



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

Serie de ilustraciones  
para el cuento

# “El gato negro”

del escritor

**Edgar Allan Poe**

## Tesis

Que para obtener el Título de:  
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

**Presenta**

Gabriela Alcaraz Reyes

**Director de Tesis**

Licenciado Jorge Álvarez Hernández

**México, D.F., 2014**





Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE  
MÉXICO

Universidad Nacional Autónoma de México  
Escuela Nacional de Artes Plásticas

Serie de ilustraciones para el cuento "El gato negro" del  
escritor Edgar Allan Poe

Tesis

Que para obtener el Título de: Licenciada en  
Diseño y Comunicación Visual

Presenta: Gabriela Alcaraz Reyes

Director de Tesis: Licenciado Jorge Álvarez Hernández

México, D.F., 2014



# AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por todo el amor y cariño que me han dado a lo largo de toda mi vida y por impulsarme a ser una mejor persona cada día. Gracias a su apoyo incondicional he llegado hasta aquí, una etapa muy importante en mi vida que puedo compartir con ustedes, y eso es algo que les agradeceré infinitamente. Los amo.

A mi hermana Cristina, gracias por brindarme tu apoyo y cariño en todo momento, y por estar conmigo en los buenos y malos momentos. Te quiero.

A mis amigas de la escuela, Alexandra, Laura, Carmen y Andrea, que hemos sido inseparables durante todos estos años, gracias por su apoyo y sus buenos consejos que me ayudaron a salir adelante en muchas ocasiones. Las quiero.

A Rodrigo, que día a día me demuestras lo mucho que me amas, gracias por estar siempre que te necesito, por ayudarme a superar obstáculos que se me presentaban. Gracias por ser mi pareja incondicional y por estar en estos momentos de éxito. Te amo.

Al profesor Jorge, por apoyarme y guiarme a lo largo de este trabajo, por animarme y hacerme sonreír siempre con su buen humor. Gracias por su paciencia, comprensión y por compartirme sus conocimientos. Gracias por todo.



# ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	11
<b>CAPÍTULO 1: Literatura</b>	
1.1 Definiciones de Literatura	15
1.2 Géneros literarios	18
1.2.1 Género lírico	18
1.2.2 Género épico o narrativo	22
1.2.3 Género dramático	24
1.3 El cuento	25
1.3.1 Subgéneros del cuento	28
1.4 Revisión rápida de la vida y obra de Edgar Allan Poe	32
1.5 Sinopsis del cuento El Gato Negro	35
<b>CAPÍTULO 2: La ilustración</b>	
2.1 Definiciones de Ilustración	41
2.2 Breve descripción de la historia de la Ilustración	43
2.3 Técnicas de la Ilustración	46
2.3.1 Lápiz	46
2.3.2 Carboncillo	47
2.3.3 Lápiz de color	48
2.3.4 Pluma y Tinta	49
2.3.5 Pastel	49
2.3.6 Pastel graso	50
2.3.7 Acuarela	51
2.3.8 Gouache	52
2.3.9 Acrílico	53
2.3.10 Óleo	54
2.3.11 Aerógrafo	54
2.3.12 Ilustración digital	55
2.4 Técnicas de la Ilustración en función a los géneros literarios	56
2.5 La Ilustración en el género literario de terror	60

## **CAPÍTULO 3: Realización del proyecto**

3.1 Análisis de la obra	67
3.2 Diseño de personajes	70
3.2.1 Análisis de la figura del gato	71
3.2.2 Análisis del personaje del narrador	78
3.2.3 Análisis de los personajes terciarios	84
3.3 Análisis y diseño de escenografía	87
3.4 Decisión de técnica	96
3.4.1 Recomendaciones de uso y cuidado de herramientas de la ilustración	100
3.5 Decisión de imágenes a realizar	105
3.6 Resultados finales	113
<b>Conclusiones</b>	121
<b>Bibliografía</b>	123

# INTRODUCCIÓN

Desde tiempos muy antiguos la imagen ha servido como un medio de comunicación entre los seres humanos, por lo que es considerado un lenguaje universal, ya que no necesita de palabras para darse a entender.

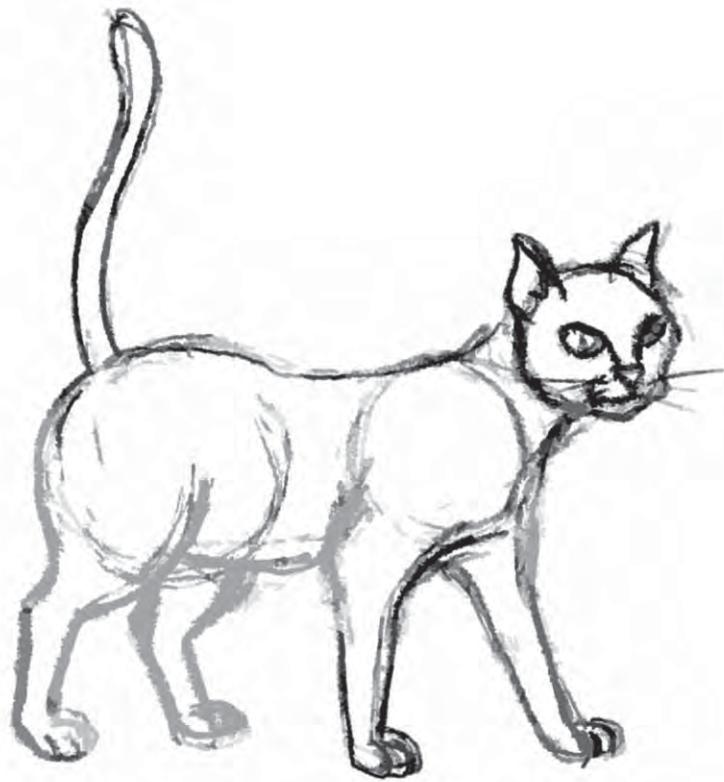
Como bien sabemos, la ilustración y el diseño editorial son dos conceptos que se han llevado de la mano, debido a que la imagen dentro de la ilustración funciona de una manera de comunicación que representa una idea y que incluso en algunos casos puede actuar como el mismo texto, por ejemplo en la mayoría de los libros infantiles, la ilustración ocupa la mayor parte del formato, debido a que los niños pueden asociar más fácilmente las imágenes con las palabras, por lo que no es necesario la utilización de algún texto para que se entienda lo que la imagen está comunicando.

Como egresada de la licenciatura de Diseño y Comunicación Visual, de la orientación de Ilustración, me propuse a realizar este trabajo con el objetivo de aplicar los conocimientos que adquirí a lo largo de esta carrera, para ello decidí abordar el tema de la ilustración a través de la elaboración de una serie de imágenes que pudieran representar la historia de uno de los cuentos más famosos del reconocido autor Edgar Allan Poe, *El gato negro*.

A través de esta investigación describiré el proceso de elaboración de este proyecto, empezando por la realización de el análisis de la obra, en el que se toman en cuenta aspectos como: contexto histórico y social que me ayudarán en la elaboración de las escenografías y del vestuario, y el estudio de las características físicas y psicológicas de los protagonistas de la obra, para posteriormente realizar el diseño de éstos.

Para la realización de esta tesis, fue necesario hacer una investigación de campo sobre la ilustración editorial en México, la cual consistió en visitar diferentes librerías en la ciudad. A pesar de que pude encontrar una gran variedad de libros ilustrados, decidí enfocarme específicamente en los libros literarios. Pude apreciar diferentes estilos de ilustración, los cuales dependían del tipo de público al que iba dirigida el libro. Dentro de esta búsqueda me percaté que la ilustración infantil es el tipo de ilustración que predomina dentro del diseño editorial, ya que se pueden encontrar una gran variedad de técnicas y estilo de dibujo, entre estas técnicas se encuentran tradicionales como digitales, incluso tridimensionales. La ilustración infantil se caracteriza por utilizar colores brillantes y llamativos, además que en el estilo de dibujo las figuras se tienden a exagerar, por ejemplo en las personas o animales se enfatizan más ciertas partes de su cuerpo que otras; de igual manera en este tipo de dibujo se recurre a formas simples con un nivel de iconicidad no llevado tanto a lo realista; a diferencia de los libros que son para un público más adulto donde podemos encontrar de igual manera técnicas tradicionales como digitales pero con un estilo de dibujo más realista, incluso en muchos casos se recurre a la ilustración fotográfica.

La ilustración es una pieza clave para la representación visual, por tal motivo, la imagen en una portada de libro debe desempeñar la función de llamar la atención del posible lector, por lo tanto me di a la tarea de llevar a cabo ilustraciones que pudieran cumplir con este objetivo.



# Capítulo 1

## Literatura



## 1.1 DEFINICIONES DE LITERATURA

Desde sus inicios, la literatura ha sido una forma de comunicación en donde el autor se expresa y mantiene una relación con el lector a través de su obra, con la intención de que ésta perdure; pero no solo pretende crear una relación entre el autor y el lector, sino también entre épocas y lugares diferentes; ya que por medio del texto literario, el autor es capaz de trasladar al público a sitios que no son de su época.

El diccionario de la Real Academia Española define la literatura como: “*Arte que emplea como medio de expresión una lengua.*”<sup>1</sup>, es decir que la obra literaria utiliza la palabra hablada o escrita para comunicar algo al público; la lengua es un elemento importante dentro de la literatura, ya que no solo es una herramienta fundamental dentro de la comunicación, sino que también es parte elemental de cada cultura.

Para el autor Francisco Montes de Oca: “*Etimológicamente literatura –de littera– significa todo cuanto a las letras se refiere, lo mismo una carta familiar que un poema épico. Con frecuencia se designa con este término el conjunto de obras literarias producidas por la actividad del hombre en todos los tiempos y en todos los países.*”<sup>2</sup>

Lo mismo nos dice la autora Celinda Fournier Marcos “*Este término procede del latín littera que significa letra o escrito. Según su etimología, la literatura está relacionada con la cultura, con toda manifestación de belleza a través de la palabra escrita*”<sup>3</sup>, cada cultura de diferente época se sirve de la palabra escrita para dejar un testimonio de lo que es y lo que fue.

<sup>1</sup> <http://lema.rae.es/drae/?val=literatura>

<sup>2</sup> MONTES DE OCA Francisco. *Teoría y técnica de la literatura*. P. 10

<sup>3</sup> FOURNIER Marcos Celinda. *Análisis Literarios*. P. 2

## CAPÍTULO 1: LITERATURA

La literatura se define como un medio de comunicación, por lo tanto cuenta con un emisor, que es el autor, un receptor, que es el lector, y el mensaje, que se refiere en sí al texto literario, sin embargo el objetivo del autor no solo es el de informar y satisfacer una necesidad, sino también busca producir en el lector un placer, un sentimiento que influya y persista sobre éste, esto mismo nos dice la autora Sara Martín Alegre en su definición de literatura: *“Es el conjunto de textos en los que el dominio artístico de una lengua se muestra en su máximo grado de esplendor, sea en verso o en prosa. Requisito indispensable para crear literatura es tener la intención de exaltar los valores estéticos del texto, que se escribe por razones narcisistas de autoafirmación y de expresividad artística, pero también por el motivo altruista de querer complacer al lector.”*<sup>4</sup>

La literatura forma parte importante de lo que se conoce como bellas artes, por lo que se considera una manifestación artística, de acuerdo con esto la autora Elsa María Cano Bonilla nos da la siguiente definición de literatura desde un punto de vista de la estética:

*“La literatura es el arte de expresar la belleza por medio de la palabra; de acuerdo a lo anteriormente expresado, bello es todo aquello que produce en nosotros una fuerte impresión de tipo sensorial (lo percibimos con los sentidos), racional (tratamos el comprenderlo y analizarlo) y emotivo (porque lo vamos a sentir) y además se necesita que haya sido creado especialmente para comunicarnos algo.”*<sup>5</sup>, por lo tanto por medio de la literatura el autor no solo busca que el lector adquiriera un cierto conocimiento después de leer una obra, sino también se evoquen diferentes sentimientos que genere en éste un gusto al hacerlo.

A pesar de las diferentes definiciones que se le han dado a través de los años y que cada autor de época y país diferente tenga o haya tenido una definición propia, la literatura siempre ha tenido el mismo principio, el de comunicar y resaltar el entorno interno del hombre y externo de lo que lo rodea.

<sup>4</sup> MARTÍN Alegre Sara. *La literatura*. P. 43

<sup>5</sup> CANO Bonilla, Elsa María. *Manual práctico de Literatura Universal*. P. 1

De acuerdo con el autor A. Millares Carlo<sup>6</sup> la literatura se puede clasificar de la siguiente manera:

**Literatura preceptiva:** también llamada preceptiva literaria o Retórica y Poética, se refiere al conjunto de normas y reglas que rigen la creación de una obra literaria a través de la palabra, con la finalidad de capacitarnos para apreciar mejor éstas obras, estos procedimientos han sido sacados de las obras literarias consideradas como modelos a seguir.

**Literatura filosófica:** tiene relación con la Estética, que es una rama de la Filosofía, y se encarga de estudiar todas aquellas cuestiones relacionadas a la belleza. Por lo tanto, la literatura filosófica es la Estética literaria, es decir, el estudio de la belleza realizada y expresada en obras literarias que tienen el objetivo de crear un placer y un agrado en el lector.

**Literatura historicocrítica:** se conoce también como Historia de la Literatura, donde su objetivo primordial es el estudio crítico de las obras literarias que se han producido a lo largo del tiempo, de países y épocas diferentes.

La literatura tiene una gran importancia a nivel social y cultural, ya que siendo una manifestación artística, tiene la función de servir como un documento histórico, porque en la literatura de un pueblo se ve reflejada su manera de ser, de pensar, sus inquietudes, sus anhelos, sus costumbres y su cultura, y aunque desaparecieran sus registros históricos, por medio de sus obras literarias se podría rehacer su historia y por lo tanto reconstruir su vida; sin embargo, en la época en que vivimos, esta importancia se ha ido menospreciando poco a poco, así nos los dice el autor A. Millares Carlo:

*“En una época como la nuestra, caracterizada por la sobrevaloración de la técnica y del éxito, se ha llegado a menospreciar la poderosa influencia que la Literatura está llamada a ejercer en la educación.”<sup>7</sup>*

<sup>6</sup> A. Millares Carlo. *Historia Universal de la literatura*. P. 9

<sup>7</sup> *Ibíd.* P. 9

A través de la literatura el ser humano puede relacionarse con otras culturas diferentes a la suya, debido a que la obra literaria es testimonio de una época, de ideales y del entorno histórico en los cuales se desenvuelve, además de ello la literatura afirma y transmite los valores universales comunes de la humanidad, por lo tanto, crea conciencia en la gente para establecer su vida en sociedad; y como toda manifestación artística, la literatura ha servido como un medio de expresión, donde el ser humano ha podido transmitir sus sentimientos a través de la palabra, que es el medio natural de comunicación entre los hombres.

## 1.2. GÉNEROS LITERARIOS

Desde sus orígenes hasta nuestros días, la producción literaria ha sido enorme, por lo que desde épocas muy antiguas, los teóricos y filósofos de la literatura han tratado de distribuir y concentrar en diferentes grupos estas producciones literarias de acuerdo a sus características comunes, por ello se establecieron categorías denominadas géneros literarios, con el objetivo de facilitar su estudio y entendimiento.

Los géneros literarios, a los que también se les conoce como grandes géneros, se definen como: *“Los agrupamientos más amplios que resultan al clasificar las obras producto de la creación literaria.”*<sup>8</sup>. Estos géneros literarios son la lírica, la épica y la dramática, también suele incluirse el género didáctico.

### 1.2.1 GÉNERO LÍRICO

La lírica es el género literario que se caracteriza por mostrar una perspectiva subjetiva, por lo que sirve al autor para transmitir sus vivencias más íntimas, ya sean sentimientos, emociones o sensaciones, por lo tanto, *“la lírica es el género literario por medio del cual el autor pone de manifiesto algo que, en el momento que está viviendo, le provoca conmoción, o en general, sentimientos y cuestionamientos sobre el ser humano.”*<sup>9</sup>

<sup>8</sup> OSEGUERA Eva Lydia. *Literatura*. P. 5

<sup>9</sup> *Ibíd.* P. 5.

El género lírico recibe este nombre porque en la antigua Grecia, lugar donde tuvo origen, este género se cantaba y se acompañaba de un instrumento llamado lira.

Otra característica de éste género es el uso del verso como medio de expresión, aunque también se pueden encontrar textos líricos en prosa, también se distingue por su brevedad y musicalidad, ya que usa elementos como el ritmo, la rima, la estrofa y la repetición de sonidos.

Dentro del género lírico se encuentra lo que es la poesía lírica y la poesía épica.

De acuerdo a los autores Pedro Ángel Jiménez y José A. Sáez Rodríguez, la poesía lírica: *“A diferencia de la épica, la poesía lírica no pretende relatar una historia sino que trata más bien de ser un vehículo para la expresión de los sentimientos subjetivos del autor. En su origen, la poesía lírica iba asociada al canto, es decir, tenía un acompañamiento musical.”*<sup>10</sup> Además, este tipo de poesía tiene una finalidad estética, ya que lo que quiere el autor es producir belleza a través de sus sentimientos y emociones se ven reflejados en su obra.

A su vez la poesía lírica se divide en diferentes subgéneros, de acuerdo a sus características temáticas:

**Oda:** es una composición escrita en forma de elogio o alabanza, ya sea de una idea, persona o suceso, en tono elevado. Como ejemplos tenemos *“Oda a Salvador Dalí”* de Federico García Lorca (Figura 1) y *“Odas elementales”* de Pablo Neruda.

**Elegía:** es una composición donde se expresa la tristeza y el dolor por la muerte de una persona. Algunos ejemplos son *“Coplas a la muerte de su padre”* (Figura 2), de Jorge Manrique y *“el Llanto por la muerte de Ignacio Sánchez Mejías”*, de Federico García Lorca.

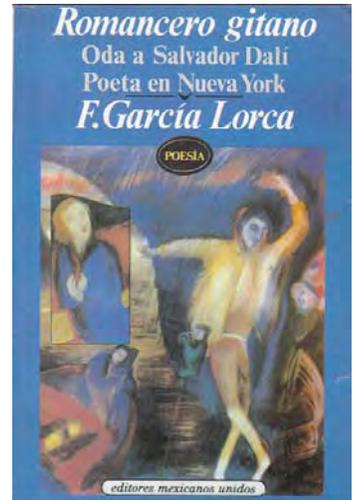


Figura 1. Portada del libro *“Oda a Salvador Dalí”* de Federico García Lorca.

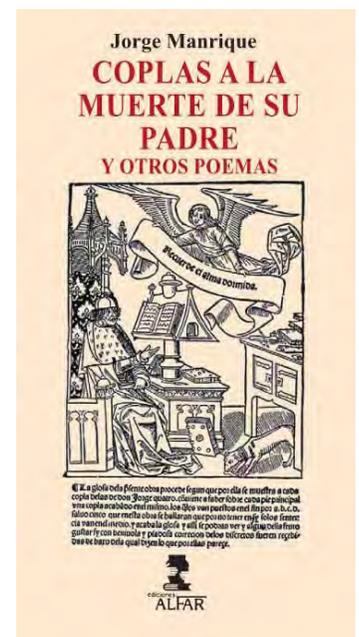


Figura 2. Portada del libro *“Coplas a la muerte de su padre”* del autor Jorge Manrique.

<sup>10</sup> Introducción a los géneros literarios: *Teoría y ejercicios*. P. 9

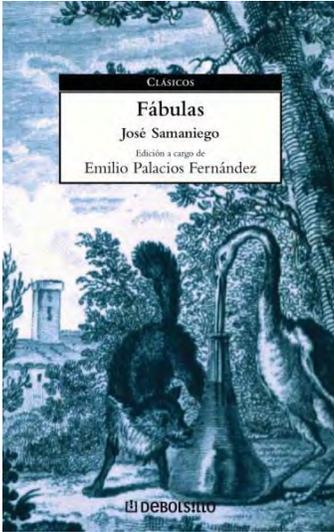


Figura 3. Portada del libro *Fábulas* de José Samaniego.

**Égloga:** pertenece a la llamada poesía bucólica, es un poema extenso en donde los pastores se lamentan de sus penas amorosas dentro de una naturaleza idealizada; ejemplo de ellos son las “*Églogas*” de Garcilaso de la Vega.

**Sátira:** es una obra de carácter burlesco cuyo objetivo es censurar o ridiculizar caracteres o comportamientos. En algunas ocasiones la sátira suele ser personal y se dirige hacia una persona en especial, ejemplo de sátira es la obra “*Érase un hombre a una nariz pegado*” de Francisco de Quevedo.

**Epigrama:** es un poema breve de tono grave que se emplea para inscripciones o epitafios, pero también expresa un sentimiento humorístico o satírico. Como ejemplo se encuentra “*Epigramas*” de Marco Valerio Marcial.

**Fábula:** poema narrativo corto y de intención didáctica, generalmente está protagonizada por animales, tiene como objetivo dejar una enseñanza al lector por medio de una moraleja que se expone en la obra. Algunos ejemplos son las fábulas de Esopo y Fedro y de José Samaniego (Figura 3).

**Epitalamio:** poema que se usa para celebrar una boda, deseando suerte y felicidad a los recién casados. Como ejemplo está las “*Bodas de Francisco Romero*” de Antonio Machado.

**Himno:** es una composición poética de tono solemne que se dedica a alabar personajes o acontecimientos. Un ejemplo es “*Himno al Sol*” de José de Espronceda.

**Anacreóntica:** es un poema lírico en el que se cantan los goces sensuales, el amor y el vino, imitando el modelo de Anacreonte.

**Epístola:** es una carta escrita en verso que el poeta dirige a un amigo confiándole sus preocupaciones y estado de ánimo. Un claro ejemplo es “*Epístola moral a Fabio*” de Fernández de Andrada (Figura 4).

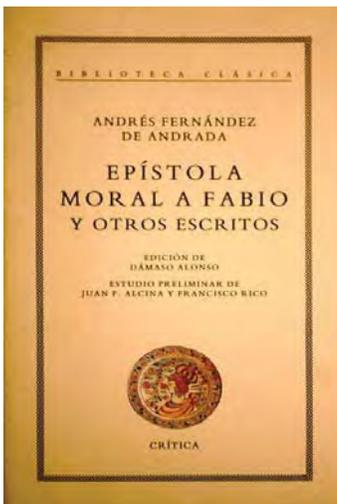


Figura 4. “*Epístola moral a Fabio*” de Fernández de Andrada

**Madrigal:** es un poema breve de carácter amoroso. Como ejemplo encontramos *“Ojos claros, serenos”* de Gutiérrez de Cetina.

**Canción:** es una composición poética breve y amorosa que se canta, compuesta de varias estrofas que siguen un mismo patrón métrico.

Por otro lado encontramos que: *“La poesía épica es fundamentalmente una poesía narrativa, es decir, consiste en la narración, más o menos objetiva, de una historia, de unos hechos llevados a cabo por una serie de personajes. Estos hechos suelen ser de carácter heroico: se trata de hazañas bélicas protagonizadas por personajes de alto rango, reyes o nobles o incluso héroes de naturaleza semidivina.”*<sup>11</sup> A diferencia de la poesía lírica, la poesía épica es de carácter objetivo, ya que el poeta solo actúa como un narrador de hechos completamente ajenos a él.

De igual manera, la poesía épica se divide en diferentes subgéneros:

**La epopeya:** que es el conjunto de poemas épicos originarios de un país o cultura, son extensos y producidos en épocas remotas y que conforman el pasado mítico de todo un pueblo, suelen utilizar personajes heroicos y de gran importancia, además de que hay una intervención de lo sobrenatural o maravilloso. Como ejemplos tenemos importantes epopeyas griegas como *“La Ilíada”* y *“La Odisea”*, y las epopeyas hindúes, como *“Ramayana”* (Figura 5) y *“el Mahabarata”*.

**Los cantares de gesta:** son los poemas épicos que hablan de hechos de personajes históricos, legendarios o tradicionales; son de carácter popular, ya que se transmitía de forma oral por los juglares durante la Edad Media. El ejemplo más conocido es *“El Cantar de Mio Cid”* (Figura 6).

**Romances:** es un breve poema que narra temas tomados de los cantares de gesta, pero con episodios breves y sueltos, ya que se interpretan declamando, cantando o intercalando canto y declamación.

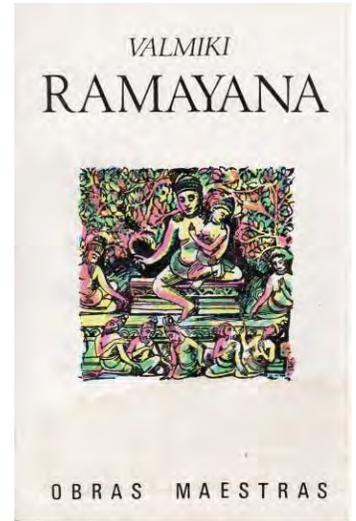


Figura 5. Libro *“Ramayana”* del autor Valmiki

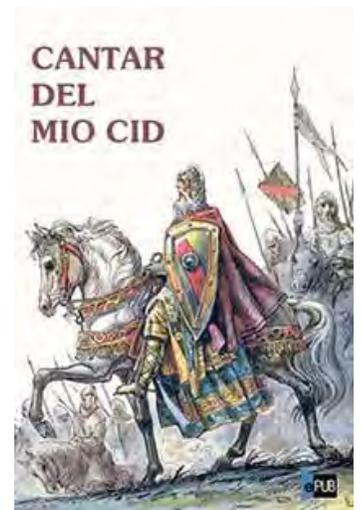


Figura 6. Ilustración del libro *“Cantar del Mio Cid”*.

<sup>11</sup> Ibíd. P. 9



Figura 7. Portada del libro “La Divina Comedia” del autor Dante Alighieri.

**Los poemas épico-cultos:** son poemas escritos por poetas cultos que imitan la poesía épica antigua en épocas más recientes, recolectando leyendas, mitos y tradiciones. Sus temas suelen ser de carácter religioso, burlesco, alegórico, etcétera. Algunos ejemplos son “La Eneida” de Virgilio y “La Divina Comedia” de Dante Alighieri (Figura 7).

### 1.2.2 GÉNERO ÉPICO O NARRATIVO.

Es una expresión literaria que tiene como principal característica relatar historias de sucesos o acontecimientos reales o imaginarios, y al contrario del género lírico, las historias son ajenas a los sentimientos del autor. Por lo tanto “Narrar es contar hechos reales o ficticios que suceden a unos personajes en un tiempo y en un lugar determinados.”<sup>12</sup> Generalmente la narración está combinada con el diálogo y con la descripción, dando como resultado textos complejos con diferentes secuencias.

En este tipo de género, el narrador es la persona que se encarga de presentar la narración; por lo que da conocer el mundo imaginario de la narrativa al lector.

A su vez, el género narrativo se divide en otros subgéneros:

**Novela:** “Es una obra literaria de carácter complejo, escrita en prosa. Su asunto suele ser ficticio; y, cuando refleja la realidad, esta va acompañada de episodios fantásticos inventados por el autor, aunque de posible realización.”<sup>13</sup> Es un relato extenso donde el autor tiene la libertad de escribir, no posee límites, por lo que puede incluir elementos tanto épicos, dramáticos y líricos. Igualmente se caracteriza por la minuciosidad para relatar los hechos, en la complicación de la trama, en la riqueza psicológica de los personajes y en la gran descripción del ambiente en el que éstos se mueven.

<sup>12</sup> Ibíd. P. 43

<sup>13</sup> A. Millares Carlo. *Historia Universal de la literatura*. P. 14

El tema de la novela puede variar, existen novelas de aventuras: *“Las aventuras de Tom Sawyer”* del autor Mark Twain, policíacas: *“Sherlock Holmes”* de Sir Arthur Conan Doyle (Figura 8), históricas: *“El Rey de hierro”* del autor Maurice Druon, picaresca: *“Lazarillo de Tormes”*, ciencia ficción: *“La guerra de los mundos”* del autor H.G. Wells, fantástica: *“El Señor de los Anillos”* de J.R.R. Tolkien, de terror: *“Frankenstein”* de la autora Mary Shelley, realista: *“Crimen y castigo”* del autor Fiodor Dostoievski, de caballería: *“El ingenioso hidalgo Don Quijote de la Mancha”* obra de Miguel Cervantes, novela rosa: *“Torbellino de pasión”* de Rosemary Rogers, etcétera.

**Cuento:** es un texto narrativo breve y sencillo de hechos imaginarios que se ubican en un tiempo y espacio delimitado y en el cual se presentan pocos personajes, en otras palabras el cuento se trata de *“Una pieza literaria, de menor extensión que la novela, donde se hace la narración de un hecho ficticio.”*<sup>14</sup> Como ejemplo tenemos los cuentos de los Hermanos Grimm (Figura 9).

**Leyenda:** *“La leyenda está entre la historia y la ficción. Nadie la da por cierta. Aun quienes creen en ella no se atreven a probar su veracidad.”*<sup>15</sup> De acuerdo a esta definición del autor Enrique Anderson, podemos decir que la leyenda es un relato breve de contenido tradicional o histórico, que se desarrolla en un ambiente misterioso y sobrenatural, donde los personajes suelen ser dioses, héroes, santos, etcétera. Estos relatos se basan en hechos reales que son modificados de acuerdo a la imaginación del autor, pero sin perder su procedencia histórica, como lo menciona la autora Eva Lydia Oseguera: *“Las leyendas, aun cuando sus detalles son ficticios, tienen cierta base histórica y pretenden conservar la memoria de un suceso que fue muy notable.”*<sup>16</sup> Como ejemplos están las leyendas de Gustavo Adolfo Bécquer.

**Fábula:** *“Es una composición corta y alegórica que se propone enseñar o corregir las costumbres y cuyos personajes suelen ser animales, plantas o seres inertes.”*<sup>17</sup>

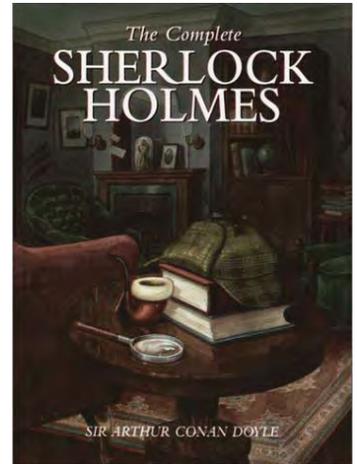


Figura 8. Ilustración del libro *“Sherlock Holmes”* de Sir Arthur Conan Doyle.



Figura 9. *“Cuentos de niños y del hogar”* de J. y W. Grimm.

<sup>14</sup> OSEGUERA, Eva Lydia. *Literatura*. P. 11

<sup>15</sup> ANDERSON Imbert Enrique. *Teoría y Técnica del cuento*. P. 33

<sup>16</sup> OSEGUERA, Eva Lydia. *Literatura*. P. 32

Tiene una intención didáctica, ya que su objetivo principal es dejar una enseñanza al lector por medio de una moraleja, que generalmente se pone de manera explícita al final de la obra. Algunos ejemplos son las fábulas de Esopo y Fedro y de Félix María de Samaniego.

### 1.2.3 GÉNERO DRAMÁTICO.

Este género se originó en la antigua Grecia, se caracteriza por utilizar el diálogo como principio básico. Este tipo de texto literario está destinado a ser representado ante un público espectador, ya que consiste en una acción que se va narrando mediante el diálogo entre personajes dentro de un ambiente. Otro elemento importante dentro del texto dramático son las acotaciones, las cuales son indicaciones que no pronuncian los personajes, es decir no lingüísticas como los gestos y la postura de los personajes, el decorado, la luz, etcétera.

De acuerdo a la autora Ana de Miguel: *“Ya desde sus orígenes, por su naturaleza representativa, este género aparece considerado no sólo en su dimensión textual, sino también escénica, pues el teatro es ante todo espectáculo.”*<sup>18</sup>

El género dramático se divide en:

**Tragedia:** es una obra dramática protagonizada por personajes que pertenecen a la clase noble, los cuales viven situaciones pasionales que terminan en un desenlace fatídico, por lo que se enfrentan a un destino trágico del cual no pueden escapar. Como ejemplos tenemos las Tragedias de Sófocles (Figura 10).

**Comedia:** a diferencia de la tragedia, la comedia es una obra de tono amable que tiene un desenlace feliz; los personajes que se presentan son gente común que utiliza un lenguaje más vulgar y vive situaciones cotidianas.

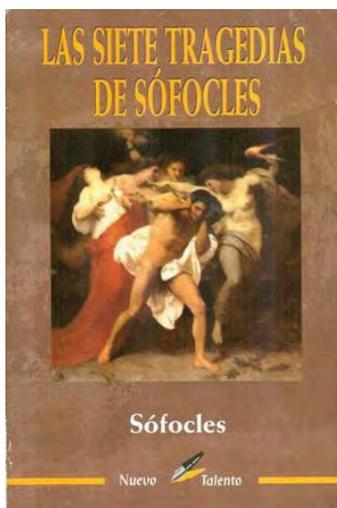


Figura 10. Las siete tragedias de Sófocles.

<sup>17</sup> A. Millares Carlo. *Historia Universal de la literatura*. P 12

<sup>18</sup> *Introducción a los géneros literarios: Teoría y ejercicios*. P. 89

El elemento principal de la comedia es el humor sátiro, con el cual busca burlarse y evidenciar lo grotesco y cómico de los seres humanos, y de esta manera corregir conductas. El mayor representante de este subgénero es Aristófanes, aunque también hay autores importantes como Lope de Vega y Tirso de Molina.

**Drama:** también conocido como tragicomedia debido a que presenta de manera simultánea características de la tragedia y la comedia. Los personajes se enfrentan a situaciones adversas que no aceptan fácilmente, a diferencia de la tragedia, por lo que puede haber una desgracia pero que al final se puede solucionar, ya que lo que triunfa es el amor y la justicia. Un claro ejemplo es *“La Celestina”* de Fernando de Rojas (Figura 11).

**Ópera:** es una obra que conjuga el drama, el canto, la danza y la música sinfónica. Su tono es serio y el desenlace es generalmente infeliz.

**Zarzuela:** es un género musical escénico en el que se mezclan partes instrumentales, vocales y habladas.

### 1.3 EL CUENTO

Como se mencionó anteriormente, el cuento es una narración corta escrita en prosa que relata hechos ficticios, ya que son creados por la imaginación del autor, pero pueden estar basados en sucesos reales que están protagonizados por pocos personajes que interactúan en pocos escenarios. Así mismo el autor Seymour Menton nos menciona que: *“El cuento es una narración, fingida en todo o en parte, creada por un autor, que se puede leer en menos de una hora y cuyos elementos contribuyen a producir un solo efecto.”*<sup>19</sup>

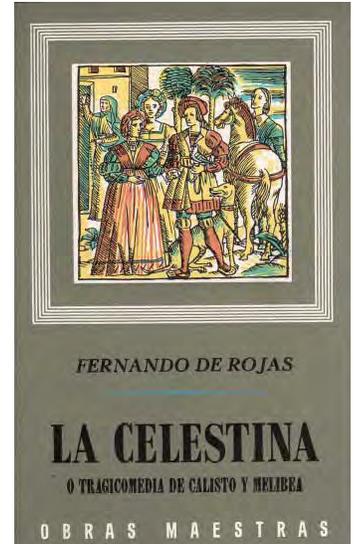


Figura 11. Portada del libro *“La Celestina”* del autor Fernando de Rojas.

<sup>19</sup> MENTON Seymour. *El cuento hispanoamericano*. P. 2

## CAPÍTULO 1: LITERATURA

De acuerdo al autor Guillermo Samperio: *“El término cuento deriva de la etimología latina computum (cálculo, computo, cuenta) y en un inicio se usó para enumerar objetos, pero muy pronto abrió su significado para referir relaciones entre hechos y acontecimientos humanos.”*<sup>20</sup>

Desde sus inicios en la antigüedad, el cuento ha servido como un medio para contar una historia o un relato; a pesar de que la manera de contarlo ha ido evolucionando con el paso del tiempo, de forma oral a escrita, el cuento no ha perdido su objetivo de provocar una reacción emocional en el lector.

Todo cuento debe de estar compuesto estructuralmente por una introducción o planteamiento, nudo o complicación, clímax y un desenlace o desenredo, aunque actualmente el autor utiliza un criterio estético más libre, por lo que puede empezar por el final o por el medio para terminar en el principio.

**Introducción o planteamiento:** es el inicio de la historia donde se presentan los personajes y el ambiente en el que se sitúa la acción y se expone la situación que dará origen a la trama.

**Nudo o complicación:** es la parte donde se desarrolla el problema a resolver de la historia, conforme se va desarrollando la acción, esta parte va tomando mayor intensidad hasta llegar al clímax.

**Clímax:** es el momento en el que la historia alcanza la mayor tensión, generalmente es la parte donde el protagonista y el antagonista conflictúan entre sí, por lo que se considera el momento dramático de la obra.

**Desenlace o desenredo:** en esta parte de la obra se resuelve el conflicto y se da por terminada la historia.

<sup>20</sup> SAMPERIO Guillermo. *Breve cuento de la historia del cuento*. P. 16

Se pueden distinguir dos tipos de cuento, el cuento popular, tradicional o maravilloso y el cuento literario.

**El cuento popular:** tiene su origen desde épocas antiguas, es una narración tradicional de un pueblo que se transmite de manera oral. Es una narración tradicional breve de hechos imaginarios que se presenta en múltiples versiones, por lo que se puede presentar una misma historia con diferentes versiones, y en la mayoría de los casos el autor es desconocido.

**Cuento literario:** es una narración que se transmite de manera escrita y el autor es conocido. A diferencia del cuento popular, éste no sufre de modificaciones, por lo que solo existe una versión.

Para un mayor entendimiento, el autor Juan Luis Onieva Morales<sup>21</sup> establece algunas diferencias entre estos dos tipos de cuento.

Cuento Popular	Cuento Literario
Sucesión de episodios.	Se relata un suceso único.
Los episodios subordinan al personaje.	Un suceso es más importante que el personaje.
Se sitúa en otro tiempo y espacio.	Se encuadra en la realidad del autor.
Resuelve problemas y conflictos con el castigo del ofensor y la recompensa de la víctima.	Interroga la realidad y plantea problemas y conflictos.
Carácter impersonal del lenguaje empleado.	Carácter personal del lenguaje empleado.
Transmisión oral.	Transmisión escrita.
Autor desconocido.	Autor conocido.
Prevalece un solo punto de vista narrativo.	No prevalece un solo punto de vista narrativo.
Lenguaje popular.	Lenguaje culto.
El desenlace de la historia es feliz.	No siempre el desenlace de la historia es feliz.

<sup>21</sup> ONIEVA Morales Juan Luis. *Introducción a los géneros literarios*. P. 200

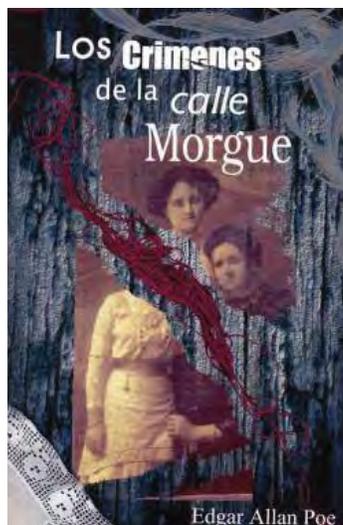


Figura 12. Portada del libro “Los crímenes de la calle Morgue” de Edgar Allan Poe.

### 1.3.1. SUBGÉNEROS DEL CUENTO.

#### Cuento policiaco

El cuento policiaco, o también conocido como detectivesco, es una narración breve en el que se relatan hechos ficticios que tienen que ver con un delito o un crimen, y lo que se busca es resolver el caso. El protagonista de la historia es un policía o detective que soluciona el caso mediante el uso de la razón, la observación, la intuición y la deducción. “Ya desde su origen, el detective aparece acompañado por un amigo que lo secunda y asiste, y que literalmente tiene una importancia fundamental porque es el encargado de narrar las hazañas deductivas del héroe.”<sup>22</sup> Por lo tanto este tipo de cuento se limita a pocos personajes y una línea de acción única y concentrada.

Como ejemplos de cuentos policiacos tenemos “Los crímenes de la calle Morgue” de Edgar Allan Poe (Figura 12), “Sherlock Holmes” de de Arthur Conan Doyle, “Los cuatro sospechosos” de Agatha Christie.

#### Cuento de ciencia ficción

Es un subgénero del cuento que relata sucesos relacionados con los avances científicos y tecnológicos, los cuales se desarrollan sobre viajes en el espacio, viajes en el tiempo, la evolución humana, evolución de los robots, realidad virtual, encuentros con alienígenas, etcétera.

Para la autora Natalia Castro Vilalta: “La literatura de ciencia ficción nace en el siglo XIX de la mano, principalmente, de tres autores: Mary Shelley, Jules Verne y H. G. Wells. En sus obras el género utópico se transforma en una literatura popular que subraya el potencial de la ciencia para conducirnos a nuevos mundos llenos de sorpresas y maravillas. Sin embargo, desde sus mismos inicios como género, la ciencia ficción también nos avisa de que ese mundo cambiado por la tecnociencia puede volverse extraño y, en ocasiones, hostil para nosotros.”<sup>23</sup>

<sup>22</sup> Cuentos con detectives y comisarios. Antología. P. 13

<sup>23</sup> <http://oeibolivia.org/files/Volumen%204%20-%20N%C3%BAmero%2011/for01.pdf>

Este tipo de cuento especula sobre las posibles reacciones humanas frente al desarrollo científico y tecnológico, sugiriendo hipótesis no sustentadas por la ciencia o con cierta base real.

Algunos ejemplos de cuento de ciencia ficción son “*El Nuevo Acelerador*” de H.G.Wells (Figura 13), “*El Exilio*” de Edmond Hamilton y “*Calidoscopio*” del autor Ray Bradbury.

### Cuento fantástico

Es una narración habla sobre hechos irreales que se desarrollan dentro del mundo real, por lo tanto los personajes se enfrentan con situaciones inexplicables.

De acuerdo a la definición de Tzvetan Todorov: “*lo fantástico se basa esencialmente en una vacilación del lector —de un lector que se identifica con el personaje principal— referida a la naturaleza de un acontecimiento extraño. Esta vacilación puede resolverse ya sea admitiendo que el acontecimiento pertenece a la realidad, ya sea decidiendo que éste es producto de la imaginación o el resultado de una ilusión; en otras palabras, se puede decidir que el acontecimiento es o no es.*”<sup>24</sup>

En este tipo de cuento lo imposible se vuelve posible, y generalmente cuando los protagonistas se encuentran ante este tipo de situaciones expresan sentimientos de asombro, miedo, duda, sorpresa, encanto, etcétera. La historia gira en torno a temas que tratan sobre el tiempo, el espacio, los sueños, las dimensiones, la muerte, etcétera.

Como ejemplo de cuento fantástico tenemos “*La pata de mono*” de W. W. Jacobs, “*La biblioteca de Babel*” de Jorge Luis Borges y “*El fantasma de Canterville*” de Oscar Wilde. (Figura 14)

### Cuento de hadas:

Es una historia que narra hechos ficticios y fantásticos en los que aparecen personajes folclóricos, como hadas, elfos, duendes, brujas, troles, gigantes, gnomos, animales parlantes, etcétera.



Figura 13. “*El Nuevo Acelerador*” de H.G.Wells.



Figura 14. “*El fantasma de Canterville*” de Oscar Wilde.

<sup>24</sup>TODOROV Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. P. 114



Figura 15. Portada del cuento "Hansel y Gretel" de los hermanos Grimm

Generalmente el término cuento de hadas se utiliza para referirse a algo que está vinculado con princesas y finales felices.

Los cuentos de hadas se caracterizan por ser relatos cortos y sencillos, por lo mismo se considera un género infantil ya que este tipo de relatos llama la atención de los niños pequeños, debido a que pueden identificarse de forma fácil y rápida con los personajes de estas historias.

Por tal motivo el autor Bruno Bettelheim nos habla sobre la gran importancia que tiene este tipo de cuentos sobre los niños: *"los cuentos de hadas tienen un valor inestimable, puesto que ofrecen a la imaginación del niño nuevas dimensiones a las que le sería imposible llegar por sí solo... Este es precisamente el mensaje que los cuentos de hadas transmiten a los niños, de diversas maneras: que la lucha contra las serias dificultades de la vida es inevitable, es parte intrínseca de la existencia humana; pero si uno no huye, sino que se enfrenta a las privaciones inesperadas y a menudo injustas, llega a dominar todos los obstáculos alzándose, al fin, victorioso."*<sup>25</sup>

Algunos ejemplos de cuentos de Hadas que podemos encontrar son: "Hansel y Gretel" (Figura 15), "Blanca Nieves y los siete enanos", "El flautista de Hamelin, Caperucita Roja".

### **Cuento realista:**

Este tipo de cuento se caracteriza por reflejar aspectos de la vida del hombre que se desarrollan en ambientes tanto sociales, religiosos, político, económico, etcétera. *"El cuento realista es una presentación seria y, a veces, trágica de la realidad. Para causar la impresión de realidad, describe con minuciosidad el mundo que lo rodea, y el elemento predilecto es la descripción de la naturaleza o de los personajes."*<sup>26</sup> Generalmente se especifica el tiempo y el lugar en el que se desarrolla la historia y se describe con gran detalle el escenario en el que se encuentran los personajes, los cuales se caracterizan por ser personas comunes y corrientes, con defectos y virtudes que el lector puede reconocer fácilmente.

<sup>25</sup> BETTELHEIM Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. P. 11

<sup>26</sup> <http://archivo.abc.com.py/2006-07-28/articulos/268186/el-cuento-realista>

Entre los autores más destacados del cuento realista se encuentran Armando Francisco B. Palacios Rodríguez; Miguel de Unamuno y Jugo y Horacio Quiroga.

### **Cuento de terror:**

También conocido como cuento de horror, cuento de miedo o cuento de suspenso, es una narración breve de hechos imaginarios que tiene como objetivo crear en el lector un sentimiento de inquietud, escalofrío, ansiedad o miedo. De acuerdo con el escritor H.P. Lovecraft: *“El miedo es una de las emociones más antiguas y poderosas de la humanidad, y el miedo más antiguo y poderoso es el temor a lo desconocido.”*<sup>27</sup>

Este tipo de cuento presenta temas que suelen ser atemorizantes para el ser humano, como la muerte, las enfermedades, los crímenes, las catástrofes naturales, los espíritus, las bestias sobrenaturales, etcétera.

De acuerdo al autor Joan Escudé González, un elemento importante dentro del cuento de terror es el suspenso, el cual provoca en el lector un estado de interés y a la vez de tensión por saber lo que ocurrirá en la historia.

*“El lector, atraído por lo que lo asusta cada vez más, es conducido a través de la telaraña narrativa, en manos de una técnica depurada que basa su eficacia en la creación de una atmósfera sugerente, gracias a los mecanismos psicológicos que convierten lo macabro en un objeto de placer estético.”*<sup>28</sup>

Otro elemento importante es la descripción de los personajes y los escenarios, ya que ayudan al lector a imaginarse las situaciones que se presentan en la historia, creando un mayor impacto en el, además de que su atención se centra durante todo el desarrollo de la obra, especialmente en el clímax.

Algunos ejemplos de este género de cuento son *“El horror de Dunwich”* de H. P. Lovecraft, *“El almohadón de plumas”* de Horacio Quiroga, *“El corazón delator”* de Edgar Allan Poe.

<sup>27</sup> LOVECRAFT H. P. *El horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*. P. 5

<sup>28</sup> <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude2.htm>

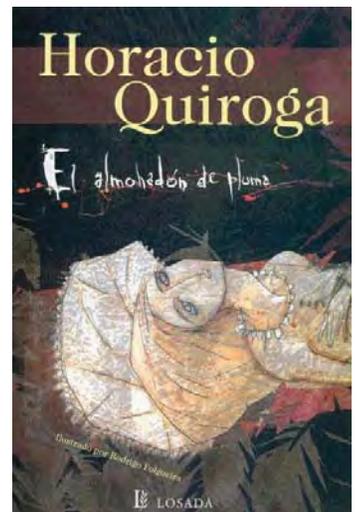


Figura 16. “El almohadón de plumas” de Horacio Quiroga.

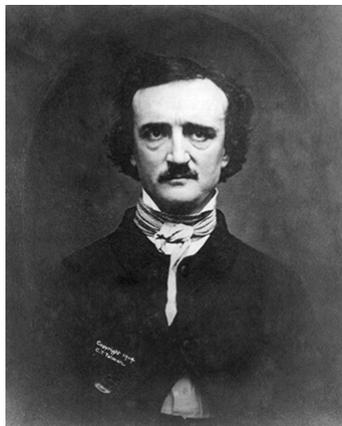


Figura 17. Edgar Allan Poe (1809-1849).

## 1.4 REVISIÓN RÁPIDA DE LA VIDA Y OBRA DE EDGAR ALLAN POE

Edgar Allan Poe es considerado como el autor más destacado de la literatura del romanticismo norteamericano. Fue un escritor que ejerció como poeta, crítico literario, ensayista y editor de revistas (Figura 17).

Poe es reconocido como el creador del cuento moderno, ya que introduce la primera persona como narrador y cambia la estructura del cuento tradicional rompiendo con su linealidad, además maneja el tiempo subjetivo donde el relato se construye a través de recuerdos o intervenciones de sus personajes, conocido como flash-back.<sup>29</sup>

Fue el creador del género literario de terror y detectivesco; el interés que tuvo por temas trágicos y oscuros de debió a que vivió una vida trágica que siempre estuvo marcada por situaciones llenas de dolor, soledad, miseria y alcoholismo.

Edgar Allan Poe nació el 19 de enero de 1809 en la ciudad de Boston. Desde muy temprana edad se vió afectado por hechos que marcarían su vida, su padre, David Poe, lo abandonó y su madre, Elizabeth Poe, murió cuando él tenía 2 años.

Fue adoptado por una familia adinerada originaria de Virginia, John Allan y su esposa Frances, quienes lo llevaron a vivir durante un tiempo a Inglaterra, donde empezó su educación y surgió su interés por la literatura.

Años después regresó a Estados Unidos, y en 1826 ingresó a la Universidad de Virginia, pero su afición por el juego y el alcohol hizo que tuviera problemas con su padre adoptivo y fuera expulsado de la universidad. Poe se vio obligado por su padre a como empleado para pagar sus deudas, pero poco después dejó este trabajo para viajar a Boston.

En 1827 se alistó en el ejército por poco tiempo, y en ese mismo año publicó de manera anónima su primer libro de poemas titulado *Tamerlán* y otros poemas.

<sup>29</sup> <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude1.htm>

Tras la muerte de su madre adoptiva, Poe se muda a la casa de su tía María Clemm, donde pasa una situación de pobreza y necesidad que lo orillan a consumir alcohol y opio.

A mediados de los años treinta, después de publicar su libro "*Poemas*", Poe se mudó a la ciudad de Baltimore, donde obtuvo un premio de la revista *Saturday Visiter* de Baltimore por su narración "*Manuscrito hallado en una botella*", el cual le hizo obtener un reconocimiento y con ello una oportunidad para trabajar en la revista *Southern literary Messenger* que se editaba en Richmond.

En 1836 se casó con su prima de 13 años Virginia Clemm. Durante su estadía en Richmond Poe trabajó dirigiendo varias revistas literarias, además pudo publicar algunas de sus obras más importantes, sin embargo su bajo sueldo, deudas y su alcoholismo fueron un gran problema para él y su esposa, por lo que decidió viajar a Filadelfia, donde trabajó en la revista *Burton's Magazine* en 1838 y *Gentleman's Magazine*.

En el año 1840 logró publicar una antología llamada "*Cuentos de lo grotesco y arabesco*", la cual tenía algunas de sus mejores obras, como "*La caída de la Casa Usher*" y "*Ligeria*". En 1841 se publicaron "*Los crímenes de la calle Morgue*", que fue el primer cuento del género detectivesco, y en 1842 "*La máscara de la muerte roja*" y "*Eleonora*".

En 1843 su cuento "*El escarabajo de oro*" ganó el primer premio en el concurso del *Dollar Newspaper* de Filadelfia, y en ese mismo año se publicaron los cuentos "*El corazón delator*" y "*El gato negro*".

Igualmente tuvo otras importantes obras, como "*El corazón delator*", "*William Wilson*", "*El retrato Oval*", "*El pozo y el péndulo*", "*La carta robada*", "*El misterio de Marie Roget*", "*Las aventuras de Arthur Gordon Pym*", que fue la única novela que escribió, entre otros más.

## CAPÍTULO 1: LITERATURA

Nuevamente su alcoholismo le trajo serios problemas que hicieron que descuidara su trabajo y con ello se ganó varias opiniones negativas, por lo que se vio obligado a dejar Filadelfia y viajar a Nueva York, donde fue editor de la revista *New York Sun* en 1844.

Posteriormente, en 1845 publicó su poema más célebre, “*El cuervo*”, con el que alcanzó la fama, ya que esta obra fue considerada por muchos un símbolo del romanticismo. Ese mismo año Poe editó su propia revista llamada el *Broadway Journal*, aunque al poco tiempo quebró su publicación, y en 1847 su esposa Virginia murió de tuberculosis.

Estos dos acontecimientos hicieron que Poe se sumergiera más en la depresión, el alcoholismo y las drogas, causando que sufriera un deterioro físico.

A pesar de estar en un estado de depresión, Poe terminó de publicar en 1849 sus últimos poemas, “*Eureka*”, “*Annabel Lee*” y “*Ulalume*”.

Ese mismo año Poe viajó a Baltimore, donde su estado de salud comenzó a deteriorarse, por lo que el 7 de octubre murió en un hospital de la ciudad.

*“La fascinación que los cuentos de Poe ejercen se debe, principalmente, a su capacidad para crear ambientes densos y compactos donde el lector se sumerge de forma irremediable desde el principio hasta el fin.”*<sup>30</sup>

Fue una gran influencia en la literatura de su época y en las posteriores, ya que grandes autores de diferentes países y épocas son deudores de su obra y admiradores suyos, como Kafka y H. P. Lovecraft.

La economía que utiliza Poe en su lenguaje y su gran capacidad de crear mundos misteriosos le otorgaron la fama y el título de padre del cuento moderno.

<sup>30</sup> <http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude1.htm>

## 1.5. SINOPSIS DEL CUENTO *EL GATO NEGRO*

*El Gato Negro* es una narración corta que publicó Edgar Allan Poe en el *Saturday Evening Post*, el 19 de agosto de 1843. Este cuento trata temas sobre la violencia y el alcoholismo, “Poe se centra en el lado oscuro de la personalidad humana que lleva a cometer los más crueles crímenes ”<sup>31</sup>

La historia comienza cuando el protagonista, que es el narrador, se encuentra a horas de ser ejecutado por el crimen de asesinar a su esposa, pero antes de ello, decide relatar los hechos que lo llevaron a tal desgracia.

El protagonista nos cuenta que desde su infancia era un joven dócil y lleno de bondad, y que tenía un especial afecto por los animales, por lo que tuvo una gran variedad de animales domésticos.

Pocos años después se casó con una mujer que compartía el mismo amor por los animales, por lo que tuvieron diferentes animales en su casa, como pájaros, peces, conejos, un mono pequeño, un perro y un gato negro. Este gato se llamaba Pluto, el cual era el animal favorito del protagonista, por lo que los dos tenían un lazo de afecto.

La amistad entre el hombre y su mascota duró varios años, hasta que el temperamento del protagonista empezó a cambiar de manera repentina, se volvió una persona irritable y violenta debido a su consumo del alcohol. Tanto su esposa como los animales notaron el cambio en él.

Una noche el protagonista, que se encontraba en un estado de total ebriedad, agarró a Pluto, el cual mordió a su amo al tratar de defenderse, de pronto una enorme rabia invadió al protagonista, que lo hizo reaccionar de manera violenta, sacó una navaja de su bolsillo y con ella sacó la órbita del ojo del gato.

<sup>31</sup> MISRAHI Alicia. *El lector de... Edgar Allan Poe*. P. 200

## CAPÍTULO 1: LITERATURA

A la mañana siguiente el protagonista no pudo creer el acto que había cometido, por lo que durante los siguientes días Pluto se fue recuperando, pero huía aterrado cada vez que veía a su amo, este acto provocó en el protagonista una gran irritación, por lo que una noche decidió terminar con todo eso, así que tomó al gato, le colocó una soga alrededor del cuello y lo colgó de un árbol, a pesar de que sabía lo que significó el gato para él.

Al anochecer un incendio consumió la casa de la joven pareja, a pesar de que ellos pudieron escapar, se sintieron desesperados al ver que su casa era destruída poco a poco por el fuego.

A la mañana siguiente visitaron las ruinas que quedaron de su casa, todas las paredes estaban destruidas, excepto una, la cual llamó la atención de todos, ya que esta tenía la figura de un gato con una cuerda sobre su cuello, el protagonista sintió un sentimiento de asombro y de terror cuando la vió.

Tiempo después de lo sucedido, el protagonista empezó a sentirse mal por la muerte de su gato, por lo que decidió buscar otro gato para reemplazarlo.

Una noche cuando el narrador estaba en una taberna, se vió atraído por un objeto negro que resultó ser un gato negro, el cual era idéntico a Pluto, inclusive le faltaba el mismo ojo, excepto que éste tenía una mancha blanca en el pecho; aun así decidió llevarse al gato con él, el cual se volvió la mascota favorita de su esposa.

Al principio, el personaje sintió repulsión hacia el gato, pero con el paso del tiempo el narrador empieza a sentir un odio hacia el gato y empezó a evitarlo, aunque el gato lo siguiera a todas partes, ya que lo único que hacía al verlo era recordar el terrible acto que había cometido con su anterior gato, por lo que a pesar del gran odio que sentía hacia este no podía hacerle daño, ya que también sentía un temor cuando lo veía.

En una ocasión el narrador observó con gran terror que la mancha blanca del pecho del gato tomó la forma de una horca, provocando en él un sentimiento aun más grande de odio.

Un día el protagonista y su esposa fueron al sótano de su casa, tras de ellos estaba el gato, quien por poco tira a su amo de las escalera; el narrador se llenó de rabia al ver lo que el gato intento hacer, por lo que tomó un hacha e intentó matar al gato, pero su esposa lo detuvo antes de que lo hiciera, esto provocó en él una rabia más grande que lo orillo a asesinar a su esposa con el hacha.

El narrador tenía que esconder el cadáver de su esposa, así que encontró el lugar perfecto para esconderlo, una de las paredes del sótano tenía una chimenea que había sido tapada con unos ladrillos; al protagonista se le hizo fácil quitar los ladrillos, esconder el cuerpo dentro de la chimenea y cubrirla nuevamente, de esta manera nadie se daría cuenta de lo sucedido.

Después de limpiar la escena del crimen, el narrador buscó al gato; se imaginó que éste había escapado cuando vió que no aparecía por ningún lado, por lo que por primera vez desde hace mucho tiempo pudo dormir tranquilo y en paz.

Durante tres días el gato no volvió a aparecer en la casa; los policías hicieron investigaciones sobre la desaparición de la esposa del narrador, pero no encontraron nada.

Al día siguiente las autoridades llegaron a la casa del narrador para hacer una inspección, después de registrar varias veces la casa no pudieron encontrar nada y decidieron retirarse. En ese momento el narrador, que estaba muy confiado, les hizo ver a ellos que él tenía una casa muy bien construida, por lo que con un bastón golpeó fuertemente la pared donde se encontraba el cadáver; de repente el narrador escuchó una voz que venía del otro lado de la pared.

## CAPÍTULO 1: LITERATURA

Rápidamente los policías derribaron la pared y encontraron el cuerpo de la esposa del narrador, el cual se encontraba cubierto de sangre y en un estado de descomposición, y encima de la cabeza de este estaba la bestia, que era la manera en que el narrador llamó al gato.



## **Capítulo 2**

# **La Ilustración**



## 2.1. DEFINICIONES DE ILUSTRACIÓN

Para abordar el tema considero empezar con algunas definiciones de distintos autores que cuentan con distintos enfoques acerca de este concepto, los cuales nos ayudarán a tener un mayor y mejor entendimiento sobre este tema.

De acuerdo con la definición dada por el Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado, la ilustración es una: *“Imagen gráfica que acompaña a un texto”*<sup>32</sup>. Dentro el campo de la filosofía, la ilustración se puede definir como: *“el alumbramiento de la razón, en el sentido de servir para alumbrar al entendimiento, difundir la ciencia o el saber, instruir o civilizar”*<sup>33</sup>

La ilustración tiene como principal objetivo representar una idea mediante el uso de una imagen, por lo tanto antes de empezar a dar una definición más amplia de lo que es la ilustración es necesario saber que es una imagen. El autor Abraham Moles nos habla de que: *“La imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico (universo perceptivo), susceptible de subsistir a través de la duración y que constituye uno de los componentes principales de los medios masivos de la comunicación, como son la fotografía, la pintura, la ilustración, la escultura, el cine y la televisión”*<sup>34</sup>, es decir que mediante la imagen se puede lograr que una idea o concepto se vuelva algo físico, algo visible para el espectador, y por lo tanto funciona como mensaje que se comunica entre un individuo y otro.

Una imagen puede ser creada por medio del dibujo, el cual se considera como *“el idioma simple y universal que lo dice todo y que todos entienden”*<sup>35</sup>, por lo que es un lenguaje que no necesita de palabras para darse a entender, además de que se puede transmitir de una manera clara, rápida y sencilla. La palabra por sí sola puede explicar una idea, pero cuando se complementa con una imagen se logra que haya un mejor entendimiento de ésta, por lo tanto su significado tendrá una mayor fuerza expresiva.

<sup>32</sup> Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado. P. 924

<sup>33</sup> MARTÍNEZ Moro, Juan. *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, P. 59

## CAPÍTULO 2: LA ILUSTRACIÓN

Dado que la imagen es una forma de transmitir mensajes de manera más eficaz, se puede considerar a la ilustración como *“la expresión más vital del arte moderno porque concreta su función de manera rápida y con un fin consiente y objetivo.”*<sup>36</sup>

*“El principio, pues, de toda ilustración, es en realidad un proceso mental, realizado por alguien, un autor, un argumentista, o el mismo artista. Se transmite al artista una imagen mental, o bien él mismo la suscita en su propia imaginación. Contando con un conocimiento en la forma, la luz, el color y la perspectiva, él es el único entre todos que puede realizar la interpretación gráfica, por más que la idea aparezca muy clara en la mente de los demás. La verdadera función del ilustrador, por lo tanto, es captar esa imagen, o crearla por sí, y darle vida llevando a cabo la idea.”*<sup>37</sup>

Es decir que la ilustración nace de una idea, la cual pasará por la mente del ilustrador, quien deberá tener muy clara y definida esta idea para poder plasmarla en una imagen física que tendrá como objetivo comunicar al público el significado de esta idea; por lo tanto toda ilustración lleva un proceso, desde que es creada en la mente del ilustrador, hasta que es realizada en un soporte físico, de igual manera el ilustrador debe de contar con todos los conocimientos de técnicas de representación y utilizarlos.

Por lo tanto el objetivo principal de toda ilustración es aumentar la información sugerida por el texto, y, en su caso, adornar el mensaje que se está transmitiendo.

<sup>32</sup> *Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. P. 924

<sup>33</sup> MARTÍNEZ Moro, Juan. *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre arte y conocimiento*, P. 59

<sup>34</sup> MOLES, Abraham. *La imagen. Comunicación funcional*. P. 24

<sup>35</sup> ARNOLD, Eugene. *Técnicas de la ilustración, Ediciones de Arte Barcelona*, P. 5

<sup>36</sup> *Ibíd.* P. 5

<sup>37</sup> LOOMIS, Andrew. *Ilustración creadora*. P 178

## 2.2. HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN

Desde la antigüedad, la ilustración ha servido como un elemento más dentro de los libros y manuscritos, un ejemplo de ello son *El libro de los Muertos* (Figura 18) y el *Papyrus Ramessum*, que son los pergaminos ilustrados más antiguos que se han conocido, ya que datan del año 1900 a. de C.

Aunque se puede decir que la ilustración surgió desde tiempos aun más remotos, en la prehistoria con las pinturas rupestres, un ejemplo de estas son las famosas pinturas de las cuevas de Altamira (Figura 19).

Para la edad Media, los manuscritos ilustrados fueron los precursores de la ilustración de los libros impresos. Estos manuscritos eran producciones especiales que se elaboraban para ceremonias y exhibiciones; en aquel tiempo a los artistas se les pedía que además de decorar, debían de explicar el texto, por lo que debían de crear imágenes que tuvieran una función práctica, ya que en aquel tiempo, la mayoría de la gente era analfabeta. Estos manuscritos eran principalmente de carácter religioso y eran realizados en los monasterios, el amanuense era quien escribía el texto mientras que el pintor se encargaba de poner las miniaturas, de hacer las iniciales y la decoración en los bordes. Uno de los importantes ejemplos que se han encontrado es el *libro los Salterios* y el *Libro de las Horas* (Figura 20), los cuales se elaboraban sobre papel avitelado y empleaban colores brillantes de temple, al igual que oro.

Uno de los principales campos de la ilustración ha sido siempre el dibujo analítico y descriptivo, durante el periodo greco-romano, los artistas comprendían la importancia de la ilustración técnica por lo que se empezaron a dar indicios de la perspectiva, pero durante la época del Renacimiento cuando se descubrió el secreto de representar correctamente la perspectiva.

Las teorías de Filippo Brunelleschi contribuyeron a que se revolucionara el arte y con ello se transformara el trabajo del ilustrador técnico.

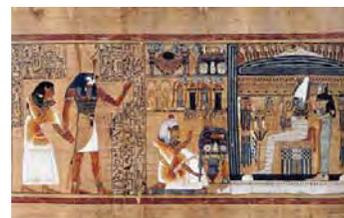


Figura 18. Horus conduce a Ani hasta Osiris, según el Libro de los Muertos o Papiro de Ani, procedente de la necrópolis de Tebas (Museo Británico de Londres; 1275 a.C.).



Figura 19. Bisonte encontrado en el panel principal de las cuevas de Altamira.



Figura 20. *El libro de las Horas* del duque de Berry.



Figura 21. El *Sutra del Diamante* chino, es el libro impreso más antiguo conocido del mundo que data del año 868 a.C.

Algunos artistas como Leonardo da Vinci y Alberto Durero impusieron un alto grado de minuciosidad y claridad de detalles en sus dibujos técnicos y arquitectónicos.

Desde aquel entonces, la demanda de ilustraciones técnicas creció, cada vez con una mayor complejidad en su realización, sobre todo desde el desarrollo industrial que comenzó a surgir en el siglo XVIII.

La ilustración de libros se desarrolló a partir del siglo XV, en los que las ilustraciones y el texto se grababan a mano en el mismo bloque de madera.

La ilustración impresa más antigua que se conserva es la portada en xilografía de la *Sutra del Diamante* (Figura 21), que data del año 868.

La primera predominancia del grabado en madera fue cediendo ante el aguafuerte y el grabado en planchas de cobre, aunque los primeros maestros de la ilustración, Holbein y Durero, empleaban ambas técnicas. Para los siglos XVI y XVII, el arte de la ilustración se movió en varias direcciones, en distintas partes del mundo.

La ornamentación recargada que predominó durante el siglo XVII decayó durante el siglo XVIII, dando paso a un estilo más ligero que se refleja en las obras de los franceses Francois Boucher y Jean Baptiste Oudry.

Para el año 1796 se produjo un gran avance técnico cuando el alemán Alois Senefelder inventó la litografía, hasta entonces, toda impresión tenía que hacerse a partir de superficies en relieve, que se entintaba y se apretaba contra el papel. La litografía se basaba en el principio de que el agua y el aceite no se mezclaban, por lo que fue el primer método de impresión planográfica.



Figura 22. *The Baby's Bouquet*, Ilustración de Walter Crane y grabado por Edmund Evans.

La invención de la cromolitografía en el año de 1851, y la obra posterior de Edmund Evans, que imprimió los libros de juguete ilustrados por artistas como Kate Greenaway, introdujo el color en el campo de la ilustración, que hasta en ese entonces se limitaba al blanco y negro, aunque el proceso seguía siendo largo y caro. (Figura 22)

Con la llegada de la fotografía, la ilustración sufrió un declive, debido a que la fotografía podía alcanzar grados de hiperrealismo en sus imágenes, algo que no sucedía con la ilustración.

En el aspecto técnico, durante el siglo XIX se produjeron muchos adelantos, no solamente en la maquinaria y procesos de impresión, sino que también en la gama de colores a disposición del artista y el ilustrador. La revolución industrial permitió el desarrollo de tintes y pigmentos más sofisticados, que añadieron nuevos colores al espectro.

Otro adelanto importante fue el desarrollo de la reproducción de semitonos, que hizo posible reproducir obras a todo color, superponiendo diferentes tintas, descompuestas con retículas para producir tonos. La posterior introducción de la línea negra de contorno, que facilitó la impresión a cuatro colores, permitió a los ilustradores emplear otros tipos de pintura para la reproducción.

La publicidad es otra gran ampliación en el campo de la ilustración. Para la segunda mitad del siglo XIX, la publicidad surgió como una respuesta a la expansión del comercio y la industria, que contribuyó al aumento de la competencia. Durante este siglo con la llegada del cine y la televisión, se amplió más la obra del ilustrador.

Ya en el siglo XX, durante los años 60, la publicidad fue teniendo un gran impacto en casi todos los aspectos de la vida, al aumentar la demanda y producirse avances tecnológicos para la reproducción e impresión barata de materiales cada vez más sofisticados.

El cine, y especialmente las técnicas desarrolladas para las películas de dibujos animados, proporcionaron otra nueva salida para el ilustrador, que se amplió aún más con el auge de la televisión.

## 2.3 TÉCNICAS DE LA ILUSTRACIÓN

Debemos saber que en sus inicios, la ilustración no contaba con los recursos y facilidades con las que cuenta hoy en día, por lo que se encontraba con algunas limitantes en el momento de su realización, como los métodos de reproducción, que en un principio no eran tan eficaces para poder reproducir fielmente la imagen, así no los explica el autor Ian Simpson: *“En el pasado, los métodos de reproducción limitaban las técnicas y los medios que podrían utilizar los ilustradores; en la actualidad las técnicas de reproducción son tan complejas que pueden hacer frente a cada medio que el artista elija”*.<sup>38</sup>

Hoy en día, la ilustración cuenta con una gran variedad de técnicas y materiales que pueden utilizarse de manera, ya sea, individual o mezclarse dos o más entre sí, esto se hace con el objetivo de conseguir diferentes resultados, los cuales pueden ser concretos o simplemente por el gusto y uso personal de cada ilustrador; ya sea de cualquiera de las dos formas, es importante que haya un conocimiento en cuanto a las características de cada uno de estos medios.

Podemos encontrar distintos tipos de técnicas, que a su vez, cada una maneja diferentes materiales y soportes. Ahora haré mención de algunas de las técnicas que son más utilizadas en la ilustración.

### 2.3.1 LÁPIZ

El lápiz es conocido como una de las principales técnicas secas hay, ya que está elaborado principalmente de una mina de grafito, la cual está mezclada con una arcilla especial. La calidad del lápiz dependerá de la calidad del material con el que esté fabricado; es decir que cuanta más arcilla haya en la mina, mayor será la dureza de ésta; por lo tanto el lápiz se puede clasificar por su grado de dureza, desde el 8H, que es la mina más dura, hasta el 8B, cuando ésta es más blanda.

<sup>38</sup> SIMPSON, Ian. *La nueva guía de la ilustración*. P. 25

*“El lápiz es un medio lineal, las líneas pueden ser muy expresivas, según la presión y la velocidad de la mano que traza el dibujo y el grado de dureza del lápiz”.*<sup>39</sup>

La técnica del lápiz se puede emplear en una gran variada de tipos de papel, ya sea blanco o de color, pero hay ciertos papeles que se adecuan mejor al tipo de mina, por ejemplo, los papeles lisos y la cartulina, como la Bristol, son apropiados para lápices blandos, mientras que los texturados, como el papel para acuarelas, son mejores para los más blandos.

### 2.3.2 CARBONCILLO

Consiste en una barra de carbón de origen vegetal, el cual se obtiene de la quema de ramas de encina, sauce, brezo o cualquier otra madera ligera y porosa. Es una de las técnicas más conocidas y más antiguas, ya que su origen data desde la época prehistórica, prueba de ello son los dibujos que se hacían en las cuevas de Altamira en España y la de Lascaux en Francia, donde se utilizaron palos quemados combinados con diversos pigmentos naturales para dibujar.

El carboncillo tiene la característica de ser un pigmento no graso, por lo que no tiene una buena fijación al papel, sin embargo esto es una cualidad, ya que permite que pueda ser fácilmente manipulado para realizar degradados tonales, desde los más sutiles grises hasta los negros más profundo, los cuales se obtienen frotando el pigmento sobre el papel, ya sea con los dedos o con un difumino; de igual manera se puede utilizar una goma de borrar para corregir errores o para crear zonas más claras.

Una vez terminado el dibujo, se rocía sobre de él un fijador, que consiste en un barniz en spray que mantiene adherido el pigmento sobre el papel, evitando haya roces y borrados accidentales.

<sup>39</sup> Ibid. P. 26

De acuerdo con el autor Martin Colyer, *“Los ilustradores que trabajan con lápiz y carboncillo generalmente proceden de las escuelas de bellas artes y tienen una formación de dibujantes al natural. Ambos medios tienen tonos clásicos y tradicionales que son adecuados para una gran variedad de temas”*<sup>40</sup>, esto refiriéndose a que estas técnicas son utilizadas en las escuelas de arte para la realización de bosquejos y estudios de la figura humana.

### 2.3.3 LÁPIZ DE COLOR

A diferencia el lápiz grafitos, la mina del lápiz de color se hace con una mezcla de sustancias colorantes, arcilla, cera y aglutínate; es un material más duro que el gis y el pastel, y con éste se pueden crear líneas muy finas.

Existen tres tipos de lápiz de color, los que tienen mina gruesa, que resisten la luz y el agua y se fabrican en una amplia gama de colores; la variedad Veri-thin que tiene una mina delgada, por lo que son útiles para los dibujos muy detallados; y también están los lápices con minas solubles en agua, los cuales se pueden usar con agua para crear lavados de color, éstos últimos suelen ser un cruce de lápiz y acuarela.

De igual manera que con el lápiz grafito, en el lápiz de color los matices y tonalidades se obtendrán de acuerdo a la presión que se ejerza sobre el papel; la forma de trabajar el lápiz de color será siempre de claro a oscuro y para poder crear combinaciones de colores se debe sobreponer éstos.

De acuerdo con el autor Iain Hutton-Jamieson: *“Los lápices de colores son unos de los utensilios de dibujo más fáciles de manejar, lo que permite representar las imágenes con gran precisión y exactitud.”*<sup>41</sup>, gracias a su fácil transportación y manejo, nos permiten trabajar de manera rápida con la que podemos captar escenas o imágenes espontáneas.

<sup>40</sup> COLYER Martin. *Cómo encargar ilustraciones*. P 62

<sup>41</sup> HUTTON-JAMIESON, Iain. *Técnicas de dibujo con lápices de colores*. P. 8

### 2.3.4 PLUMA Y TINTA

Estas técnicas son de los estilos más tradicionales dentro de la ilustración, ya que tanto la pluma como la tinta se han usado durante muchos años.

Para esta técnica se pueden emplear una amplia variedad de plumas, como son las plumas de caña, las plumillas, las plumas fuente, los rotuladores y los bolígrafos, los cuales se trabajan mediante el grado de presión de éstos sobre el papel, dando como resultado diferentes calidades de línea.

La gran mayoría de las técnicas de pluma derivan dos elementos básicos, la línea y el punto, sin embargo, con solo éstos se pueden conseguir una gran variedad de texturas, aunque se puede trabajar el dibujo solo con una línea pura y simple, ya que es la más directa y la más precisa de todas las técnicas. Cuando no se está usando el sombreado y otras adiciones tonales, el contorno debe realizar la tarea de sugerir la forma.

El mejor tipo de pluma es una pluma-fuerte o un estilógrafo de punta de tubo. Su uso facilita el conseguir una línea fluida y sin interrupciones, además de que se elimina la necesidad de mojar la plumilla.

### 2.3.5 PASTEL

Los colores pasteles están hechos de un pigmento seco en polvo que es mezclado con una goma o resina que sirve como medio aglutinante para formar una pasta, que evita que se deshagan. Las barras de pastel se pueden clasificar de acuerdo a la cantidad del aglutinante que se le agregue, éstas pueden ser blandas, medias y duras.

Una de las características del pastel es que se pueden crear transiciones de tono y color uniformes, estas se logran al frotar el pigmento sobre el papel, con los dedos o con un difumino, se debe de tener cuidado de no sobreponer mucho pigmento, ya que de lo contrario se puede empastar demasiado.

Por ser una técnica seca se puede trabajar de manera rápida, ya que no necesita de otros medios para su aplicación, ésta cualidad llamó la atención de diferentes artistas que buscaban dibujar al instante, un ejemplo de ello fue en la época del Impresionismo.: *“El momento en el que tuvo su mayor apogeo fue durante el auge del retrato en la Francia del siglo XVIII, y por los impresionistas de la segunda mitad del siglo XIX, a los que sirvió por su facilidad de aplicación y la espontaneidad que permitía a la hora de captar los infinitos cambios del paisaje o la figura.”*<sup>42</sup>

A diferencia de otras técnicas, los pasteles no se pueden mezclar entre sí para obtener otros colores, por lo que existe una gran variedad de colores que cuentan con tonos claros, medios y oscuros; los colores pastel se consideran puros, debido a que el color de la barra es exactamente el mismo que se obtiene al aplicarlo en una superficie.

El pastel se puede trabajar sobre lienzo o papel, blanco o de color, pero éstos deben contar con una superficie que tenga una buena textura que pueda retener los granos de pigmento.

Para evitar que el pigmento del pastel se desprenda del papel, se debe aplicar un fijador en aerosol, el cual evita que éste se corra y se manche el trabajo; sin embargo los colores perderán su brillo.

### **2.3.6 PASTEL GRASO**

El pastel graso o pastel óleo, está elaborado con un pigmento molido que es mezclado con aceites, grasas y ceras; a diferencia del lápiz pastel; los colores del pastel graso vienen en una menor gama, pero de igual manera son colores puros, claros y brillantes.

Los pasteles grasos son similares a los lápices de cera, como las crayolas, pero se pueden extender más que éstas, frotando con los dedos o un trapo lo que permite que se fije más al papel.

<sup>42</sup>PARRAMÓN José María. *Así se pinta al pastel*. P. 125

Esta técnica es un poco más complicada que el pastel suave, y requiere de otros elementos para lograr óptimos resultados; el pastel graso tiene más aglutinante por lo que lo hace ser graso, además de que es muy sensible a la temperatura debido a las sustancias con las que está fabricado.

Una de las ventajas del pastel graso es que no necesita de un fijador para adherirse a la superficie, por lo que se puede trabajar sobre un lienzo o papel sin temor a que el pigmento se corra o manche.

La forma de trabajar el pastel graso es un poco parecida al lápiz pastel, ya que de igual manera se frota el pigmento para poder crear transiciones de tono, pero también se puede aplicar aguarrás con un pincel para hacer lavados de color, y así se pueda crear en el trabajo un efecto pintoresco.

### **2.3.7 ACUARELA**

La acuarela se fabrica con pigmentos finamente molidos que se mezclan con goma arábica, la cual funciona como un barniz, proporcionándole un brillo al color.

La presentación de la acuarela puede ser de diferentes formas, en pastillas secas, cuencos semihúmedos, en forma líquida, en tubos o frascos.

La característica principal de la acuarela es la transparencia obtenida al aplicar lavados de color, por lo que los colores se pueden mezclar directamente sobre el papel, aplicando una capa sobre otra se obtendrá un color nuevo, pero sin perder las características de los colores que mezclaron originalmente. Por otro lado, esta técnica es algo difícil de controlar, debido a que cuando el pigmento entra en contacto con el soporte húmedo se expande rápidamente sobre la superficie, por lo que se debe tener cuidado.

El papel es un elemento importante en la acuarela, éste debe de tener una porción de algodón para que pueda absorber el agua que contiene el pigmento, también es importante el peso del papel.

*“Los papeles finos se “arrugan” y hay que tensarlos antes de pintar; en cambio, el papel pesado se puede usar sin tensar, aunque incluso estos necesitan del tensado cuando se utiliza una técnica de pintura particularmente húmeda”.* <sup>43</sup>

Podemos encontrar distintas maneras de trabajar la acuarela, de las cuales se obtendrán resultados diferentes, se puede decir que el lavado es la base de la acuarela, el papel es tensado y se pasa sobre éste el pincel que está cargado de agua y pigmento.

*“El lavado se puede hacer sobre papel seco o bien humedeciendo previamente. La ventaja de humedecer el papel antes de empezar es que así se evita la posibilidad de que se produzcan cortes. Por otro lado trabajar en húmedo significa que la pintura tardará más en secar.”* <sup>44</sup>

### 2.3.8 GOUACHE

El pigmento del gouache se mezcla con la goma arábica, que es el mismo aglutinante de la acuarela; pero la diferencia es que en esta técnica todos los colores contienen pigmento blanco que los hace más opacos, por lo que se puede trabajar de lo más oscuro a lo más claro. Por lo tanto la característica principal del gouache es su opacidad, además de que el color se puede trabajar de manera uniforme, y debido a su consistencia se pueden trazar líneas rectas y precisas.

Una de las ventajas de esta técnica es que se pueden corregir errores, el autor Terence Dalley nos menciona dos métodos para hacer esto: *“El primero consiste en mojar cuidadosamente la zona con una esponja, recogiendo el exceso de agua con papel secante. Luego se repasa la zona con un pincel cargado de agua limpia y se vuelve a recoger el agua con secante. Este proceso se repite hasta haber eliminado la cantidad deseada de pigmento. Cuando la superficie esté seca, se puede volver a pintar sobre ella. El segundo método consiste en quitar la pintura raspando con cuidado con una cuchilla de afeitar o un bisturí.”* <sup>45</sup>

<sup>43</sup> SIMPSON, Ian. *La nueva guía de la ilustración*. P. 32

<sup>44</sup> *Todo sobre la técnica de acuarela*. P. 42

### 2.3.9 ACRÍLICO

*“La pintura acrílica es una mezcla de pigmentos con resinas sintéticas, y es producto de la investigación industrial.”<sup>46</sup>* Se puede utilizar sobre casi cualquier soporte, como el lienzo, madera, metal, cartón, paneles, cartulina y papeles de buena calidad, excepto superficies que sean aceitosas.

La principal característica del acrílico es la rapidez con que seca la pintura, lo que obliga al ilustrador a trabajar de manera rápida, esto puede ser una ventaja cuando se desea tener un resultado inmediato, igualmente es una ventaja cuando se necesita corregir, ya que al secarse la pintura se puede volver a pintar sobre de ésta, sin que se presente alguna alteración. Sin embargo se puede utilizar un medio retardador que prolonga el tiempo de secado en el acrílico, esto dependerá de acuerdo al criterio y modo de trabajar del ilustrador.

Es importante que los pinceles se laven inmediatamente después de utilizarse, ya que al secarse la pintura, esta se vuelve impermeable, por lo que cuesta más trabajo retirar la pintura y podría arruinarlos.

El acrílico se puede trabajar de forma tanto transparente como opaca, esto dependerá de la cantidad de agua que se le agregue, por lo que se pueden crear tanto transparencias como empastes; además, por sus propiedades adhesivas, se puede agregar otro tipo de materiales, como polvo de mármol, arena, tierra, azúcar, etcétera, creando una gran variedad de texturas.

<sup>45</sup> DALLEY, Terence. *Guía completa de Ilustración y diseño. Técnicas y materiales.* P. 70

<sup>46</sup> LEWIS, Brian. *Introducción a la ilustración.* P. 58

### 2.3.10 ÓLEO

El óleo está elaborado con base en pigmentos molidos que son mezclados con aceite de linaza o de amapola, el cual le proporciona fluidez a la pintura y causa que ésta tarde un tiempo en secar, sin embargo esto le permite al artista seguir manipulándola, por eso como nos comenta el autor Ian Simpson: *“Hay personas que afirman que la pintura al óleo es el medio más flexible, en parte porque su lento tiempo de secado permite pintar “mojado sobre mojado” y la posibilidad de eliminar la pintura hasta el fondo, si hace falta.”*<sup>47</sup>

El óleo necesita de un diluyente para poder trabajarlo, existen varios de estos pero el más común es la trementina con la que se pueden hacer veladuras, que de acuerdo a la cantidad agregada hará que la pintura se vuelva opaca o transparente y con una terminación mate o brillante.

Existen diferentes superficies en las que se puede trabajar el óleo, como cartulina, cartón de pasta de paja, contrachapado, aglomerado, cartón preparado, aunque los más utilizados son la madera y el lienzo de tela, los cuales se tienen que imprimir antes de que se les aplique el óleo para controlar el grado de absorción, esto se puede hacer poniendo una capa de cola o pintura blanca de imprimación; una vez hecho esto se cubre el soporte con una base que lo protege del aceite de la pintura, como el gesso y la emulsión, obteniendo además una buena superficie para trabajar.

### 2.3.11 AERÓGRAFO

*“El aerógrafo es un instrumento que permite pintar mediante un chorro de color líquido pulverizado. El control de este chorro dependerá, en gran manera, de la presión del aire que produce la pulverización, de la consistencia de la pintura y de la distancia entre el aerógrafo y la superficie que se está pintando.”*<sup>48</sup>

Existen dos tipos básicos de aerógrafos, primero está el aerógrafo de acción sencilla, en donde el rocío va a variar de acuerdo a la distancia que haya entre el aerógrafo y la superficie, por lo que solo se pueden trabajar fondos y trabajos que no requieran detalle; el aerógrafo de acción doble proporciona un mejor control y variedad ya que su palanca puede controlar la proporción entre aire y pintura, cuando la palanca se oprime el aerógrafo suelta más aire y cuando ésta se lleva hacia atrás la pintura entra en la corriente de aire, se puede controlar y variar la densidad de la pintura para trabajar de manera precisa y detallada.

A pesar de que hayan diferentes variedades de aerógrafos todos cuentan con el mismo principio de aire a presión, el cual atraviesa por un tubo llamado Venturi que lleva a otro tubo más amplio donde se crea un vacío parcial, la pintura se mezcla con la corriente de aire y sale a la superficie como gotas muy pequeñas a través de una tapa de aire de forma cónica.

### 2.3.12 ILUSTRACIÓN DIGITAL

Se entiende por ilustración digital a todas aquellas imágenes que han sido elaboradas o manipuladas con ayuda de programas de tipo raster o vectorial, y herramientas digitales como la computadora, tabletas digitales, escaners, etcétera.

*“Los trabajos más interesantes en este campo no se consiguen usando el ordenador para imitar otros medios, sino usándolo como un instrumento de dibujo en sí mismo.”*<sup>49</sup>

Actualmente el trabajo del ilustrador se ha vuelto de una manera más simplificada con el uso de las computadoras, ya que existen programas y equipos muy sofisticados con los que puede acceder a una amplia gama de imitación de técnicas.

<sup>49</sup> COLYER Martin. *Cómo encargar ilustraciones*. P. 20

Por medio de estas herramientas tecnológicas se pueden colocar imágenes en la pantalla para ser modificadas, ampliarlas y montarlas de una manera distinta. Igualmente se pueden alinear rápidamente sobre la pantalla imágenes isométricas y en perspectiva de piezas y montajes. También se pueden crear imágenes con la ayuda de programas que cuentan con gran variedad de colores y pinceles que pueden imitar a las técnicas tradicionales; y con ayuda de las tabletas digitales se puede dibujar directamente en la pantalla de un monitor, por lo que esta se vuelve el soporte sobre la cual se trabajará.

Se pueden escanear ilustraciones originales para que posteriormente con ayuda de un programa se le agregue color o textura. Sin embargo el uso de la tecnología es solo una herramienta de trabajo, por lo que el resultado final de la ilustración dependerá de la habilidad y creatividad del ilustrador, como lo menciona el autor Ian Simpson: *“como cualquier otro medio, la ilustración generada por ordenador será todo lo buena que permita la habilidad y la imaginación del operador.”*<sup>50</sup> No debemos olvidar que los medios digitales son simples herramientas del ilustrador, y el hecho de saber utilizarlos no nos hace mejor ilustradores.

## 2.4. TÉCNICAS DE LA ILUSTRACIÓN EN FUNCIÓN DE LOS GÉNEROS LITERARIOS

De acuerdo con el autor Martín Colyer: *“La ilustración editorial se utiliza para acompañar artículos temáticos, para comentar noticias o para evocar el contenido de un libro”*<sup>51</sup>, es decir que la ilustración, por medio de una imagen, nos ayuda a un mayor entendimiento del libro, ya que se encarga de reforzar y comunicar el contenido de éste, además de que la ilustración le brinda a el libro un atractivo visual.

<sup>50</sup> SIMPSON, Ian. *La nueva guía de la ilustración*. P. 42

<sup>51</sup> COLYER Martin. *Cómo encargar ilustraciones*. P. 62

En el campo del diseño editorial, existe una gran variedad de cubiertas para libros, que en su mayoría recurre a la ilustración, de las que existen diferentes estilos de dibujo y de técnicas que dependerán del tema trate el libro.

Pero no todas las ilustraciones siguen los mismos parámetros, ya que hay libros que contienen distintos temas que hablan de distintos géneros literarios, y que pueden ir dirigidos tanto a un público adulto como a un público infantil. No es lo mismo ilustrar un libro de una novela para adultos que un libro de cuentos para niños, ya que una novela no requiere de muchas imágenes, es decir que solo se usa una imagen para ilustrar la portada; por el contrario, un libro de cuentos infantiles está ilustrado completamente, ya que las imágenes son las encargadas de ir contando la historia, acompañadas del texto, lo cual llama más la atención de los niños.

Para lograr ilustrar un libro, es importante tomar en cuenta todos estos aspectos, saber el tema y contenido del libro, así como también el público al que va dirigido.

Para poder hacer un mejor análisis acerca de la ilustración con respecto a los distintos géneros literarios, visité distintas librerías, como el Fondo de Cultura Económica, Gandhi, Porrúa y el Sótano.

Los libros para el público adulto, como las novelas y los cuentos actualmente recurren más a la ilustración fotográfica; como ejemplo tenemos los libros de *Las mil y una noches* (Figura 23) y *El mármara en llamas* (Figura 24).

Se puede ver que las portadas son ilustraciones fotográficas porque se usan diferentes fotografías retocadas digitalmente, cambiando texturas y colores, y se hace un fotomontaje, teniendo como resultado una imagen que nos da el concepto del libro. El uso de estas fotografías hace que le den a la ilustración un aspecto mucho más realista.



Figura 23. Portada del libro *Las mil y una noches*, autor desconocido.

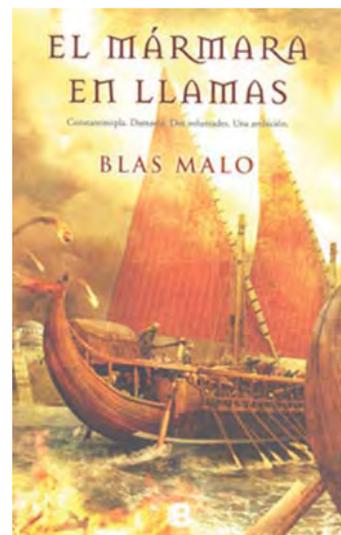


Figura 24. Portada del libro *El mármara en llamas* del autor Blas Malo.

## CAPÍTULO 2: LA ILUSTRACIÓN

Algunas novelas que fueron llevadas al cine han cambiado sus portadas al utilizar las imágenes de los carteles de las películas, por ejemplo *El señor de los anillos*, *Los juegos del hambre*, *Crepúsculo*, *Eragon*, etcétera.

En este ejemplo del libro *Eragon*, la antigua portada era la ilustración de la cara de un dragón, pero cuando salió la película, la ilustración de la portada se cambió por la imagen del poster de la película; de esta manera el público que ha visto la película pero no ha leído el libro lo identificará rápidamente (Figura 25).

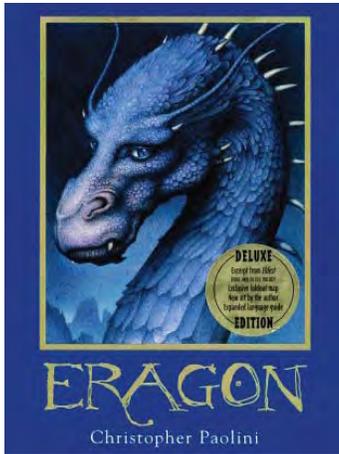


Figura 25. Portadas del libro *Eragon* del autor Christopher Paolini.

Pero no todas las portadas de novelas y cuentos utilizan de base la fotografía, también se pueden encontrar portadas con dibujos y técnicas tradicionales, un ejemplo claro es el libro de *El último tango* de Salvador Allende; se observa como el dibujo está hecho a pura línea, es de un estilo realista y utiliza solo tres colores en plasta más el tono del papel (Figura 26).

En los libros de poesía, las portadas usan ilustraciones más sencillas, es decir que tienen menos elementos de color, dibujo, y ocupan menos espacio en la portada.

Un ejemplo es el libro *Antología poética* de César Vallejo; la ilustración de su portada muestra solo el dibujo a línea del retrato del autor, utilizando solo el color de la línea y generándose textura y volumen por medio de los trazos cortos en distintas direcciones (Figura 27).



Figura 26. *El último tango* de Salvador Allende

En la ilustración de libros infantil existe una gran variedad de estilos y técnicas de dibujos, en este campo los ilustradores son más libres de experimentar, siempre y cuando las ilustraciones resulten atractivas para los niños.

De acuerdo a los estudios basados en las teorías del psicólogo Jean Piaget, el autor Pedro D. Cerrillo, propone seis diferentes estadios en la literatura infantil, referidos a la selección de lecturas por edades:

Dentro de la literatura infantil hay diferentes libros de acuerdo a las diferentes edades del niño, de los que van de 0 a 2 años donde los libros son de juegos, de tela y de cartón, por lo que resultan mucho más interactivos, las imágenes son muy sintéticas hechas a pura línea, los colores son planos y no se apegan mucho a la realidad, es decir que se puede poner a un animal de un color totalmente diferente al suyo; de 3 a 6 años los niños ya empiezan a acercarse a los cuentos cortos, por lo que las ilustraciones siguen siendo sintéticas pero ahora ya son más realista ya que deben aprender a identificar las imágenes y formas, los colores que se utilizan son primarios y secundarios ya que crean una sensación de brillantes, en esta etapa, las ilustraciones tienen una función importante, el de contar la historia, que en estas edades los niños aún no aprenden a leer bien, las imágenes ocupan la mayor parte de la hoja, el resto lo ocupa el texto; de 6 a 9 años los niños empiezan a leer cuentos por si solos, las ilustraciones empiezan a tener texturas que se generan por medio de la técnica, además de sombras que le darán a las imágenes volumen: de 9 a 11 años los niños leen cuentos un poco más largos, las ilustraciones ya cuentan con más degradados de color y se empiezan a generar luces y sombras: para la edad de 12 a 14 años los niños empiezan a leer otros géneros literarios, como aventura, ficción, misterio, incluso romance, ahora los libros se vuelven menos ilustrados, es decir que la portada y algunos interiores se ilustran; ya para la edad de 15, los niños que ahora pasan a ser adolescentes pueden empezar a leer libros que son para un público adulto.<sup>52</sup>

Las ilustraciones ayudan a que haya una mayor y mejor interacción entre el niño y el libro, logrando que se acerque a la lectura y generando poco a poco el gusto por ésta (Figura 28).

En la ilustración para libros infantiles se pueden encontrar diferentes técnicas, algunas de ellas son:

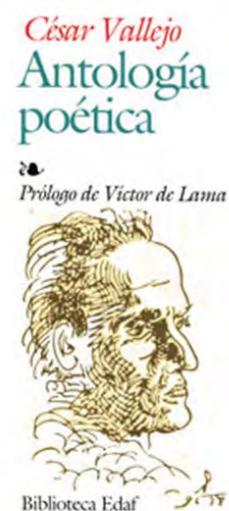


Figura 27. Portada del libro *Antología poética* del autor César Vallejo.

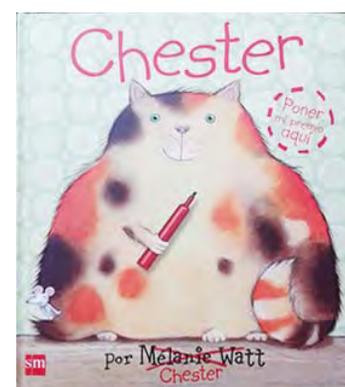
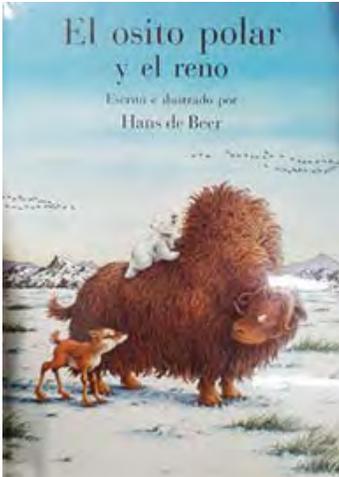


Figura 28. Portada del libro infantil *Chester* de Mélanie Watt.

<sup>52</sup> <http://suite101.net/article/literatura-infantil-un-libro-para-cada-edad-a9879#axzz2IvYoM1TP>

## CAPÍTULO 2: LA ILUSTRACIÓN



Pastel, que permite crear degradados, así como tonos de color y textura suave.

Acuarela, esta técnica es muy popular dentro de este tipo de ilustraciones, crea transparencias y los colores que se obtienen son brillantes.

Lápiz de color, también es una técnica muy recurrido, ya que es fácil de emplear y se pueden lograr detalles muy finos, así como también se obtienen colores brillantes.

Tinta china, en esta técnica las ilustraciones son en blanco y negro, se pueden lograr detalles muy finos, así como también texturas por medio de la superposición de líneas, generalmente este tipo de técnicas se usan en ilustraciones para cuentos y novelas largos, donde la ilustración se emplea para dividir un bloque de texto largo.



De igual manera se recurre a técnicas mixtas, acuarela con lápiz de color, acrílico con plumilla, al combinar diferentes técnicas se pueden obtener diferentes e interesantes texturas.

Actualmente la técnica digital ha ido adquiriendo popularidad en el campo de la ilustración; por medio de los ordenadores se crean imágenes a las que se les puede manipular más fácilmente; de igual manera una técnica tradicional puede ser combinada con ésta (Figura 28).



## 2.5. LA ILUSTRACIÓN EN EL GÉNERO LITERARIO DE TERROR.

El campo de la ilustración editorial abarca diferentes géneros literarios, entre estos se encuentra el género de terror, el cual puede hallarse en cuentos, novelas y poema, estos libros de terror pueden tanto para un público adulto como para un infantil.

Figura 28. Selección de libros infantiles donde se muestran distintas técnicas de ilustración

Para los lectores infantiles, los cuentos cortos de terror son los más comunes; las ilustraciones que se manejan tienen igualmente variedades de estilo de dibujo, además de técnicas tanto tradicionales, digitales y mixtas, de acuerdo a la creatividad y a lo que quiera transmitir el ilustrador.

Generalmente las portadas ilustran a personajes populares dentro de este género, como son las brujas, momias, vampiros, fantasmas, zombies, hombres lobo y monstruos, pero estos son mostrados con una actitud poco malvada y terrorífica, debido a que son ilustraciones de libros que van dirigidos a niños pequeños que apenas van aprendiendo a familiarizarse con estos personajes (Figura 29).

Para un público de niños más grandes y con más experiencia en este tipo de lecturas se pueden mostrar otro tipo de ilustraciones, como pueden ser algunos escenarios, ya sea de una casa embrujada, un panteón, un bosque embrujado o de algunos niños siendo perseguidos por monstruos o fantasmas (Figura 30).

Para los lectores adultos, la ilustración de género de terror toma otro rumbo, ya que se muestra en cuentos, novelas y poemas que van más de acuerdo con éste tipo de público. Generalmente se encontrará que estos libros utilizan mucho en sus portadas la ilustración fotográfica, esto es para darle un toque más realista y así genere en el lector un mayor sentimiento de suspenso; un ejemplo son las portadas de los libros de Anne Rice, que manejan mucho la temática de los vampiros (Figura 31).

Otro ejemplo donde se utiliza la ilustración fotográfica es en los libros de *La torre oscura* del autor Stephen King, en cada portada de los diferentes volúmenes del libro se utiliza como imagen principal una torre, pero los colores son los que varían; cada volumen maneja un solo color, pero a la vez usando tonos variados del mismo, los cuales crean en la imagen una atmósfera de misterio. Al aplicar los colores y los tonos adecuados se pueden provocar diferentes sensaciones en el lector (Figura 32).

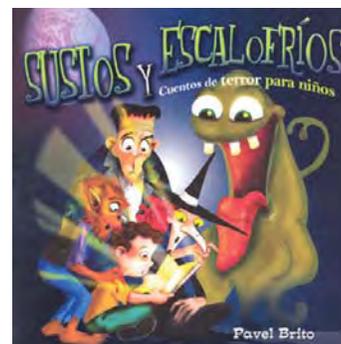


Figura 29. Portada del libro infantil *Sustos y escalofríos* de Pavel Brito.

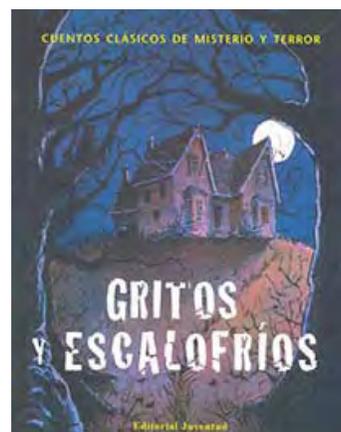


Figura 30. Portada del libro de cuentos *Gritos y escalofríos*.



Figura 31. Portada del libro *Cántico de Sangre* de la célebre autora Anne Rice.

## CAPÍTULO 2: LA ILUSTRACIÓN



Figura 32. Colección de libros *La torre oscura* del autor Stephen King



Figura 33. *La leyenda de Sleepy Hollow* del autor Washington Irving.



Figura 34. Portada del libro *Cuentos I* de Edgar Allan Poe

La ilustración digital también se hace presente en este tipo de lecturas, ya sea que la imagen se realice desde un principio en un programa de tipo raster o vectorial, o se escaneé la ilustración original, hecha en una técnica tradicional, para después ser terminada con la ayuda de uno de estos programas; como ejemplo está la portada del libro *La leyenda de Sleepy Hollow*, donde se observa que fue realizada digitalmente; los detalles del tronco del árbol se lograron mediante los distintos pinceles que éstos programas de diseño brindan, a pesar de que sea una ilustración digital, se pueden lograr efectos y texturas de técnicas tradicionales, lo que dota a la imagen de un mayor realismo (Figura 33).

Algunas portadas no necesitan de muchas imágenes para dar a entender lo que trata el libro, un claro ejemplo es la ilustración del libro *Cuentos I* de Edgar Allan Poe, la portada solo muestra la imagen de la silueta de un cuervo y abajo en apellido Poe, ambos trazados digitalmente, lo cual hace referencia inmediata a su famoso cuento de *El cuervo*, sin la necesidad de más elementos (Figura 34).

Dentro del diseño editorial es importante que la ilustración vaya conforme al tema del libro, ya que ésta se encargará de dar un mayor entendimiento del contenido, pero de igual manera es necesario que haya un acomodo tipográfico, tanto del título del libro, como el nombre del autor, por lo que debe de haber una buena distribución de la imagen y el texto. De acuerdo con el autor Albert Kapr: *“Las figuras e ilustraciones deben ante todo secundar el objetivo del contenido del libro o texto, y por lo tanto deben concordar también óptica y estéticamente con la tipografía del texto”*<sup>53</sup>, es decir que debe de haber una armonía entre todos estos elementos.

Toda ilustración que será utilizada para la realización de una portada debe de pensarse con el objetivo de que estará acompañada de tipografía, y ya dependerá del ilustrador si el acomodo tipográfico formará parte de la imagen o no.

<sup>53</sup> [http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ecimed/reglas\\_diseno.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ecimed/reglas_diseno.pdf)

Algunas ilustraciones son hechas desde el principio con el objetivo de dejar un espacio para el título del libro y el nombre del autor; un ejemplo es el libro *La bruja y el espantapájaros*, donde se observa como el ilustrador deja una zona para el texto pintando mucho cielo, es decir que el personaje principal se encuentra en una esquina, ocupando una cuarta parte de la portada y lo demás es el puro cielo, donde se coloca la tipografía encima, y así pasa a formar parte de la ilustración.

Pero también la imagen no se crea pensando solo en el texto, sino además en el formato del libro; esta ilustración se realizó de manera rectangular y horizontal, de tal manera que ocupara toda la cubierta del libro (Figura 35).

De igual manera en algunas portadas ya viene la tipografía integrada desde un principio, es decir que además de que se ilustra la imagen, también se ilustra la tipografía.

La ilustración también puede diseñarse para ocupar todo el tamaño y formato de la portada, y cuando no se deja un espacio para la tipografía, ésta se pone encima de la imagen, por lo cual es necesario que tenga un buen tamaño y contraste, de lo contrario se perdería con el fondo, por lo que debe de tener una buena relación con la imagen que se está mostrando, en este ejemplo de el libro *El sueño de Justiniano* (Figura 36) el texto ocupa una tercera parte del libro, lo que hace que haya un buen equilibrio entre imagen y tipografía, además de que el tipo de letra va de acuerdo con el tema de la ilustración, como nos dice nuevamente el autor Albert Kapr: *“También el trazado y el valor expresivo de la tipografía tienen que armonizar ópticamente con las ilustraciones.”*<sup>54</sup>



Figura 35. Portada y contraportada del libro infantil *La bruja y el espantapájaros* del autor Gabriel Pacheco.

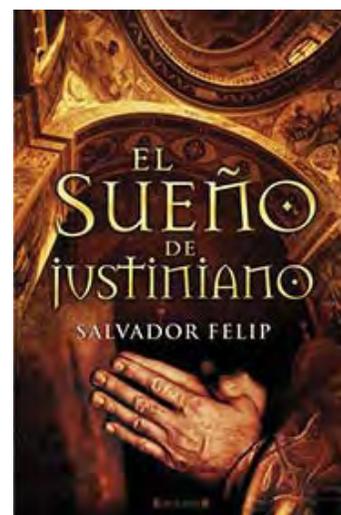


Figura 36. Portada de la novela *El sueño de Justiniano* de Salvador Felip.

<sup>54</sup> *Ibíd.*

## CAPÍTULO 2: LA ILUSTRACIÓN

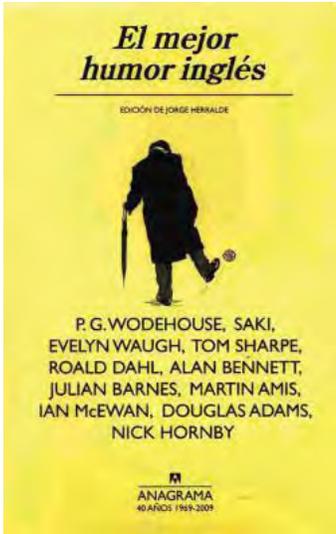


Figura 37. Portada del libro *El mejor humor inglés*.

No siempre las ilustraciones deben de abarcar una gran parte de la portada, en este ejemplo del libro *El mejor humor inglés*, la ilustración fue hecha sin un fondo, es decir que solo se muestra una imagen principal en un formato vertical, la cual está centrada ocupando menos de una tercera parte de la portada, y el espacio que sobra es para el texto; por lo tanto una ilustración no siempre se realiza pensando en el formato de la portada (Figura 37).



# **Capítulo 3**

## **Realización del proyecto**



## 3.1. INVESTIGACIÓN

### 3.1.1 ANÁLISIS DE LA OBRA

Antes de empezar a bocetar es necesario realizar un análisis sobre el cuento que se va a ilustrar, ya que con esto obtendremos la información necesaria para un mayor entendimiento de la obra.

De acuerdo al Diccionario de la Real Academia Española un análisis es: “*Distinción y separación de las partes de un todo hasta llegar a conocer sus principios o elementos.*”<sup>55</sup> Por lo tanto un análisis literario consiste en profundizar en una obra para identificar los principales elementos que la conforman, estos aspectos a identificar son el autor, el tema, los personajes, el tiempo, el ambiente, la estructura del cuento, etcétera.

#### **Autor:**

De acuerdo al capítulo 1, el autor del cuento *El gato negro* fué Edgar Allan Poe; como sabemos, las obras de Poe están basadas en las malas experiencias que tuvo durante toda su vida, en el caso del cuento *El gato negro*, Poe decide representar unos de los aspectos más oscuros de su vida, el alcoholismo, que lo llevó a tener grandes conflictos, tanto internos como externos. Poe se identifica con el personaje principal, ya que es un reflejo de él mismo, en el aspecto de que ambos sufren la enfermedad del alcoholismo que los hace tener trastornos mentales.

#### **Tema:**

Como ya se mencionó, el tema principal que maneja Poe en este cuento es el alcoholismo, que es una enfermedad autodestructiva que puede llevar a una persona a cometer actos de violencia.

El odio y la culpa son otros temas que se tratan en este cuento, pero ambos resultan como consecuencia del mismo alcoholismo.

<sup>55</sup> <http://lema.rae.es/drae/?val=an%C3%A1lisis>

**Personajes:**

Poe nos habla de un personaje principal, el cual es anónimo pero se le puede identificar como el narrador, ya que es él quien nos cuenta todos los hechos sucedidos a lo largo de la historia.

Poe no describe a este protagonista físicamente, pero en una parte de la historia nos menciona que éste se casó desde muy joven, por lo que podemos concluir que es un hombre joven; psicológicamente, al principio de la historia, se le describe como un hombre bueno y bondadoso, amante de los animales, pero dichos comportamientos fueron cambiando. Este personaje sufre de alcoholismo, por lo que sus características psicológicas cambian, ya que se vuelve una persona violenta y llena de odio, capaz de dañar a cualquier ser vivo; en este aspecto podemos considerar que también sus características físicas cambian, como su semblante y su forma de vestir.

El personaje secundario es el gato del protagonista, el cual lleva por nombre Plutón. Físicamente es un gato común y corriente pero de color negro. Es un animal fiel que tiene un gran cariño por su amo, pero este comportamiento se convierte en temor, a raíz de la enfermedad de su amo y de la grave herida en su ojo que su propio amo le ocasiona.

Otro personaje secundario es el otro gato negro, que llega a suplantar a Plutón. Físicamente es un gato idéntico al original, es totalmente negro y le hace falta el mismo ojo, excepto por la diferencia de que este gato tiene una mancha blanca en el pecho, que cierto momento de la historia, esta mancha toma la forma de una horca. Es un gato que siente afecto por el protagonista, a pesar de que éste lo rechace; se le puede considerar como el antagonista de la historia, ya que este animal propicia que el protagonista entre en un estado de locura y odio. Es un animal que representa la maldad misma, aunque no se sabe si es verdad o es producto de la imaginación del protagonista.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

El personaje terciario de la historia es la esposa del protagonista, no se le describe físicamente pero al igual que el protagonista, ella es una persona joven y amante de los animales. Tuvo un final trágico, ya que su esposo, cegado por el odio, la acecina con un hacha.

Otros personajes terciarios son los dos policías que se encargan de buscar a la esposa desaparecida del protagonista y terminan encontrando el cuerpo en el sótano de la casa de éste.

#### **Tiempo:**

No se habla de un tiempo específico dentro de la obra, pero podemos imaginar que Poe la sitúa dentro de la época en el que él vivió, que es el siglo XIX.

#### **Ambiente:**

El escenario donde se desarrolla el principio de la historia es la casa del protagonista, la cual físicamente debió ser grande, ya que el protagonista nos habla de que tenía varios animales en su casa, por lo que esta debe ser grande para poder albergarlos, y además era una casa de bien, ya que el protagonista nos menciona que era poseedor una fortuna.

Otro escenario es la casa donde el protagonista y su esposa tuvieron que mudarse después del incendio. Era una casa vieja y totalmente contraria a la que tenían antes, ya que era lo único que podían pagar, después de perder su fortuna en el incendio. Esta casa tenía un sótano, el tenía paredes hechas con ladrillos, y en una de estas paredes había una chimenea falsa, que fue el lugar donde el protagonista escondió el cuerpo de su esposa muerta.

Otros escenarios son la taberna donde el protagonista encuentra al otro gato negro y el patio de una casa vecina donde el protagonista deja colgado a su gato Plutón de un árbol.

En varias ocasiones el narrador mencionaba el tiempo en el que se desarrollaba la acción, es decir si la acción se hacía durante el día o la noche; en esos aspectos era muy descriptivo.

**Estructura.**

Como todo cuento, la historia de *El gato negro* está formada por un Planteamiento, nudo y desenlace.

El planteamiento del cuento es cuando el narrador nos hace una introducción acerca de él, de cómo vivió su infancia; de cuando se casó y vivió felizmente con su esposa y los animales que había adoptado con gran cariño, en especial un gato negro llamado Plutón; y cuando posteriormente él cambió su forma de ser al estar bajo el efecto del alcohol.

El nudo de la historia es cuando el protagonista lleno de odio maltrata de forma violenta a su gato Plutón a tal grado de matarlo; posteriormente encuentra a otro gato con el fin de suplantar al primero y así no sentir más culpa por lo el acto tan cruel que había cometido, aunque igualmente termina por odiarlo y en un arranque de ira por tratar de matar al animal, termina acecinando a su esposa.

El desenlace del cuento se presenta cuando la policía encuentra el cadáver de la esposa del protagonista en el sótano de su casa, por causa de los gemidos del gato que se encontraba encima del cadáver.

## 3.2 DISEÑO DE PERSONAJES

Como mencioné en el subcapítulo anterior, en el cuento de *El gato negro* se presentan pocos personajes que podemos clasificar de la siguiente manera:

- Primarios: el narrador.
- Secundarios: Plutón y el segundo gato negro.
- Terciarios: la esposa del narrador y los policías.

Dentro de estos personajes podemos considerar que el narrador y los dos gatos negros son los que intervienen más en la obra y los que tienen una mayor interacción entre ellos, además de que estos personajes pasan por diferentes estados de ánimo a lo largo de la historia, como son la felicidad, tranquilidad, miedo e ira. Por el contrario los personajes de la esposa y los dos policías no parecen tener mucha relevancia en la historia, ya que aparecen una o dos veces, pero aun así se ven envueltos en momentos importantes dentro de la obra.

Por lo tanto para poder diseñar a los personajes es necesario hacer un análisis psicológicos y físico en cuanto a proporción, escorzos, anatomía, vestuario (en el caso del narrador, la esposa y los policías), y expresiones faciales, este último punto es de gran importancia, ya que por medio de los gestos de cada uno de los personajes podremos saber que sentimiento están transmitiendo.

Todas estas características físicas se obtendrán de acuerdo a lo que el autor Edgar Allan Poe menciona en esta historia.

### **3.2.1 ANÁLISIS DE LA FIGURA DEL GATO**

Como principio iniciare con el diseño del personaje de Plutón y del segundo gato negro, pero antes de ello, haré un análisis físico de la figura de un gato.

Con el fin de que la ilustración tenga un sentido más realista, consideré es importante representar las diferentes expresiones de la cara del gato, éstas se ven reflejadas mediante los ojos, hocico (nariz, belfos), orejas, cola; de esta manera se hará una diferencia en las diferentes actitudes que el animal presente, si está en un estado donde se siente amenazado o si está en un estado de total calma y conformidad.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

De acuerdo con la autora Helga Hofmann, en su libro *“El lenguaje de los gatos, interpretarlo y comprenderlo”*, los gatos se comunican entre sí y entre los seres humanos por medio de los gestos, por lo que existen diferentes factores físicos como la posición de las orejas, ojos, bigotes, hocico, cabeza o cuerpo, que determinan si un gato está feliz y tranquilo o si tiene miedo y está agresivo.<sup>56</sup>

Cuando un gato está contento se sienta sobre sus patas traseras y coloca su cola rodeando su cuerpo; cuando se siente inquieto o de mal humor, contrae su cuerpo y retrae sus patas delanteras hacia su pecho, que le permitirá huir o atacar cuando se sienta amenazado.

La cola del gato es un elemento importante para expresar como se siente. Cuando la cola está de forma vertical significa que está feliz (Figura 38), cuando está ligeramente curvada hacia abajo y con la punta arqueada significa que se encuentra seguro y relajado (Figura 39). Cuando la cola se encuentra horizontal y erizada es una señal de que el gato está enojado y puede atacar (Figura 40); pero si la cola está entre sus patas traseras significa que se siente sumiso ante alguien más (Figura 41), y si a su vez la cola está erizada es una señal de que el gato tiene miedo.



Figura 38. Gato con cola totalmente vertical es señal de que está feliz.

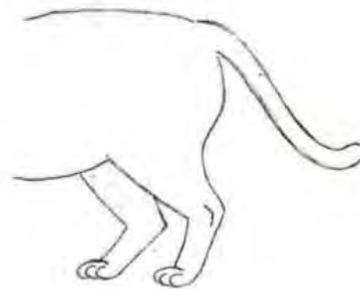


Figura 39. Gato con cola está ligeramente curvada hacia abajo y con la punta arqueada es señal de que se encuentra seguro y relajado.

\*Dibujos de autoría.

<sup>56</sup>HOLFMANN Helga. *El lenguaje de los gatos, interpretarlo y comprenderlo*. P. 12



Figura 40. Gato con cola totalmente vertical y erizada es señal de agresión.



Figura 41. Gato con la cola entre sus patas traseras significa que se siente sumiso.

\*Dibujos de autoría.

Cuando un gato refleja un estado que de agresividad o de temor su pelo se eriza en posición casi vertical, esto con la finalidad de aparentar un mayor tamaño del que tiene.

La cara de un gato también es un indicador de su estado de ánimo. Si un gato está tranquilo y relajado, sus facciones están relajadas, las orejas caídas y los bigotes ligeramente caídos (Figura 42).

Si el gato está feliz sus orejas se ponen erguidas y en constante movimiento, además sus ojos están completamente abiertos y tiene los bigotes extendidos (Figura 43).

Si el gato siente curiosidad por algo sus orejas se orientan hacia adelante y sus bigotes se extienden hacia la misma dirección (Figura 44)

Por el contrario, cuando el gato tiene miedo sus orejas se aplanan hacia los costados, sus pupilas se dilatan y sus bigotes se echan hacia lo largo de sus mejillas (Figura 45).

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Cuando el gato está enojado baja lentamente la cabeza y tiene una mirada fija con las pupilas dilatadas, las orejas las pliega hacia los lados mostrando el lado posterior de éstas, y gruñe con todas sus fuerzas a la vez que enseña sus dientes (Figura 46).

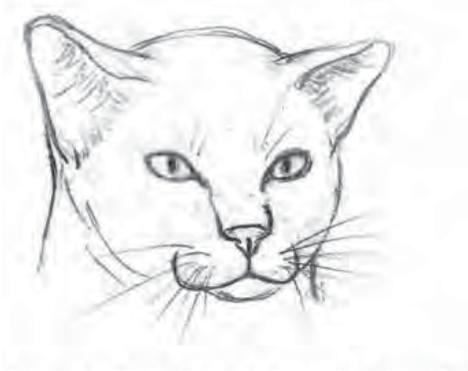


Figura 42. Si un gato está tranquilo y relajado, sus facciones están relajadas, con las orejas y los bigotes ligeramente caídos.

\*Dibujos de autoría.



Figura 43. Si el gato está feliz sus orejas se ponen erguidas, sus ojos están completamente abiertos y tiene los bigotes extendidos.



Figura 44. Si el gato siente curiosidad por algo sus orejas se orientan hacia adelante y sus bigotes se extienden hacia la misma dirección.



Figura 45. Si el gato tiene miedo sus orejas se aplanan hacia los costados, sus pupilas se dilatan y sus bigotes se echan hacia lo largo de sus mejillas.



Figura 46. Si el gato está enojado muestra una mirada fija con las pupilas dilatadas, las orejas las pliega hacia los lados mostrando el lado posterior de éstas, y gruñe con todas sus fuerzas a la vez que enseña sus dientes.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Es importante tomar en cuenta todos estos aspectos, ya que los gestos de un gato no son los mismos que los de los seres humanos, además de que utilizan otras partes de su cuerpo, como su cola, orejas y bigotes, para reflejar su estado de ánimo.

Con la información obtenida sobre los diferentes gestos que se presentan en la cara y cuerpo de un gato cuando transmite una emoción podré resolver con ilustraciones el estado de ánimo de los dos gatos de la historia.

Para poder diseñar a los personajes de los dos gatos negros es necesario ver como son descritos en la historia. Edgar Allan Poe hace una simple descripción de Plutón diciéndonos que: *"Este último animal era tan robusto como hermoso, completamente negro y de una sagacidad maravillosa."*<sup>57</sup>

Por lo tanto, el personaje de Plutón se representará como un simple gato negro, pero posteriormente sufre un cambio físico, pierde uno de sus ojos durante un altercado con su dueño, por lo que tiene este pequeño cambio en su rostro.

Poe describe al segundo gato negro de la siguiente manera: *"Era un enorme gato, tan grande por lo menos como Plutón, e igual a él en todo, menos en una casa. Plutón no tenía ni un pelo blanco en todo el cuerpo, mientras que éste tenía una salpicadura larga y blanca, de forma indecisa que le cubría casi toda la región del pecho... lo mismo que Plutón, él también había sido privado de uno de sus ojos."*<sup>58</sup>

Una vez obtenidas las características físicas de los personajes de los gatos y haber hecho los bocetos de los diseños de éstos, se debe de resolver el tema del escorzo. Como sabemos el gato es un animal de cuerpo pequeño que posee una gran flexibilidad, además se caracteriza por la elegancia de sus movimientos (Figura 47).

<sup>57</sup> ALLAN Poe Edgar. *Narraciones extraordinarias*. P. 263

<sup>58</sup> *Ibíd.* P. 266

CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

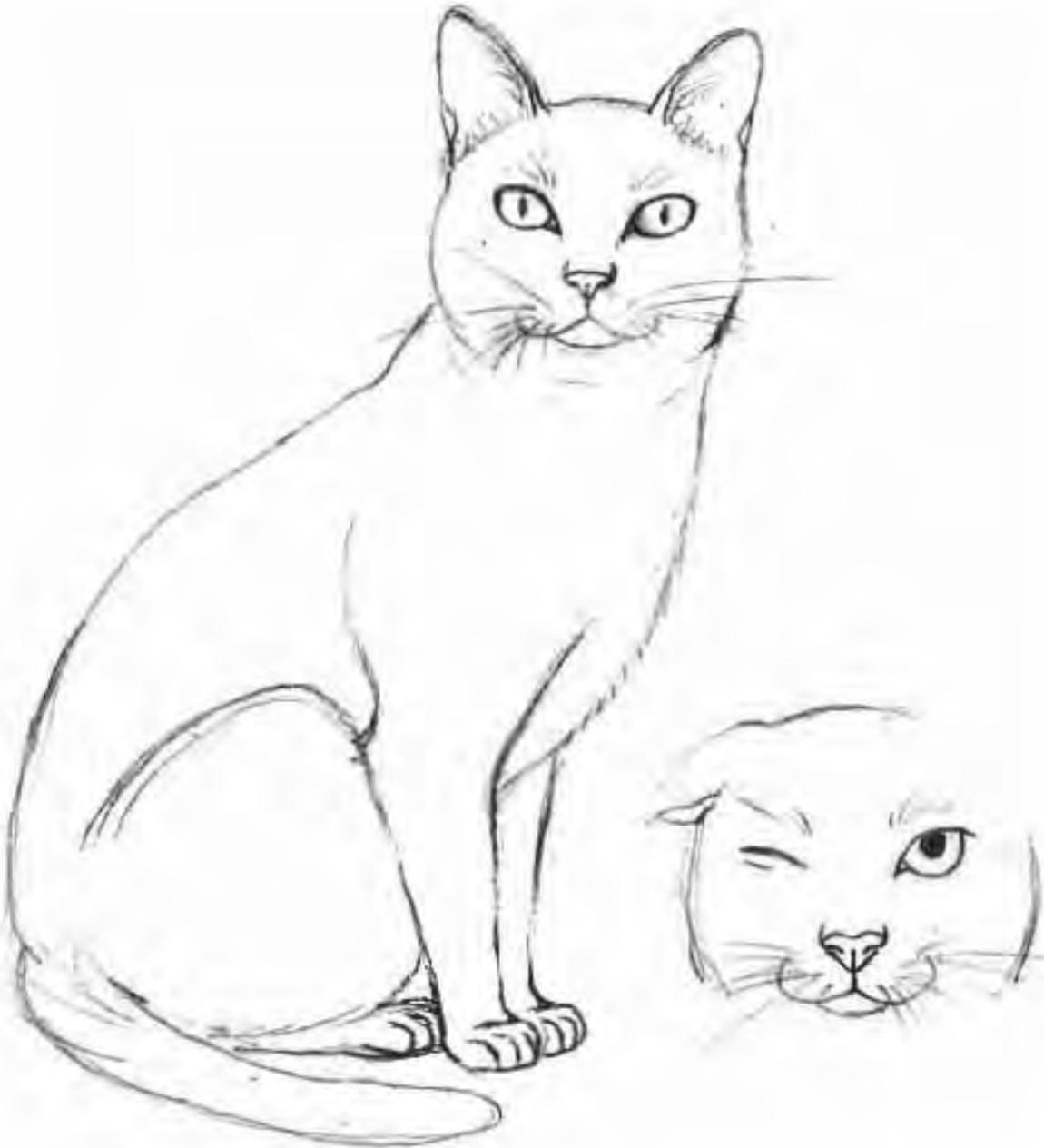


Figura 47. Boceto del gato negro mostrando el antes y el después de perder su ojo.

\*Dibujos de autoría.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Para poder hacer la figura del gato en distintas posiciones primero dibujé con un lápiz duro tres círculos, los cuales me ayudaron a poder ubicar la cabeza, el pecho y la parte trasera, después con un lápiz blando y con la guía de los tres círculos empecé a dibujar el cuerpo del gato; posteriormente repetí este proceso pero acomodando los tres círculos de formas distintas, con el fin de obtener diferentes posturas, sentado, caminando, parado, acostado, de perfil, frontal, de tres cuartos, etcétera (Figura 48).

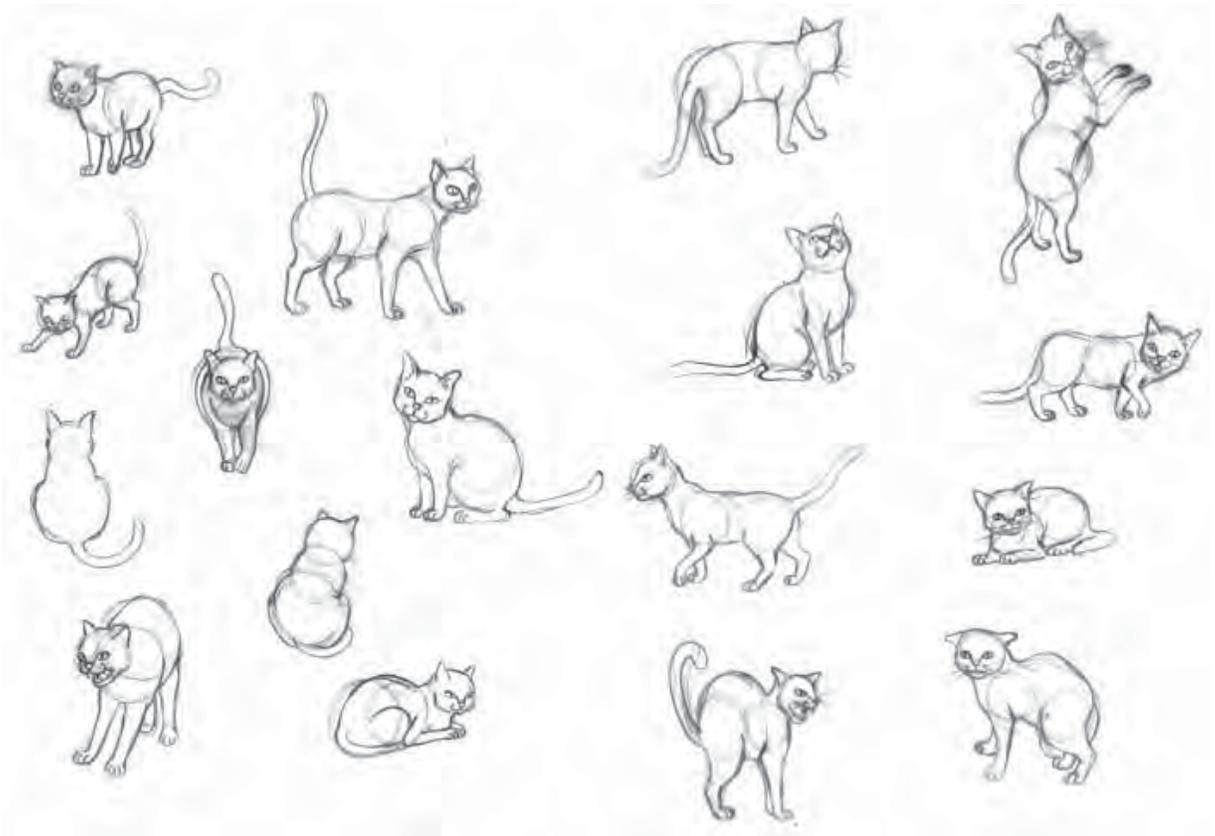


Figura 48. Serie de imágenes donde se presenta la figura del gato en diferentes posiciones.

\*Dibujos de autoría.

### 3.2.2 ANÁLISIS DEL PERSONAJE DEL NARRADOR

Edgar Allan Poe no hace una descripción física del personaje principal, lo que me permite diseñar a este personaje de una manera más libre, pero tomando en cuenta los aspectos psicológicos del protagonista que el autor menciona:

*“La docilidad y la humanidad fueron mis características durante mi niñez... Sentía extraordinaria afición por los animales, y mis parientes me habían permitido poseer una gran variedad de ellos... Esta singularidad de mi carácter aumentó con los años, y cuando llegué a ser un hombre, vino a construir uno de mis principales placeres.”<sup>59</sup>*

Sin embargo, estas características se ven modificadas en el personaje con el paso de los años debido a la adicción al alcohol que éste llega a sufrir, que lo vuelve una persona violenta y sin sentimientos:

*Me hice de día en día más taciturno, más irritable, más indiferente a los sentimientos ajenos... Mi enfermedad me invadía cada vez más, pues ¿qué enfermedad es comparable con el alcohol?...”<sup>60</sup>*

Es importante que primero haga mención de estas características que el autor señala, ya que cuando la personalidad del narrador se ve afectada por el alcohol y cambia, sus características físicas también, es decir, su semblante cambia, su forma de vestir, su aseo personal son totalmente diferentes a los que tenía antes, por lo que no es la misma persona que solía ser en el principio de la historia.

Una vez obtenida y analizada esta información, podré empezar a realizar los bocetos que ilustrarán físicamente a éste personaje.

En estas dos imágenes hago una clara diferencia de cómo lucía el personaje en el principio de la historia y de cómo lucía cuando se volvió una persona alcohólica.

<sup>59</sup> *Ibíd.* P. 262

<sup>60</sup> *Ibíd.* P. 263

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

En la primera imagen vemos que el personaje luce más joven, más varonil y elegante a la vez, con un rostro y mirada que expresa bondad y sinceridad (Figura 49).



Figura 49. El personaje luce más joven y con ropa elegante, además de que su rostro refleja un carácter bondadoso.

\*Dibujo de autoría.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Por el contrario, en la segunda imagen, el personaje luce todo lo contrario, desarreglado, con una vista cansada y triste, ojos rojos, con arrugas y ojeras más pronunciadas, el cabello despeinado, la barba y bigote descuidados, su ropa sucia y maltratada, en general tiene un aspecto desaliñado; esto como consecuencia de la adicción que tiene, que provoca que al personaje no le importe su aspecto físico ni su higiene personal (Figura 50).



Figura 50. Cuando el personaje sufre de la adicción al alcohol, su aspecto físico cambia luciendo ahora desaliñado.

\*Dibujo de autoría.

Debo aclarar que en la figura 49 el personaje luce más joven que en la figura 50 debido a que el problema de su alcoholismo se fue desarrollando con el paso de los años, de acuerdo a lo que Poe menciona en su cuento, por lo que el narrador es de una edad mayor, a la que tenía antes, cuando se desarrolla la historia.

### DISEÑO DE VESTUARIO

De acuerdo a las investigaciones que realicé <sup>61</sup>, la vestimenta que utilizaban los hombres a mediados del S. XIX, época en la que vivió Edgar Allan Poe, era un traje que constaba de un saco ligeramente holgado, pantalón igualmente holgado, un chaleco y un sombrero de copa; la manera de peinarse el cabello era con una raya lateral, se dejaban crecer las barba, el bigote y las patillas.

Con esta información pude diseñar y bocetar al protagonista, pero luciendo con una vestimenta sucia y maltratada (Figura 51).



\*Dibujo de autoría.

Figura 51. La imagen muestra el vestuario del personaje que está compuesto por un saco, chaleco, camisa y pantalón, lo cuales se ven maltratados debido a que al personaje no le importa como luce de apariencia.

<sup>61</sup> <http://historiadeltraje.blogspot.mx/search/label/5B.%20Evoluci%C3%B3n%20Traje%20Masculino>

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Para solucionar el problema del escorzo se debe tomar en cuenta también la posición de los personajes y cuidar que las figuras no se muestren muy estáticas, ya que esto le quita naturalidad al cuerpo y le disminuye o quita dramatización.

Para ello se debe hacer primero un análisis, observar como el cuerpo de una persona adopta diferentes posiciones, esto se debe a que constantemente buscamos en nuestro cuerpo una posición con la cual nos sentimos cómodos, ya sean cuando estamos parados, sentados o acostado; por lo que nuestro cuerpo no está en la misma posición todo el tiempo; además de que es importante considerar en el cuerpo los puntos de apoyo, y como es que nuestros brazos, piernas y cadera se acomodan de tal manera que se consigue un equilibrio.

Sin embargo para el personaje del narrador, que es un alcohólico, su manera de caminar y pararse es diferente a la de una persona normal, y más cuando acaba de beber demasiado, ya que pierde la coordinación y constantemente está perdiendo el equilibrio, por lo que debe hacer una mayor esfuerzo en sus movimientos para poder mantenerse en pie.

Una vez más utilicé los círculos como una guía para hacer diferentes posiciones del cuerpo del personaje, esta vez cada círculo, representa una parte del cuerpo, como la cabeza, el torso, los hombros, los brazos, las manos, las piernas y los pies; de esta manera podré manipular la posición de cada parte (Figura 52).

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO



\*Dibujo de autoría.

Figura 52. En esta imagen se muestra como los círculos, colocados en diferentes posiciones, sirven como guía para obtener una posición del cuerpo.



\*Dibujos de autoría.

Figura 53. Aquí se muestra al personaje en otras posiciones, las cuales se pudieron lograr con la referencia de los círculos.

### 3.2.3 PERSONAJES TERCIARIOS

Dentro de este cuento tenemos a otros personajes, los cuales, como mencioné anteriormente, aparecen una o dos veces en la historia e interactúan muy poco con el personaje principal, sin embargo tienen una importancia en la obra, ya que aparecen en los momentos más cumbres de la historia.

Uno de estos personajes es la esposa del narrador, la cual no es descrita físicamente, lo único que Edgar Allan Poe menciona es que ella tiene una pasión por los animales y un carácter bondadoso, el mismo que tenía su esposo en un principio: *“Me casé muy joven, y tuve la suerte de encontrar en mi esposa una disposición semejante a la mía.”*<sup>62</sup> (Figura 54)



\*Dibujo de autoría.

Figura 54. En esta imagen podemos observar a la esposa del narrador luciendo joven y con un rostro que refleja un carácter amable.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Para poder diseñar a este personaje primero busqué información acerca de cómo vestían las mujeres del siglo XIX, y encontré que ellas usaban trajes que constaban de vestidos largos que cubrían hasta sus pies y amplios de la falda, éstos no tenían escotes y estaban adornados con motivos geométricos, usaban zapatos de tacón que estaban grabados y con motivos igualmente geométricos; además tenían el cabello recogido.<sup>63</sup> (Figura 55)



\*Dibujo de autoría.

Figura 55. Las mujeres del siglo XIX usaban trajes que constaban de vestidos largos que cubrían hasta sus pies y amplios de la falda, éstos no tenían escotes y estaban adornados con motivos geométricos, usaban zapatos de tacón que estaban grabados y con motivos igualmente geométricos; además tenían el cabello recogido.

<sup>63</sup> <http://historiadeltraje.blogspot.mx/search/label/5B.%20Evoluci%C3%B3n%201848-1862>

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Otros de los personajes terciarios en la obra son los policías que investigan la desaparición de la esposa del protagonista. El autor no menciona con exactitud cuántos policías eran ni cómo eran físicamente; por lo que decidí ilustrar solo dos, uno que es el policía principal, que es el inspector, y otro que es su ayudante. Para hacer el diseño de su vestuario me basé en fotografías de aquella época donde su uniforme se compone de un pantalón, saco largo, cinturón, sombrero de copa, un bastón y una placa. (Figura 56)



\*Dibujo de autoría.

Figura 56. El uniforme de los policías del siglo XIX constaba de un pantalón, saco largo, cinturón, sombrero, un bastón y una placa.

### 3.3 DISEÑO DE ESCENOGRAFÍA

Como indiqué anteriormente, los escenarios principales donde se desarrolla la historia son las dos casas del protagonista; la primera en donde pasa sus primeros años de casado con su esposa, viviendo también con sus animales y su gato Plutón; y la segunda es la casa a la que tuvo que mudarse después de que la primera se destruyó por consecuencia de un incendio.

Antes de empezar a diseñar los escenarios mencionados es importante hacer una investigación previa de cómo eran las casas, del siglo XIX, tanto de su exterior como de su interior.

De acuerdo a la investigación realizada por la periodista Jackie Craven: *“La tradición arquitectónica norteamericana está marcada por su historia como colonia temporal. A mediados del siglo XIX la influencia del Reino Unido llevó al ‘nuevo mundo’ el estilo victoriano del reinado de Victoria I de Inglaterra. Esta arquitectura se moldea, básicamente, con madera aunque a partir de 1850 se fue introduciendo el ladrillo.”*<sup>64</sup>

Dentro de este estilo colonial, se pueden encontrar diferentes tipos de casas construidas a lo largo del siglo XVII al XIX; la construcción y diseño de estas casas cambiaba acorde al tipo de zona en la que se construía y al tipo de familia que vivía en ella.

Primero empezaré por hacer el diseño de la primera casa de los personajes.

De acuerdo con la historia que nos cuenta Edgar Allan Poe, el narrador y su esposa vivían en una casa junto con todas sus mascotas, por lo que la esta casa debió de ser grande para poder alojar a todos sus animales, en especial el perro, los conejos, el mono y el gato, que son animales que necesitan de un espacio amplio para poder vivir. También en otra parte de la historia, el autor nos menciona que el protagonista contaba con una fortuna que se había perdido cuando se incendió su casa.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Con esta información que nos brinda el autor, podemos deducir que la casa en la que vivían debió de ser construida para una familia con una buena posición económica.

*“Las familias más acomodadas construyeron casas refinadas que imitaban la arquitectura Georgiana de Gran Bretaña. Una casa de estilo Georgiano es alta y rectangular con una fila de ventanas ordenadas simétricamente dispuestas en el segundo piso. Este tipo de estilo se dio a conocer durante los años 1800 y la primera mitad del siglo XX.”*<sup>65</sup> (Figura 57)



Figura 57. Diseño exterior de la primera casa donde vivía el protagonista con su esposa.

Una vez que hayamos definido el tipo de casa que tenía el protagonista, precisaremos ahora el interior de ésta, ya que como mencioné en el análisis de la obra, la mayoría de las escenas de la historia ocurren en interiores.

Es importante señalar que sólo ilustraré las habitaciones que consideré necesarias para las escenas a desarrollar, ya que en la historia el autor no especifica en que parte de la casa se encontraban los personajes cuando sucedía una escena.

<sup>64</sup> <http://www.canexel.es/blog/casas-americanas/casas-americanas-esilo-colonial/>

<sup>65</sup> *Ibíd.*

Como mencioné anteriormente, la casa del protagonista debió ser de dos pisos, pero solo utilizaré la planta baja como principal escenario para ilustrar las escenas que se desarrollan en esta primera casa. Este primer piso sólo estará conformado por la sala, el comedor y la cocina.

Antes de empezar a bocetar y diseñar las habitaciones de la casa, es necesario hacer primero un plano de éstas, ya que de tal manera se podrá visualizar y definir la dimensión de cada habitación, así como también especificar que muebles estarán en cada habitación y la manera en que estarán acomodados. (Figura 58)

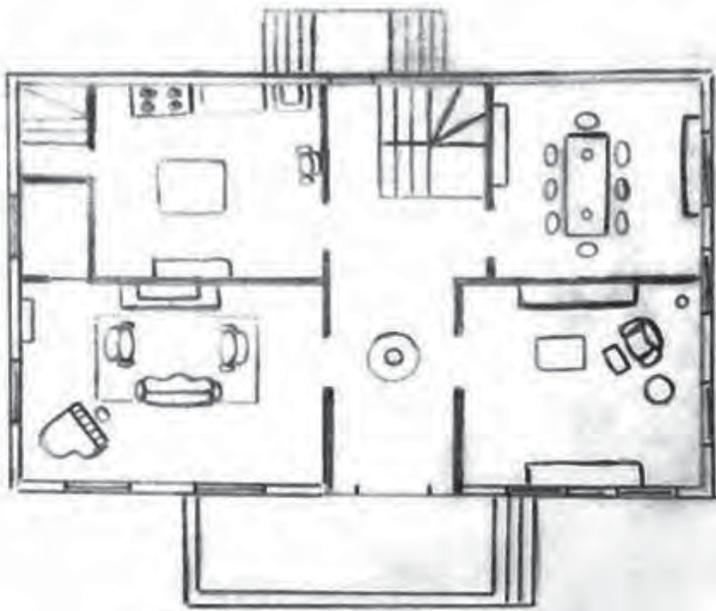


Figura 58. Hacer un plano de la escenografía antes de empezar a bocetar ayudará a tener una mejor noción del espacio en cuanto al acomodo de los muebles.

La distribución de los muebles la hice pensando en que debían tener un buen espacio entre sí, ya que el autor Edgar Allan Poe nos menciona en la historia que el protagonista tenía varios animales como mascotas, entre ellos estaban un perro, un mono y un gato, por lo que los muebles debían de tener un espacio considerable uno del otro para que estos animales pudieran estar con mayor libertad dentro de la casa.



Figura 59. Conjunto de muebles del siglo XIX, los cuales se basaban en diseños de tipo neoclásico inglés.

Para el diseño de los muebles me basé en algunas fotografías que muestran el interior de casas de la época del siglo XIX. Este tipo de muebles se basaban en diseños de tipo neoclásico inglés, por lo que se caracterizaban en tener líneas curvas y orgánicas en sus formas, especialmente en las sillas y algunas mesas, además de que el tipo de madera de estos muebles era oscura.<sup>66</sup>

Estos son algunos ejemplos de muebles que tenían las casas de la época del siglo XIX, muebles que se encuentran en la sala, comedor y cocina. Para hacer énfasis en que el protagonista tiene una buena posición económica, me pareció buena opción poner un piano, ya que el hecho de tener un piano o algún otro instrumento musical en casa, definía a sus habitantes como una familia culta y de buena posición social.

La iluminación en estos escenarios era poca, ya que durante esa época la fuente de iluminación para las casas y las calles eran las lámparas de gas. De acuerdo a la autora Mercedes Arroyo:

*“A principios del siglo XIX, las propiedades comerciales del gas empezaron a ser más evidentes, lo que motivó que se iniciase su aplicación en diversas factorías principalmente como medio de alumbrado... El gas fue adoptado en el consumo doméstico, aunque restringido a las capas mejor situadas socialmente. En sus principios fue usado únicamente como sistema de iluminación. A finales del siglo, aunque era percibido como un elemento peligroso, el gas ocupaba un lugar preeminente en el alumbrado doméstico.”<sup>67</sup>*

Este tipo de lámparas podían estar colocadas en el techo, en las paredes o también se usaban quinqués, los cuales eran lámparas de petróleo, y debido a su pequeño tamaño podían estar sobre muebles y a la vez una persona podía llevarlos en mano para recorrer una habitación o la casa entera.

<sup>66</sup> <http://restamueble.galeon.com/enlaces991776.html>

Durante el día la principal fuente de luz era la del sol, por lo que siempre se mantenían las cortinas abiertas para que esta luz pudiera iluminar toda la casa.

Es importante que en las ilustraciones finales se muestre la fuente de iluminación que esté presente en cada escena, por lo que se deben de seguir los siguientes aspectos:

Si la luz que se está mostrando es de una lámpara de gas, los colores de la ilustración tomarán un tono amarillento, en cambio si la luz que se está presentando es la que es producida por el sol, los colores en la ilustración serán más brillantes. Estas dos fuentes distintas de luz crearan varias sombras cuyas características dependerán de distintos factores.

Uno de estos factores es la situación de la luz respecto al objeto; si la fuente de luz se encuentra encima del objeto, la sombra proyectada resultará corta, de tamaño reducido, pero si esta luz se encuentra a un lado del objeto éste proyectará una sombra alargada.

Otro factor es la forma de la sombra de acuerdo a la clase de luz, en este caso la luz natural, que es el sol, se propaga en un sentido paralelo y la luz artificial, que es la lámpara de gas, se propaga en un sentido radial.

Otro aspecto que también se debe tomar en cuenta es el punto de vista de donde se esté viendo el objeto, por lo que la forma de la sombra se verá afectada por la perspectiva, es decir la perspectiva de las sombras. (68)

De igual manera la cercanía y el ángulo de los objetos con respecto a la fuente de luz, hará que tenga una mayor definición, es decir, si la luz se encuentra más cerca del objeto, la sombra de éste tendrá bordes definidos, pero si la luz se encuentra a una distancia más lejana del objeto, la sombra estará menos definida.



Figura 60. A mediados del siglo XIX la principal fuente de iluminación eran las lámparas de gas, sin embargo el uso de las lámparas de petróleo fue algo que se siguió manteniendo.

<sup>67</sup>[http://www.ub.edu/geocrit/3ch/3ch\\_1\\_05.pdf](http://www.ub.edu/geocrit/3ch/3ch_1_05.pdf)

<sup>68</sup> PARRAMÓN José María. *La luz y sombra en el dibujo Artístico*. P. 8-10

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

En la obra el autor nos dice en qué momento del día se está desarrollando una escena, de día o de noche, por lo que es importante tomar en cuenta estos aspectos de la iluminación, ya que de esta manera podremos indicar en la misma ilustración si la escena que se está mostrando está ocurriendo durante el día o la noche.

Otro escenario que debemos mencionar es el jardín de la casa, ya que el narrador nos cuenta que en un árbol que se encontraba cercano a la casa cuelga a Plutón con una soga, dándole muerte a éste. (Figura 61)



Figura 61. En este escenario se desarrolla una de las escenas más impactantes dentro de la historia, ya que es el lugar donde el protagonista le da muerte al gato Plutón.

Otro de los escenarios principales es la segunda casa donde vivieron el protagonista y su esposa. Esta casa debió de ser más chica a comparación de la primera, ya que después del incendio el protagonista perdió sus bienes y terminó viviendo en una casa vieja (Figura 62).

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Esta segunda casa la diseñaré de una manera más sencilla, de un solo piso y que cuente solo con las habitaciones y muebles que son necesarios, es decir sala, comedor, dormitorio, baño y cocina. Cada uno de estos cuartos debía de contar con pocos muebles, ya que el narrador y su esposa no contaban con tanto dinero para una vida más cómoda, como solían tener.



Figura 62. Esta segunda casa era muy diferente a la primera, en cuanto a tamaño y nivel económico.

De igual manera hice un plano de la casa para poder ubicar de una manera más fácil las habitaciones con sus respectivos muebles (Figura 63).

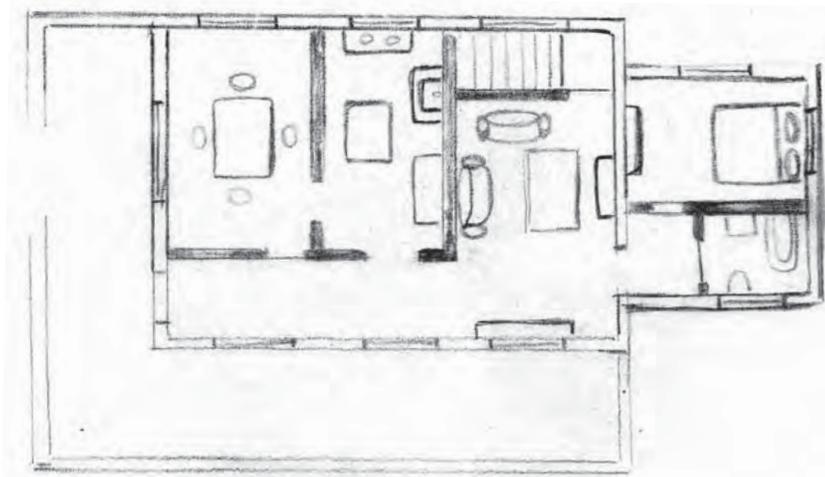


Figura 63. Hacer un plano de la casa ayudará a tener una mejor noción de su espacio, por lo que podremos ubicar a los personajes y a los demás objetos que se encuentran dentro de la casa.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Este sótano se encontraba en la segunda casa del protagonista (Figura 64), para poder diseñarlo me basé en la descripción que nos da el autor sobre este lugar:

*“Los muros habían sido contruidos muy a la ligera, y recientemente habían sido cubiertos en toda su extensión de una capa de mezcla, que la humedad había impedido que se endureciese. Por otra parte, en una de las paredes había un hueco, que era una falsa chimenea, o especie de hogar, que había sido enjalbegado como el resto del sótano. Supuse que me sería fácil quitar los ladrillos de este sitio, introducir el cuerpo y colocarlos de nuevo...”<sup>69</sup>*

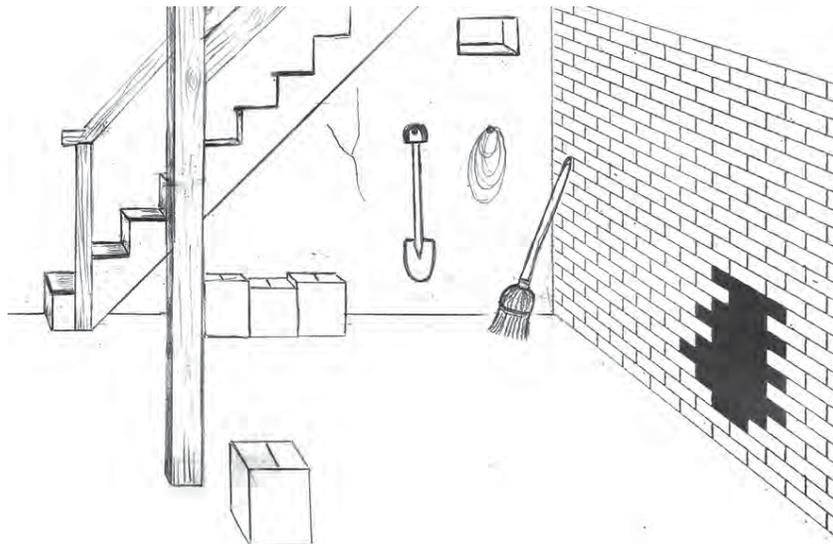


Figura 64: En el sótano ocurre una de las escenas más importantes y más inesperadas de la historia, cuando el narrador mata a su esposa y esconde el cadáver detrás de uno de los muros.

\* Dibujo de autoría

Por último, otro de los escenarios que están presentes en la historia es la taberna donde el protagonista iba en las noches a beber. En esta taberna ocurre un hecho importante, ya que en este lugar el protagonista encuentra al segundo gato negro.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Al igual que con los demás escenarios, Edgar Allan Poe no nos describe la taberna físicamente, pero con base a fotografías e imágenes que encontré pude diseñar esta taberna, la cual cuenta con sus elementos principales, que son las mesas, la barra y los toneles donde están las bebidas (Figura 65).



Figura 65. El autor nos cuenta que el protagonista se encontraba en una taberna cuando se topa con el segundo gato negro, el cual era idéntico a Plutón.

\* Dibujo de autoría

### 3.4 DECISIÓN DE TÉCNICA

Antes de tomar una decisión con respecto a la técnica que se usará, es necesario experimentar con distintos materiales, hacer comparaciones entre éstos y de esta manera encontrar cual se adecua más, ya que como ilustradores debemos aprender a identificar que materiales se prestan más para ciertos temas.

A continuación mencionaré las técnicas con las que decidí trabajar. Tomando una imagen como referencia, apliqué distintas técnicas, y en cada una de estas describiré como fue mi proceso de realización.



#### Lápiz de color.

Para esta técnica utilicé como soporte papel *Frabriano*. La manera en que empleé el lápiz de color fue moviéndolo de manera circular, ya que de esta manera los diferentes tonos de color que se van generando quedan de una manera uniforme (Figura 66).

La forma en que apliqué el color fue de derecha a izquierda y coloqué una hoja aparte encima del dibujo para recargar mi mano, esto con el fin de que no se corriera el pigmento con mi mano y manchara la ilustración.

Para conseguir tonos más oscuros, sugiriendo sombras, ejercí una mayor presión sobre el papel, y conforme fui aplicando menos presión sobre de éste fui obteniendo tonos más claros, hasta llegar al punto de que la punta del lápiz apenas rosara el papel y así hasta dejar el blanco de éste.

Figura 66. Dibujo del gato negro en técnica de lápiz de color

\* Dibujo de autoría

Para obtener diferentes combinaciones de color fui sobreponiendo un color encima de otro, empezando primero con el color más claro.

Para las sombras sobrepuse el color negro sobre el color que quise oscurecer; esto fue para colorear la parte de los ojos y el hocico, pero para el resto del cuerpo del gato que es negro completamente, generé diferentes tonos de negro para obtener sombras y con ello volúmenes, y para señalar la luz dentro de la figura dejé el blanco del papel.

En todo momento me aseguré de que la punta de los lápices estuviera afilada, ya que el hecho de tener una buena punta en el lápiz me permitió trabajar mejor los detalles más pequeños, como los dientes, los ojos y los bigotes.

### **Acuarela.**

Para esta técnica decidí trabajar la técnica seco sobre húmedo, es decir que pinté con un pincel cargado de agua y pigmento sobre una superficie seca, en este caso papel *Guarro* (Figura 67).

Esta técnica de acuarela me permitió lograr contornos más definidos y precisos, especialmente en los detalles de los ojos y el hocico que requiere más control de la acuarela; sin embargo en la zona del torso que es más grande, quise utilizar la técnica húmedo sobre húmedo, con el fin de utilizar las dos técnicas dentro de la misma imagen. Para ello humedecí con un pincel redondo grueso, sólo el área que quería tratar en húmedo, de tal forma que cuando aplicara la pintura con el pincel húmedo el pigmento no se saliera de los bordes de la figura.

Para trabajar áreas más pequeñas que requerían más detalle como los ojos y el hocico, utilicé pinceles redondos más finos, pero también decidí apoyarme de un lápiz de color para hacer los bigotes y los dientes del gato, ya que estos requerían de líneas más finas para definirlos.



Figura 67. Dibujo del gato negro en técnica de acuarela.

\* Dibujo de autoría

Para el color del gato utilicé diferentes tonos de negro, por lo que empecé con tonos más claros y fui superponiendo varias capas del mismo tono —apliqué cada capa, una vez que secura la anterior—para ir obteniendo tonos más oscuros y así darle sombras a la figura, y al mismo tiempo procuré dejar partes del papel sin pintar para que representaran las zonas de luz.



Figura 68. Dibujo del gato negro en técnica de acrílico.

\* Dibujo de autoría

### Acrílico

Para esta técnica utilicé como soporte cartulina *Ilustración importada*, la cual contiene 50% de algodón. Primero empecé poniendo una capa uniforme de un color gris medio en toda la figura del gato, excepto en la parte de los ojos y el hocico. Mientras la pintura aún permanecía fresca fui poniendo con un pincel plano diferentes cantidades de color negro y blanco para obtener varios tonos de gris, de claros a oscuros (Figura 68).

Las pinceladas fueron cortas y la dirección que les di fue conforme a la forma de la figura, esto lo hice con el objetivo de lograr una figura que simule el pelaje del gato.

Para la parte de los ojos y el hocico, trabajé con un pincel redondo fino y seguí el mismo procedimiento de poner una plasta de un color y encima aplicar cantidades diferentes de negro y blanco para conseguir tonos claros y oscuros, y con ello generar luces y sombras.

Una vez que secó la pintura en toda la imagen, coloqué una veladura de color blanco sobre los tonos más claros de la figura y así darle más brillo a las zonas donde hay luz.

Finalmente para trazar los bigotes y definir los dientes del gato utilicé nuevamente un lápiz de color.

### Gis pastel.

En esta técnica usé como soporte papel *Tiziano*. Empecé haciendo manchas con el gis, aplicando un poco de color negro fui difuminado con la yema de mis dedos para conseguir degradados y diferentes tonos de negro; para señalar la luz en la figura, agregué color blanco que igualmente fui frotando con los dedos para que se combinara con el pigmento negro.

Para sugerir el pelaje del gato dejé trazos cortos sin difuminar sobre los degradados. Para trabajar la zona de los ojos y hocico utilicé un difumino y nuevamente me apoye del lápiz de color para trazar los bigotes y dientes del gato.

Durante el tiempo que estuve trabajando con esta técnica, utilicé un trapo limpio para limpiarme los dedos y así no manchar la ilustración.



Figura 69. Dibujo del gato negro en técnica de gis pastel.

\* Dibujo de autoría

### **3.4.1 RECOMENDACIONES DE USO Y CUIDADO DE HERRAMIENTAS DE LA ILUSTRACIÓN.**

Para poder trabajar de una mejor manera, se deben tomar en cuenta algunos aspectos en el uso de las herramientas que utilizamos:

#### **Pinceles**

En el caso de que decidamos técnicas líquidas para nuestra ilustración, y trabajemos con pinceles redondos, la anchura de la línea se logrará de acuerdo al tamaño del pincel escogido y a la presión que se ejerza sobre el papel, cuando hay una mayor presión, las cerdas del pincel se separan y se crea una línea gruesa; a medida que el pincel se va levantando porque se ejecute menor presión, las cerdas se van juntando y se va creando una línea mucho más fina. También el pincel se puede trabajar de manera inclinada y de allí se va verticalizando, de tal forma que al final la punta del pincel apenas roce el papel.

Cuando trabajamos con pinceles planos propios para óleo o acrílico, el grosor del trazo lo obtendremos según el tamaño del pincel y el lado que utilizemos, ya que el conjunto de cerdas tienen dos anchuras.

Es conveniente tener diferentes pinceles para cada técnica, ya que si trabajamos con el mismo pincel y no lo lavamos correctamente, corremos el riesgo de que queden restos de pigmento de otro material que se pueda combinar con el que estemos usando en ese momento.

Así como cuidamos de que nuestra ilustración no se maltrate o ensucie, debemos cuidar nuestros pinceles, por lo que es importante que después de utilizarlos se laven con agua y con jabón. Algo que debemos tomar muy en cuenta y que muchas veces dejamos pasar, es que no debemos dejar mucho tiempo el pincel dentro del recipiente con agua boca abajo, ya que de lo contrario se irá arruinando poco a poco, debido a que las cerdas se irán doblando, y ya no regresarán a su estado original.

## **Lápices de color**

Para trabajar de una mejor manera con los lápices de color es necesario tomar en cuenta que estos se deben de encontrar bien afilados, ya que la manera de afilarlos, ya sea con un sacapuntas sencillo o con cúter, determinarán el tipo y la variedad de trazos.

Existen distintas maneras de trabajar el lápiz de color, una de ellas es trabajar con la punta del lápiz de manera circular sobre el papel, de tal manera que se obtengan tonos suaves y uniformes.

Otra manera de trabajar el lápiz es dibujar puntos, los cuales se obtienen golpeando ligeramente la punta del lápiz sobre el papel; estos puntos, en conjunto crean un efecto visual de tonos claros u oscuros de acuerdo a la saturación que se emplee, es decir, mientras más lejos estén los puntos uno del otro, se creará un efecto de tonos claro, y mientras se van juntando más se logrará un efecto de tonos oscuros.

También se puede trabajar con el lápiz trazando líneas, las cuales pueden tener distintos grosores de acuerdo a la presión que hagamos sobre el papel y al grosor y tipo de punta del lápiz; estas líneas se pueden trazar hacia una o varias direcciones, ya sea sobreponiendo las líneas o no; y de igual manera, dependiendo la lejanía y cercanía de las líneas podremos obtener efectos de tonos oscuros y claros, que a la vez generan luces, sombras, volumen y textura.

Cuando estemos trabajando con el lápiz de color, debemos asegurarnos de colocar una hoja de papel aparte para recargar nuestra mano, ya que de lo contrario correremos el riesgo de que con nuestra propia mano manchemos la ilustración.

Una vez que hayamos terminado nuestro trabajo debemos usar un fijador sobre éste, con el fin de proteger la superficie del papel con la ilustración para que tenga una mayor duración.

## CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Debemos procurar mantener nuestros lápices en buenas condiciones, esto lo podemos lograr guardándolos en su estuche una vez que los hayamos terminado de utilizar, esto con la finalidad de evitar que el lápiz se caiga y su punta se rompa, de igual manera existe el riesgo de que cuando el lápiz se cae, la mina se fragmente, y por lo tanto se quiebren con facilidad; al seguir estas indicaciones nuestros lápices tendrán una duración mayor.

### **Gomas**

En el comercio encontramos diferentes tipos de gomas, en términos generales dos tipos son de nuestro interés: las gomas blancas especiales de dibujo y la goma maleable; algunas gomas blancas tienen diferentes graduaciones, más duras o más blandas. Acerca de la goma maleable, es un tipo de borrador que debido a su composición se puede moldear y darle la forma que uno desee, como la plastilina; esta goma remueve las partículas del grafito, no deja basura sobre el papel y tiene la ventaja de acceder a zonas muy pequeñas.

Es fundamental el uso de este material en ciertas técnicas, pues no solo sirve para hacer correcciones, sino que además nos ayudará a crear algunos efectos en nuestra ilustración al rebajar la tonalidad, por ejemplo para resaltar una luz. Es muy útil en las técnicas como el lápiz grafito, lápices de color, gis pastel y hasta carboncillo.

### **Pastel**

Existen dos tipos de pasteles, el suave y el graso. En el caso del gis pastel suave, se puede trabajar de dos maneras, difuminando el pigmento o haciendo trazos directos con la barra de gis.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Para difuminar el pastel primero hacemos una mancha sobre el papel y después usamos la yema de los dedos para frotar el pigmento, igualmente podemos apoyarnos de un difumino para trabajar zonas más pequeñas en nuestra ilustración. Se puede difuminar también con algodón o con un trozo de papel. Cuando difuminamos el gis pastel podemos obtener degradados, combinaciones y transiciones de un color a otro de manera uniforme. También es importante que después de difuminar un color con nuestros dedos los limpiemos con un trapo húmedo, esto con la finalidad de que no manchemos nuestra ilustración y que restos de pigmentos que aun se encuentran en nuestros dedos se mezclen con otros colores.

En el caso de que trabajemos con la barra directamente, podemos obtener líneas de distintos grosores de acuerdo a la posición y forma de la barra. Al igual que sucede con los lápices De color, podemos trazar líneas ya sean cortas o más largas, hacia una misma dirección o a diferentes direcciones, ya sea sobreponiendo las líneas o no, y al ponerlas a diferentes distancias una de otra obtendremos un efecto visual de tonos claros y oscuros, con los cuales podemos generar luces, sombras, volúmenes y texturas.

Es conveniente poner una hoja aparte encima de nuestro soporte para poder recargar nuestra mano mientras estamos trabajando, ya que así evitaremos que accidentalmente se corra el pigmento y se manche nuestro trabajo. Una vez que hayamos concluido nuestro trabajo podemos fijarlo para que tenga una mayor duración.

Para asegurar la durabilidad de nuestros pasteles, debemos almacenarlos en su estuche una vez que terminemos de trabajar, y así evitamos que se puedan caer y romper, ya que el gis pastel es un material delicado que se puede quebrar con facilidad.

### **Pastel graso**

Al igual que sucede con el gis pastel, el pastel graso se puede trabajar de dos maneras, ya sea haciendo trazos directos sobre el papel o difuminando la cera con la yema de los dedos.

A diferencia del gis pastel, debido a su constitución, el pastel graso es más difícil de borrar, por lo que necesitamos hacer pequeñas correcciones, debemos emplear una navaja para raspar el área que deseamos rectificar, es importante mencionar que la zona no queda totalmente limpia, es decir que permanece una fina capa de color que no se puede eliminar, pero sí se puede superponer un nuevo color encima de ésta; también podemos utilizar la navaja para crear texturas, como por ejemplo, hacer ashurados.

En esta técnica podemos utilizar materiales como aguarrás o trementina para disolver la cera de los pasteles y así, éstos tengan una consistencia líquida, para ello aplicamos estos solventes con un pincel sobre la cera que está en el papel y la esparcimos a lo largo de la superficie, de esta manera podemos generar finas capas y transparencias.

Se debe tener presente que después de difuminar un color con los dedos, debemos limpiar éstos, ya que si no tenemos cuidado, existe el riesgo de manchar los demás colores que apliquemos, especialmente si se trata de colores claros.

Así como nos aseguramos de mantener limpio nuestro trabajo, debemos conservar en buen estado nuestras barras de pastel; después de que apliquemos un color sobre otro, tenemos que asegurarnos de que las puntas de nuestros pasteles no tengan restos de otro color, esto con la finalidad de evitar ensuciar los demás colores con un tono no deseado.

### 3.5 DECISIÓN DE IMÁGENES PARA ILUSTRAR

Una vez que termine con el proceso de hacer el análisis del cuento y el diseño tanto de los personajes y de las escenografías que se mencionaban dentro de la historia, realizaré los bocetos previos a las ilustraciones finales, pero antes de ello haré un análisis de las escenas más importantes del cuento, ya que para el trabajo final solo haré seis ilustraciones (una de estas ilustraciones la utilizaré como portada del cuento), por lo que además de analizar qué escenas son cruciales en la historia, debo escoger qué acontecimientos me ayudarán a contar la historia.

Figura 70. Escena donde el protagonista se encuentra rodeado de sus mascotas y de su esposa en el calor de su hogar, todo esto sucede antes de que este personaje se volviera alcohólico.

\* Dibujo de autoría



### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Para la primera ilustración quisiera representar el aspecto físico del personaje principal al principio de la obra, es decir, antes de que fuera alcohólico, esto con la finalidad de hacer un contraste en el dibujo en cuanto a la apariencia del personaje antes y después de su enfermedad (Figura 70).

En la imagen se puede observar al protagonista con su esposa rodeado de algunas de sus mascotas, podemos ver que el narrador se encuentra en un estado de tranquilidad y felicidad al estar rodeado de sus mascotas queridas y de su amada, de esta manera se puede apreciar una atmósfera alegre y confortable.

Los personajes se encuentran en una posición de tres cuartos y con la mirada apuntando hacia al gato, el cual se encuentra en el centro del encuadre, junto con el protagonista, ya que de esta manera la atención se puede centrar en ellos.

En la obra el autor nos menciona que el protagonista y su esposa contaban con varias mascotas en su casa, pero para esta imagen solo quise poner a dos animales, al gato y al perro, ya que de estos dos se pueden considerar como los más allegados al hombre, por lo tanto, se acoplan más a una escena familiar.

Uno de los momentos importantes que ocurren en la historia es cuando el protagonista, de manera violenta, le saca un ojo a su gato Plutón con un corta plumas. Consideraré ilustrar esta imagen porque es uno de los sucesos más impactantes que representa el momento en que el protagonista empieza a sentir sentimientos de odio hacia su gato (Figura 71).

En esta escena quise poner al narrador en primer plano, en una posición donde se encuentra sujetando de forma violenta a Plutón, por lo que los dos se encuentran frente a frente.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Se puede notar tanto en el rostro del gato como en el del narrador, las sensaciones que están experimentando en ese momento; por una parte Plutón expresa miedo y desesperación al ver que su amo lo quiere lastimar, mientras que el protagonista, bajo los efectos del alcohol, se llena de sentimientos odio e ira que lo obligan a cometer actos horribles.

Para esta escena quise representar el momento antes en que el corta plumas toca el ojo del gato, ya que considero que para el espectador, este momento puede resultar de mayor tensión que cuando ya le está sacando el ojo al gato, además que la ilustración nos muestra un momento incierto, que puede suceder o no.

En esta escena lo que más me interesaba era la expresión en el rostro de los personajes, por lo que no fue necesario poner sus cuerpos completos, es decir que con solo dibujar desde su cabeza hasta sus brazos podía representar perfectamente la acción que estaban haciendo.

Figura 71. Escena donde el protagonista, en un estado de ira y bajo los efectos del alcohol, hierre gravemente a Plutón, el cual después de tratar de defenderse, termina perdiendo un ojo.

\* Dibujo de autoría



### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Otra escena importante y que se debe mencionar, es cuando el protagonista está en una taberna y encuentra al segundo gato negro. Se puede observar al gato sentado en un primer plano observando al protagonista, éste en segundo plano, que está en pésimo estado ocasionado por la ingesta de mucho alcohol; el personaje se encuentra encima de una silla y recargado sobre un barril de madera, debido a que no puede mantener en equilibrio, ni siquiera estando sentado.

Para esta escena quise que se viera un poco más el escenario, por lo que decidí abrir el encuadre; esto fue con la finalidad de ilustrar el lugar y las circunstancias en las que estaba el protagonista cuando encontró a este segundo gato (Figura 72).



Figura 72. Escena donde el protagonista se encuentra en una taberna y es observado a lo lejos por un gato negro idéntico a Plutón. Posteriormente el narrador decide adoptar a este animal, por lo que permite que lo siga hasta su casa.

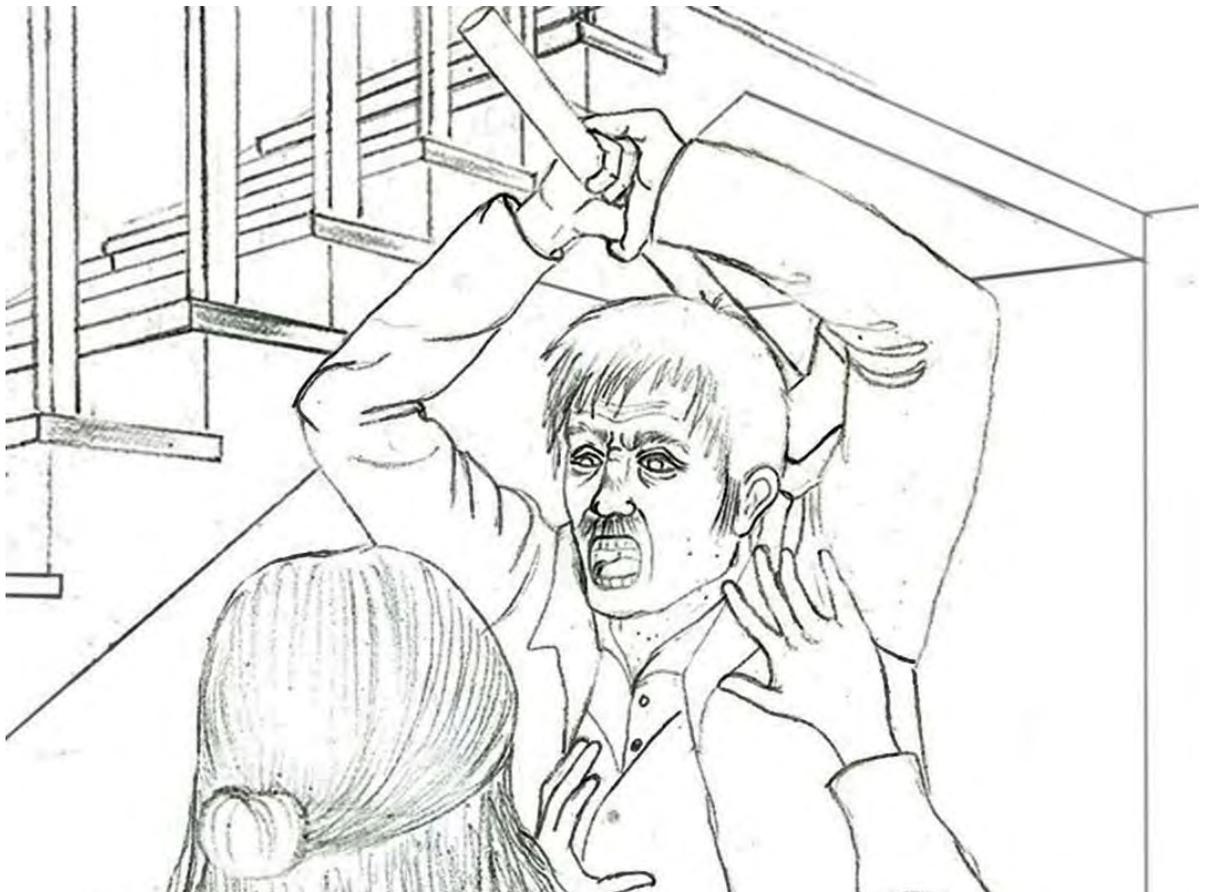
\* Dibujo de autoría

Uno de los sucesos cruciales en la historia es cuando el personaje principal asesina a su esposa con un hacha en el sótano de su casa. Lo importante de esta escena fue representar, principalmente, el rostro del protagonista, un rostro lleno de odio, ira, rabia, que lo llevan a cometer un acto tan espantoso. En la imagen podemos observar en un primer plano a la mujer, que a pesar de que no se ve su rostro, se puede notar por la posición de sus manos que está tratando de detener a su esposo; en el segundo plano está el personaje, el cual se encuentra en una posición donde está a punto de matar a su esposa (Figura 73).

Decidí realizar la vista de mi ilustración en contra picada, debido a que quise resaltar la figura del protagonista, que se viera más grande e imponente, en comparación con la de su esposa, ya que en la historia la mujer siempre se vió como una persona vulnerable y sumisa.

Figura 73. En esta escena el protagonista, lleno de odio e ira, toma un hacha con la que decide matar al gato, después de que este casi hace que caiga de las escaleras del sótano, pero al ver este suceso, la esposa decide interponerse, sin embargo a este personaje no le importa que ella estuviera en medio y termina matándola.

\* Dibujo de autoría



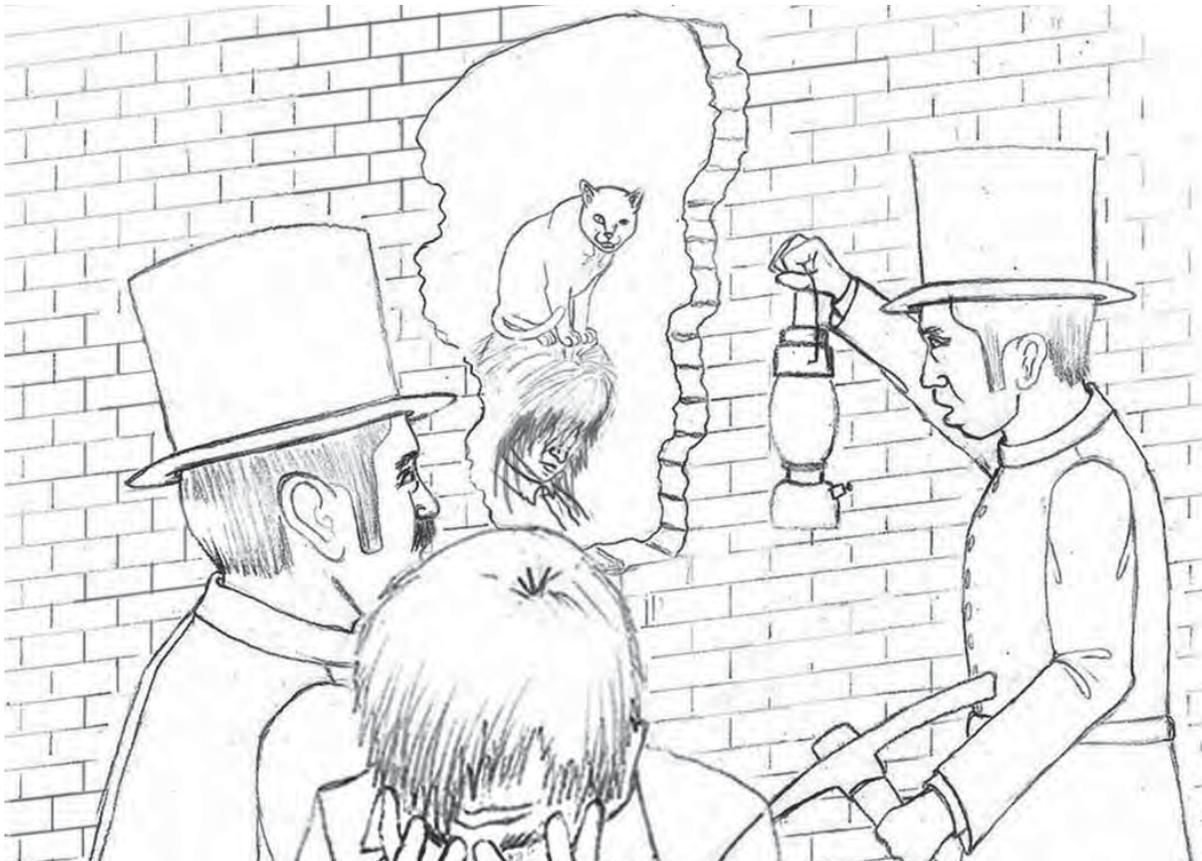
### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Para la última escena, resolví ilustrar el momento en que el cuerpo de la esposa del protagonista, es descubierto por la policía, detrás de uno de los muros del sótano. Fue de suma importancia representar este suceso, ya que aparte de ser el desenlace de la historia, es un momento culminante e inimaginable, ya que para los lectores esta escena puede resultar inesperada.

Figura 74. Esta escena representa el desenlace de la historia, el momento en que el cuerpo de la esposa es descubierto por los policías, los cuales se sorprenden al ver que éste se encuentra en un estado de descomposición, pero el más sorprendido es el protagonista, quien se aterra al ver que encima del cadáver se encontraba su peor pesadilla.

\* Dibujo de autoría

En esta imagen observamos en primer plano al protagonista cubriendo su rostro con sus manos, dándonos a entender que le da horror ver lo que hallaron detrás del muro; en el plano de atrás se encuentran los policías, los cuales tienen una mirada de asombro que se dirige hacia el cadáver de la mujer que está en plena descomposición, y en un plano más atrás se encuentra el cuerpo de la esposa, del cual solo se alcanza a observar su cabeza cubierta de sangre, y encima de ésta se encuentra el gato, con una mirada fija que se dirige al lector (Figura 74).



### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

Al final de la obra, el autor nos deja con la intriga de que si el gato de verdad era la bestia o el protagonista, que debido a su enfermedad del alcoholismo, cometió los actos más horribles e inimaginables.

Antes de tomar la decisión sobre la imagen que usaría en la porta, decidí primero ver otras portadas ya existentes; al observar estas imágenes pude notar que generalmente ponen a la figura del gato negro como principal elemento, pero a su vez lo representan de tal forma que luzca para los ojos del espectador como un ser maligno, tal y como no los da a entender el autor del libro. Es decir que predispone al público a pensar que el gato negro es el personaje malvado dentro de la obra.

Al hacer este análisis decidí hacer algo diferente, es decir representar al personaje del gato en otro contexto. Decidí representar al gato en el papel del compañero fiel, ya que en la historia el escritor nos menciona que Plutón, al principio de la obra, seguía a su amo a todas partes, incluso el segundo gato negro también lo acompañaba todo el tiempo, a pesar de que el protagonista no quería que se le acercara.

Resolví la imagen de tal forma que el gato apareciera en primer plano, con la mirada puesta hacia el observador, en segundo plano se encuentran las piernas del protagonista, y por la posición en la que se encuentran se puede notar claramente que está caminando, no sabemos qué rumbo tomará pero lo de lo que si estamos seguros es que su gato lo acompañará (Figura 75).

Una vez escogidas las escenas a realizar y contar con los bocetos, es momento de aplicar la técnica.

Después de haber hecho distintas pruebas con las técnicas de acuarela, lápiz de color y pastel, decidí hacer una mezcla de estas tres, ya que observe que cada una de éstas daba resultados interesantes que ayudarían a que mis ilustraciones luzcan mejor.

### CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

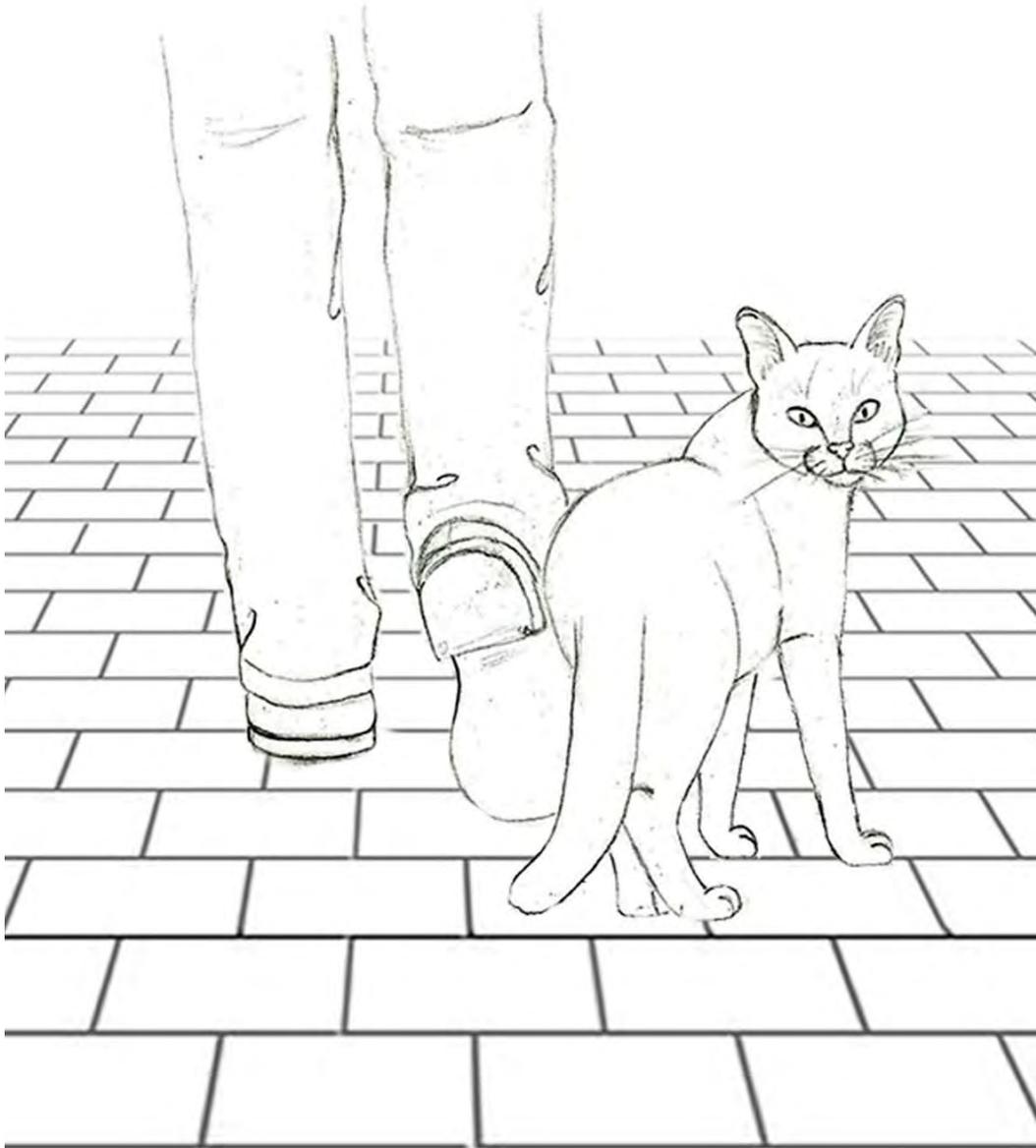
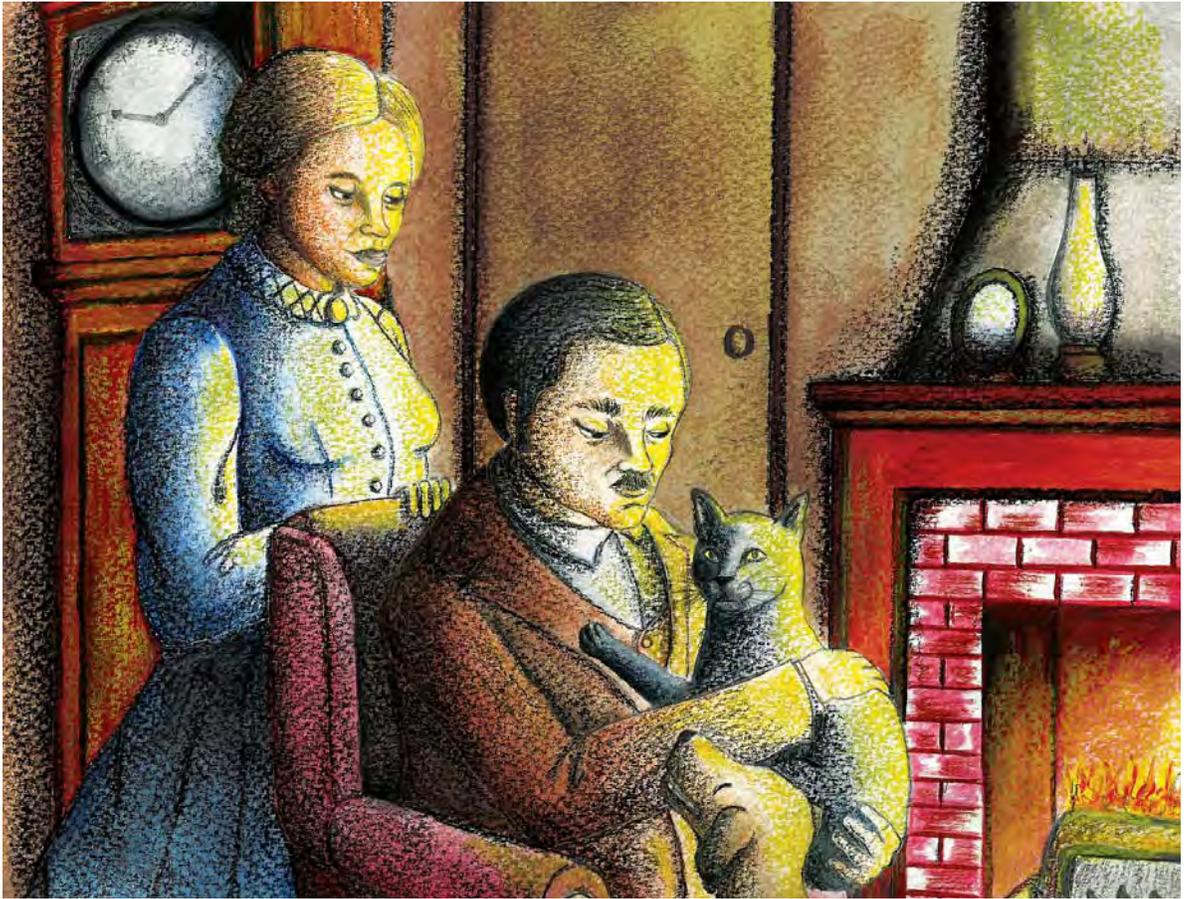


Figura 75. En esta imagen se pretende representar al gato en un contexto diferente, como un animal fiel que acompaña a su amo a cualquier parte que vaya.

\* Dibujo de autoría

### 3.6 RESULTADOS FINALES



CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO



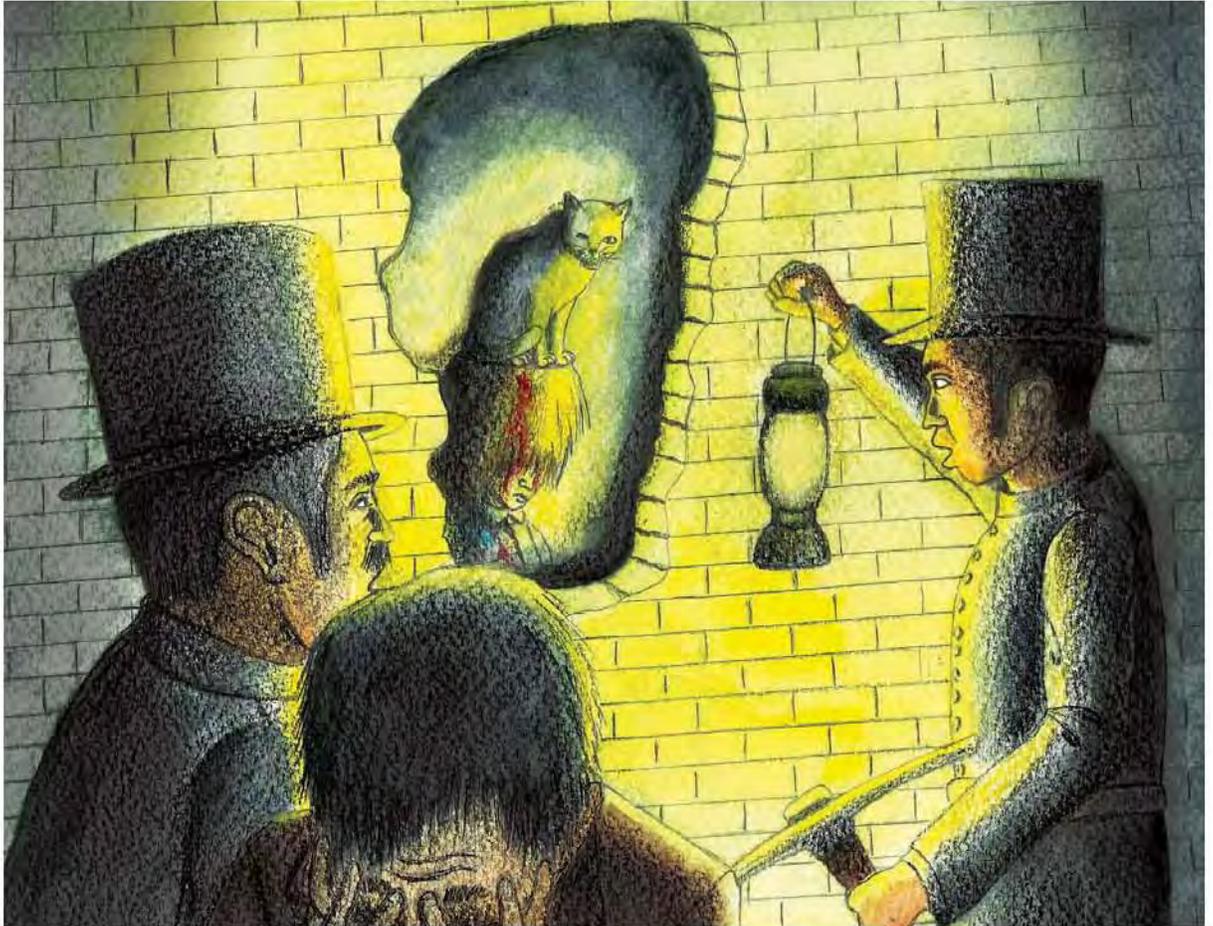
CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO



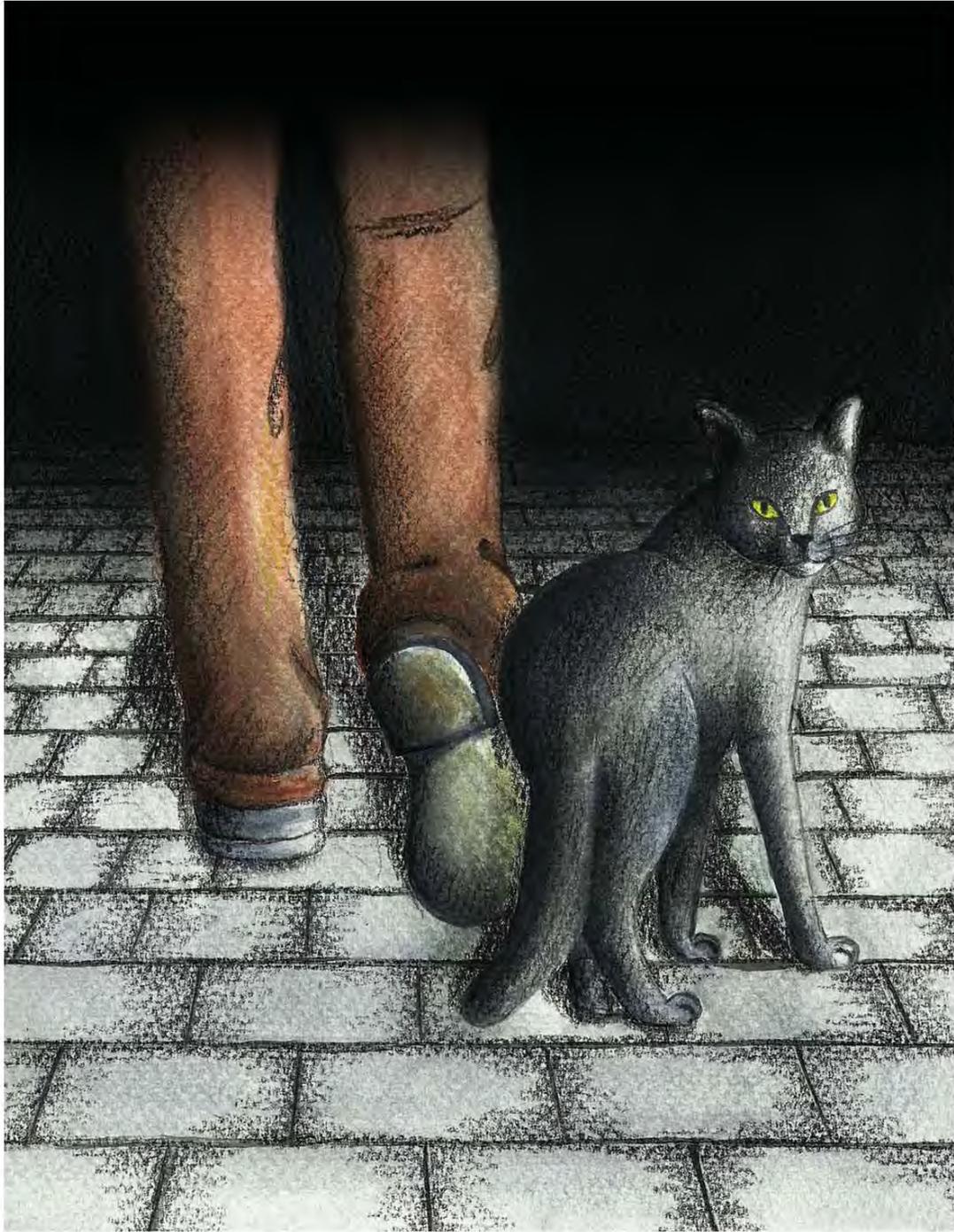
CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO

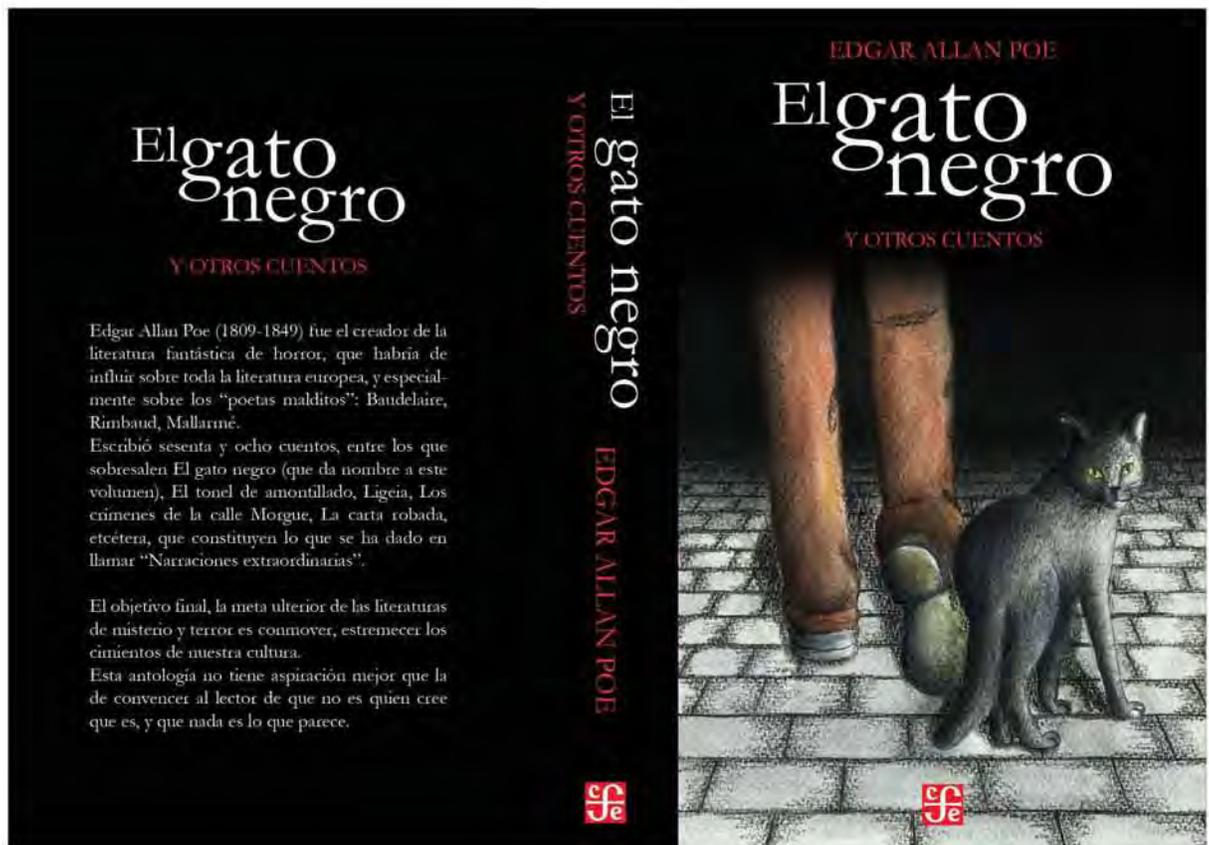


CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO



CAPÍTULO 3: REALIZACIÓN DEL PROYECTO







## CONCLUSIONES

Con realización de este proyecto pude darme cuenta sobre la gran importancia de llevar a cabo una investigación previa. Hacer un estudio sobre el contexto de la obra, me permitió tener un mejor enfoque durante de elaborar los bocetos de personajes y escenas finales; adentrarme a la época en que se situaba la historia me ayudó a tener una mejor visión de lo que quería de representar. Como futuros diseñadores e ilustradores, antes de efectuar cualquier proyecto, debemos de contar con un buen método de trabajo y de investigación que puedan ampliar nuestro panorama de ideas.

Realizar el estudio del lenguaje corporal de los gatos facilitó mi proceso de dibujo en la elaboración de los bocetos; tener una idea clara de los gestos que hace un gato cuando se encuentra en ciertas situaciones me permitió darle un sentido más realista a mis ilustraciones, ya que por medio de estas imágenes busco transmitir a los futuros lectores de esta obra los sentimientos de cada uno de los personajes. Pero no solo el gesto es un factor determinante que nos permite darle mayor realismo a nuestra ilustración, también hay otros aspectos que debemos tomar en cuenta, como los escorzos, los pliegues de la ropa, la perspectiva, el volumen, de esta manera evitaremos que nuestros dibujos luzcan más naturales y no estáticas.

Como ilustradores debemos de estar conscientes de que la técnica es una parte fundamental en nuestra ilustración, por lo tanto debemos aprender a identificar cuáles se prestan más para ciertos temas, los cuales a su vez son diferentes para cada tipo de público; por tal motivo tenemos la tarea de experimentar con todo tipo de técnicas, conocer sus características físicas, los distintos efectos que se pueden lograr añadiendo otros materiales, así como también los resultados que se obtienen cuando combinamos distintas técnicas entre sí, es importante que trabajemos estos aspectos, ya que así tendremos distintas posibilidades de resolver una ilustración y al mismo tiempo evitaremos quedarnos estancados en una.

Es importante no caer en lo común y predecible, es decir que llevemos nuestras ilustraciones y nuestros diseños más allá de lo que la gente espera. En el caso de este proyecto, decidí dar un enfoque diferente a la portada del libro con el objetivo de que fuera una imagen atrayente para el espectador y a su vez le cause curiosidad por saber el contenido de la historia, ya que en la imagen no presento al gato negro como el personaje antagonista de la historia, a diferencia de otras portadas que si lo hacen.

Con las ilustraciones finales que presento en este proyecto, busco introducir a las personas al mundo lectura, que al ver estas imágenes sientan un cierto asombro que los lleve a indagar en la obra, de igual manera pretendo que cuando el lector observe las ilustraciones sienta las mismas emociones que los personajes, es decir que por medio del dibujo, su imaginación lo traslade a vivir lo que sucedía en cada escena. De esta manera se busca crear en las personas un gusto por la lectura, a través de una imagen que sirva como intermediario entre el futuro lector y el libro.

## BIBLIOGRAFÍA

- ALLAN Poe, Edgar. *Narraciones extraordinarias*. México, Editorial Porrúa, 2002
- ANDERSIN Imbert, Enrique. *Teoría y técnica del cuento*. España, Editorial Ariel Letras, 2007
- ARNOLD, Eugene. *Técnicas de la ilustración*. España, Ediciones de Arte Barcelona, 1982.
- BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. España, Editorial Critica, 1978.
- CANO Bonilla, Elsa María. *Manual práctico de Literatura Universal*. México. Editorial Porrúa, 2004.
- COLYER, Martin. *Cómo encargar ilustraciones*. México, Ediciones G. Gill, 1994
- Cuentos con detectives y comisarios. Antología*. Argentina, Ediciones Colihue, 1994.
- DALLEY, Terence. *Guía completa de Ilustración y Diseño*. España, Ediciones Rosario.
- FOURNIER Marcos, Celinda. *Análisis Literario*. México, Editorial Thompson, 2005.
- Gran Diccionario Enciclopédico Ilustrado*. Barcelona. Grijalbo Mondadori. 1997.
- HOFMANN, Helga. *El lenguaje de los gatos, interpretarlo y comprenderlo*. Editorial Hispano Europea. 2005.
- HUTTON-JAMIESON, Iain. *Técnicas de dibujo con lápices de colores*. España, Hermann Blume Ediciones, 1991.
- JENNINGS, Simon. *Guía del Diseño Gráfico para profesionales*. México, Editorial Trillas, 1995.
- LEWIS, Brian. *Introducción a la ilustración*. México, Editorial Trillas, 1995
- LOOMIS, Andrew. *Ilustración creadora*. Argentina, Librería Hachette, 1980.
- LOVECRAFT, H.P. *El horror sobrenatural en la literatura y otros escritos*. Editorial EDAF, 2002.
- MARTÍN Alegre, Sara. *La literatura*. España, Editorial UOC, 2009.

MARTÍNEZ Moro, Juan. *La ilustración como categoría. Una teoría unificada sobre artes y conocimiento*. España, Ediciones Trea, 2004.

MENTON, Seymour. *El cuento hispanoamericano*. México Fondo de Cultura Económica, 1986.

MILLARES Carlo, Agustín. *Historia Universal de la Literatura*. México, Editorial Esfinge, 1966.

MISRAHI Valles, Alicia. *El lector de... Edgar Allan Poe*. México, Editorial Océano, 2003.

MOLES, Abraham. *La imagen. Comunicación funcional*. México, Editorial Trillas, 1991.

MONTES DE OCA, Francisco. *Literatura Universal*. México, Editorial Porrúa, 1977.

OSEGUERA Eva Lydia. *Literatura. Cuento y novela*. México. Publicaciones culturales.

ONIEVA Morales, Juan Luis. *Introducción a los géneros literarios*. Editorial Plaza Mayor, 1992.

PARRAMÓN José María. *Así se pinta al pastel*. España, Editorial Parramón, 1973.

PARRAMÓN, José María. *El gran libro del Aero-Grafo*. España, Editorial Parramón, 2011.

PARRAMÓN, José María. *La luz y a sombra en el dibujo Artístico*. España. Instituto Parramón Ediciones, 1973.

SAMPERIO, Guillermo. *Breve cuento de la historia del cuento*. España, Editorial Páginas de espuma, 2005.

*Todo sobre la técnica de acuarela*. España, Editorial Parramón, 2011.

TODOROV, Tzvetan. *Introducción a la literatura fantástica*. México, Ediciones du Seui, 1981.

## REFERENCIAS ELECTRÓNICAS

<http://lema.rae.es>

<http://oeibolivia.org/files/Volumen%204%20-%20N%C3%BAmero%2011/for01.pdf>

<http://archivo.abc.com.py/2006-07-28/articulos/268186/el-cuento-realista>

<http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude2.htm>

<http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/escude1.htm>

<http://suite101.net/article/literatura-infantil-un-libro-para-cada-edad-a9879#axzz2IvYoM1TP>

[http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ecimed/reglas\\_diseno.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ecimed/reglas_diseno.pdf)

<http://historiadeltraje.blogspot.mx/search/label/5B.%20Evoluci%C3%B3n%20Traje%20Masculino>

<http://historiadeltraje.blogspot.mx/search/label/5B.%20Evoluci%C3%B3n%201848-1862>

<http://www.canexel.es/blog/casas-americanas/casas-americanas-esilo-colonial/>

<http://restamueble.galeon.com/enlaces991776.html>

[http://www.ub.edu/geocrit/3ch/3ch\\_1\\_05.pdf](http://www.ub.edu/geocrit/3ch/3ch_1_05.pdf)

<http://www.mecd.gob.es/dms-static/dce3278a-a709-4300-9778-f7f5b664a601/consejerias-exteriores/francia/publicaciones/material-didactico/calanda.pdf>