



Universidad Nacional Autónoma de México

Escuela Nacional de Artes Plásticas

"Ilustración de cuento y leyenda mexicanos"

*(aplicada en textos zapotecos, para
alfabetización en el CONAFE)*

Tesis

Que para obtener el Título de

Licenciada en Comunicación Gráfica

presenta:

Rocío Leonor Cuevas Serratos

Directora de Tesis

Lic. María Elena Díaz López

México, D.F. 2000



DEPTO. DE ASESORIA
PARA LA TITULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLASTICAS
XOCHIMILCO D.F.



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.

*"... El idioma materno es un medio de vivir que
toca el pensar y el sentir del ser humano en
su propia comunidad."*

Narciso Cojtí y
Martín Chacach Cutzal

*"Como sucede con cualquier realización cultural,
una lengua materna -o nativa- es algo digno de
ser conservado."*

UNESCO.

Indice

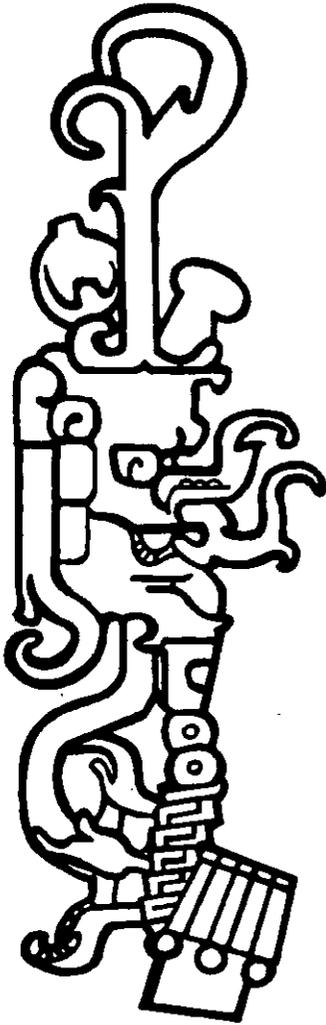
Introducción	1
Cap. 1 CONAFE	5
1.1. Antecedentes	
1.1.2. Objetivo y Atribuciones	
1.1.3. Investigación y desarrollo	
1.2. Producción de medios educativos	
1.2.2. Aportación del CONAFE al desarrollo social de México	
1.2.3. Publicaciones	
Cap. 2 Conceptos de diseño e ilustración	20
2.1. Antecedentes del diseño	
2.1.2. Concepto y objetivo del diseño	
2.2. Antecedentes de la ilustración	
2.2.2. Concepto y objetivo de la ilustración	
Cap. 3 Síntesis histórica de la ilustración	26
3.1. La ilustración y el libro antes de la Imprenta en Europa	
3.1.2. La ilustración y la imprenta en Europa	
3.2. La ilustración en el México prehispánico	
3.3. Antecedentes de la imprenta en México	
3.3.2. la imprenta en México	
Cap. 4 Desarrollo metodológico de la propuesta gráfica	46
Fase de estudio	46
4.1. Pensamiento visual	
4.1.2. Imagen	
4.1.3. Diseño creativo	
4.1.4. Originalidad	
Fase de proyectación	50
4.2. Generación de ideas	
4.2.2. Comunicación de ideas	

4.2.3. Boceto

Cap. 5 Propuesta gráfica en cuento y leyenda mexicanas para el CONAFE	54
Fase de realización	57
5.1. Bocetos	
5.2. Ilustraciones terminadas	
Conclusiones	70
Bibliografía	72

Introducción

En este trabajo el concepto de ilustración tiene diferentes interpretaciones, que van desde "comunicar", "transformar", "sintetizar", "educar" y "esclarecer", la idea es muy amplia ya que se relaciona con otros dos conceptos; instrucción y educación. Lo presento como una forma de lenguaje interpretativo en apoyo visual y complementario no sólo de textos literarios o científicos, también de otros medios, como el cartel, empaque y embalaje, revistas, audiovisuales, animación, etcétera. El propósito del ilustrador es que la gente reciba la información visual que implica un mensaje.



Siendo importante que el ilustrador gráfico no solo realice la ilustración, ya que la imagen debe responder a un propósito de comunicación y para que esto cumpla su objetivo, tenemos que manejar los elementos propios del diseño como: formato, retícula, tipografía, color, sistema de impresión (Offset, serigrafía, huecograbado, process y rotograbado) transformando el espacio en función de sus necesidades específicas, teniendo como apoyo la tecnología computacional para cumplir nuestros objetivos optimizando tiempo, recursos económicos y materiales, no sin sortear algunos retos en este campo.

Se dice en la Sintaxis de la Imagen, de D.A. Dondis, *"que entre todos los medios de comunicación humana, el visual no tiene metodología"*¹, sin embargo existen técnicas aplicables para la obtención de soluciones visuales.

El trabajo que a continuación se presenta consiste en una serie de ilustraciones para cuento y leyenda mexicanos en las que se tratan de integrar motivos prehispánicos y autóctonos representativos de cada región de la república mexicana, dando a conocer vestimenta, rasgos étnicos, flora y fauna, utilizando historias que aún subsisten en las comunidades.

¹ Dondis, D.A. La sintaxis de la imagen, p. 23

indígenas mexicanas.

Este proyecto es un trabajo real llevado a cabo dentro del CONAFE (consejo nacional de fomento educativo) teniendo como función el ser un apoyo visual para la alfabetización y conocimiento de una parte de nuestra cultura como lo es la tradición oral y narrativa en el extranjero, relacionándose texto e imagen, que es propio de la ilustración.

Se pretende probar a partir de la imagen y teniendo como objetivo principal el promover la tradición oral que transmite costumbres, creencias, ritos, leyendas, tradiciones y formas de expresión artística de cada región al medio impreso en todas sus variables (cartel, folleto, revista, libro, etcétera) ampliando su campo a zonas urbanas y en algunos casos al extranjero, además de estimular la creatividad.

Pero para todo lo anterior, se necesita satisfacer una exigencia o un deseo que exista realmente, un problema o una necesidad para poder generar una idea y buscar una solución, que en este caso el que no haya suficiente material de cuentos mexicanos basados en relatos, leyendas o anécdotas que han pasado de padres a hijos, cumpliendo con una función alfabetizadora además de dar a conocer parte de estas comunidades rurales a la zona urbana y extranjera.

Debido a que existen organismos como el CONAFE preocupados por el sector más marginado de nuestra sociedad o de nuestras comunidades indígenas o rurales, crean publicaciones que cumplen funciones alfabetizadoras y educativas, que entran en los programas de educación para comunidades rurales; investiga, desarrolla y evalúa nuevos modelos, métodos y medios didácticos, estudia fenómenos educativos y culturales, el ilustrador al tener que seguir un orden para desarrollar su proyecto gráfico debe tomar en cuenta algunas de las normas de adquisición para ilustraciones, textos y en general para publicaciones.

Redacción y vocabulario de fácil entendimiento, tipografía de buen tamaño y sin empastamientos de preferencia.

Aprovechar al máximo el lenguaje gráfico, claridad y sencillez de las ilustraciones. No obstante la palabra escrita asociada con la imagen ha empezado a cumplir una función marginal pero importante en el medio rural, lo que explica el considerable éxito tenido por la historieta en el campo.

El siguiente paso, es el de interpretar adecuadamente el material disponible en forma unitaria comunicándole su propia personalidad expresiva, que se debe transmitir después al público. La elección de un espacio, de un formato, de unos colores, de una determinada forma de composición, depende de la interpretación del ilustrador; es preciso leer el texto que se debe interpretar de manera que se advierta la importancia de los elementos individuales y sea posible dosificar los grados de resalte y de subordinación de todas las partes. Al interpretar el texto, el contenido del trabajo debe resultar legible a toda clase de persona, tanto a los destinatarios habituales, como los que no lo son. El mensaje debe resultar claro, que no provoque distracciones.

El proyecto se realiza generalmente en tamaño natural o al doble de las dimensiones reales del impreso, cuando es sencillo el impreso bastará con hacer un esquema elemental. A menudo es preciso un boceto a colores, para dar la sensación del aspecto definitivo, tanto en el bosquejo como en el boceto acabado. Se deben indicar el formato, la familia, serie, cuerpo de la tipografía, la medida de la composición. La disposición, el tamaño de las ilustraciones, el fondo y los colores, las plecas y las viñetas si las hay.

El formato habitual suele ser un cuadrado o rectángulo, la hoja en su tamaño de origen, se considera siempre en su posición horizontal, es la posición en que entra

siempre en la máquina de imprimir.

Por último el boceto completo a colores debe realizarse preferiblemente en el mismo papel que se empleará en la impresión, incluir las muestras de los tonos de los colores que deben emplearse en la impresión, dar la información necesaria respecto a la clase de confección y a cualquier otro detalle de las sucesivas fases de elaboración.

Es por eso, que todo esto se comprobará en el resultado gráfico de este proyecto.

Para realizar determinadas ilustraciones es necesario saber, para que institución, empresa o cliente esta dirigido el mensaje, en este caso el consejo nacional de fomento educativo (CONAFE). Organismo para el cual son las ilustraciones.

Sus antecedentes nos dan un parámetro de objetivos y necesidades aplicables en particular para la propuesta a diseñar.

Cap. 1 CONAFE

1.1. antecedentes



El consejo nacional de fomento educativo (CONAFE) fue creado por decreto presidencial el 9 de septiembre de 1971 como un organismo descentralizado de interés público, con personalidad jurídica y patrimonio propios, para juntar recursos complementarios, que permitieran una mejor participación de los diversos sectores de la sociedad en beneficio de las tareas educativas del país.

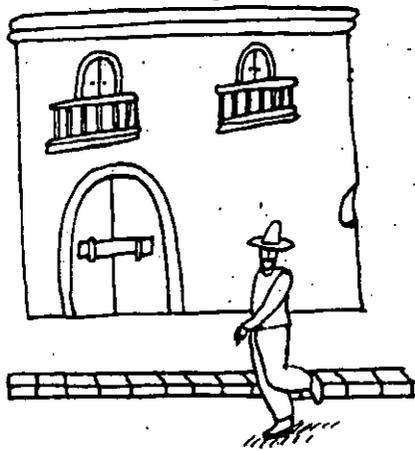
El 13 de diciembre de 1981, el presidente de la república expidió un nuevo decreto que amplió las facultades del CONAFE a la difusión cultural mexicana en el exterior.

En este decreto que rige al CONAFE, se establece el organismo que tendrá el objeto y las atribuciones que a continuación se describen.

1.1.2. Objeto y Atribuciones

Inicia operaciones a partir de 1978 con:

- Cursos Comunitarios
- Preescolar
- Sistema de Estudio Docentes
- Programas y Proyectos del Consejo



Ilustrador Sergio Arau
"La calle del indio triste"
Leyenda tradicional

Su objeto es impartir la educación primaria y preescolar en las comunidades rurales marginadas, fomentar la educación en el país.

Al juntar recursos complementarios, económicos y técnicos, nacionales o extranjeros para aplicarlos al mejor desarrollo de la educación en el país, así como la difusión de la cultura mexicana en el exterior. Generar y obtener recursos económicos, destinándolos a tareas educativas y culturales; investigar, desarrollar, implantar, operar y evaluar nuevos modelos educativos, participar en sociedades mercantiles y civiles, asociaciones y en general instituciones públicas y privadas, nacionales y extranjeras, vinculadas con la educación y la cultura; fomentar la corresponsabilidad, crear y desarrollar medios de participación social para ampliar las oportunidades de educación: contribuir al financiamiento de la educación, colaborar con las entidades federativas y prestar servicios administrativos en apoyo a los programas prioritarios del sector educativo.

A partir de su objeto y atribuciones, el CONAFE desempeña diversas funciones que se agrupan en educativa y de apoyo al sector educativo.

La educativa opera programas de educación para comunidades rurales; investiga, desarrolla y evalúa nuevos modelos, métodos y medios didácticos; estudia fenómenos educativos y culturales.

Los de apoyo al sector educativo se allegan a recursos financieros y presta diversos servicios a programas y proyectos prioritarios de educación y cultura.

A través de los siguientes programas

"Atención Educativa a Población Infantil Migrante:

- Educación Preescolar y Primaria
- Instructor Comunitario
- Hijos de Jornaleros Agrícolas



Ilustrador Sergio Arau
"La calle del indio triste"
Leyenda tradicional

Proyecto de Radio:

- Difusión de las actividades del Consejo
- Contenidos elaborados por el Personal del Consejo
- Radio Universidad

Sistema de estudios a Docentes:

- Nivel Superior
- Nivel Bachillerato
- Carreras Comerciales: Terminales, Secretariales, etcétera

Financiamiento Educativo Rural (FIDUCAR):

- Nivel Primaria
- Nivel Secundaria

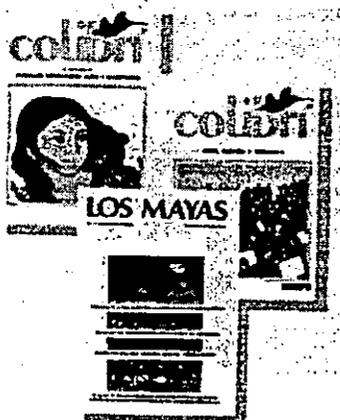
Salud Comunitaria

Preescolar Comunitario

Cursos Comunitarios (Primaria)

Seguimiento del PIARE (Programa Integral para Abatir el Rezago Educativo)²

1.1.3. Investigación y Desarrollo



Enciclopedia Infantil
Colibrí
Elena Poniatowska, et-al

El CONAFE realiza estudios para conocer diversos aspectos de la realidad de las comunidades, (como se constituyen para subsistir y satisfacer sus necesidades, cual es su ocupación de producción, así como conductas comunes que les permiten crecer, perdurar y buscar el desarrollo individual o de grupo). Siendo necesario un sistema de comunicación estandarizado en su fonética, gramática y semántica, que permita el entendimiento entre sus miembros y que transmita, renueve y supere los conceptos adquiridos.

Evaluando nuevos métodos y medios educativos para el servicio que se presta sea acorde con las necesidades reales del área rural.

² SEP <http://plazasol.uson.mx/sep/basica.htm>. 22 agosto 2000

Como las "Caravanas Culturales" a 420 comunidades indígenas y rurales, siendo su objetivo "fortalecer los lazos de identidad nacional al ofrecer espacios de expresión y reflexión sobre su propia cultura a los estudiantes de diversos niveles que atiende el CONAFE, en el ciclo escolar 1999-2000 35 "Caravanas Culturales" visitarán los estados de Chiapas, Guerrero, Michoacán, Oaxaca y Veracruz. Colaboran las cinco delegaciones estatales del CONAFE y las coordinaciones nacionales de Animación Cultural y Desarrollo Cultural Infantil del CONACULTA"³.

Además investiga fenómenos educativos y culturales de interés nacional y elabora sistemas de información estadística que proporcionan indicadores para el sector educativo.

El CONAFE en cifras:

La Atención Educativa que ofrece el CONAFE se inició en 1973, al atender a 3,873 alumnos por medio de cursos comunitarios de nivel primaria en 100 comunidades. Actualmente se atiende a 273,045 alumnos de preescolar y primaria a través de Modalidades de Atención Diferenciada en 29,838 comunidades.

En el ciclo 1982-1983 se inició la Atención Educativa en el nivel de Preescolar con 22,244 niños de 1,55 comunidades.⁴

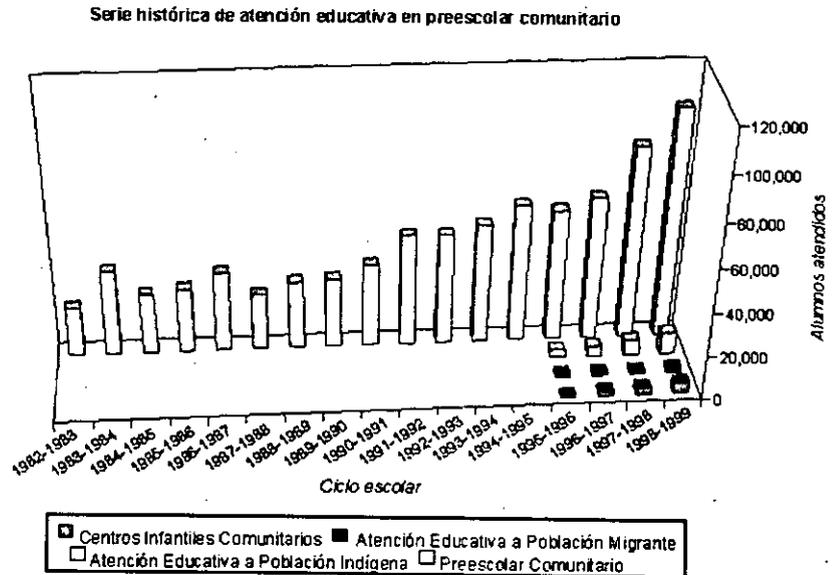
En el ciclo escolar 1995-1996 se consolidaron los proyectos de atención para población indígena y población migrante.⁵

³ Comunicación Social/SEP, Caravanas Culturales, julio 30, 1999

⁴ Fuente: CONAFE, informes estadísticos Anexo 1

⁵ op. cit., Anexo 2

Serie Histórica de 1982-1983 a 1998-1999 Atención educativa en preescolar comunitario



Fuente: CONAFE, informes estadísticos.

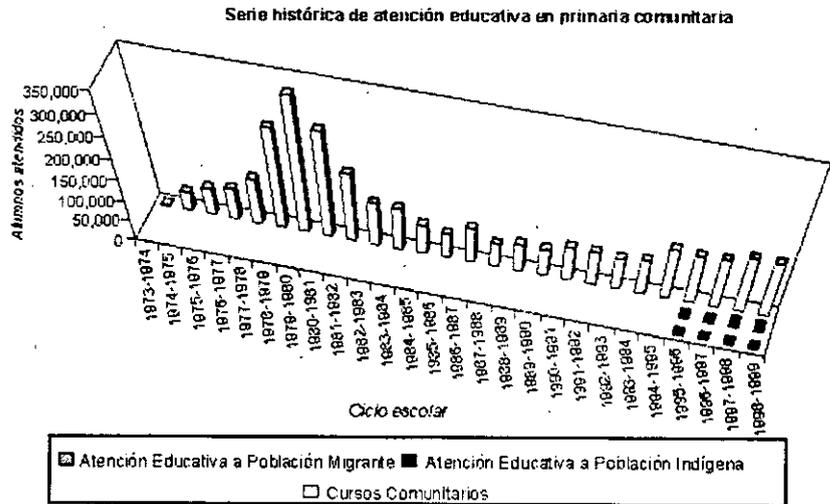
Los primeros servicios educativos de Primaria se abrieron en el ciclo escolar 1973-1974, dos años después de haberse creado el Consejo.

En el ciclo escolar 1979-1980 se alcanzó la atención más alta que ha dado el Consejo desde su creación: se atendieron a 321,509 alumnos de Primaria en 13,674 comunidades.

A partir del ciclo escolar 1995-1996, la Atención Educativa se diversificó al atender a la población indígena y a la población migrante.⁶

⁶ op. cit., Anexo 3

Serie Histórica de 1973-1974 a 1998-1999 Atención educativa en primaria comunitaria.



Fuente: CONAFE, Informes estadísticos.

1.2. Producción de medios educativos

La ciudad de los recuerdos

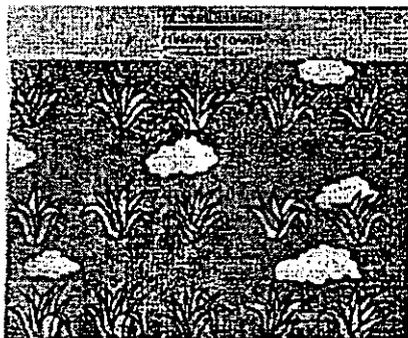


Para elaborar los materiales que forman el fondo editorial, "se establecieron una serie de criterios (literarios, informativos, psicopedagógicos, etcétera) y pasos (investigación, asesoría, redacción, prueba de campo, ilustración, etcétera) que han ido consolidando la calidad de sus contenidos."⁷

Hace algunos años se realizaron publicaciones periódicas. Unas eran un vínculo entre los diferentes participantes de los programas educativos. Otras estaban dirigidas al público en general, como el periódico Expresión CONAFE y una serie especializada llamada Revista CONAFE.

Se han publicado más de 160 títulos cuyos temas y

⁷ SEP. <http://www.conafe.edu.mx/Cómo> producimos nuestros materiales", p.1



Cuentos Otomíes
Tradición Oral Indígena

características obedecen a los diferentes propósitos de cada serie y a los rasgos de sus destinatarios

“El fondo editorial está formado por cinco tipos de materiales:

- La biblioteca comunitaria, conformada por 140 títulos en 13 series que incluyen audiocintas y juegos didácticos.
- El material básico, integrado por 56 títulos en cinco series, facilita la labor de los docentes.
- Los materiales didácticos, 13 títulos, apoyan el proceso de enseñanza y aprendizaje de preescolar y cursos comunitarios.
- Educación y promoción comunitaria, tres títulos en una serie, comparten la experiencia con profesionales interesados en el tema de la educación comunitaria rural.
- Los materiales de apoyo a la capacitación en los procesos de enseñanza y aprendizaje de programas y proyectos del CONAFE (Instructores comunitarios, capacitadores tutores, padres de familia, maestros, etcétera)”⁸.

La cultura rural es, sin embargo, sobre todo tradición oral muy rica en contenidos pero pobre de letras, casi analfabeta. Desde el nivel práctico-utilitario hasta el nivel espiritual de sus manifestaciones, esta cultura se comunica, transmite y hereda directamente por vía oral-auditiva y gesticular-visual, salvo en su expresión plástica y cromática, la cultura rural no emplea lenguajes testimoniales para su memoria de generación en generación.

⁸ op. cit., p.1



"La cuerda del inventor"
Mira un Cuento
Historia e ilustración:
Gerardo Suzán

Sin embargo, aún son muchos los sectores que en nuestro país permanecen marginados de los aspectos benéficos de la educación, por razones geográficas, económicas o políticas, tanto en las zonas urbanas como rurales.

El reto implica organizar los servicios educativos con estos grupos marginados escuchando y tomando en cuenta sus opiniones y propuestas, para que se dé un compromiso efectivo de iniciativa, de colaboración, de responsabilidad y de acción directa en los programas.

El máximo interés del CONAFE por los programas de educación comunitaria, representa el beneficio educativo real que recibe la población marginada de México. Mediante el programa de publicaciones de apoyo a la educación rural el CONAFE produce libros para la labor educativa y para la promoción de la cultura regional. Asimismo, recopila la narrativa oral y promueve la difusión de música y juegos tradicionales del medio rural.

Siendo la cultura de esta población muy rica en tradición oral pero casi analfabeta, el CONAFE - consciente de este gran problema- al desarrollo de estas comunidades como veremos a continuación.

1.2.1. Aportación del CONAFE al desarrollo social de México



Desde que nace el Consejo impulsa el acceso de la población rural infantil, a los servicios de primaria, extendiendo la atención al nivel preescolar y a partir de 1997 incursiona con un proyecto de posprimaria

Los niveles educativos antes mencionados, nacieron y se desarrollaron a través de la Educación Comunitaria,

incorporando y formando jóvenes no profesionales que asumen el trabajo docente.

A partir de 1994 el CONAFE asume la responsabilidad de operar Programas Compensatorios apoyando con recursos de diferente naturaleza (materiales, económicos, de formación y capacitación docente) a las escuelas rurales indígenas y urbanomarginadas, en las que se detecta mayor rezago educativo y bajo aprovechamiento escolar.

Los Programas y las modalidades educativas que se desarrollan, con el enfoque de Educación Comunitaria e indirectamente a través de los Programas Compensatorios, se inscriben tradicionalmente como enseñanza formal o escolarizada (excepto educación inicial y alfabetización de adultos que son programas no escolarizados).

Programas y modalidades de atención que se desarrollan, considerando los diferentes niveles de educación básica:

"Educación Comunitaria

Nivel preescolar

- Preescolar Comunitario
- Centros Infantiles Comunitarios

Programas de Atención Educativa a Población Indígena.

- Modalidad Educativa Intercultural para población Infantil Migrante.

Nivel Primaria

- Cursos Comunitarios
- Programas de Atención Educativa a Población Indígena
- Modalidad Educativa Intercultural para Población Infantil Migrante
- FIDUCAR (Financiamiento Educativo Rural)

Articulación primaria y preescolar

- Aula Compartida

Secundaria

- Posprimaria
- FIDUCAR

Programas Compensatorios

- Programa para Abatir el Rezago en la Educación Básica (PAREB), orientado a educación inicial escolarizada y educación primaria.
 - Programa Integral para abatir el Rezago Educativo (PIARE), atiende necesidades de educación inicial no escolarizada, educación primaria y alfabetización de adultos.
- * Programa para Abatir el Rezago Educativo en Educación Inicial y Básica (PAREIB), actualmente se enfoca a educación preescolar y secundaria (modalidad de telesecundaria)⁹

Además "crea salas de cultura de desarrollo social comunidades rurales de 800 a 2500 habitantes: donde se organizan círculos de estudios, de alfabetización, de técnicas de producción, de higiene y alimentación, de organización comunitaria, de procesos de comercialización; círculos de discusión sobre problemas comunitarios; círculos culturales para aprender manualidades, para conocer la historia y costumbres de otros pueblos, para expresar y crear, comandos sociales para hacer obras de beneficio comunitario: trazar o restaurar pozos, plazas, hacer campañas de vacunación, etcétera; en fin, la lista puede ser enorme".¹⁰ Rescate de música e instrumentos tradicionales, locales y regionales.

⁹ SEP. [http://www.conafe.edu.mx/Atención educativa](http://www.conafe.edu.mx/Atención_educativa). p.2

¹⁰ CONAFE, Educación comunitaria, p. 67

Para la alfabetización se necesita el medio impreso en todas sus variables, llámese libro, revista, cartel, historieta, etcétera; por lo tanto en las salas de cultura de las comunidades rurales el CONAFE sigue ciertas normas y requisitos para la adquisición de dichas publicaciones.

1.2.2. Publicaciones



Ilustrador Carlos Dzib
"El venado y el cangrejo"
Relatos tradicionales mexicanos
Serie México: mi país

Algunas normas formales y substantivas para el proceso de adquisición de bienes culturales que conviene seguir en publicaciones serían:

- Redacción y vocabulario de fácil entendimiento.
- Tamaño adecuado de la tipografía de preferencia sin adornos, ni empastamientos, para una mejor lectura.
- Aprovechar al máximo el lenguaje gráfico.
- Claridad y sencillez de las ilustraciones.
- Economía en la encuadernación y tiraje

No obstante la palabra escrita asociada con la imagen ha empezado a cumplir una función marginal pero importante en el medio rural, lo que explica el considerable éxito tenido por la historieta en el campo.

Al adquirir material se le da la preferencia al mercado nacional. Ahora bien, las industrias que producen tales recursos trabajan sobre todo para mercados eminentemente urbanos y para clientes de un nivel económico más bien holgado.

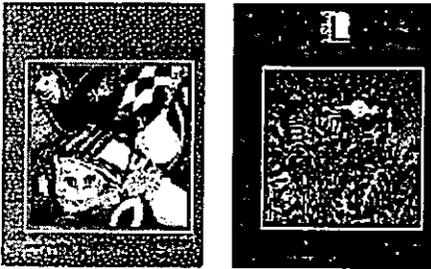
Estas realidades imponen, una gran cautela al programar adquisiciones de bienes tales como libros, audiovisuales, películas, grabaciones, juegos de salón y materiales de deportes.

Publicaciones del CONAFE:

- **Mira un Cuento**, Libros de gran colorido que estimulan la imaginación de los niños y los invitan a contar una historia con sus propias palabras. Para niños de cuatro a doce años de edad.



"Un brinco al cielo"
Mira un cuento
Ilustración Felipe Ugalde



"Relajo en la cocina" y
"La tierra de los
susurros"

serie: Literatura Infantil
Ilus. Ruth A. Rodríguez
y Eduardo Enríquez

- **Pocas Letras**, más imagen y texto en un formato mínimo para manos pequeñas. El objetivo es iniciar al niño en la lectura para niños de cuatro a siete años de edad.
- **Para empezar a Leer**, el objetivo de esta serie es fomentar la lectura a una edad temprana, a través de historias breves, de lenguaje sencillo y bellamente ilustradas, para niños de cuatro a siete años.
- **Literatura Infantil**, el objetivo de esta serie es despertar en los niños el gusto por la lectura y coadyuvar al desarrollo de su expresión oral. El contenido de los libros se nutre de la lírica y narrativa de tradición oral mexicana para niños de ocho a doce años.
- **Acordeón**, el formato original de esta serie permite jugar con las ilustraciones, sugiere diversas actividades didácticas para el desarrollo integral de los niños de cuatro a siete años.
- **Juegos Didácticos**, a través del juego los niños se divierten, se relacionan y aprende nuevas cosas, para niños de seis a doce años. (Rompecabezas, ilustración Felipe Dávalos, et-al)
- **Imaginaria**, para favorecer el desarrollo de habilidades manuales (copiar, cortar, rasgar, pegar o colorear) para niños de seis a doce años.
- **Ciencias**, facilita a los niños la comprensión de temas científicos para niños de ocho a doce años de edad.
- **Educación Ambiental**. Estos libros tienen un doble objetivo, dar a conocer los ecosistemas de nuestro país, y conocer alguno de los animales en peligro de extinción, fomenta el amor por la naturaleza y el uso racional de recursos.



¿A qué jugamos?
Ilustración Gerardo
Suzán
Audiocassettes



Así cantan y juegan
en la Huasteca
Ilustración Rossana
Bohórquez, et-al
Audiocassettes

**nuestra
BANDERA**



Nuestra Bandera
(contenido básico de la
ley sobre el Escudo, la
Bandera y el Himno
Nacional)

- **Audiocassettes.** Leyendas, cuentos, juegos y canciones tradicionales, se nutren de la lírica y narrativa tradicional mexicana, dirigidos a niños de cinco a doce años, o a quien lo quiera escuchar.
- **Enciclopedia Infantil Colibrí,** se desarrollan seis temas, en forma sencilla e ilustrada, se fomenta el gusto por la lectura, y desarrolla la capacidad de investigar para adquirir nuevos conocimientos. Para niños de ocho a doce años.
- **Educación Comunitaria,** para docentes y público en general
- **Narrativa Indígena,** textos bilingües en español y lengua indígena, muestra las costumbres de algunas etnias que habitan México. Para instructores comunitarios, promotores culturales, docentes, investigadores y público en general.
- **Fomento Cultural.** Esta serie enriquece la información cultural de instructores comunitarios, promotores culturales, docentes, investigadores y público en general, comprende antologías literarias e investigaciones y relatos de tradición oral.
- **Dialogar y Descubrir,** se expresa la propuesta pedagógica de los programas educativos del CONAFE, esta serie es la base para el trabajo del Instructor Comunitario. (Manual Nivel I y II)
- **Guías de Orientación y Trabajo,** esta serie proporciona al docente del CONAFE instrumentos para su labor educativa con juegos y actividades de grupo.

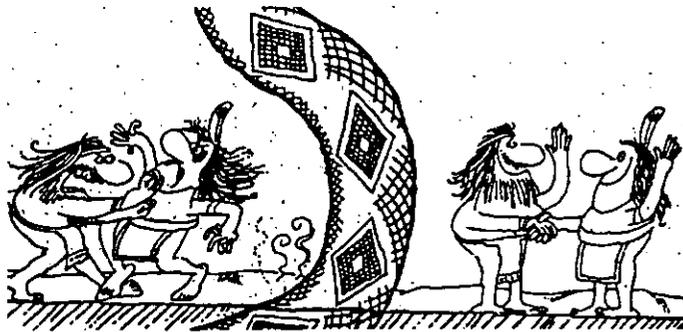
Las ilustraciones en el CONAFE, son en la mayoría a línea, pocas son las que se imprimen a color, además la mayoría de las ilustraciones son similares a las que se encuentran en los papeles amates o en la ilustración artesanal, como la serie Narrativa Indígena, para muestra estos ejemplos.



Ilustrador Abraham M. Salazar
"El señor patrón Dios y la virgen María"
Leyendas y cuentos Tzeltales



Ilustrador Sergio Arau
"La calle del indio triste"
La ciudad de los recuerdos
Serie México: mi país



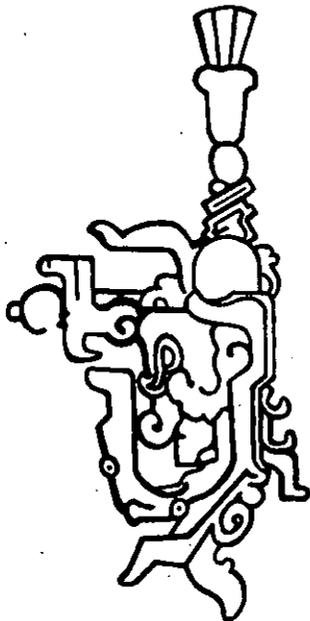
Ilustrador Carlos Dzib
"Leyenda de los temblores"
Relatos tradicionales mexicanos
Serie México: mi país

Conociendo algunas normas para la publicación de ilustraciones, a quien va dirigido y el presupuesto bajo en costos para la encuadernación y tiraje, pasemos a conocer un poco de los antecedentes de la ilustración y diseño para tener una idea más clara de lo que son, y de como el hombre siempre ha sentido la necesidad de expresarse por medio de imágenes pasando de las cavernas a complemento narrativo en manuscritos y libros, comunicando una información concreta y utilizándose más adelante como propaganda política y publicitaria.

Utilizándose además como medio educativo como es el caso de las ilustraciones del CONAFE, que van dirigidos a cierto sector de nuestra sociedad.

Cap. 2 Concepto de diseño e ilustración

2.1. Antecedentes del diseño



Con la invención del tipo móvil a mediados del s. XV, además de la industrialización y producción en serie empezó el diseño gráfico. Las consecuencias para la comunicación fueron enormes, la alfabetización fue una posibilidad para los no privilegiados, las ideas se liberaron del monopolio de los hombres que controlaban la producción y la distribución de libros. A lo largo de los siglos XVII y XVIII los impresores se forzaban por mejorar su oficio, algunos diseñaron sus propios tipos, muchos de los cuales seguimos usando como: bodoni, caslon, garamond, entre otros.

El diseñador gráfico propiamente dicho surge en el s. XIX, con el perfeccionamiento de las técnicas de impresión y la fabricación de papel, además de la manipulación del texto y la ilustración obteniendo resultados creativos como los carteles de Toulouse-Lautrec o William Morris, considerado padre del diseño

moderno, resaltando además en sus obras y escritos la importancia del arte en contra de lo que él consideraba vulgaridad en el diseño y manufactura de lo producido en masa, es decir que el arte debía hacerse "por la gente y para la gente, como un placer para el que lo hace y el que lo disfruta".¹¹

Gracias a los esfuerzos de **William Morris** y después a los de la Bauhaus, apareció el interés por las técnicas de impresión, el entender las posibilidades de estos procesos, ya que frecuentemente el artista comercial realizaba sus encargos ignorando los procesos mecánicos dejando al impresor la tarea de adaptar su obra a una forma impresa.

El diseño como lo conocemos actualmente surge en Europa en los años sesenta extendiéndose a estados unidos a causa del consumismo, aumentando la publicidad, el periodismo, la publicación de libros, la televisión y radio, etc.

2.1.2. Concepto y objetivo del diseño

"El diseño es la base de toda actividad humana. La planificación y normativa de todo acto dirigido a una meta deseada y previsible constituye un proceso de diseño".¹²

El objetivo del diseño gráfico se define como "la disciplina que pretende satisfacer necesidades específicas de comunicación visual mediante la configuración estructuración y sistematización de mensajes significativos para su medio social".¹³

¹¹ et-al, Guía completa de ilustración y diseño, Madrid, Blume 1980, p. 107

¹² Víctor Papanek, Diseñar para el mundo real, Madrid, Blume 1977, p. 19

¹³ Madrid, Plan de estudios y programas de materias de la licenciatura en diseño gráfico, Madrid, ENAP/UNAM 1978

El diseño gráfico abarca todos los medios sociales visualmente hablando, desarrollándose en formativo, informativo y persuasivo.

El informativo anuncia o comunica, el formativo logra un cambio en la conducta de los individuos al reflexionar mensajes educativos, a través de una comunicación visual. En el persuasivo se abusa de la publicidad para manipular al usuario e inducirlo al consumismo, al distorsionar los mensajes que percibe a diario.

El comunicador visual "es un especialista en el proceso de la creación de imágenes para la identificación institucional que además se involucra con otros aspectos de la difusión de mensajes visuales, apoyando concretamente en la gestoría de su actividad profesional".¹⁴ Buscando las posibles soluciones para un impreso, comenzando con bocetos, que le permiten elegir las diferentes técnicas visuales en un proceso de determinación que muestra la relación entre forma y contenido, siendo importante en los medios de impresión masiva, ya que son combinaciones de palabras, imágenes y formulaciones abstractas de diseño, que intentan transmitir información, cada paso de este proceso requiere el conocimiento de aspectos técnicos de la impresión, como la tipografía, los tipos de impresión como serigrafía, offset, process, rotograbado y huecograbado.

2.2. Antecedentes de la ilustración

Procesos de reproducción para la impresión de todo tipo, desde dibujos a línea hasta la selección de color, el problema fundamental es que exprese claramente el mensaje.

¹⁴ Plan de Estudios "Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual", México, ENAP/UNAM 1997, p.10



Es muy significativo el hecho de que el hombre primitivo sintiera la necesidad de expresarse por medio de imágenes. Aunque no fuera con fines estéticos, sino mágicos.

Quizá el sentido de la magia entre los hombres primitivos que dependían de la cacería para poder sobrevivir, fue la que los impulsó a pintar a miles de animales en las cuevas de Lascaux, Francia hace unos 40,000 años y las de Altamira, España de los 30,000 a los 10,000 años a.c.

El hombre cro-magnon representó lo que vio, bisontes, caballos, ciervos y otros animales, que se encuentran pintados en las paredes y techos de las cuevas, demostrando un perfecto dominio de la técnica, en colores negro, rojo, blanco, amarillo y marrón, sacados del polvo de carbón, arcillas, ocre y carbonatos de calcio.

El hecho de estar en grutas casi inaccesibles sugieren que fueron partes de santuarios en donde se realizaban rituales mágicos, como el arrojar lanzas a las pinturas, su idea era crear un doble del animal y dominarlo, esto le permitiría atrapar a su presa.

El arte de cro-magnon estuvo tan distante y aislado de la corriente cultural que no influyó en los períodos que le siguieron en la antigüedad.



En el antiguo Egipto, los artistas se concentraban en la técnica y habilidad de ejecución; las representaciones de sus faraones son hieráticas a excepción de **Amenofis IV Akhenatón** (reformador religioso). En sus pirámides y tumbas, las paredes, pisos y techos estaban cubiertos de inscripciones jeroglíficas que identificaban al muerto, señalaban sus títulos y cargos, lo mostraban rodeado de su familia y amigos, se representaban frutas, animales de caza para la mesa,

dóncellas y sirvientes para atender sus necesidades.

En estas pinturas funerarias, el artista se preocupaba sólo del plano pictórico, sin crear la sensación de profundidad, las cabezas eran siempre de perfil con los ojos de frente, los torsos de frente, brazos y piernas de forma lateral y a pesar de que las figuras son mostradas desde el lado derecho, tiene dos pies izquierdos.

Si en un paisaje había un estanque o río éste se muestra desde arriba, los peces, patos, árboles y plantas siempre están mostrados de lado. Para diferenciar a los personajes importantes estos son de mayor tamaño al de sus parientes y sirvientes.

Los detalles de la naturaleza son tan minuciosos, como cuando representan el pelaje de los animales y las plumas de las aves, rompiendo la superficie coloreada con finisimas pinceladas de diversos tonos, que los botánicos y zoólogos pueden reconocer cada especie animal y vegetal.

Los griegos concibieron las artes como una familia. La arquitectura, para ser completa, debe depender de la escultura y la pintura de ornato, la escultura y la pintura en lo que a ellas respecta, deben buscar medios arquitectónicos adecuados y convenientes.

En cada una de las artes del período helénico aparecen repetidamente, sus ideales: humanismo, idealismo y racionalismo que reaparecen continuamente en el pensamiento y la acción atenienses.

En Pérgamo se utilizaban los colores brillantes, como amarillos, rosas y verdes que contrastaban con rojos, azules y pardos, empleaban motivos de animales reales



y seres imaginarios como tritones y grifos.

En los retratos se dio mayor importancia a las peculiaridades físicas que diferenciaban a un sujeto de otro, incluso los dioses.

El cambio de vida nómada que dependía de la caza a una vida sedentaria se reflejó en el cambio de un arte naturista a un arte más geométrico, esto hace que el artista substituya lo real por lo intangible.

2.2.1. Concepto y objetivo de la ilustración

La ilustración es una forma de lenguaje interpretativo en apoyo visual y complementario no sólo de textos literarios o científicos, sino también de otros medios es decir de una manera de conocimiento independiente al texto o a la idea.

Arte o ilustración nunca pueden separarse por completo ya que el arte suele llamársele ilustración, cuando la imagen se emplea para comunicar una información concreta, se considera que la ilustración es un arte en un contexto comercial determinando la forma, contenido, las demandas sociales y económicas. Siendo la ilustración un arte independiente y autónomo, por lo tanto infinito.

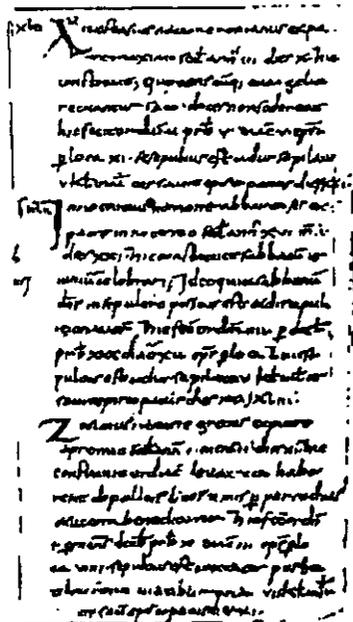
El propósito principal del ilustrador es que el público reciba la información visual que implica la extensión de un mensaje verbal.-

A pesar de la transformación que ha sufrido el hombre a través del tiempo el papel del ilustrador no ha cambiado ya que sigue trabajando para un patrón comercial de los medios de comunicación, frenando muchas veces sus ideas y creatividad.

Pero la ilustración entendiéndose en el siguiente capítulo como complemento narrativo no se dio en todo el mundo de la misma manera, fue diferente en Europa, Asia y América, influyendo en esta última la conquista de los españoles que desplazaron sus códices con la hermosa pintura jeroglífica que conservaba el recuerdo y fecha de sucesos importantes.

Cap. 3 Síntesis histórica de la ilustración

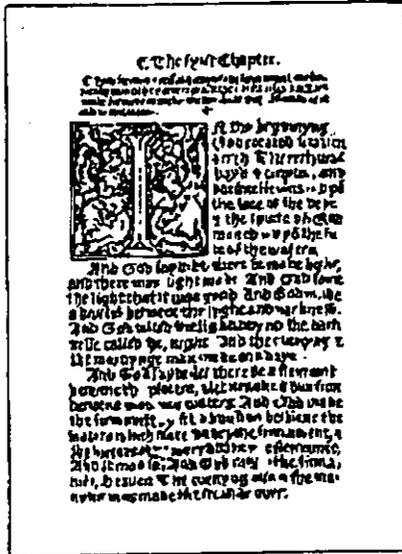
3.1. La ilustración y el libro antes de la imprenta en Europa



La ilustración ha sido un complemento narrativo en manuscritos y libros, utilizando imágenes para comunicar una información concreta; con el libro de los muertos se inicia el primer período de los libros (pergaminos).

Los chinos conocieron el arte de grabar "en relieve" sobre la madera, utilizando este procedimiento para reproducir el texto y las ilustraciones de sus libros, ocho siglos antes que los ensayos europeos. Se dice que en el período Tang, en 618, pertenecen unos impresos de los que se conocen ejemplares más o menos completos; "de autenticidad admitida por la crítica del año 868 es la versión china de la Sutra de diamante, descubierta en 1900".¹⁵

¹⁵ Introducción a la historia de las bibliotecas, p. 89



Además los chinos conocieron los caracteres movibles, cuya invención se atribuye a Pi Cheng herrero alquimista, en el s. XI, utilizaba arcilla y cola líquida que después endurecía al fuego para fabricar tipos, la composición se hacía sobre una plancha de hierro untada con ceniza de papel, cera y resina, se sostenía con un bastidor de hierro y se calentaba un poco dejándose enfriar para obtener una adherencia de los caracteres, los cuales podían separarse volviéndose a calentar.

“En el período románico la expresión más típica fue el monasterio. El mayor y más grandioso fue la Abadía de Cluny”.¹⁶

Las miniaturas en las páginas de pergamino de libros y los murales monumentales en los ábsides de las iglesias abaciales, la única artesanía que se sabe fue practicada por los propios monjes fue la copia, la ilustración y encuadernación de libros, que se hacía en un cuarto comunal llamado scriptorium.

Esta tradición fue seguida en todas las abadías benedictinas. Los copistas Cluniacenses fueron reconocidos por la belleza de sus trazos en letras y la exactitud de sus textos. Un espacio en blanco en el manuscrito le proporcionaba un hueco, y el reto para llenarlo, al principio fueron llenados sólo con algunos finísimos y pequeños trazos en pluma o una letra inicial muy elaborada al comienzo de un párrafo, al transcurrir el tiempo los dibujos se transformaron en miniaturas y las letras, en disecados extraordinariamente elaborados.

Al aceptarse esta práctica cada vez más, se designaron especialistas, al pintor de pequeñas escenas iluminadas se le llamo miniaturista y el que se ocupaba de las

¹⁶ William Fleming, Arte, Música e Ideas, Interamericana, México 1984. p. 104



letras iniciales fue conocido como rubricante.

Las miniaturas fueron pintadas en varios colores y las aureolas de los santos o las coronas de los reyes se hicieron de pan de oro. El papel y el arte de imprimir, hicieron posible la difusión de sus ideas y leyes.

La noticia más antigua de la existencia de tipos móviles metálicos se halla en los Anales de Corea, correspondientes a 1392. "el derretir los metales para la fundición de tipos y el imprimir libros".¹⁷

Una primera etapa para la invención de la imprenta debió de estar representada por las impresiones xilográficas. Estas impresiones se obtenían de dos modos: utilizaban una prensa, o aplicaban el papel sobre la plancha grabada por medio de una brocha o de un cepillo. En el primer caso se imprimían las hojas por ambas caras (opistógrafas) en el segundo, se imprimían solamente una cara (anopistógrafas) pegándose después las caras en blanco, el resultado era una hoja escrita por los dos lados.

3.1.2. La ilustración y la imprenta en Europa

Varios países se atribuyen la paternidad de la imprenta, como: Holanda, Francia y Alemania, sólo el último cuenta en su favor con dos circunstancias que son: documentos fehacientes y ejemplares impresos en tipos móviles.

"Los caracteres móviles son el resultado de una serie de operaciones sucesivas en las cuales intervienen el

¹⁷ Guillermo Furlong, G.J. Orígenes del arte tipográfico en América, especialmente en la república de Argentina, Buenos Aires 1974, p. 14

punzón, la matriz, el molde y la aleación de ciertos metales".¹⁸

El grabado en madera más antiguo que se conoce acompañado de un texto, y que posee fecha, es el de una imagen de San Cristóbal llevando a través del mar al niño Jesús, año de 1423.

La tesis holandesa se basa en dos testimonios de interés, el primero: se contiene en la Batavia; de Adriano de Jonghe en 1588, es un relato hecho por el encuadernador Cornelio, criado de Lorenzo Janszoon Coster.

Según él, Coster que vivía en Harlem, "se entretuvo por el bosque, en tallar cortezas de haya en forma de letras, con las cuales reprodujo sobre el papel, colocándolas una a continuación de otra, un modelo completo en varias líneas",¹⁹ fabricó una especie de tinta, más viscosa que la común, con lo cual imprimió imágenes a las que había añadido leyendas obtenidas por medio de aquellos caracteres en madera.



Coster substituyó estos tipos por otros de plomo y liga de estaño, un día su ayudante Juan, huyó con los caracteres y el resto de su equipo a Amsterdam hasta llegar a Maguncia, donde reveló el secreto.

El segundo testimonio: es la "Cronik von der hilligen stadt von coellen (Colonia 1499)".²⁰ El autor se basa en las palabras de Ulrico Zell, antiguo aprendiz de Gutenberg que afirma que el arte había sido inventado en Maguncia en 1440, sus primeros ensayos los

¹⁸ Millares Carlo, Agustín, Introducción a la historia del libro y de las bibliotecas, Fondo de Cultura Económica, México 1986, p. 91

¹⁹ op. cit., p. 91

²⁰ op. cit., p. 92

donatos impresos antes de este año procedían de Holanda "junto a estos testimonios tenemos las antiguas ediciones atribuidas a Coster que presentan todos los caracteres exteriores de las primeras tentativas de la tipografía. Las 47 ediciones holandesas se presentan como salidas de los tórculos de Coster, algunas de las cuales son anopistógrafas, y otras impresas parte en xilografía y parte en tipos movibles, carecen todas en lo absoluto de suscripción indicadora del lugar y de la fecha en que fueron impresas y sólo se las puede considerar holandesas por ciertas particularidades de los caracteres, propias de la escritura de Holanda, y por que dos de ellas están precisamente en el idioma de este país".²¹

Hay cuatro hojas de un abecedario, dos de un donato, ocho ediciones del doctrinal, dos de los dísticos, etcétera, según esta teoría, el descubrimiento atribuido a **Gutemberg** habría consistido únicamente en la substitución de las matrices de arena por metálicas.

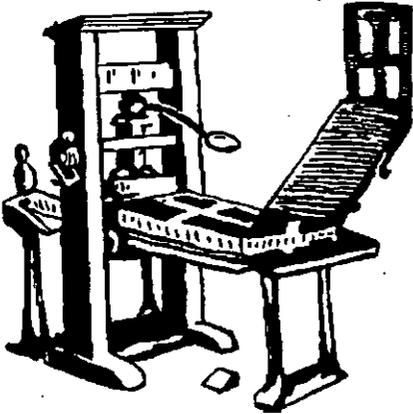
Por otra parte se dice que **Gutemberg** concibió la idea de un procedimiento mecánico y regular que multiplicase las copias de una obra, influyendo sin duda la xilografía; las planchas de madera empleadas la primera vez no podían ser de utilidad otra vez.

Cuatro años más tarde se asocia con un orfebre llamado **Juan Fust**, esta sociedad se aumento con otros miembros, durante su estancia en Estrasburgo, **Gutemberg** publicó dos tratados para escuelas. Parece ser que **Fust** concibió la idea de componer con letras aisladas, esta modificación importante recibió una pronta ejecución y sus primeros resultados fueron la Gramática de donat, observaron que los caracteres carecían de solidez para su duración, imaginaron fabricar los tipos metálicos, admitiendo a **Pedro Schoeffer**, criado de **Fust**, este obrero grabó punzones en relieve, con los cuales ejecutó las matrices, estas

²¹ Fumagalli, Bibliografía, p.52 y 53

ajustadas a moldes de hierro, sirvieron para la fundición de caracteres.

Por medio de este último procedimiento fue por el que se realizó la Biblia Latina. Cuya impresión duró de siete a ocho años y fue acabada en 1450, surgieron entre ellos cuestiones de interés que acarrearón una ruptura. **Gutemberg** continuó en Maguncia, **Fust** y **Schoeffer** quedaron asociados y continuaron imprimiendo en la misma ciudad. **Fust** estuvo en París antes de que fuese conocida la imprenta.



La invención de la imprenta amplía las posibilidades de la ilustración de textos y de la reproducción de estas ilustraciones, las ilustraciones por medio del grabado en madera fue cediendo ante el agua fuerte y el grabado en planchas de cobre, **Holbein** y **Durero**, emplearon ambas técnicas.

Para el s. XVI y XVII, el ilustrador francés **Geoffroy Tory**, trabajo con los elementos de la página - ilustración, texto y márgenes- para crear un todo estético. Paralelamente se desarrolló la técnica de la xilografía en color.

Para el s. XVII los grandes tomos de arquitectura, anatomía y equitación de la época se caracterizaron por lo recargado de su ornamentación, decayendo durante el s. XVIII.

En 1796 el alemán **Alois Senefelder** inventó la litografía, que se basa en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan; fue el primer método de impresión planográfica, es decir, la impresión se realiza a partir de una superficie plana. Hasta entonces, toda impresión tenía que hacerse a partir de una superficie en relieve, que se entintaba y se apretaba contra el papel.

"Uno de los primeros libros importantes que se ilustró con litografías fue la edición del Fausto ilustrada por Delacroix, que apareció en 1828".²²

William Blake famoso por sus ilustraciones quijotescas (sobre la figura del quijote, haciendo resaltar sus rasgos característicos), que lo mantuvieron fuera de la corriente general del arte y la ilustración, desarrolló sus propias superficies de impresión, empleando un método de agua fuerte en relieve el cual decayó después de su muerte.

Sin embargo el grabado en madera se conservó, especialmente en la nueva industria de las revistas ilustradas, siendo el caso de las novelas en episodios ilustrados de **Charles Dickens** y de **Emile Zola**.

La invención de la cromolitografía, que proporcionó ilustraciones policromas por medio de la impresión sucesiva de varias tintas monocromas, introduciéndose el color en los dominios del ilustrador de libros, que hasta entonces se había limitado al blanco y negro siendo este proceso largo y caro.

La aparición de la fotografía provocó el declive de este tipo de ilustraciones. Las primeras fotografías en libros impresos, aparecieron por 1880, siendo la cámara el eslabón final entre la capacidad innata de ver y la capacidad extrínseca de registrar, interpretar y expresar lo que vemos; "sin necesidad de tener una habilidad especial o un prolongado adiestramiento para efectuar el proceso".²³

En la actualidad los cambios que se han realizado por

²² et-al, Terence Dalley, Guía completa de ilustración y diseño. técnicas y materiales, p. 19, G. Gili Barcelona 1984

²³ Dondis, D.A. La sintaxis de la imagen, p. 19, G. Gili Barcelona 1984

el uso de la fotografía en el medio impreso, el lenguaje es el elemento principal, el formato y la ilustración son secundarios.

En los medios modernos predomina lo visual, lo verbal ocupa un segundo plano.

Sería erróneo afirmar que lo visual desplazará al medio escrito, ya que nuestra cultura está dominada por el lenguaje, pero tendemos a una ilustración sintetizando la imagen sin utilizar el medio escrito como las señalizaciones y simbología.

A finales del s. XIX los prerafaelistas y los artistas influenciados por el Art Nouveau revivieron el interés por el grabado en madera, así como el floreciente arte del cartel anunciador.

Aunque la London Gazette publicaba anuncios en 1666, adquirió categoría propia, la publicidad en revistas, periódicos y carteles.

El impacto visual y comunicativo del cartel se convirtió en un instrumento eficaz para el anunciante. Los anuncios y programas del teatro, donde predominaban su contenido tipográfico, fue la versión primitiva del cartel.

Después de inventarse la tipografía, a **Henri Toulouse-Lautrec** se le consideró el principal precursor del cartel moderno donde demuestra el buen manejo del color y las técnicas litográficas, una aguda versión de lo que iba a ser las técnicas publicitarias, como reducir el texto al mínimo y combinar las palabras con la imagen.

Durante la revolución francesa se utilizó el cartel como propaganda política; en los sesenta la imagen del **Che**

Guevara se convirtió en un símbolo para los jóvenes descontentos.

En los últimos treinta años, el arte del cartel ha progresado, con artistas como **Andy Warhol** y **Milton Glaser**, aportando un mayor impacto visual.

En el s. XIX se realizaron adelantos técnicos no sólo en la maquinaria y procesos de impresión, sino también en la gama de colores; ya que la revolución industrial permitió el desarrollo de tintes y pigmentos más sofisticados, no menos importante fue el desarrollo de la reproducción de semitonos siendo posible reproducir obras a todo color, superponiendo diferentes tintas, descompuestas por retículas para reproducir tonos.

El cine, y especialmente las técnicas desarrolladas para las películas de dibujos animados proporcionan una salida para el ilustrador que se amplió más con la televisión.

A pesar del amplio campo de las actividades del ilustrador, y de la sofisticación de los materiales y procesos de reproducción, el papel del ilustrador no ha cambiado ya que sigue trabajando para un patrón comercial y de los medios de comunicación.

3.2. La ilustración en el México prehispánico

La historia de todos los pueblos tiene algo de misterio, en especial la de las razas primitivas de América, ya que por muchos siglos se ignoró la existencia de estas civilizaciones.

Después de su descubrimiento y conquista, esta civilización parecía que iba a desaparecer, sin embargo se salvo la raza y sus lenguas, más es cierto que la

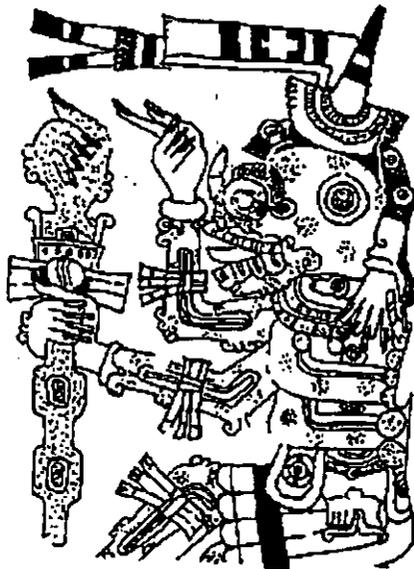


Códice de Tlatelolco
Lámina I, 1542 a 1549

historia sino esta por escrito, no puede conservarse, y nuestros primeros pueblos no tuvieron escritura. En las escuelas de los templos se cuidó de enseñar a la juventud, oralmente, a fin de que la historia pasara de generación en generación; además utilizaron la jeroglífica para conservar el recuerdo y la fecha de los sucesos.

La pintura jeroglífica, señalaba con claridad los años y sucesión, teniendo una cronología perfecta. Al lado del año correspondiente colocaban el hecho o acontecimiento que querían citar, utilizando en sus pinturas caracteres figurativos, simbólicos, ideográficos y aún fonéticos, dando una idea completa de lo que querían, expresar.

Por medio de sus jeroglíficos nos dejaron la historia de sus hechos, costumbres, ideas religiosas, conocimientos de astronomía, supersticiones y organización política; considerándose la primera fuente de información de nuestra historia.

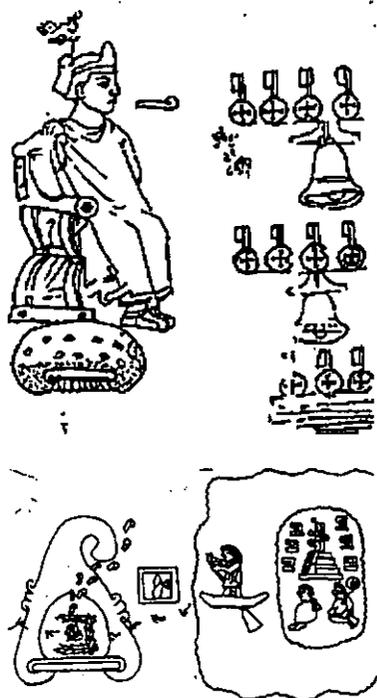


Códice Borgia
Lámina 56

Es importante advertir que no existen jeroglíficos de épocas anteriores a la peregrinación de los aztecas; con relación a los mayas no se puede afirmar ya que sus pinturas nos son hasta ahora ininteligibles.

De los códices que conocemos, el de *Dresde* que se público en la *colección de Kingsborough*, donde lo llaman equivocadamente manuscrito, ya que parece ser un calendario maya; El *Troano* que a pesar de su interpretación fantástica y novelesca del **Abate Bresseur**, no es más que un calendario rural y que se conserva en la cámara de diputados de París; además de las muchas inscripciones en los monumentos de la civilización maya-quiché.

Sobre la peregrinación azteca existen principalmente dos trayectos jeroglíficos.



Tira de la Peregrinación



Códice Tellerino
Remensis,
Lámina XXV

El de *Sigüenza*, que es un cuadrado de papel maguey donde aparecen pintados con colores las tribus peregrinas y los jeroglíficos de los lugares en que hicieron estancia, por medio de una línea azul se marca la dirección que siguieron y para aprovechar el espacio, va haciendo diversas curvas en varios sentidos.

Se encuentran pintados los sucesos más importantes durante la peregrinación y algunas veces los años de cada estancia, aunque las fechas están indicadas en ciclos de 52 años. "Por lo primitivo de su pintura y el desigual orden en ella, así como la sencillez usada al marcar la cronología, acusa una gran antigüedad y está considerado con razón como indiscutiblemente auténtico".²⁴

Este jeroglífico perteneció al jesuita **Sigüenza y Góngora**, quien lo heredó de **Don Fernando de Alba Ixtlixóchtli**, se publicó por primera vez en el Giro dil mondo de **Gemelli Carreri**. Al morir **Sigüenza** quedó en la biblioteca del colegio jesuita.

La segunda pintura, llamada la tira del museo, consiste en una gran tira de papel maguey perfectamente preparado. Se cita la peregrinación de los mexicanos desde su salida de Aztlán hasta un poco antes de la fundación de México, y que le falta al final un pequeño pedazo.

Marca la fecha año por año, la estancia de la tribu y los principales sucesos que les acontecieron, no tiene color, es negra a excepción de la línea que va uniendo los años que es roja.

Torquemada conoció esta pintura, de la cual hace referencia en su Monarquía indiana, después perteneció

²⁴ et-al Compendio general de México a través de los siglos, Tomo I, 1974 p. XI

a **Boturini**, pasando al museo de Londres y éste lo entregó a **M. Beuloch** quien lo publicó en su obra a la estampa en París, hizo una edición del jeroglífico con sus dimensiones exactas.

Lord Kingsborough, lo publicó, dividiéndolo para conformarse a la paginación de su obra. Reclamado por México, el museo de Londres lo devolvió y hoy se encuentra en el museo de la Ciudad de México.

Poco después de la conquista se mandó a hacer el *Códice Mendocino*, por orden del primer virrey de México **Don Antonio de Mendoza**, para enviarlo a **Carlos V** dando a conocer la historia de México, mandó que se realizara una traducción por indígenas de estas pinturas, por un perito en ambas lenguas. Está pintado en papel europeo, no se sabe si los autores de esta obra fueron indios instruidos que comisionó Mendoza, o fue copia de diversas pinturas antiguas que se eligieron para este códice, publicándose en la *Colección de Kingsborough* a colores.

El segundo códice publicado en dicha colección fue el *Códice Tellerino-Remensel* llamado así por **Tellier**, arzobispo de Reims, **Kingsborough**, pública, la interpretación de este códice, como si fuera obra de un solo intérprete, siendo que en el original existen tres tipos de letras, por lo tanto tres distintos intérpretes, - se trataba de indígenas que traducían al español sus pinturas y jeroglíficos su labor no se limitaba a decir el significado de cada pintura, sino que las explicaban.



Atlas Durán

Humboldt fue el primero que lo dio a conocer y manifestó que era copia ya que estaba pintado en papel europeo. Hoy se encuentra en la biblioteca nacional de París, puede fijarse la fecha de la copia en 1562.

Otra copia en papel europeo es el *Códice Vaticano*, tiene la ventaja de estar completo y ser más fiel al original, esta copia fue hecha por el dominico **Fray Pedro de los Ríos** hacia el año 1562, además fue el intérprete de este códice, que está escrito en italiano y fue publicado en la *Colección de Kingsborough*.

Esta incompleto ya que se ocupa de la parte cosmogónica, teogónica y cronológica, al comenzar la parte histórica finaliza la interpretación, se encuentra en la biblioteca del Vaticano.



Atlas Durán

Otra reproducción que se encuentra en la *Colección de Kingsborough*, es un jeroglífico que nadie ha explicado o interpretado, es el libro de tributos al templo -"es la estadística de los tributos que en épocas determinadas del año y en fiestas señaladas, daban al templo mayor varios señoríos comenzando por el de México".²⁵

A **Boturini** perteneció el *Códice de Aubin*, donde se expresa la historia de los mexicanos, partes en figuras, caracteres y en prosa nahuatl, escrita por un anónimo en 1576 y continuada por otros autores indios en 1608.

Don Fernando Ramírez conservó un precioso manuscrito, al que le impuso el nombre de *Códice Ramírez o Atlas del Padre Durán*; se cree que el autor fue un indio del estado secular y contemporáneo de la conquista.



Atlas Durán

Es un copioso atlas jeroglífico, que se publicó con las pinturas del original y con la Historia de las indias de nueva España del cronista dominicano **Durán**.

Además como apéndice al atlas hay uno, cuyo original

²⁵ op. cit., p. XIV

existe en poder de **M. Aubin**, tiene dieciséis láminas con veintitrés pinturas que se refieren a los dioses, meses y fiestas religiosas. "Es muy notable este códice y él nos ha dado la verdadera forma, tanto tiempo discutida, del templo mayor de México".²⁶

También ha sido publicada la *Tira de Tepechpan* por **M. Aubin**, esta tira tiene seis metros cuarenta y nueve centímetros de largo por veinte centímetros de ancho, perteneció también a **Boturini**, el jeroglífico comienza desde el año ce tochtli, indicando la peregrinación de los mexicanos y su estancia en Culhuacán, la fundación de la ciudad, siguiendo con la cronología de los reyes, la conquista, hasta 1533 y de ahí al 1589 faltan ya los colores. Esta tira es muy interesante por que nos muestra el verdadero suplicio y muerte de **Cuauhtémoc**.

También pertenecen a la *Colección de Aubin*, la historia del señorío de Aculhuacan que consta de dos jeroglíficos que fue publicado en negro.

Ambos pertenecieron a Boturini, quien los describe de la siguiente manera: "un mapa de exquisito primor en papel indiano, como de marca mayor, donde se ven, con figuras y caracteres, historiados los principios del imperio Chichimeco, desde Xolot hasta Nezahualcóyotl, después de que se recuperó el imperio del poder del tirano Maxtlatón.



Códice Florentino

Otro mapa es una piel curada, donde se pinta la descendencia, y varios parentescos de los emperadores Chichimecos, desde Tlolzin hasta el último rey Don Fernando de Cortés Ixtlixóchitzin, lleva varios renglones en lengua nahuatl".²⁷

²⁶ op. cit., p. XVII

²⁷ op. cit., p. XIV

En la impresión se colocó en una tira ancha cada pintura, asignándoseles el nombre de *Mapa Quinátzin* y *Mapa Tlotzin*, estos mapas sirven para confrontar y confirman los relatos del historiador Ixtlixóchitl.

Concluyendo esta breve reseña sobre los códices, el más importante que existe sobre la conquista es el que se conoce como *Lienzo de Tlaxcalla*, pintada para conmemorar las campañas en que los tlaxcaltecas acompañaron como aliados a los españoles. Aun se conserva en la Ciudad de Tlaxcala.

Si bien es cierto que nuestros primeros pueblos no conocían la escritura aprendían y se comunicaban por medio de la tradición oral y la jeroglífica, esta última señalaba con claridad los años, utilizando además en sus pinturas caracteres figurativos, simbólicos, ideográficos y aun fonéticos, expresaban una idea completa.

A la llegada de los españoles, estas se enfrentaron con una cultura escrita y una sociedad bien organizada.

3.3. Antecedentes de la imprenta en México

El Padre Joseph de Acosta, defensor de las costumbres indígenas, en su libro "Historia natural y moral de las indias" desmiente que los indios fueron hombres sin entendimiento, ya que los códices contentan la distribución de su tiempo, conocimientos de plantas, animales, etc.

Tenían librerías, calendario e historia, prueba de las costumbres de los indígenas con respecto a la cultura escrita, que fomentaban a través del llamado tlacuilo, que trabajaba para los templos, el gobierno, era muy respetado y gozaba de muchas consideraciones, era una especie de escriba y pintor, tenía como encargo la escritura de los libros que utilizaban los sacerdotes para la enseñanza de los jóvenes en el calmecac.

El libro era ya parte fundamental de la vida cotidiana de los indígenas. Sin embargo Zúmmarraga ordenó que quemaran los escritos indígenas (códices), en un acto de incompreensión ya que lo consideraba entorpecedor para inculcar la fe.

Lo cierto es que la imprenta se enfrentó con un vocabulario estructurado y con una larga tradición, lo que obligaba a la catequización a ser meticulosa y

rigurosa. Hicieron cambios en algunos términos empleados en los libros, para que no existiera confusión con los términos similares, como *teo* (dios) y *teotl* (que también se refiere a los dioses) podían creer los indígenas que se trataba de lo mismo.

La imprenta vino a significar la oportunidad de salvar la concepción cristiana del mundo, de la supuesta amenaza de una cultura tan desarrollada para los conquistadores.

3.3.2. La imprenta en México

La introducción de la imprenta en América, fue quizá el recurso técnico más importante de que dispusieron los conquistadores en la occidentalización del pensamiento indígena, en 1539, llegó a la Nueva España el lombardo **Giovanni Paoli**, de la ciudad de Brescia, más conocido como **Juan Pablos**, el primer impresor de América.

En Sevilla, España trabajo en la imprenta del alemán **Juan Cromberger**, con el que firmó un contrato, en el que se comprometía a trabajar imprimiendo libros en México, durante diez años, bajo el sello de la casa Cromberger.

Además vendería todos los libros y artículos que fueran enviados desde España por la casa Cromberger, sin obtener ganancias.

Cromberger por su parte, se comprometía a mandar instrumentos y papel para instalar la imprenta, así como hacerse cargo del transporte de Juan Pablos y su familia, y sustento económico durante esos diez años.

Juan Pablos se instaló en la casa de las campanas, ubicada en el centro de la ciudad de México, el primer libro producido en América fue "Breve y más.

compendiosa doctrina christiana en lengua mexicana y castellana".²⁸

En 1540 apareció el primer libro que se conoce físicamente "Manual de adultos", ordenado también por el arzobispo Zumárraga.

"La imprenta le ofrecía la oportunidad de fortalecer y expandir la obra evangelizadora y catequizadora que se llevaba a cabo con los indígenas".²⁹

A estos libros, siguieron otros que trataban temas religiosos y acontecimientos importantes, la primera obra que no era de índole religiosa fue Ordenanza y compilación de leyes. Los evangelizadores, los imprimieron en forma bilingüe para ganarse con ellos a los indígenas.

La sustitución de la lengua, vendría a significar, el clímax en la occidentalización del pensamiento indígena, los libros y la imprenta jugarían un papel importante.

Juan Pablos después de muchos sacrificios privaciones y largos años de espera pudo terminar de pagar la imprenta mexicana, mando contratar a Sevilla a dos o tres oficiales para trabajar con él durante tres o cinco años, firmó contrato con **Tomé Rico**, prensista **Juan Muños**, cajista, y **Antonio de Espinosa**, fundidor de letra, por tres años.

Antonio de Espinosa tuvo una gran influencia en el desarrollo del taller, ya que utilizó tipos romanos y cursivos, además de nuevos grabados en madera.

²⁸ Fernández Gaos, Carlos, et-al, Libro del año 1990, Promotora Editorial S.A. de C.V. México 1990, p. 216

²⁹ op. cit., p. 216

En la primera mitad del s. XVI en España se utilizaron grandes grabados heráldicos en las portadas, **Juan Pablos** siguió este ejemplo en su edición de la "Doctrina breve", antes de que terminara la proroga del monopolio de **Juan Pablos, Antonio de Espinosa** regresa a España para pedir ayuda y montar su propia imprenta, "en 1558 se firmaba una cédula real estipulando que ninguna otra persona podría impedir que **Antonio de Espinosa, Antonio Álvarez, Sebastián Gutiérrez** y **Juan Rodríguez** todos impresores de libros y vecinos de México ejercieran el arte de la imprenta en dicha ciudad".³⁰

En 1559 regresa **Antonio de Espinosa** y sus compañeros a México, siendo el primer español que ejerció el oficio en la Nueva España; fue el segundo taller tipográfico de la capital, por lo mucho que sabía **Espinosa**, del arte de cortar punzones, su taller contaba con magníficos tipos góticos, romanos, cursivos y de notas de canto llano.

La primera obra que se imprimió en la imprenta de **Espinosa** fue "Confesionario breve", el segundo es una publicación muy célebre el "Túmulo imperial de la gran ciudad de México" 1560.

En 1565 se imprime el "Confesionario breve en lengua mexicana y castellana" de **Fray Alonso de Molína**. La composición del folleto es bastante irregular y las tintas negra y roja, no tienen buen registro. El grabado en madera de calvario, que ilustra la portada, fue utilizado antes por **Juan Cromberger** en Sevilla.

Otro impresor **Pedro Ocharte**, yerno de **Juan Pablos** que a la muerte de éste se hizo cargo de la imprenta, fue grabador y fundidor de caracteres y junto a **Juan Ortiz** impresor, se vieron envueltos en un proceso de

³⁰ Stols, Alexandre, Antonio Espinosa "El segundo impresor mexicano", México-UNAM, p.9

Inquisición. **Ortiz** había hecho un grabado en madera de la Virgen del Rosario, con una leyenda que no agradó a los inquisidores.

Pedro Ocharte fue encarcelado en 1572. Por esta razón **Ocharte** tuvo que pedir a **Antonio de Espinosa** que completara dos ediciones, la primera es un Pasionero y el otro es un Antifonario dominical que ya estaba para terminarse en la prensa.

El cuarto tipógrafo que se estableció en la ciudad de México fue **Pedro Balli**, de Salamanca y de ascendencia francesa.

En 1575 funcionaban dos imprentas la de **Antonio de Espinosa** y la de **Pedro Balli**. La imprenta de **Pedro Ocharte** estuvo cerrada hasta 1578 y la primera obra que salió fue la "Cartilla y doctrina Christiana en la lengua Chuchona".

Después de la muerte de **Antonio de Espinosa**, su hija **María de Espinosa** se hace cargo y se casa con el tipógrafo **Diego López**, montaron su taller más impresores en México como **Antonio Ricardo**, **Cornelio Adriano**, **Enrico Martínez**, etcétera.

Para 1605, se fusionaron las antiguas imprentas de **Juan Pablos**, **Pedro Ocharte** y **Antonio de Espinosa**.

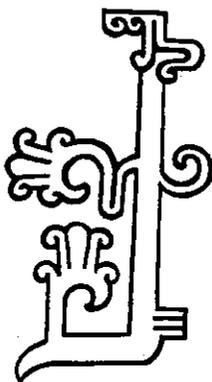
Dentro del proyecto gráfico esta el organizar, componer, provocar una visión, una lectura; suscitar ciertas sensaciones y emociones para obtener un determinado efecto.

El arte compositivo no radica en los caracteres nuevos, sino en la eficacia óptica; es el documento que contiene, en las líneas generales y en detalle, el conjunto de datos elaborados como fase preliminar de organización y ejecución de una obra que se quiere realizar.

El diseñador debe interpretar adecuadamente el material disponible en forma unitaria, comunicándole su propia personalidad expresiva, que debe transmitir después al público. Para todo lo anterior se necesita un orden, como lo es una metodología, que veremos en el siguiente capítulo.

Cap. 4 Desarrollo metodológico de la propuesta gráfica (fase de estudio)

4.1. Pensamiento visual



"Nuestra sociedad se conduce, se expresa y piensa básicamente en forma verbal. En la escuela se nos enseña el alfabeto, aprendemos a formar palabras, a escribir y a manejar números; sin embargo otras formas de expresión, de comunicación, de pensamiento e incluso de aprendizaje, son consideradas como menos importantes. Entre este grupo de materias "*secundarias*" está el dibujo y otras formas artísticas de expresión."³¹

³¹ Gómez Abrams, Jorge. Dibujos de presentación. p.32



"El Torito"
serie Pocas Letras,
ilustración Norma Patiño
Diseño Cecilia Cota
CONAFE

Las expresiones plásticas entre ellas la ilustración no son consideradas importantes, esto da como consecuencia que el individuo no desarrolle su potencial creativo, como es el caso de los niños e incluso los dibujantes o diseñadores entre otros, a los que se les "corrigen" sus ideas al plasmarlas en papel de acuerdo con el criterio de cada "educador" o cliente, modificando el resultado de su pensamiento visual.

El formar o crear imágenes mentales es la capacidad de pensar visualmente, es decir imaginar con rasgos visibles, lo que no se está observando, esta previsualización sirve como base para resolver problemas o crear grandes inventos, para crear es necesario visualizar, pero desafortunadamente en algunos casos el aprendizaje visual es ignorado. Existen métodos para explotar el potencial visual, a través de ejercicios de visualización -absorber información a través de la vista- entre estos existen los "Bancos de imágenes", el cine, revistas, exposiciones, etcétera. De los cuales podemos retomar lo más representativo e ir generando dibujos rápidos para la comunicación gráfica de ideas, a través de los cuales tendremos una "lluvia de ideas".

Lo primero es reconocer nuestro problema ya que no sirve de nada el tratar de generar ideas para resolver algo que no se conoce o entiende, solucionando este punto se anotan todas las ideas pensadas utilizando dibujos rápidos, palabras, símbolos, es decir algo que represente nuestra idea, dando solución a nuestro problema y logrando nuestro objetivo.

4.1.2. Imagen

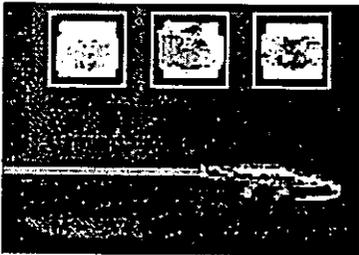
Se podría definir como la figura reproducida o que hay que reproducir a partir de una figura original que se está observando o que se encuentre en nuestra memoria, es decir la que se conserva de una experiencia pasada o imaginada con anterioridad siendo su reproducción siempre diferente a la real que motivo el recuerdo.

El crear o reproducir una imagen mentalmente y pasarla al papel varía de una persona a otra, dependiendo de la capacidad de visualizar de cada uno.

Al intervenir diferentes factores como sonidos, olores y ambiente, estado de ánimo y experiencia, determinarán la interpretación de la imagen vista por el ojo o visualizada mentalmente, por lo tanto la información obtenida puede ser muy diferente a la escena real, además la familiaridad nos hace poco observadores.

En la cotidianidad vemos sin poner atención, es como oír sin escuchar, por lo que necesitaremos concentración, imaginación y entrenamiento, es decir aprender a observar más detenidamente las cosas cotidianas, que con la práctica se convierte en un hábito visual, el cual nos da como resultado la identificación y selección, así podemos resaltar algo del contexto o decidir sus propias contribuciones a la imagen.

4.1.3. Diseño Creativo



"Camino de Papel"
Catalina Fernández
Ilustración e ingeniería
de papel: María Eugenia
Guzmán
serie: Imaginaría
CONAFE

La creatividad no debe entenderse como algo reservado para los genios que han hechos grandes descubrimientos o inventos, es la capacidad de invención de una idea y de sus diferentes textos o acciones, de algún modo todos tenemos algo de creativos.

Podría decirse que la creatividad es el resultado de una conducta espontánea y personal, existen dos teorías contrarias acerca de la creatividad en el diseño, la primera es apoyada por los diseñadores intuitivos que definen los momentos creativos como algo misterioso o tal vez como iluminación divina. La segunda describe la creatividad como un proceso analítico, que sigue una metodología.



"La concha del sapo"
ilustración Ana Ochoa
serie Para empezar a
leer
CONAFE

Lo importante es utilizar en las primeras etapas del diseño gráfico nuestra información visual obtenida con anterioridad, para después por medio de un proceso analítico seleccionar la mejor alternativa dando solución a nuestro proyecto.

Para el diseño creativo y original, otro elemento adicional es la habilidad artística del ilustrador, la cual dará el "estilo" a la ilustración, entendiéndose por estilo "en términos de alfabetidad visual es una categoría o clase de la expresión visual conformado por un entorno cultural total".³²

Siempre que empezamos a trabajar en una idea nos preguntamos si el resultado será original, ya que en apariencia ha sido creado o resuelto, podríamos decir que una idea creativa debe ser original que se distinga de lo conocido, que sea novedosa, fruto de la creación espontánea, pero en realidad es el resultado de la relación de ideas que surgen de forma directa a través del cliente, diseñador, ilustrador y del equipo que trabaje en el proyecto.

4.1.4. Originalidad

Lo que frecuentemente ayuda a la cristalización de nuestras ideas es la innovación técnica, sobre todo con la diversidad de programas computacionales que sirven como apoyo para realizarlas más rápidamente, haciendo un despliegue de tecnología como la utilización del escáner, realizar mascarillas, montajes, gran variedad de tipografía, además de la creación de nuevos materiales, pero sobre todo hay que estar abiertos a aceptar información de cualquier fuente que nos proporcione nuevas ideas y evitar "casarse" con una idea.

Para iniciar el proyecto en cuestión tenemos que partir de una idea, basándonos en los requerimientos del cliente recordando que el resultado original y creativo

³² op. cit., p. 149

del diseño tiene que ver poco o mucho con una metodología.

Existiendo técnicas aplicables para obtener soluciones visuales que manipulan los elementos visuales, como respuesta a lo que se diseña y a la finalidad del mensaje, entre estas técnicas de la comunicación visual se encuentra la espontaneidad, predictibilidad, exageración, acento, neutralidad, etcétera. Pero estas soluciones visuales son regidas a través del estilo personal y cultural del diseñador.

Fase de proyectación

4.2. Generación de ideas



"Por la virtud que tú tienes"

ilustración y diseño
Fabricio Vanden Broeck
serie Fomento Cultural
CONAFE

Es el primer paso en el proceso creativo de comunicar o dar a conocer un concepto. La idea esta representada visualmente como el inicio de lo que se va a desarrollar, durante el desarrollo de las ideas existen procedimientos insustituibles como notas escritas o una rápida anotación gráfica, siendo el dibujo un paso entre el pensamiento visual que permite no sólo generar una idea, sino que ayuda a realizarla.

Las buenas ideas aparecen después de tener un proceso de investigación visual, es decir observando y no solamente dando un vistazo a nuestra información, además de desarrollar dibujos consecutivos para la obtención de nuevas ideas.

4.2.2. Comunicación de ideas

La finalidad de la comunicación es la difusión del conocimiento de una cosa, imagen o representación visual a alguien más, siendo la imagen un apoyo que adquiere importancia cuando se relaciona con lo que se está tratando de decir.

En nuestra sociedad es cada vez más importante el uso de lo que percibimos visualmente, económicamente se

3
Cómo aprendemos
a leer y a escribir



“Cómo aprendemos a leer y a escribir”
Ilustración Sergio Arau
Guías de orientación y trabajo
CONAFE

relaciona con los medios de comunicación masiva. “En mayor y en menor grado, las imágenes que genera el profesional del *diseño y la comunicación visual* son productos de consumo masivo que participan en dos funciones: la artística y la aplicada, la expresiva y utilitaria, la de presentación, la individual y la social”.³³

En la Comunicación visual comercial, se tiene que buscar un impacto creativo con un lenguaje expresivo y claro, que la imagen incida directamente en la presentación y promoción del producto. En lo cultural se trata de formar conciencias colectivas basándose en mensajes veraces para satisfacer ciertas necesidades socio-políticas y culturales del país a través de señalizaciones y simbología para hospitales, material didáctico, motivar, instruir, educar, hacer a una sociedad más participativa. Por lo tanto al comunicar una idea, hay que saber a quien va dirigida, cada receptor es diferente en su apreciación a una misma idea.

Si las personas que carecen de experiencia en la representación gráfica como un abogado o un contador, observan los primeros dibujos de una idea, posiblemente les resulten abstractos o escasos de información, pero si se muestran a alguien relacionado con el diseño el resultado es diferente, tal vez un dibujo más descriptivo y elaborado sea el medio más efectivo para transmitir un mensaje.

Nuestra actividad específica es la de “aplicar metodológicamente el manejo de técnicas para la producción e investigación de la comunicación visual”.³⁴

³³ Plan de Estudios, “Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual”, ENAP/UNAM 1997, p.9

³⁴ op. cit., p. 9

4.2.3. Boceto

Al transmitir el concepto al cliente, en primer lugar, se esboza la idea con notas escritas o una simple anotación gráfica, ya que las ideas son sólo pensamientos que van y vienen a la mente en fracciones de segundo. Hay que registrar y conservar las ideas que lleguen sean buenas o malas para después seleccionar y desarrollar, es decir los apuntes rápidos permiten la producción de bocetos más definitivos.



Boceto
El tlacuache y el coyote

La creatividad es estimulada por el pensamiento visual y por la rápida expresión del mismo en el papel, el boceto, dará forma y color a la idea, reflejando la presencia visual de un trabajo impreso.

Nuestra fuente más grande de ideas esta en la mente, y la manera de enriquecerla es a través de nuestros sentidos, el aprender a trabajar con esta fuente de ideas, es una habilidad no sólo deseable sino indispensable en el comunicador visual.

El proceso de desarrollo de un concepto es rápido y estimulante, consiguiéndose mucho en poco tiempo, al desarrollar estos conceptos experimentamos con plantillas, recortes, tintas, etcétera. Sobre la superficie del boceto, no se puede confiar tan sólo en el dibujo para crear la imagen, pero hay que asegurarse de que el boceto se asemeje a lo que será el producto final.



Boceto
El tlacuache y el coyote

Hay que considerar incluso en la fase de los primeros apuntes, cómo se va hacer el arte final, el número de tintas, sometiéndolo a algunas restricciones, no todo es libertad, con frecuencia existen pautas definidas que rigen el estilo de página, tratándose de una Colección o Serie de libros que debe contemplarse al empezar a bocetar, debemos reflejar lo posible y lo realista, teniendo una idea clara de las preferencias del cliente, a que nivel socio-cultural y a quien va dirigido, discutir los bocetos e interpretar las respuestas del cliente a las imágenes, aplicándolo en el diseño final.

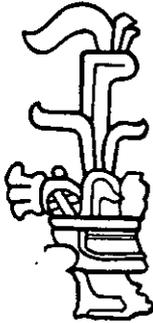


Boceto
Leyenda de los
temblores

Prácticamente se requiere de cierto grado de ilustración en el trabajo del diseñador, los libros en especial los educativos-infantiles, contienen una gran carga de información gráfica visual, donde la ilustración no sólo se utiliza para complementar el texto, sino que llega a dominar el mismo.

Estos dibujos rápidos son una herramienta para generar conceptos y no el medio para producir ilustraciones finales, la repetición de este tipo de ejercicios da confianza al diseñador. El toque final dependerá de lo limpio y bien presentado que este el trabajo.

Cap. 5
Propuesta gráfica
en cuento y leyenda
mexicanos para
el CONAFE



Al llegar a esta fase de realización, se debe tener seleccionado ya el texto a ilustrar en este caso, empezaremos por el cuento, que fue tomado del libro "Cuántos cuentos cuenta...", editado por el CONAFE en México 1984, es una selección de literatura mexicana al igual que la leyenda.

El tlacuache
y el coyote

Este es un cuento tradicional zapoteco, que ha pasado por tradición oral a padres e hijos, no se sabe el nombre del autor ni la fecha precisa, forma parte de la serie: México mi país.

Se paseaba el coyote por el campo cuando encontró al tlacuache echado de espaldas, con las patas apoyadas contra la peña, descansando.

El coyote saltó hacía él, decidido a vengar viejos agravios

- Ahora te voy a comer

- Pero, compadre, ¿no ves acaso que estoy sosteniendo el cielo?

Ya mismo nos aplasta a todos mejor ayúdame, quedándote en mi sitio mientras yo voy por una viga. El coyote, muy asustado, aceptó. El tlacuache salió disparado.

Pasó el tiempo y el tlacuache no volvía. El coyote ya se había cansado, pronto ya no pudo más y se levantó rápidamente. Se asombró de ver que las cosas seguían en su sitio.

El tlacuache lo había engañado otra vez. Salió enfurecido a buscarlo lo encontró esa noche, en la punta, de un alto peñasco, comiendo tempisques.

Cuando lo vio venir, el tlacuache hizo como que contaba las semillas de los tempisques. -Así quería agarrarte, - dijo el coyote. Esta vez me las pagaras todas juntas.

-Pero compadre- hablo el tlacuache ¿ves esa casa que está allá abajo? Ahí venden ricos quesos y podemos comprar muchos.

Tentado por la propuesta, el coyote aceptó sentarse para contar las semillas, creyendo que era dinero.

Pero cómo llegaremos a esa casa dijo el coyote

Fácil, cuestión de pesar un salto dijo el tlacuache - bueno saltemos; pero los dos juntos. No vaya a ser que te quedes aquí arriba o que llegues primero abajo y te escapes.

Mientras el coyote recogía todas las semillas, pensando no darle ninguna allá abajo, éste aprovechaba para encajar su cola en una grieta, sin que el coyote se diera cuenta.

Los dos se pararon en el borde de la peña.

Cuando el coyote dijo: ¡ya!, El tlacuache saltó, pero no se movió pues tenía su cola encajada.

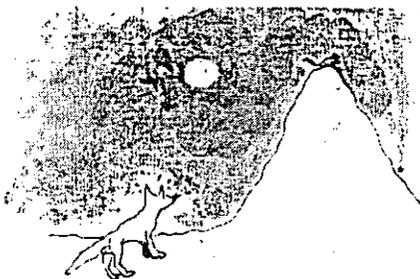
El coyote pegó un gran brinco y voló derecho hacia la luna llena, hasta desaparecer.

Cuenta la gente que fue a caer en la luna y que todavía se le puede ver ahí de noche, parado con la boca abierta.

En adelante el tlacuache pudo vivir tranquilo, sin la amenaza del coyote.

(Fase de realización)

5.1. Bocetos



Se realizaron en hojas bond tamaño carta usando un formato horizontal, ya que la impresión final se realizará en forma horizontal, regularmente se comienza a bocetar en tamaño natural o al doble de las dimensiones reales, se tiene que contemplar la economía en el tiraje, tomando en cuenta que las ilustraciones en la mayoría de las publicaciones del CONAFE son a una tinta, dibujos a línea por lo regular.

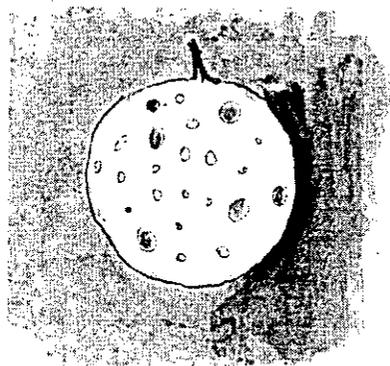
Los primeros bocetos se realizaron en aguadas con un estilo libre y suelto con líneas rápidas oscuras y lavados de tinta para dar un efecto tonal y destacar los elementos más importantes, sugiriendo un efecto casual, fluido e infantil, utilizando como herramientas únicamente la plumilla, el pincel y la tinta china.

Después se utilizó el dibujo a línea que da una apariencia clara, sencilla y simple, para que cumpliera una función didáctica motivando la creatividad del niño al ponerle color a la imagen, acelera el proceso de impresión pues no existen problemas de registro.

Se añadieron zonas de "sombra" por medio de líneas pequeñas, rectas e irregulares para dar la apariencia de claroscuro en la ilustración de las peñas, además se utilizó en el pelaje del coyote alrededor de la forma principal trazos pequeños y sencillos siguiendo la misma dirección.

Al terminar estas ilustraciones, se pensó en aplicarles color, dirigido a un público infantil de ocho a doce años e integrarlos en la serie: Literatura Infantil del CONAFE, además de ser consulta para un público en general incluyendo el que vive en el área urbana y que pertenece a un nivel socioeconómico más holgado.

Se utilizaron acuarelas para destacar o resaltar la importancia de los elementos individuales, además de dar transparencias y claroscuro, conservando esa apariencia fresca y casual, sin ser muy elaborado.



El formato final fue a media carta, horizontal, dividido en dos columnas, una para la tipografía y la otra para la ilustración.

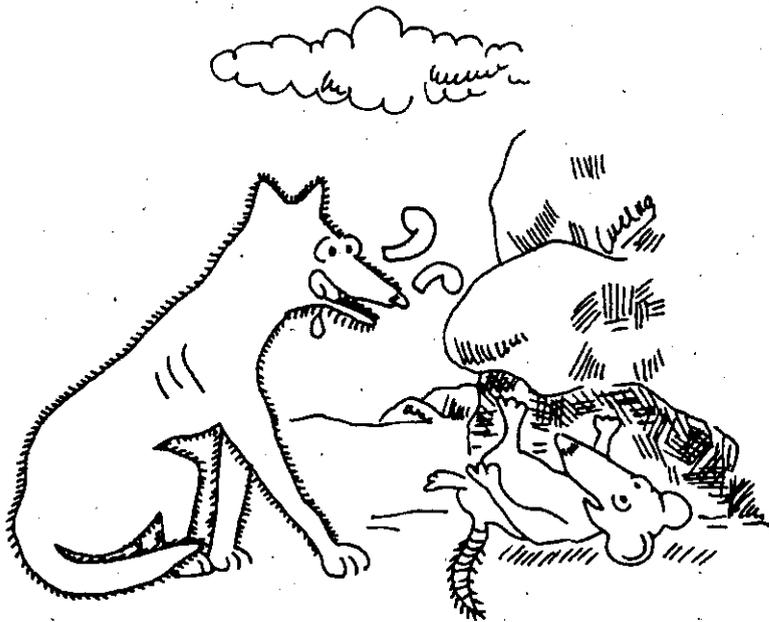
**el tlacuache y
el coyote**

se paseaba el coyote
por el campo cuando se
encontró al tlacuache
echado de espaldas, con
las patas apoyadas
contra la peña,
descansando.



el coyote saltó hacia él,
decidido a vengar viejos
agravios.

- ahora te voy a comer
- pero, compadre, ¿no
ves acaso que estoy
sosteniendo el cielo?



ya mismo nos aplasta a todos mejor ayúdame, quedándote en mi sitio mientras yo voy por una viga.

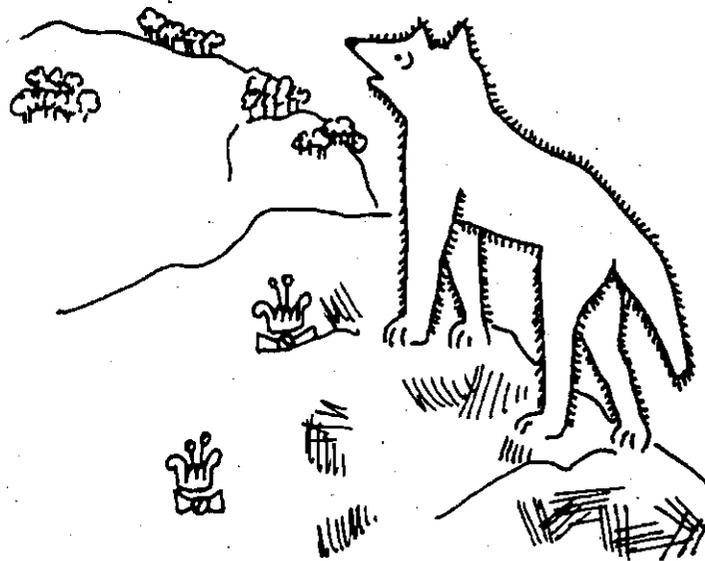
el coyote, muy asustado, aceptó.

el tlacuache salió disparado



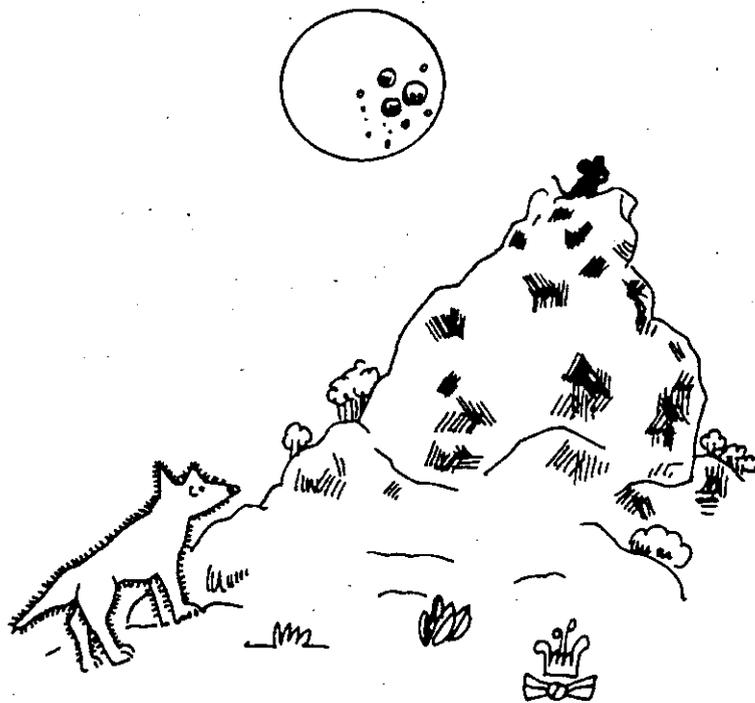
pasó el tiempo y el tlacuache no volvía el coyote ya se había cansado, pronto ya no pudo más y se levantó rápidamente.

se asombró de ver que las cosas seguían en su sitio.



el tlacuache lo había
engañado otra vez.
salió enfurecido a
buscarlo.

lo encontró esa noche,
en la punta de un alto
peñasco, comiendo
tempisques.



cuando lo vio venir, el
tlacuache hizo como
que contaba las semillas
de los tempisques.

- así quería agarrarte,
- dijo el coyote esta
vez me las pagaras
todas juntas



- pero compadre
- hablo el tlacuache
¿ves esa casa que está
allá abajo? ahí venden
ricos quesos y podemos
comprar muchos.

tentado por la
propuesta, el coyote
aceptó sentarse para
contar las semillas,
creyendo que era
dinero.



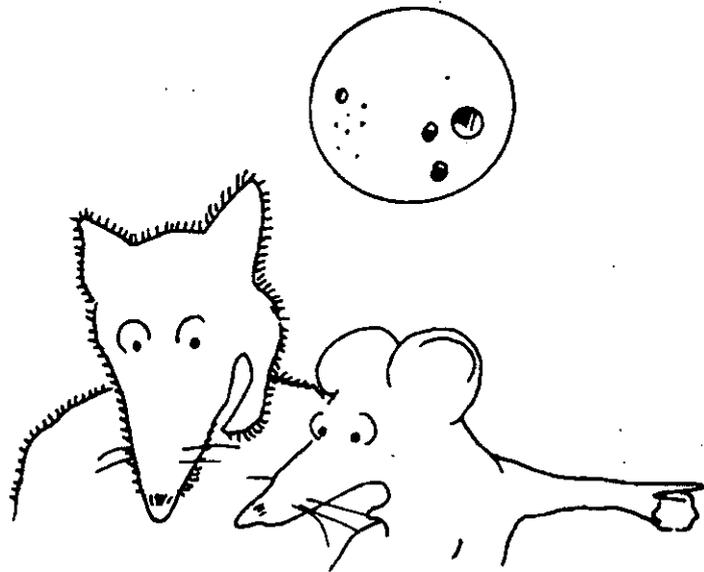
pero cómo llegaremos a
esa casa

- dijo el coyote

fácil, cuestión de pegar
un salto

- dijo el tlacuache

- bueno saltemos; pero
los dos juntos.
no vaya a ser que te
quedes aquí arriba o que
llegues primero abajo y
te escapes



los dos se pararon en el borde de la peña.

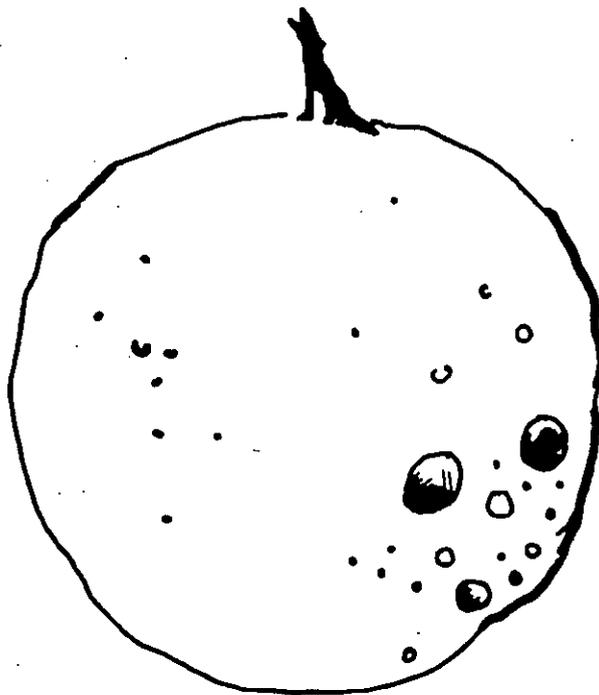
cuando el coyote dijo: ¡ya!, el tlacuache saltó, pero no se movió pues tenía su cola encajada.

el coyote pegó un gran brinco y voló derecho hacia la luna llena, hasta desaparecer



cuenta la gente que fue a caer en la luna y que todavía se le puede ver ahí de noche, parado con la boca abierta.

en adelante el tlacuache pudo vivir tranquilo, sin la amenaza del coyote.



Leyenda de los temblores

Esta es una leyenda tradicional zapoteca, la versión es de Antonio Ramírez Granados, también forma parte de la serie: México mi país, editada por el CONAFE y retomada del libro "Cuántos cuentos cuentan..." del CONAFE de 1984.

Por estas tierras se cuenta que hace mucho tiempo, hubo una serpiente de colores, brillante y larga.

Era de cascabel y para avanzar arrastraba su cuerpo como una víbora cualquiera pero tenía algo que la hacía distinta, una cola de manantial.

Sssh sssh... la serpiente de colores recorría la tierra sssh la serpiente sonaba su cola de maraca.

Dicen los abuelos que donde quiera que pasaba dejaba algún bien, alguna alegría sobre la tierra sssh sssh... así iba por montes y llanos.

Hubo un día en que los hombres pelearon por primera vez y la serpiente desapareció entonces hubo sequía en la tierra.

Hubo otro día en el que los hombres dejaron de pelear y la serpiente volvió a aparecer se acabó la sequía, volvió a florecer todo.

Pero hubo otro día que los hombres pelearon años y años, y la serpiente se fue a vivir al fondo de la tierra, de vez en cuando sale y se asoma.

Abre grietas y asoma la cabeza como ve que los hombres siguen en su pelea, sssh sssh... ella regresa al fondo de la tierra.

Sssh... hace temblar y desaparece.

Bocetos



Al igual que en el proyecto anterior se utilizaron hojas bond, tamaño carta, formato horizontal, se utilizó la aguada como técnica, aplicada con pincel y plumilla.

Por medio de la mancha en sus diversas intensidades tonales, se enmarca la figura para darle un carácter violento y de obscuridad o de claridad y tranquilidad.



Al manejar el dibujo a línea también se puede dar un efecto tonal utilizando pantallas como sombras o líneas cortas para manejar volumen, incluso la posición de las figuras nos da esa sensación de volumen o perspectiva.

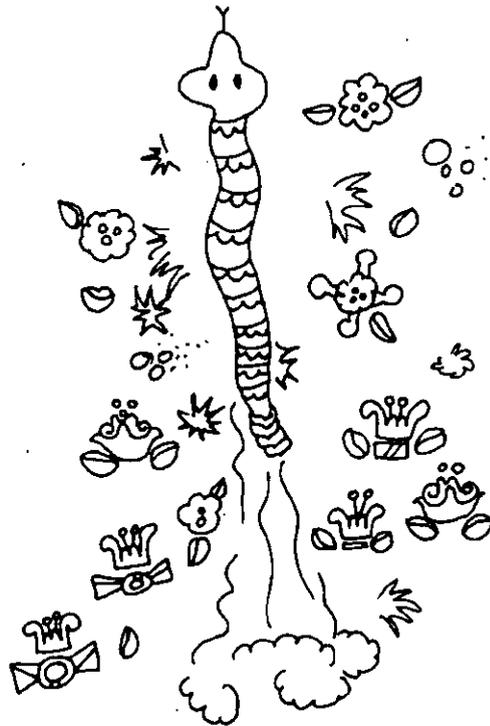


**leyenda de los
temblores**

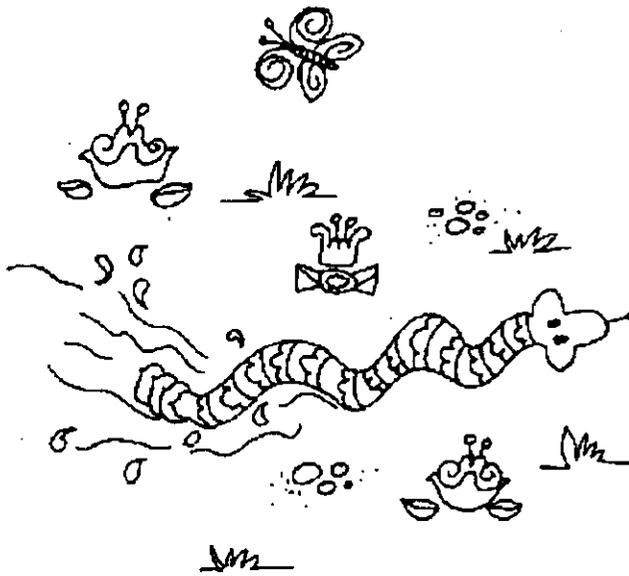
por estas tierras se
cuenta hace mucho
tiempo, hubo una
serpiente de colores,
brillante y larga



era de cascabel y para
avanzar arrastraba su
cuerpo como una víbora
cualquiera pero tenía
algo que la hacía
distinta, una cola de
manantial.



sssh sssh... la serpiente de colores recorría la tierra, sssh la serpiente sonaba su cola de maraca



dicen los abuelos que donde quiera que pasaba dejaba algún bien, alguna alegría sobre la tierra.

sssh sssh... así iba por montes y llanos.

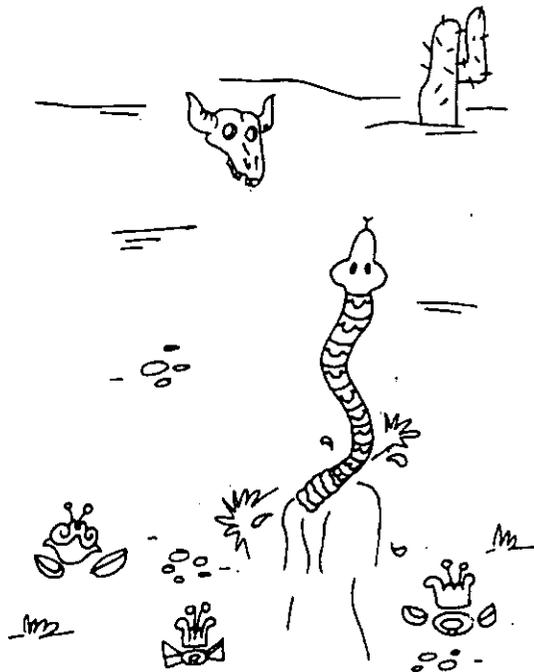


hubo un día en que los
hombres pelearon por
primera vez y la
serpiente desapareció.

entonces hubo sequía
en la tierra:



hubo otro día en el que
los hombres dejaron de
pelear y la serpiente
volvió a aparecer se
acabó la sequía, volvió a
florecer todo.



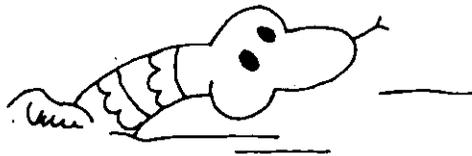
pero hubo otro día que los hombres pelearon años y años, y la serpiente se fue a vivir al fondo de la tierra, de vez en cuando sale y se asoma.



abre grietas y asoma la cabeza.

como ve que los hombres siguen en su pelea, sssh... ella regresa al fondo de la tierra.

sssh... hace temblar y desaparece.



Conclusión

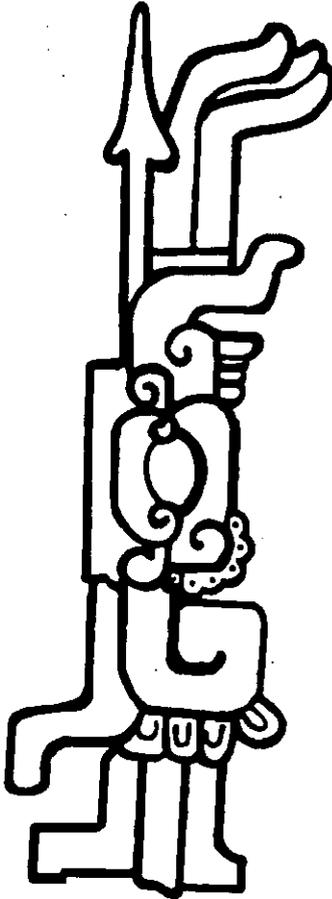
En el lenguaje hablado no existe la posibilidad de diferenciar mayúsculas y minúsculas, solamente utilizamos un abecedario, basándome en la teoría de **Herbert Bayer**, la tipografía utilizada en el cuento y la leyenda es en minúsculas, para dar importancia a textos o nombres propios se marco en negritas.

La comunicación gráfica es extensa, los resultados tienen que ver con la forma en que se integra la creatividad, la originalidad, el desarrollo de las ideas, los medios económicos, tecnológicos y materiales con los que se cuenta, para dar respuestas eficientes a lo que solicita el cliente, contando con el trabajo final del impresor.

Lo ideal es tener todo a la mano, pero no siempre se dispone de lo suficiente para lograr excelentes resultados, sobre todo con el poco tiempo que se cuenta para dar solución a los diferentes problemas que se van planteando durante el desarrollo de nuestro trabajo, que se termina con la lenta y tediosa tarea de revisar y modificar textos, sustitución de materiales, tamaño de imágenes, citas con el cliente, revisar pruebas de impresión, rehacer una y otra vez los originales, respetando presupuestos y costos.

La tecnología computacional, simplifica en mucho el trabajo no solo del diseñador, ya que la diversidad de paquetería existente ayuda lo mismo a un arquitecto que a un médico, lo que se llevaba horas y largos viajes a adquirir pantallas, parar tipografía, ilustraciones, montajes, etcétera. Se hace en minutos, ya que tenemos al alcance de la mano las herramientas necesarias, cuaderno para trabajar y la imprenta, incluso con separación de color, ahorrándonos tiempo, material y lo más importante reduciendo costos.

Pero esta tecnología a propiciado la invasión de personas que únicamente cuentan con la habilidad para el manejo del equipo, como los programadores técnicos, con conocimiento de paquetería,



satisfaciendo necesidades primarias a un bajo costo, pero sin conocimiento de lo que es el manejo de técnicas para el desarrollo e investigación de la comunicación gráfica o visual, cubriendo aparentemente el conocimiento y la habilidad técnica, antes exclusiva de los profesionales del diseño y comunicación gráfica, perdiendo así reconocimiento y demanda los estudios universitarios.

En este sentido nuestra profesión como otras más, se ven amenazadas por el conocimiento empírico.

El proyecto originalmente se realizó a línea en blanco y negro, para que cumpliera una función didáctica, además de apoyar gráficamente el texto, el siguiente paso fue la elección de las ilustraciones por parte del editor o del diseñador en jefe, siguiendo con el proceso de originales mecánicos hasta la impresión, se hizo un pequeño tiraje para ver si se obtenía el resultado deseado.

Se aplicó en un pequeño sector de niños entre siete y doce años en una escuela pública, el resultado fue favorable ya que cumplió con su cometido el de informar un poco sobre la tradición oral de una de nuestras comunidades indígenas (mixteco-zapoteca) y el estimular la creatividad e imaginación de los niños al aplicar el color.

Después se aplicó color al proyecto final para la serie Literatura infantil para niños de ocho a doce años y para un público en general incluyendo las comunidades rurales, se utilizaron colores brillantes y contrastantes por medio de la acuarela.

En mi opinión pierde el objetivo interactivo principal para el que originalmente fueron estas ilustraciones que son el que el niño desarrolle su creatividad y desarrollo psicomotor al aplicar color a la ilustración.

Bibliografía

Berenson, Bernard. *Estética e historia de las artes visuales*, México, Fondo de Cultura Económica, 1996

Camera, F. *La ilustración en el impreso*, Barcelona, Edit. Don Bosco, 1975

Compendio general de México a través de los siglos, Tomo I, México, Edit. Del Valle de México, 1974

Dalley, Terence, et-al. *Guía completa de ilustración y diseño, técnicas y materiales*, Madrid, Blume, 1982

Dondis, D.D. *La sintaxis de la imagen*, México, G. Gili, 1984

Educación comunitaria, México, CONAFE, s/f

Enciso, Jorge. *Sellos del México antiguo*, México, Archivo General de la Nación, 1985

Fernández Gaos, Carlos, et-al. "A 450 años de la llegada de la imprenta a México", *Libro del año 1990*, México, Promotora Editorial, 1990

Fleming, William. *Arte, música e ideas*, México, Interamericana, 1984

Furlong, Guillermo. G.J. *Orígenes del arte tipográfico en América, especialmente en la República de Argentina*, Buenos Aires, 1974

Gómez Abrams, Jorge. *Dibujos de presentación*, México, UAM – Azcapotzalco / Tilde, 1990

Lombardo de Ruíz, Sonia. *Animales prehispánicos*, México, Archivo General de la Nación, 1979

Loomis, Andrew. *Ilustración creadora*, Argentina, Hachette S.A., 1980

Madrid, Antonio. *Plan de estudios y programas de materias de la Licenciatura en Diseño Gráfico*, México, ENAP / UNAM, 1978

Marín Ibañez, Ricardo. *La creatividad*, Barcelona, CEAC, 1984

Millares Carlo, Agustín. *Introducción a la historia del libro y de las bibliotecas*, México, Fondo de Cultura Económica, 1986

Mota H., Ignacio de la. *Enciclopedia de la comunicación*, México, Noriega Editores, 1994

Müller-Brokman, Josef. *Sistemas de retículas*, Barcelona, G. Gili, 1982

Murray, R. *Manual de técnicas*, Barcelona, G. Gili, 1980

Orlas, cenefas y motivos prehispánicos, México, Archivo General de la Nación, 1979

Papanek, Víctor. *Diseñar para el mundo real*, Madrid, Edit. Blume, 1977

Plan de estudios "Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual", México, ENAP / UNAM, 1997

Porter, Tom. **Manual de técnicas gráficas para arquitectos, diseñadores y artistas**, Barcelona, G. Gili, 1983

Relatos tradicionales mexicanos, México, CONAFE, fascículo 5, 1985

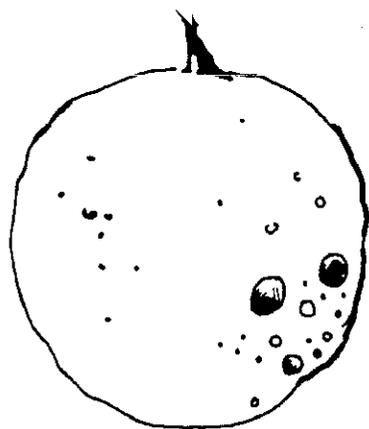
Rodríguez Prampolini, Ida. **"Herbert Bayer, un concepto total"**, México, UNAM, 1975

Rosas López, Florida. **La simplicidad en el dibujo como medio de ilustración**, México, tesis Licenciatura Artes Visuales, ENAP / UNAM, 1989

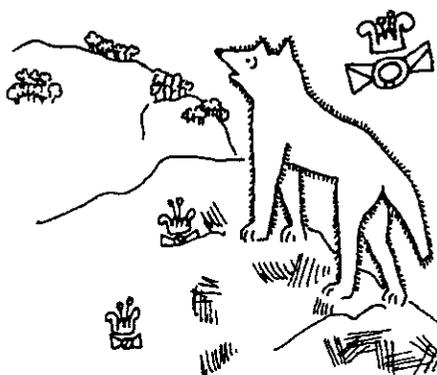
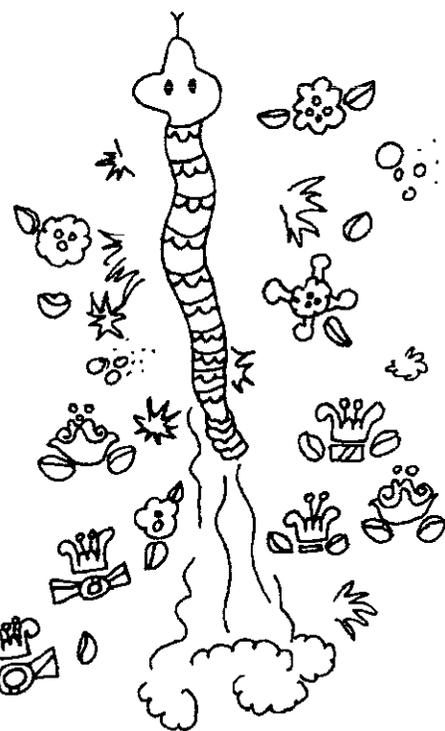
Stols, Antonio de Espinosa **"El segundo impresor mexicano"**, México, UNAM, 1962

Svend Dahl. **Historia del libro**, Madrid, Alianza, 1972

Swan, Alan. **La creación de bocetos gráficos**, Barcelona, G. Gili, 1993

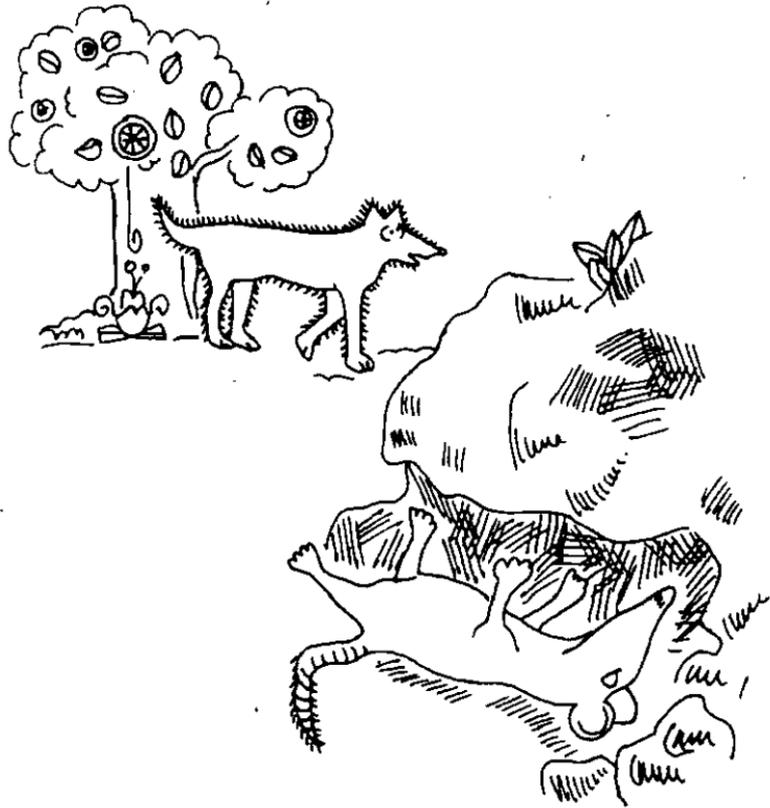


el tlacuache
y el coyote
•
leyenda de
los temblores

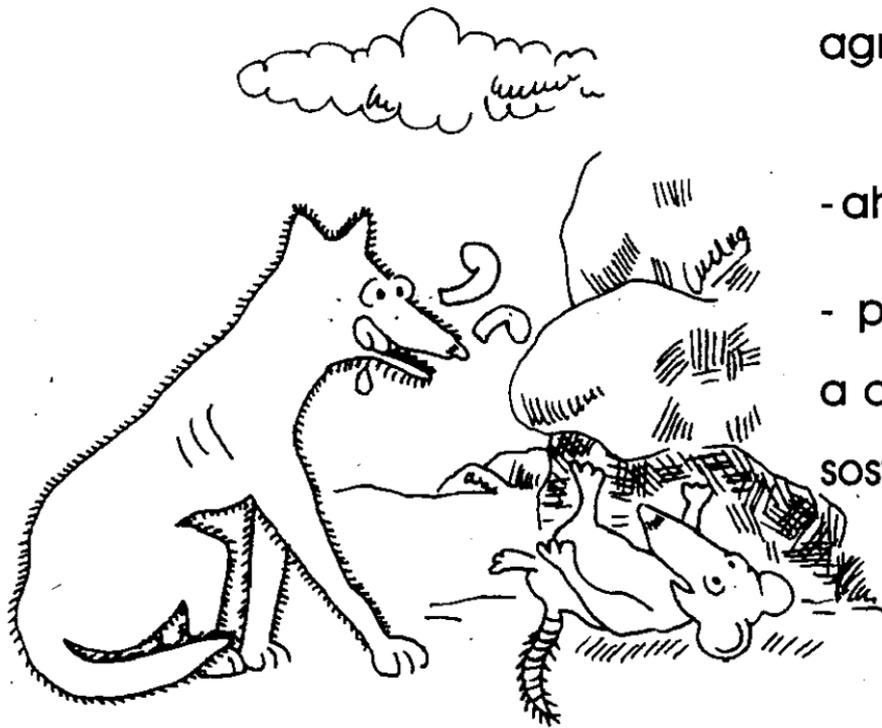


conafe
enap/unam
c.g. rocío cuevas

el flacuache y el coyote



se paseaba el coyote por el campo cuando encontró al flacuache echado de espaldas, con las patas apoyadas contra la peña, descansando.



el coyote saltó hacia él,
decidido a vengar viejos
agravios.

- ahora te voy a comer

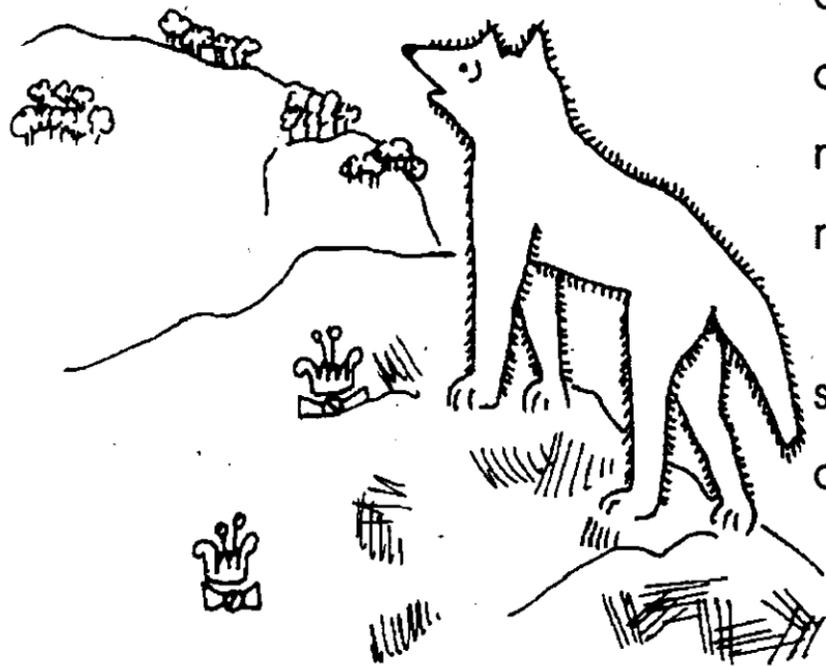
- pero compadre, ¿no ves
a caso que estoy
sosteniendo el cielo?



ya mismo nos aplasta a
todos mejor ayúdame,
quedándote en mi sitio
mientras yo voy por una
viga.

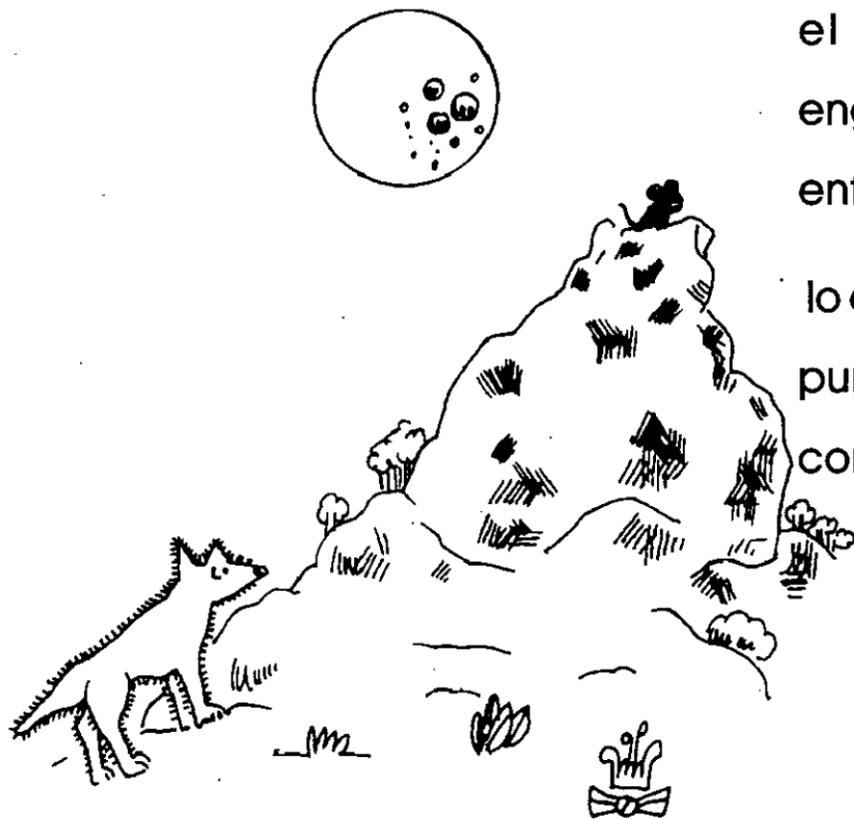
el coyote muy asustado,
aceptó.

el tlacuache salió
disparado.



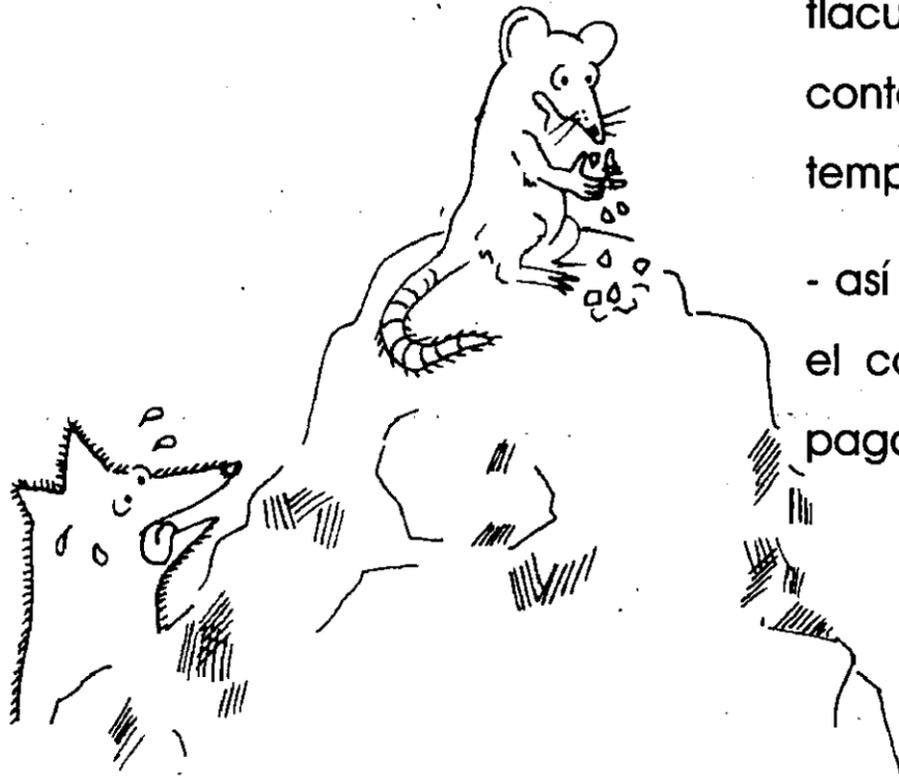
pasó el tiempo y el
tlacuache no volvía el
coyote ya se había
cansado, pronto ya no pudo
más y se levantó
rápidamente.

se asombró de ver que las
cosas seguían en su sitio.



el tlacuache lo había
engañado otra vez. salió
enfurecido a buscarlo.

lo encontró esa noche, en la
punta de un alto peñasco,
comiendo tempisques.



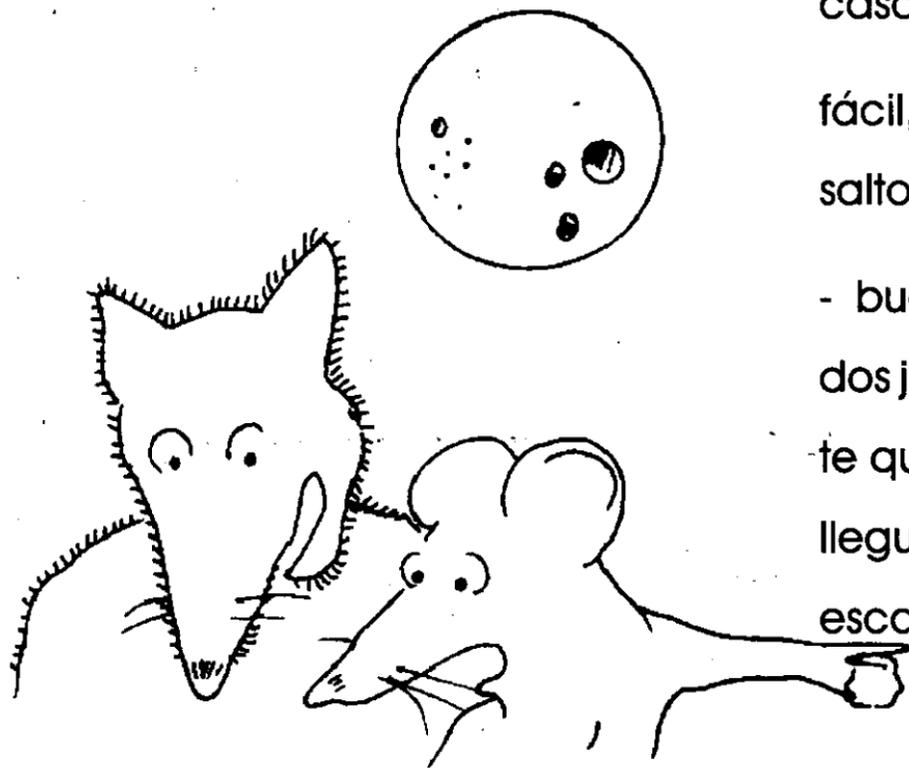
cuando lo vio venir, el
tlacuache hizo como que
contaba las semillas de los
tempisques.

- así quería agarrarte, - dijo
el coyote esta vez me las
pagaras todas juntas.



- pero compadre - hablo el
flacuache ¿ves esa casa
que está allá abajo?

ahí venden ricos quesos y
podemos comprar muchos.
tentado por la propuesta, el
coyote aceptó sentarse
para contar las semillas,
creyendo que era dinero.



pero cómo llegaremos a esa casa - dijo el coyote.

fácil, cuestión de pegar un salto - dijo el tlacuache.

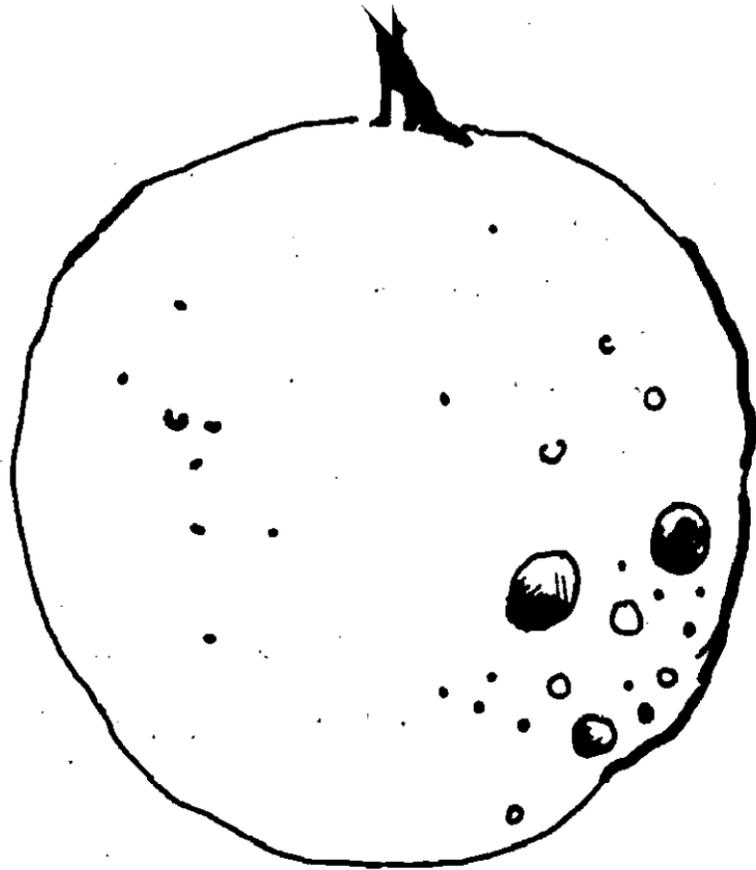
- bueno saltemos; pero los dos juntos. no vaya a ser que te quedes aquí arriba o que llegues primero abajo y te escapes:

los dos se pararon en el
borde de la peña.



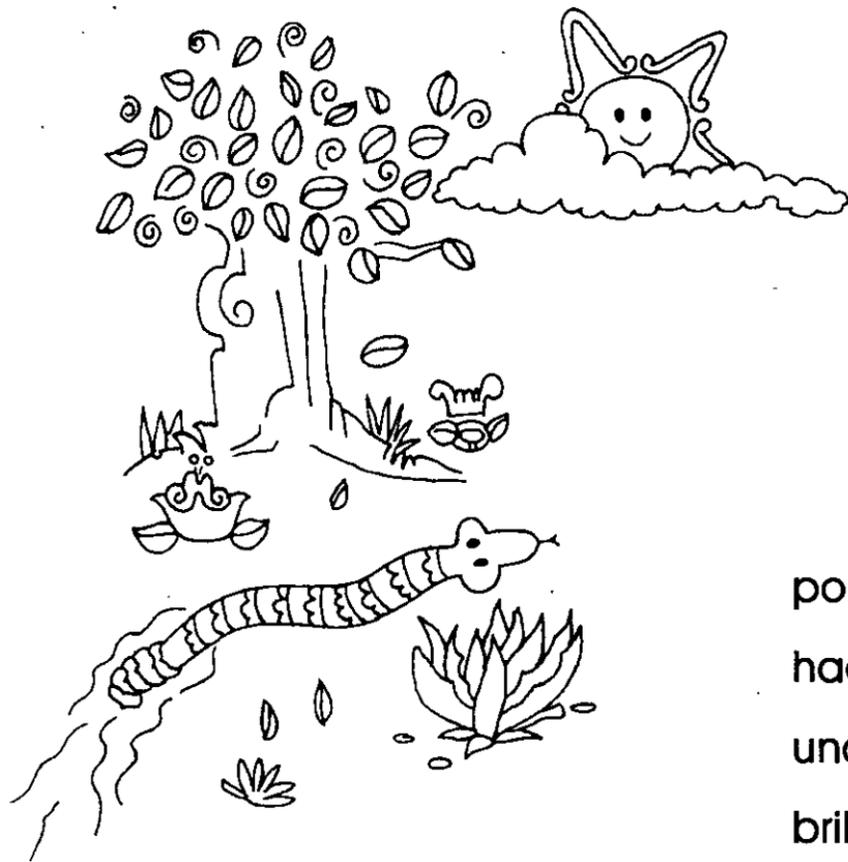
cuando el coyote dijo: ¡ya!,
el tlacuache saltó, pero no
se movió pues tenía su cola
encajada.

el coyote pegó un gran
brinco y voló derecho
hacia la luna llena, hasta
desaparecer.



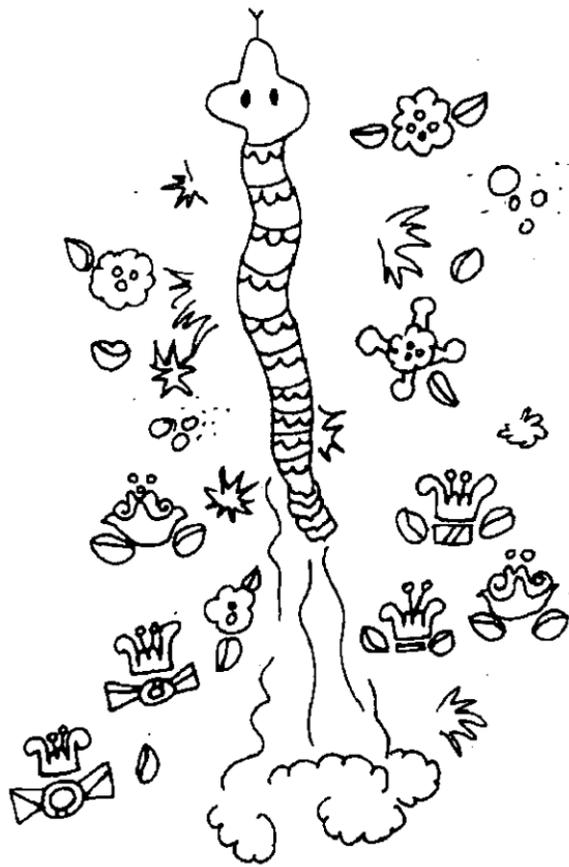
cuenta la gente que fué a caer en la luna y que todavía se le puede ver ahí de noche, parado con la boca abierta.

en adelante el tlacuache pudo vivir tranquilo, sin la amenaza del coyote.

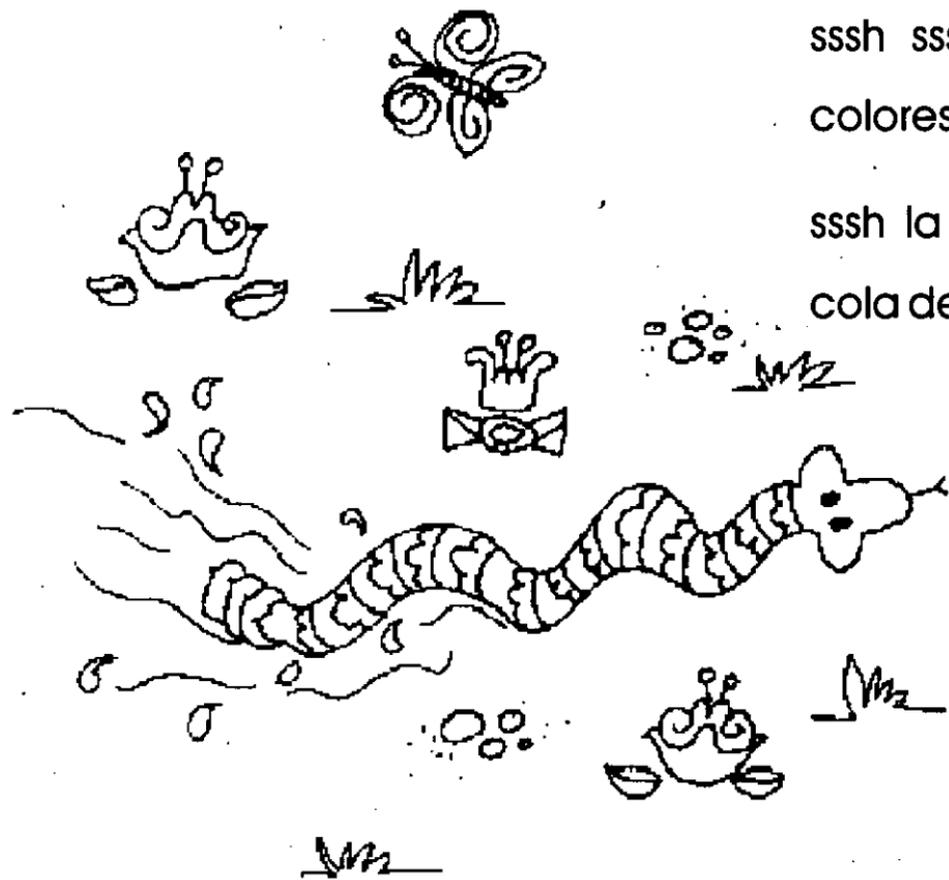


leyenda de los temblores

por estas tierras se cuenta
hace mucho tiempo, hubo
una serpiente de colores,
brillante y larga.



era de cascabel y para avanzar arrastraba su cuerpo como una víbora cualquiera pero tenía algo que la hacía distinta, una cola de manantial.



sssh sssh... la serpiente de
colores recorría la tierra.

sssh la serpiente sonaba su
cola de maraca.



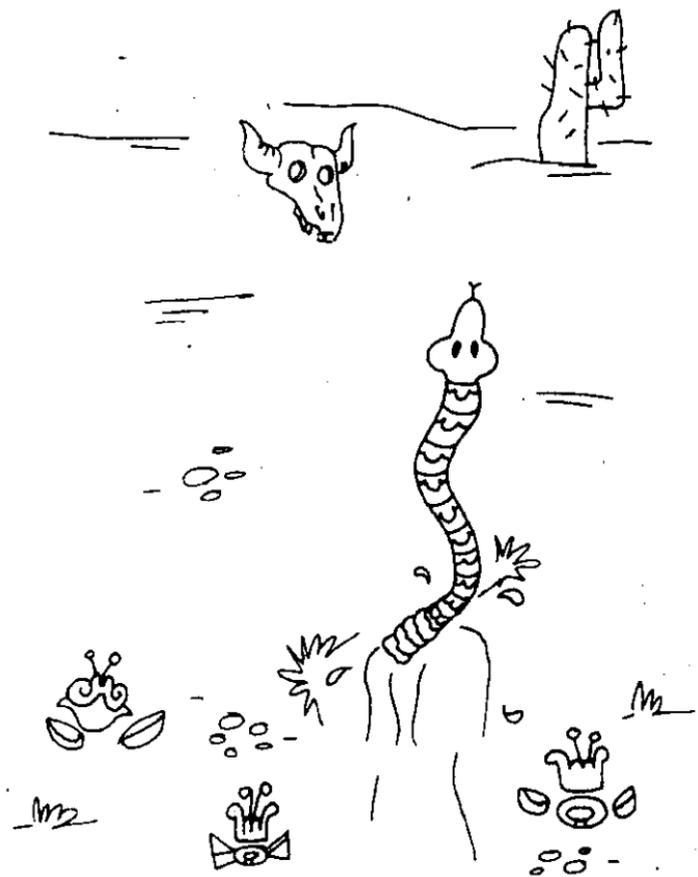
dicen los abuelos que
donde quiera que pasaba
dejaba algún bien, alguna
alegría sobre la tierra.

sssh sssh... así iba por montes
y llanos.



hubo un día en que los
hombres pelearon por
primera vez y la serpiente
desaparecio.

entonces hubo sequía en la
tierra.



hubo otro día en el que los
hombres dejaron de pelear
y la serpiente volvió a
aparecer se acabó la
sequía, volvió a florecer
todo.



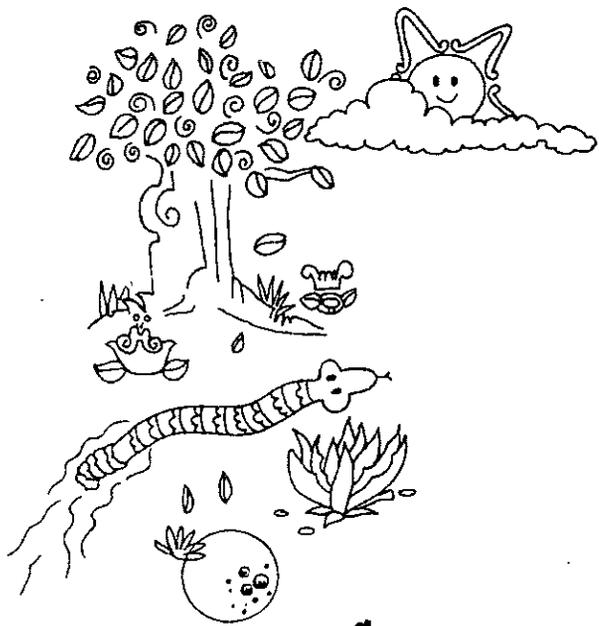
pero hubo otro día que los
hombres pelearon años y
años, y la serpiente se fue a
vivir al fondo de la tierra, de
vez en cuando sale y se
asoma.



abre grietas y asoma la
cabeza.

como ve que los hombres
siguen en su pelea, sssh...
ella regresa al fondo de la
tierra.

sssh... hace temblar y
desaparece.



conafe

