



**Universidad Nacional Autónoma de México**  
**Facultad de Artes y Diseño**

***Cuentos Mayas***  
**La ilustración en la Literatura Infantil del siglo XXI**

**Tesina**

Trabajo profesional de Diseño

**Que para obtener el Título de:**

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

**Presenta:**

Ángel Campos Frías

**Director de Tesina:**

Maestro Guillermo Ángel De Gante Hernández

**México, CDMX, 2023**



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.



Cuentos Mayas



La Ilustración  
en la Literatura  
Infantil  
del

SIGLO

XXI

**Jurado:**

**Director de tesina:** DE GANTE HERNÁNDEZ GUILLERMO ÁNGEL

**1.- Presidente:** DE GANTE HERNÁNDEZ GUILLERMO ÁNGEL

**2.- Vocal:** ACEVEDO HEREDIA JOSÉ LUIS

**3.- Secretario:** RÍOS RODRÍGUEZ CLAUDIA ESMERALDA

**4.- Suplente 1:** HERRERIAS SILVA ALEJANDRO

**5.- Suplente 2:** ÁVILA SOSA DAVID ERNESTO

Agradezco a mis sinodales por brindarme parte de su tiempo en este proyecto de mi vida. Mi admiración y respeto al maestro Guillermo de Gante por la preocupación de llevar este trabajo de principio a fin.

Quiero reconocer a todas las personas que se han ido y que jamás podrán ver en este escrito lo valioso que fue su apoyo para el desarrollo de mi vocación, por la que he luchado para consolidarme en esta profesión.

Quiero dedicar este trabajo a todas las personas que han confiado en mi trabajo y en mi capacidad como generador de imágenes, a quienes me dieron la oportunidad de avanzar en el camino de la comunicación gráfica y en especial a mi hermano José Campos por darme la confianza y por enseñarme a través de sus dibujos el amor y la pasión por mi vocación.

Cuentos Mayas

La  
Ilustración  
en  
la Literatura  
Infantil del Siglo

XXI

ÁNGEL CAMPOS F.

*Índice*

## **Capítulo 1**

La ilustración en los libros infantiles

- 1.1 Breve reseña 11
- 1.2 El cuento 19
- 1.3 La ilustración en la literatura infantil en México 26
- 1.4 La Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil 36

## **Capítulo 2**

El ilustrador como comunicador gráfico

- 2.1 Vocación gráfica 41
- 2.2 Aptitudes gráficas 51
- 2.3 Profesionalización gráfica 58

## **Capítulo 3**

Libro *Cuentos Mayas*

- 3.1 Contexto 65
- 3.2 Proceso creativo 68
- 3.3 Bocetaje 69
- 3.4 Color 83
- 3.5 Datos técnicos 97
- 3.6 Sentido de la ilustración 98
- 3.7 Conclusiones 99

Bibliografía 101

Biografía el autor 102



# La ilustración en la Literatura Infantil



## 1.1 Breve reseña



se tienen fechas precisas del comienzo de la ilustración en los libros infantiles o en la literatura para nuevos lectores, pero se puede decir que en Alemania, Inglaterra y Francia tuvo un desarrollo notable. Esto, por el amplio conocimiento en los sistemas de impresión que había dejado el nacimiento de la imprenta. Sin embargo, los acontecimientos filosóficos y sociales que se desarrollaron en esta parte de Europa motivaron la concepción y producción de libros infantiles. El sentido, en principio, era el de entretener, pero la finalidad era cumplir un objetivo didáctico. La poca accesibilidad económica hacia estos materiales daba pocas condiciones de lectura, de hecho, varios libros emblemáticos, como: *Alicia en el país de*

*las Maravillas* (Lewis Carroll), *Pedro Melenas* (Henrich Hoffmann), *El Libro de lo absurdo* (Edward Lear), *Los cuentos de Pedro el conejo* (Beatrix Potter), estaban hechos para un contexto burgués, que era la clase que tenía acceso a ellos. Pero todo esto cambió en favor de la producción del libro, cuando las posibilidades económicas fueron diferentes y el acceso a los libros dejó de ser solo para una clase.

Se sabe que existieron libros de fábulas, libros morales y de cuentos populares, que fueron precursores de ediciones dirigidas solo para un público infantil, pero de estos, no se conservó ningún ejemplar. Un antecedente de este tipo de literatura que combinó texto e imagen, fue el *Orbis Sensualium Pictus* del

monje checo Jan Amos Komenski publicado por primera vez en 1658 en latín y alemán en Núremberg Alemania (Figura 1.1.1). Es considerado el primer libro ilustrado para niños,<sup>1</sup> hecho que significó un profundo desarrollo en este tipo de materiales pedagógicos que combinan texto e imagen. El libro fue traducido al inglés, francés, italiano y checo en años posteriores.

La relevancia de la obra radica en el contexto en el que nace: la literatura pertenecía solo a un número limitado de personas y era utilizada como sinónimo de poder para manipular a una población en su mayoría analfabeta, donde los niños no eran prospectos para acceder a ella.

Este teólogo, filósofo y pedagogo también llamado Comenius estaba convencido del importante papel de la educación en el desarrollo del hombre. Encontró en el dibujo un poderoso elemento de atención y apoyo para el lector en su enseñanza. El amplio desarrollo que el libro infantil ilustrado tiene en nuestros días ha demostrado lo que él sostenía: “Las imágenes son la forma más inteligible de aprendizaje que los niños puedan observar”; sin embargo, esta premisa, ahora, ya no solo contempla a la niñez, sino que se ha demostrado que las imágenes han tenido el poder suficiente de sobrepasar esta etapa y

abarcarse a cualquier ser humano con capacidad visual. Este libro marca el comienzo de una nueva forma de conceptualizar la infancia, en consecuencia, de ver la enseñanza de un niño diferente a la de un adulto. En el Renacimiento el concepto de niñez no existía, a los infantes se les consideraba como un adulto más, alguien con capacidad de trabajar sin importar su edad, iniciando su etapa laboral desde los seis años. El hecho de pensar la infancia como una etapa importante, comenzó a construir todo un mundo especializado para la creación de materiales adecuados para esta etapa humana, empezando por las ciencias pedagógicas, los discursos aptos para estos públicos, sin olvidar el mejor elemento: la imagen.

Antes de *Orbis Pictus* circulaban en Europa soportes gráficos ilustrados, en Alemania los llamaban *bilderbogen* y en Inglaterra *scrapbook*, eran pliegos o periódicos con imágenes distribuidos entre la gente humilde, como una alternativa a los libros ilustrados del momento.<sup>2</sup> Sus contenidos eran una miscelánea de información y entretenimiento, su origen fue tan añejo como la invención de la imprenta. Al principio eran hojas volantes de formato pequeño, pero su demanda hizo que su contenido se trabajará aún más, elevando su atractivo visual con un número mayor de ilustraciones y adornos de grabado en madera.

1. WHALLEY, Joyce. (2004). *International Companion Encyclopedia of Children's Literature*. London. Routledge.

2. FEAVER, William. (1976). *Les images de notre enfance*. Pays-Bas: Chêne.

Fig 1.1.1 Página del *Orbis Sensualium Pictus*.

Sus características gráficas eran tan importantes que las ilustraciones se reciclaban sin considerar la coherencia con los textos. En el siglo XIX los libros ilustrados alcanzaron un gran auge en toda Europa, su bajo costo jugó un papel valioso en su distribución teniendo como principales receptores a los niños. Fueron el antecedente del libro infantil que educó a un público ávido de estos materiales.

Existen otros ejemplos que antecedieron al *Orbis Pictus*, un papiro egipcio que se encuentra en la Pierpont Morgan Collection de Nueva York que algunos lo consideran como el primer material infantil que se conoce.<sup>3</sup> Varias páginas de un pergamino de códices iluminados del siglo XIV, considerados como bestiarios que contienen pequeñas historias increíbles de animales fantásticos, donde la imagen como apoyo visual es un elemento significativo.

En Francia también existe un precedente de los libros infantiles. En siglo XV se publicó un libro llamado *Les contenances de la table*, un manual de modales para el buen comportamiento en la mesa, dirigido a niños de clase humilde y noble. El acceso a la lectura transitaba entre lo elitista y lo popular. Los impresores se enfrentaban a una disyuntiva: No sabían si

3. DÍAZ, Faniel Hernán. (2007). *Leer y mirar el libro álbum ¿un género en construcción?* Editorial Norma.



*Es importante mencionar que los primeros libros infantiles surgen en Francia y se le atribuyen a Charles Perrault: Cuentos en verso (1695) y Los cuentos de Mamá Oca (1697).*



Fig 1.1.2 Charles Perrault/ Los cuentos de Mamá Oca.

hacer libros con terminaciones de lujosa factura o de materiales muy baratos con acabados más simples que siguieran cumpliendo como libros de entretenimiento. Las condiciones que resultaron de los avances de la masificación de la imprenta mejoraron la forma de trabajar el grabado en madera, los bloques podían reutilizarse para el uso de grandes tirajes. El poco color que se utilizaba en algunos ejemplares se aplicaba a mano y era hecho por niños y mujeres.

Los *chapbooks* en el siglo XIX fueron publicaciones de literatura popular donde se grababan los últimos acontecimientos políticos y sociales, eran como un periódico popular de la época de un consumo masivo que se leía como un texto alternativo a la Biblia. Su costo era muy económico y accesible debido al material utilizado, por eso su distribución se mantenía entre las clases populares.<sup>4</sup> El formato era el distintivo de estas publicaciones que muy pronto dieron cabida a cuentos de tradición oral como la historia de *Pulgarcito* en 1621. Algunas historias de la literatura fueron adaptadas a estos formatos populares decorados con modestos y rústicos grabados como *Las aventuras del Capitán Lemuel Gulliver*, en Londres cerca del año 1750.<sup>5</sup>

4. SPUFFORD, Margaret. (1985). *Small Books and Pleasant Histories: Popular Fiction and its Readership in seventeenth Century England*. England, Cambridge University Press.

5. Díaz, Fanuel Hernán. (2007). *Leer y mirar el libro álbum ¿un género en construcción?* Editorial Norma.

Es importante mencionar que los primeros libros infantiles surgen en Francia y se le atribuyen a Charles Perrault: *Cuentos en verso* (1695) y *Los cuentos de Mamá Oca* (1697) (Figura 1.1.2). En Ámsterdam, hacia el año 1700 se publicó en forma de *chapbook* una versión no autorizada de los cuentos de Perrault: *Caperucita roja* y *El gato con botas* ilustrados en toscos grabados en madera.

La concepción de esta nueva forma de presentar la literatura tiene un momento importante en medio de esa transformación económica, social y tecnológica, llamada Revolución Industrial, a mediados del siglo XVIII. Este nuevo panorama se convierte en un apetecible nicho para colocar una literatura especializada en un mercado creciente. El inglés John Newbery (1713-1767) fue un editor muy inquieto, y el primero en visualizar el creciente desarrollo de esta rama de la literatura. Por lo que inaugurara la Librería-Editorial dedicada en su totalidad a los libros para niños convirtiéndose en líder de la producción de literatura infantil que hasta entonces había sido objeto de minorías.

Un grabador destacado que estuvo al servicio de estas publicaciones fue el inglés Thomas Bewick (1753-1828) (Figura 1.1.3), quien popularizó este proceso con sus excelentes ilustraciones para libros de historia natural y de fábulas.



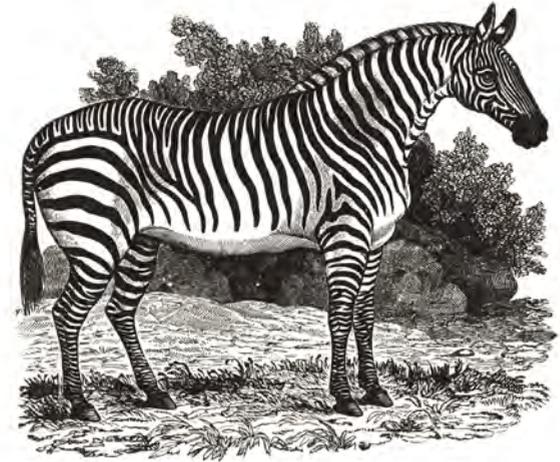
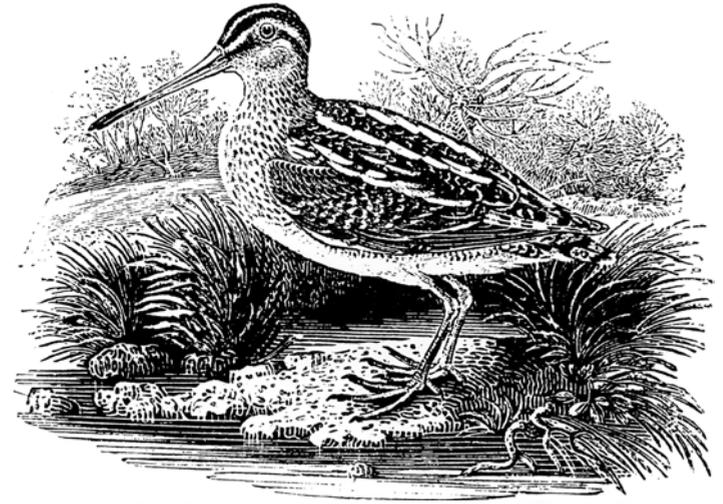
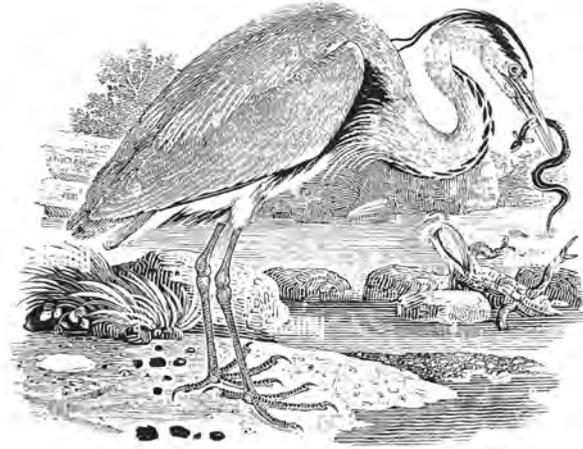


Fig 1.1.3 Grabados Thomas Bewick.

Su mayor aportación fue la de trabajar en contra de la vena natural de la madera o el también llamado a contra grano. Una técnica que utilizaba la parte más dura de la madera lo que resultaba en una gran resistencia, pero el corte de los bloques origina superficies más angostas.<sup>6</sup>

La fragilidad de los bloques de madera que se utilizaban para los grabados hizo buscar maderas más resistentes que permitieran trabajar mejor los detalles sin riesgo de partirse. Por esta razón el grabado<sup>7</sup> sufre un cambio en la calidad de su impresión, logrando un excelente manejo de las luces y las sombras y una fineza en la técnica de las ilustraciones.

Con esta forma de trabajar, el grabado se convirtió en un popular método de impresión económica, hasta que fue desplazado por la fotorreproducción en el siglo XX. En 1790 publicó su trabajo más famoso: *Historia General de los cuadrúpedos* con ilustraciones hechas sobre grabado en madera que se ree-

ditó apenas un año más tarde y se llegó a publicar hasta ocho veces entre 1791 y 1824.

Otro antecedente de los libros infantiles fueron los libros de advertencia, así como obras de humor negro que comenzaron a crecer como una corriente debido al alto índice de mortalidad infantil. La Iglesia los utilizó como un medio de instrucción para la salvación de las almas.

La importancia de las imágenes comienza a notarse en el sector editorial, al mencionarse en las portadas que los libros contenían grabados, como una forma de publicidad hacia los libros. Hecho que se muestra en el *Royal Primer*, publicado entre 1750 y 1767, libro sobre métodos de enseñanza puritana y de pedagogía rígida con apariencia divertida.

El nuevo territorio conquistado abrió la idea al pensamiento inglés y español de editar materiales instructivos que sirvieron de emisores de la cultura, ideología y sobre todo de la enseñanza religiosa para distribuirlos entre los habitantes con la finalidad de asegurar una dominación. Los catecismos y silabarios bilingües que se distribuyeron de manera masiva en todas las colonias están señalados como los primeros libros editados en América.

6. FORD BRIAN, J. (1992). *Images of Science. A History of Scientific Illustration*. London. The British Library.

7. El grabado es una disciplina artística en la que el artista utiliza diferentes técnicas de impresión que tienen en común el dibujar una imagen sobre una superficie rígida, llamada matriz, dejando una huella que después alojará tinta y será transferida por presión a otra superficie como el papel o la tela, lo que permite obtener varias reproducciones de las estampas. Dependiendo de la técnica utilizada la matriz puede ser de metal, tradicionalmente cobre o zinc, madera, linóleo o piedra, sobre cuya superficie se dibuja con instrumentos punzantes, cortantes o mediante procesos químicos.



***En Alemania los hermanos Grimm, Jacob y Wilhelm continuaron con la labor de recopilación de cuentos populares: La Cenicienta, Pulgarcito, Blancanieves, El príncipe rana, Hansel y Gretel, Rumpelstiltskin, Rapunzel.***

La necesidad de estos primeros libros de enseñanza generó conceptos muy atrevidos con el fin de volver más atractiva la presentación, caminaban entre la diversión y el aprendizaje. Los ABC o abecedarios para aprender las letras eran como hojas volante con una solapa ornamental, los *hornbooks* eran guías para aprender las letras y dar nociones básicas de la lengua, pero seguían siendo materiales hechos para la enseñanza religiosa. Todo este desarrollo editorial fue utilizado por la religión, de esta forma presentaban la Biblia en distintas versiones y adaptaciones. Existieron biblias en miniatura publicadas a comienzos del siglo XVII. Estas recreaban algunas de las lecturas devotas que más se transmitían a los jóvenes. A pesar de las dimensiones que tenía, su lectura era clara con una gran precisión de su tipografía. En América existieron ejemplares de estas características que estuvieron en el gusto popular.

En Londres se publicó un libro atípico que se distribuía a un precio muy económico, dedicado al entretenimiento y a la diversión, además, de tener un nombre largo: *Aldiborontiphoskiphor-niostikos*. Su contenido eran juegos de palabras con argumentos absurdos y arriesgados trabalenguas. Sus ilustraciones eran excesivas e iban acorde con los textos, con un cuidado en su presentación que se veía en la portadilla y el diseño de la página.

## 1.2 El cuento

El cuento es una parte importante en el origen de la literatura infantil, es una pieza fundamental en su construcción. En sus narraciones existe el nacimiento y la muerte, viajes de exploración interna, historias fabulosas que han pasado a ser parte de la historia. Este género se origina en la tradición los pueblos de contar historias de boca en boca que sirven como cápsulas de sabiduría, costumbres, religión, tradiciones, en favor de preservar una cultura y mantenerla viva. La literatura se ha encargado de atesorar esta costumbre mediante recopilaciones y traducciones. El cuento no solo se ha destacado en el público infantil, sino en todo aquel que lea, no importando su edad o su nivel de alfabetización.

Uno de los hombres que dio la importancia a estas narraciones populares para catalogarlas como literatura, fue el francés Charles Perrault (1628-1703), quien recogió una rica tradición oral llena de motivos y personajes que circulaban en la época, dándole un delicado tratamiento a los ambientes, tomando como referencia la fastuosidad de la corte, donde dominaba el brillo y el gusto por lo dorado (Figura 1.2.3 y 1.2.4). En el manuscrito original de los *Cuentos en verso* (1695) se encuentran cuentos muy conocidos como: *La bella durmiente del bosque*, *Caperucita roja*, *Barbazul*, *El gato con botas*, *Riquete el del copete*, *Piel de*



Fig 1.2.1 Hermanos Grimm/ Portada de Cuentos populares.



Fig 1.2.2 Charles Perrault/ *Los cuentos de Mamá*  
Oca.



Fig 1.2.3 Charles Perrault/ Grabados Gustave Doré/ *Caperucita Roja*.

asno, *Pulgarcito*. Las imágenes estaban hechas con *gouaché*<sup>8</sup> y eran de un ilustrador del que se desconoce su identidad.

En Alemania los hermanos Grimm, Jacob y Wilhelm continuaron con esta labor de recopilación de cuentos populares: *La Cenicienta*, *Pulgarcito*, *Blancanieves*, *El príncipe rana*, *Hansel y Gretel*, *Rumpelstiltskin*, *Rapunzel*. Su colección clásica de cuentos de hadas, cuentos de la infancia y del hogar, se publicó por primera vez en dos volúmenes en 1812 y 1815 (Figura 1.2.4).

En la ilustración un personaje importante que dio a la literatura un aporte significativo fue Gustave Doré (1832-1883) quien alguna vez afirmó: “¡Lo ilustraré todo!” Su trabajo como grabador tuvo mucho éxito en su época realizando más de 9 000 grabados para algunas obras de la literatura universal. Doré es el gran maestro del grabado, manejando con gran destreza la técnica, además del alto nivel en el manejo del dibujo y el claroscuro. Dentro de las muchas obras que ilustró están la *Divina Comedia* (1867), *la Biblia* (1865), *El Quijote de la Mancha* (1863), *Cuentos de Charles Perrault* (1883) (Figura 1.1.6).

Inglaterra consagró a Edward Lear como un exitoso ilustrador de libros infantiles, que en 1846 publicó una colección de ver-

8. Pintura que se obtiene disolviendo sustancias colorantes en agua y mezclándolas con goma arábiga.

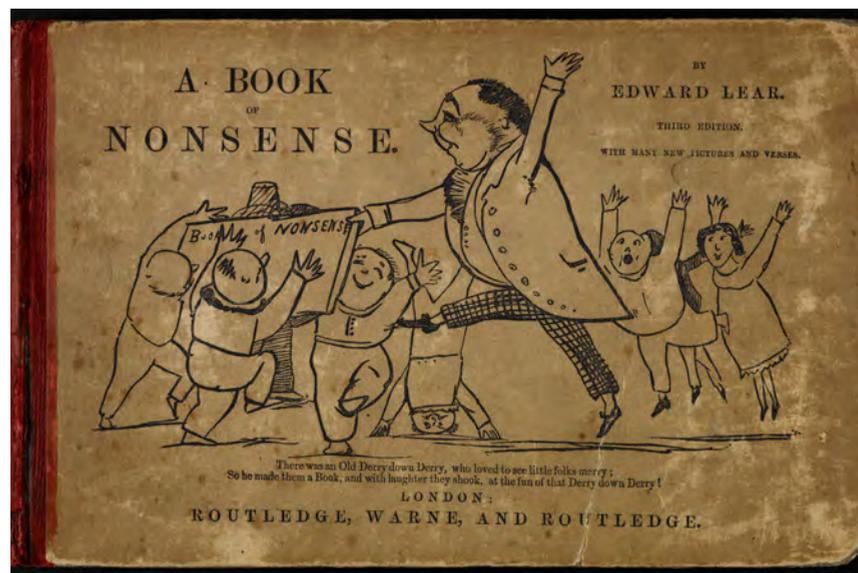


Fig 1.2.4 Ilustración Edward Lear.

sos absurdos llamada *A Book of Nonsense* (Figura 1.2.4). Otros títulos ampliamente divulgados de este ilustrador son *Cuentos de advertencia* y un libro muy revolucionario llamado *Struwelpeter* del psiquiatra Heinrich Hoffmann, traducido al español y titulado *Pedro Melenas*, para Hoffmann las imágenes eran importantes en el desarrollo de la educación de los niños. Otro ejemplo de libro ilustrado lo encontramos en Alemania, *Historias de Max y Moritz* escritas e ilustradas por Wilhem Bush, se publicó en Munich en 1865 con el nombre de *Una historia de chicos en siete travesuras*.



*Dentro de la literatura italiana y universal en 1883 se publica *Le avventure di Pinocchio* (Las aventuras de Pinocho) de Carlo Collodi, un libro que recopila las historias publicadas en un periódico italiano con el nombre de *Storia di un Burattino* (Historia de un títere).*



Fig 1.2.5 Ilustración Enrico Mazzanti.

El éxito de algunos libros para niños los convirtió en cánones utilizados en otros países con imitaciones de la historia original. Tal es el caso de *The Life and Strange Surprizing Adventures of Robinson Crusoe of York, Mariner* o mejor conocida como *Robinson Crusoe*, del inglés Daniel Defoe e ilustrada por John Penebacker, publicada en Reino Unido en 1779. La gran aceptación del público hizo que se agotaran cuatro ediciones en un mismo año. Una de estas imitaciones fue hecha en Alemania con el título: *Robinson der Jüngere* publicada en 1788.

Los avances en la impresión dieron a la ilustración una calidad técnica que embellecieron aún más los libros infantiles. El desarrollo del grabado en cobre y acero que ya permiten grandes posibilidades en la realización de las ilustraciones tuvo un aliado en la aplicación mecánica del color, que tenía que aplicarse manualmente en ese momento.

La litografía y la cromolitografía no eran aún los procesos de impresión efectivos que se necesitaban. El editor inglés Edmund Evans perfeccionó este método en 1860 y se convirtió en el iniciador del libro para niños a todo color. Este hecho se considera como el nuevo camino o el inicio del libro ilustrado infantil moderno. Varios de los colaboradores de Evans marcaron una época en los materiales para niños como ilustradores,



Fig 1.2.6 Ilustración Ernst Kreidolf.



Fig 1.2.7 Ilustración Walter Crane.



Fig 1.2.8 Ilustración Kate Greenaway.

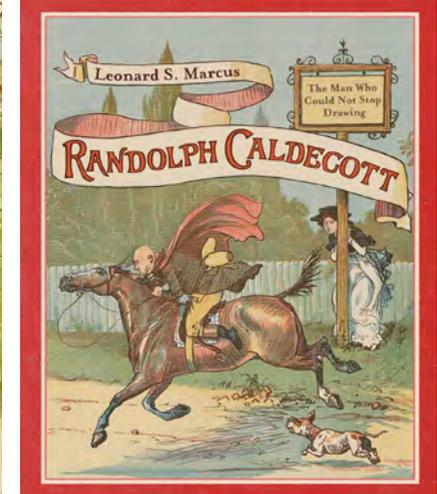


Fig 1.2.9 Ilustración Randolph Caldecott.

entre estos están: Walter Crane (Figura 1.2.7), Randolph Caldecott (Figura 1.2.9) y Kate Greenaway (Figura 1.2.8), que junto al austriaco Ernst Kreidolf (Figura 1.2.6) se sitúan dentro del contexto del inicio del *Art nouveau* o *Jugendstil*.<sup>9</sup>

Dentro de la literatura italiana y universal en 1883 se publica *Le avventure di Pinocchio* (Las aventuras de Pinocho) de Carlo Collodi, un libro que recopila las historias publicadas en un periódico italiano con el nombre de *Storia di un Burattino* (*Historia de un títere*) (Figura 1.2.5).

Otra obra infantil que adquirió mucha fama fue *The Wonderful Wizard of Oz* (*El maravilloso mago de Oz*), de Lyman Frank Baum e ilustrada por W. W. Denslow y publicada en Nueva York en 1900.

Dos nombres que son importantes dentro del mundo de la ilustración son el de Arthur Rackham, creador de atmósferas delicadas y hadas que evocan el ensueño (Figura 1.2.12 y 1.2.13). Sus creaciones forman parte del *Art nouveau* por sus formas delicadas y de mucho movimiento y Edmund Dulac quien ilustró una edición de los cuentos de Hans Christian Andersen que se publicó en Munich en 1913 (Figura 1.2.11). Dulac in-

9. Este movimiento se basa en la idea de lo ornamental y de lo decorativo, rechazando los espacios vacíos en la composición, equilibrando estos con la fineza en los motivos y un cromatismo sutil.



Fig 1.2.10 Ilustración Edmund Dulac.

corpora elementos con corte oriental haciendo que su trabajo tenga un toque exótico (Figura 1.2.10).

Este breve panorama de la historia de la ilustración en la literatura infantil muestra los cambios que ha tenido en las distintas etapas históricas de la vida del ser humano. Las tecnologías que se generaron en cada uno de estos momentos permearon las técnicas con la que se trabajaba la ilustración, empujando a esta hacia una evolución constante, surgiendo así, nuevos estilos gráficos. En este sentido, el proyecto *Cuentos Mayas* tiene su contexto en una etapa importante del mundo. Un momento que se coloca como eje de este proyecto que lo ubica dentro de la ilustración en la literatura infantil del siglo XXI.



Fig 1.2.11 Ilustración Edmund Dulac.



Fig 1.2.12 Ilustración Arthur Rackham.



Fig 1.2.13 Ilustración Arthur Rackham.



*Posada se sorprendió al ver que la impresión de sus imágenes eran copias fieles a sus originales, producto del fotograbado que se hizo en Barcelona. El bajo costo de estas publicaciones tuvo un impacto social que hizo que un sector más grande de la población se pusiera a leer.*

### 1.3 *La Ilustración en la literatura infantil en México*

Independientemente de la influencia que Europa tuvo en nuestro país, existen precedentes de una tradición que no se puede llamar literatura infantil, pero fueron parte de las costumbres y enseñanzas que transportaban la sabiduría de los pueblos prehispánicos: cantos, himnos, adivinanzas, juegos de palabras. En ellos se muestra la riqueza de la diversidad que tenían las diferentes culturas que habitaban Mesoamérica y que se divulgaba de una manera efectiva, por medio de la tradición oral. En la actualidad, se ha reconsiderado el valor que tiene difundir la cultura que había antes de la Conquista y gracias a estos esfuerzos se han publicado cuentos de tradición oral ilustrados que circulan en el mundo literario.

En nuestro país existe un número muy grande de ejemplos de esta tradición, gracias a la valiosa labor en la recopilación, traducción y estudio de Ángel María Garibay y Miguel León Portilla que tuvieron la visión de llevar a nuestra población la riqueza cultural de los pueblos prehispánicos. Sería imposible decir que todos estos vestigios literarios en lengua indígena encontrados puedan considerarse antecedentes de una literatura infantil mexicana, porque como se mencionó, los cuentos no tenían solo el sentido de llegar a

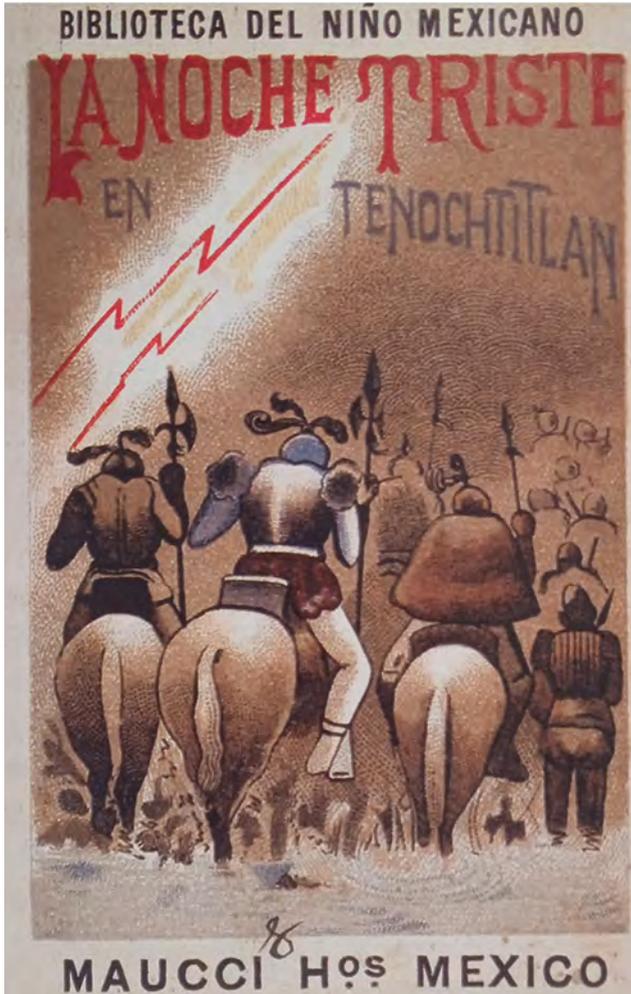


Fig 1.3.1 Ilustraciones José Guadalupe Posada.

las cabezas de un público que se inicia en la lectura, sino de abarcar a una población más general.

El enfoque europeo del libro ilustrado infantil es más tardío en América o específicamente en la Nueva España (México). La primera editorial se debe a un activo promotor de la educación llamado Joaquín Fernández de Lizardi, que con el objetivo de generalizar la enseñanza, dio el primer producto con estas características: *El Correo de los Niños*, libro puesto en circulación en 1813.<sup>10</sup>

La segunda mitad del siglo XIX fue una época favorable a las publicaciones infantiles, en especial a las que promovieron valores patrióticos mediante temas del territorio y la historia nacionales. México no fue la excepción y permitió los ecos de cambio que se manejaban en el mundo. Por un lado, los procesos industriales y masivos tomaban un papel más importante en las publicaciones nacionales e importadas, así como también la variedad de públicos que exigían publicaciones de lectura originó una pluralización de la oferta editorial. El grado de analfabetismo no impidió que esta oferta se ampliara a más sectores de la población.

10. REY, Mario. (2000). *Historia y muestra de la literatura infantil mexicana*. México. Consejo Nacional para la Cultura y las Artes, Dirección General de Publicaciones, Editorial SM.

Un referente original en publicaciones para niños en el cambio de siglo del XIX al XX es la Biblioteca del Niño Mexicano. Una colección de 110 fascículos sueltos (de 16 páginas y un tamaño de 8.5 x 12 cm) de tres pequeñas ilustraciones y una portada, publicada por la editorial Maucci Hermanos de México entre 1899 y 1901. Era un material hecho para alcanzar un público masivo donde se mezclan la fantasía con la historia (Figura 1.3.1, 1.3.2 y 1.3.3).

La originalidad del trabajo de José Guadalupe Posada (1852-1913) como ilustrador, así como el sistema de impresión que se utilizó a cargo del impresor y editor Italiano Manuel Maucci Battistini, marcaron a esta colección como un resultado de la modernidad. Posada se sorprendió al ver que la impresión de sus imágenes eran copias fieles a sus originales, producto de la cromolitografía<sup>11</sup> para las portadas a todo color y fotograbado de medio tono<sup>12</sup> en las ilustraciones interiores producidas en Barcelona. El bajo costo de estas publicaciones tuvo un impac-

11. La cromolitografía es un método de la litografía mediante el cual los dibujos son impresos en colores. Los ejemplares más afinados consiguen una buena aproximación del efecto de la pintura.

12. El fotograbado es la producción de impresiones en relieve por medio de la transferencia de imágenes fotográficas a una placa para imprimirla de tal manera que las áreas claras u oscuras se vuelvan susceptibles de ser grabadas. Esta técnica de impresión permite transferir imágenes mediante el empleo de una emulsión sensible a la acción de la luz para crear una imagen negativa que después se transfiere a una placa de impresión. La placa puede ser tratada de varias formas, dependiendo del proceso de impresión que se use. Normalmente se aplica al metal, pero también se puede utilizar sobre vidrio, plástico y otros materiales.

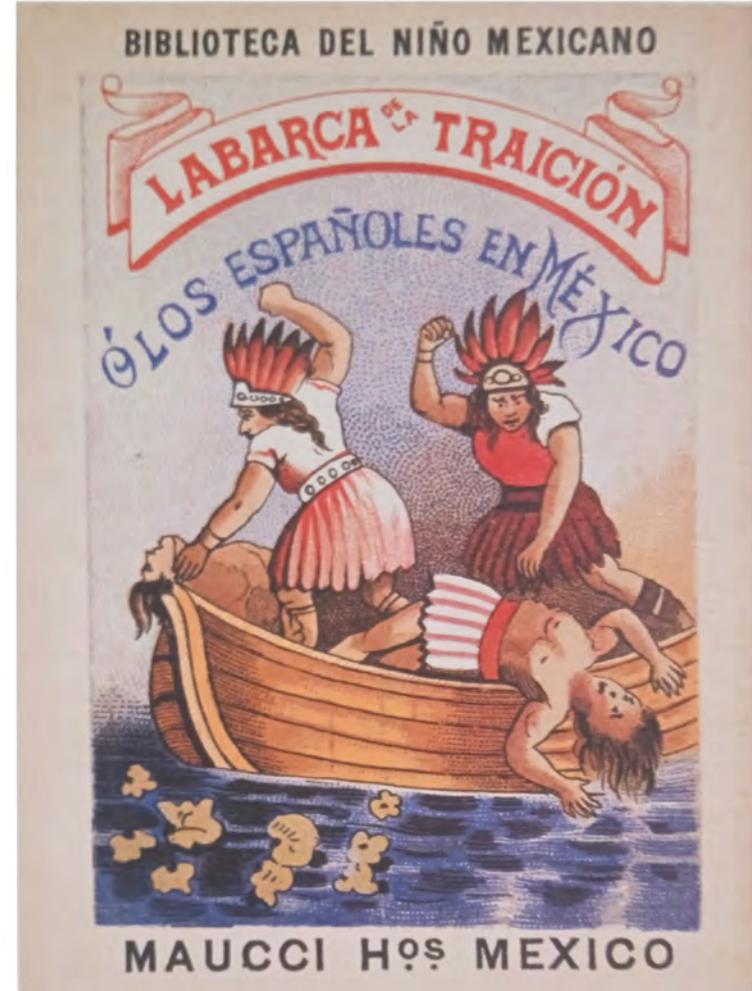


Fig 1.3.2 Ilustración José Guadalupe Posada.

to social que hizo que un sector más grande de la población se pusiera a leer. Los textos escritos por Heriberto Frías, del que su trabajo ha sido poco estudiado, fomentaron la lectura por lo atractivo de sus historias, mismas que aportaban valores oficialistas. Esta colección era distinta a los libros escolares y revistas educativas y se asemeja más a una novela histórica.<sup>13</sup>

En este panorama la ilustración de corte infantil ha tenido un gran éxito en nuestro país donde la gráfica ha sido un eje de nuestra cultura. Desde la época prehispánica, la gráfica ha sido parte de la vida, como lo muestran sus exteriores que son más importantes que sus interiores, definiéndolo como un lugar donde lo visual es muy importante. El trabajo de José Guadalupe Posada (Figura 1.3.5) y Saturnino Herrán (1887-1918) (Figura 1.3.4) contribuyeron a darle identidad con un estilo muy local, al retratar la vida popular en México, proceso que mu-

13. BONILLA REYNA, Helia Emma, LECOUEVEY, Marie. (2015). *La modernidad en la Biblioteca del Niño Mexicano: Posada, Frías y Maucci*. México. UNAM, Instituto de Investigaciones Estéticas.



Fig 1.3.3 Ilustración José Guadalupe Posada.



30

***En los años treinta, teniendo en mente la educación rural, la Secretaría de Educación Pública inició un proyecto de libros de texto de lectura ilustrados, las imágenes fueron adecuadas al ambiente y la ideología nacional de los niños.***

chos artistas continuaron y que desembocó en un movimiento nacionalista conocido como el muralismo.

En 1920 se editó *Fermín* un libro pensado para el público infantil en un medio rural, con textos de Manuel Vázquez Andrade e ilustraciones de Diego Rivera (Figura 1.3.6). Siendo este ejemplar una de las aportaciones plásticas que antecedieron a su trabajo como muralista. En sus imágenes se muestra un estilo muy sintético de figuras claras sin complicaciones, evitando los detalles, las sombras, logrando un dibujo objetivo y preciso, siempre con personajes y ambientes mexicanos, como ya se venía utilizando.

En los años treinta, teniendo en mente la educación rural, la Secretaría de Educación Pública (SEP) inició un proyecto de libros de texto de lectura ilustrados con imágenes que reflejaran el ambiente y la ideología nacional para los niños. Fue la serie Simiente el primer producto que materializó esta política. Siendo un éxito desde su primer tiraje.

El autor Gabriel Lucio pensó en imágenes que pudieran identificarse con el niño, de esta manera seleccionó a un antiguo colaborador, Julio De La Fuente (Figura 1.3.7), quien creó las ilustraciones para los libros de la serie y otros cuentos infan-



Fig 1.3.4 Ilustraciones Saturnino Herrán.



Fig 1.3.5 Grabado José Guadalupe Posada.

tiles escritos por el mismo autor y publicados por Editorial Integrales.

Las ilustraciones estaban pensadas para un público rural, gracias al estudio y observación que Julio de la Fuente hizo sobre la percepción del color y las características del dibujo entre la población infantil.

Un artista extranjero que ha sido fundamental en la escena mexicana de comienzos del siglo XX, interesado por las manifestaciones culturales locales fue Jean Charlot, artista francés dedicado al muralismo y a la pintura, su labor como ilustrador de libros infantiles se refleja en distintas publicaciones. Entre ellas destaca *The boy who could do anything &*



Fig 1.3.6 Ilustraciones Diego Rivera.

*Other Mexican Folktales* un libro infantil que recopila los relatos contados por Luz Jiménez, su modelo de pintura y maestra. La obra fue redactada por la antropóloga y periodista Anita Brenner (1905-1974).

Jean Charlot realizó libros impresos con dos o tres tintas, en los que resaltan sus habilidades como dibujante, con un trazo limpio y personajes expresivos. Además de los libros de costumbres nacionales, ilustró obras de leyendas prehispánicas dirigido a niños: *The Sun, The Moon and the Rabbit* (Nueva York, Sheed & Ward, 1935), es una antología de leyendas toltecas y aztecas.<sup>14</sup> seleccionadas por Amelia del Río, arqueóloga y custodia de la antigua ciudad de Monte Albán.

Las diferentes manifestaciones artísticas desarrollaron nuevas formas de expresión basadas en las necesidades culturales posrevolucionarias, donde la vida en México dio elementos que intervinieron en todas las composiciones y la ilustración como ya se mencionó, tránsito a la par de los movimientos artísticos en México.

<sup>14</sup> ALCUBIERRE MOYA, Beatriz. (2010). *Ciudadanos del Futuro, Una historia de las publicaciones para niños en el siglo XIX mexicano*. México D.F.: El Colegio de México, Centro de Estudios Históricos: Universidad Autónoma del Estado de Morelos.



Fig 1.3.7 Ilustraciones Julio de la Fuente.

A pesar de que en Europa la xilografía<sup>15</sup> ya tenía una larga historia como medio de impresión en libros para niños y había demostrado su eficacia en el trabajo de José Guadalupe Posada, fue hasta principios del siglo XX que México comenzó a reutilizarla pero ahora, con más fuerza.

Sus distintas formas de reproducción dieron a la ilustración en la literatura infantil en México la fuerza expresiva que se necesitaba en estos materiales. Francisco Díaz de León, Gabriel Fernández Ledesma, Roberto Montenegro hicieron bellos libros para niños con propuestas muy interesantes de estilo e impresión. Donde el grabado en madera fue una gran solución para los problemas de edición e ilustración.

Un antecedente en la gráfica de México fue el Taller de la Gráfica Popular, semillero de comunicadores gráficos que utilizaron el grabado como medio para expresar posturas ideológicas. Los temas eran siempre políticos, sociales y de denuncia que sirvieron a los movimientos sociales que se originaban en ese momento. El alto precio de la madera y el zinc hizo optar por

<sup>15</sup> Es una técnica de impresión con plancha de madera. El texto o la imagen deseada se talla a mano con una gubia o buril en la madera. Se utiliza habitualmente una sola matriz (llamada también taco) para cada página. A continuación se impregna con tinta y presionándola contra un soporte (como el papel) se obtiene la impresión del relieve.



*A finales de los años 70, dentro de las nuevas formas pedagógicas que se estaban implementado en el país, se incluía la utilización del libro como vehículo de cultura, estos debían de formar parte del desarrollo infantil donde las imágenes tenían que jugar un papel importante.*

el linóleo,<sup>16</sup> material que fue muy explotado por el bajo costo y por la gran cantidad de pedidos que tenían.

Su influencia se reflejó en los libros infantiles, ya que muchos de los integrantes también le dedicaron tiempo a ilustrar estos materiales. A finales de los años 70, dentro de las nuevas formas pedagógicas implementadas en el país, se incluía la utilización del libro como vehículo de cultura, estos debían de formar parte del desarrollo infantil donde las imágenes tenían que jugar un papel importante. Este impulso desencadenó eventos y propuestas en lo educativo, editorial y cultural, apareciendo publicaciones periódicas como la *Enciclopedia Infantil Colibrí*, donde su contenido trataba diversos temas y en la parte de ilustración contó con la participación de: Alberto Beltrán, Felipe Dávalos, Carlos Dzib, Leticia Tarragó, Perla Broid, Martín Vinaver, Leonel Maciel, Vicente Gandía, Irene García, Felicity Rainnie, Elena Climent, Jesús Castruita Marín, Odile Herrenschildt, Leonor Salazar, Arnold Belkin, Arnaldo Coen, Francisco Toledo, José Esteban, Laura Almeida, Anhele Hernández, José Palomo, Patrick Goldsmith, Salvador Romero, Enrique Valderrama, Armando López, Mariana Yampolsky, Alfredo Larrauri, Gerardo Cantú, Luis Vargas, Maximino

<sup>16</sup> Es un material utilizado para construir recubrimientos de suelos fabricado a partir de aceite de lino solidificado mezclado con serrín o polvo de corcho colocado sobre un soporte de una lona o tela basta. Se le suele agregar pigmentos a la mezcla para darle distintos colores.



Fig 1.3.8 La Enciclopedia Infantil Colibrí.

Javier, Héctor Gaitán-Rojo, Myriam Holgado, Guillermo Cargamo, Gonzalo Rocha, Luis Jasso, Felipe de Jesús Morales, Iker Larrauri, Yosi Anaya, Antonio Esparza, Jorge Best, Juan Reyes Haro. *La Enciclopedia Infantil Colibrí* fue una publicación que marcó una nueva era en los libros infantiles en el país.



Fig 1.3.9 Ilustración Felipe Davalos.

## ❁ 1.4 La Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil

Algo que hizo cambiar totalmente la visión de la literatura infantil y juvenil en México, fue la puesta en marcha de la Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil (FILIJ) en 1981. Su inauguración marcó un antes y después en la literatura dirigida a niños y jóvenes. La gran aceptación con la que fue recibida la Feria motivó a las editoriales extranjeras a buscar un lugar para establecerse, lo que provocó un aumento en la producción de materiales y que los espacios para la ilustración se multiplicaran.

El Consejo Nacional para el Fomento Educativo (CONAFE) recopiló cuentos tradicionales, adivinanzas y poesía en una colección que publicó con la colaboración de ilustradores como: Felipe Ugalde, Gerardo Suzán, Claudia de Teresa, Laura Fernández, Bruno González, Antonio Helguera, Carlos Pellicer, Blanca Dorantes, Rafael Barajas, Marisol Fernández, Fabrizio Vanden Broeck, Sergio Arau, Rosario Valderrama, Gloria Calderas, Maru Jara, Erika Magaña, Cecilia Cota, Carlos Palleiro, Isaac Hernández entre otros.

El efecto del movimiento nacionalista que había permeado la ilustración décadas atrás, comenzaba a mezclarse con estilos nuevos que se alejaban de este. Las nuevas propuestas tenían



Fig 1.4.1 Ilustración Gerardo Suzán.

enfoques más personales con colores y técnicas que convertían a la ilustración en un campo más versátil.

En los años noventa, la tecnología ayuda a propagar al libro ilustrado para niños y la ilustración comienza una transición de lo análogo hacia lo digital modificando los procesos de su producción. En la parte editorial, se comienzan a crear políticas gubernamentales con el objetivo de que la lectura llegue a todos los extractos sociales de la población, es decir, “que la lectura y libros fueran para todos”. El programa editorial de Libros del Rincón se integró a la Unidad de Publicaciones Educativas de la SEP, con este cambio se propuso el estímulo y desarrollo de la lectura en los salones de clases del sistema de educación primaria, con un sistema más amplio.

En este panorama los proyectos editoriales para niños son ya materiales importantes tanto en nivel gubernamental como en el privado. El espacio para esta literatura ha tenido tres manifestaciones fundamentales: la recuperación de tradiciones, la narrativa histórica y la idealización del pasado prehispánico. En los materiales se establecen la relación entre el escritor, el editor, el ilustrador y el diseñador gráfico conformando un equipo para la producción de libros infantiles.



Fig 1.4.2 Ilustración Carlos Palleiro.



***En los años noventa, la tecnología comienza a propagar el libro ilustrado para niños, y la ilustración comienza una transición de lo análogo hacia lo digital modificando los procesos de producción.***

El accesible contacto que dieron las tecnologías con todo el mundo, permitió que los ilustradores mexicanos miraran el trabajo que se estaba haciendo fuera de sus límites nacionales.

Esto ocasionó un panorama estético, más fresco y diferente de lo que se venía manejando. Con el éxito de los libros ilustrados, la creación de imágenes infantiles ha sido una labor en creciente desarrollo y una opción de especialización entre los estudiantes de diseño y profesionales que vienen de otras disciplinas.

La popularidad de la ilustración logró la publicación del Catálogo de ilustradores de publicaciones infantiles y juveniles del Consejo Nacional para la Cultura y las Artes (Conaculta) – ahora Secretaría de Cultura– (Figura 1.4.3) que tuvieron como promotores a dos personajes importantes: al ilustrador Gerardo Suzán y al fotógrafo y promotor cultural Pascual Borcelli, persona importante en la FILIJ. El Catálogo promovió durante casi 40 años el trabajo de estudiantes de distintas áreas que querían dedicarse a esta actividad e ilustradores que ya se venían desarrollando en el campo.

Independientemente de la importancia que han logrado la promoción de la lectura con la producción de libros infantiles en México, con los grandes programas que se han implementado

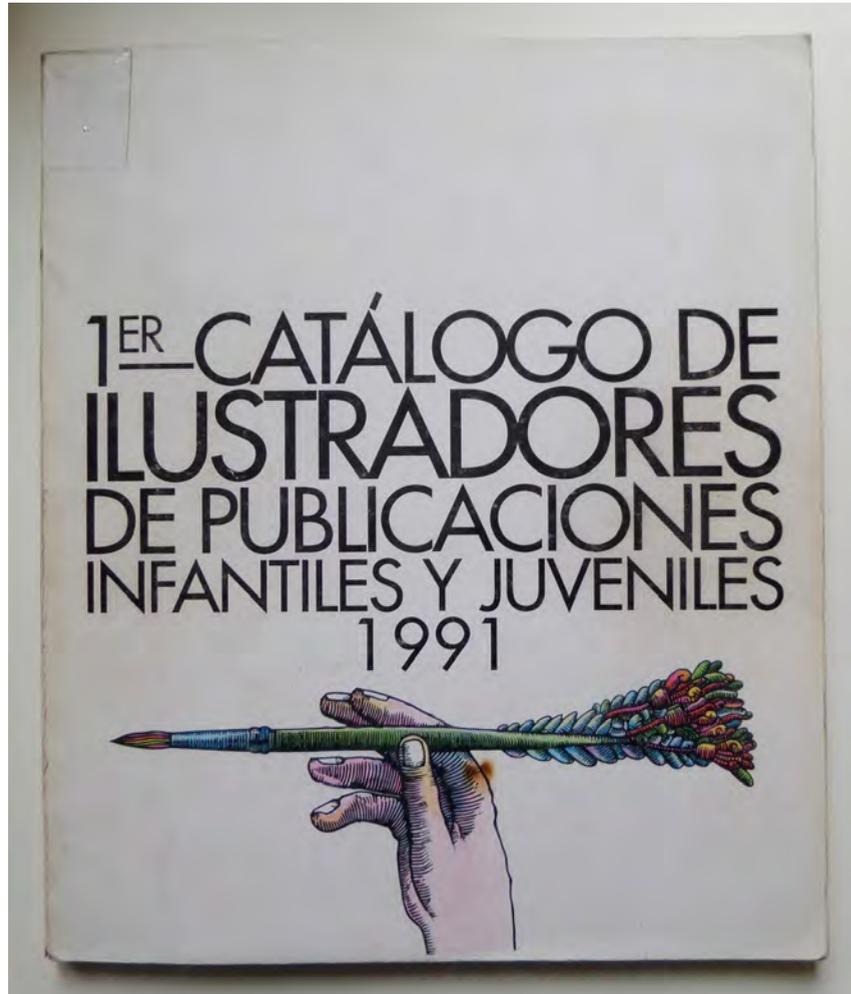


Fig 1.4.3 Portada primer catalogo de Ilustradores.

a nivel federal, el siglo XXI es una nueva era para el libro infantil ilustrado, sobre todo por la nueva conceptualización que la tecnología le ha dado.

La digitalización de la producción, antes que nada, ha agilizado los procesos de elaboración y entrega de los libros, que ahora no solo se distribuyen de una manera física. El formato digital es ya una realidad, que ha revolucionado el mundo editorial, dando la posibilidad de distribuir más allá de las fronteras. Todo este entorno tecnológico le ha dado a la ilustración en México un panorama muy positivo que lo ha puesto a un nivel internacional, mostrando una nueva cara, con un protagonismo que nunca había tenido. El contacto tan cercano que aparentan las redes sociales en esta era digital, posibilita un constante intercambio de información visual en la ilustración. Esto propicia que los trabajos en México se enriquezcan, logrando propuestas más originales que no solo funcionan a nivel nacional si no que ahora son parte de una carpeta internacional.

Los estilos que ahora influyen al ilustrador mexicano ya no son solo los que encuentra en su entorno nacional, ahora esta influencia es de todo lo que se está haciendo en cada rincón del mundo, uno de los beneficios de un proceso de globalización.



# ***El ilustrador como Comunicador Gráfico***



## ✿ 2.1 Vocación gráfica



productos gráficos que se generan con la finalidad de comunicar han tenido diferentes conceptos a lo largo del tiempo. Antes del Renacimiento crear imágenes se consideraba un oficio familiar hereditario. En el Renacimiento, el enfoque religioso tuvo un peso importante en la concepción de la vocación gráfica, considerando a los productores de bienes estéticos como personas que fueron empujadas por una fuerza divina e inexplicable a elegir esa vocación. Por eso no es extraño que en la actualidad haya personas que creen sentir un llamado celestial que los motiva a ser un creador de imágenes. El respeto hacia las creencias religiosas es algo intocable para mí; sin embargo, en un estudio de

las artes es imposible tomar en cuenta dichos conceptos. Cabe decir que el desarrollo de una habilidad destacable en un ser humano debe elegirse y poner esa aptitud como punto de partida para consolidarla.

Yo no nací con todas las habilidades que necesitaba para poder ilustrar. De niño descubrí un gusto por el dibujo, pero nunca pensé que mi pasatiempo podría convertirse en un camino hacia algo más complejo. Ser un creador de imágenes no es causa, sino resultado de las necesidades de una sociedad. La habilidad de dibujar, en el pasado, fue relacionada como algo prioritario para la pintura, en nuestros días puede ser decisiva para varias profesiones, entre ellas, la de ilustrar.

Mi interés por querer ser un creador de imágenes fue una habilidad que descubrí, desarrollé y culminé en un nivel profesional. El tiempo que he invertido en este crecimiento ha sido muy diferente al que utilizan otras personas, esto, por la necesidad que experimenté de querer saber hasta donde podría llegar mi habilidad y la utilidad que podría tener.

El inicio de la era digital cambió mi perspectiva hacia el dibujo y a las técnicas con medios tradicionales. Los nuevos recursos tecnológicos enfocados a lo gráfico son medios que hay que conocer y manejar, por lo que es indispensable desarrollar nuevas habilidades para esta nueva manera de crear.

Para ser un ilustrador enfocado a la comunicación gráfica no fue suficiente el desarrollo de mis habilidades manuales. Los conocimientos históricos y conceptuales de arte fueron el complemento que dieron un sentido más concreto a la ejecución de mis creaciones, en otras palabras, al estudiar pude ejercitar una cultura visual que fue fundamental para ubicar mis habilidades y así poder entrar en un imaginario real respecto a la profesión. Es importante entender los problemas complejos que existen al desempeñar este oficio. Las concepciones que tuve de la vocación dependieron de mis habilidades, y ellas determinaron el camino de mis creaciones. La vocación no se



Fig 2.1.1 Propaganda sonidera, 1986.

basta a sí misma, necesita de apoyos para poder desarrollarse, de otra forma se alejaría perdiendo el sentido.

Puedo decir que tengo “madera de ilustrador” porque a pesar de las circunstancias que pudieron alejarme de este camino demostré actitudes –y mucha entereza–, que me dieron la fuerza para empujar el querer ser. Por otro lado, para conseguir un desarrollo sólido en el área gráfica, se debe pertenecer a un medio creativo, ya que es el lugar idóneo para la adquisición de conocimientos aptos para practicar la profesión. Así lo muestro en las propagandas que ilustré en los años 80 y sirven como ejemplos del desenvolvimiento de mi vocación en la territorialidad de un creador visual (véanse Figuras 2.1.1-2.1.7).

El proceso para consolidarme en el ámbito profesional fue una combinación entre mis habilidades y aptitudes. Si bien las actividades de dibujar y colorear que practiqué de niño, distan mucho de mi labor como ilustrador en la comunicación gráfica, puesto que existe una gran diferencia entre lo estético y un mensaje gráfico. Entendí que para darle un valor profesional a estas actividades se necesitaban estudios y conceptos especiales. De niño creaba en un nivel elemental, mis dibujos eran expresivos, pero con una nula conciencia profesional y carentes de utilidad.

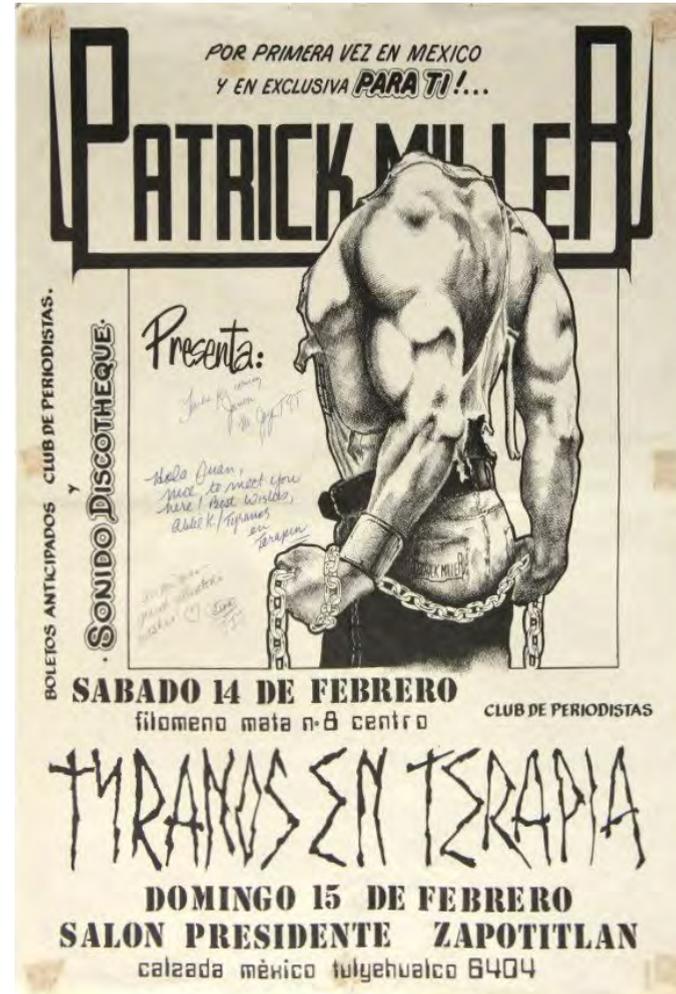


Fig 2.1.2 Propaganda sonidera, 1986.



Fig 2.1.3 Propaganda sonora, 1987.

La libertad relativa que tuve para aprender y comprender el condicionamiento social que conlleva ilustrar fueron consecuencia de mi elección. Dentro de los mecanismos que formaron parte de mi selección, los procesos psicológicos permearon distintas etapas: desde el inicio de mi vocación, me ayudaron a entender qué quería ser, hasta mi producción profesional.

Algo que impulsó mi deseo de ser un profesional de la ilustración fue la finalidad del proceso. El comunicar y expresar con mis imágenes fue algo que siempre me motivó, además, del ganar dinero con la utilidad de mi trabajo. El propósito tiene que ver con el desarrollo de nuestra actividad como comunicadores gráficos, dicho de otra forma, cómo nos visualizamos a futuro. Es importante tener en cuenta que los medios, me refiero a, el qué y el cómo realizo mi actividad. Son la parte que nos ayuda a precisar nuestro camino como ilustradores y tienen un nivel de acuerdo a cada etapa de nuestra vida: en nuestra niñez suelen ser muy simples, durante el periodo de aprendizaje comienzan a aparecer y están en constante acción cuando se es profesional.

Saber de las posibilidades que la sociedad nos ofrece en materia de comunicación gráfica y de lo que se ha hecho en la misma sería la mejor manera de conocer el terreno; sin embargo, también existe la alternativa de conocer el campo de una ma-

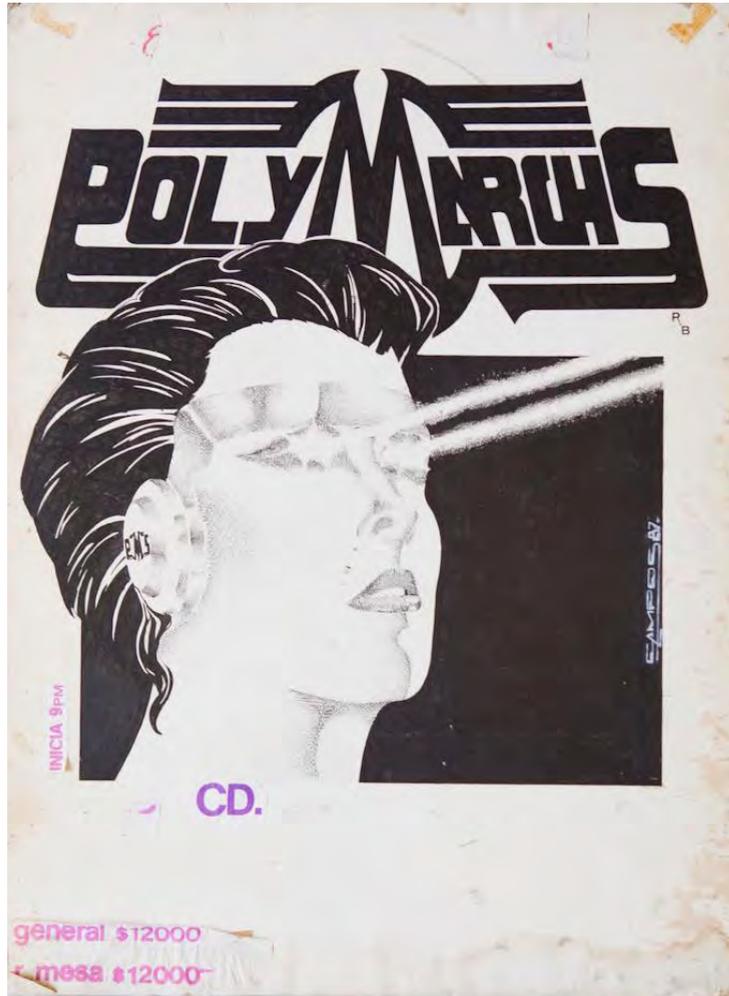


Fig 2.1.4 Propaganda sonora, 1987.

nera accidental. En mi caso, el dibujo siempre estuvo cerca de mí. Crecí viendo los dibujos de mi hermano, por lo que fue muy sencillo y casi natural descubrir el gusto por crear, con el tiempo este gusto se transformó en la base de mi vocación. Hubo otras señales, pero en su momento no supe distinguirlas ni entenderlas. Más tarde, a lo largo de mi preparación profesional entendí con claridad la meta, supe el nombre del punto al que había que llegar, la libertad de elección me ayudó a encontrar el camino para ser un creador de imágenes.

Las elecciones profesionales tienen –sin excepción alguna–, una naturaleza de origen cultural y cada individuo tiene que seleccionar en dónde actuará profesionalmente. Las áreas en donde podemos incursionar son: las ciencias, las artes y las tecnologías. Sin embargo, como es imposible abarcar todo el contenido de cada área, es necesario delimitar el territorio, esto es, escoger un pedazo del área elegida para que nuestras capacidades cognitivas puedan desarrollarse. Las motivaciones son ideales que activan las habilidades básicas que nos mueven a la permanencia o al cambio, además son un beneficio para la creatividad.

Mi motivación principal para seguir en el mundo de la gráfica fue el querer hacer imágenes bellas que sirvieran para



46

*Las elecciones profesionales tienen -sin excepción alguna-, una naturaleza de origen cultural y cada individuo tiene que seleccionar en dónde actuará profesionalmente.*



Fig 2.1.5 Propaganda sonora, 1988.

algo en especial, trabajos que pudieran ser admirados, además de poder recibir una remuneración monetaria.

El perfil de un generador de imágenes casi siempre es natural, sabe lo que le gusta, lo que quiere hacer en ese momento y lo que quiere seguir haciendo durante el futuro, tal vez sin saber lo útil que puede ser para su sociedad, es un proceso que surge en la infancia –más o menos a los 10 años– y continúa durante las siguientes etapas de vida y quizás hasta el ingreso al campo laboral.<sup>1</sup> Son pocas las profesiones que requieren que sus profesionistas conozcan a temprana edad sus habilidades para poder ejercer, este es el caso de la comunicación gráfica.

El desarrollo del ser humano comienza a los tres o cuatro años de vida. Durante esta etapa se crece de una manera psicológica, funcional y social. El ser humano por genética hereda características que se combinan con lo que se adquiere en los cambios ambientales y en la forma de vida, elementos que van construyendo su individualidad. Esto significa que la conciencia se va formando a través del tiempo, no es algo que aparezca, mientras que la vocación tiende a ser una expresión de este proceso.<sup>2</sup> Es imposible que alguien tenga habilidades y sa-

<sup>1</sup> ACHA, Juan. (1992). *La vocación, El Inicio. Introducción a la creatividad artística*, p. 34. México. Editorial Trillas.

<sup>2</sup> ACHA, Juan. (1992). *La vocación, el inicio. En Introducción a la creatividad artística*, p. 36. México. Editorial Trillas.

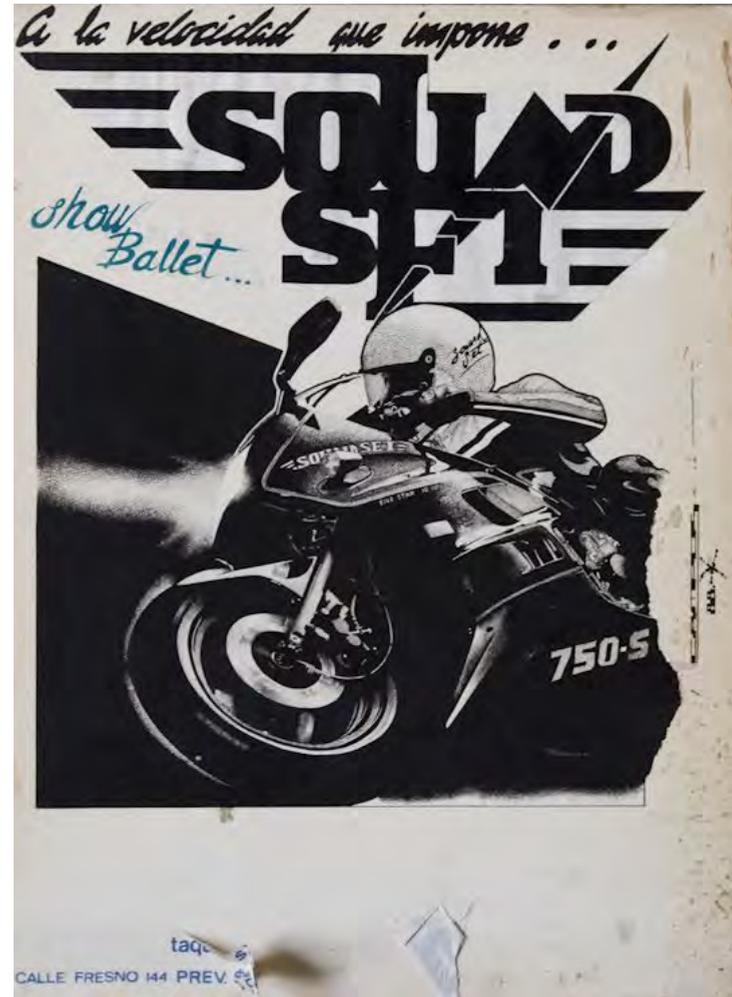


Fig 2.1.6 Propaganda sonora, 1988.

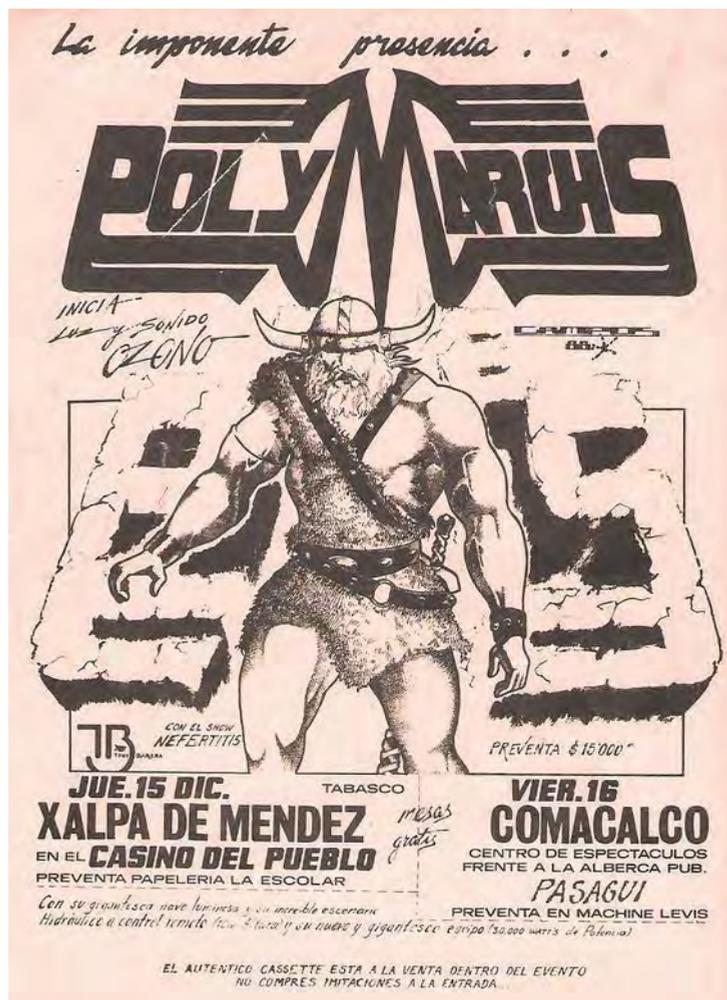


Fig 2.1.7 Propaganda sonora, 1988.

biduría en el momento en que nace, es necesario construirlas mediante procesos que requieren un tiempo.

La duda que un niño puede tener respecto a sus habilidades y a lo que podría dedicarse no es algo que siempre esté presente, pero su contexto social, cultural y personal tienden a orientar hacia las posibilidades que, en apariencia, su mundo le ofrece.

En mi caso, la enseñanza que se recibí en el seno familiar fue limitada, sobre todo porque el nivel de escolaridad en mi familia era insuficiente. Esta desventaja originó una confusión al momento de decidir que mi camino era el diseño gráfico. Este desconcierto que comenzó en casa continuó en la escuela, debido a la austera formación que mis profesores me proporcionaron en procesos esenciales de humanización. No obstante, en la diversidad de personalidades y costumbres que existían en los compañeros que integraban el grupo, encontré la motivación de una actitud que me hizo entender el camino de una vocación.

Cabe decir que existen variantes en el amplio abanico de posibilidades dispuestas en nuestro momento histórico, es decir, son opciones que dependiendo de la actitud de uno mismo se convierten en la opción más adecuada a seguir. Hay quien podría mantenerse en la línea de lo establecido, tal vez, por

encontrarse en circunstancias limitadas de información –que en estos tiempos sería muy difícil– y carente de actitud. Por otra parte, existe otros con el interés de saber que hay después del entorno en que se vive, conocer qué otras posibilidades están en el panorama y que puedan ser caminos transitables hacia una vocación.

En tiempos pasados los estratos sociales que tenían circunstancias favorables para estar al tanto del amplio espectro profesional, tenían el privilegio de tener una gran libertad de elección. Estas ventajas iban disminuyendo de acuerdo al estrato social al que se pertenecía.

En esta etapa de elección nos podemos enfrentar a problemas psicológicos, que contaminan la decisión personal con las ideas que rondan en nuestro alrededor, creando confusiones en la decisión de la vocación, pero también está la posibilidad de tener muy firme la elección capaz de soportar cualquier idea externa que quisiera distraernos del camino elegido.

Escoger un camino correcto por el cual nos gustaría transitar es encontrar una actividad que nos agrade, es buscar algo en lo que se tenga gusto por aprender y que se tenga empeño en realizar. No obstante, si nos vamos a la contraparte, podemos decir que para tener fracasos, también sería incontable el número

de factores que contribuyen al mismo; que bien, pueden estar en nuestra cabeza o vienen importados de otras ideologías.

La cultura gráfica popular, nacional e internacional que los medios propagan en la televisión, revistas o cómics, son decisivas en la influencia inicial de una vocación en y un tiempo determinado. En ellos se encuentran modelos que nos invitan a seguir por el camino de la gráfica de una forma mimética. Los conocimientos de la historia gráfica se van adquiriendo de una forma general en el proceso de enseñanza en el aula y despertan intereses que ayudan a madurar nuestra vocación y definir más el camino. Hasta este momento nuestro interés se enfoca en todo lo que se ha hecho en el extranjero, nos maravilla la historia de la cultura europea, puesto que es una base importante en la preparación de un creador de imágenes. La cultura de la gráfica nacional aporta más elementos a nuestro camino como creadores de imágenes que pueden ser útiles o no, según nuestro criterio. Lo importante de llenarnos de imágenes hechas en distintas circunstancias amplía el horizonte de acción de nuestra imaginación.

La reflexión y la fantasía tuvieron un peso importante en el avance de mi creatividad, debido al pensamiento lógico, crítico y dialéctico que surgió del inconformismo hacia una voluntad de cambio y conocimientos avanzados en el campo gráfico.



50

*La reflexión y la fantasía tuvieron un peso importante en el avance de mi creatividad, debido al pensamiento lógico, crítico y dialéctico que surgió del inconformismo hacia una voluntad de cambio y conocimientos avanzados en el campo gráfico.*

Es importante complementar la habilidad manual con la expresividad, la creatividad y lo conceptual, haciendo simbiosis entre estas, en beneficio de una profesionalización concreta y evolutiva.

El desarrollo vocacional gráfico que tuve en mi etapa de juventud -entre 12 y 21 años- aportó más conocimientos -y por consecuencia- más experiencia, pues ya me había iniciado en esta profesión. Las aptitudes sensoriales, sensitivas y mentales habían llegado a un punto de madurez importante. Teniendo en cuenta que el ambiente en el que se fue desarrollando mi vocación, era una fuerza que influía y contaminaba formando un obstáculo algo difícil de sobrepasar. La seguridad en la labor que ya practicaba hicieron más fluido el proceso. La nula capacitación de las actividades gráficas en mi educación básica, no me dio la posibilidad que ofrece la sociedad como elección de profesión, solo se quedó como una actividad con un enfoque de afición.

La enseñanza básica puede segmentar y manipular el aprendizaje sin darle un sentido claro, pero no es ahí donde el desarrollo del creador gráfico sigue su camino, sino que en el gusto por crear imágenes traspasa el aula, se convierte en una fuerza que mueve a la práctica del dibujo y el color, siempre pensando en el reto: que el dibujante de hoy sea mejor que el de ayer.

## 2.2 Aptitudes gráficas

El dibujo y el coloreado son los medios que más he utilizado en el aterrizaje de todas mis ideas como comunicador gráficos y pueden utilizarse de distintas maneras de acuerdo con los fines que se persigan. El dibujo es un lenguaje humano, que tiene que ver con la reproducción de las imágenes que rodean nuestros mundos. El coloreado es cubrir con pigmentos, superficies que a nuestro juicio deberían de intervenir con este medio. Los fines prácticos en la comunicación los hacen muy susceptibles de ser utilizados en una proyección gráfica.

Estas aptitudes en la labor gráfica son simples, pero dominarlas requiere de un trasfondo psicológico y social. En ambas se requieren medios intelectuales, sensitivos-visuales y en algunos casos creativos. Su capacidad de comunicación puede llegar a planos expresivos, ornamentales o ser más básicos y manuales, como la mimesis que es otra dimensión útil.

El color se presenta en las mismas dimensiones que el dibujo, pero se debe entender como algo más visual que manual. La creatividad que se pueda desarrollar en las distintas dimensiones del color, será una ruta directa hacia la invención. En las imágenes que muestro en paralelo al texto, describo parte del proceso gráfico que seguí para desarrollar mis aptitudes.

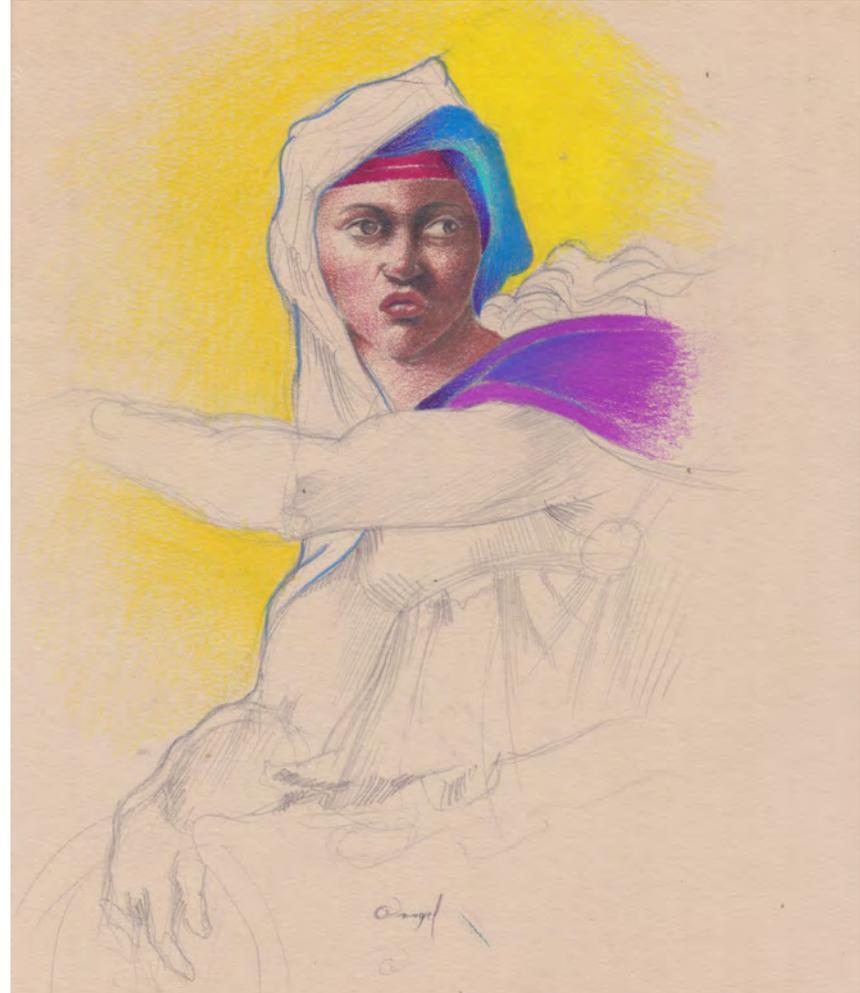


Fig. 2.2.1 Ángel C. F., Michelangelo Buonarroti, Capilla Sixtina, 1995.

En la academia continúa la práctica para desarrollar las habilidades gráficas que ya se traen cuando se ha elegido una vocación. Afinar estos medios depende de nosotros, de la firme actitud con la que queremos forjar nuestras habilidades. La práctica del dibujo es un proceso que nunca termina, pero también es un proceso que nace antes de la academia, no todo lo que se sabe es parte de esta, hablando de las aptitudes manuales, la autoformación de estas aptitudes gráficas existe antes y después de la misma.

La práctica del dibujo y el color en mi proceso como ilustrador, me enseñó a observar, pero fue un aprendizaje incompleto que necesitaba concretarse. El tener ojos no me fue suficiente para profesionalizar la ilustración, necesité de una preparación razonada y sistemática. Captar los pormenores, no pasó solo por una cuestión de voluntad, sino por un proceso de práctica constante que aportó información a mi memoria. La visión que se tiene como un profesional no es la misma que tiene una persona aficionada. Los ilustradores profesionales estamos adiestrados para mirar desde una perspectiva diferente.

El ojo es una herramienta que utilizamos para mirar, que sincronizada con la parte mental y la realidad en que vivimos se convierte en un mecanismo de percepción muy útil en nues-

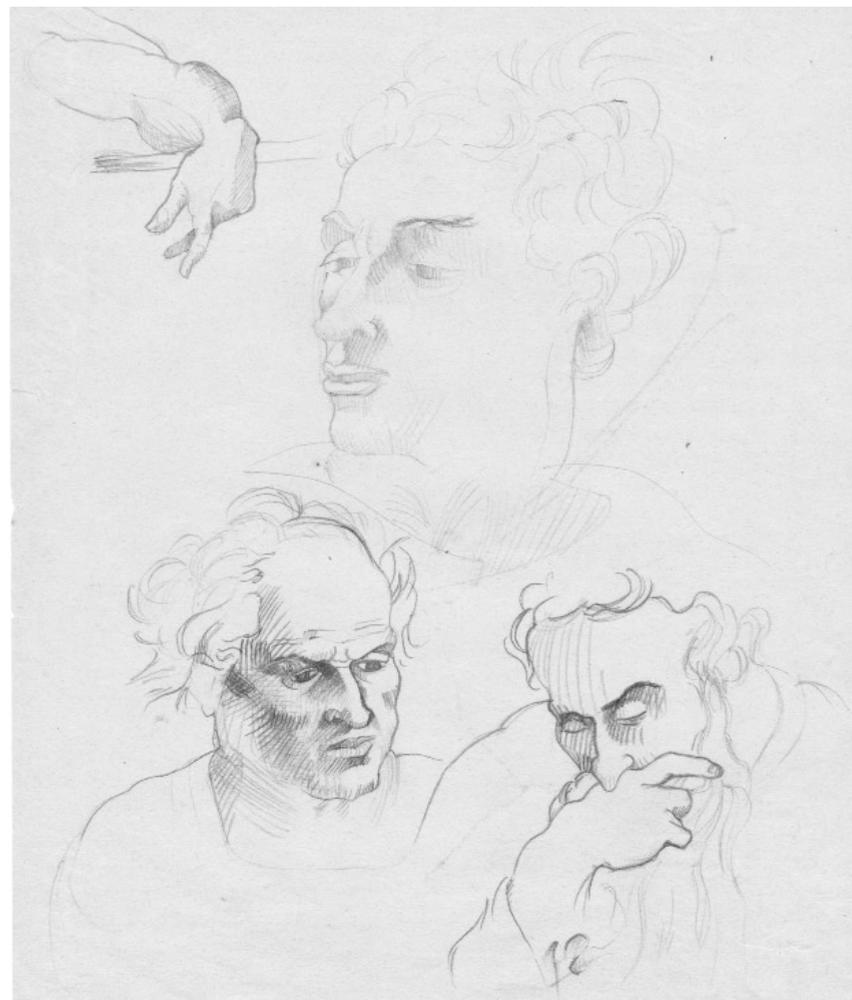


Fig. 2.2.2 Ángel C. F., Michelangelo Buonarroti, Capilla Sixtina, 1995.

tro proceso de profesionalización. Por sí solo, deja de tener el sentido para el cual nos importa. Existen más factores que modifican la percepción, como la sensibilidad, el entorno real y la parte biológica del mismo. Es importante entender a la psicología como el mecanismo visual para comenzar un buen aprendizaje y en consecuencia intentar saber hasta dónde ha llegado la visión humana, que alimentará aún más nuestra cultura visual, y que nos etiquetará como profesionales en esta materia. Cada momento en la historia ha tenido un sello distintivo de representar su historia gráfica, por lo que se deduce que el desarrollo de las imágenes va cambiando en cada época.

La visión le proporciona información constante a la sensibilidad y a la mente, generando sensaciones y pensamientos, de acuerdo con el enfoque que se le esté dando. Es por esto que la parte visual fue importante en mi proceso de creación de imágenes en forma profesional.

Nuestros sentidos son el contacto que tenemos con la realidad, misma que tenemos que entender de una manera no tan superficial. Saber mirar los pormenores de la realidad contribuye a reproducirla en nuestra producción gráfica. Es entrar a un terreno desconocido que guarda nuevos elementos por apreciar.

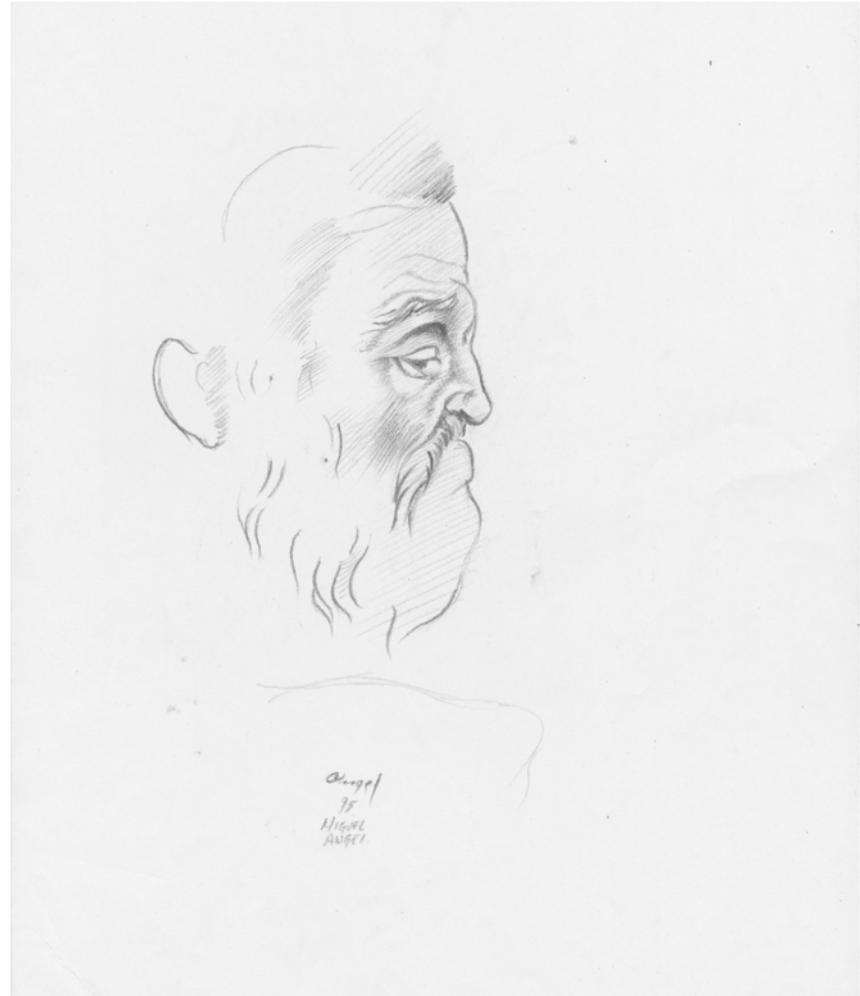


Fig. 2.2.3 Ángel C. F., Michelangelo Buonarroti, Capilla Sixtina, 1995.



Fig. 2.2.4 Ángel C. F., Michelangelo Buonarroti, Capilla Sixtina, 1995.

La mente me ayudó a diferenciar los distintos sentimientos y sensaciones. Los sentidos son el enlace con la mente y la sensibilidad; la sensibilidad es consecuencia de los sentidos, y sin esta los sentidos no existirían. Las variantes mentales, sensoriales y sensitivas de las operaciones visuales me ayudaron a aclarar cada una de estas, haciendo más compleja y sustanciosa la lectura visual. De entrada, se tienen las sensaciones básicas o más puras, donde encontramos los pormenores textuales, lumínicos, cromáticos. Son de alguna manera los atributos que tiene la materia y que dan un goce estético natural o biológico. Otro mecanismo es el que se ocupa de las formas como unidad, que dentro de su composición produce sensaciones de disfrute estético. En este caso la percepción se detiene en las cualidades de las figuras, que tendrán como consecuencia la creación de un sentimiento.

Por último, tenemos que entrar en el análisis de la composición, que tiene que ver con el acomodo de los elementos dentro del espacio. Es también la armonía o la ausencia de la misma, que se relaciona con la naturaleza y con el cómo los seres humanos hemos aprendido a apreciar. Se combina con la escala, proporción, ritmo, dirección, que con el tiempo se ha logrado descifrar de la naturaleza. Aprender a manejar este mecanismo ayuda en la elaboración de nuestros productos gráficos y a la vez nos da conciencia y seguridad de lo que hacemos.

La profesionalización de un productor gráfico tiene que pasar por el entendimiento de lo estético, una relación inherente con la sensibilidad y las artes. Es necesario diferenciarla de las distintas sensaciones que la sensibilidad traduce en sentimientos.

Algunas de estas se pueden detectar en un plano irracional, como el enojo, el temor, la alegría y otras que todos sentimos. Existen otras que son diferenciadas por nuestra mente, aludiendo a las causas que las originan. Podemos hablar de sentimientos sensibles, que no necesita aprenderse porque nuestro cuerpo los experimenta; como cuando alguien nos afecta físicamente causándonos dolor. Otros, como los vitales, que son parte del funcionamiento de nuestro organismo. Los psíquicos, que son las emociones que describen nuestro estado de ánimo. Otros que tienen que ver con la cultura y la razón, son los espirituales, que solo tienen que ver con el ser humano. La utilidad humana y social puede cambiar a una sensación estética, una sensación biológica y ser un placer estético. Es decir, que puede adquirir un sentido cuando tiene una finalidad o un motivo; por sí solo sería difícil encontrarlo. No en todas las actividades humanas existe el placer estético. La relación que tiene el placer y el valor con el sentimiento estético, hace que muchos sentimientos que produce tales efectos se confundan con este sentimiento mencionado. Es por esto que es necesario diferenciar lo estético de los sentimientos.



Fig. 2.2.5 Ángel C. F., Michelangelo Buonarroti, Capilla Sixtina, 1995.

Enseñarnos a diferenciar cada uno de los sentimientos que podemos encontrar en un bien gráfico –estéticos, artísticos y temáticos–, nos ayuda a tener una sensibilización más aguda en beneficio de ser un buen receptor, y nos da posibilidades de encontrar lo que se adecua a nuestro trabajo.

56

Es necesario tener presente estas categorías y no recargarse solo en la belleza. Saber los sentimientos que tenemos que manejar en un cierto territorio, habla del saber de lo que hacemos, de la profesionalización que requiere nuestra labor.

Para que podamos elaborar efectos estéticos, es necesario utilizar los elementos gráficos básicos, como el punto, la línea, además, de su distribución en el espacio, es decir, la composición. De la misma manera, estos necesitarán de nuestra experiencia o de nuestra capacidad dispuesta en nuestros mecanismos visuales, que nos proporcionarán sensaciones que nuestra sensibilidad traducirá en sentimientos estéticos.

La sensibilidad cuenta con mecanismos psicológicos que relacionan lo inanimado con el hombre. Encuentra en el color, figuras, líneas, puntos en el espacio y en la composición, sentimientos, estados de ánimo. Una vida que puede ser el reflejo de las experiencias del ser humano.



Fig. 2.2.6 Ángel C. F., Michelangelo Buonarroti, Capilla Sixtina, 1995.

Todo este adiestramiento debe ser puesto a funcionar en la sociedad. Para ello, debemos conocer cuál es la manera más adecuada de aplicarlo; saber cuáles son las posibilidades que ofrece el medio de dar un valor más a lo que está estéticamente establecido, y esto se logra mediante la actitud incansable hacia la creatividad.



Fig. 2.2.7 Ángel C. F., Michelangelo Buonarroti, Capilla Sixtina, 1995.



### 2.3 Profesionalización gráfica

Ser un profesional del diseño gráfico tiene que ver con el reforzamiento de las actitudes en un proceso para llegar a una producción gráfica, generando las aptitudes necesarias para el desarrollo de una producción creativa.<sup>3</sup> Se trata de adiestrar en varios sentidos nuestras capacidades, que durante nuestro proceso de vida y educación se vienen formando y se perfilan a la creación, es lograr un control sobre lo que hacemos, en el sentido del deber y no del querer, es decir, trabajar en una preparación objetiva, eliminando cualquier gusto personal.

En la actualidad ya no comienza solo en las academias de arte o escuelas superiores especializadas. Con la inclusión de nuevos métodos en la producción de imágenes el camino hacia la profesionalización del comunicador gráfico dejó de ser uno, hoy existen otras vías por la que se puede optar y que no tienen nada que ver con estar en un centro de estudio.

Adquirir conocimientos por los nuevos medios es una manera libre y alterna de prepararse como un comunicador de imágenes, que si se quiere, puede llegar a un nivel de profesionali-

<sup>3</sup> ACHA, Juan. (1992). *El aprendizaje profesional. Introducción a la creatividad artística*, p. 61, México. Editorial Trillas.



Fig. 2.3.1 Ejercicio con lápiz de color/ E. N. A. P., 1993.

zación de una manera no tan formal como lo sería desde una escuela profesional de artes y diseño.

Es importante mencionar que en las escuelas el aprendizaje está programado. El gusto por crear imágenes y la revolución de los avances tecnológicos han dado la posibilidad de adiestrar a profesionales de un perfil diferente, ilustradores con una manera distinta de pensar. Las academias son centros, no solo de aprendizaje, sino de interacción con la enseñanza, donde los conocimientos se convierten en la materia prima, son centros de intercambio de opinión, donde convergen muchas visiones que enriquecen la preparación de todo aquel que decide asistir. Mientras que en las escuelas de diseño se pretende sustentar conocimientos con bases sólidas que puedan formar futuros profesionales de la comunicación gráfica, es decir, intentan enseñar las bases teóricas y prácticas de una preparación gráfica.

Cada alumno debe entender que en estos tiempos de grandes avances los conocimientos existen también fuera del aula. El inconformismo social de los estudiantes de diseño suele ser muy superficial, no entienden que el verdadero cambio comienza de una manera más profunda, en nuestro interior, donde se transforma la realidad que nos han sembrado. La población que



forma el alumnado en las academias de diseño tiene distintas características sociales, además de que sus fines tienen un tono diferente en relación con los demás. Esto hace que exista una lucha ideológica en el interior de los centros de estudio, pero como es natural, las formas de pensar dominantes ocupan un sector más representativo, que van envolviendo y perdiendo en su extensa masa todo lo que es diferente a ella. De esta manera se pierde de vista los modos alternativos o emergentes de pensar, pero estos persisten fuera de la academia.

Los avances tecnológicos han dado un gran apoyo a los modos alternativos, existen jóvenes creadores de ilustración, que no han pasado por una academia, no es algo nuevo, pero con estos nuevos medios se ha hecho más notorio. Su visión como creador de imágenes dista mucho de un comunicador gráfico, apuestan por un sentido conceptual más que por una línea formal clásica. Se puede decir que en la mayoría del alumnado impera una pasividad en el aprendizaje, que deshabilita cualquier pensamiento progresista que pudiera servirnos, por lo que hay que estar atentos a lo que pasa fuera de la academia.<sup>4</sup>

Los centros profesionales nos preparan con todos los mecanismos mentales y manuales que tienen que ver con nuestra profesión; sin embargo, la mayor parte del alumnado se

basa en lo manual, acción que modifica nuestra manera de pensar y pone de manifiesto nuestras limitaciones de enseñanza y aprendizaje.

Es un deber tener como inicio el trabajo en la preparación mental, es decir, que las actitudes, motivaciones y finalidades deben de encaminarse a la creatividad como objetivo principal de nuestra profesionalización en el diseño gráfico.

Aclarar y poner orden en nuestro interior, debe ser de las enseñanzas que tienen que tratarse en primer lugar para comenzar a depurar ideas que contaminan y obstaculizan el acceso a otras formas de pensar que dan amplitud a nuestra labor creativa. Es importante que entendamos que el aprendizaje profesional comienza con las actitudes profesionales, que tenemos que asumir y que serán el impulsor para el desarrollo de nuestros sentidos y mecanismos mentales que amplían nuestra capacidad creadora.

La autocrítica es una labor necesaria en toda enseñanza, es la única capaz de liberar de bloqueos que se van acumulando en nuestro interior causados por nuestro medio social y que da como consecuencia una autotransformación que lleva a un autocontrol de nuestra organización. El trabajo en el auto-

4. ACHA, Juan. (1992). Introducción a la creatividad artística. México. Editorial Trillas.



Fig. 2.3.3 Ejercicio con tinta china aguada/E. N. A. P., 1993.

minio nos da mecanismos y posibilidades internas dispuestas para poder sobreponernos a cualquier hecho adverso.

La preparación que da origen a esta construcción interna está formada por todo el aprendizaje que elegimos para nuestro desarrollo profesional, que como inicio, nos dará una certeza madura de entender qué camino tomar en relación con nuestros fines, en beneficio de una buena formación.

De esta manera estaremos desechando toda actitud que no tenga la dinámica que se necesita y reemplazándola por una más adecuada para después llevarla a un nivel profesional. Es necesario poner en el panorama, como enseñanza principal o como parte importante en la etapa de la preparación profesional, el esclarecimiento de las actitudes que uno debe tener al momento de iniciar un desarrollo que va encaminado a este nivel de responsabilidad.

Así como existe en nuestra sociedad, a nivel general, diversos modos de ver las cosas, que traen como consecuencia una pluralidad de formas de pensar, una escuela de diseño y el interior de cada aprendiz, no están exentos de tal fenómeno; estos son un reflejo de las ideologías que conviven en cualquier parte de nuestra sociedad. Diferencias que son el ingrediente en una lucha ideológica, donde algunos están en favor de un

cambio y otros por una permanencia más cómoda, acción que se desarrolla dentro de los límites de la academia.

De la misma manera estos choques de ideas son parte del interior de cada estudiante que pretende ser profesional. Se puede ser conservador en algunas cosas y en otras todo lo contrario. Sin embargo, para saber por cuál de las opciones ideológicas que coexisten en nuestro medio social nos interesa perfilar, debemos tomar en cuenta nuestra motivación primordial que tiene que ver con la perspectiva que tenemos del mundo, es decir, se trata de aclarar si queremos ver a este como una continuidad o como el rompimiento con la misma. Esto es, con qué actitud debemos seguir nuestro camino, con conformismo o con crítica y reflexión. Dependiendo de lo que elijamos, se determinará las pocas o muchas posibilidades que tendremos de llevar a un nivel profesional nuestros ideales.

Estas decisiones tienen que ver con cambios que van modificando nuestra historia en beneficio de la evolución, que de una manera simultánea nos cambia y en consecuencia modifica a la misma profesión. La enseñanza que recibimos en las escuelas de diseño tienen como finalidad la de equiparnos con aditamentos que sirvan de orientación en la realidad, entendiendo la importancia que pueden tener los contrastes en todos los conceptos que envuelven la producción profesional



Fig. 2.3.4 Ejercicio con aerógrafo/E. N. A. P., 1994.

(permanencia y continuidad, nacional e internacional) además de que tenemos que ser conscientes del juego que tienen nuestras motivaciones de profesionalización dentro de la ideología dominante y entender el choque de ideas que existen en nuestro entorno social.<sup>5</sup>

Es indispensable la instrucción, con las mejores condiciones posibles, que abarquen lo verbal y lo mental de la transformación de nuestras motivaciones que nos impulsan en la profesionalización del uso de los mecanismos gráficos de comunicación que pueden relacionarse con la realidad social que suele ser muy cambiante. Tales motivaciones son parte del aprendizaje profesional, a pesar de que, los contextos reales sean muy variables o a veces se pierdan de vista dentro de las universidades y obligan a la autoformación de los egresados para completar esta instrucción se necesita un proceso de materialización, la traducción a una etapa visual, es decir, a un desarrollo manual que construya un vehículo a nuestros mensajes. Es inevitable el lazo que tiene esta parte con las acciones visuales, sensitivas y mentales, que son el móvil de toda esa carga, psíquica y social. Nuestros diseños tienen en el proceso mental y semiótico, la verdadera esencia de cualquier mensaje gráfico.

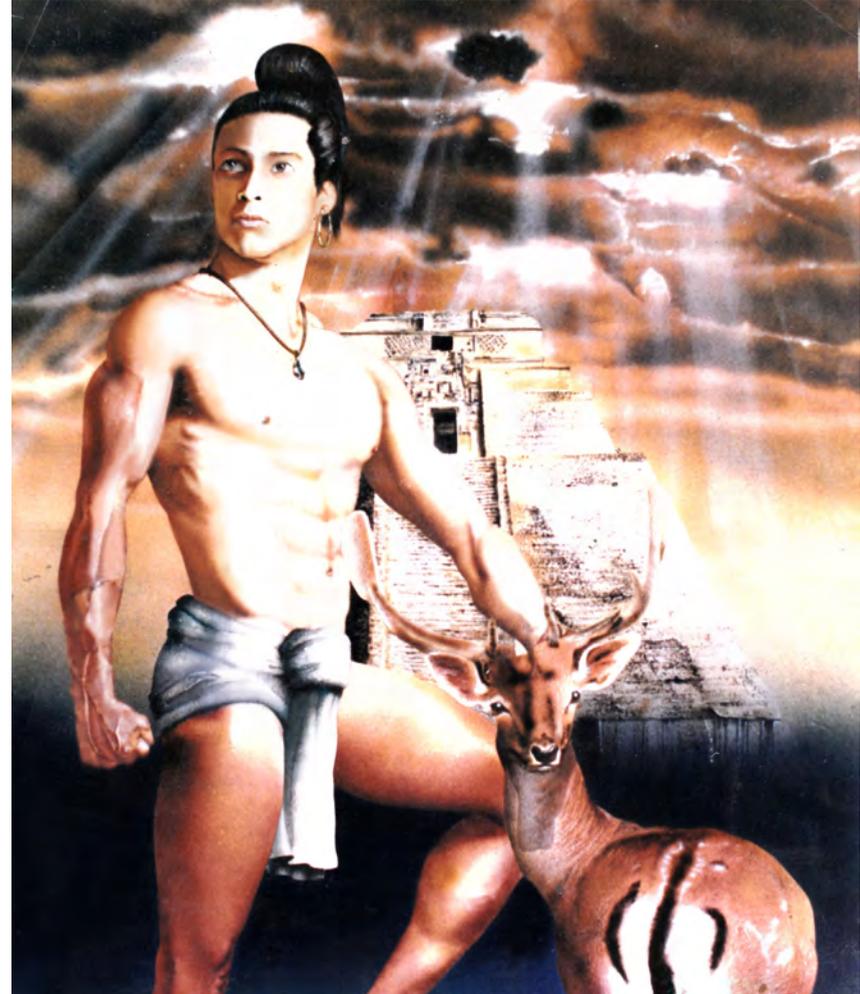


Fig. 2.3.5 Ejercicio con aerógrafo/E. N. A. P., 1994.

<sup>5</sup> ACHA, Juan. (1992). *Introducción a la creatividad artística*. México. Editorial Trillas.



# Libro Cuentos Mayas



### ✿ 3.1 Contexto



circunstancias que caracterizan el inicio de un proyecto editorial ilustrado son siempre muy variadas. Estos contextos son los que marcan el camino por el que deben caminar los proyectos, en su caso, adecuarse. Algunas veces son textos sin formato y partir de ellos se debe realizar el diseño e ilustración o en otras ocasiones el texto cuenta con un avance en la formación en donde solo se espera la colocación de las imágenes que se mandan a realizar como última parte del proyecto.

En el caso de que el editor o el diseñador de arte delegue al diseñador o al ilustrador la tarea de buscar alternativas para la ilustración de una obra, el planteamiento del editor deberá dejar en claro el sentido dentro del cual el proceso creativo debe desarrollarse para perfilar el inicio de la creación de imágenes. Las ilustraciones se hacen de acuerdo con lo que se menciona en el texto y podrán complementarse con una investigación gráfica del tema del proyecto. Este proceso es clave para evitar posibles confusiones en la materialización de las ideas en el papel o en el *software* que se haya elegido.



Las ilustraciones para el libro *Cuentos Mayas* contó con antecedentes muy particulares. El proyecto surge de la idea de juntar en una misma publicación varios cuentos de la tradición oral maya, que habían sido publicados en una colección de libros titulada “PETATE” con tres títulos impresos: *Una historia de colas* (Figura 3.1.1) y *El Yaxché* (Figura 3.1.2) *sagrado* ilustrados en un mismo estilo y *El intercambio* que ya contaba con ilustraciones con otro perfil gráfico, por lo que el reto era homogeneizarlo con los otros dos. Además, existían dos textos que aún no se publicaban, pero tenían que incluirse en el proyecto: *La boda de Ts’unu’un* y *La piel de Balam*.



Fig. 3.1.1 Portada *Una historia de colas* .

El perfil gráfico para los cuentos que aún no contaban con imágenes fue continuar con lo que ya estaba planteado en el estilo de los dos libros anteriores. Mientras que el proceso de investigación que requiere todo proyecto a ilustrar fue importante, pues se necesitaba ampliar los recursos gráficos, recurriendo a imágenes de libros y revistas impresos o digitales.



Fig. 3.1.2 Portada *El Yaxché sagrado*.

### ❁ 3.2 Proceso creativo

La creación de las imágenes para el libro *Cuentos Mayas* estuvo respaldada por mi experiencia en el campo de la ilustración en la literatura infantil y por una investigación iconográfica basada en la revisión de diversos tipos de materiales: *flyers*, carteles, revistas, portadas de discos, libros de texto, publicaciones científicas y otros medios donde la ilustración forma parte de la comunicación visual.

La aplicación de un proceso inicial para comenzar y generar ideas y conceptos, es algo que utilizo y que practico constantemente, porque me ayuda en el desarrollo del proyecto y a resolver cualquier inconveniente de la mejor manera.

La lluvia de ideas y opiniones es una parte común en mi proceso de creación, de ahí surgen los bocetos que serán parte del proyecto. El tiempo empleado en esta primera etapa es siempre diferente en cada proyecto de ilustración, ya que a veces el ilustrador experimenta un bloqueo creativo que tiene que superarse.

Mi imaginación estructura de manera coherente todas las ideas que se materializan –gracias a mi mano– en una concepción y ejecución del ejercicio humano dentro del desarrollo del pro-

ceso creativo. A esto se suma, la autocrítica que provoca una evolución en cada dibujo, además de proporcionar un sentido más claro en cada idea que se va gestando.

La hoja en blanco de mi cuaderno de dibujo me produce ansiedad, esto me pasa en cada proyecto que voy a iniciar, por lo que en *Cuentos Mayas* no fue diferente. La forma en la que siempre desaparezo esta sensación es poniendo en mi cuaderno de dibujo lo primero que se me viene a la cabeza. Puede parecer algo simple y con poco sentido; sin embargo, me da la seguridad para seguir evolucionando la idea y permito que surjan otras que se asociaran hasta obtener los mejores resultados.

Durante la exploración de ideas, mi imaginación produce combinaciones que se concretan en diagramas, apuntes y bocetos simples y complejos, de las cuales se escogen las más adecuadas para los proyectos. Esta selección es producto de la reflexión en donde determino el valor adecuado de cada idea, raciocinio que depura la calidad de estas. En mi inconsciente se encuentran experiencias, conocimientos y actitudes que he vivido, una fuente de conocimientos que en ciertos momentos no tengo presentes, pero es de donde surgen parte de los elementos que son materia prima para la creación de mis bocetos.

El proceso de creación no lo dejo en lo irracional de los impulsos, intento esclarecerlo poco a poco con conocimientos e investigación, complementadas con contradicciones y distintas motivaciones, así como algunas innovaciones que estarán sujetas a la reflexión o a la intuición. Elaborar una idea visual creativa basada en la inspiración no es algo que haga sin pensar.

En mi profesión como diseñador gráfico, la utilidad de este proceso creativo ha ido fluyendo mejor en cada nuevo proyecto, siendo más eficaz en la búsqueda de ideas más claras y concretas. No siempre tengo que renunciar a todas mis ideas y dejar que solo una evolucione hacia mi interpretación final. Me gusta que en esta lluvia de ideas existan soluciones exigentes que estimulen mi creatividad y que estén ahí, para tomarlas en cuenta.



### 3.3 Bocetaje

En el bocetaje, el dibujo fue mi dificultad principal en las ilustraciones para *Cuentos Mayas*. No obstante, fue el pilar sobre el que se crearon todas las imágenes visuales; también formó parte de la concepción, diseño y buen término de las mismas. Es una herramienta que utilicé en la recopilación de información y en el establecimiento de conceptos. Una de las funciones del boceto es visualizar lo que se va gestando en el proceso creativo del proyecto para su presentación al director de arte.

La elaboración de los bocetos la hice con base en una diagramación establecida. Usé las mismas características de composición de los libros que antecedieron a este proyecto. La indicación del editor fue dibujar en cada doble página escenas con espacios que mantuvieran el equilibrio con los elementos de cada imagen, bocetos que describieran en su estructura lo que serían cada una de las ilustraciones, es decir, mantener una combinación ligera y elegante entre texto e imagen. El texto fijado desde la diagramación fue el primer elemento en la constitución del boceto, me dio pauta para componer las distintas escenas de cada doble página, así como se muestra en las figuras 3.3-3 a 3.3-13.

Esta fase de materialización de ideas me sirvió para valorizar elementos que componían los bocetos. Fue la etapa para afinar,



70

*“La indicación del editor fue dibujar en cada doble página escenas con espacios que mantuvieran el equilibrio con los elementos de cada imagen, bocetos que describieran en su estructura lo que serían cada una de la ilustraciones...”*



Fig 3.3.1 Boceto de portada.

modificar o mover elementos, debido a lo práctico que es la manipulación de líneas. En el inicio de cada esbozo fui construyendo y distribuyendo elementos en las páginas de una manera poco detallada, garabateando bloques que simularan los elementos a colocar, solo era visualizar el equilibrio entre fondo y figura, tomando en cuenta el texto planteado en la diagramación.

Esta forma de iniciar es un método que me da libertad creativa e imaginativa y me ayuda a conseguir propuestas visuales inmediatas. Sobre estos trazos generales comencé a dibujar elementos reconocibles, bien definidos, con líneas más precisas concretando cada boceto de una forma más definida. Todo esto respetando los límites de la estructura planteada con las líneas garabateadas.



Fig 3.3.2 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.



El guajolote respondió:

—Tú me las diste. ¿No te acuerdas?

El Dios frunció la frente. Era cierto que había hecho tantos pájaros que se le pudo haber olvidado cuando hizo éste. Además, todas las otras aves estaban aclamando al guajolote en ese momento, después de unos minutos, proclamó:

—¡De hoy en adelante el guajolote será su rey!

Todos se acercaron al nuevo rey para felicitarlo. El guajolote estaba tan contento que ni se acordó de su socio el pequeño pucuyo. Pero al rato pensó: “Ese tonto pucuyo no se merece estas plumas que son dignas sólo para alguien como yo. Me quedaré con ellas”.

Fig 3.3.3 Boceto de una escena interior de *Cuentos Mayas*.

Poco tiempo después el Dios Creador se dio cuenta que no había visto al alegre pucuyo y decidió buscarlo. Lo encontró escondido debajo de unos arbustos. El pájaro no se había atrevido a salir a buscar comida sin su ropa y estaba muy débil.

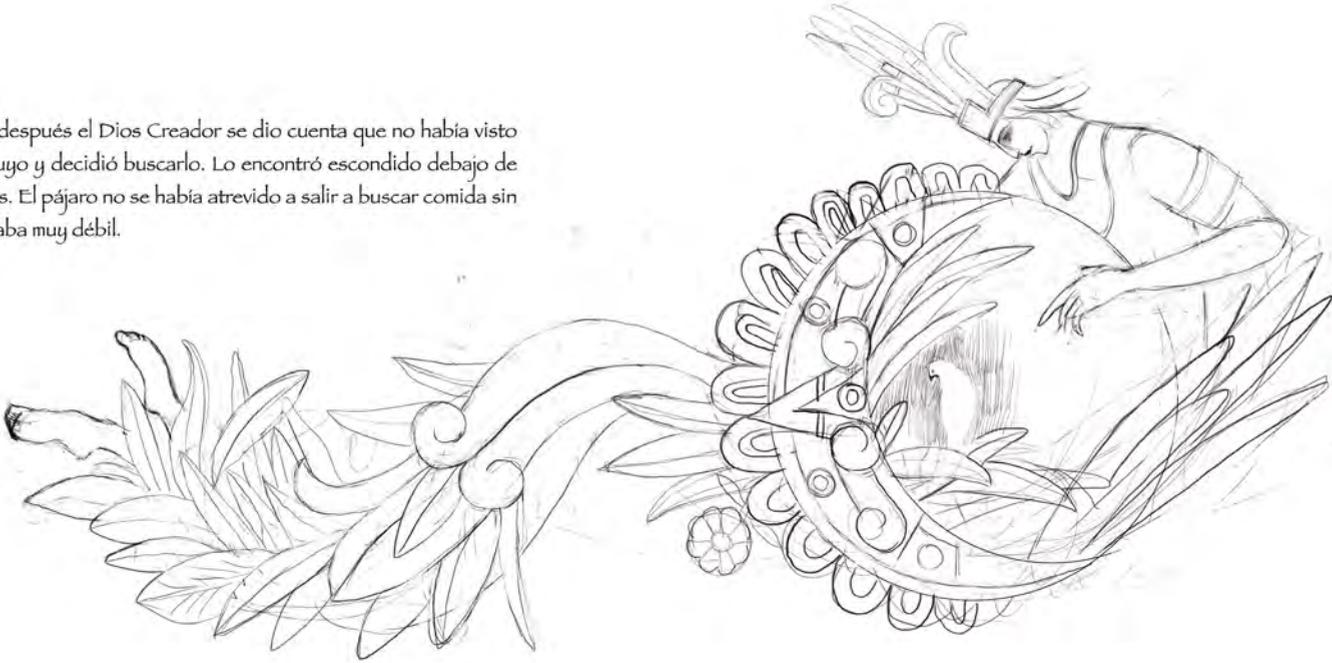
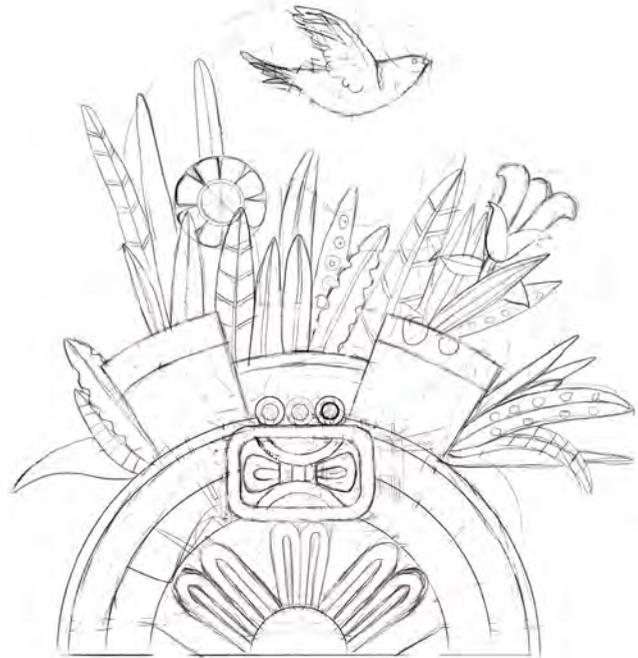


Fig 3.3.4 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.



—Y ahora devuélveme mis plumas —gritó el pucuyo.

—¡Nunca! ¡Glug, glug! ¡Son mías! —exclamó el guajolote y salió corriendo a esconderse.

El pucuyo voló detrás de él llamando:

—¡Regresa!



Fig 3.3.5 Boceto de una escena interior de *Cuentos Mayas*.



—¡Yo haré las zapatillas para sus patitas! —dijo K'ech, el venado, que raspó sus cuernos contra un árbol y usó el fieltro para hacer un diminuto par de elegantes zapatos a la medida.

T'ool huun, la vieja iguana, se acercó a paso lento y, quitándose algunas púas del lomo, dijo:

—Aquí está el peine para peinarse, y yo seré el chamán que los casará.



Fig 3.3.6 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.

T'ool huun los casó y, después de la ceremonia, todos disfrutaron del banquete de dulces de miel que preparó Kaab y del concierto que brindó K'ook, el padrino e invitado de honor.

Cuando el sol bajó y sus rayos iluminaron las copas de los árboles, los recién casados se despidieron de todos y fueron a instalarse en su pequeño nido, donde por mucho tiempo fueron muy felices con sus muchos hijos.



Fig 3.3.7 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.



# La boda de Ts'unu'uná

Un cuento maya

Versión de Judy Goldman  
Ilustraciones de Ángel Campos



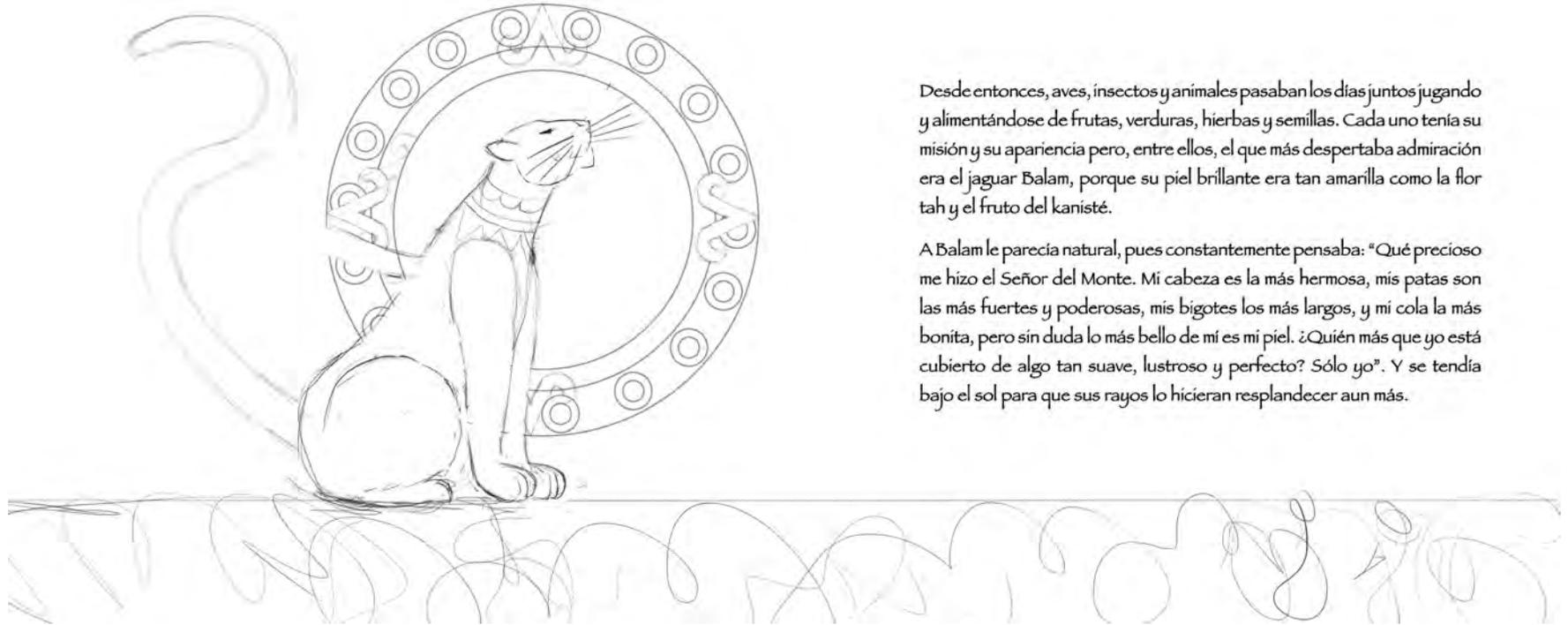
EDELVIVES

Fig 3.3.8 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.

En cuanto su prometido desapareció de su vista, Ts'unu'un zumbó por acá y por allá y se puso a construir un nido pues, ¿qué podía ser más importante que una casa acogedora para empezar su vida matrimonial? Para su nuevo hogar escogió un altísimo yaxché que tenía una bonita vista hacia un cenote rodeado de otros yaxchés, bacalchés, cacaoteros y guayos. Selecciónó una rama y fue armando el nido con ramitas, hojas y lodo de la orilla del río cercano.



Fig 3.3.9 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.



Desde entonces, aves, insectos y animales pasaban los días juntos jugando y alimentándose de frutas, verduras, hierbas y semillas. Cada uno tenía su misión y su apariencia pero, entre ellos, el que más despertaba admiración era el jaguar Balam, porque su piel brillante era tan amarilla como la flor tah y el fruto del kanisté.

A Balam le parecía natural, pues constantemente pensaba: "Qué precioso me hizo el Señor del Monte. Mi cabeza es la más hermosa, mis patas son las más fuertes y poderosas, mis bigotes los más largos, y mi cola la más bonita, pero sin duda lo más bello de mí es mi piel. ¿Quién más que yo está cubierto de algo tan suave, lustroso y perfecto? Sólo yo". Y se tendía bajo el sol para que sus rayos lo hicieran resplandecer aun más.



Fig 3.3.10 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.

Un día, cuando Balam estaba acostado cerca de un árbol de aguacates, una tropa de monos pasó cerca de él chillando, dando volteretas y haciendo maromas<sup>1</sup>.

Como siempre tenían hambre, en cuanto vieron los aguacates tirados en el suelo los agarraron y, después de comerse algunos, empezaron a jugar con ellos, aventándoselos y haciendo malabares. Entre gritos y aspavientos, los aguacates pasaron de mano en mano cada vez más rápido y el escándalo llamó la atención de Balam.

El jaguar se puso de pie, se estiró y con andar pausado fue a investigar.

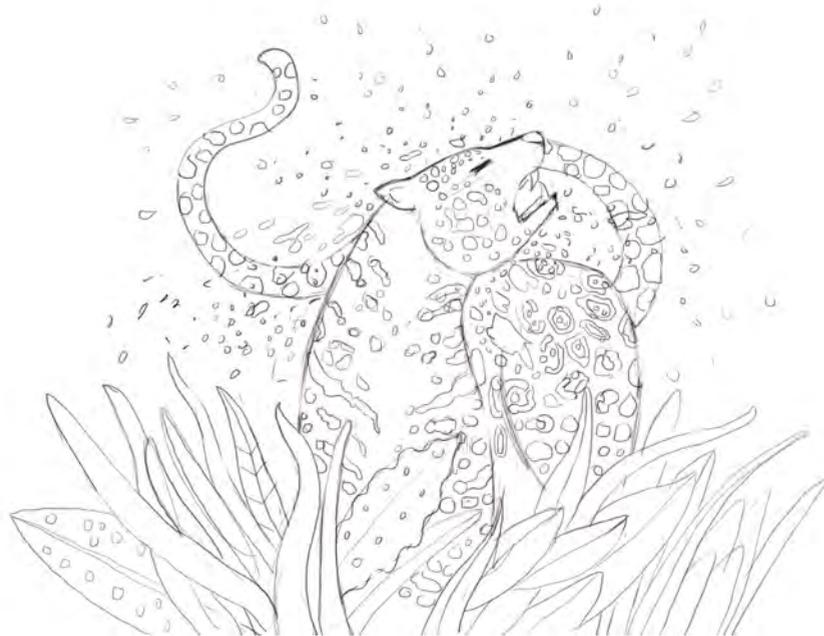
Cuando llegó adonde estaban los monos, el más travieso de todos agarró un aguacate enorme, calculó el tiro y lo arrojó.

El aguacate cayó en el lomo de Balam y se despanzurró.

<sup>1</sup> Ilustración: Los monos no tienen cola. Después lo tendrán gracias al Señor del Monte.



Fig 3.3.11 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.



Cuando por fin salió del agua, exclamó:

--¡Monos y pecaríes: huyan de mí porque, de ahora en adelante, me tragaré al que encuentre en mi camino! Nunca más seremos amigos.

Y cumplió su promesa.



Fig 3.3.12 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.



—Escuchen bien, pues entre todos le vamos a dar una lección a Balam para que se le quite lo presumido y aprenda a aguantar una simple broma.

En unos minutos explicó lo que cada grupo haría.

*Fig 3.3.13 Boceto de una escena interior de Cuentos Mayas.*

### 3.4 El color

Buscando mantener la homogeneidad de este nuevo proyecto, en esta etapa se dio continuidad a la gama de colores utilizados en los libros *El Yaxché sagrado* y *Una historia de colas*.

El libro *Cuentos Mayas* se caracteriza por ser un proyecto donde el color y el claroscuro son fundamentales, con ellos se crea una atmósfera que da vida a la narración y demuestra la efectividad que tienen las imágenes en un libro. El sentido de esta unión tiene que ver con la estimulación visual y que las ilustraciones sean una parte atractiva y efectiva que muestre de una manera clara el mensaje que se busca dar.

Las imágenes ilustradas en color, mezcladas con claroscuros y fantasía que embellecen nuestro entorno tienen el poder de representar cualquier cosa, además, de tener una posibilidad creativa ilimitada, no hay algo que no se pueda hacer. Las imágenes expanden nuestro mundo más allá de nuestra realidad.

En ellas, lo real es materia que se puede modificar, la imaginación tiene la libertad de moldear, de crear nuevas formas, atmósferas que solo existen en nuestra cabeza y que ahora se proyectan en una imagen de nuestra creación. En la ilustra-



Fig 3.4.1 Mural de Bonampak.

ción importan los detalles, mismos que la imaginación te da la posibilidad de crear, cada elemento tiene un por qué y se convierte en parte de la armonía de la composición. Puede ser tan provocativa como se requiera.

Para introducir una gama cromática a este proyecto, se inició retomando las tonalidades de los libros publicados, dominando el amarillo, verde y azul en portada. Basados en ellos se realizó la selección de color de los nuevos cuentos. El criterio era mantener la línea que ya estaba planteada, dándole también el toque que pudiera distinguir la nueva edición. Los colores seleccionados en los primeros cuentos fueron tonos vivos sobre colores quebrados<sup>1</sup> una forma de contrastar el fondo y la figura.

La utilización de los colores contrastantes sirvió para relacionar a las imágenes con la cultura maya, una característica importante para la obra. El color amarillo fue uno de los más usados debido a su brillantez y significado, fue el color de los muertos y de las serpientes vinculadas al submundo de los nueve infiernos asociado al sur. Un color muy especial para los mayas, debido a su relación con los dioses, así como también con los trece cielos es el azul. Los efectos que lograban con el

azul surgían por ponerlo en distintos fondos que hacían que cambiara su contexto.

En la cultura maya la impresión de sus colores fue muy intensa, llena de luz, una cualidad sobresaliente que forma parte de toda su obra. Reflexionar sobre esta relación fue esencial para elegir el color en portada, pues debía de tener un color representativo con cualidades estéticas apropiadas, por esta razón se encontró en el azul el fondo que albergará a los elementos de la ilustración y del diseño.



<sup>1</sup> Colores grises, colores agrisados o colores apagados son otras acepciones que se utilizan para definir este tipo de colores.



Fig 3.4.2 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.3 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.4 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.5 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.6 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.7 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.8 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.9 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.

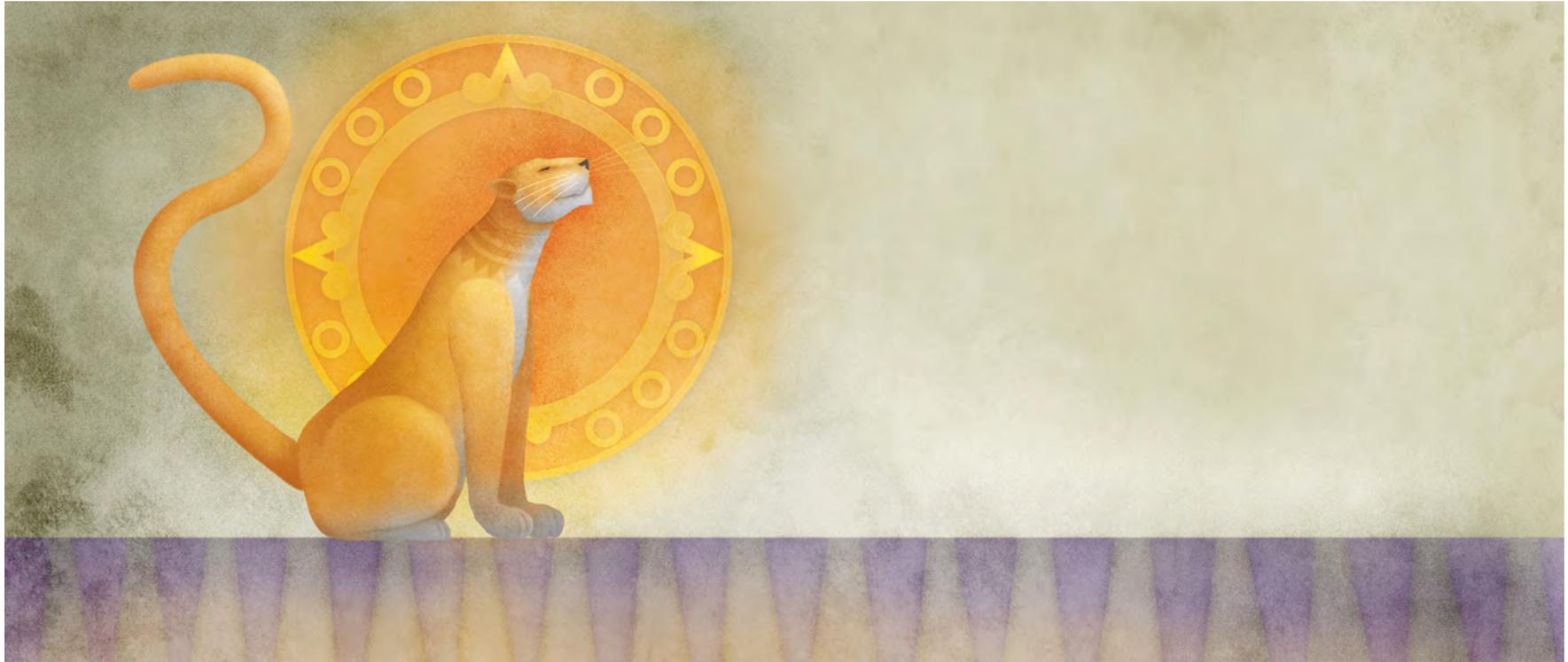


Fig 3.4.10 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.11 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.12 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.



Fig 3.4.13 Ilustración interior *Cuentos Mayas*.

### ● 3.5 Datos Técnicos

Los adelantos tecnológicos del siglo XXI definen a este libro como producto de la posmodernidad, de un momento en que los cambios del *boom* digital están presentes en nuestra forma de vida, tal y como sucedió en la revolución industrial, un hecho que cambió la vida de muchas personas. Las ilustraciones para *Cuentos Mayas* son el producto donde lo digital es la característica que envuelve todo el proceso, desde el bocetaje o materialización de ideas, hasta las ilustraciones finales a color. Solo algunas texturas las pinté en acuarela o carbón sobre papel para su posterior digitalización. La facilidad con la que se mueve la información digital, así como la calidad que puede dar, son dos factores que influyeron en el desarrollo total de las ilustraciones. Estamos en un mundo inmerso en una era digital que avanza obligándonos a adaptarnos.

Los bocetos o diseños de ideas fueron hechos en un proceso digital utilizando una tableta digitalizadora marca Wacom Intuos Pro mediana, que da más posibilidades de manipulación del trabajo, sin olvidar el ahorro de tiempo en cada una de las etapas que son parte en la materialización de las ilustraciones. Los trazos de los bocetos fueron creados desde Photoshop un *software* de fotografía y diseño de imágenes. La forma, la luz, el color y el fondo son algunos de los aspectos que este programa

permite editar de una manera sencilla, gracias a la posibilidad de trabajar las imágenes en forma de capas (*layers*), esto es, que cada elemento de la composición se pueda manejar de forma independiente sin afectar a los demás.

Las tabletas digitalizadoras son herramientas que ayudan a la automatización instantánea de los dibujos que en conjunto con un lápiz óptico forman el equipo de trabajo ideal para una gran dinámica en la creación digital, es por esta razón que estos dispositivos fueron elegidos para el desarrollo de las ilustraciones de los *Cuentos Mayas*.

Otro punto destacable de la creación del dibujo en una naturaleza digital es la posibilidad de una fácil manipulación en varios sentidos: tamaño, color, contraste, repetición, giro, transparencia, fusión y todo lo que la creatividad permita. La costumbre de ver la textura de un lápiz sobre una hoja de papel no queda exenta con la nueva tecnología. Otra posibilidad que nos brinda el *software* es la de crear diferentes texturas con los pinceles digitales similares a las hechas con lápiz, crayón, carbón y acuarela, además de texturas de papel de algodón.

Para mantener un orden adecuado, cree una carpeta para cada ilustración y en ella coloqué todos las propuestas posibles. Cada uno de los bocetos lo puse en un *layer*, lo que me

permitted tener a la vista todas mis ideas. Al concluir su construcción, comencé a seleccionar el boceto que podría ser el apropiado, en algunos casos fue fácil fusionar dos ideas y en otros fue mejor escoger solo la idea principal y complementar con partes de otras. Algunos de los casos fueron más simples, solo era escoger el boceto que mejor funcionaba, sin tener que trabajar de más.

98

Para la generación del archivo .psd (Photoshop document), tuve que delinear las dimensiones precisas del formato teniendo en cuenta los .5 mm de rebase o sangrado que toda ilustración debe considerar, así como el modo de color destinado a la impresión.

También especificué la resolución adecuada para la impresión y solicitada por la editorial (300 dpi). Darle nombre a los archivos formó parte del proceso de generación de las imágenes, debido a que tuve que implementar un estilo lógico para nombrar a los archivos debido al número de imágenes creadas para el proyecto. La metodología utilizada para resguardar los archivos me ayudó a mantener un orden y facilitó su entrega a la editorial.

Otra especificación importante en la elaboración de las imágenes es el modelo de color para su reproducción, ya sea para

verse solo de una manera digital o para impresión en papel. Estos dos modelos son el RGB (*red, green, blue*) sigla en inglés de los colores primarios luz o el CMYK (*cyan, magenta, yellow, key*) sigla en inglés de los colores primarios pigmento. Se le llama key al color negro, por ser un nombre corto del término key plate (placa maestra) utilizado en la impresión. La placa maestra imprimía el detalle artístico de una imagen, usualmente en tinta negra. El uso de la letra K también ayudó a evitar confusiones con la letra B utilizada en la sigla RGB.

### 3.6 Sentido de la ilustración

Las ilustraciones caminan como un lenguaje paralelo al que el texto plantea, cuentan su propia historia a la manera que solo el diseñador de imágenes tiene. Estas hacen en *Cuentos Mayas* un paisaje de formas en cada una de sus páginas, convirtiendo al texto y a la ilustración en un binomio armónico, independiente de lo que la imaginación pueda generar en el recorrer de la lectura. Aunque el hecho de que el libro sea ilustrado deshabilita la capacidad de generar imágenes mentales a la hora de leer los textos. Se mantiene una dinámica de leer y mirar. De alguna forma se le da al lector una perspectiva plástica real en comparación de lo que pudiera ser su propia imagen mental que por su naturaleza no podría ser percibida visualmente. Dicha perspectiva recurre a to-

dos los medios disponibles de nuestro presente que definen a nuestra era como lo fue en otros momentos para ser lo más profesional posible, teniendo la responsabilidad obligada con la sociedad que nos ha creado.

Las infinitas posibilidades de la ilustración permiten que las imágenes que integran el libro *Cuentos Mayas* describan mundos imaginados, magos primigenios, animales que hablan, dioses preocupados por sus criaturas y otras muchas escenas increíbles que están fuera de lo que llamamos realidad.

Hoy en día los avances tecnológicos han modificado nuestro entorno, poniendo lo digital como un área que está definiendo nuestra manera de ver y vivir el mundo. Esto no solo a nivel doméstico, sino también a nivel profesional, es aquí donde hemos pasado de usar métodos análogos a utilizar herramientas digitales. En la ilustración lo digital, el *software* y el *hardware* para las computadoras, ayudan a agilizar los procesos de trabajo. Prueba de ello es este proyecto que desde su primera línea se originó en un método digital.

### ✿ 3.7 Conclusiones

La ilustración en la literatura infantil ha tenido un desarrollo notable, sobre todo en estas últimas décadas. Los rápidos avances en la tecnología le han dado múltiples beneficios, no solo en los procesos, sino también en la parte de difusión. Esta exposición ha hecho que nuevas generaciones tengan interés en este campo y en específico en la ilustración en libros para niños.

La conexión que el internet le ha dado al mundo ha servido para mantenernos informados de todo lo que se hace en el campo de la ilustración. Estar enterados de los trabajos y las tendencias nacionales e internacionales ha enriquecido de manera sustancial el trabajo de muchos ilustradores.

Las nuevas técnicas de hacer ilustración son herramientas que sirven para acelerar los procesos de elaboración, pero la manera de crear es la misma. Un buen chef no basa su calidad por trabajar con las herramientas más modernas, dicha calidad la obtiene por la creatividad que tiene y lo mismo sería estando con aditamentos más austeros.

Es inevitable seguir por el camino que nos marca nuestro momento histórico. Adecuarnos al nuevo terreno facilita nuestra



labor. Tanto el libro *Cuentos Mayas* como todos mis últimos proyectos han sido realizados por medios tecnológicos.

El contraste que hay entre una ilustración hecha por medios tradicionales contra una elaborada de manera digital es muy marcado. Desde mi perspectiva, la calidad en las ilustraciones hechas en una computadora es más fina a la hora de imprimir, que la que se presentaba con procesos donde el pincel y la pintura son los materiales de la ilustración.

Dentro de la ilustración digital puede haber distintos niveles, de acuerdo con la capacidad de destreza y conocimiento que se tenga de este nuevo medio. Lo mismo pasaba al momento de utilizar una técnica tradicional (acuarela, wache, acrílico, grafito, óleo). Hay que conocer cuál era el comportamiento en el papel de cada una y sobre esto entender todo lo que se podía hacer con ellas.

Es probable que existan opiniones diferentes a la mía con respecto a la ilustración digital; sin embargo, creo que se debe aceptar lo nuevo. Con la computadora las posibilidades de hacer trabajos profesionales depende, -como siempre ha sido-, de lo profesional de quien la maneja.



## • **Bibliografía**

- Acha, Juan. 1992. *Introducción a la creatividad artística*. México: Trillas.
- Alcubierre Moya, Beatriz. 2010. *Ciudadanos del futuro. Una historia de las publicaciones para niños en el siglo XIX mexicano*. México: El Colegio de México-Universidad Autónoma del Estado de Morelos.
- Bonilla Reyna, Helia Emma, Lecouvey, Marie. 2015. *La modernidad en la biblioteca del niño mexicano: Posada, Frías y Maucci*. México: Universidad Nacional Autónoma de México/ Instituto de Investigaciones Estéticas.
- Colyer, Martín. 1990. *Cómo encargar ilustraciones*. España: Ediciones Gustavo Gilli.
- Dalley, Terence. 1980. *Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales*. Hermann Blume Ediciones.

- Dehesa, Juana Inés. 2014. *Panorama de la literatura infantil y juvenil mexicana*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes.
- Hernán Díaz, Fanuel. 2007. *Leer y mirar el libro álbum: ¿un género en construcción?* México: Grupo Editorial Norma.
- Meggs, Philip. 2015. *Historia del Diseño Gráfico*. México: Trillas.
- Rey, Mario. 2000. *Historia y muestra de la literatura infantil mexicana*. México: Consejo Nacional para la Cultura y las Artes-SM ediciones.
- Zeggen, Lawrence. 2015. *Principios de Ilustración*. España: Ediciones Gustavo Gilli.



## 🌻 *Biografía del autor*

Nace en la ciudad de México el 12 de agosto de 1969, estudió en la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la UNAM la licenciatura en Diseño Gráfico.

### DISEÑO EDITORIAL

Impresiones Aéreas

Editorial Santillana

Editorial SM

Rocío Mireles

Editorial Castillo, Monterrey

FREE LANCE

Altea

Editorial Castillo, Monterrey

Consejo Nacional De Fomento Educativo

### Editorial Castillo

- *La Conspiración de la Tías*, 1999

### Editorial Castillo Macmillan

- *Cuéntame*/Francisco Hinojosa, 2009
- *Cuéntame 2a parte*, 2010/Francisco Hinojosa

### Editorial SM

- *Dos Leyendas Aztecas*/Judy Goldman, 2012
- *Octavio Paz: Cuenta y Canta La Higuera*/Alberto Ruy Sánchez, 2014
- *Olivia, el bosque y las estrellas*/Nuria Santiago, 2015
- *Los hijos del Vidriero*, 2017

### Alfaguara

- *Las Siete Fugas de Sabb*/Barbara Jacobs
- *Un Gato no es un cojín*

### Editorial Group Expansión

- *Magazine Expansión*
- *Magazine Manufactura*

### Foundation Televisa

- *Calendario De Valores*

#### Pearson México

- Libros de texto

#### Pearson Chile

- *Sol Caracol*/Malfy Duarte, 2018

#### Editorial Progreso Edelvives

- *Una Historia de Colas*/Judy Goldman, 2014
- *El Yaxche Sagrado*/Judy Goldman, 2014
- *Todos Somos Magos*, 2014
- *Un Ramillete de Amigas*/Elena Dreser, 2012
- *Nada es lo que Parece*/Ynitzia Canetti, 2011
- *Sacbé* /Iovanka P. Ángelese
- *El Fin de los Sueños*/Iovanka P. Ángeles, 2013
- *Cuentos Mayas*/Judy Goldman, 2018
- *Santa Teresita Del Niño Jesús*, 2020/Augusta Teocalli
- Libro de texto *Integración 5º*, 2020
- Libro de texto *Integración 6º*, 2020

#### Editorial Anglo

- *Popol Vuh*
- *Las Eneida*
- *Tiempos difíciles*/Charles Dickens

#### Random house Mondadori

- *Bolo “El Regalo de Santa”*, 2011
- *Bolo “La luz de la Ilusión”*, 2012
- *Bolo “Una Navidad Tropical”*, 2013

#### Secretaría de Educación Pública

- Libros Gratuitos de 4º de Primaria, 1994
- Libros Gratuitos de 1º y 2º de Primaria, 2018
- Libros Gratuitos de 4º, 5º y 6º de Primaria, 2020

#### Editorial El Armadillo

- *Al Principio, Mitos de la Creación*/Francisco Hinojosa, 2007
- *Después de la Revolución 1924-1935*/Cesar Navarro, 2008

#### Santillana

- Libro de texto Espiral, Español 6º, 2014
- Libro de texto Espiral, Matemáticas 6º, 2014
- Libro de texto Espiral, Ciencias 6º, 2014
- Libro de texto Espiral, Cívica 6º, 2014
- Libro de texto Espiral, Geografía 6º, 2014
- Libro de texto A Volar 4º, 2015
- Libro de texto A Volar 5º, 2015
- Libro de texto A Volar 6º, 2016
- *Ukin y Xhi*, 2019/ Norma Muñoz Ledo

#### Editorial El Arca

- *Viaje Musical por México*, 2012/Marconio Vázquez
- *Códice del Muchachito Encantado*/Gilberto

#### Rendón Ortiz, 2013

- *La estrella de los Deseos*/Gilberto Rendón Ortiz, 2014

#### Fundación Cultural Armella Spitalier

- *Quetzalcóatl, Dios de Dioses*/César Gutiérrez, 2014

#### Editorial El Naranja

- *Decifrar el Cielo. La Astronomía en Mesoamérica*  
/Federico Guzmán, 2007

#### University of Dayton Publishing

- *Textbooks*, 2002-2019

#### Editorial Premiere

- Revista *El Nuevo Inversionista*
- Revista *Cine Premiere*

#### Impressions Aereas

- *Magazine Escala*
- *Magazine Alto Nivel*
- *Magazine Vuelo*

#### Sony Music

- Portada para los “Tucanes de Tijuana”

#### Editorial Nuevo México

- Libros de Texto

#### Editorial Porrúa

- *Las mil y una Noche 1*, 2014
- *Las mil y una Noche 2*, 2014
- *La Casa Misteriosa*, 2014/Elman Trevizo

#### Editorial Planeta

- *Itacate de Cuentos Mexicanos*/Emilio Ángel Lome, 2018

#### Editorial Trillas

- Libros de texto, 2020

#### Conafe

- *El gato que se perdió*, 2022
- *Agenda Conafe 2023*, 2022

#### Editorial Cayuco

- *María Teresa de los pies a la Cabeza*/Emilio Ángel Lome, 2022

#### Gobierno de Campeche

- *Brisa Rebelde*, 2022

Secretaría de Educación Pública

- *Libros de texto gratuitos*, 2023

Intituto Nacional Electoral

- *Cine Encanto*/Jaime Alfonso Sandoval, 2023

Universidad Abierta y a Distancia de México

- *Ilustraciones por encargo para diversos proyectos editoriales de la Universidad*, 2023

Conafe

- *Agenda Conafe 2024*, 2023

