



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS



BOCETAJE, PARTE NODAL DE LA ILUSTRACIÓN



**TESINA
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**PRESENTA:
JOSUÉ CRISTÓBAL GARCÍA CERVERA**

**DIRECTOR DE TESIS:
LICENCIADO JORGE ÁLVAREZ HERNÁNDEZ**

MÉXICO, D.F., 2009



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“Bocetaje, parte nodal de la ilustración”

Tesina

Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

Josué Cristóbal García Cervera

Director de Tesina:

Licenciado Jorge Álvarez Hernández

México, D.F., 2009

AGRADECIMIENTOS

Cualquier cosa que pueda decir nunca será suficiente para agradecer:

A Dios por todo.

A mi hermano Erick, por ser siempre mi mejor amigo, por creer en mí, y por apoyarme hasta el fin.

A mis viejos por su apoyo incondicional y constante aliento:

A mi mamá Ylsa, por mantener mis pies en la tierra.

A mi papá Cristóbal, por dejarme soñar.

A Paty, por su ayuda a terminar esta tesina y ayudarme a ser mejor persona.

A mi abuelita Dolores, por su apoyo en toda la Universidad y a mis abuelitos q.e.p.d.

Al Profesor Jorge Álvarez y todos los que contribuyeron en mi educación.

Y a todas las personas, que de una u otra forma han influido en mi vida.

Gracias

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO I

"Diseño y Comunicación Visual"

1. ¿Qué es Diseño y Comunicación Visual?
2. Orientaciones del Diseño y Comunicación Visual.
 - 2.1 Audiovisual y Multimedia.
 - 2.2 Diseño Editorial.
 - 2.3 Fotografía.
 - 2.4 Ilustración.
 - 2.5 Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales.

CAPÍTULO II

"La Ilustración"

1. ¿Qué es La Ilustración?
2. Breve historia de la ilustración.
3. Procesos de la Comunicación.
4. Ilustración infantil.
5. Bocetaje.
 - 5.1 Técnicas.
 - 5.2 Materiales.

CAPÍTULO III

"Bocetaje"

1. ¿Por qué utilizar una ilustración?
2. La metodología.
3. Proceso de Bocetaje.
 - 3.1 Descripción del proyecto.
 - 3.2 Portada.
 - 3.2.1 Técnicas y materiales.
 - 3.2.2 Proceso.
 - 3.2.3 Análisis formal y Elementos de Comunicación Visual.
4. Ilustración Final.

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFÍA

INTRODUCCIÓN

Alguna vez escuché en una película que el propósito de la vida es acabarse, y nada más cercano a la realidad. También existe una teoría que la vida no es sino un "efecto dominó" que empieza con la primera nalgada que nos da el doctor cuando nacemos, y que desencadena toda una serie de eventos que terminan, irremediablemente en la muerte.

Sabemos que la muerte es irremediable, y la vida, al menos la que conocemos termina en algún momento. La cuestión es cómo fue esa vida, ¿Fue provechosa? ¿Fue desperdiciada? ¿Provechosa para quién? ¿Desperdiciada en qué sentido?

Igualmente cualquier acción que realizamos lleva un proceso que lleva a un resultado, este puede ser positivo, puede ser negativo, puede ser desechable, puede ser debatible, etcétera. En fin, el resultado puede ser tan variable como variables son las actividades humanas. Lo mismo sucede con el arte, si a la visión del artista añadimos la percepción del receptor el resultado es indeterminable.

No así en el Diseño Gráfico, y más específicamente la Ilustración. Puesto que la finalidad de esta es comunicar un mensaje y, eventualmente, recibir una respuesta afirmativa (vender algún producto, vender algún servicio,

incitar alguna actividad, demandar, entre otros fines) el proceso que lleve al resultado debe ser el adecuado.

Parte de este proceso es la de prueba y error. Es imposible llegar a un resultado verdadero si antes no se pasa por una serie de revisiones y correcciones. Y aquí me refiero al bocetaje que, como lo dice el título de esta tesina es la parte nodal del proceso, la parte central, esa donde se aterriza la idea para darle forma hacia la ilustración final.

Con base en experiencia propia, el resultado entre una Ilustración que ha pasado por la parte de la prueba y el error y una ilustración que se hace en el primer tratamiento dista mucho de lo que se busca. Olvidando los factores estéticos de la ilustración y, centrándonos en el éxito de esta de acuerdo a su funcionalidad como medio de comunicación, el resultado es abismalmente distinto.

A lo largo de esta tesina, y siempre con bases teóricas se planteará la importancia del bocetaje en el proceso de la ilustración. Partiendo primero de distanciar al Diseño Gráfico como disciplina artística del subjetivismo que plantea el arte. Para de ahí partir como un árbol filtrando la información hasta hacerla lo más específica posible para explicar el tema.

CAPÍTULO I

Diseño y Comunicación Visual

1. ¿Qué es Diseño y Comunicación Visual?

Definir qué es arte, sería un ejercicio ocioso; menciona Bruno Munari en su libro "El Arte como Oficio"¹: "antes existían las bellas artes y las artes industriales..." esto es "el arte puro y el arte aplicado." existía un arte supremo, producto de la inspiración divina que sólo atañía a los entendidos e iluminados, y otro arte más vulgar, de genios menores que absorbían las formas puras y el estilo del maestro, aplicándolas a objetos de uso. Y parece que eso no ha cambiado, que fue ayer cuando nos hacían saber que el Diseño Gráfico era la "prostituta" del arte. Entonces, y para evitar caer en callejones sin salida referentes a lo que se puede o no considerar como arte, y tomando la distinción que hace Munari, consideramos el Diseño y la comunicación visual como un arte aplicado:

*"Diseño y Comunicación Visual es la disciplina que estudia la aplicación de los procedimientos y el manejo de las técnicas para la producción y la investigación de los mensajes visuales."*²

El Diseño y la Comunicación Visual, como disciplina Social pretende la solución de problemas de interacción humana, a través del intercambio de conocimiento por medio de estrategias, instrumentos, procedimientos recursos y conceptos del lenguaje visual. El concepto es tan amplio que da cabida a otros

sentidos aparte del visual, como lo es el oído en el área multimedia e incluso tacto y olfato para los más aventurados.

En la aplicación profesional del Diseño y la Comunicación Visual se aplican sistemas tan subjetivos y objetivos como la comunicación lo permite. Aplicando el análisis y/o síntesis a un cúmulo de conocimientos, con el fin de codificarla en un lenguaje visual digerible para el receptor. Estos medios de comunicación visual pueden ser de:

- a) Representación. Lo más objetivo e imparcial posible. Para hacer clara y evidente la esencia del mensaje, como en la ilustración científica, el material didáctico o en los folletos instructivos.
- b) Interpretación. La parte subjetiva de los medios. Su objetivo es impactar o crear expectación en el receptor, y en este renglón entran la mayoría de los medios audiovisuales.

El Diseñador (antes limitado al aspecto gráfico) dispone de un alto grado de creatividad, siempre respaldada de una adecuada investigación y de un cúmulo de conocimientos, igualmente respetando un grado de responsabilidad social y colectiva. Asimismo, es el vínculo entre cualquier persona que requiera utilizar sus servicios para comunicar su mensaje, valiéndose de los medios y los instrumentos a su disposición. Un producto bien



¹ MUNARI, Bruno, "el arte como oficio", Editorial Labor, SA:, Barcelona, 1968, p. 29.

² www.enap.unam.mx/

realizado nos dice Juan Acha es el resultado de que "...la forma creada satisface la causa primera, si se expresa a través de materiales apropiados, si estos están bien tratados y, por fin, si la totalidad se realiza con economía y elegancia, podremos afirmar que es un diseño, un buen diseño"³. Y es en alguna parte del tratamiento que menciona Juan Acha donde la importancia del bocetaje adquiere importancia. No se puede escoger un material adecuado sin antes haber pasado por una serie de pruebas para decidir cual usar.

2. Orientaciones del Diseño y Comunicación Visual.

En la actividad del Diseño y la Comunicación Visual se mezclan distintos conocimientos y habilidades. Muchas veces para la creación de un diseño se requiere la participación de 2 o más profesionales en distintas áreas, ya que cada uno aporta sus conocimientos y habilidades específicas al proyecto. Cabe destacar que en el tema que nos atañe, cuando se combinan dos o más disciplinas el boceto se convierte en un dummy. Tal sería el caso de la elaboración de una caja de leche, donde confluyen al menos 3 especialidades: el diseñador de empaques, el de diseño editorial y tal vez un ilustrador si el proyecto lo requiere, el resultado es una caja como presuntamente se presentará en la producción con el impreso de texto e ilustración, que estará sujeta al proceso de prueba, error y corrección al que se somete cualquier boceto gráfico.

De acuerdo a sus conocimientos, habilidades y desarrollo profesional, las áreas del Diseño y

Comunicación Visual son:

2.1 Audiovisual y Multimedia.

Es el área del Diseño y Comunicación Visual encargada de los mensajes audiovisuales. A diferencia de otras áreas esta se vale de distintas variables, como movimiento, variaciones de sonido/silencio, y el tiempo para su discurso, que integra mensajes visuales y sonoros. En el caso de los especialistas de multimedios la presentación del bocetaje, dado las variables antes mencionadas, se remite al storyboard que normalmente se presenta al cliente y a partir del cual se realizan los cambios pertinentes (es recomendable hacer la mayor cantidad de anotaciones). Algunas actividades multimedia son:

- Dirección artística.
- TV, cine y video.
- Audiovisual.
- Multimedia de escritorio.
- De multimedia escénica.
- Caracterizaciones.
- Animación.
- Supervisión de instalación y calidad en iluminación y sonido.

Cabe destacar que gracias a los avances y medios tecnológicos esta área del Diseño está en constante actualización y modernización.

2.2 Diseño Editorial.

Es el área del Diseño y Comunicación visual encargada de la edición de una publicación, así como de la organización de elementos,

³ ACHA, Juan, "Introducción a la teoría de los Diseños", Editorial Trillas, p. 59.

materiales, humanos y tecnológicos inherentes a este proceso. Al igual que la ilustración en el proceso de pruebas se muestran trazos muy sencillos que puedan mostrar un panorama general al cliente del producto final, y, con la ayuda de la tecnología se puede dar una imagen más clara con el texto exacto y proporciones más reales. Esta disciplina abarca 3 grandes áreas: diseño gráfico, edición y producción. Todo lo que tiene por fin la impresión tiene que pasar por las manos del profesional en editorial. Algunas actividades a realizar:

- Dirección editorial.
- Supervisión de producción editorial.
- Edición y producción de impresos.
- Producción de autoedición, así como de originales mecánicos.
- Supervisión de fotomecánica, de impresión, así como de control de calidad y producción de los medios gráficos impresos.

2.3 Fotografía.

Es el área del Diseño y Comunicación Visual encargada de interpretar la realidad y proponer su realidad por medio de los recursos que brinda la fotografía. Este profesional requiere de un alto grado de nivel técnico, así como creatividad, para no limitarse a presentar la realidad, sino mostrar una reinterpretación de la misma. Otra especialidad gráfica que, gracias a un bocetaje de la toma requerida, permite una optimización en el tiempo de preproducción. Cuando es una toma controlada el resultado es tan maleable como el boceto lo sugiere, pero, ya que la fotografía

es una reproducción visualmente exacta de la realidad, distintas variables pueden tergiversar el resultado final de la idea planteada. Algunas actividades de la fotografía:

- Producción profesional fotográfica de distintos géneros.
- Supervisión de control de calidad en: iluminación, locaciones y producción fotográfica.
- Supervisión de efectos especiales digitales y tradicionales.
- Supervisión y producción de fotografía experimental y científica, así como en televisión, cine y video.

2.4 Ilustración.

Es el área del Diseño y Comunicación Visual encargada de la creación de imágenes. Es imperativo que el profesional en esta área sea un creativo, un "realizador de conceptos", un comunicador que sea capaz de sistematizar toda una investigación, una idea o concepto en una imagen. La libertad tecnológica le brinda los medios necesarios para plantear la imagen de la mejor manera, incluso para la elaboración del bocetaje. Algunas actividades del ilustrador:

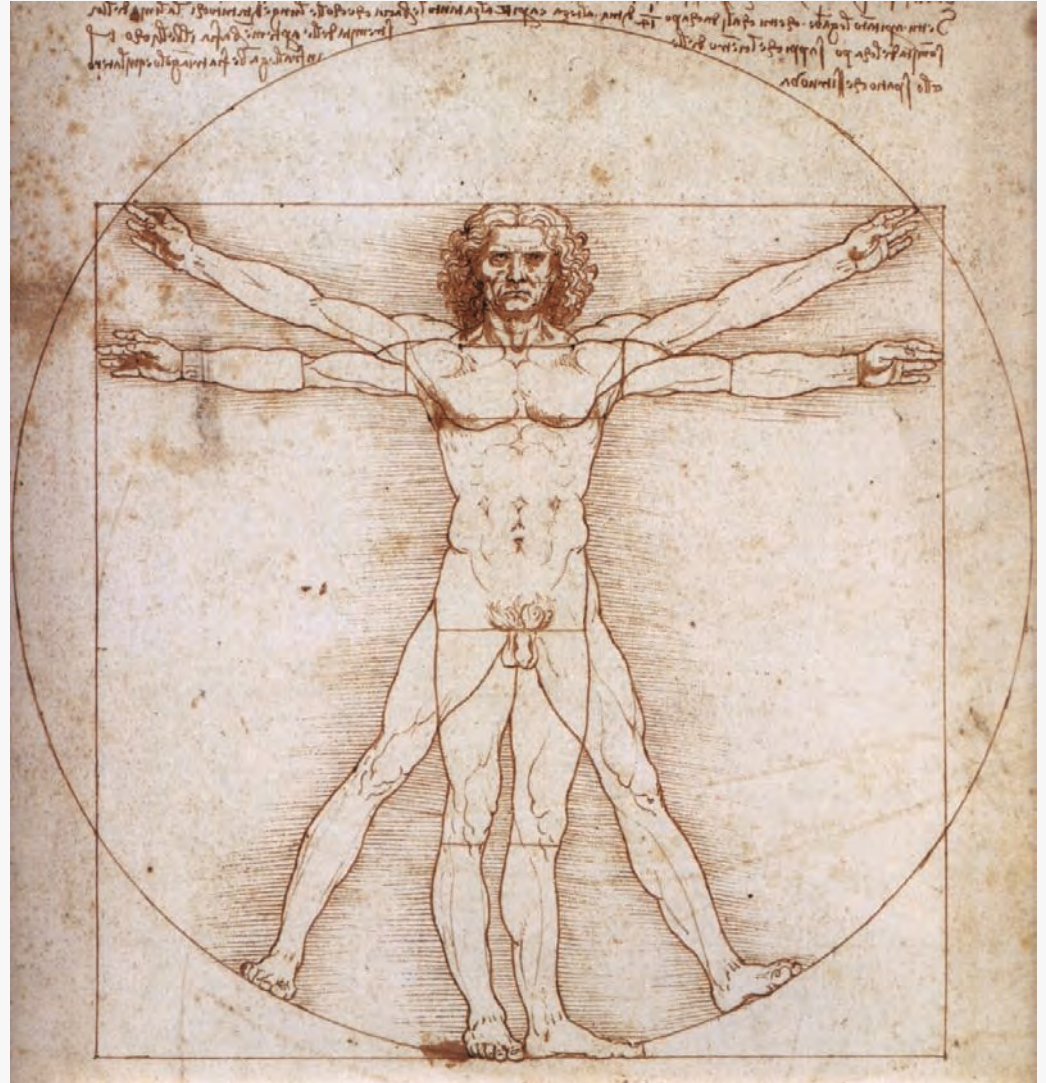
- Producción de ilustración profesional en los siguientes géneros: científico, tecnológico, infantil, cultural, histórico, editorial, educativo-didáctico, y artístico, entre otros.
- Supervisión de producción con técnicas tradicionales y digitales.
- Producción de guiones e imágenes para historieta y género de ilustración descriptiva.

- Producción de guiones y story boards.
- Producción de ilustración tridimensional.

2.5 Simbología y Diseño en Soportes Tridimensionales.

Es el área del Diseño y Comunicación Visual capaz de resolver las necesidades de comunicación a través de soportes tridimensionales y los medios que propicien la producción de los mismos. También conocida como Diseño y Embalaje, requiere de una pericia técnica y mecánica para que coincidan funcionalidad, estética y comunicación en un mismo producto. Normalmente –si no es que siempre- esta disciplina se vale de los recursos del diseño editorial que, aunado al del embalaje da como resultado un dummy, el cual hace la vez de boceto para las correcciones y cambios necesarios. También se vale de los distintos medios humanos y tecnológicos donde convergen otras áreas del diseño. Algunas actividades del diseño tridimensional:

- Embalaje.
- Diseño y supervisión en la producción de envases.
- Elaboración y propuesta para libros, trípticos y demás medios de comunicación.
- Diseño tridimensional de medios tradicionales.



CAPÍTULO II

La Ilustración

1. ¿Qué es La Ilustración?

El objetivo de todo arte visual, es la producción de imágenes. Cuando éstas se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Así pues, arte e ilustración están íntimamente ligados; sería difícil deslindar esta del arte, aunque este existe sin necesidad de ilustrar. Y el ilustrador se basa principalmente en el uso de las técnicas artísticas tradicionales. Se le considera arte en un contexto comercial. Por lo tanto, las demandas sociales, culturales de difusión y económicas determinan su contenido.

Se pueden percibir tres funciones básicas alrededor de su funcionamiento; primero esta su función artística, que puede manifestarse con fines decorativos o en forma de comentario, el cual se caracteriza por contener mensajes que generan interés.

En segundo termino, sirve como herramienta de apoyo para producciones culturales, comerciales y educativas.

Por ultimo, una ilustración funciona como un documento visual de un momento específico de la historia, en donde se plasman actitudes, modas o costumbres.

Pero para a entender a fondo el concepto de ilustración debemos remitirnos al elemento

primordial de la comunicación visual “la imagen”. La imagen nos acompaña en todo lo que nos rodea, todo lo que vemos es una imagen, y al ser el hombre un ser mayormente visual adquiere mas importancia en nuestra vida. La imagen en la ilustración puede manipularse a placer, puede ser tan bella o tan grotesca como se desee (guardando el grado de subjetividad que conlleva), puede ser tan fidedigna o mentirosa también o tan real y fantasiosa como la imaginación nos alcance.

Y en el rigor que tiene la ilustración respecto a su utilidad, la primera característica de estas es que sean perceptibles (que se noten que están ahí) y que estas nos aporten el entendimiento necesario sobre algún tema, o que en otro caso sirva como una interpretación personal que nos abra a diferentes caminos comunicacionales. Una buena ilustración reside en la combinación de dos aptitudes: la visión individual del ilustrador y la manera de expresarse mediante la perfección de la técnica. *“...el contenido que las formas representativas pueden recibir desde fuera es lo que caracteriza a la ilustración. Pero la buena ilustración no es la que se ajusta al texto, sino la que se presenta tan vacía aparentemente de contenidos concretos, como para que el lector se sienta inclinado a infundirle los propios... La propuesta, y la información. Así el profesional de la ilustración tiene la obligación de llevar sus ideas o las de otras personas a una*

4 ROMERO Brest, Jorge.
“La pintura del siglo
XX”. p 32.



solución ilustrativa adecuada que cumpla las condiciones determinadas de un encargo.”⁴

Ilustración, “imagen reproducida en estampa, dibujo, grabado o fotografía que adorna un libro y completa su contenido. Movimiento filosófico y literario, imperante en el siglo XVIII europeo y americano, caracterizado por la extremada confianza del hombre en la capacidad de su razón natural para resolver todos los problemas de la vida humana, así como la época en que este movimiento tuvo vigencia. También parte del anuncio compuesto por elementos gráficos: dibujo, fotografía etcétera.”⁵

Cabe diferenciar, en la larga historia de la ilustración de los libros, dos grandes fases. La primera se remonta a la Antigüedad (especialmente a Alejandría): los manuscritos son adornados con imágenes “manuscritos con pinturas” frecuentemente coloreadas (miniaturas, iluminaciones); por definición, estas ilustraciones son obras únicas, aunque se suelen hacer varias copias de ellas. En la segunda fase, a partir de la invención de la imprenta en la primera mitad del siglo XIV, se recurre a técnicas que permiten multiplicar una misma ilustración; estas técnicas se diversifican muy rápidamente: grabado en madera, grabado en dulce en metal, litografía, serigrafía, fotografía...

2. Breve historia de la ilustración.

Los orígenes de la ilustración son tan antiguos como los de la escritura. Las raíces, tanto de la ilustración como del texto, se encuentran en los pictogramas (símbolos que representan

palabras o frases) y en los jeroglíficos (imágenes de objetos que representan palabras, sílabas o sonidos) desarrollados por culturas antiguas como los egipcios, los mayas, los olmecas o los hititas entre otros.

En la edad media, los libros ilustrados eran producciones especiales para ceremonias y exhibiciones, y al artista se le pedía no solamente decorar, sino explicar el texto, esto es, crear imágenes que tuvieran una función práctica, el contenido visual.

En una época en la que poca gente sabía leer, estas ilustraciones eran valiosos auxiliares para la comprensión del texto. El amanuense escribía el texto, mientras que el pintor ponía las miniaturas, hacía las iniciales y decoraba los bordes. Algunas veces las ilustraciones cubrían toda una página. Algunas veces las imágenes eran más importantes que las palabras y las pinturas eran puramente descriptivas, o al menos es lo que trataban de ser.

En sus libros científicos, Leonardo da Vinci, consideraba que la tarea de las palabras era explicar la imagen, y el propósito de las pinturas es comunicar información. Por supuesto que da Vinci tiene un lugar muy importante en la historia de la ilustración.

La ilustración como tal fue un movimiento filosófico y cultural del siglo XVIII. Immanuel Kant la definió como la emancipación de la conciencia humana del estado de ignorancia y error por medio del conocimiento. “*La ilustración es la salida del hombre de su minoría de edad...*”⁶

5 H de la Mota, Ignacio, “Diccionario de la Comunicación”, Tomo 2º I-Z, Editorial Paraninfo, S.A. Madrid España, p. 11.

6 KANT, Immanuel, “Filosofía de la Historia”, México: Fondo de Cultura Económica, 1987.

Esta frase resume el significado de la Ilustración a través de los tiempos. Esa minoría de edad que menciona Kant es la incapacidad del hombre para adquirir conocimiento, sin la dirección de "otro". Hay quienes toman este "infantilismo congénito" como resultado del desdén humano. Sólo como el resultado del hombre perezoso y cobarde, que no adquiere "conocimiento" si no es de la mano de alguien más. Como cita Graciela Paula Caldeiro "Ellos, después de haber rechazado el yugo de la minoría de edad, ensancharán el espíritu de una estimación racional del propio valor y de la vocación que todo hombre tiene: la de pensar por sí mismo."

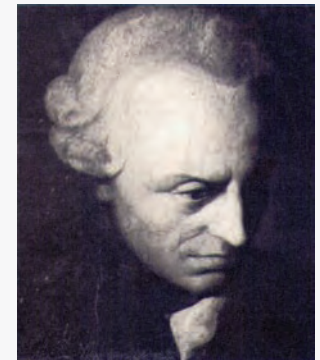
Aplicando los conocimientos históricos hacia el diseño gráfico, se puede definir a la ilustración como la forma de proporcionar conocimientos por medio de representaciones gráficas. Es por ello que tiene una doble funcionalidad: la entrega de información y el valor estético. Tenemos variados ejemplos desde los inicios mismos de la civilización, los dibujos de las cuevas prehistóricas nos pueden ilustrar mucho sobre la cultura o la forma de vivir de esos pueblos, una pintura del renacimiento nos habla ampliamente de la moda de la época, un plano detallado en el manual de una computadora nos puede facilitar la búsqueda de alguna función. ¿Y qué es la historia si no un conjunto de iconografías que nos han llevado hasta donde estamos? Podemos ver como el catolicismo se engrandecía y se propagaba a través de las llamadas "iconografías religiosas"; grandes pintores como Miguel Ángel y Leonardo difundían, por medio de sus pinturas, esta

doctrina. Las grandes representaciones de Toulouse-Lautrec sobre el Moulin Rouge y toda esa vida bohemia. Hasta la desfachatez que representó el arte pop y el falso futuro que nos imaginamos por tanto tiempo. Definitivamente, y por principio de cuentas, la ilustración es una forma de comunicación y por lo tanto el diseñador gráfico debe saber como utilizar las herramientas gráficas que le permitan ilustrar con mayor precisión una información que se desea entregar y así poder permitir que el receptor pueda comprender mejor nuestro mensaje y así, sea mas posible recibir el mensaje claramente.

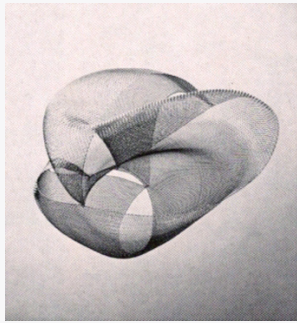
3. Procesos de la Comunicación.

El hombre es un ser social por naturaleza. Mas allá de su instinto natural por sobrevivir, lo mueve la necesidad de comunicación con otros de su especie. Sin importar si éste se realiza utilizando el habla, señales físicas, imágenes ilustradas o cualquier otro medio de comunicación o tipo de lenguaje.

El estudio de este proceso es la Semiótica, la cual Humberto Eco plantea en su libro "Semiótica y Filosofía del lenguaje"⁷ de una manera muy simple como la "doctrina de los signos", así mismo plantea el significado de signo de algunas formas como "*indicio evidente del que pueden extraerse deducciones respecto a algo latente*" o "*huella visible que el cuerpo deja en la superficie*" o "*.... un gesto, emitido con la intención de comunicar, o sea de transferir a otro ser una representación o estado interno propio.*"



⁷ ECO, Humberto, "Semiótica y Filosofía del Lenguaje", Editorial Lumen, 1990.



En el proceso de comunicar un mensaje: un emisor transmite un mensaje, que tiene como fin un receptor. Bruno Munari en su libro "Diseño y Comunicación Visual"⁸ plantea un esquema que incluye otros elementos que ayudan o estorban en el trabajo del diseñador:

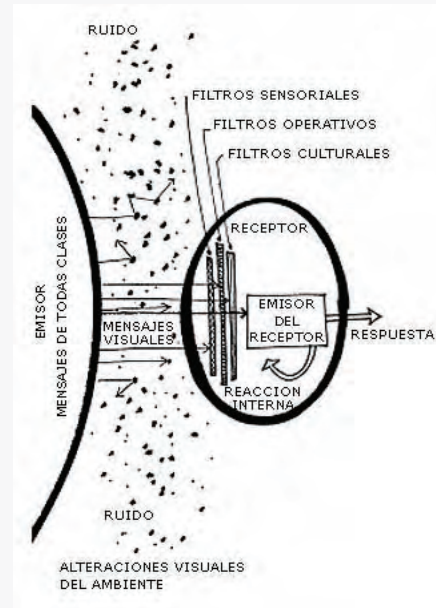


Figura 1.

En este esquema podemos notar que entre el receptor y el emisor existe lo que Munari menciona como "ruido" y diversos filtros que dificultan la correcta entrega del mensaje al receptor (Figura 1). Humberto Eco agrega a este proceso el medio por el cual se transmite el mensaje, a lo que el llama código, y lo describe como "sistemas de organización de los signos que están gobernados por reglas que son aceptadas por todos los miembros de la comunidad que los utiliza."⁹ Es entonces

labor del comunicador de hacer "cómplice" al receptor de este proceso.

El lugar que ocupa el Diseñador o comunicador visual en el proceso de comunicación es el enlace entre el mensaje y el receptor., su principal función es la de eliminar todo ese "ruido" y convertir el mensaje en el código mas propicio, según sea la situación. "El conocimiento en profundidad de los procesos perceptivos que gobiernan la respuesta a los estímulos visuales incrementa el control del significado" afirma Dondis A.¹⁰

La respuesta del receptor al mensaje recibido debe ser lo mas nítida posible, lo mas ausente de ruido o factores que no estén planeados. Para que la comunicación sea clara y exitosa ambos, receptor y emisor deben compartir ciertos conocimientos, que en el caso del lenguaje hablado sería el idioma.

Los elementos del proceso de de la comunicación son:

- Desarrollo de una idea: Sin una idea que transmitir todo lo demás no existe.
- Codificación: Aquí es cuando se pone en un código común para ambos el mensaje, en esta parte se decide el medio.
- Transmisión: Una vez cifrado el mensaje que sea acorde para los dos se transmite en el lenguaje, formato y código seleccionado, a través de el canal mas adecuado y libre de ruido innecesario.
- Recepción: El receptor debe estar dispuesto

8 MUNARI, Bruno, "Diseño y Comunicación Visual", Editorial Gustavo Gilli, SA., 1979, p. 83.

9 ECO, Humberto, "Introducción al Estudio de la Comunicación", p.35.

10 DONDIS., Donis A., "La sintaxis de la imagen", México, Editorial Gustavo Gilli, p. 5.

a recibir el mensaje, el cual será a través de los sentidos.

- **Decodificación:** Esta es la parte mas complicada del proceso, aquí la idea que se planteó en un principio para luego codificarla será trabajo del receptor descifrarla e interpretarla. Si esa idea es equivalente a lo que transmitió el receptor se podría decir que la comunicación fue un éxito.
- **Aceptación:** Aquí el receptor acepta y digiere el mensaje o simplemente lo deshecha.
- **Uso:** Si el receptor acepta el mensaje entonces viene la reacción y el uso que le dé a este.
- **Retroalimentación:** La parte final y la que cierra el círculo del proceso de la comunicación. Es la condición necesaria para la interactividad del proceso comunicativo, siempre y cuando se reciba una respuesta (actitud, conducta...) sea deseada o no. Logrando la interacción entre el emisor y el receptor. Puede ser positiva (cuando fomenta la comunicación) o negativa (cuando se busca cambiar el tema o terminar la comunicación). Si no hay realimentación, entonces solo hay información más no comunicación.

4. Ilustración infantil.

Hay distintos tipos de ilustración: científica, infantil, decorativa, arquitectónica, entre

otras. Pero el tipo de ilustración no está definida por la imagen en si, sino por el uso que se le da a esta. Hemos visto muchas veces ilustraciones finamente detalladas, que parecerían científicas usadas en portadas de discos; o ilustraciones de lo más estilizadas utilizadas como guías en libros de anatomía.; en todo caso el soporte es lo que cambia, mas no las cualidades expresivas de la imagen. En el proceso de la ilustración es primordial conocer la razón de esta, las funciones que pretende cubrir, si es descriptiva, decorativa, persuasiva, etcétera. Y el tipo de persona a la que va dirigida: niños, ancianos, educadores, licenciados, etcétera. Poco a poco se va haciendo un filtro para resumir la información recolectada con el fin de que la imagen sea lo mas incisiva y exitosa posible en su utilidad.

Como se ha apuntado, la ilustración es muy flexible, se puede adaptar a diversos medios. Pero en el medio impreso, que es el que nos atañe, Ian Simpson los ubica en 3 grandes áreas del diseño¹¹:

Ilustración Editorial: Está enfocada a comunicar conceptos al público lector; generalmente se utiliza para reforzar o realzar un texto escrito de cualquier tipo. Esta rama abarca revistas, periódicos, libros, trípticos, folletos, y demás medios impresos.

Ilustración Informativa: Esta nos transmite datos que generalmente son difíciles de comprender si sólo se muestran en texto. Aquí se trata de mostrar la información lo mas real posible, lo mas exacta y apegada a la realidad o a lo que el autor quiere mostrar, sin dejar mucho



11 SIMPSON, Ian, "La Nueva Guía de la Ilustración", Editorial Blume España, 1994.



12 ELIZAGARAY, Alga Marina, "En torno a la Literatura Infantil", Unión de Escritores y Artistas, La Habana, 1975. p. 7.

13 idem. p. 7.

14 NOBILE, Angelo, "Literatura Infantil y Juvenil; la infancia y sus libros en la civilización tecnológica" Ediciones Morata, Madrid, 1992, p. 89.

a la imaginación; por lo tanto el papel que juega el bocetaje en esta es meramente en el aspecto técnico. Esta rama abarca: ilustración arquitectónica, médica, botánica, científica, planos, esquemas, y cualquiera que no esté sujeta a interpretaciones.

Ilustración Publicitaria: Esta requiere de la participación del receptor, dado que el objetivo primordial de la publicidad es persuadir al mayor número de consumir algún medio o producto. Para esto es necesario que las imágenes sean acorde al sector que está dirigido, y que no provoquen cuestionamientos ni polémicas en su decodificación. Normalmente esta parte de la ilustración tiene un trabajo de publicidad, investigación y mercadotecnia que lo respalda, y abarca: carteles, discos, ilustración de envases, entre otros.

Entonces, la ilustración infantil encaja perfectamente en cualquiera de estas 3 áreas, cualquier revista, libro, diagrama o cartel puede estar destinado a un público infantil.

El concepto "ilustración infantil" está ligado al de literatura infantil, por lo tanto tenemos que remitirnos a la literatura creada para "infantes" es decir, niños. Tomando en cuenta que, es hasta mediados del siglo XX cuando se le comenzó a dar su lugar al niño como tal (antes se le consideraba como un adulto más con algunas limitaciones), la cultura infantil, y por consiguiente la literatura e ilustración dirigida a niños, es relativamente nueva. Con esto en mente Alga Marina Elizagaray defiende que un niño no es un "hombrecito recortado", sino un ser cuyas posibilidades físicas y mentales

están en desarrollo y equilibradas de distinta forma que en el adulto¹². Desde que se tiene memoria de los libros dirigidos a niños, estos han sido con fines didácticos, como es el caso de *Orbis Pictus* escrito entre 1650 y 1654, uno de los más antiguos que se tiene registro. Pero no es sino, hasta 1700, cuando Perrault comienza a escribir libros para el entretenimiento del público infantil. Luego ya vienen una infinidad de referencias, desde las narraciones de los hermanos Grimm, hasta los cuentos de Christian Andersen, y la gran oferta de cuentos y libros que existe en la actualidad.

Para distinguir la palabra "niño" convergen una serie de factores psicológicos, biológicos y sociales, que determinan las características de estos. Independiente de la problemática que presenta la distinción del término entre culturas y épocas, y para fines prácticos definiremos la literatura infantil como "... aquellas obras literarias creadas por escritores adultos para el público infantil, considerando las características excepcionales de la niñez."

La literatura infantil, como nos dice Alga Marina¹³ "...necesita conciliar dos condiciones bastante contradictorias: el disfrute de la realidad y el gusto por la imaginación y sus posibilidades de desarrollo. Tiene que ser poética, tierna, humorística y dejar algún margen para el despliegue de la fantasía", aquí radica la importancia de que los libros dirigidos a los niños sean leídos por gusto propio, y donde radica la importancia del uso de la ilustración. Esta ilustración cuya importancia es la de "captar" y "retener" la atención del niño.

Entendemos que la literatura infantil se utiliza para acompañar libros de texto, para apoyar el texto que pretende “educar” al niño; por consiguiente una de sus principales características, si no es que la principal, es la de la docencia: Pero no la única, Angelo Nobile enumera algunas otras¹⁴:

- Aclara, enriquece, integra y completa el mensaje escrito, facilitando su comprensión para los que no descifran fácilmente símbolos alfabéticos.
- Favorece la memorización y fijación del recuerdo de paisajes vivencias y personajes.
- Despierta su sensibilidad estética.
- Habla a la emotividad y a la afectividad, ya que evoca sentimientos.
- Estimula la inteligencia y la fantasía.
- Incentiva la creatividad y el espíritu de observación.

5. Bocetaje.

En todo el proceso de una ilustración, la parte del bocetaje tiene diferentes funciones, y existen tantas maneras distintas de hacerlo como formas de manchar el papel, y tantos tipos distintos de boceto como artistas que los realizan. Uno de los aspectos básicos del boceto es su utilidad en cuanto a método de recopilación de información visual acerca del mundo que nos rodea. De otra forma, es el primer acercamiento de la realidad al papel.

El boceto puede constituir un fin en sí mismo ya que representa una variedad artística versátil y gratificante, accesible a cualquier persona.

La parte del bocetaje es la parte primordial de cualquier ilustración. Cualquier ilustración que se realice sin esta parte en su proceso corre el riesgo de ser carente de estética, que el mensaje se malentienda o que el resultado final diste mucho de la idea inicial. Nos dice Dondis “...dentro de las artes visuales, la línea, a causa de su naturaleza, tiene una enorme energía. Nunca es estática, es infatigable y el elemento visual por excelencia del boceto.”¹⁵ Muchas veces, el primer trazo es mucho más fresco que las rebuscadas reinterpretaciones que se realizan posteriormente, por eso es necesario un primer acercamiento lo más espontáneo, enérgico, y honesto posible.

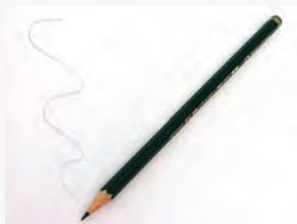
La habilidad técnica aumenta con la experiencia; no hay otra manera de llegar a conocer los materiales con que se trabaja que utilizándolos con frecuencia para saber cuáles son sus capacidades y limitaciones.

La vitalidad de un tema se puede transmitir, tanto con una descripción lineal como a través de trazos y manchas. Pero si el color real del dibujo es de la mayor importancia, se puede recurrir a las notas escritas en el dibujo y a la introducción de valores tonales a lápiz o carboncillo, que ayudan a recordar lo observado.

El dibujo de bocetos como método de registro de experiencias y observaciones personales es una práctica común a todos los artistas,



15 DONDIS., Donis A., Op. Cit., p. 83.



sea cual fuere su nivel de actividad. Pero para algunos de ellos, los bocetos son un medio para alcanzar un objetivo muy diferente; un método de viajar a través de posibilidades imaginativas que hagan factible una visualización concreta de algo que todavía no existe. Los artistas que trabajan en los más variados campos de las artes y del dibujo –bellas artes, actuaciones, decoración, artes industriales, arquitectura y diseño gráfico, suelen dibujar bocetos para desarrollar ideas que puedan ser traducidas a medios totalmente diferentes, gracias a técnicas y materiales muy diversos. La relación entre el boceto y el producto final sólo existe en la mente del artista: en algunos casos, las relaciones visuales entre uno y otro son bastante evidentes; en otros, lo son mucho menos para el observador, aunque resulte algo obvio para el creador.

5.1 Técnicas.

Las técnicas para la elaboración de un boceto brindan un abanico casi interminable de posibilidades: desde el dibujo con bolígrafo en una servilleta, hasta las posibilidades que nos permiten los medios digitales actualmente. He aquí algunas de las técnicas tradicionales:

Acuarela: Pintura realizada con pigmentos disueltos en agua, que se caracteriza por la transparencia; incluso la superficie del papel sobre la que se pinta con acuarela llega a ser visible a través de sus finos colores, creando un efecto velado, muy diferente del grosor y opacidad de otras técnicas como el óleo, que utiliza pigmentos disueltos en aglutinantes más densos. Idónea para la elaboración de

bocetos teniendo presente el uso del color por su simplicidad.

Acrílico: Técnica que brinda un efecto similar al del óleo constituida a base de la mezcla de pigmentos, agua y resinas que no amarillea, seca rápidamente sin cambiar de color y sin oscurecer con el tiempo. Buena en el manejo de contrastes y texturas.

Dibujo: Representación, por medio de líneas o sombras, de objetos reales o imaginarios. Existen infinidad de pigmentos como lápiz, tinta, carboncillo o gis, o bien, combinando algunos de estos procedimientos. El lápiz ha sido el más utilizado pues permite hacer líneas, así como trazos suaves o gruesos y sombreados difuminados. Dibujar consiste en registrar las impresiones recibidas básicamente a través de la vista, sin embargo, como no es posible presentar en un solo plano todos los aspectos de un objeto, el arte del dibujo está en la capacidad del artista para sugerir. Por lo general, lo primero que hace el creador es observar el modelo con el que trabaja o que imagina, repasa mentalmente sus rasgos y hace apuntes sobre las líneas dominantes para luego incorporar los detalles. Se requiere ligereza en el trazo seguridad en la línea y una fina técnica.

Gouache: Técnica similar a la acuarela. En el gouache los pigmentos están aglutinados con cola o mezclados con pigmento blanco. Aunque carece de la sutileza de la acuarela, permite trabajar con texturas y contrastes mas duros.

16 ACHA, Juan, "Teoría del dibujo", México: Ediciones Coyoacán, p. 59.

Mixta: La mezcla de una o más técnicas.

Pastel: Otra técnica a base de pigmentos. Al igual que el lápiz su utilidad reside en la inmediatez con la que se trabaja, pero requiere más atención, ya que tiende a mezclarse fácilmente y mentir.

La técnica tradicional para la elaboración de un boceto, por su inmediatez, sencillez, espontaneidad y energía ha sido el dibujo, *“La actividad de dibujar siempre consistió en la misma tecnología manual o trabajo simple. De tal suerte que el dibujo constituye una técnica manual y lingüística, por eso viene a ser un lenguaje.”*¹⁶

5.2 Materiales.

Al igual que las técnicas, los materiales utilizados para la elaboración del boceto, pueden ser tan bastos como bastas son las primeras, y la gama se amplía con las posibilidades que brinda la tecnología. Pero el material por excelencia, por inmediatez ha sido siempre el papel. El papel viene en una gran variedad de tamaños y calidades, desde el papel periódico hasta el papel de alta calidad y relativamente caro que se vende por pieza. Los papeles pueden variar en textura, tonalidad, acidez y fuerza ante lo húmedo. Los papeles lisos son buenos para hacer trazos finos, pero un papel más “áspero” puede contener mejor el medio dibujante, en estos casos es mejor para definir el contraste.

Para el trabajo con pluma y tinta, el papel mecanográfico es ideal para dibujos prácticos,

pero papeles más pesados agarran mejor el medio. Bordes en bristol hacen a una superficie dura buena para trabajar con tinta y grafito.



CAPÍTULO III

Bocetaje

1. ¿Por qué utilizar una ilustración?

EL objetivo último de la Ilustración a través de la historia ha sido "ilustrar"; es decir comunicar cierto mensaje; en palabras de Kant: "sacar al hombre de su ignorancia." La tarea es "ilustrar" una portada para un libro de teatro, a través del proceso obligatorio que debe llevar el diseño.

La obra en cuestión es el libro:

**¡PRIMERA LLAMADA! ARTES (TEATRO)
CUADERNO DE TRABAJO RES**

Modesto Alberto Nájera Mata

Edición número 1 agosto 2007

**Se terminó de imprimir en los talleres de
Página Editorial S.A. de C.V.
Agosto del año 2007**

**El tiraje constó de 5000 ejemplares más
sobrantes de reposición.**

**Derechos reservados conforme a la ley a
favor del titular de los derechos, Ediciones
Euterpe, Mar Amarillo 1239, CP. 44620
Guadalajara, Jal.**

¿Por qué ilustración? Parece obvio el por qué utilizar esta presentación para una portada de un libro infantil, de hecho parece que no podría

ser de otra forma, pero no es una cuestión tan simple: cualquiera creería que un libro para un niño debe tener *monitos* en la portada, dado que es lo que les llama la atención y por su edad es a lo que están acostumbrados, pero no es así, por el simple hecho de que no son los niños quienes adquieren y pagan por estos. Situaciones como esta se han vuelto paradigmas a través del tiempo, y no distan tanto de ser ciertas puesto que actualmente, entre la oferta de publicaciones infantiles, sería difícil que un adulto se acercara si quiera a hojear uno que muestre fotografías en la portada o alguna otra imagen. Gracias a esta costumbre adquirida, se puede usar la ilustración en todos las variantes posibles: desde una ilustración hiperrealista que invite al lector a comprobar que no se trata de una fotografía, hasta una viñeta tan estilizada que sea difícil de descifrar. El abanico de posibilidades es tan amplio como la imaginación del ilustrador le permita; si a esto añadimos el uso o carencia del color y las herramientas que nos brinda la tecnología, parece imposible no encontrar el tratamiento idóneo.

Por otro lado tenemos que la ilustración está enfocada a un sector infantil, una edad intelectual, en la que, es mas factible atraer su atención con base en formas y colores que una representación fidedigna de la realidad.

Como ya se planteó, el objetivo del libro es la de informar, comunicar, o educar al lector

en determinado tema. Al tratarse de niños, las ilustraciones son indispensables, sin su presencia sería muy difícil captar su atención, y el libro fallaría en su propósito.

2. La metodología

Quedó explicado que en el proceso de la comunicación, emisor y receptor están vinculados por medio del mensaje, y que los 3 son indispensables en este proceso. En la tarea de intercambio de información emisor-receptor, el medio por el cuál se transmite el mensaje es de vital importancia para la percepción del mensaje. Es en esta parte del proceso cuando la metodología decide y analiza la mejor forma de realizar dichas formas, con la finalidad de prever los factores que afectan la ilustración y así evitar cualquier posibilidad de distorsión o percepción del mensaje. Entonces, nuestra labor como diseñadores queda entre el mensaje y el receptor, el diseñador, o comunicador escoge el "medio" por el cual el mensaje llegará a su destinatario; entonces el ilustrador se convierte en el emisor y *coproduce* el mensaje a través del medio, que en este caso es el libro.

Por naturaleza, cualquier actividad que realizamos en nuestra vida tiene una metodología inherente a la propia acción. Y como diseñadores nos apoyamos en la gran variedad de metodologías que recomiendan algunos puntos clave en el proceso, es justo notar que cada proceso generado por un proyecto es único y particular.

17 MUNARI, Bruno, "¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual". 1985, Segunda edición, Gustavo Gili, México DF.

La mayoría de los autores generalizan el proceso metodológico en 4 etapas:

- Descubrimiento del problema.
- Recopilación de la información.
- Se desarrolla una solución.
- Presentación de la solución.

En el caso que nos aborda aplicaremos una metodología inductiva al problema, es decir, partiremos de lo general a lo particular. De la mayor cantidad de información posible hasta llegar a un único resultado que presumiblemente será el adecuado. Para tal labor, y basándonos en la metodología planteada por Bruno Munari¹⁷, se estructuró de la siguiente manera:

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA

- Descripción del problema visual.
- Delimitación espacial.
- Delimitación de recursos.
- Delimitación de tiempo.
- Target.

ELEMENTOS DEL PROBLEMA

- Presentación de elementos usados.
- Presentación de posibles situaciones.

RECOPIACION DE DATOS

- Revisar publicaciones anteriores.
- Revisar publicaciones del rango de edad.
- Revisar estilos.

LLUVIA DE IDEAS

- Análisis de las ideas.
- Filtro de ideas.
- Delimitación de elementos.
- Bocetaje.

BOCETAJE

- Presentación del estilo.
- Filtro final de elementos.
- Bocetaje 2.
- Presentación de bocetaje.
- Correcciones.
- Dummy.

DESARROLLO DEL PROYECTO

- Propuesta final b/n.
- Prueba de color.
- Color.

PRESENTACIÓN DEL PROYECTO

3. Proceso de Bocetaje.

Entonces abordamos una necesidad de volver una imagen comunicativa y llamativa a la vez para un sector de la población muy específico. El presente proyecto tiene como fin acercar a lectores que están en la fina línea de pasar de la niñez a la adolescencia, hacia una lectura con fines de docencia. El hecho de que es una asignatura "no obligatoria" es decir, no es parte de su formación curricular facilita las cosas un poco, Que estos niños estudien teatro en sus horas libres habla de unos niños asiduos a la cultura, ó, cuyos padres pretenden que lo sean; esta situación nos permite alejarnos un poco de los formulismos de los textos de la SEP y demás para abordar el tema con un

poco más de libertad creativa, sin acercarnos al libertinaje creativo que puede sugerir. No olvidemos que el primer acercamiento que se tiene a los libros es por parte de los padres.

3.1 Descripción del proyecto.

Ilustración para la Portada del libro titulado "PRIMERA LLAMADA", Cuaderno de trabajo, Artes (teatro), Secundaria Primer Grado RES; del autor Alberto Nájera Mata.

El libro en cuestión está dirigido a alumnos de un curso de teatro, con edad entre 12 y 13 años, estudiantes de primer grado de secundaria. El diseño interior ya existía y las ilustraciones de los interiores las hice yo mismo. El diseño de la ilustración en la portada debe ser más compleja que los interiores, para que el primer acercamiento con el libro sea lo más ameno posible.

Las medidas del libro son de 21 x 27 cm, mas 0.5 cm de lomo; extendido el libro mide 42.5 x. 27 cm (Figura 2).

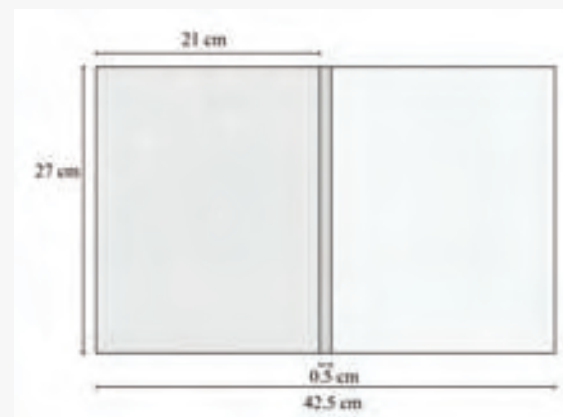


Figura 2.

Aquí se presenta un poco de los interiores:



Imagen 1.



Imagen 2.



Imagen 3.

El primer acercamiento con los personajes fué con formas muy redondas y personajes delgados, aquí podemos notar las pocas diferencias entre niños y niñas, que se limitaban a una línea sugiriendo el labio en las mujeres, el cabello largo en la mayoría, las pestañas y la ropa (Imágenes 1, 2 y 3).

Se solicitó que la edad de los personajes fuera mayor, quizá mayor de la edad que supone el libro, porque la idea era que fuera un libro aspiracional: es decir un libro que no mostrara a los niños como lo eran en ese momento, sino cómo pretendían que fueran al terminar el curso. El cambio incluyó que las caras fueran menos redondas, más alargadas, las orejas fueran más pequeñas, los ojos más grandes y los personajes menos delgados y más proporcionados. Se hizo la distinción entre niños y niñas más evidente tanto en complexión como en gestos y actitud (Imágenes 4, 5 y 6).



Imagen 4.



Imagen 5.



Imagen 6.

A lo largo del libro hay un personaje recurrente y el cual es el hilo conductor de todo el texto, se llama "Don Teatro", su principal característica es que aparece esporádicamente a través del libro disfrazado de distintos personajes del teatro haciendo pequeños paréntesis, presentando títulos, y notas; lo podemos ver disfrazado de Romeo, de tramoyista, de deportista, etcétera., y su inseparable cráneo, el cual es una obvia referencia a "Hamlet" de Shakespeare (Imágenes 7, 8, 9 y 10).



Imagen 7.



Imagen 8.



Imagen 9.



Imagen 10.

Y una muestra del diseño editorial que lleva el libro. Donde se utilizan las fuentes: Haettenschweiler, GillSans, GillSans-Bold, GillSans-Italic, GillSans-BoldItalic. Vemos que predominan colores muy vivos, líneas horizontales y verticales, así como recuadros con las esquinas redondeadas (Imágenes 11 y 12).



Imagen 11.
Imagen 12.



Y el diseño de los interiores con ilustraciones (Imágenes 13 y 14) quedó finalmente así:

Imagen 13.
Imagen 14.

3.2 Portada.

La portada debía contener una imagen impactante para el lector y los siguientes datos:

Nombre del libro: ¡PRIMERA LLAMADA!,
Cuaderno de trabajo, Artes (Teatro)
Secundaria Primer Grado RES.

Nombre del autor: Alberto Nájera Mata y...
El Logotipo de la Editorial: Punto Fijo.
Bajo las medidas de 21 x 27 en formato
vertical.

Para fines de demostrar la importancia del bocetaje y de las correcciones subsecuentes presentaremos la primera propuesta que se hizo para la portada (Imágenes 15 y 16).

3.2.1 Técnicas y materiales.

Para el proceso de bocetaje se utilizó un lapicero 0.5, y Papel Bond Blanco tamaño carta (216 x 279) de 75 g/m², ya que antes de pensar en color y efectos, era necesario ver y definir una imagen en blanco y negro.

3.2.2 Proceso.

Aquí presentaremos la ilustración como hubiera quedado si dicho proceso hubiera terminado aquí mismo. Esta imagen sería la supuesta ilustración final sin correcciones, ni observaciones. Más tarde, y tras la comparación con el producto final veremos las diferencias.

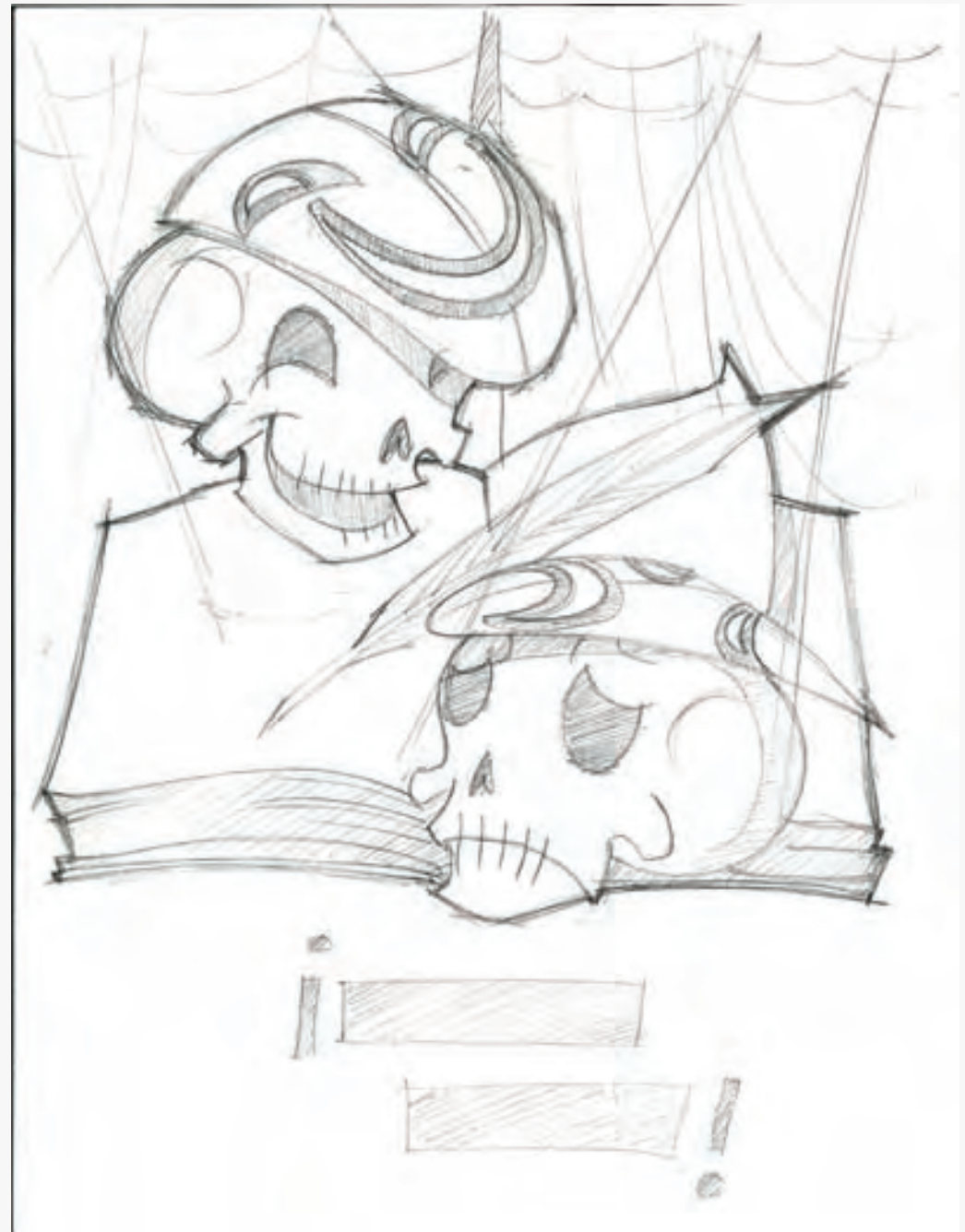


Imagen 15.

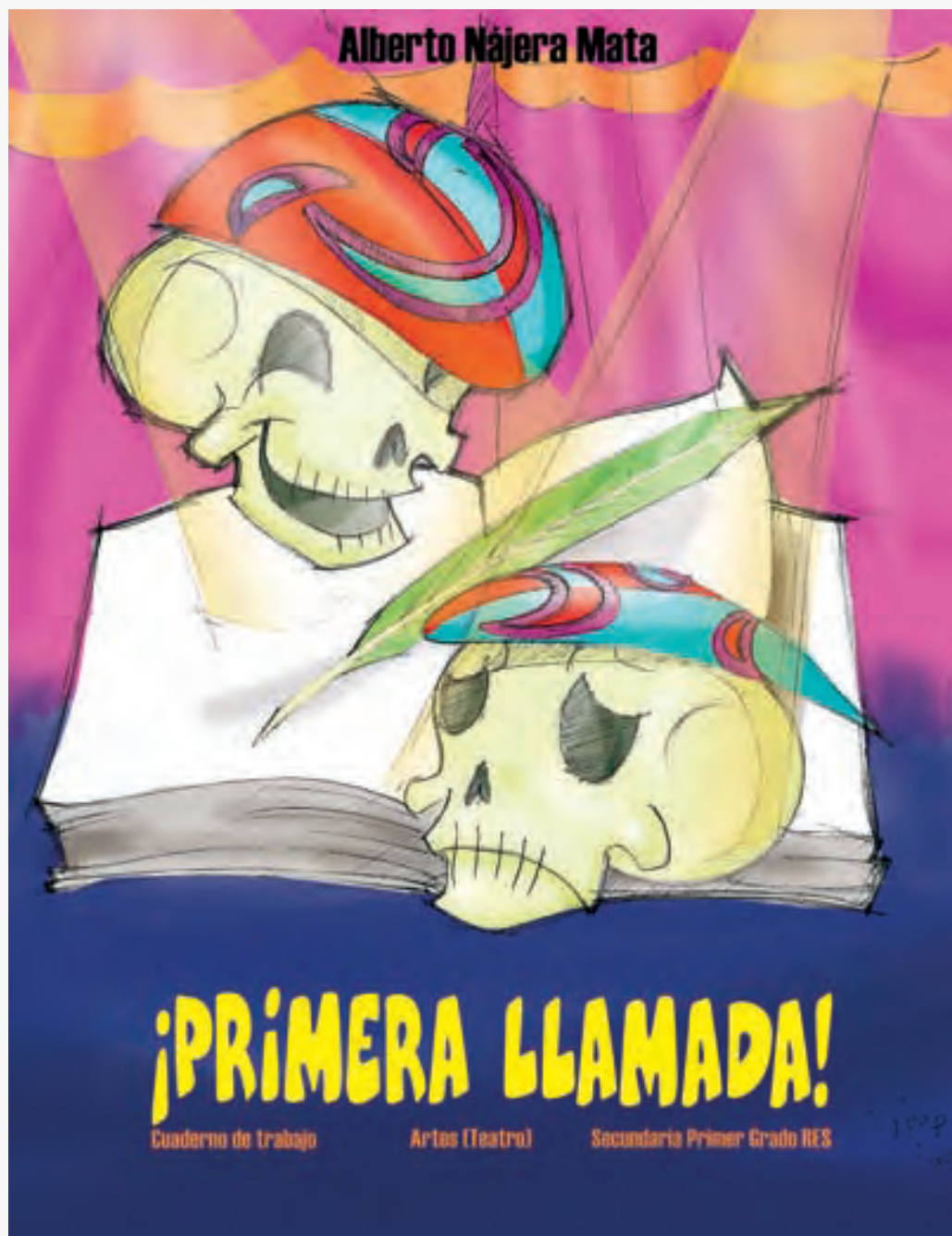


Imagen 16.

Tras una lluvia de ideas se presentaron 3 ideas: una que mostraba unos niños disfrazados e interactuando entre ellos (Imagen 17), una de "Don Teatro" disfrazado y actuando (Imagen 18), y una del cráneo (Imagen 19).



Imagen 17.



Imagen 18.



Imagen 19.

Tras la revisión del autor se optó por descartar la de "Don Teatro", porque en esa instancia el lector no estaría familiarizado con el personaje y podría desviar la atención (se optó como una opción para el Segundo Grado). Lo mismo sucedía con el cráneo, era demasiado ajeno a los niños como para funcionar, además que podría crear confusión respecto al tema del libro. Por lo tanto se decidió trabajar con un grupo de niños que se divirtieran al mismo tiempo que aprendían (Imagen 20).

Se presentó un vago bosquejo de lo que podrían ser los niños disfrazados. Pero el resultado final daba la impresión de una fiesta más que un estudio. – Parecía una guía de cómo divertirse más que un libro de teatro, comentó el autor. Así que la ilustración tomó otro rumbo, ahora se pretendía que el niño se divirtiera, aprendiera, y se sorprendiera. Después de debatir qué elementos del teatro eran los más significativos, y sobre todo, cuales serían sorprendentes para el niño, se tomó la decisión de que el texto de donde salía la obra de teatro sería el adecuado. ¿Por qué? El autor del libro, que ha trabajado muchos años enseñando teatro estaba consciente de que, aunque a esa edad muchos niños tienen la habitual reacción de desagrado a los libros, casi ninguno había leído un libro de teatro, un guión o algo parecido; y que, cuando descubrían las diferencias entre un guión y un libro de texto, el primero parecía un juego, algo nuevo para ellos. Entonces, se optó por un grupo de niños maravillados con un libro (Imagen 21).

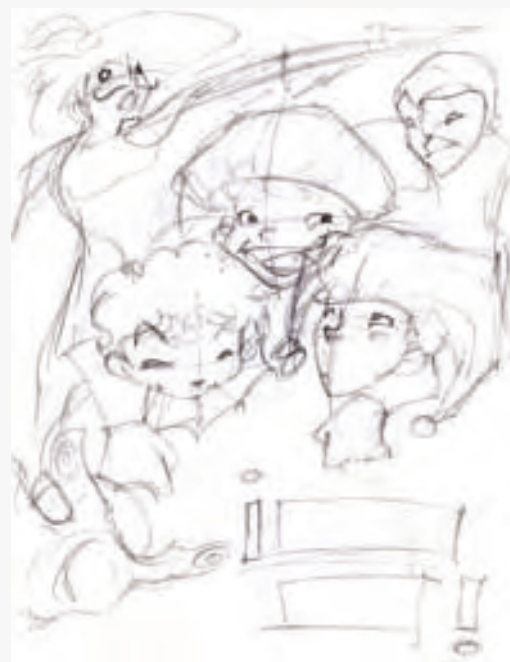


Imagen 20.



Imagen 21.



Imagen 22.

Esa era la idea precisa, los niños abriendo un libro y maravillándose, pero, todavía parecía que no lograba la sorpresa requerida. ¿La solución? cambiar la perspectiva. Una perspectiva en contrapicada le daría más dramatismo a la imagen (Imagen 22).



Imagen 23.

Listo, teníamos la composición idónea, ahora a trabajar en esa. Se hizo el boceto más elaborado, para definir luces y sombras. Y se decidió que la luz saldría del libro mismo. Permitiendo que al luz les pegara desde abajo, lo que inmediatamente nos remite a una película de terror (Imagen 23).

Y, finalmente, trabajar en el rango de la edad. Como se mencionó antes, si los interiores trataban de mostrar a los personajes mayores que la edad de los lectores, la portada era primordial para iniciar la atención y mantenerla a lo largo del libro (Imagen 24).

A estas alturas se había decidido que, siguiendo las tendencias que hay actualmente en comics, en revistas y algunos libros (comics como Metal Gear, The Ultimates y revistas como Conozca Más, libros como Quihubole con... e ilustradores como Patricio Betteo, Humberto Ramos, etcétera.) el trabajo final se realizaría sobre el boceto a lápiz. Y así se mostró el boceto y la ilustración final en blanco y negro:



Imagen 24.

Para la imagen a color se trabajó en Adobe Photoshop CS. Y tras algunas pruebas sencillas de color se prosiguió de la siguiente manera:

Se escaneó la imagen definitiva en blanco y negro a 300 dpi en TIFF. Posteriormente se abrió un archivo con esta imagen en el programa. A esta imagen en b/n se le dio un efecto de Oscurecer, para que la imagen sea transparente excepto los trazos y se pueda ver el color que se le da en capas traseras. Es el método más efectivo cuando las imágenes tienen muchas líneas, o tienen ashurado pues no se pierden las líneas. Se procedió a darle color con la herramienta pincel y una brocha más o menos contrastada. Se le dieron las sombras a los personajes, partiendo de la luz que emana del libro y al propio libro en una capa distinta. Y se dieron distintas sombras en distintas capas para conservar los niveles. Para finalmente darle un efecto de "Bisel y Relieve" y una textura granulada solamente sugerida. Al final se decidió poner un telón al fondo en fotografía para ubicar un tercer plano (Imágenes 25 - 31).



Imagen 31.

Imagen 25.



Imagen 26.



Imagen 27.

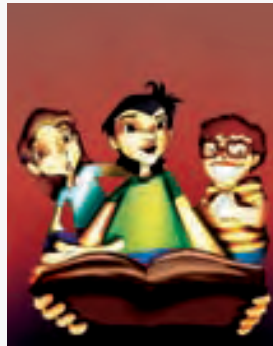


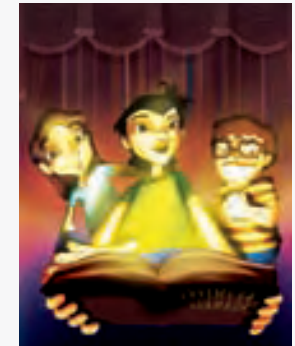
Imagen 28.



Imagen 29.



Imagen 30.



3.2.3 Análisis formal y Elementos de Comunicación Visual.

Primero tenemos la relación de la imagen con la temática del libro:

- El asombro de los niños hacia algo nuevo.
- La interrelación entre los niños.
- La posibilidad de hacer nuevos amigos.
- La posibilidad de divertirse mientras aprenden.

Luego tenemos el contexto en el que va a funcionar la imagen: un padre de familia se dirige a una librería, supermercado o similares, en busca de un libro para que su hijo estudie teatro. Suponemos que el padre es ignorante respecto al tema (en caso de no serlo, la imagen sería casi irrelevante), así que su atención se dirigiría a lo que su mirada lo lleve, aquí el dramatismo de la imagen y que esta esté exenta de elementos que confundan o desvíen la atención del comprador son esenciales, por ese motivo se eliminaron personajes ajenos al contexto (Don Teatro y el Cráneo).

En el tratamiento de los elementos tenemos:

En primer plano el libro, el elemento más importante de la imagen y en palabras de Dondis A. *“La tensión visual puede maximizarse de otras dos maneras: el ojo favorece la zona inferior izquierda de cualquier campo visual...”*¹⁸ tenemos en esta zona la mano de la niña que nos dirige directamente a su cara, la niña que parece de 13 o 14 años vestida con una blusa y una muñequera que sugieren una adolescente deportista y muy alegre. Podemos

ver por su expresión que parece no poder esperar a cambiarle a la página al libro, parece intrigada. Entonces ya estamos en el segundo plano, la cara de los niños. Después de la niña, y en la misma lectura tenemos al personaje que suponemos el principal: un adolescente de aproximadamente 14 años con ropa muy sencilla y un mechón de cabello que sugiere que es un adolescente rebelde pero centrado, el típico personaje líder; podemos ver que sujeta fuertemente el libro y también se nota una sonrisa de satisfacción y asombro por lo que está leyendo. Para terminar la lectura en el niño gordito de la derecha, el de lentes, un personaje que sugiere que el teatro no puede ser para nada elitista ni rechazar personas por su físico y demás aspectos (podemos ver en los interiores algunos niños gorditos y algunos en sillas de ruedas) que parece más emocionado que los otros dos por el provecho que le puede sacar a lo que está leyendo. Toda la atención de la imagen descansa en la luz que emana del libro. La imagen está ausente de un tercer plano, situación que se solucionará con el color posteriormente y el telón agregado en fotografía.

En lo referente a la composición se planteó en una vista en contra picada, aparte de esto se tomaron en cuenta dos puntos más:

Es una regla no escrita en cualquier ilustración que, si se manejan dos o más elementos la forma de ver si esta funciona es contrastar los elementos. Si, después de contrastar la imagen en dos colores los elementos siguen identificándose (en este caso cada personaje) como elementos individuales y no dan como

18 DONDIS., Donis A., “La sintaxis de la imagen”, México, Editorial Gustavo Gili, p. 42

resultado o sugieren otro elemento ajeno a estos, la composición funciona. De lo contrario daría pie a otra imagen, que, en una lectura a distancia se prestaría a confusiones (Imagen 32).

Y que el principal elemento sea el libro, y, a partir de este se haga la lectura del resto en el orden antes mencionado (Imagen 33).

Y un encuadre en forma de cuadro exclusivamente para los personajes y el libro, independiente del formato del libro (Imágenes 34 y 35).

La técnica utilizada no tuvo más complicaciones que la antes mencionada: trazos con un lapicero 0.5 sobre papel bond. Se tuvo cuidado de borrar lo menos posible; estas líneas que representan una base y que sobran, dan cierto movimiento y vitalidad a la ilustración final.



Imagen 32.



Imagen 33.

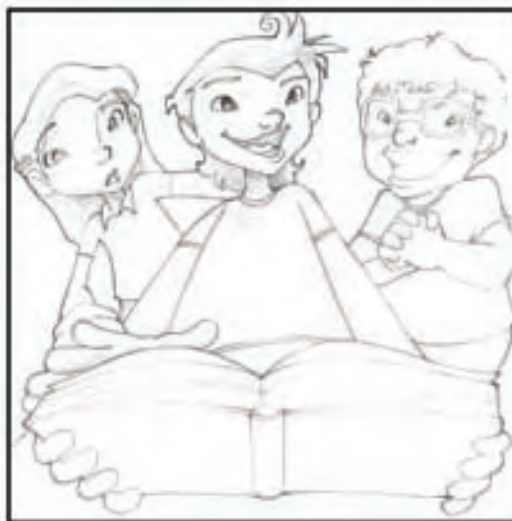


Imagen 34.

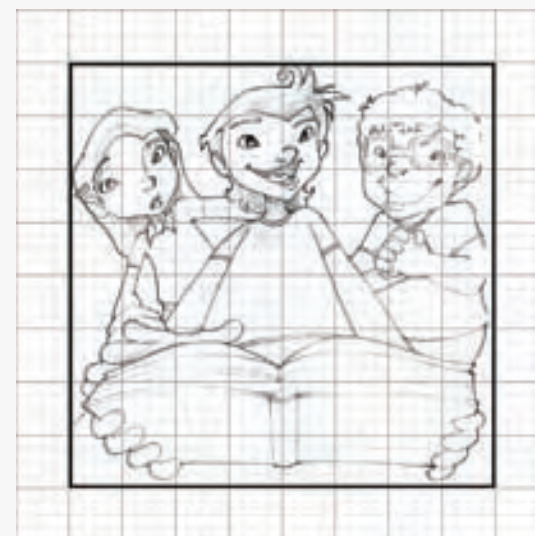
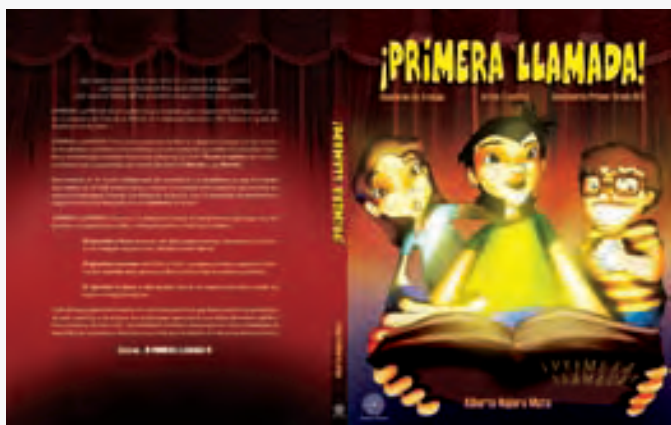


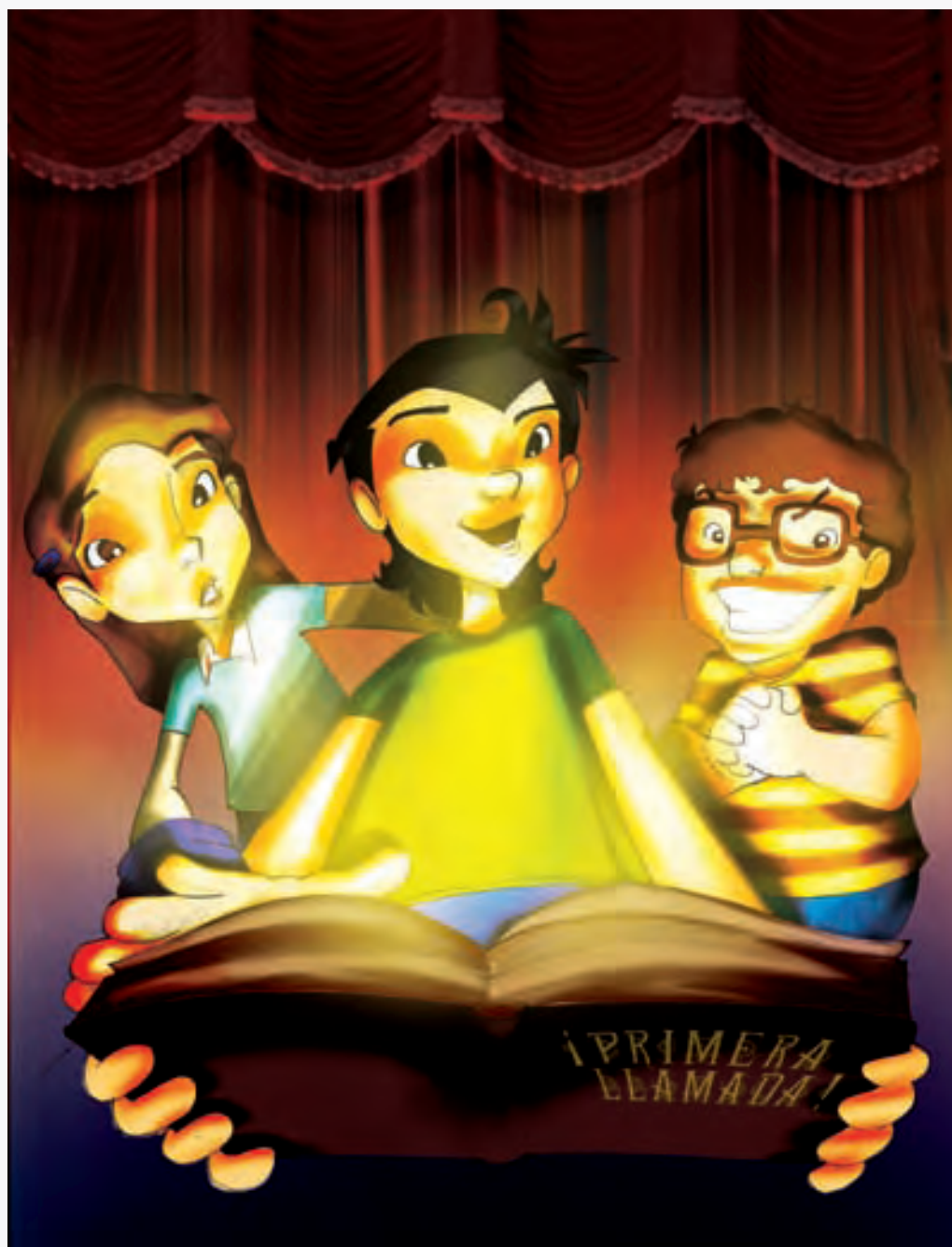
Imagen 35.

4. Ilustración Final.

Y aquí el producto final y fotografías del libro impreso.



Nota del autor: Los textos, títulos y logotipos se le pusieron en otro despacho.



CONCLUSIONES

Después de deslindar el proceso de ilustrar de toda subjetividad que procede del arte, del *arte puro* como le llama Munari, ese arte que sólo está sujeto al juicio del tiempo, nos queda la otra cara del arte, el *arte aplicado*, ese arte que puede ser juzgado con base en su utilidad.

El arte es inherente al ser humano, cualquier persona puede realizar arte por el hecho de ser humano. Pero para que este sea útil y cumpla las funciones como un diseño se necesita un adecuado bagaje de conocimientos y cierta sensibilidad artística. La tecnología es de gran ayuda en el oficio, pero no puede sustituir la sensibilidad y responsabilidad que representa la influencia de masas.

Cualquier diseño puede realizarse en el tiempo que la técnica requiera para hacer realidad una idea, lo cual no significa que este sea bueno o malo; pero si este se sustenta en una investigación, una metodología y un proceso de prueba y error, el resultado no será tampoco bueno o malo, pero será un resultado que funcione, entonces hablamos de una "formula exitosa".

El término "ilustración" es tan amplio que da lugar a un movimiento, no sólo artístico sino filosófico y de pensamiento, para llegar a una sola conclusión: *el objetivo de la ilustración es ilustrar*, y esta definición es tan ambigua que

da pie a ilustraciones completas que ilustran la forma de vida de determinada época, así como una pared pintada con crayones que nos habla de la concepción de un niño con su entorno.

El tipo de ilustración depende a quién va dirigido, no depende de quien la realice ni de la idea en sí, sino del probable receptor de esta. Así es con la ilustración infantil, la cual se llama así por el público al que va dirigido: los niños.

La importancia del bocetaje en el proceso de la ilustración se demostró realizando dos bocetos que tomaron rutas distintas. El resultado final no estuvo nunca a discusión bajo un juicio estético, pero sí estuvo a juicio con base en su utilidad práctica y funcionalidad: A fin de cuentas nuestro conocimiento como diseñadores no puede ser universal, mis conocimientos sobre teatro es general. Por eso se le dio el tratamiento desde el punto de vista de quienes conocen sobre el tema. Entonces los diseñadores nos convertimos en el emisor y escogemos el medio más adecuado para transmitir el mensaje, y no somos, ni tenemos obligación de ser la fuente del mensaje.

Como se mencionó en la introducción: todo es una serie de consecuencias que terminan en un resultado; en la ciencia se presenta toda una metodología que debe terminar

en un conocimiento irrefutable, si no es así se desecha y se vuelve a comenzar, lo mismo sucede con un diseño: si el resultado final no es el adecuado es porque algo falló en el proceso, así que se desecha y se vuelve a empezar, y exactamente entre la idea y la realización de esta se encuentra el bocetaje.

Si esta parte del proceso tiene una investigación como fue revisar las tendencias actuales en ilustración, o saber que el libro era aspiracional, o cuál es la importancia del escrito en una obra de teatro; se enriquece con conocimientos de especialistas, en este caso los que escribieron el libro; y se presenta un abanico de posibilidades el resultado final es más adecuado que la propuesta que se realizó sin esa parte.

Finalmente todo en la vida como un objeto, una persona, una frase, una palabra, una experiencia se compone de otras partes y esta a su vez forma parte de un todo mayor en un ciclo interminable. **Si una de estas partes, en este caso el bocetaje, es buena hay más posibilidades de que el todo sea bueno.**

BIBLIOGRAFÍA

ACHA, Juan, "Introducción a la teoría de los Diseños", Editorial Trillas, México, 1995, 179 pp.

ACHA, Juan, "Teoría del dibujo", Ediciones Coyoacán, México, 2004, 160 pp.

AMAT, Núria, "Mirando Cuentos: Lo visible e invisible en las Ilustraciones de la Literatura infantil" Barcelona: Laertes, 2004, 317 pp.

DONDIS, Donis A., "La sintaxis de la imagen", Editorial Gustavo Gili, España, 1976, 211 pp.

DONDIS, Donis A., "La sintaxis de la Imagen, Introducción al Alfabeto Visual", Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 1980, 446 pp.

ECO, Humberto, "Introducción al Estudio de la Comunicación", Editorial Norma, Colombia, 1984.

ECO, Humberto, "Semiótica y Filosofía del Lenguaje", Editorial Lumen, Barcelona, 1990, 344 pp.

EDWARDS, Betty, "Aprender a Dibujar", Ed. Germann Blume España, 1988, 207 pp.

ELIZAGARAY, Alga Marina, "El Poder de la Literatura para niños y jóvenes", Editorial Letras Cubanas, 1979, Ciudad de la Habana, 131 pp.

ELIZAGARAY, Alga Marina, "En torno a la Literatura Infantil", Unión de Escritores y Artistas, La Habana, 1975, 211 pp.

ESPINOSA, Frank, "The Warner Bros Draw the Looney Tunes", Character Design Manual, Chronicle books LLC, San Francisco, California, USA 2005, 208 pp.

H de la Mota, Ignacio, "Diccionario de la Comunicación", Tomo 2º I-Z, Editorial Paraninfo, S.A. Madrid España, 1988, 367 pp.

HAMM, Jack, "Dibujando la cabeza y el cuerpo humano", Ed. Azteca, México, 1989.

HOGARDH, Burne, "Dynamic Anatomy", Watson-Guption Publication, New York, USA, 1990, 232 pp.

KANT, Immanuel, "Filosofía de la Historia", Fondo de Cultura Económica, México, 1987.

MUNARI, Bruno, "¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual", Gustavo Gili, México DF. 1985.

MUNARI, Bruno, "Diseño y Comunicación Visual", Editorial Gustavo Gili, SA., Barcelona, 1979, 399 pp.

MUNARI, Bruno, "El Arte como Oficio", Editorial Labor, SA., Barcelona, 1968, 175 pp.

MULLER-Brockmann, Josef, "Historia de la Comunicación Visual", Ed. Gustavo Gili, España, 2005, 176 pp.

NOBILE, Angelo, "Literatura Infantil y Juvenil; la infancia y sus libros en la civilización tecnológica" Ediciones Morata, Madrid, 1992.

PORTER, Tom, "Manual de Técnicas Gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas", Tomo 3, Ed. Gustavo Gili, México 1989.

ROMERO Brest, Jorge, "La pintura del siglo XX", Fondo De Cultura Económica, México, 1952.

SCHRITTER, Istvan, "La otra lectura: La Ilustración en los libros para niños", Lugar Editorial, Argentina, 2005, 237 pp.

SIMBLET, Sarah, "Anatomía para el artista", Ed. Blume, Barcelona España, 2002, 255 pp.

SIMPSON, Ian, "La Nueva Guía de la Ilustración", Editorial Blume, España, 1994.

<http://www.elergonomista.com/comunicacionproceso.html>

<http://www.molwick.com/es/metodos-cientificos/120-tipos-metodos-cientificos.html>

<http://www.monografias.com/trabajos11/metods/metods.shtml#LOGIND>

www.enap.unam.mx/