lo conmueven, lo inquietan, lo violentan.

¹ VILCHIS, op.cit., p. 1

² <http://es.wikipewdia.org>

perfección (el ser maduro) que el niño no posee aún...Pero, a pesar de su origen imaginario, ese yo servirá de base para futuras identificaciones y para la ulterior formación del sujeto."³

Desde esta perspectiva la investigación sobre conceptos como tiempo, calendario y ambulantes toma sentido. El objeto de diseño a desarrollar será una manifestación objetiva y subjetiva sustentada en esta búsqueda.

3.2 Método de diseño

Para el desarrollo de este trabajo voy a tomar como referencia el esquema de cinco etapas que el diseñador Philipps Meggs propone como método de diseño.

- Planteamiento, comprensión o definición del problema
- Búsqueda o recolección de información
- Exploración de ideas o formulación del proyecto
- Planteamiento o búsqueda de solución
- Implementación.

3.3 Planteamiento del problema

El proyecto consiste en diseñar un calendario ilustrado con imágenes alusivas a los puestos ambulantes de tradición popular en México. Es necesario investigar el contexto histórico y social de los ambulantes en general y ubicar a los actuales puestos de comida, antojitos y aquellos que venden artículos recreativos y de imagen. Con este fin, no sólo espero poner en práctica los conocimientos adquiridos sobre ilustración y diseño, sino también dar cauce a un remolino de emociones personales. A menudo, las emociones son el vehículo de la creatividad, de la expresión desinhibida. Por este medio se manifiesta la percepción que se tiene sobre el entorno y la forma de relacionarse con él. El escaparate callejero se expande aún más en las crisis económicas y hace hincapié en la sensibilidad humana; la reflexión, la contemplación, la familiaridad y la empatía resurgen y en este caso, pretendo se vuelvan visiones, ilustraciones auténticas, tal y como ha sido la necesidad de identificarme con el entorno y en medida de lo posible traducir el crisol emocional que me provoca.



Rehiletes
B. García, 2006.

³ BLANCK-CEREJIDO Fanny, CEREJIDO Marcelino. *La vida, el tiempo y la muerte*. FCE, México, 1999. p. 72

3.4 Búsqueda de información

Antes de ilustrar es preciso revisar los conceptos de tiempo, calendario y ambulantes en la Ciudad de México.

3.4.1 ¿Qué es el tiempo?

“no venimos al mundo a durar cierto tiempo,
[sino a hacer] cierto número de cosas.”
Rubner (1908).
“El tiempo no corre. Brota.”⁴

Los ciclos y ritmos establecidos por el Sol y la Luna en la Tierra; la firmeza del pasado, del presente y del futuro envuelven el misterio de un sentido dentro del espacio infinito, una dirección que ubica y facilita la vida, de modo que el nacer del tiempo se vive y se espera: “El deseo, podría decirse metafóricamente, es la presencia del futuro en el presente, de algo que aún no se ha realizado. Es la presencia de una ausencia.”⁵ Cambios perceptibles e imperceptibles, algunos de ellos muy lentos y otros tan rápidos que rebasan la razón y el entendimiento. El tiempo es fluir, es permanente, es estático, es cambio, es determinante según el estado de materia que exista. Hay teorías que dicen que nunca se acabará. Sin embargo, la vida del hombre es finita y la existencia impulsa al ser a hallarse en su época y espacio.



San Gregorio
B. García, 2006.

3.4.2 Algunas concepciones sobre el tiempo

“El tiempo sólo dura inventando”⁶

En la antigüedad “Heráclito sostuvo que el fluir del tiempo es la esencia de la realidad y que el tiempo no existe sin cambio...Parménides y Zenón mantenían que el ser es estático y permanente..., pensaban que el cambio es (lógicamente) inconcebible...Para Platón, los objetos constan de lo esencial y de la materia. Aristóteles imaginó que Dios, después de crear el Universo ordenado a partir del caos, decidió hacer una imagen móvil. Movilidad implicaba cambio y este cambio era el que generaba el tiempo. El tiempo no podía existir entonces sin el cambio.”⁷ Fue Aristóteles quien distinguió entre eternidad y tiempo y éste último concepto lo concibió como “la medida del movimiento”.

4 BACHELARD, Gastón. *La intuición del instante*. FCE, México 1999. p. 96

5 BLANCK-CEREJIDO Fanny, CEREJIDO, Marcelino ... op.cit., p. 144

6 BACHELARD, ... op.cit., p. 78

7 BLANCK-CEREJIDO, Fanny, CEREJIDO, Marcelino ... op.cit., p. 57

Más adelante, San Agustín dijo que el tiempo existía como: 1) el presente del presente; 2) el presente del pasado y 3) el presente del futuro. Entre los físicos la idea de tiempo fue cambiando. Isaac Newton creyó en un tiempo absoluto, capaz de ser definido matemáticamente y otro tiempo medible, común. Para Einstein no hay tiempo absoluto, sino relativo a un sistema de referencia. Filósofos más cercanos a nuestro tiempo han desarrollado otro tipo de ideas. Bergson (1963) decía que para entender la realidad había que comprender lo que es el tiempo y lo real en el tiempo era la duración. En cambio, para Roupnel “la verdadera realidad del tiempo es el instante, la conciencia es conciencia del instante...la duración es sólo una ilusión.”⁸ Heidegger (1927) hablaba de un ser-ahí y por consiguiente de un no-aún, de esta manera existe el hombre o Dasein según Heidegger soportado en la nada. Todas estas ideas son fruto de la mente. Hoy se sabe, gracias a Freud y al psicoanálisis, un dato interesante. Según la psicología en el inconsciente el tiempo no existe: “El inconsciente parece formarse a raíz de ciertas restricciones que se imponen al niño... en ese inconsciente no parece regir la temporalidad del sentido común.”⁹ ...la temporalidad en el adulto no es espontánea, sino que se adquiere a partir de las experiencias de pérdida, y está ligada a la posibilidad de hablar, pensar y hacer.”¹⁰ Mientras se es consciente la mente está enfocada en la sucesión del tiempo.

3.4.3 Los calendarios del pasado y del presente

Ciudad de México

Los calendarios aztecas *Xiuhpohualli* y *Tonalpohualli* regularon la forma de vida de los antiguos pobladores del valle de México. Con la llegada de los españoles se adoptó el calendario gregoriano. A continuación una revisión sobre los orígenes de estos calendarios.

3.4.3.1 El calendario azteca

Según la historia, México-Tenochtitlán fue fundado en 1325. Se dice que éste era el pueblo de *Huitzilopochtli*, dios de la guerra, quien era la representación divina del Sol. Los aztecas usaban dos calendarios. Uno de ellos era para saber sobre el destino y otro para llevar la cuenta de los años y el tiempo cósmico. Ambos, producto de conocimientos avanzados sobre los astros. Su visión de la realidad encontró bases en una serie de mitos acerca de la creación y las estrellas.

El Sol, *Tonatiuh* era para ellos el niño, el resplandeciente, el guerrero águila que todas las noches combate con las estrellas y las fuerzas de la oscuridad. Su existencia necesita del sacrificio humano y la comprensión de este principio desde su



Glifos mexicanos que representan los días.
Códice Borgia.

8 BACHELARD, ... op.cit., p. 23

9 BLANCK-CEREJIDO, Fanny, CEREJIDO, Marcelino... op.cit., p. 72

10 BLANCK-CEREJIDO, Fanny, CEREJIDO, Marcelino... op.cit., p. 90

vínculo con la naturaleza, determinó su manera de vivir en el tiempo su lugar en el la tierra, su técnica de progreso no era sino su entrega a los dioses. El Xiuhpohualli o cuenta de los años es el calendario que "estaba dividido en 18 "meses" o grupos de 20 días (18 X 20 = 360), a los que se añadían cinco días sobrantes, los famosos y aciagos 5 nemontemi."¹¹ Se aumentaba un nemontemi cada cierto número de años para corregir el calendario. De acuerdo con este calendario se celebraban fiestas a las distintas divinidades de la naturaleza. El Tonalpohualli, "cuenta de los destinos", era el calendario adivinatorio formado por 20 "semanas" de 13 días, es decir un año de 260 días, Los 20 signos son conocidos como: lagarto, viento, casa, lagartija, serpiente, muerte, venado, conejo, agua, perro, mono, hierba, caña, jaguar, águila, zopilote rey, temblor (movimiento), pedernal, lluvia y flor. "Combinando ambas series se obtiene para nombre del primer día "1. Lagarto"; para el segundo "2. Viento"; para el tercero "3. Casa", etc., hasta llegar al día "13. Caña" El día siguiente se llamará "1. Jaguar"; el siguiente "2. Águila", etc. Cuando se ha llegado al día Flor, se vuelve a contar el día lagarto, con el número que le corresponde".¹²

La piedra del sol o calendario azteca fue encontrada en el siglo XVIII. Según la mitología azteca vivimos en la edad del Quinto Sol, o sol de movimiento, la cual habrá de terminar con una serie de movimientos telúricos. Éste fue creado junto con la luna en la ciudad de Teotihuacan. Está formado por un círculo central, símbolo de Tonatiuh con su máscara de fuego, pelo rubio y lengua de fuera como cuchillo de obsidiana para indicar que se alimentará con sangre y corazones humanos. Enseguida, inscritos en el segundo círculo, están simbolizados los cuatro soles que lo antecedieron: Ocelotl dios del jaguar, Ehecatl dios del aire, Tlaloc dios de la lluvia y Chalchiuhtlicue diosa del agua. Además, la representación de garras de águila estrujando corazones.

"Las culturas mesoamericanas también tenían la idea de recuperación, de nueva creación, que instaura otra vez el momento primordial en el que todo es vuelto a crear. La celebración del Fuego Nuevo se anticipa al cataclismo final por el procedimiento de restaurar cada 52 años la vitalidad del Cosmos."¹³

El tercer círculo contiene los signos de los 20 días y por último, están las serpientes de fuego o xiuhcoatl, que transportan al sol por el firmamento.

Se desconoce dónde se originó este calendario, pero se sabe que es anterior a la era cristiana y que fue la base del calendario maya, zapoteco, mixteco, totonaco, huasteco y teotihuacano.



Piedra del Sol



Piedra del Sol (detalle)

Segundo círculo, representando el glifo ollin (movimiento) y los cuatro universos anteriores.

11 SAHAGÚN, Fray Bernardino. *Códice Matritense de la Real Academia*. T. I, p. 132

12 CASO Alfonso. *El pueblo del sol*. 3ª edición. FCE, México, 1983. p. 87

13 BLANCK-CEREJIDO, Fanny, CEREJIDO, Marcelino. op.cit., p. 58

3.4.3.2 El calendario gregoriano

La observación de la periodicidad de los sucesos naturales fue la base para la creación del calendario. Desde la antigüedad la sagrada concepción del tiempo estaba sustentada en conocimientos astronómicos. Se concebía al tiempo como un gran ciclo cósmico. Las culturas, por fines prácticos, usaban más de un calendario simultáneamente, pues ajustaban uno a la escala de vida humana donde las fechas no necesariamente coincidían con los hechos naturales. Además, se agregaban o quitaban días a fin de ajustar celebraciones con tareas.

El calendario de uso actual es de herencia romana y judeocristiana. El emperador Cayo Julio César (100 a. C.) hizo que se adoptara el calendario solar y fijó el inicio del año el primero de Enero. Además, indicó agregar un día cada cuatro años. Como menciona Fanny Blanck-Cerejido y Marcelino Cerejido, la visión del tiempo cambió con la "llegada de Jesús". A partir de entonces, se habla de un antes y de un después, así como de un día final. La visión del tiempo cíclico cambió, se volvió lineal; una recta que "va desde Adán al Juicio Final".

En la Edad Media se usaba un calendario judeocristiano de nueve meses con cuatro estaciones y una semana de siete días. La vida monástica de San Benito de Nursia (¿480-543?) en el convento de Montecassino y el sonar de las campanas fueron la guía para administrar el tiempo de rezo, de trabajo, de estudio, de comida y de sueño; estructura de la cultura europea y de occidente.

Para 1582 el Papa Gregorio XIII ordenó corregir el calendario. Se eliminaron diez días del año. Esta medida se adoptó en los países católicos y en sus colonias. Desde entonces en México se usa el calendario Gregoriano de 365 días y años bisiestos cada cuatro años.

Esta imposición fue asimilándose gradualmente sobre el derrumbe de toda una creencia que, imperialista y fuertemente religiosa, fue la esencia de los aztecas -el pueblo del Sol- y que, obviamente hasta hoy, contrasta y se hace presente en los ecos culturales.

En el libro de la vida el tiempo y la muerte argumentan que lo que vivimos a diario y las concepciones del tiempo científicas, filosóficas y psicológicas desarrolladas hasta hoy son resultado de la interpretación del tiempo cotidiano. En cambio, el tiempo divino o cósmico, se vive a través de la mirada, el tiempo nace en los ojos y los mitos se desprenden de esta realidad. Se dice que los caldeos y babilonios elaboraron la idea del Gran Año y que Platón, en su Timeo, deja ver según los estudiosos que este corresponde a unos 36,000 años.

3.4.4 Los ambulantes

Antecedentes históricos.

“El mexicano no puede olvidar lo positivo de su pasado, por ello, poco después de inaugurado el supermercado, en sus alrededores surge el tianguis con todo lo emocional que está presente en él.”¹⁴

El comercio en la época de los aztecas era reconocido por su alcance más allá de las fronteras. En la conquista el tianguis de Tlatelolco era el centro del comercio, Posteriormente éste se reubicó en la Plaza Mayor de México.

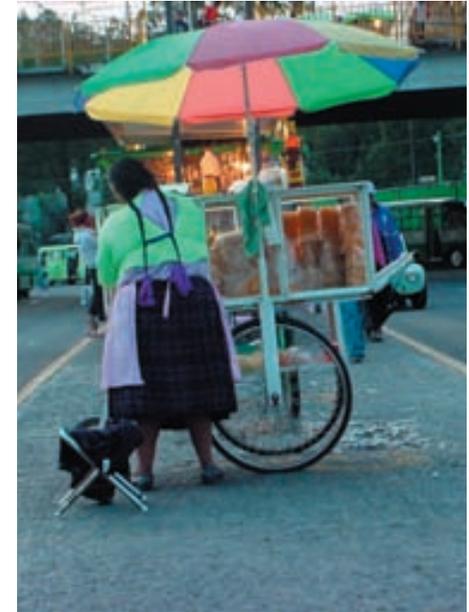
Actualmente esta práctica se ha extendido a tal magnitud que no son suficientes los espacios públicos. Además, la mentalidad del consumidor se mantiene fuertemente identificada con el uso ancestral, de manera que las calles son exitosamente el punto de venta de múltiples y modernos artículos.

Este aparente caos ha motivado a las autoridades e investigadores a plantear sistemas de reorganización y solución a varios problemas que se gestan ahí. Sistemas basados en estudios sobre lo que aparece hoy como una característica esencial de la Ciudad de México, el ambulante.

El ambulante es una solución problemática e histórica ante el desempleo. En la segunda mitad del siglo XVIII se tomaron medidas para desplazar el tianguis fuera de la Plaza Mayor y despejar el área de ambulantes. A lo largo del siglo XX la administración pública trató de reubicar el comercio callejero bajo la consigna funcionalista “un lugar para cada cosa y cada cosa en su lugar”, pero, como menciona Jérôme Monnet, se olvidó de que una de las funciones tradicionales del espacio público era y es el comercio popular.

Durante la regencia de Uruchurtu, de 1952 a 1966, en la ciudad, se construyeron más de 150 mercados para casi 60 mil vendedores ambulantes (Cross, 1997:95). Los locales pertenecían al gobierno y se rentaban.

Otro evento importante se dio a finales de 1960 cuando el gobierno de Gustavo Díaz Ordaz dio legalidad a los “Mercados sobre ruedas” con el objetivo de acabar con los intermediarios y acercar los productos del campo a la ciudad. Desde entonces, calles enteras se volvieron mercados un día por semana y las agrupaciones de comerciantes pertenecientes a la Confederación Nacional de Organizaciones Populares formalizaron sus permisos condicionando su apoyo al PRI.



Vendedora de chicharrones
B. García. 2007.

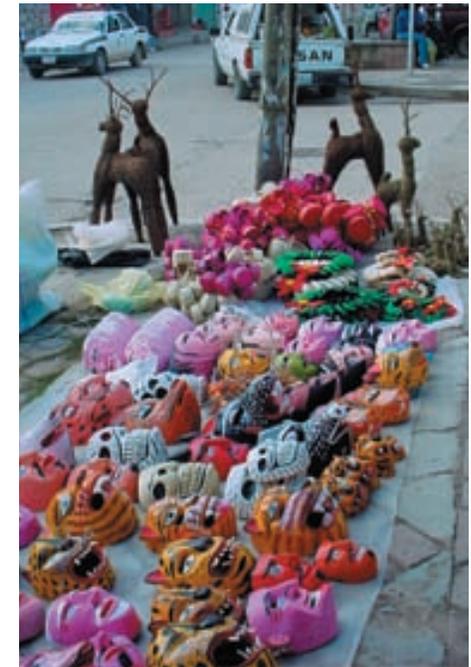
14 RAMÍREZ Santiago. *El mexicano, psicología de sus motivaciones*. Ed. Debolsillo. México 2004.
p. 36

El sismo de 1985, en su catástrofe, dio origen a un grupo de desempleados. Éstos formaron organizaciones de ambulantes tolerados por las autoridades.

En su reporte sobre el ambulante, Carolina Stamm describe que en 1992, durante el gobierno de Manuel Camacho Solís, bajo la presión de las cámaras de comercio, se puso en marcha el programa de Mejoramiento del Comercio Popular a cargo de la Coordinación de Comercio y Abasto Popular del Departamento del Distrito Federal o COABASTO dirigido por Roberto Albores Guillén. El objetivo era organizar y reubicar a todos los comerciantes del Centro Histórico. Para lograrlo se construyeron 27 Plazas comerciales de distintos giros y se instauró un marco jurídico que prohibía el comercio en vías públicas.

Desafortunadamente, los comerciantes, en su mayoría indígenas, afiliados a las organizaciones de comerciantes ambulantes que buscaban la regulación interna y que fueron ubicados en estas plazas, al ver disminuidas sus ventas, regresaron a las calles y vendieron sus locales. Los actuales dueños producen y venden artículos al mayoreo, utilizan los locales como bodegas o los dejan en el abandono.

En el 2003 dentro del Distrito Federal se tomó la medida de permitir el comercio en la vía pública en días festivos como diciembre y el día de Reyes, el día de la Candelaria, el día del niño, el día de la madre, las fiestas patrias y el día de muertos. Durante esos días se otorgan permisos a vendedores de artesanías, plantas, libros usados, cuadros, cromos, pinturas y artículos tradicionales de temporada, puestos de comida. Sin embargo, al desconocer la procedencia de muchos de estos artículos surgen inconformidades. La CANACO, Cámara Nacional de Comercio, denuncia la falta de control y la venta de productos robados, piratas e ilegales; "los productos que venden ahora se importan sin mayores restricciones entran ilegalmente al país a través de comerciantes formales; fayuqueros que ahora son importadores o bodegueros, o de importadores en general que son dueños de las grandes cadenas de importación de artículos producidos para el mundo global".¹⁵ Esta cámara registra graves pérdidas en las industrias nacionales durante esas fechas.



Puesto de máscaras
B. García, 2007.

3.4.4.1 Los ambulantes actuales

"El ambulante...necesidad...de una población que no puede aspirar a una economía formal" Jhon Cross.

¹⁵ ALARCÓN Sandra. *Ponencia sobre El ambulante El tianguis Global*. CD interactivo 2003.

Los ambulantes trabajan en la vía pública ofreciendo sus servicios y vendiendo productos a consumidores ambulantes. Por no estar registrados, no declarar impuestos y no tener locales establecidos son considerados los comerciantes informales más evidentes. No obstante, hay quienes cuentan con un permiso legal como los boleros, los voceadores, organilleros, tianguis organizados, etc. Los más pobres venden alimentos preparados.

Según algunos datos que maneja Héctor Castillo en el seminario sobre el ambulante, la economía informal involucra a la mitad de los trabajadores de todo el mundo y especialmente crece en los países en desarrollo. El 53% de los mexicanos se encuentra en la pobreza. La mayor parte de los nuevos empleos pertenecen a la economía informal: las causas son varias.

3.4.4.2 Orígenes de la economía informal

El ambulante es un fenómeno que involucra a diferentes sectores de la sociedad no sólo de México sino de todo el mundo. La Organización Internacional del Trabajo OIT, señala como algunas de las causas: el exceso de la mano de obra, el crecimiento de la tecnología de punta y la demanda de personal altamente especializado, los salarios insuficientes y el descuido del sector agrícola. Otra de las causas son los nuevos tratados comerciales como el Tratado de Libre Comercio de América del Norte TLCAN y la relación y la sujeción a los poderosos sistemas de producción global de países de oriente que aprovechan la Ciudad de México como uno más de sus "tianguis globales"¹⁶ puntos de venta de un gran número de sus mercancías. La evasión de impuestos, el complicado proceso para establecer un negocio formal. Disponer de una fuente de ingresos y de horarios flexibles. Todo ello deriva en una serie de causas secundarias como: el desempleo, la ilegalidad, la necesidad, la pobreza, la marginación social, la poca escolaridad, la capacidad laboral, la mano de obra barata, "la ineficacia e impotencia política",¹⁷ las crisis económicas (1982, 1987 y 1994), las migraciones del campo a la ciudad y la piratería.

3.4.4.3 Efectos y consecuencias

El considerable incremento de personas que se dedica a estas actividades y los problemas que se derivan son numerosos y de graves repercusiones.

Algunos de los efectos negativos que acusan tanto grupos sociales como autoridades son los abusos del marco legal sobre el consumidor, la apropiación del espacio público por comerciantes y consumidores, la inseguridad, la obstrucción de la vialidad, la venta de mercancías de procedencia ilegal, la competencia desleal, la degrada-



Flores
B. García. 2007.



Elotes
B. García. 2007.

16 ALARCÓN Sandra, ... op. cit.

17 BONNAFÉ Juliette. *Ponencia sobre El ambulante El Bosque de Chapultepec*. CD interactivo 2003.

ción del paisaje, la insalubridad y producción de basura, los efectos negativos sobre el turismo y las graves pérdidas de dinero.

Las Cámaras de Comercio son las principales interesadas en atacar esta actividad a través de los medios de comunicación, aunque olvidan, según Héctor Castillo, denunciar que hay empresas que ven la forma de hacer llegar sus productos a los vendedores callejeros.

Como se ha visto, las autoridades han tratado de reordenar el comercio ambulante, pero no han tenido una respuesta satisfactoria debido a que el grupo al que se enfrentan es numeroso y grande la cantidad de dinero que hay de por medio. Así que, sólo llegan a establecer acuerdos de interés intercambiando apoyo y fuerza a los políticos por protección y permisos para los ambulantes. En el 2007, sin embargo, Marcelo Ebrard, logró desplazar a los ambulantes del Zócalo.

Las jugosas ganancias que dejan estas actividades también determinan la disminución del interés en la sociedad por actividades productoras agropecuarias. El comercio informal produce tres veces el valor generado por la agricultura y la ganadería. Una gran aberración en tanto que México está constituido por tierras fértiles y un gran número de la población está en edad productiva y representa una poderosa fuerza de trabajo. Pero, desafortunadamente, la rama agropecuaria está muy debilitada.

3.4.4.4 Funciones del ambulante

A pesar de las quejas y de la mala imagen, el ambulante está muy arraigado a la sociedad mexicana porque además de que sirve para distribuir productos y contener la problemática derivada del desempleo (con lo cual disminuye la delincuencia), es finalmente un medio de convivencia social.

3.4.4.5 Características

Esta actividad se caracteriza por los grandes acuerdos ilegales, la corrupción, el contrabando y lavado de dinero. Por otra parte, los servicios que ofrece son más económicos (una oferta para muchos habitantes) y en algunos casos brindan calidad de vida a proveedores como a consumidores. Así mismos, los comerciantes se valoran de manera positiva al creer que realizan una actividad "honrada". El ambulante desempeña un rol social, económico y político que funciona gracias a las relaciones entre mafias, empresas y sectores de la administración pública. Representan una competencia desleal ante el comercio formal.



Camotes
B. García, 2007.



Algodones
B. García, 2007.

Puesto que las autoridades no pueden rechazarlos totalmente son tolerados, es decir: son tanto rechazados como aceptados.¹⁸ Este tipo de comercio depende de ingresos inseguros y no cuenta con protección, salvo aquella que gana apoyando a los políticos en turno.

3.4.4.6 Oferta del comercio informal

Cosméticos, ropa, zapatos, juguetes, aparatos eléctricos y electrónicos, piratería, artesanías, comida. Los más pobres venden alimentos preparados.

3.4.4.7 Comerciantes de tradición popular

Después de ubicar el comercio ambulante en general, hablaré de aquellos comerciantes que no pertenecen a los que venden artículos de oriente o fayuca, sino de aquellos que en su mayoría venden comida, antojitos, flores, dulces y juguetes que están hechos por sí mismos y son conocidos y aceptados por la comunidad, aquellos que venden con el permiso de las autoridades en los días feriados y sin permiso algunos días por semana.

Los comerciantes ambulantes que son parte de una tradición venden artículos para la recreación, el entretenimiento y alimentos de consumo diario. Como se mencionó anteriormente, son una oferta accesible económicamente que satisface necesidades populares.

Los puestos de artesanías rehiletes, títeres, trompos, globos, máscaras, muñecas de trapo, esculturas, pulseras, collares, ropa, sombreros, etc., se pueden encontrar en lugares como Coyoacan, Xochimilco, Tlalpan, en las ferias de los pueblos de las diferentes delegaciones de la ciudad de México, en la Ciudad Universitaria. Muchos de ellos son comerciantes indígenas de escasos recursos que vienen de los pueblos o del interior de la república para vender sus productos.

Están además los que venden antojitos, algodones de azúcar, dulces cristalizados, alegrías y pepitorias, camotes, buñuelos, jugos, pan, tortas, tamales, quesadillas, tacos, pambazos, elotes y esquites, quesos, helados, nieves, papas y semillas, fruta, tepache, plantas y flores.

Otros son los que se dedican a la animación o el entretenimiento: los músicos, los payasos, los mimos, los tragafuegos. Personajes que hacen del tiempo un entretenimiento y aprovechan cualquier espacio para ofrecer sus funciones.



Vendedora de elotes
B. García, 2007.

18 LÓPEZ SANTILLÁN Ricardo. *Ponencia sobre El ambulante. Los actores y sus discursos*. CD interactivo. 2003

La delegación y la mayoría de estos comerciantes establecen acuerdos, de tal manera que ellos pagan para obtener permisos temporales de las autoridades y así poder hacer uso de los espacios públicos.

También existen los merolicos, los indigentes y mendigos. Todos ellos en su mayoría rechazados. Es una realidad también que, entre los ambulantes de tradición popular, haya jóvenes estudiantes y madres solteras que tienen más posibilidades de aprovechar el tiempo y ganar dinero subempleándose por sí mismos que trabajando en cualquier establecimiento oficial, en donde por lo general los sueldos son los mínimos e irrisorios.

Los ambulantes realizan estas actividades por unas cuantas horas al día o inviertan jornadas más largas. Las ganancias obtenidas satisfacen sus demandas inmediatas y con el tiempo reditúan para otros beneficios más. Sin seguros, sin vacaciones, subsisten en la convivencia cotidiana, llenando de color las ferias, las calles, las plazas.

3.4.4.8 Balance

“...el ciclo orgánico de la vida necesariamente se transforma para la lógica lineal en círculo vicioso”.¹⁹

A continuación las conclusiones de investigadores interesados en la cuestión del ambulante en general.

“En todo este escaqueo encontramos sustancialmente a un mexicano en busca de filiación de identidad, lleno de contradicciones y afirmaciones, motivo de orgullo y de desprecio, de ternura y de hostilidad; la contradicción es nuestro signo...”²⁰

“cada grupo lucha por un espacio” Ricardo López Santillán. El ambulante es poco tomado en cuenta en las representaciones de la ciudad. “Debería existir un programa que les enseñe medios de producción, capacitación, financiamiento accesible para formar empresas familiares que sean lícitas y les proporcionen un bienestar” Héctor Castillo



Nieves
B. García. 2007.

19 A. Koyré, *Boèhme*, p. 131

20 RAMIREZ, Santiago, ... op. cit. pp. 111

"Reubicar a los ambulantes implicó cambiar su esencia. Ya no pueden ser ambulantes... tienen que transformarse en comerciantes" Carolina Stamm.

Jerome Monnet dice que no es satisfactoria la explicación del ambulante como válvula de seguridad frente al desempleo y la pobreza.

"...es la bolsa de salvación de profesionistas sin empleo" Sandra Alarcón.

"El ambulante...es la necesidad...de una población que no puede aspirar a una economía formal" John Cross.

"La ciudad ideal estaría libre de mendigos, prostitutas, niños de la calle, mal vivientes y comerciantes ambulantes" Ricardo López Santillán.

"Las autoridades no pueden prohibirla ni permitirla abiertamente..." Ricardo López Santillán.

"...el comercio callejero debe analizarse como capital económico que produce jugosas ganancias para productores, distribuidores e introductores de mercancías así como para los líderes." Ricardo López Santillán.

Los ambulantes populares son clásicos. Por cultura se da naturalmente una identificación, una clasificación, una recriminación, una discriminación. Los ambulantes están conformados por una clase de nivel socioeconómico bajo, comparten un espacio, una época, y aunque no necesariamente se identifiquen entre sí a veces sucede que por algunos instantes para la sociedad y para el individuo surge un hipotético deber ser, un habrá de cambiar, un deseo de mejorar. En este anhelo de cambio se manifiesta una inconformidad que va de la mano con sentimientos de impotencia, de disgusto, de culpa, de indolencia, de desprecio, de inferioridad, de empatía o de rechazo, de superación. Este planteamiento de cambio se puede conjugar con n temáticas, por ejemplo: la educación, el uso ancestral, y los traumas históricos que implicó la conquista, la falta de empleos, la economía informal, la centralización de las instituciones y con ello la migración de la provincia a la ciudad, el abandono del campo, los tratados de libre comercio, el comercio informal, el fracaso de una estructura económica, la sujeción a voluntades externas, la corrupción, la explotación, la falta de creatividad.

Todas estas actividades del hombre podrían no cambiar en esencia, dejando en el ser sólo las expectativas, los conflictos y los sentimientos que sobrevienen cuando golpea a la vista la realidad que no demanda otra cosa más que ser vivida. Entonces, se cae en la cuenta de que son pocas las actividades de hoy que nos son útiles. La verdad no es placentera, no se puede negar racionalmente que hay varios naufragios. Lo cierto permanece fiel así mismo, es ver el tiempo además de sentirlo.



Tlacoyos
B. García. 2007.

Quedan descubiertos los prejuicios humanos, las falsas concepciones, la fragilidad, la puesta en escena, pero también queda abierta la posibilidad de crear renovando la mirada. Esa posibilidad de crear nace del conocimiento de si mismo y de las esperanzas que de uno mismo se formulan. Es una genuina espera del futuro que va expandiéndose a medida que se crea y se crea a medida que se desea resolver conflictos. Aceptar que hay ambulantes de tradición popular tiene que ver con un proceso doloroso de identificación de todo el entorno. Tiene que ver con la consciencia de si mismo.

Esta ventana hacia si mismo será, en este caso, la propuesta de ilustración en la cual espero plasmar sensaciones y sentimientos a través de la imagen explorando e interpretando, en medida de lo posible, la realidad de los ambulantes de tradición popular. Sensiblería, quizá, algo empático que remueve afectos dentro de mi y dentro de este espacio subeconómico de la postmodernidad, donde obviamente se dan y se reflejan las relaciones humanas.

Lo más valioso, creo yo, está por encima de las necesidades que la desigualdad genera, por encima de las heridas sociales que no se han podido superar, por encima del olvido de los funcionarios públicos, por encima de un México paradisíaco y turístico, por encima de los codiciosos intereses extranjeros. Por encima de todo eso existe el impulso de vivir, de crear un espacio aceptando la realidad cotidiana, un espacio ambulante, donde más adelante se genere un lugar propicio, próspero, para reparar la vida que ha sido vulnerada. Más abajo están otros. Mendigos o indigentes sin proponérselo se vuelven un reto para el capitalista desarrollado, una mirada de identidad que no ha sido sostenida, una mirada perdida. Son la parte de la sociedad a la que se le quitó todo el amor, toda arma, todo espíritu para convivir.

Este caos es parte del "orden", es una forma de ser. Es la pobreza y la desesperación, es la necesidad enfrentada mezclada con las oportunidades y la aceptación social. Veo como los ambulantes son también el folklore de un pueblo despojado, algo estético que conmueve; un violinista, una mujer vendiendo flores, un joven ofreciendo tamales. Pero además de ser estético por ser verdadero, es el desamparo ante la vida. Es reconocer que están ahí y que son parte de mí y que me siento parte de ellos. Las calles son el lugar de muchas relaciones y reflejan nuestra forma de vida, improvisada, espontánea, dura; vida desnuda que va haciendo contraste con el circo mundial del cual parece escapar. Para ellos quizá no signifique nada el primero de mayo, conquistas sociales históricas que pierden sentido aquí. Por el momento, en este caso, los mecanismos de sobrevivencia se remiten a la tradición, lucha por reconocer, humilde y digna. Para mi por lo menos es así y considero que esta realidad cotidiana no se vive conscientemente, pues es preferible negarla o ignorarla.



Instrumentos del bolero
B. García, 2007.

Con la imaginación voy a plasmar mi visión acerca del tema, no para estar a favor, sino para creer que he resuelto el conflicto que se genera en mí y para decir también que estos personajes de la ciudad han estado presentes en mi vida desde los primeros recuerdos, haciendo momentos con una carga positiva finalmente.

Es un buen tema para abrir un espacio a la ilustración onírica, por lo improvisado de la situación que en lo personal me inspira espontaneidad. Tomando en cuenta elementos como las vialidades, los caminos, el paisaje gris, los postes de luz, los colores excitantes y los ambulantes, voy a continuar con la formulación del proyecto.

3.5 Formulación del proyecto

Para proyectar las ilustraciones sobre los ambulantes populares voy a tomar como punto de partida las necesidades de expresión personal. Mi objetivo es hacer visible los afectos y emociones que me inspiran los ambulantes populares a quienes he visto entre calles, edificios, gente, más puestos, ruido, olores, colores, música y a quienes he tratado de entender a través de las condiciones sociales, culturales, emocionales e históricas que han determinado nuestro entorno actual. Los ambulantes resisten a su manera el embate de un mundo modernizado que desconocen, el mundo de las marcas y formas nuevas del comercio.

“El mercado del mexicano es el “tianguis”, el del sajón el “supermercado”. Entre el uno y el otro media un abismo; el uno sería con su ausencia de vendedores, higiene y falta de calor, la expresión no de la relación de una madre con el hijo a través del pecho tierno y cálido, sino más bien la relación entre la múltiple variedad de leches artificiales envasadas y el hijo. En el tianguis hay “marchantes”, a través de las cuales el mexicano reedita una íntima y cálida réplica de la relación primitiva con su madre.”²¹

Quiero hacer visible la imagen subjetiva que en mí se ha formado sobre los ambulantes. El objetivo es aportar un discurso visual estético que estimule la contemplación y la reflexión de nuestro entorno y de nosotros mismos.

Concretamente, la comunicación visual que espero establecer con el espectador tiene como función la expresión y para ello voy a configurar un discurso plástico. Los mensajes a elaborar se insertan en las artes visuales o la llamada gráfica y se construyen al conjugarse el diseño y el pensamiento estético, pero, ¿qué es el pensamiento estético? Se dice que el ser existe en diferentes estados, cuando contempla – estadio estético-, cuando se acepta así mismo y el medio donde vive –estadio ético- y cuando desde su interior se une a su creencia máxima – estadio religioso-.



La noche
B. García, 2006.

²¹ Ramírez, Santiago. *El mexicano, psicología de sus motivaciones*. Editorial Debolsillo, México, 2004. p.43

El estadio estético, que es el que me interesa estimular, se elabora a través de la contemplación esta alimentado por los sentimientos y la reflexión especulativa o imaginativa.

Como las emociones son movimientos desordenados que ocurren en la psique y afectan nuestra lectura del tiempo y nuestra percepción, quiero hacer ilustración conceptual. Considero el surrealismo y el expresionismo estilos adecuados para manifestar lo que siento. Pretendo hacer visible el peso del tiempo, la enormidad del espacio, la soledad, la tristeza, la esperanza, la melancolía, la cotidianidad, el servicio, la dignidad, la ingenuidad, la sorpresa, el desconcierto, la languidez, la modernidad, la locura, la fantasía, el idealismo y lirismo.

Como se puede ir de lo particular a lo general, un ambulante puede hablar por todos, por la cultura de la ciudad, por su necesidad, por su deterioro, por su individualismo. No espero poner rostros, ellos son lo que hacen, son tiempo, son lo que les pasa, lo que sienten y espero poder lograr esta representación a través de la composición de la imagen.

Así como un calendario sirve para medir el tiempo o es la lectura del tiempo contenido en un diagrama, querer desentrañar que es para ilustrarlo es querer estar consciente de la realidad del instante. Las ilustraciones que me he propuesto hacer son ilustraciones del tiempo, descrito en el contexto de un ambulante, de como vive un desempleado común construyendo su propia imagen. Son instantáneas emocionales. El instante es un momento para decidir, para elegir. Esta elección da a la vida toda su seriedad o gravedad. ¿Quiénes son, hacia dónde van, cómo será el tiempo futuro y como lo vivirán, cómo lo viviremos en esta grande ciudad? Me preocupa no encontrar la alternativa a esta problemática ante la cual hoy sólo me puedo enfrentar haciendo imágenes. Espero haber decidido bien y contribuir a la construcción de nuestra identidad.

Continuando con el esquema del proceso de la comunicación, el emisor de este proyecto soy yo. Los receptores todos aquellos sensibles al objeto diseñado. Uno de los objetivos es utilizar el calendario como objeto promocional de ilustración y diseño. A través de la retórica estética se invita al espectador a la contemplación. Este proyecto bajo el título de "ecos populares" al aplicarse al medio impreso del calendario tiene un texto mínimo y se caracteriza por el predominio de la imagen y la proximidad con el receptor.

El sistema de comunicación visual va a estar compuesto por los códigos o signos morfológicos, cromáticos, y tipográficos. En este caso, el código fotográfico sólo servirá de referencia y no tendrá prioridad. En las ilustraciones van a predominar los elementos figurativos y simbólicos. Como la comunicación visual de este proyecto tiene una función emotiva y expresiva, la propuesta de estilo del discurso plástico oscilará entre el expresionismo y el surrealismo, principalmente. El uso del color tendrá una función expresiva. La tipografía debe ser legible.

El tamaño de las ilustraciones será de 40 cm x 28 cm. Deberán realizarse en la técnica de scratch y gráfica digital. El calendario debe ser formato tabloide compuesto de 7 hojas dobladas por la mitad con encuadernación a caballo mediante dos grapas. Diseño de portada y contraportada. En las dos primeras páginas explicar el tema tratado y hacer una presentación personal.

3.6 Planteamiento de soluciones

Comencé tomando fotos en las calles, aprovechaba cualquier salida aunque no fuera precisamente en la ciudad de México y llevaba la cámara digital. A veces dibujaba a partir de las fotografías. El dibujo era figurativo realista, no era lo que yo buscaba.



Mujer vendiendo Jarras
Chilapa Guerrero,
Febrero 2007.



Mujer haciendo tlacoyos
Chalma, Edo de México.
2006.



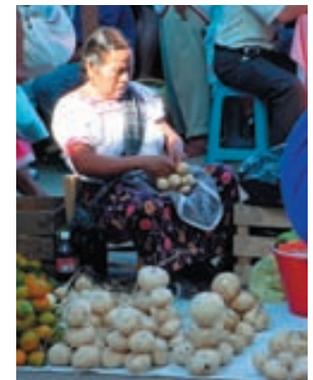
Mujer vendiendo jícamas
Chilapa Guerrero,
Febrero 2007.



Raspados
Parras Coahuila.
2006.



Violinista
Huatulco, Oaxaca.
2007.





Máscaras
Chilapa Guerrero,
Febrero 2007.



Chicharrones y papas
D.F.,
2007.



Algodones de azúcar
D.F.,
2007.



Mujer con su hija
Chilapa Guerrero,
Febrero 2007.



En un segundo tiempo dibujé de memoria. Las imágenes eran menos realistas, poco a poco fui plasmando un dibujo más libre y espontáneo.



Tejedor de bolsas
México, 2007



Vendedor de frutas
México, 2007.



Globos y pompas de jabón
México, 2007.



Raspados
México, 2007.



Vendedor de flores
México 2007.

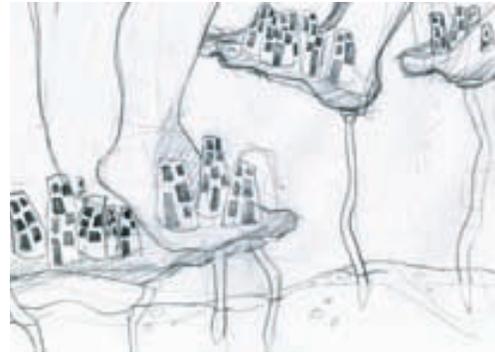


Mujer vendiendo tamales
México, 2007.

Esta serie de dibujos tiene ya otra naturaleza. Son imágenes donde expreso más una idea, además de utilizar elementos simbólicos como son los espacios de universo y estrellas que irrumpen en el paisaje de la imagen *brillo*.



Tamales
México 2007.



Ciudad
México 2007.



Carrito de basura
México 2007.



Músicos
México 2007.



Brillo
México 2007.

Los bocetos realizados anteriormente me sirvieron para plantear las imágenes finales. Hice una selección compuesta por los ambulantes de tradición popular que venden antojitos, servicios de imagen y artículos para la recreación.

La lista quedó formada por: los algodones de azúcar, el bolero, los puestos de quesadillas, los vendedores de elotes, las vendedoras de flores, el globero, los músicos, los puestos de nieves, el violinista, los raspados, los puestos de tacos y los puestos de tamales y atoles.

Los dibujos preliminares de las ilustraciones para el calendario son los siguientes.



El carro de los camotes

El personaje de esta ilustración fue retomado para la ilustración final de los algodones de azúcar.



Algodones de azúcar

Se va formando un nuevo algodón y el vendedor espera recargado en el volante de su carro.

Esta imagen pertenece a una serie hecha en scratch. Algunos de estos personajes los empleé en la composición final de la presentación del calendario



Bolero

El señor que saca brillo a los zapatos, aparece alistando la brocha y el cepillo pues un cliente ha llegado.

El planteamiento final me parece mejor resuelto. El espacio esta representado por los caminos a edificios y el tiempo por el sol que irradia calor en forma de espiral.



Quesadillas

Recordé un buenísimo puesto de quesadillas que se pone en la Facultad de Ciencias de la UNAM y lo dibujé.

En la imagen final los edificios corresponden a un tercer plano y se alinean con el eje horizontal.

“Hay que acostumbrarse al analizar una imagen, a no esperar resultados conclusivos como si se tratase de una operación matemática. El rigor de un método no se basa en la monosemia y condición de tales resultados, sino en una formalización de sus presupuestos.”²²



Elotes

Dibujé en medio de la ciudad a una mujer que vende elotes en compañía de su esposo. Ambos sostienen un paraguas pues está chispeando y se ha formado un arcoiris. No se queman a pesar de estar descalzos sobre la llama del anhfre que prende con maíz y no con carbón.



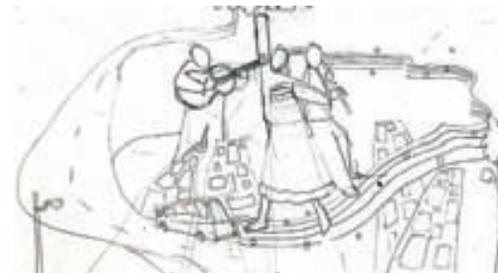
Flores

Una mujer se posa sobre los edificios de su ciudad, parece una reina ofreciendo flores. Los pétalos, las mismas flores se desprenden expandiéndose por el lugar. Al fondo la ciudad es agua, es mar. En la ilustración final esta atardeciendo, hay una luna y ella se mantiene firme guardando un incómodo equilibrio con base en sus pies descalzos y el apoyo en la ciudad.



Globos

En la composición se ve el camino de la carretera, el paisaje urbano de edificios y tres árboles. Al centro un hombre va sujeto a sus globos y se desplaza por el aire, se transporta. Es distinta la imagen final, el globero aparece contemplativo, se refleja más nostalgia.



Músicos

Con guitarra, tambor y flauta, dos hombres y una mujer hacen música para la ciudad. Acaban de bajar del microbús y han dejado una estela musical sobre la cual se paran descalzos. La mujer toca una nube que esta sobre ellos y al mismo tiempo toca su tambor.



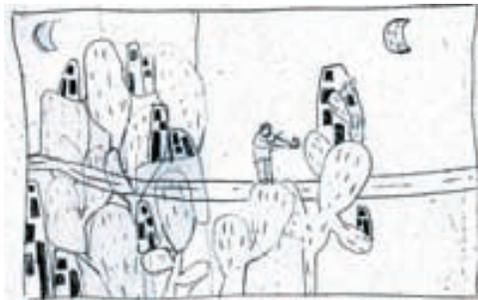
Nieves

Una mujer ha comprado una nieve, es para el camino que esta representado por la carretera. En la imagen final es de día y hace mucho calor.



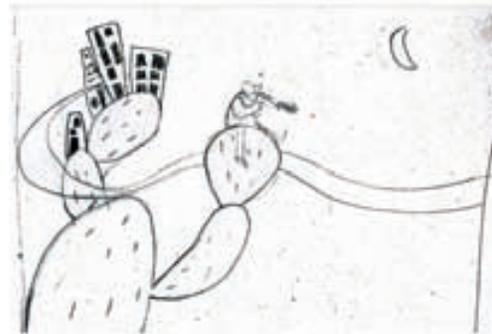
Los ambulantes populares

Son imágenes que surgieron espontáneamente de varios ambulantes. Estos bocetos los trabajé en scratch y con algunos de estos dibujos ilustré la presentación del calendario.



El violinista

Un camino que va de izquierda a derecha atraviesa el espacio. Se ve un nopal espinoso muy crecido. Sobre él se asientan algunos edificios y un violinista haciendo música. Un detalle que llama la atención es ver la luna espinada.



El violinista

Este fue el boceto que seleccioné para hacer la ilustración final y para la portada. Es un violinista haciendo música sentado sobre un nopal. Parece que hay una relación entre él y la luna.



Los raspados

Con un sol azaroso y sobre la ciudad va un hombre empujando el carro de los raspados. Espera descender por el camino que concluye donde esta un microbús. Para la ilustración sólo retome al personaje, el paisaje urbano cambió. En la imagen final es más clara la enorme presencia del sol y su calor hipnótico.



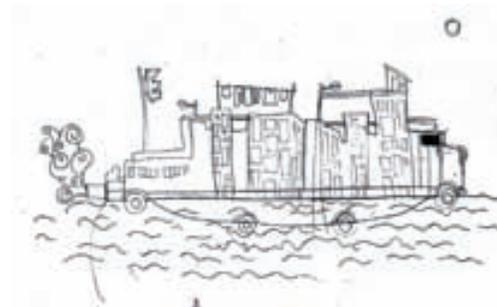
Los tacos

Sobre los edificios de la ciudad hay un gran puesto. Dos hombres comen tacos mientras otro los pide para el camino que va directo al sol. Un perro espera paciente a lado del puesto.



Los tamales

Los tamales y el atole listos se mantienen calientes sobre el anafre, mientras una pareja ofrece a los clientes que van de mañana los ricos recuerdos de una cocina prehispánica.



Trailer que transporta ciudades ambulantes

Una ciudad se ha vuelto toda ambulante y es trasportada sobre el mar de lo incierto por medio de un gran trailer.

3.7 Implementación.

3.7.1 Las ilustraciones en técnica de scratch

Cuando conté con la selección de ideas a desarrollar, comencé a trabajar cada uno de los originales. Para esto tomé en cuenta los formatos, la técnica, los materiales y soportes. La primera parte de este proceso terminó con las siguientes ilustraciones hechas en blanco y negro en la técnica de scratch en un formato de 40 cm X 28 cm.



Algodones de azúcar



Bolero o brillo



Quesadillas



Elotes



Flores



Globos



Músicos



Nieves



Violinista



Raspados



Tacos



Tamales

3.7.2 Agregando color en Photoshop

Para agregar color escaneé las imágenes hechas previamente en scratch a 400 DPI, una vez digitalizadas, en Photoshop limpié las imágenes con la herramienta **niveles** para eliminar los grises que se producen mediante el escaneo. Una vez contrastadas las imágenes en blancos y negros, cambié el modo de color a CMYK para poder trabajar el color por cada valor (cyan, magenta, amarillo y negro). Después apliqué el filtro **sharpen**, para definir bien las líneas blancas, ya que algunas se veían un poco sucias por el escaneo.

Para aplicar el color, primero seleccioné diversas partes de la imagen utilizando las herramientas de **lazo magnético** o la herramienta **paths**.



Procesos de selección de la imagen en partes.

Después guardaba las selecciones y a cada una modificaba el color a través de la aplicación **channel mixer** del menú **image (image/adjust/channel mixer)** en el cual se puede modificar los colores por canales CMYK; una vez obtenido el color deseado para la selección guardada, seguía con la siguiente y así hasta tener el color de toda la imagen.

Las ilustraciones a color ya como originales se muestran a continuación en las siguientes páginas.



Color 1



Color 2



Color 3

Ilustraciones terminadas



Algodones de azúcar



Bolero

Ilustraciones terminadas



Quesadillas

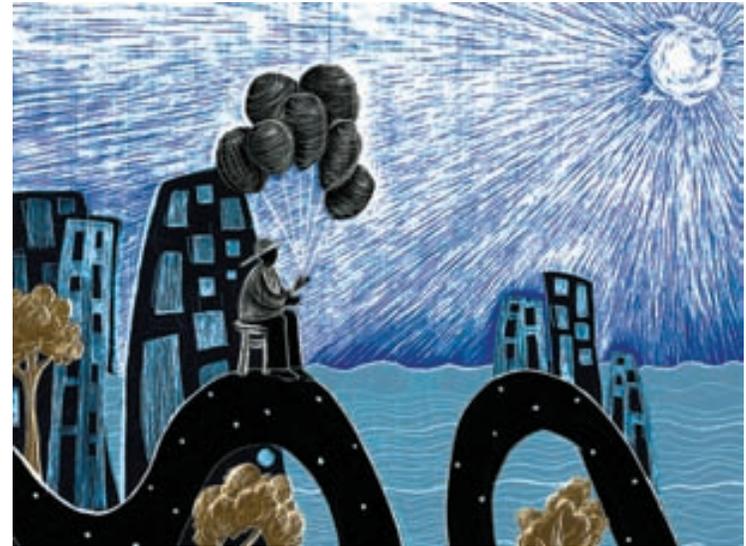


Elotes

Ilustraciones terminadas



Flores



Globos

Ilustraciones terminadas



Músicos



Nieves

Ilustraciones terminadas



Violinista



Raspados

Ilustraciones terminadas



Tacos



Tamales

3.7.3 Diseño del calendario 2008 “Ecos populares”

El calendario es un artículo de regalo. Normalmente los comercios, empresas y productos obsequian a sus clientes un ejemplar cada fin de año, de esta forma se publicitan a través de este económico medio impreso. También existe el mercado de los calendarios con discursos estéticos que se pueden comprar en librerías y tiendas comerciales, establecimientos que venden a consignación. La mayoría están compuestos por fotografías y pocos calendarios por ilustraciones. Esto representa una oportunidad para el ilustrador actual.

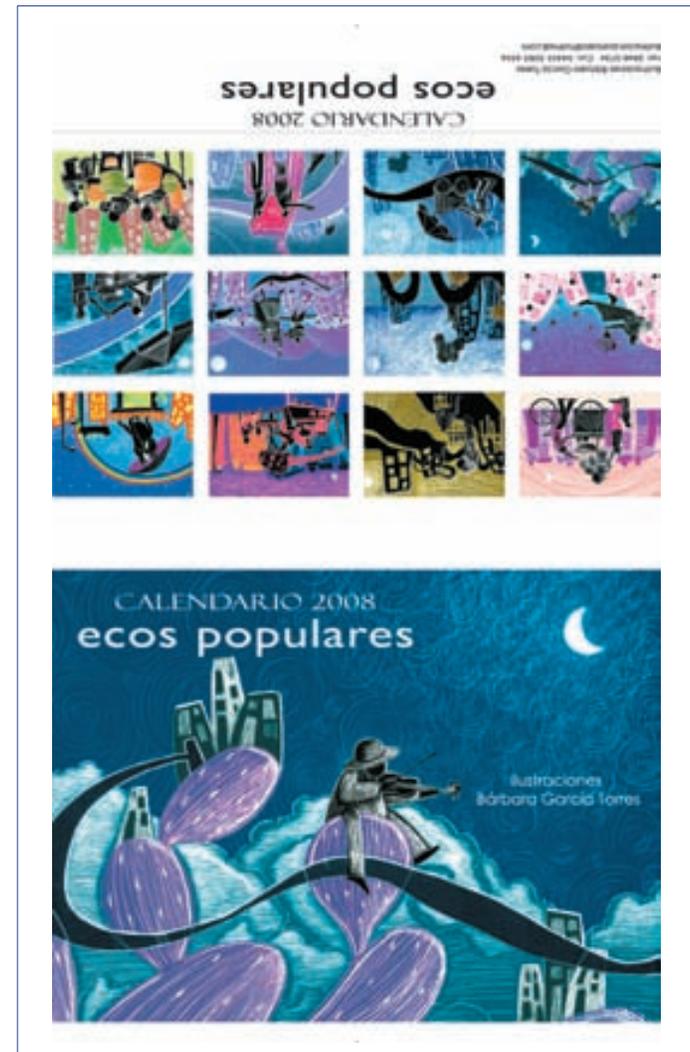
Partes que integran el calendario

En los calendarios de fines estéticos el diseño esta integrado por la portada, contraportada, presentación, los meses y las fases de la luna. Además, la imagen -antes conocida como cromo abreviación de cromolitografía-, la perforación, la faldilla -espacio debajo del cromo- el santoral, que en este caso llamaré numeral. La encuadernación puede variar. La más económica se hace por medio de grapas y es conocida como encuadernación a caballo. Para este cacalendario las 7 hojas formato tabloide de 28 cm x 43.18 cm van ir dobladas por la mitad. Ya engrapado el cuadernillo es de 14 páginas tamaño carta. Hice una maqueta y la numeré para hacer la correspondencia y evitar errores a la hora de imprimir.

Portada y contraportada

El diseño corresponde a las páginas 1 y 14. Con el título **Calendario 2008, “Ecos populares”**. Tomé en cuenta la perforación del calendario y dejé márgenes de 1.5 cm en los lados izquierdo, derecho, superior e inferior. En la portada puse la imagen del violinista, escribí el nombre y año del calendario -*Calendario 2008, ecos populares*- y mi nombre como ilustradora.

En la contraportada acomodé las doce imágenes de izquierda a derecha de arriba a abajo respetando los márgenes. Al final coloqué una pleca y debajo de ésta mis datos personales.



Portada y contraportada

Presentación

En las páginas 2 y 3 del cuadernillo armé la doble presentación referida en la formulación del proyecto.

Sobre la mitad superior de la hoja tabloide correspondiente a la página 2 va el año del calendario y el título. Inmediatamente abajo coloqué al centro la imagen del trailer transporte de ciudades ambulantes, ilustración que trabajé previamente en ilustrador.

También distribuí las viñetas realizadas en scratch color negro del bolero, el vendedor de flores, el señor de los tacos de canasta, los algodones de azúcar y los músicos. Todo esto para introducir al espectador en la temática del calendario.

Al centro en la página 3 inicié con la presentación del calendario. Es una breve introducción en la cual explico el origen del proyecto hablando brevemente de los ambulantes populares.

En la ciudad de México hay gente sin empleo que está activa, que tiene un "espacio" más allá de lo formal, arraigada en una vieja costumbre. Las ilustraciones de este calendario surgieron de la mirada desolada y preocupada de la autora, sin embargo, el trabajo desarrollado tiene un enfoque pintoresco. Verdad no desalentada, más bien eufórica que no teme desconocerse reinventándose con las pupilas encendidas de color, mintiéndose con la intención de identificarse. Una propuesta que reconoce a los ambulantes populares, gente que transita por la ciudad de México.

La segunda presentación es personal y escribo sobre mi trayectoria profesional.

Bárbara García Torres

Nace en la ciudad de México en 1979.

Realizó estudios profesionales en ilustración, diseño y comunicación visual durante el periodo 1998 - 2003, en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM. Obtuvo una beca por medio de la SEP para ir como asistente de español en el Liceo De las Arenas, Toulouse, Francia durante, 2003-2004. Tomó cursos de animación en plastilina en la UNAM y en los talleres de La Matatena, A. C. 2005. Colaboró en la producción Vitrubio, cortometraje de animación en plastilina, 2005. Asistió al taller de ilustración impartido en el FCE por Satoshi Kitamura, 2006. Dirigió los cortometrajes El pato y la vaca, El examen y Polo Norte, materiales realizados por niñas y niños que participaron en los talleres de animación en plastilina "Cuadro X Cuadro" de la Matatena, A. C., 2007.

ilustracion.barbara@hotmail.com
Cel. 04455 3283 4556



Presentación

Tipografía y numeración

Utilicé cuatro fuentes tipográficas, dos de ellas para el título del calendario:

CALENDARIO 2008 - FELIX TITLING
ecos populares - Gill Sans MT

y para el interior del calendario:

SEPTIEMBRE 2008 - Eras Medium BT
Ilustraciones - Century Gothic

A partir de la página 4 hasta la página 13 van distribuidos de enero a diciembre los meses del año 2008. En las páginas pares coloqué la ilustración y en las páginas impares el numeral.

En las paginas impares bajo la ilustración van designados los meses. Tomé como referencia septiembre ya que es el nombre mas grande de los meses y bajo ese criterio seleccione el puntaje. Utilicé la tipografía **Eras Medium BT** de 48 puntos, regular en itálicas y en negro. Todos los nombres de los meses van justificada al centro.

La caja del numeral

Esta formado por una tabla de 7 columnas y hasta 6 filas, sin contar la fila de los días de la semana. Las iniciales de los días de la semana comenzando por domingo van en tipo **Eras Medium BT** en itálicas de 21 puntos (nombre de los días) y los números con la misma tipografía sólo que en 24 puntos. El color es negro, excepto en los domingos y días festivos que van de color gris. Los meses anterior y posterior que aparecen en la esquina inferior derecha son reducciones a escala de la caja del numeral.

Fases de la luna

En la esquina inferior izquierda distribuí las fases de la luna.

De izquierda a derecha:

Luna menguante, luna nueva, luna creciente, luna llena.



Conclusión

Después de haber realizado este trabajo de investigación, las ilustraciones y el calendario sobre los puestos tradicionales, considero útil desarrollar proyectos de comunicación visual que tengan una función emotiva y expresiva, que expongan un discurso plástico. A través de este espacio se afirman los conocimientos sobre diseño e ilustración al mismo tiempo que se desarrolla la creatividad y la consciencia para expresar los afectos y las emociones. No siempre se requiere de un emisor externo. El diseñador continuamente se verá creando nuevas formas significativas, siempre en busca de solucionar las demandas de comunicación.

Quedan expuestos los afectos que me despiertan los ambulantes populares. Con esta experiencia no me alejé del diseño pues diseñar es adelantarse a algo, es una intención y propuesta que renueva la forma en que vemos al mundo. En este caso, yo he querido interpretar al ambulante popular de la época actual. Puede ser chocante identificarse con el paisaje ambulante, pero es necesario. Después de reconocer el entorno se pueden visualizar otras posibilidades para cambiar de rumbo. Todas las esferas de la sociedad caminan construyendo su identidad y sin quererlo al mismo tiempo construyen también la identidad de los demás. El individualismo hablará por todo. Cada quien persigue la hipotética perfección, en ese camino no hay pérdida de tiempo sino una relación permanente con el cambio y construcción de la imagen de uno y de la sociedad.

En cuánto a la ilustración hará falta que me enfoque más en esta disciplina para llegar a representar concretamente el pensamiento abstracto, la síntesis, el concepto en sí. Pero por ahora, la mayor parte de los elementos compositivos de las imágenes que realicé nacieron del libre trazo de formas orgánicas reconocibles, las ilustraciones brotaron del pensamiento onírico con el cual interpreté la realidad de los ambulantes de la ciudad. Con caminos sinuosos, soles y lunas, horizontes que se describen como mares más lejanos a los edificios, a la urbe. Personajes rígidos contorneados por una línea blanca insertos en una composición de estilo expresionista y surrealista. Todo dentro de un silencio inexistente. Imágenes que ilustran los días de un año en el calendario gregoriano.

Espero que este trabajo sirva de apoyo a aquellos interesados en llevar a cabo proyectos personales. Estos son ejercicios honestos y gratificantes, que además aportan libertad e imaginación al diseñador y comunicador visual, contribuyendo así al fortalecimiento de su identidad.

Bibliografía

Artes y oficios en las calles de la ciudad de México. Museo de la Ciudad de México.

BACHELARD, Gastón. *La intuición del instante*. FCE, 1999.

BARNICOAT John. *Los carteles su historia y su lenguaje*. 5ª edición. Editorial Gustavo Gili, Barcelona España 2000.

BERISTÁIN, Helena. *Diccionario de Retórica y Poética*. Editorial Porrúa, México 1998.

Biblioteca del Diseño Gráfico. Traductora Alejandra Devoto, 1ª Edición. Editorial Blume. Barcelona España, 1994.

BLANCK-CEREJIDO Fanny, CEREJIDO Marcelino. *La vida el tiempo y la muerte*. 2ª edición. La ciencia para todos. FCE. México 1999.

CASO, Alfonso. *El pueblo del Sol*. 3ª edición. Fondo de Cultura Económica, México 1983.

CASO, Alfonso. *Los calendarios prehispánicos*. Instituto de Investigaciones Históricas, UNAM. México 1967.

Dibujo, tintas y lápices de colores. *Técnicas de pintura y diseño*. Ediciones Génesis, España 1992.

DONDIS, D. A. *La sintaxis de la imagen*. Editorial G. Gili, México 1976.

Enciclopedia Hispánica. Volúmenes 2, 4,12. E. U. A., 1992.

FLEMING, William. *Arte, música e ideas*. Editorial McGRAW-HILL, México, 1989.

FROMM, Erich. *El corazón del hombre*. Fondo de Cultura Económica. México, 1966.

GOMBRICH, H. Ernst. *Arte e Ilusión*. 5ª edición, editorial Gustavo Gili, Barcelona 1979.

GOMBRICH, H. Ernst. *Historia del arte*. 6ª edición, editorial Phaidon, Paris 2002.

Las grandes épocas de la humanidad. *La reforma*. Por Edith Simon y los redactores de los libros TIME –LIFE. Traductor Agustín Bárcena. 1ª edición. Ediciones Culturales Internacionales, 5ª reimpresión 2001.

LEÓN PORTILLA, Miguel. *Los antiguos mexicanos*. Fondo de Cultura Económica. México, 1961.

LURIA, A. R. *Sensación y Percepción*. Editorial Roca 1991.

MATOS Eduardo, SOLÍS Felipe. *El calendario azteca y otros monumentos solares*. CONACULTA – INAH, Grupo Azabache, 2004.

MEGGS, Philip. *Historia del Diseño Gráfico*. 3ª edición, Editorial McGraw Hill, México 2000.

PIGNATI, Teresio. *El dibujo de Altamirano a Picasso*. 1ª Editorial Cátedra, Madrid España 1981.

POLONIATO MUSUMECI, Alicia. *La lectura de los mensajes. Introducción al análisis semiótico de mensajes*. ILCE. México 1998.

POLONIATO MUSUMECI, Alicia. *Taller de análisis de mensajes. Lecturas de apoyo (Antología)*. 2ª Edición, ILCE. México 1988.

PRIETO, Daniel. *Discurso autoritario y comunicación alternativa*. Premia Editora de libros, México, 1989.

RAMÍREZ Santiago. *El mexicano, psicología de sus motivaciones*. Editorial Debolsillo. México, 2004.

ROQUE, Georges. *El color en el arte mexicano*. Instituto de Investigaciones Estéticas, UNAM, 2003.

SONDEREGUER, César. *Diseño precolombino*. Editorial G. Gil, México, 2000.

Técnicas diversas, otros recursos del color. *Técnicas de pintura y diseño*. Ediciones Génesis, España 1992.

VILCHIS, Luz del Carmen. *Diseño Universo de Conocimiento*. 2ª Edición, Centro Juan Acha A. C. México 2002.

VILLAFANE, Justo. *Introducción a la teoría de la imagen*. Ed. Pirámide, Madrid.

VILLORO, Luis. *Crear, saber, conocer*. 13ª Edición, Siglo veintiuno editores, México, 2001.

WONG, Wucius. *Fundamentos del diseño*. Editorial G. Gili, Barcelona, 1995.

WONG, Wucius. *Principios del diseño en color*. 5ª edición, editorial G. Gili, Barcelona, 1999.

CD Rom. Memoria del seminario *El ambulante en la ciudad de México*. Centro Francés de Estudios Mexicanos y Centroamericanos y la UNAM, México, 2004.

Tesis consultadas

AGUIJOSA, Obdulia María. *Diseño e ilustración de un cuento infantil*. ENAP, UNAM. México, 2003.

CORONAS OLIVERA, Heidi. *Primavera eterna. El proceso editorial en un calendario histórico ilustrado*. ENAP, UNAM. México, 2005.

GULLIVER BURG-BACHER, Natalie Simone. *La ilustración: análisis de su imagen figurativa desde una perspectiva semiótica*. ENAP, UNAM, México 1994.

LÓPEZ LÓPEZ, Francisco. *La caricatura como herramienta visual en el diseño y la ilustración*. ENAP, UNAM. México, 2003.

ONTIVEROS TANUS Heid Alejandro. *Propuesta de ilustración para calendario referente a la cultura azteca y basada en la serie: la leyenda de los cromos, el arte de los calendarios mexicanos del siglo XX en Galas México*. ENAP, UNAM. México, 2005

ROSAS LÓPEZ, Florida Ivett Enriqueta. *Consideraciones sobre la importancia del dibujo*. UNAM, ENAP, México, 1995.

VELÁSQUEZ MARTÍNEZ, Xbalanque. *Ilustración fantástica como propuesta de diseño visual en dos cuentos de literatura de ciencia ficción*. ENAP, UNAM, México, 2004.

Fuentes electrónicas

http://es.wikipedia.org/wiki/Calendario_Gregoriano

<http://www.monografias.com/trabajos4/artgotico/artgotico.shtml>

<http://www.artehistoria.com/frames.htm?http://www.artehistoria.com/historia/obras/9449.htm>

http://www.geocities.com/emuseoros/Docs/art_nouveau.htm

<http://rmc.library.cornell.edu/ornithology/noframes/default.htm>

<http://www.wga.hu/frames-e.html?/html/b/blake/12songs.html>