



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU

“Ilustraciones para un
Cuento de Lovecraft”
REFLEXIONES SOBRE LA TEORÍA DE LA
ILUSTRACIÓN VISUAL



Tesis

Que para obtener el título de:

LICENCIADO EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

Presenta

 JULIO CÉSAR CASTAÑEDA GONZÁLEZ



DEPTO. DE ASesorIA
PARA LA titULACION

ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS
XOCHIMILCO D.F.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Director de Tesis: Lic. Guillermo A. Rivera Gutiérrez
México D.F., 2002



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.

DEDICATORIA.



El resultado de muchos años de esfuerzo suyos está aquí. Este es su trabajo. En las páginas siguientes se verá reflejada una parte de mí que en realidad es una parte de nosotros. Ahora que están allá y yo acá, he recordado toda sus enseñanzas: los momentos hermosos que vivimos, las risas, su imagen en la mesa jugando, los silbidos, las charlas, su imagen y amor... Par de genios, formaron una familia hermosa, ustedes saben lo que los amo. Papás, muchas gracias.

Te dedico mi tesis hermano, porque es una manera de comunicarte que te quiero y que nuestras células, glóbulos, tejidos y huesos, están hechos con el mismo material. Este sería un buen lugar para poner alguna frase encubierta, pero en realidad no se me ocurre nada, sólo que quiero que estés feliz mientras tengas vida y que ésta sea mucha. Eres noble y fuerte Camal. Gracias por las cosas buenas que me has dado. Por formar parte de mi historia, por compartir la infancia y adolescencia conmigo. Esas vivencias nunca las olvidaré. Te quiero mucho Tavo y te admiro.



Hasta arriba dije que mis papás son un par de genios creativos, y para muestra tú, mi hermano. No sé si eres ingeniero, músico, carpintero, empresario o diseñador; lo que sí sé, es que eres un ser humano admirable, hecho con la mejor de las maderas. Resistes y luchas como todo un noble caballero, un héroe (Duck, Duch, Quake, Luke) diría yo. Te he podido admirar desde que naciste, siempre sentí tu fuerza, valor y liderazgo. Alex, sin duda eres también una de las personas que más admiro y que me ha enseñado. Gracias hermano por haberme brindado tu brazo fuerte y amor. Te amo.

"Ese": Hay una canción que podría reflejar muchas de las cosas que siento por tí querido Tío Chueco. La canta Roberto Carlos y se llama "Amigo". Cuando era niño odiaba la canción y se me hacían ridículos los que la escuchaban, pero el contenido es bastante exacto para decirte lo que siento por tí: amigo, hermano, cuate, padre, tío. Por suerte, hemos podido compartir momentos emocionantes, llenos de trabajo, así como tiempos tranquilos y hermosos. Te dedico mi tesis, hombre admirable. Que Buda, Yavé y todos los Dioses del Olimpo te bendigan como hasta hoy. Gracias Tío.



AGRADECIMIENTOS.

*Agradezco el apoyo de todas las personas que
me han ayudado de uno u otra forma en la
realización de este trabajo.*

MEMO RIVERA.

ANA IMELDA B.

ALICIA PORTILLO.

JOSE LUIS ACEVEDO H.

NOE SÁNCHEZ V.

CINTIA FONTAN.

JONATHAN R. GARCÍA.

NAYELI LIZBET ARGUMEDO L.

IRAK GALINDO (¿MANU?)

LUISA MARÍA ALMEIDA.

LUISA MARÍA GONZÁLEZ A.

CARMEN GONZÁLEZ A.

SERGIO ADOLFO GONZÁLEZ A.

JAVIER GONZÁLEZ A.

MONTSE LINO.

RODRIGO LINO.

OSCAR TELLO.

RICARDO DEL CASTILLO E.

ERNESTO MONTES DE OCA U.

OCTAVIO CASTAÑEDA G.

ALEJANDRO CASTAÑEDA G.

MARY Y GOYO

TATU.

JOSÉ VASCONCELOS.





INDICE.



DEDICATORIA	
AGRADECIMIENTOS	
INTRODUCCIÓN	1

CAPÍTULO 1. LA ILUSTRACIÓN VISUAL



1.1 LA IMAGEN Y LA ILUSTRACIÓN	9
1.2 LA ILUSTRACIÓN VISUAL. REFLEXIONES	12
1.3 COMPENDIOSA HISTORIA DE LA ILUSTRACIÓN VISUAL	25
1.4 ALGUNAS TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN VISUAL	31
1.5 CAMPOS DE ACCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN VISUAL	37

CAPÍTULO 2. EL CUENTO



2.1 "ERASE UNA VEZ..." EL CUENTO	43
2.2 BREVE HISTORIA DEL CUENTO	44
2.3 EL CUENTO Y EL MEDIO EN EL TIEMPO	48
2.4 MEXICO: TEXTO E ILUSTRACIÓN VISUAL	56

CAPÍTULO 3. DESCOMPOSICIÓN DESCRIPTIVA DE "EL MORADOR DE LAS TINIEBLAS"

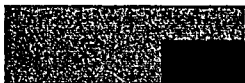


3.1 EL AUTOR QUE DA MIEDO: H. P. LOVECRAFT	65
3.2 OBRA DE LOVECRAFT. LOS MITOS DEL CTHULHU	67
3.3 "EL MORADOR DE LAS TINIEBLAS"	69
3.4 CONTEXTO QUE CIRCUNDA AL RELATO	81
3.5 CONNOTACIONES GUISA	85

CAPÍTULO 4. SOLUCIÓN VISUAL



4.1 PROCESO METODOLÓGICO	93
4.2 RETÍCULA ÁUREA	94
4.3 PROCESO DE BOCETAJE	103
4.4 COMPOSICIÓN	109
4.5 COLORES SIGNIFICANTES	116
4.6 LAS TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN VISUAL	125
4.7 PROCESO TÉCNICO	134
4.8 DUMMIES	142



CONCLUSIÓN	149
GLOSARIO	153
BIBLIOGRAFÍA	155

INTRODUCCIÓN.

DESDE QUE ÉRAMOS NIÑOS, Y A NUESTRAS MANOS LLEGABAN LIBROS ILUSTRADOS, nuestra imaginación viajaba por mundos fantásticos. Vimos el interior de las máquinas, de los animales, lugares muy lejanos más allá de nuestra galaxia; dragones, gente de otras épocas y escenas de aventura que vivieron algunos de los personajes de escritos emocionantes.

Las ilustraciones de esos libros nos hicieron y nos siguen haciendo “soñar”. Nutrieron nuestra imaginación con ideas e información que nacían en los textos.

En cada momento de la historia, nuestra raza humana siempre ha sentido la necesidad de plasmar imágenes en las cuevas, edificios, papiros, libros y en los más diversos lugares, para informar, enfatizar, comunicar sus ideas, emociones, decorar y vender. Nos han mostrado el comportamiento de un átomo en un esquema ó el interior de aparatos como cámaras fotográficas, aviones, computadoras, etc.

Pero eso no es todo, nos ha permitido ver el color de los ojos del monstruo del lago Ness, la vestimenta que usaba Sherlock Holmes, el gesto más enfurecido del Hombre Lobo, el cabello desordenado de el Principito y el delgado cuerpo de Don Quijote de la Mancha.

Los ilustradores son aquellas personas que tienen un conocimiento de la composición, el dibujo, el color, la geometría y técnicas de representación gráfica; quienes además han sido formados para traducir gráficamente conceptos, ideas y pensamientos, en el ejercicio de su labor, desarrollan su creatividad y buscan formas nuevas para comunicar lo que acontece.

Dichos conocimientos son impartidos en las carreras que se cursan en la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP) de la máxima casa de estudios mexicana: Universidad Nacional Autónoma de México, y gracias a ellos se pueden resolver problemas de comunicación gráfica.

Por ello, los egresados de la ENAP, deben enfrentar los retos profesionales que se le planteen, recordando siempre la palabra base de su formación: “creatividad”. Esta palabra es la que más ilustra el concepto de ser humano, porque la cualidad primordial de un ser humano es la de transformar los elementos de su entorno y convertirlos en algo diferente.

Ahora bien, acercándonos a la realidad nacional y abordando el tema de la ilustración, pensamos que en nuestro país existe un enorme talento y que poco a poco nos empezamos a desligar de las marcadas influencias estadounidenses y japonesas, aunque no del todo, porque sigue habiendo una cantidad enorme de ilustradores cuyo objetivo principal es poder hacer su trabajo visual similar al de ilustradores de cómics extranjeros.

La intención no es descalificar a este tipo de ilustradores ni quitarle el valor a su influencia, porque a fin de cuentas, siempre habrá un antecedente al momento de crear y éste nos sirve para aprender. Lo que se siente incorrecto, es que se pretenda copiar del todo esos particulares estilos de ilustración.

Es por eso que nuestro deber como profesionales mexicanos de la Comuni-

cación Gráfica es el de enaltecer los valores de nuestra cultura a través de nuestro trabajo; con esto no quiero decir que todo el tiempo tengamos que representar grecas prehispánicas, aztecas, indígenas con alcatraces, nopales y rebazos, sino que el Comunicador Gráfico debe ser conciente de su cultura, de sus raíces y del momento histórico actual en el que vive; debe entender que hay un límite para aceptar las influencias de estilos que provienen del otro lado de la frontera y así poder abordar los menesteres de su profesión de una manera inventiva. Por consiguiente, la ilustración y la Comunicación Gráfica mexicana en general tendrán algo que aportar al amplio universo de la imagen, de forma parecida a lo que lo hicieron los ilustradores que convirtieron a la muerte, a la "calaca", en algo picaresco y humorístico, caso concreto de José Guadalupe Posada.

Obviamente esos tiempos ya pasaron y el sitio histórico no es el mismo, pero lo que se puede retomar es la conciencia de pertenecer a una nación que es, por mucho, un manantial de rica diversidad cultural, además de contar con valores, historia y raíces que muchos pueblos (como el temible vecino del norte) quisieran tener.

Cobijados con esa conciencia de ser mexicanos, podemos resolver los diversos problemas que se nos presentan en cada una de nuestras profesiones, donde el estudio y la preparación universal, universitaria, sea una herramienta para actuar como seres humanos inteligentes, civilizados..., conscientes de lo que significa vivir al lado de otros pueblos del mundo en un mismo gran país llamado planeta tierra.

Con esos ideales se ha hecho el presente trabajo sobre Comunicación Gráfica cuyo tema es la ilustración. Un tema ya tratado en múltiples ocasiones por diversos profesionales en el área, cuyas tesis han sido abocadas a ello y para muestra un botón: en la siguiente dirección electrónica se encuentra la base de datos de la Biblioteca Central de la Universidad Nacional Autónoma de México y se pueden encontrar muchos títulos de tesis que hablan de la ilustración: <http://132.248.67.114:4500/ALEPH/SPA/TES/TESTES/START?>

Todos esos trabajos nos muestran la perspectiva que los universitarios tenemos sobre un tema en específico y ellos hablan de la formación final que se le ha dado a estos jóvenes mexicanos. Ello nos puede hacer entrever la cultura de un México actual y en plena etapa de cambios y replanteos. Cambios que se manifiestan en la sociedad, en la idiosincrasia y los valores, en lo económico y que conllevarán a formar a los nuevos mexicanos de un futuro que tiende a verse negro, pero que por fortuna, en el presente se puede cambiar, aunque sea un poquito.

De esta forma, se ha procedido a hacer este trabajo de ilustración que desde el principio se ha hecho con espíritu de observación y reflexión sobre lo que es la ilustración en el terreno de la imagen visual, aportando así una opinión más, que podrá ser consultada en la Biblioteca Central que está dentro de la Ciudad Universitaria, que a su vez está dentro del Distrito Federal y que a su vez se encuentra en este México.

En las primeras páginas del presente trabajo, veremos una reflexión sobre lo que es una ilustración, una opinión, que está lejos de querer una verdad absoluta y cerrada, que desea plantear una serie de reflexiones sobre este tipo

de imágenes visuales para enriquecer un poco las múltiples opiniones que rodean a la ilustración como parte de la comunicación visual.

Siguiendo con el curso de la tesis, pasaremos de lleno a resolver, mediante investigación, un problema concreto de comunicación visual, el cual consiste en ilustrar la portada e interiores del cuento *El Morador de las Tinieblas* escrito por el estadounidense Howard Phillips Lovecraft y editado por Editorial Fontamara S. A.

Un cuento de miedo que narra los infortunios que vive un personaje al llevar más allá de lo sano su curiosidad, despertando con ello a fuerzas desconocidas de otros universos.

El reto es, transportar las ideas e intenciones del escritor al plano de las dos dimensiones de la ilustración visual, con el fin de que la edición del libro sea comercialmente atractiva, sin dejar a un lado las reflexiones teóricas sobre el acierto o desacierto de ilustrar un texto literario, lo cual nos dará un punto de vista enriquecido de la usanza de la ilustración visual.

Veremos primero la definición de "cuento" y una sinopsis de su trascender histórico. De igual manera se hará con el particular género del cuento, "el cuento de miedo", además de que tendremos una opinión del porqué se hacen cuentos con contenidos tenebrosos.

Continuando con la investigación, conoceremos de cerca al autor del texto a ilustrar (H. P. Lovecraft), quien tuvo una vida un tanto melancólica. Sobre su obra también hablaremos, para tener un punto de vista global que nos sensibilice con la lectura de *El Morador de las Tinieblas* y así, ilustrarlo con más atino.

Teniendo este preámbulo, haremos una descomposición descriptiva del cuento, como los escenarios en donde se desarrolla la historia: situación geográfica, paisajes, pueblos, calles, arquitectura y también sobre la personalidad que el autor dio a su personaje principal.

Para concluir la parte teórica, haremos una investigación de campo para conocer mejor las connotaciones que emite el texto. Con ello, se evitará emitir un mensaje visual gestado en el azar, cosa en la que el investigador Abraham Moles se interesa en su libro *La Imagen*, del cual sabremos más adelante.

Una vez cargados de "municiones" teóricas, pasaremos al lado práctico, a la factura misma del mensaje gráfico. En ésta parte, desglosaremos las partes del proceso metodológico a emplear, como son: retícula, bocetos, composición, color, técnicas y desarrollo de los dummies.

La técnica que emplearemos será mixta, la cual partirá de las técnicas: Scratch y Aerografía. Dos técnicas que al ser unidas refrescan el universo de formas de emitir mensajes gráficos. El proceso de aplicación de las técnicas lo veremos a detalle en el último capítulo.

Y así, con la unión de teoría y práctica, notaremos que el quehacer del ilustrador no es simplemente hacer unos dibujos de algo que leyó. Parece que esta afirmación es atrevida, porque existen casos de personas que no necesitan teoría para realizar un mensaje visual y lo hacen de manera empírica. ¿Existirá alguna diferencia entre los mensajes visuales gestados en el empirismo, de los creados con teoría de la imagen visual? Una pregunta que hoy por hoy es polémica, tan es así, que a veces se ve reflejada en las retribuciones monetarias que los gráficos obtienen por su trabajo.

Se cree que todas las personas pueden hacer ilustración o diseño, y sí; sí

que pueden, pero creemos que la diferencia se encuentra en la calidad. Porque no es lo mismo construir una casa sólo con albañiles (sin querer ser peyorativo al decir esto), que contar con todo un estudio de diseño y construcción hecho por un buen arquitecto. Que diferentes se ven, se sienten y se viven dos casas: la primera, creada con el conocimiento empírico..., unas cuantas paredes, unas ventanas aquí y allá, puertas y ya. La segunda, pensada para que contenga espacios donde el trabajo sea más placentero, que contenga ambientes adecuados para la relajación y el descanso; donde la distribución de las distintas habitaciones cree una armonía funcional y estética. En fin, la diferencia entre esas casas es mucha y en este caso hablamos de arquitectura, arte que está íntimamente ligada a la comunicación gráfica.

A este respecto dice el investigador Donis A. Dondis en *La Sintaxis de la Imagen*:

"...otr no implica la capacidad de escribir música y, por la misma razón, ver no es ninguna garantía de estar dotado para hacer declaraciones visuales inteligibles y funcionales..."

"...El lenguaje y la alfabetidad verbal [en similitud con lo visual] no son la misma cosa. Ser capaz de hablar un lenguaje es muy distinto de alcanzar la alfabetidad a través de la lectura y escritura..."

"...La vista es natural; hacer y comprender mensajes visuales es natural también hasta cierto punto, pero la efectividad en ambos niveles sólo puede lograrse mediante el estudio..."

"...En la alfabetidad visual se espera que las personas educadas sean capaces de leer y escribir mucho antes de que se pueda aplicar valorativamente palabras como creativo..."

Un claro ejemplo lo podemos ver en la Internet al visitar varios sitios y evaluar el diseño de los mismos. Algunos (los caseros sobre todo) han sido hechos por gente que no tiene conocimientos sobre la alfabetidad visual, y hay otros que están muy bien diseñados (los de grandes empresas por ejemplo) y transmiten los mensajes adecuadamente gracias a una correcta sintaxis gráfica. Al hacer esto podremos notar que hay una gran diferencia entre el que estudia una carrera universitaria y el que no lo hace, pero a veces es polémico porque no hay una cultura visual, no es generalizado el conocimiento del alfabeto visual al que se refiere el investigador D. A. Dondis. Al conocer la existencia de un alfabeto visual, nos daremos cuenta de que ese alfabeto se lee y escribe; que para leerlo y escribirlo se debe de estudiar, y una vez habiendo aprendido a leer y escribir, se pueden hacer bellos poemas, brillantes ensayos o simplemente redactar de una manera entendible y sin faltas ortográficas; ello con estudio, práctica y la natural creatividad.

Ese es el valor de los conocimientos aprendidos en una Universidad. Porque no se trata de hacer dibujitos bonitos, sino de "redactar" correcta y creativamente con el alfabeto visual y la preparación técnica, en donde la computadora es sólo una herramienta, la cual es indispensable en cualquier profesión y más en la de los gráficos, pero sólo como eso: una herramienta; aunque hoy en día sea imprescindible.

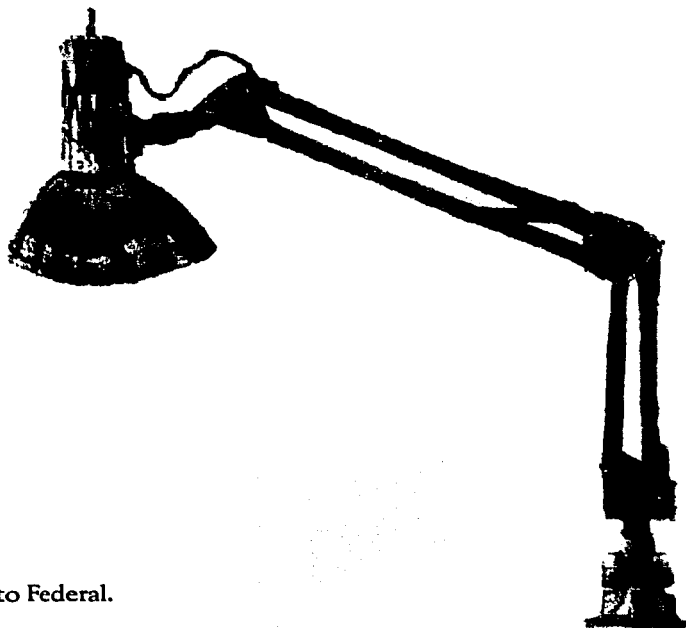
A este respecto podría usarse una comparación: en la actualidad, el uso del

teléfono es indispensable en nuestra vida cotidiana, pero para usarlo, primero debemos aprender a marcar números; a colocar el auricular de manera adecuada para poder escuchar y hablar; a reconocer el tono de "ocupado"; y, obviamente, tuvimos que aprender a hablar un idioma, en nuestro caso el español.

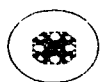
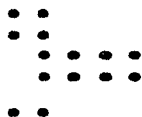
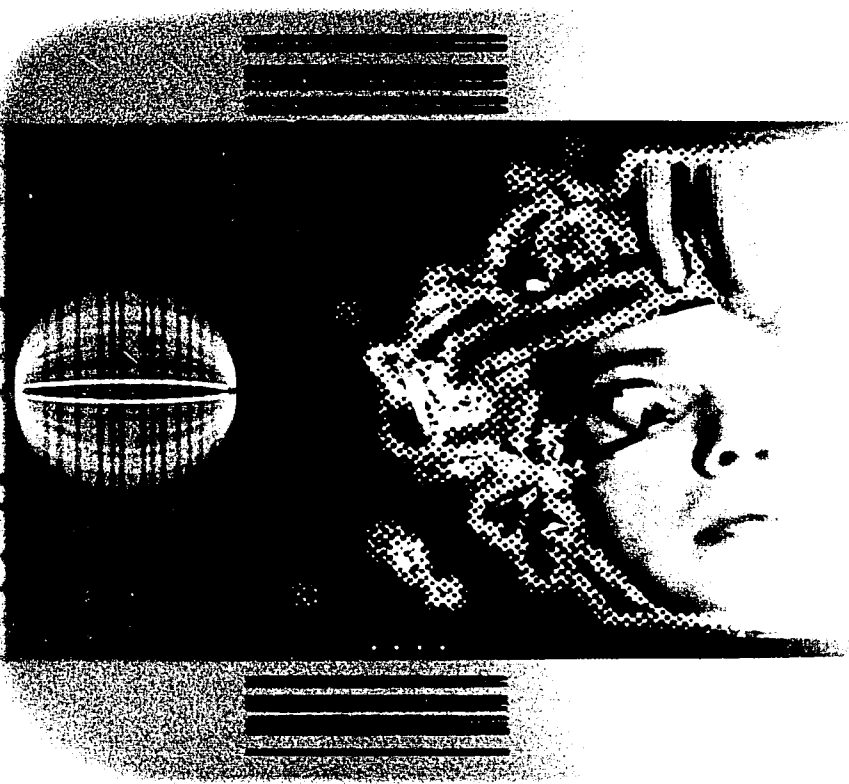
De forma similar pasa con los diseñadores, ilustradores y comunicadores visuales en general: para usar la computadora con el propósito de hacer mensajes gráficos profesionales, primero se debe aprender el alfabeto visual; después, una serie de conocimientos técnicos para usar los diversos programas. Y si no se hace, viviremos entre mensajes gráficos pobres, estaríamos comunicando con "cacografía visual" y eso empobrece la cultura de un país. Porque no es igual la forma de hablar de un intelectual o letrado, que la de un conductor de algún programa de televisión tipo "Paty Chapoy".

Y es bien cierto lo que dicen por ahí: "...en la forma de hablar, se nota la forma de pensar...", es entonces cuando los profesionales de la comunicación gráfica debemos hacer las veces de culturalizadores visuales, no importando la clase de reto que se nos ponga enfrente. De esa manera, el gremio de los profesionales de lo visual, incrementará su importancia y su valor en el mercado laboral, cosa que ya se está dando, aunque a paso lento.

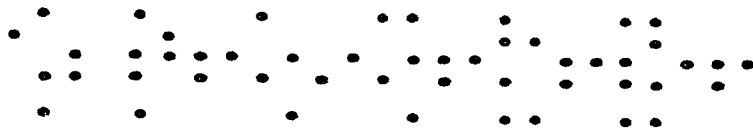
En ésta tesis se verá detalladamente la aplicación de los conocimientos aprendidos en la Universidad, con los cuales podremos conocer lo que hay detrás de una ilustración y lo que vale un trabajo de este tipo, no sólo monetaria, sino culturalmente...%



México. Distrito Federal.
Febrero 2002



LA ILUSTRACIÓN VISUAL



1.1 LA IMAGEN Y LA ILUSTRACION

SE HA LLEGADO A PENSAR QUE LAS ILUSTRACIONES SON TRABAJOS GRÁFICOS hechos para servir de apoyo a "algo más", como por ejemplo a los textos literarios, científicos y didácticos; al diseño gráfico de empaques de productos, etc. Estas ideas no son erróneas ni mucho menos, pero hay ciertos momentos en donde es difícil saber cuándo, una imagen visual es o no una ilustración. Por ejemplo en las exposiciones de ilustración: las ilustraciones se ven iguales a las pinturas; colgadas ahí en los muros de las galerías: están hechas con técnicas que en el quehacer pictórico también se usan. Pero, ¿qué diferencia a una ilustración de una pintura? ¿Será que las primeras fueron hechas para apoyar a ese "algo más"? ¿Se debe a que las ilustraciones son productos hechos por encargo de un cliente, aunque, las pinturas también han sido encargadas por clientes en todos los momentos de la historia? Además, los pintores muchas veces se han apoyado en ese "algo más" (como un texto) y han habido pinturas apoyando o embelleciendo textos. ¿Hay diferencias conceptuales entre éstos dos tipos de imágenes?

Veamos la opinión de Brian Lewis, investigador que nos da su reflexión acerca de la ilustración:

"...Sin embargo, obviamente existe algo verdadero en la definición general de ilustración como 'pinturas que esclarecen una idea o un texto'. El concepto de la ilustración como 'imágenes que tienen un propósito'..."⁽¹⁾

Sin embargo, los murales hechos por el artista italiano Miguel Angel (1475-1564) en el techo de la Capilla Sixtina, son pinturas que esclarecen un texto bíblico, ¿serán ilustraciones?

Por otro lado, Brian Lewis nos dice que las ilustraciones son imágenes que tienen un propósito, pero, ¿qué imagen no tiene un propósito? Las pinturas tienen propósitos: embellecer un muro, representar los valores culturales de un pueblo, etc.

Entonces, esta definición no nos aclara del todo los límites de la ilustración con respecto a la pintura.

Ahora conozcamos una segunda opinión del investigador George Hardie:

"...La elaboración de imágenes es una parte del arte, y la ilustración es parte de la elaboración de imágenes. Las definiciones y los límites son vagos, variables e importantes para el ilustrador... La definición más útil (aunque no abarca la totalidad y obviamente incluye trabajo que no es ilustración), señala que la ilustración consiste en producir imágenes que luego se multiplican, hasta ahora básicamente por medio de la impresión. La naturaleza de este proceso implica aspectos económicos, la multiplicación de la imagen del ilustrador cuesta dinero y la persona que proporciona el dinero (de aquí en adelante, y de nuevo definido de forma incompleta, 'el cliente') tiene sus ideas acerca de la función de esa imagen. Esta sencilla definición separa la ilustración de la pintura y el dibujo..."⁽²⁾

Hardie reconoce que los límites definitorios del concepto "ilustración" son vagos, pero nos indica que la ilustración consiste en hacer imágenes que luego se reproducirán bajo la tutela económica de un cliente. A esto, podemos decir

● 1. Lewis, Brian.
Introducción a la Ilustración. p. 11

● 2. Hardie, George. en:
Jennings, Simon.
Guía del Diseño Gráfico. p. 12

que las litografías artísticas también se reproducen y muchas veces han sido encargadas por clientes.

Como pudimos notar, existen vacíos definitorios del concepto ilustración. En este primer apartado, juzgamos conveniente hacer una serie de reflexiones con respecto a la definición de la ilustración. De esta forma, no sólo pondremos un "grano de arena" en el tema, sino que evitaremos repetir las definiciones inconclusas y un tanto ambiguas que se han venido comunicando en los textos que hablan del tema.

Partiendo de esas inquietudes, procederemos, a manera de reflexión, a buscar una definición para lo que conocemos como ilustración.

Para ello, primero conoceremos lo que es una imagen.

LA IMAGEN.

Había una vez, un recuerdo de uno de los dibujos más populares en los tiempos del jardín de niños. Ese dibujo era, sin duda, el de una manzanita como la de la figura. ¿Quién no ha dibujado una manzanita así alguna vez?

Desde aquellos amaneceres, ya podíamos representar en un papel, una pared, un mueble o donde fuera, cosas del mundo que nos rodeaba. Un hecho muy simple a primera vista, pero que al ser observado con un ojo detectivesco nos puede decir más cosas.

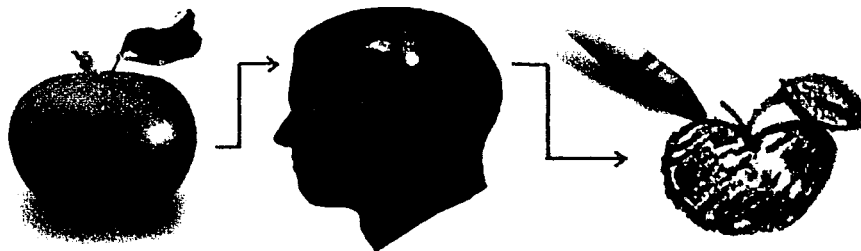


Dibujo de una manzana.

¿Cómo es que podemos dibujar una manzana?

En primer lugar, tuvimos que haber visto una fruta así alguna vez. Después de verla, guardarla en la memoria y así, la manzana se introdujo en nuestro ser. Luego, gracias a nuestro gusto por el dibujo, nos dispusimos a reproducir en algún sitio, en un papel por ejemplo, a esa manzana interna. Finalmente, obtuvimos como resultado una manzana distinta de la real. Una fruta nueva que vivía en un mundo de papel, líneas, formas y colores.

Con lo visto anteriormente, pudimos notar que existen tres tipos de manzanas: la primera es la manzana real, que tiene olor, sabor, textura y se puede comer; la segunda es la que nuestro ojo transportó hacia dentro de nosotros, a nuestra mente y así pudimos percibir una manzana mental en cualquier grado de abstracción; la tercera, es la que dibujamos en el papel en cualquier nivel abstracto, simbólico o de representación.



Objeto, imagen mental e imagen visual.

Nuestro ojo, al ver la manzana, se encargó de enviar cierta información a nuestro cerebro y ahí formó lo que se llama una "imagen mental". Veamos cuál es la definición (en términos de psicología) de imagen:

"...En términos generales, se designa con este nombre, la reproducción mental, a menudo debilitada, de una percepción anterior, o bien una síntesis nueva efectuada sobre la base de elementos pertenecientes a la experiencia del sujeto..."⁽³⁾

La manzana yacente en la naturaleza, de alguna manera mandó un mensaje a nuestros ojos, el cual interpretó el cerebro e hizo una imagen mental. Al instante o después, hicimos un dibujo, el cual fue producto de esa imagen mental y precisamente ese tipo de imagen representada en un soporte será la que estudiaremos en éste trabajo de comunicación visual.

La imagen, es el elemento primordial de la comunicación, porque *"...La función más objetiva de la comunicación es, puede decirse, transmitir imágenes..."⁽⁴⁾*, por ello es tan importante en este trabajo, ya que es la unidad elemental para estudiar el fenómeno de la ilustración.

TIPOS DE IMÁGENES.

Ya hemos localizado al primer tipo de imagen: la mental, pero aún nos falta saber qué tipo de imagen es el dibujo de la manzana.

Cuando la imagen mental o *"...huella psíquica..."⁽⁵⁾* es exteriorizada, o sea, transportada de nuestra mente hacia fuera, tendremos imágenes resultantes. Ellas, llevan su nombre en relación con los sentidos que las captan. Por ejemplo: si escuchamos que alguien nos habla, lo haremos mediante el sentido del oído, por lo tanto tendremos una imagen auditiva; si olemos algún perfume, lo haremos con el sentido del olfato, por lo tanto tendremos una imagen olfativa. Lo mismo ocurre con los demás sentidos: al ver, saborear y palpar, así que tendremos imágenes: visuales, auditivas, gustativas, táctiles y olfativas además de la mental. Por lo tanto, el dibujo de la manzana es una **imagen visual** ya que lo percibimos con la vista.

En este trabajo nos centraremos a estudiar la imagen visual y no tomaremos en cuenta todas las imágenes visuales, sino sólo aquellas que han sido **hechas por el hombre**, descartando así a los objetos de la naturaleza, ya que estamos en el campo de la comunicación visual **humana**.

Veamos la opinión del investigador Abraham Moles acerca de la imagen visual, quien nos dice que ésta, es un soporte de la comunicación que *"...materializa un fragmento del entorno óptico (universo perceptivo) susceptible de subsistir a través de la duración..."⁽⁶⁾*, y también que *"...es un mensaje figurativo, expresivo - en un grado cualquiera - de una realidad de base de la cual proporciona fantasmas más o menos concretos..."⁽⁷⁾*

●3. Diccionario Enciclopédico Quillet. Tomo V. p. 124

●4. Moles, Abraham. La Imagen. p. 11

●5. Baringa, A. Comunicación y Lenguaje hacia la Comunicación. p. 39

●6. Op. Cit. p. 24

●7. Ibid. p. 141

LA ILUSTRACIÓN.

Después de haber distinguido los seis tipos de imágenes importantes (mental, visual, olfativa, gustativa, táctil y auditiva) para comenzar a definir lo que es una ilustración, podemos recurrir a la enciclopedia y descubrir que la ilustración es la acción y efecto de ilustrar, y que ilustrar es "...Dar luz al entendimiento..."⁽⁸⁾

Esta definición de ilustración es amplia porque hay miles de cosas que pueden dar luz a nuestro entendimiento, como por ejemplo un cielo nublado: "da luz a nuestro entendimiento" y sabemos que hay posibilidades de lluvia. Pero, como ya dijimos, nos limitaremos a estudiar solo las imágenes visuales realizadas por los seres humanos y en este caso las que "den luz a nuestro entendimiento".

Así bien, podemos saber que pueden haber imágenes visuales "ilustrativas" e imágenes visuales "no ilustrativas", teniendo en cuenta que las imágenes visuales ilustrativas o **ilustraciones visuales** nos proporcionarán "luz al entendimiento" sobre algún tema. ✽

12 LA ILUSTRACION VISUAL. REFLEXIONES

CON ANTERIORIDAD, SE NOS HA DICHO QUE LA ILUSTRACIÓN VISUAL ES UNA imagen que sirve para algo, que es encargada por un cliente y que será reproducida. Todo ello nos indica algunos elementos que caracterizan a la ilustración visual, pero como hemos podido notar, no son suficientes para definirla según reconocen los propios investigadores y autores de libros sobre este tema. Es por ello que consideramos pertinente observar los fenómenos circundantes en torno a la creación y funciones de este tipo de imágenes visuales de una manera profunda.

Sabemos que todos los mensajes visuales emitidos por grafistas fueron exteriorizados por una intención, por su voluntad y por eso mismo, pueden saber qué tipo de mensaje emiten: Van Gogh supo que iba a hacer una pintura cuando tuvo la **intención** de pintar girasoles, al igual que un ilustrador tendrá la **intención** de hacer ilustraciones visuales cuando le ha encargado algún editor que cree imágenes visuales sobre algún cuento infantil. Los creadores de imágenes visuales saben muy bien si harán una pintura o una ilustración visual. Aunque esto suene muy obvio es muy útil para conocer los límites de la ilustración visual en el amplio espectro de la imagen.

Comenzaremos por observar la intención existente en la mente de los grafistas al momento de hacer sus imágenes visuales.

INTENCIÓN MENTAL.

La intención es la "...Determinación de la voluntad en orden a un fin..."⁽⁹⁾

Una intención mental es un pensamiento que nos lleva a hacer algo con un fin, cualquier cosa, desde mover una mano para saludar, hasta patear un balón

●8. Op. Cit. p. 123

●9. Diccionario Enciclopédico Quillet. Tomo V. p. 196

de fútbol para meter un gol.

Toda acción tiene una intención y también, todo lo que hacemos es ordenado por el cerebro. Podemos hacer un bien o un mal, podemos caminar, jugar ajedrez, estudiar, pintar, bañarnos, etc. Todas las actividades humanas están regidas por la mente y casi todas por nuestra voluntad. La voluntad sólo es omitida en los actos reflejos o procesos biológicos, como la digestión de alimentos, los latidos del corazón, etc. Obviamente estudiaremos las acciones donde interviene la voluntad.

La intención mental, es un factor dentro de un proceso, en donde nos llega algún pensamiento o percepción, el cual procesamos en el cerebro y después actuamos o realizamos algo que deje ver nuestras intenciones.

Esta intención mental, es importante para nosotros porque con ella exteriorizamos nuestras inquietudes y emitimos mensajes comunicativos y de esos mensajes, el que nos interesa es el visual.

Ahora bien, la intención mental de un grafista al momento en que se encuentra planeando una imagen visual, dará una función directa a dicha creación y ésta misma también tendrá funciones indirectas. Con el conocimiento de estas funciones, podremos acercarnos a una definición de la ilustración visual.

FUNCIONES DE LA IMAGEN VISUAL.

Cuando se ha exteriorizado la intención mental tendremos como resultado una imagen visual (en este caso), que tendrá implícitas las funciones de: informar, decorar y comentar⁽¹⁰⁾. Estas tres funciones, siempre irán ligadas a cualquier imagen y a veces, alguna de ellas resaltarán más:

La función **decorativa**, consiste en adornar algo.

La función **informativa**, nos dará una explicación sobre un tema.

En la función de **comentario**, están las decisiones del productor de la imagen visual, como pueden ser: forma, color, matiz, tono, énfasis, tamaño, etc.

Además las funciones pueden ser directas o indirectas.

FUNCIÓN DIRECTA.

La intención mental, será la que dé una dirección a las funciones de la imagen visual creada. A esta dirección dada desde la concepción, la llamaremos **función directa**. Dicha función, es inherente a la intención mental, por lo tanto será la que defina el carácter de una imagen visual.

Cuando se va a crear algo, siempre se le dará una función directa, por ejemplo, cuando se piensa en hacer una serie de ilustraciones para un escrito literario, se le dan a esas ilustraciones funciones directas, en particular: enriquecer, adornar, apoyar o hacer más relevante esa edición. Entonces, la intención mental, da esas funciones al mensaje visual al momento de su concepción, desde que se gestan las ideas en el cerebro.

Pero hay veces en que la misma intención mental es una función directa. Por ejemplo en el caso del pintor abstracto, la función directa de la pintura es existir, simplemente exteriorizar el mundo interno del pintor, no servirá para apoyar a un texto o a alguna otra cosa, sino simplemente es una idea transportada a un lienzo o papel. Entonces, es la intención mental la misma función

•10. Hardie, George, en:
Jennings, Simon. Guía del
Diseño Gráfico, pp. 12 y 13

directa. En este caso están compenetradas y la pintura, no tendrá ninguna otra función directa más que la de "ser". Entonces, nos hemos dado cuenta de una cosa: **las ilustraciones visuales siempre tienen una función directa que no es la simple razón de existir, sino las de comentar, decorar y/o informar.**

Todas las imágenes visuales, incluyendo la pintura, tienen las tres funciones antes mencionadas, pero si la intención mental no las da a una imagen visual directamente, no podríamos hablar de que estamos frente a una ilustración visual.

Aún así, el cuadro abstracto usado como ejemplo anteriormente, podría servir para ser expuesto, para informar al público sobre las ideas o sentimientos del creador y hasta para venderse y así ayudar a la economía del pintor. Es entonces, cuando nos encontramos con que las imágenes visuales, también tienen funciones indirectas.

FUNCION INDIRECTA.

Las funciones indirectas, son aquellas que no están ligadas directamente con la intención mental, por lo tanto, no se podrá definir el carácter de una imagen visual basándose en ellas. Por ejemplo, una pintura puede servir para alimentar el fuego de una hoguera en tiempos de frío. Puede ser útil para muchas cosas, pero lo que sí sabemos es que se trata de una pintura y no un combustible, porque la función directa dada por la intención mental nos dicta que es una pintura, los demás usos que se le quieran dar serán indirectos, serán funciones indirectas que no podrán definir el tipo de imagen visual de la que estamos hablando.

Por lo tanto, aunque una pintura comente, decore o informe sobre algún tema, no podrá ser una ilustración visual, ya que la intención mental determinó que esa imagen visual sería una pintura con la función directa de "existir" aunque indirectamente informe, comente o decore. Caso contrario a la ilustración visual, porque las ilustraciones visuales no sólo son creadas para "ser" sino para "dar luz al entendimiento" sobre algo ya exteriorizado, y al hacer esto cumplirán directamente con las funciones de informar, decorar o comentar.

ILUSTRACION VISUAL INTENCIONADA.

Como pudimos apreciar, la intención mental es de suma importancia porque da el sentido funcional directo a la imagen visual y gracias a ese sentido directo, podemos conocer el tipo de imagen visual que tenemos enfrente. Con estos conocimientos, encontraremos al primer tipo de ilustración visual en la siguiente afirmación:

-Si una imagen visual tiene como funciones directas (dadas por la intención mental) informar, decorar y/o comentar, y ésta amplía nuestro conocimiento sobre algún tema, será una ilustración visual intencionada, no importando sus funciones indirectas para sus fines definitorios.-

La hemos llamado ilustración visual intencionada porque ésta depende directamente de la intención mental y porque, como veremos más adelante, no es el único tipo de ilustración visual.

Pero veamos algunos ejemplos que nos faciliten la comprensión de las anteriores reflexiones antes de distinguir al otro tipo de ilustración visual.

EJEMPLOS.

Para comprender más fácil lo expuesto con anterioridad recurriremos a una serie de ejemplos en donde podremos ver las intenciones mentales, funciones directas e indirectas de imágenes visuales muy conocidas.

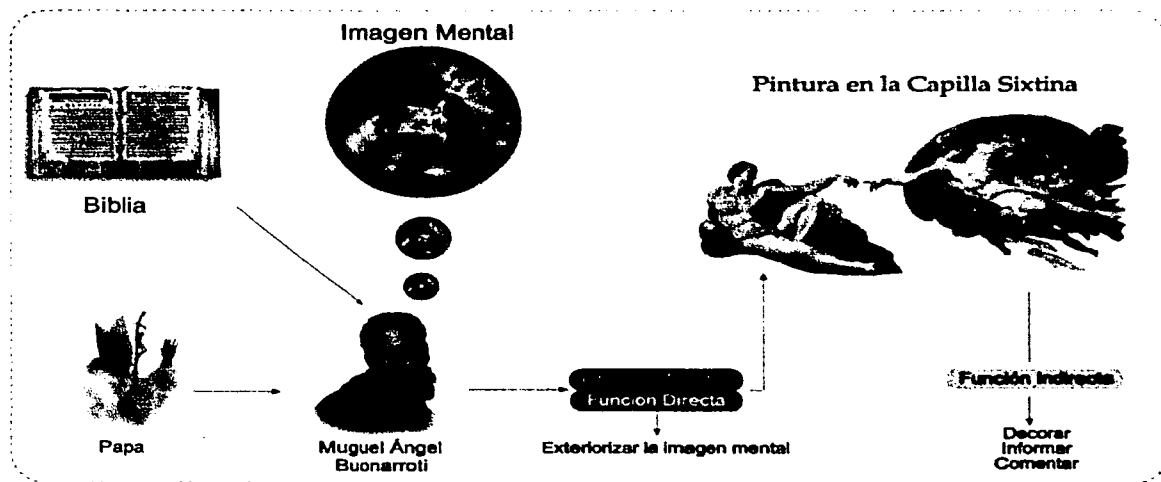
Empezaremos con un hecho histórico de gran importancia: la creación de los murales de la Capilla Sixtina:

Miguel Angel (1475-1564), tuvo la encomienda de plasmar su arte pictórico en dicha capilla. Ésta fue una petición hecha por dos papas, quienes querían instruir y educar al pueblo creyente analfabeto sobre el tema de la Biblia, además de decorar el techo de su capilla. El pintor estudió la Biblia, fue asesorado por los papas y así comenzó a tener imágenes mentales sobre el tema.

Según la historia, la intención mental de Miguel Angel (expresar sus ideas o sentimientos a través de la pintura, abordando un tema bíblico encomendado) le fue varias veces desaprobada. Pero a fin de cuentas, la intención mental del artista se sobrepuso "políticamente" y logró así expresarse medianamente a voluntad.

Miguel Angel no tuvo como premisas: decorar, informar y comentar acerca de un tema bíblico, aunque de hecho, su obra tiene éstas funciones además de que así se lo encargaron, sino que fue más fuerte el deseo de plasmar una serie de imágenes mentales con su propio sentir, por lo tanto, la función directa fue esa y estuvo compenetrada con la intención mental.

Obviamente, los murales en la Capilla Sixtina nos dan amplia información sobre el texto Bíblico, decoran magistralmente el techo de la capilla y además son un comentario de Miguel Angel sobre los acontecimientos bíblicos, pero todo ello, hablando de la "virginidad de concepción" de una imagen visual, es indirecto y como ya dijimos, la función indirecta no puede definir el carácter de una imagen visual.



Ejemplo 1

De todo esto, y como ya vimos: una ilustración visual siempre tendrá como funciones directas las de informar, comentar y decorar. De esta manera, conociendo la función directa con que fue hecha una imagen visual, podremos saber si ésta es, o no, una ilustración visual.

En este caso, la función directa estuvo dentro de la intención mental, o sea que Miguel Angel no hizo los murales con el fin directo de educar al pueblo o decorar un techo, los hizo para exteriorizar todo aquello que asombró su espíritu al hacerse conocedor de la Biblia y por ello sabremos que los murales de la Capilla Sixtina no son ilustraciones visuales.

Para enriquecer este ejemplo transcribiremos la opinión del investigador Donis A. Dondis acerca de éste tema:

"...en los problemas más sutiles de diseño [industrial], hay muchos productos que pueden reflejar los gustos subjetivos del diseñador y acomodarse además a la función. El diseñador no es el único que ha de enfrentarse a este problema de llegar a un compromiso con las cuestiones del gusto personal.

Muchas veces un artista o un escultor tiene que modificar su obra porque ha recibido ese encargo de un cliente que sabe muy bien lo que quiere. Las disputas entre Miguel Angel por los encargos que recibió de dos papas son el ejemplo más vivo e ilustrativo de los problemas con que tropieza un artista a la hora de controlar sus ideas subjetivas para agradar al patrón. Y sin embargo, nadie se atrevería hoy a afirmar que el Juicio final o el David son obras comerciales.

Los frescos de Miguel Angel para el techo de la Capilla Sixtina demuestran claramente la debilidad de esta falsa dicotomía.

El papa, como representante de las necesidades de la iglesia, influyó en las ideas de Miguel Angel que también resultaron modificadas por la finalidad directa del mural. Se trataba de una explicación visual de la Creación para un público mayoritariamente analfabeto y, por lo tanto, incapaz de leer la historia bíblica o, si la sabía leer, incapaz de imaginar el dramatismo de la historia de una manera tan palpable. El mural muestra un equilibrio entre las aproximaciones subjetiva y objetiva del artista, y un equilibrio comparable entre la pura expresión artística y la utilidad del propósito... Nadie podría discutirle a este mural que es "bella arte" auténtica, y sin embargo tiene un fin y una utilidad que contradicen la definición de esa pretendida diferencia entre bellas artes y artes aplicadas: las "aplicadas" deben ser funcionales y las "bellas" carecer de utilidad..."⁽¹⁾

Las "ideas subjetivas" de Miguel Angel fueron en realidad sus intenciones mentales, las que tenían como función directa exteriorizar sus ideas, sus percepciones del tema bíblico; esto nos lleva a pensar que no fue una ilustración visual o como dice Donis: "una arte aplicada".

La finalidad directa del mural era de la educar, finalidad dada por los papas, pero, como ya dijimos, ésta finalidad fue **astutamente indirecta** cuando Miguel Angel hizo el mural. Por eso hubo tantos altercados entre los papas y el artista.

Las aproximaciones entre la subjetividad y objetividad del artista a que se refiere Donis no son más que las funciones directas e indirectas. La objetividad en este caso, sirvió como estructura base o cimentación para plasmar una

● I I A. Dondis, Donis. La Sintaxis de la Imagen. p.18

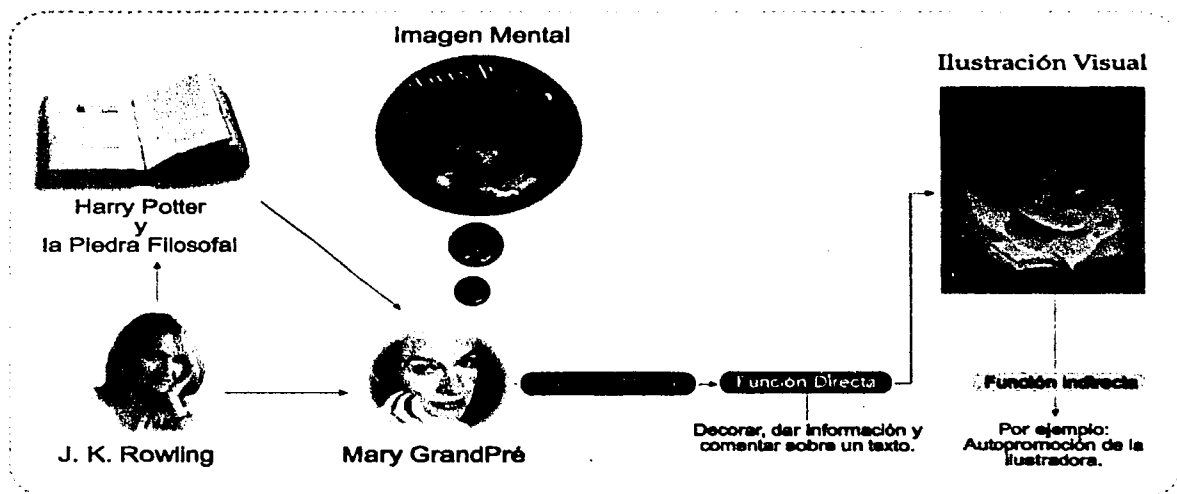
expresión artística, por lo tanto subjetiva, que se erige muy alto, tan alto que nadie duda que éste mural es una "bella arte".

Ahora veamos un caso en donde la imagen visual si tiene el carácter de ilustración visual, debido a su función directa.

Imaginemos el momento en que la escritora británica del momento Joanne Kathleen Rowling (1965) requirió los servicios de la artista visual e ilustradora estadounidense Mary GrandPré (1955) para que su libro, dirigido a niños y jóvenes, *Harry Potter y la Piedra Filosofal*, tuviese ilustraciones visuales.

La ilustradora Mary leyó y tuvo una serie de impresiones mentales sobre el contenido del libro. Sabía que las imágenes visuales que haría debían ser atractivas para el público infantil y juvenil. Por lo tanto, la función directa de su intención mental fue la de realizar imágenes visuales que decoraran el texto, proporcionaran información visual de los personajes, acontecimientos o escenarios y además las haría de una manera en que fueran gratas para el tipo de lectores a los que se dirigiría (haciendo un comentario)

Por lo tanto, la exteriorización de su intención mental no es la función directa, porque en este caso, Mary GrandPré no concibió las imágenes visuales con el fin principal de exteriorizar sus imágenes mentales nada más, sino de hacer unas imágenes visuales con funciones directas bien claras (informar, decorar y comentar) Entonces su intención mental, dio funciones directas objetivas al momento de crear las imágenes visuales. Gracias a ello, sabremos que los resultados del trabajo de la grafista, son ilustraciones visuales.



Ejemplo 2

Así bien, Mary puede usar esas ilustraciones visuales para ponerlas en su carpeta de trabajos o montar una exposición en una galería y comerciar con ellas; es entonces cuando vislumbramos con claridad las funciones indirectas de dichas ilustraciones visuales. Por ello, aunque una ilustración visual esté en un museo o una galería, no podremos decir que es una imagen visual de otro tipo, una pintura por ejemplo; aunque el simple hecho de que una ilustración visual esté en un museo, puede confundirnos y podríamos pensar que se trata de una pintura. Para ello tenemos que saber con que fin o intención mental fue realizada.

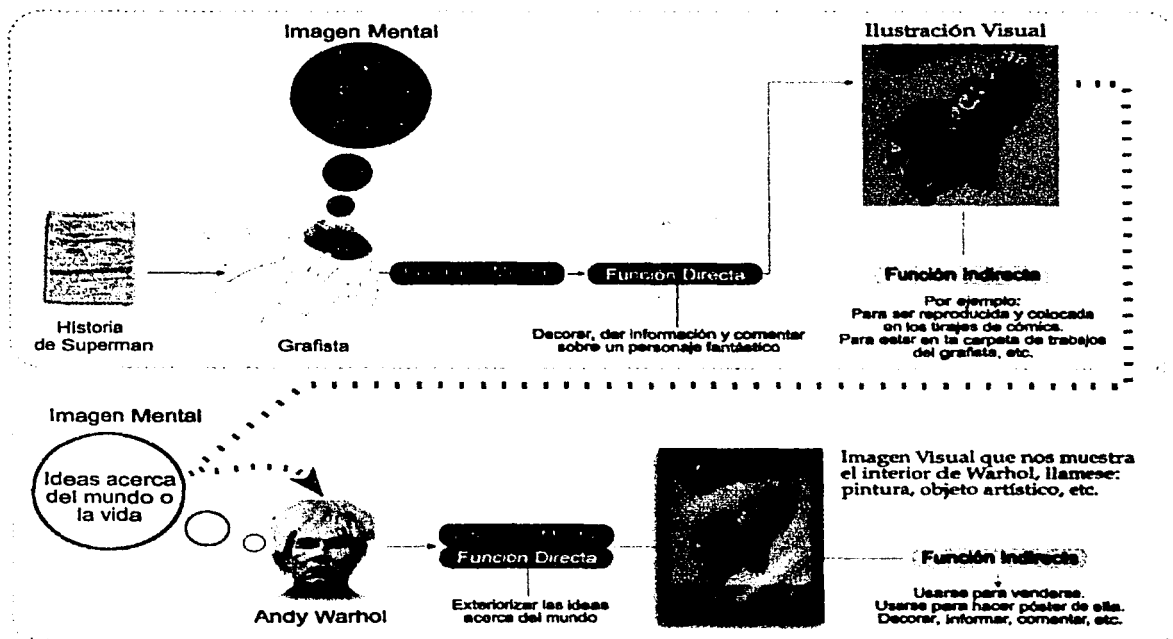
Aún así, se podría tomar una ilustración visual e introducirla en un nuevo mensaje cambiándole su función directa.

Veamos esta acción en otro ejemplo.

Ahora nos encontraremos con la famosa imagen visual de Superman.

Observando el esquema inferior, veremos que dicha imagen es una ilustración visual intencionada. De pronto, aparece una tercera persona, el artista visual Andy Warhol (1930-), representante de la corriente artística llamada Pop Art (1), con una nueva forma de expresar sus ideas, con la inquietud de dar a conocer su mundo interno y mostrar lo que para él como artista es relevante.

Al usar dicha ilustración visual con otra intención mental, la estará intro-



Ejemplo 3

duciendo en un nuevo mensaje. De esta forma, la imagen visual de Supermán tendrá una función directa distinta y estará colocada dentro de un contexto mental diferente. Por lo tanto, el carácter de la que era una ilustración visual intencionada cambió, y por sus funciones directas en el nuevo mensaje, dejó de serlo.

Lo anterior parecería confuso y complicado, porque la imagen visual en ambos mensajes es idéntica a nuestra vista. Por eso, es importante saber que en este tipo de fenómenos, no es tan importante el medio técnico de reproducción, ni la similitud entre las imágenes visuales ni lo que nuestros ojos vean. Lo importante es la influencia, el poder, el control, la capacidad transformadora y creadora de la mente humana al momento de emitir un mensaje visual y darle un nuevo contexto. Eso es lo que debemos buscar y observar cuando el tema a tratar son las imágenes visuales hechas con intenciones mentales. La imagen visual de Supermán que está en una galería, da un mensaje nuevo gracias a la fuerza de la intención mental del creador Andy Warhol.

Así bien, hemos visto cuales son los motivos y elementos que nos pueden dar pistas para saber cuando si y cuando no, una imagen visual es o no, una ilustración visual. Para definir una imagen visual es importante saber cuál es la intención mental creadora y la no-confusión de las funciones directas e indirectas de una imagen visual.

Generalizando, podemos darnos cuenta que las ilustraciones visuales no son tan difíciles de reconocer, porque éstas abundan con claridad en los ámbitos de entretenimiento, comerciales didácticos y científicos.

Lo que se ha pretendido con este esfuerzo por definir la ilustración visual, consiste en aclarar algunas de las pistas que ya teníamos cuando juzgábamos a una imagen visual. Pero, como vimos, la variable más importante en los ejemplos planteados fue la intención mental.

Podremos tener pistas, pero de lo que se trata, es de conocer una intención humana, porque ella es la que dictaminará, definirá y propondrá el carácter de su creación.

De esta manera, en el ejemplo donde vimos cómo la ilustradora Mary GrandPré, hizo las ilustraciones visuales para el libro *Harry Potter y la Piedra Filosofal* escrito por la británica J. K. Rowling, pudimos ver que la relación intención mental-función directa, nos dio la pauta para afirmar que sus trabajos fueron ilustraciones visuales intencionadas. Pero si Mary hubiese hecho esas imágenes visuales con la simple finalidad de exteriorizar sus ideas o imágenes mentales, habría sobrepasado las funciones de decorar, informar y comentar, así que esos trabajos, pudieron haberse concebido dentro de un límite mental distinto al de la ilustración visual intencionada y hubiesen podido llamarse, por ejemplo, pinturas.

Debemos ser conscientes de que lo aquí propuesto, es estudiar una orden que proviene de la mente al momento de crear y no del uso que se le dé a dicha creación, como por ejemplo, la reproducción de las imágenes de Mary GrandPré para ser colocadas en los cientos de ejemplares impresos del libro *Harry Potter y la Piedra Filosofal*. Lo mismo pasa con los murales de la Capilla Sixtina o las obras de Andy Warhol; un estudio de las intenciones mentales.

Teniendo en claro lo anterior, podemos pasar al siguiente estudio, el cual nos informará sobre una nueva delimitante de la ilustración visual.

En la corriente del Pop Art, se empleaban elementos de uso cotidiano desdeñados por críticos, comerciantes y compradores de arte de la década de los 70's, tales como cartones, latas, etiquetas, anuncios, cómics, etc., usados como elementos de expresión.

ILUSTRACIÓN VISUAL POR REPRODUCCIÓN.

Como vimos con anterioridad, podemos distinguir una ilustración visual conociendo su proceso mental de concepción. Pero aún quedan por ahí hechos que vale la pena observar para conocer con mayor precisión la definición de la ilustración visual.

Sabemos que una imagen visual es un producto de la creación humana único e irrepetible, porque la intención mental también lo es y ella siempre ocupará un único lugar en la línea del tiempo. Por consiguiente, **cualquier reproducción de una imagen visual que no sea introducida en un nuevo mensaje o contexto visual será una ilustración de la original.**

En el ejemplo en que usamos la ilustración visual de Superman, vimos una reproducción hecha por Andy Warhol. En ese caso, la reproducción fue hecha con una nueva intención mental, la de Warhol, y dicha reproducción fue puesta en un nuevo mensaje y contexto donde se le agregaron nuevas funciones directas e intención mental. Por lo tanto, el duplicado de la ilustración visual de Superman, no fue una ilustración visual sino una expresión visual dentro del repertorio del artista, tal vez algunos diletantes la llamarían "obra artística".

Por otro lado, la ilustración visual de Superman, la que realizó algún ilustrador para representar a un "héroe" de historias fantásticas, se reprodujo y apareció en cientos de cómics. Esas reproducciones cumplieron con la función directa de la ilustración visual, que fue la de vender o atraer a un público hacia un producto y decorar un texto (el director de la casa editorial, no tuvo como fin directo expresar sus ideas y emociones internas al mandar a hacer los grandes tirajes del cómic) Por lo tanto fueron ilustraciones visuales por reproducción de una ilustración visual intencionada, al fin y al cabo ilustraciones visuales ambas, pero de distintos tipos.

Veamos un ejemplo en donde la reproducción, no da el carácter o definición a una imagen visual:

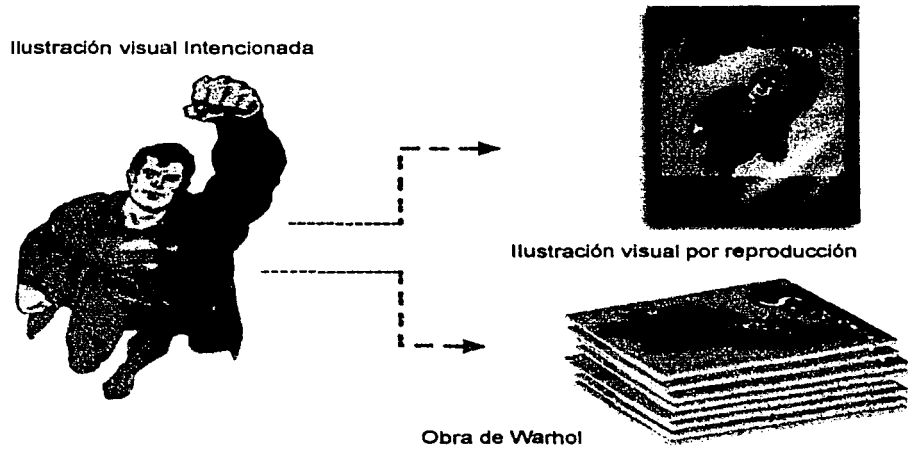


Ilustración visual intencionada, por reproducción y obra de Warhol.

Vayamos al taller del famoso artista mexicano Rufino Tamayo (1889-1991) y supongamos que nos encontramos justo en el momento en que el maestro se dispone a realizar unas litografías^(*). Observemos que el pintor, concibió su trabajo con la intención mental de expresar su mundo interno, siendo ésta la función directa, por lo tanto la imagen visual resultante no es una ilustración visual intencionada. Pero, ¡el proceso litográfico es un medio de reproducción! Entonces ¡las impresiones provenientes de la piedra usada como matriz, serán ilustraciones visuales de ella!

Lo que sucede en este caso y en casos similares, es que, tanto el proceso (la imagen visual hecha en la piedra, etc.) como el resultado (las impresiones litográficas), están dentro de la misma intención mental, por lo tanto, a esas litografías no podemos considerarlas como ilustraciones visuales de ningún tipo.

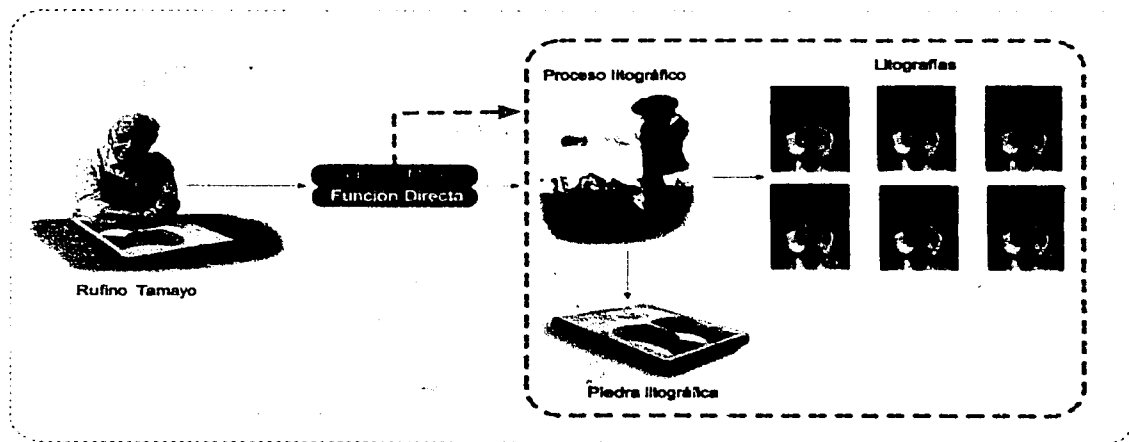
Pero esto no quiere decir que no existan imágenes visuales reproducidas por el proceso litográfico que tengan el carácter de ilustraciones visuales. Muchos ejemplos de ilustraciones visuales reproducidas por el medio litográfico las encontraremos dentro de este primer capítulo en la parte de la historia de la ilustración visual.

Como conclusión, tendremos que: no importa el medio de reproducción al momento de definir una ilustración visual por reproducción (valga la redundancia), sino su concepción mental al momento de reproducir y su función directa. Y, si no existe una intención mental con la función directa de expresar el mundo interno de un hombre cuando se reproduce una imagen visual por cualquier medio, será una ilustración visual por reproducción.

Ejemplos de ilustraciones visuales por reproducción las podemos ver en: pósters, revistas, periódicos, embalajes, anuncios espectaculares, libros ilustrados visualmente, etc.

Hasta el momento ya hemos podido delimitar el concepto de ilustración y conocemos sus dos grandes divisiones. Ahora veamos una serie de fenómenos en donde las ilustraciones visuales son alcanzadas por la tecnología y existen dentro de las computadoras.

* Para saber más acerca de la litografía, vaya a la página 28.



Ejemplo 4

FENÓMENOS CURIOSOS O: EL ESPACIO ARTIFICIAL ANÁLOGO.

Hasta ahora, hemos hablado de la reproducción en nuestro espacio físico o naturaleza, pero bien vale la pena hacer una breve mención de un espacio artificial y similar al nuestro en cierta medida, donde ocurren fenómenos dignos de observar. Dicho espacio, es el que existe dentro de las computadoras, al que llamaremos: **espacio artificial análogo**.

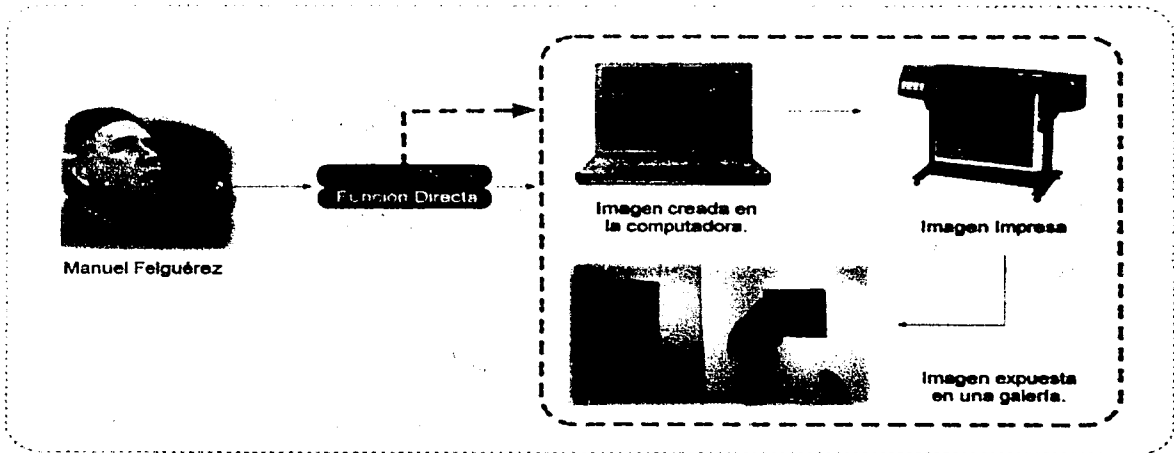
Algunos pintores, como el mexicano Manuel Felguéz (1928-), han dirigido sus miradas al espacio artificial análogo y han creado imágenes visuales en su interior; o, dicho de otra manera, hace sus propuestas visuales con una computadora.

Para explicar el fenómeno ocurrido en el espacio artificial análogo, tomaremos una imagen visual de Manuel Felguéz que haya sido concebida directamente en el espacio artificial análogo y que además no sea una ilustración visual.

Dicha imagen visual, hecha dentro de la computadora, fue concebida con una "intención mental-función directa" que desde el principio abarcaba al medio de reproducción (impresión digital), el cual haría que una copia de su imagen visual pudiese existir en nuestro espacio físico y no solamente dentro de la máquina. Por lo tanto, el peso de la intención mental y la función directa, nos da como resultado una imagen visual que dentro y fuera del espacio artificial análogo no es una ilustración visual, podríamos llamarle pintura análoga (por llamarla de alguna manera y sin ser peyorativos al aplicar este término)

Un caso en donde dicha pintura análoga puede ser una ilustración visual por reproducción es el siguiente:

Imaginemos que alguien toma de la computadora de Felguéz la imagen visual que hemos venido mencionando y la guarda en un *diskette*. Al hacer esto, no borra la imagen visual "original" sino que se fabrica automáticamente una "copia" dentro del *diskette*. Después va a un lugar a imprimirla en un formato grande. Hecho esto, la enmarca y la expone en su galería con la finalidad de venderla.



Ejemplo 5

El resultado es, que la impresión expuesta en esa galería, es una ilustración visual por reproducción, porque el copista, no tuvo ninguna intención mental creadora, simplemente la reprodujo para comerciar con ella, por lo tanto, esa ilustración visual no es igual (aunque para nuestra vista sí lo sea) a la imagen visual expuesta por Felguérez en otra (o hasta en la misma) galería. En este ejemplo no percibimos, en el acto de "piratería", la misma intención mental que Andy Warhol tuvo al tomar la ilustración visual de Supermán y reproducirla.

Reflexionando (y sólo como eso), pensamos que tal vez por ello es tan significativa la firma del autor en su imagen visual, porque de alguna manera, la firma, es una forma de plasmar físicamente una parte (mental o espiritual) de nosotros. Eso aún no puede hacerse en el espacio artificial análogo y es algo que pudiese ser interesante para los entendidos en arte.

Ahora, veremos otro fenómeno curioso. Para ello, tomaremos la misma imagen visual de Felguérez:

Imaginemos que el pintor coge un *diskette* y graba la imagen visual que existe dentro de su computadora. Después lo lleva a casa de un amigo, quien también cuenta con una computadora. Al cobijo de un café caliente y entrados en plática sobre arte y pintura, Felguérez, al ver la computadora de su acompañante, aprovecha la oportunidad para mostrarle la imagen visual que realizó. Acto seguido, abren el archivo, ven la imagen visual y el amigo del pintor decide guardarla en su computadora.

Hasta este momento hemos notado la existencia de tres imágenes visuales:

- 1.- La que Felguérez creó en su computadora.
- 2.- Una "copia" de ésta contenida en un *diskette*.
- 3.- Un ejemplar dentro de la computadora del amigo de Felguérez obtenida del *diskette*.

Entonces, ¿se ha hecho una reproducción sin una intención mental por parte de Felguérez y por lo tanto tendremos una imagen visual (pintura análoga) y dos ilustraciones visuales por reproducción...? -No-.

En el espacio artificial análogo, las imágenes visuales pueden moverse de una computadora a otra por medio de *diskettes* (y otros similares) o por la internet y no habrá una reproducción, sino un cambio de lugar. Algo similar pasa en nuestro espacio físico cuando una pintura es movida de un museo a otro. La pintura siempre será la misma no importando el lugar del espacio que ocupe.

En el espacio artificial análogo es similar, sólo que allí, cuando una imagen es transportada, deja una "copia" suya, aunque de hecho no es una copia, es la misma imagen visual, sólo que por las leyes dentro del espacio artificial análogo, ocurre dicha... llamémosla clonación.

Por ende, las supuestas tres imágenes de las que hablábamos, son en realidad la misma y por eso, podemos saber que la pintura análoga de Felguérez, en ningún momento se convirtió en ilustración visual por reproducción.

Ésta propiedad del espacio artificial análogo, no tiene nada que ver con la intención mental de Felguérez. Lo que sí tiene que ver, es que dentro de su intención mental, estaba contenido el conocimiento de que su pintura análoga tenía que pasar por un medio de impresión para poder ser extraída del espacio artificial análogo a nuestro espacio físico.

Para finalizar, veamos otro caso:

Alguien toma la pintura análoga de Felguérez existente en nuestro espacio físico, o sea: la impresa, la que está colgada en el muro de alguna galería, la digitaliza y por lo tanto la introduce al espacio artificial análogo o computadora. Después hace una comparación entre la pintura análoga original concebida por Felguérez directamente en el espacio artificial análogo y la imagen visual que acaba de digitalizar e introducir al mismo. Supongamos que no hay diferencia visibles entre las imágenes visuales y por lo tanto son idénticas.

En este caso, la imagen escaneada es una ilustración visual por reproducción, ya que ésta no tuvo ninguna cambio de contexto conceptual dado por una intención mental, no importando que las imágenes sean idénticas.

De esta manera, notamos que es fácil distinguir cuándo si y cuándo no, se trata de una ilustración visual, siempre y cuando conozcamos la intención mental del creador. La complicación en este caso se daría por el desconocimiento de esa intención mental, y, como las imágenes visuales son iguales, sería imposible distinguir cuál fue la digitalizada y cuál la hecha por Felguérez: cuál es ilustración y cuál no.

CLASIFICACIÓN.

Por último, mostramos en un esquema las dos grandes divisiones de la ilustración vistas en las últimas páginas.

Hasta aquí llegaremos con nuestro afán definitorio de ilustraciones visuales, con la firme creencia de que ya tenemos más claro en nuestro entender el carácter de una ilustración visual y así podemos saber en que momento podremos encontrarnos con una.

En lo dicho con anterioridad no pretendemos llegar a una verdad absoluta,

Ilustración Visual

Intencionada	Concebida por una intención Mental.	Manual: Facturada en el espacio físico ó naturaleza.
		Análoga: Hecha dentro de la computadora (Espacio Artificial Análogo)
Por Reproducción	Concebida por un medio de reproducción	Manual: Por algún copista.
		Tecnológica: Con algún medio de reproducción tecnológico.

Clasificación de la ilustración visual.

ya que, a parte de no existir, en estas cuestiones es difícil mantener de un lado la subjetividad y del otro la objetividad de las imágenes visuales. Tal vez, por lo mismo, es difícil definir lo que es arte y lo que no lo es. Hasta la fecha, pleno siglo XXI, no se sabe con exactitud objetiva (se sospecha) hasta donde una ilustración, un diseño gráfico o una pintura son obras de arte o no lo son. Creemos que eso es debido a que esos quehaceres están de pie en el terreno de la subjetividad pero también tienen un pie dentro del terreno de la objetividad.

Con las anteriores reflexiones, se pueden abrir caminos teóricos nuevos sobre la imagen visual en general y sobre el fenómeno del Espacio Artificial Análogo, que hoy en día está en un proceso evolutivo, en constante expansión y, cada vez cobra mayores dimensiones de importancia en nuestra vida diaria y en los procesos de comunicación visual humana.

En un futuro no sabemos hasta qué grado nos invada la tecnología de redes electrónicas, no sabemos si habrá museos virtuales en Marte o alguna estación espacial que imiten a los existentes aquí, pero, por si acaso, ya podemos comenzar a entretener las cuestiones teóricas que en un momento dado podrían servir para valorar los mensajes visuales de nuestro entorno físico y electrónico.

Con este esfuerzo se pretende que estudiantes, académicos e investigadores tomen en consideración el tema y así, partiendo de este escrito, se comience una real discusión sobre las diferencias entre los diversos tipos de mensajes visuales.

En seguida conoceremos más elementos de las ilustraciones visuales, entre ellos, el elemento histórico, el campo de acción y el técnico.

Pues bien, sigámonos ilustrando... ❀

1.3 COMPENDIOSA HISTORIA DE LA ILUSTRACION VISUAL

ABORDAREMOS EL TEMA EN CUESTIÓN AUXILIADOS POR UNA DE LAS CARACTERÍSTICAS antes vistas de la ilustración visual: la reproducción. Es por ello que entraremos a la historia, hablando del gran compañero de las ilustraciones visuales: el libro.

Un libro es "...un contenedor de símbolos-palabra..."⁽¹²⁾ que los hombres han usado aproximadamente desde hace cinco mil años. El texto escrito es uno de los más importantes inventos de la humanidad, sin embargo, antes del año 1500, fueron escasos los libros impresos que superaron el millar de ejemplares. Por otro lado, están las ilustraciones visuales que se usaron para educar a los analfabetas; es más, antes de la evolución de la escritura, la ilustración visual fue usada como texto (por llamarlo de alguna manera), después "...ella ha permanecido como sombra de este..."⁽¹³⁾ según el investigador Gerard Quinn.

Pero, más que una sombra, se puede decir que es una pareja. Libro e ilustración visual han sido compañeros desde tiempos remotos.

La reproducción de ilustraciones visuales y de texto con tipos móviles han tenido una gran importancia en la evolución del conocimiento. Con la masificación de textos, se ha llevado a la ciencia y al arte por doquier

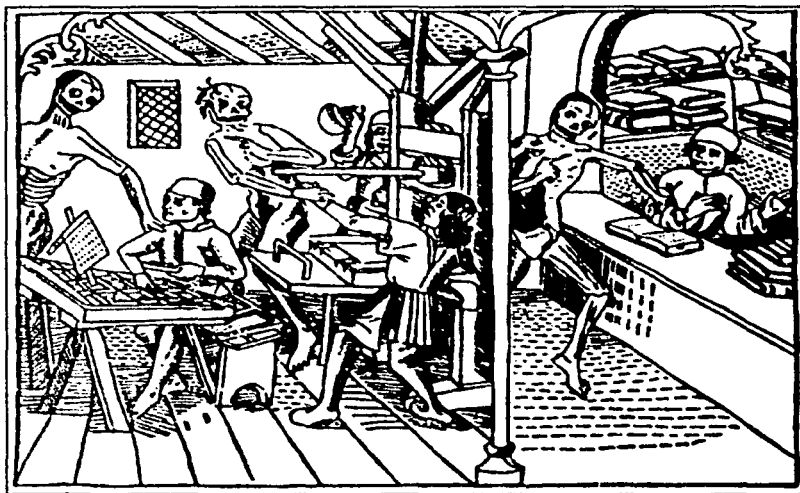
•12. Irvins Jr., W. M. Imagen Impresa y Conocimiento. p.14

•13. Quinn, Gerard. The Encyclopedia of Illustrator. p.6

y con la reproducción de ilustraciones visuales se han enriquecido visualmente muchos textos que son fundamentales para las ciencias. Por ejemplo: sin la reproducción de ilustraciones visuales con fidelidad de impresión para con el original, la arqueología, etnología, geografía, botánica, astronomía, anatomía y muchas otras ciencias hubiesen tenido una difusión mucho más lenta. Por eso, no parece exagerado decir que "...desde la invención de la escritura, no se había producido un descubrimiento tan grande como este..."⁽¹⁴⁾ refiriéndonos a los medios de reproducción de imágenes visuales.

Es por tal motivo que buscaremos dicho hallazgo en el tiempo y lo encontraremos en el "renacer de la humanidad": el Renacimiento. Fue en ese momento de la historia donde hubo un espíritu revolucionario que quería "liberarse", por así decirlo, de antiguas formas de pensar, como por ejemplo las ideas conservadoras griegas. Hubo actitudes y objetos nuevos que pudieron impulsar los procedimientos para obtener ilustraciones visuales exactamente repetibles.

La xilografía, que es una forma de impresión mediante un bloque de madera, fue uno de los métodos más antiguos que se conocen para la reproducción, tanto de imágenes visuales, como de textos. Fue empleada por los chinos desde el siglo IX y en Europa desde el siglo XII, aunque las pruebas, nos hacen suponer que para el año de 1400, exis-



Xilografía procedente del libro "Danse de la Muerte" impreso en Lyon en 1499.

●14. Irvin Jr., W. M.
Imagen Impresa
y Conocimiento. p. 14

●15. Ibid. p. 41▶

●16. Idem. p. 58▶



Xilografía de las "Meditaciones" de Torquemada 1467.



Xilografía de un "Gladiolus" del herbario titulado "Gart der Gesundheit". Mainz, 1485.



Detalle de una vista xilográfica de Venecia; de las "Peregrinationes" de Breydenbach, 1486.



"La Agonía en el Jardín". Rembrandt, aguafuerte y punta seca.

tan pocos impresos así en el Viejo Continente. Se afirma que "...los xilógrafos conocieron el uso de la prensa de impresión al mismo tiempo, sino antes, que los impresores de caracteres tipográficos móviles..."⁽¹⁵⁾

La ilustración visual más antigua de una prensa de impresión de xilografías, data del año de 1499 y aparece en el libro *Danza de la Muerte* en Lyon.

En una de estas prensas, se hizo el primer libro impreso con tipos e ilustraciones visuales, llamado *Der Edelstein* en 1461 por Ulrich Pfister.

En 1467, se publicó en Roma la primera serie de xilografías que ilustraban visualmente un libro, el de las *Meditaciones sobre la Pasión de Nuestro Señor*, impresas por un cardenal de apellido Torquemada.

La ciencia botánica, tuvo un gran adelanto en el año de 1485, cuando Peter Schoeffer, ayudante de Gutenberg (inventor de la imprenta de tipos móviles fundidos en metal a mediados del siglo XV), imprimió el primer herbario con ilustraciones visuales grabadas a partir de dibujos al natural, llamado *Gart der Gesundheit*. Este libro fue el primer relato impreso e ilustrado visualmente de los resultados de un viaje con fines científicos. Esto convierte a este ejemplar "...en uno de los grandes monumentos de la historia de las ciencias descriptivas..."⁽¹⁶⁾

Otro libro de viajes, pero con otros fines, fue el *Peregrinationes de Breydenbach* (1486) y fue el primer libro, digamos turístico, con ilustraciones visuales. Su ilustrador, Erhardum Rewich, es tal vez el primer grafista de un libro impreso, cuyo nombre ha llegado hasta nosotros.

Destaca también, uno de los primeros maestros ilustradores, ya que este personaje, usó textos en sus imágenes visuales. Él es el alemán Alberto Dürero (1471-1528), creador de múltiples xilografías de gran calidad. Ilustró el *Apocalipsis* en 1498 e hizo numerosos grabados de temas bíblicos como la *Bacanal con Silencio*, *Adán y Eva* y *La Trinidad*.

Así, en la primera mitad del siglo XVII, nos encontramos con tres importantes artistas que dedicaron gran parte de su vida a hacer imágenes visuales que después se reproducirían: el holandés Peter Paul Rubens (1577-1640), el francés Jaques Callot (1592-1635) y el holandés Van Rijn Rembrandt (1606-1669) Es importante hablar de ellos aunque sus imágenes visuales no fueron propiamente ilustraciones.

Rubens, pintor, embajador y astuto hombre de negocios, se percató de las ventajas monetarias que significaba la

producción de grandes tiradas de grabados basados en sus obras al óleo. Gracias a ello, ganó fama e influencia internacional.

Rembrandt, fue un prolífico autor de aguafuertes y pinturas. Se esforzó por conseguir expresividad, importándole poco el sistema de impresión. Usó el buril y el grabado al azufre.

Callot, empleó en su técnica de grabado, un cincel especialmente diseñado, al que llamó *échoppe*. Sus grabados fueron tan populares que hasta versiones "piratas" circulaban en el mercado.

De esta manera, llegamos a 1757, año en el que nació uno de los maestros grabadores más originales. Su nombre, William Blake. Entre sus obras está *Songs of Innocence*, escrita, ilustrada e impresa por él en 1789. Usó planchas de cobre grabadas al agua fuerte en relieve como medio de reproducción.

En Inglaterra, el líder de la escuela de ilustración visual del siglo XVIII, fue Thomas Bewick. Este maestro, innovó en la técnica del grabado en madera con su estilo particular llamado *Wood Engraving*, que consistía en hacer los cortes en la plancha de madera con una herramienta hecha a manera de molde que entraba en el material y sacaba la figura propia. Dicha herramienta tiene el nombre de *Harder end-grain*.

En 1797, Bewick, publicó el primer volumen de ornitología ilustrado visualmente. Él mismo lo ilustró y escribió. Este libro, llamado *British Birds*, alcanzó la fama gracias a sus ilustraciones visuales tomadas del natural y a su decoración gráfica.

En ese mismo año (1797), un hombre alemán llamado Aloys Senefelder (1771-1843) inventó un procedimiento de impresión revolucionario llamado "litografía". Esta técnica consiste en hacer un dibujo sobre piedra caliza con un lápiz graso adicionado de tinta negra. Después se agrega agua acidulada y engomada en la piedra. Enseguida se lava y se pasa sobre su superficie un rodillo entintado y así, la tinta sólo se adhiere a los trazos del dibujo.

La ventaja de este invento fue que el dibujo del ilustrador y el dibujo impreso eran prácticamente iguales, no era necesario (como en técnicas anteriores) que una tercera persona copiara el dibujo del ilustrador visual a una placa. Además, con esa técnica, se lograba una amplia gama de tonalidades entre el blanco y el negro.

De esta manera, en el siglo XIX, la ilustración visual



"The Echoing Green" de las *Songs of Innocence* de Blake. Aguafuerte. 1863.



Litografía de Delacroix "La Soeur de Du Quesclin".



Litografía sobre "La Fiesta Taurina". Goya. 1825.



Ilustración para "El Quijote". Gustave Doré.

alcanzó una etapa de madurez gracias a las constantes renovaciones técnicas.

En la Francia de 1825, la litografía tuvo fama entre artistas de la talla de Jean Auguste Dominique Ingres (1780-1867), Eugene Delacroix (1780-1867) y sobre todo: Francisco de Goya y Lucientes (1746-1828) Este último, demostró que la litografía está hecha para el pintor, para el artista plástico que busca nuevos caminos de expresión.

En 1828, Delacroix ilustró visualmente con dicha técnica el "Fausto" del escritor J. W. Goethe (1749-1832) Ello tuvo un gran "eco" en París y pronto se popularizó la nueva forma de imprimir.

Gracias al incremento cultural y técnico que se dio en el siglo XIX, la ilustración visual llegó a su momento más formativo. Aquel siglo fue de muchos cambios y los ilustradores visuales de la época los mostrarían en sus trabajos. Entre ellos encontramos a dos sátiros que plasmaron su crítica a las nuevas clases medias de aquel entonces: George Cruikshank y John Leech.

Otro gran ilustrador visual francés de aquel siglo, fue el dibujante, pintor y litógrafo Gustave Doré (1833-1883) Doré ilustró algunos de los cuentos de Perrault, *Don Quijote*, *La Biblia*, algunas fábulas de La Fontaine y *La Divina Comedia*, entre otros.

El resplandor final de la litografía tuvo lugar en la última década del siglo XIX cuando se convirtió en cromolitografía. Con esta técnica, se podían hacer impresos a color. Entonces, fue usada para reproducir carteles publicitarios. El gran pintor y cartelista de este episodio, fue el artista: Henri de Toulouse Lautrec (1846-1901)

En esta parte, encontramos otro de los medios en donde la ilustración visual ha proliferado ampliamente y es el de la publicidad.

Gracias a los nuevos avances en cuanto a tintas, pigmentos y formas de impresión como los semitonos, el offset y la serigrafía (entre otros), las ilustraciones visuales han llegado con gran calidad de impresión a lugares en lo que antes hubiese sido difícil imaginar: llaveros, plumas, cajas de cereales, espectaculares, etc.

Fue a mediados del siglo pasado (el XX), donde la era de la ilustración visual tomó una fuerza enorme. Entonces, las gráficas estaban por doquier, incluyendo los medios electrónicos como la televisión, la internet, el cine, etc.

En la década de los sesentas de aquel siglo, la ilustración

visual de cómics, sirvió como tema para pintores y escultores, dando como resultado el arte pop (popular); Peter Blake y Andy Warhol fueron ilustradores visuales antes de dedicarse a la pintura. Este es un ejemplo de la importancia que ha tenido la ilustración visual en la sociedad actual.

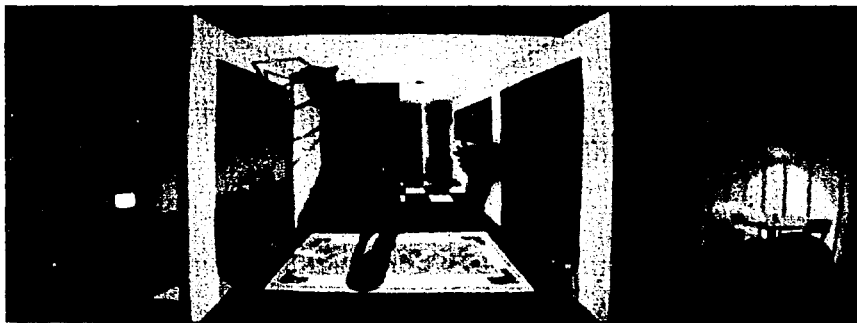
Hoy en día, pleno inicio del Siglo 21, podemos encontrar en las librerías, decenas de catálogos que compilan el trabajo de cientos de ilustradores visuales de todo el mundo. La cantidad de grafistas es grande y el eclecticismo de sus estilos mucho más. De entre ellos, destaca una de las ilustradoras visuales más famosas de la actualidad: Mary GrandPré. Quien gracias a su trabajo en proyectos de alcance mundial como películas *hollywoodenses* o la popular serie de libros del personaje Harry Potter, ha tenido gran difusión en el medio. Para terminar, mencionaremos al azar y movidos por el gusto particular, algunos ilustradores que aparecen en uno de tantos catálogos de ilustraciones^(*): Mark A. Fredrickson, Bill Mayer, Gary Penca, Patrick Wanebo y un larguísimo "entre otros". ❀



Mary Grand Pré. Moon Pie



Mark A. Fredrickson. Portada de carpeta escolar.



Patrick C. Wanebo

* Miralles Rosell i, Eugeni.
Aerografía.

1.4 ALGUNAS TÉCNICAS DE ILUSTRACIÓN VISUAL

AL EXTERIORIZAR UNA IMAGEN MENTAL, SE EMPLEA LA IMAGINACIÓN. COMO sabemos. La capacidad imaginativa de los hombres no tiene límites, es por ello que las formas, estilos, métodos y técnicas para exteriorizar lo interno, tampoco.

Nuestros objetos de estudio (ilustraciones visuales) han sido hechas de miles de formas distintas. Existen tantas técnicas y estilos como ilustradores. Actualmente, los elementos para hacer imágenes visuales, han ido desde el material encontrado en el basurero, hasta las técnicas más sofisticadas de computografía o ilustración visual digital.

Pero de entre toda esta vastedad, existen algunas técnicas que han hecho escuela. Podría decirse que son las formas clásicas de hacer imágenes visuales y a continuación hablaremos de las más conocidas de una forma breve.

CARBONCILLO.

El carboncillo es una herramienta de dibujo que se fabrica carbonizando madera de sauce o ramas de parra con ausencia de aire.

Se les encuentra en barras o como lápices con graduación de su dureza.

Esta herramienta es frágil, pero se puede afilar con una navaja o una lima. Con él, se pueden lograr líneas finas de calidad y también grandes marcas gruesas y parejas.

Una de las cualidades que más se explotan con el uso del carboncillo es la del esfumado, el cual se obtiene al frotar con el dedo, esfumino o trozo de papel suave, a una línea o área de carboncillo. La goma de migajón es excelente para obtener "toques de luz", blancos, en el dibujo.

Al terminar un dibujo con carboncillo, se recomienda fijarlo con alguna laca para su mejor conservación.



Carboncillo

LÁPIZ.

El lápiz común, tiene como "alma" una mina de grafito, la cual está compuesta por una mezcla de arcilla y grafito. Mientras más arcilla contenga la mezcla, más suave será la mina.

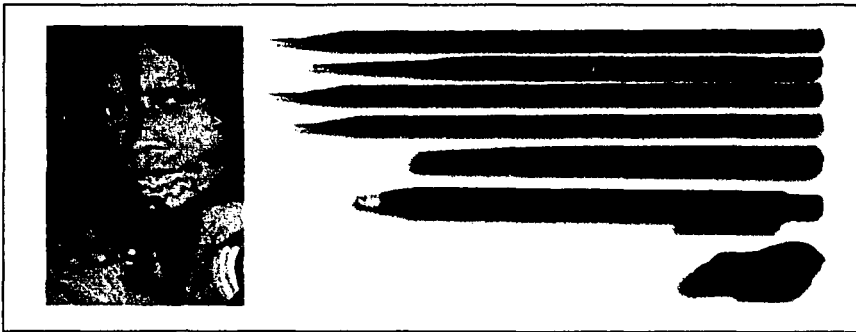
La graduación tonal de los lápices está marcada con una gama que generalmente parte del 8H, el más duro y de trazo claro, hasta el 8B, blando y de trazo más oscuro.

Con los lápices se pueden lograr líneas muy precisas y definidas, así como suaves degradados.

Los cambios de presión al momento de usar esta herramienta son de buena ayuda para el grafista ya que con ellos se logra gran expresividad.

El lápiz funciona bien en papeles con textura y sin satín, ya que en papeles lisos resbalará y pintará poco.

Con este material, se pueden trabajar los entramados, pero una de las técnicas con que se logra una gran calidad figurativa, consiste en trabajar sobre un papel poroso y rellenar con cuidado las áreas de dicho soporte sin lastimar la superficie del papel. Para ello puede emplearse toda la gama tonal de grises que ofrecen los fabricantes de lápices y sobre todo un gran espíritu de observación, una gran paciencia y dedicación.



Lápiz

PASTEL.

Los pasteles se hacen comprimiendo pigmentos de color pulverizados en barras. Su gama de color es numerosa y la presión que se ejerza al trazar con ellos puede dar como resultado tonos claros y tonos oscuros.

Una de las ventajas del pastel en comparación con la pintura al óleo, es que se puede trabajar en seco, por lo tanto no se tiene que depender de un tiempo de secado.

Para usar esta técnica, se pueden usar lienzos y papeles como soportes.

El tipo de trazo que se logra con el pastel, depende de cuanto afilemos la punta. Los trazos anchos se hacen usando el extremo de la barra y los delgados pueden hacerse con la esquina que se forma en la punta o como ya dijimos,

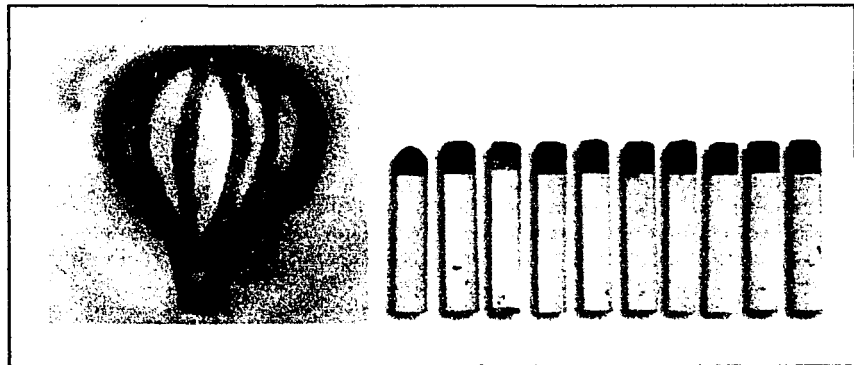
afilando la barra.

El esfumino y el dedo son elementos con los que se pueden lograr buenos esfumados, pero se debe tener delicadeza al momento de mezclar colores para evitar manchas grasosas.

En esta técnica, el fijador también es primordial debido a que el polvo del pastel tiende a caer fácilmente. Dicho fijativo, puede usarse también mientras se trabaja, ya que con éste, pueden aislarse capas en donde posteriormente se quieren hacer nuevos trazos.

Otro tipo de pasteles son los de aceite. Están fabricados con pigmentos molidos y aceite. Su gama tonal es más clara y brillante en comparación con el otro tipo de pasteles. Además, tiene la ventaja de no necesitar fijativos.

La mezcla de colores con este tipo de pasteles se hace con mayor facilidad y pureza. El aguarras es un buen elemento para lograr efectos interesantes de degradados.



Pastel

PLUMILLA.

En el mercado se puede encontrar una gran variedad de plumas que pueden usarse para hacer ilustraciones visuales, pero la más clásica es la plumilla y/o pluma fuente.

Las plumas fuente emplean puntas de diferentes grosores y gracias a ello se logran diversos tipos de calidades de línea.

Las plumillas están hechas de fierro o cobre y las hay en varias calidades, costos y marcas. Estas puntas, necesitan manguillos para sostenerlas.

Las plumillas, están graduadas con puntaje al igual que los estilógrafos.

La tinta que se usa en esta técnica debe estar especialmente formulada para que fluya libremente por la hendidura de las plumillas, la más común es la tinta china.

Con esta forma de hacer imágenes visuales, la línea toma un papel

protagónico y es el elemento expresivo por excelencia además del tan usado alto contraste.

El soporte adecuado para el uso de la plumilla es el papel liso y satinado.



Plumilla

ACUARELA.

Las pinturas que se emplean para hacer las acuarelas, están hechas de un pigmento molido, el cual, según su proceso de fabricación, es mezclado con goma arábica.

La mayor característica de la técnica de la acuarela es la transparencia o sea el efecto traslúcido que se puede lograr con ella. Los colores que se obtienen con esta técnica acuosa pueden ser de un carácter pálidos si empleamos mucha agua para disolverla, o se pueden lograr colores saturados al emplear poco agua en su preparación.

Las acuarelas se pueden encontrar como pastillas, lápices y tubos en distintas presentaciones y marcas. Hay unas muy baratas y de calidad baja y otras para uso profesional de más costosas.

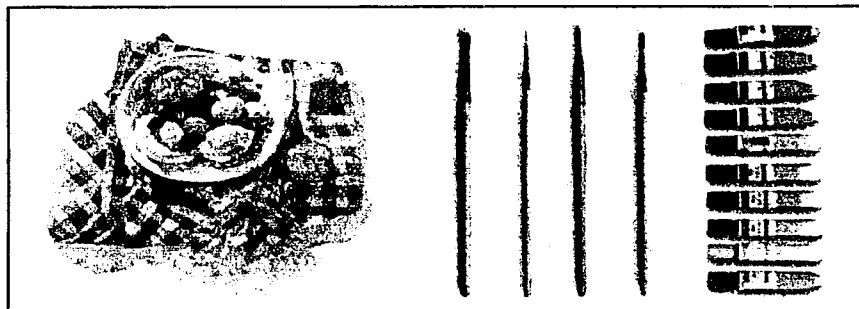
Esta técnica es muy versátil, con ella se pueden lograr trabajos meticulosos y también imágenes visuales llenas de expresividad.

La ventaja que el grafista tiene con el uso de la acuarela es su rapidez de secado. Se debe tomar en cuenta que el color de la acuarela, cuando está húmeda, difiere de cuando está seca, así que debe tenerse esto en consideración y cierta práctica para emplear la fuerza del color a voluntad.

El "lavado", en la acuarela, también es muy característico, con él se pueden cubrir superficies con un color homogéneo. Para ello se puede emplear un pincel cargado del pigmento húmedo y aplicarlo sobre la superficie del papel seca o húmeda, llevando el color de un lado a otro y cubriendo poco a poco el área deseada.

Los papeles comúnmente usados para emplear la acuarela deben resistir la humedad, es por ello que, los soportes hechos de algodón son los mejores para trabajar con pigmentos tan húmedos. Habrá papeles que se tendrán que montar sobre una superficie dura para evitar su deformación al

momento de mojarlos. Los papeles con cartón son muy resistentes a la acción de la humedad y no habrá la necesidad de fijarlos al momento de hacer los lavados.



Acuarela

GOUACHE.

El gouache es más opaco que la acuarela ya que está mezclado con un pigmento blanco y diluyente que le da esa propiedad.

Las divisiones tajantes del color y los contrastes fuertes de tono son las características de esta técnica.

Puede manipularse para formar áreas con colores bien definidos, aunque también pueden hacerse degradados tonales de un color a otro con buena calidad.

El tirafleas y los pinceles delgados son las herramientas para hacer trazos precisos y detallados si así se requiere.



Gouache

ACRÍLICO.

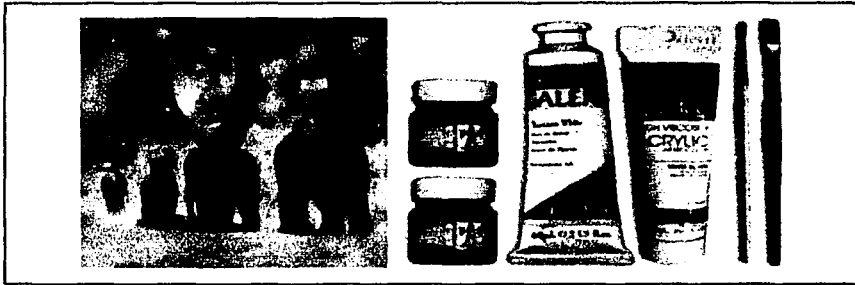
La pintura acrílica está hecha con pigmentos de resinas sintéticas de gran adherencia.

Esta técnica es versátil, se puede diluir el acrílico y lograr acabados similares a los de la acuarela, o se pueden aplicar capas opacas y sólidas. Una de sus ventajas es el secado rápido, además, se puede usar sin problema en todo tipo

de superficies: lienzos, madera, cartones, papeles, plásticos, telas, vidrio, etc.

La pintura es resistente al agua, por lo que los pinceles con los que se aplique deben ser lavados rápidamente si se les quiere conservar en buen estado.

La propiedad adhesiva del acrílico, permite que se le incluyan materiales diversos para hacer imágenes visuales creativas, como por ejemplo arena y azúcar.



Acrílico

COLLAGE.

El collage consiste en usar variados objetos para construir una imagen visual. Se pueden emplear recortes de revistas, periódicos, fotografías, libros, telas, hilos y todo lo que una mente creativa sea capaz de imaginar.

Para esta técnica no hay leyes ni instrucciones, la libertad la tiene el grafista.

Las anteriores técnicas para hacer imágenes visuales son las más comunes. Como el quehacer del ilustrador visual se basa en la creatividad, hay miles de variantes en el empleo de las técnicas y además día a día nacen técnicas nuevas. Por ejemplo, las imágenes visuales hechas dentro de una computadora.

Este tipo de técnica proporciona un gran control en la imagen visual y tiene una versatilidad de herramientas enorme. Es una técnica que requiere mucha preparación y además actualización, ya que día con día, las formas y métodos de hacer las cosas se renuevan con velocidad.

En este apartado, omitimos hablar de las técnicas Scratch y Aerografía porque preferimos ahondar en ellas en el capítulo cuarto, ya que serán las que usaremos para desarrollar nuestra propuesta gráfica.

De esta manera, hemos visto una breve semblanza de las distintas formas de realizar ilustraciones visuales y es por ello que podremos entrar de lleno al siguiente tema y ver cuáles son sus campos de acción. ✽



Compugrafía

1.5 CAMPOS DE ACCIÓN DE LA ILUSTRACIÓN VISUAL

ES EL MOMENTO DE ECHAR UNA MIRADA A LOS DIVERSOS CAMPOS DE LA ACTIVIDAD humana donde las ilustraciones visuales intencionadas y por reproducción juegan un papel fundamental.

Los campos son: el editorial, el informativo y el publicitario.

EL CAMPO INFORMATIVO.

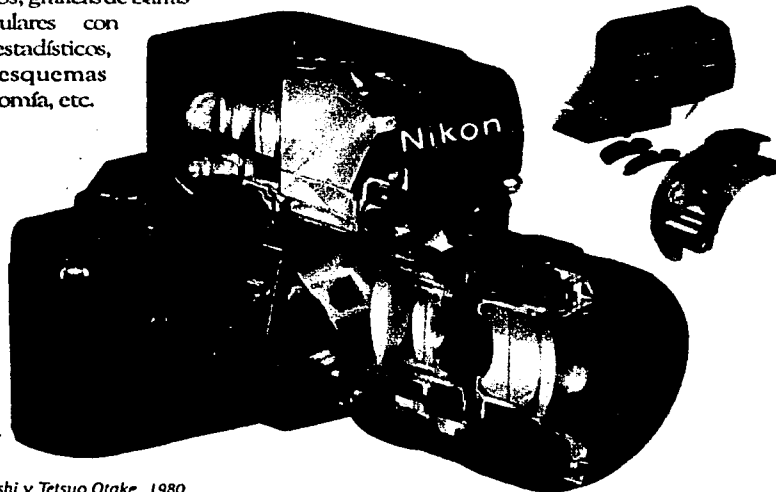
Para el conocimiento técnico, científico y/o informativo, la ilustración visual siempre ha sido una vital herramienta, porque con ella se logran clarificar, englobar, hacer más amenos y prácticos los contenidos de cualquier información. Para hacer este tipo de ilustración visual, es necesario contar con un buen nivel técnico, por ello también se le ha denominado ilustración técnica, pero por su función informativa, nos quedaremos con dicha distinción.

Las ilustraciones visuales informativas, están ligadas a conocimientos científicos, como por ejemplo: los esquemas, mapas, diagramas, planos, etc.

Este tipo de trabajo visual, en ocasiones se vuelve un lenguaje en sí mismo, ese es el caso de los planos, mapas y algunos diagramas técnicos.

La arquitectura, botánica, medicina, didáctica, física, química, estadística, topografía, mecánica e ingeniería, son sólo algunas ciencias que emplean la ilustración visual como un apoyo fundamental.

Ejemplos de ilustración visual informativa son: los planos arquitectónicos, manuales de ensamblado de maquinaria, instructivos de uso de aparatos eléctricos, esquemas químicos, gráficas de barras o circulares con datos estadísticos, tablas, esquemas de anatomía, etc.



Jun Mihashi y Tetsuo Otake. 1980

EL CAMPO PUBLICITARIO.

En este campo, la ilustración visual es una herramienta para que las agencias de publicidad cumplan con su objetivo de dar promoción y vender los productos o servicios prestados y/o fabricados por sus clientes.

En el campo de la publicidad, la planeación de una ilustración visual es cuidadoso ya que deberá cumplir con funciones específicas y bien definidas por el director artístico, diseñador o creativo. De sus funciones, la que más destaca es la decorativa.

El fin primordial del grafista en este campo es el de "vender una ilustración visual que venda" (permítase la redundancia) Es tan importante esta aplicación, que se han hecho varias investigaciones psicológicas sobre los elementos persuasivos de este tipo de imágenes visuales.

A donde quiera que miremos, encontraremos ilustración visual publicitarias en: embalajes de cereales, anuncios espectaculares, cajetillas de cigarros, páginas web, anuncios en revistas, bolsas de detergente, etiquetas de vinos, portadas de discos, embalajes de juguetes, etc.



Esquiador 7.up



Lonnie Busch. Licor de malta elephant.

EL CAMPO EDITORIAL.

En el campo editorial, la ilustración visual siempre será la acompañante de un texto al que apoyará, decorará o interpretará.

Puede estar junto con el contenido de un periódico, un libro, una revista, y también puede estar en sus portadas.

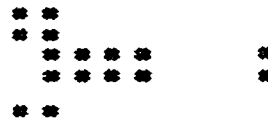
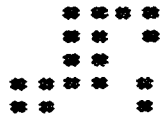
El ilustrador visual debe tener buenas habilidades interpretativas y de comprensión de lectura para poder realizar ilustraciones adecuadas y amenas acorde al contenido del artículo, poema, ensayo, noticia, novela, cuento, etc.

Precisamente, el campo donde se usarán las ilustraciones visuales a desarrollar en esta tesis, estarán dentro del mundo editorial y como veremos más adelante, se hará todo un estudio del cuento a ilustrar (*).

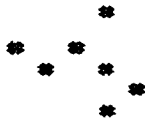
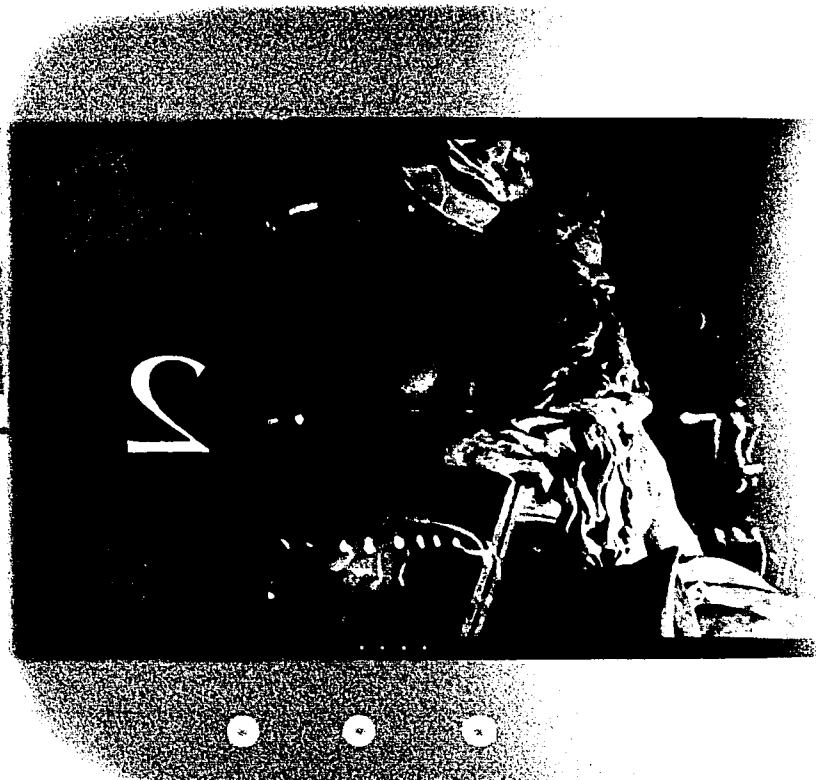
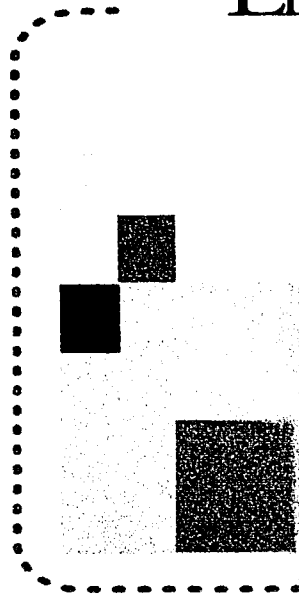
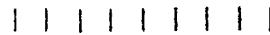
* En la realización de los apartados 1.4 y 1.5 se consultaron los siguientes libros: Lewis, Brian. Introducción a la Ilustración; Jennings, Simon. Guía del Diseño Gráfico; Simpson, Ian. Ilustración 1; Slade, Catharine. Enciclopedia de Técnicas de Ilustración.



Ilustración para la portada de un suplemento. Fabricio Vanden Broeck. 2002



EL CUENTO



2.1 “ÉRASE UNA VEZ...” EL CUENTO.

ERASE UNA VEZ ¿CUÁNTAS VECES HEMOS ESCUCHADO ESTA FRASE? Así es, estas tres sencillas palabras nos remiten en el acto la idea de que una historia va a comenzar. Palabras que marcan el principio de algunos relatos de aventuras muy diversas, que nos han llevado por múltiples lugares alrededor del planeta o a tierras desconocidas y fantásticas, cuya existencia sólo puede estar allí. Nos han hablado de vivencias de personajes que existen solamente en la imaginación de los autores, quienes han permitido que a través de la tinta, la pluma y el papel los conozcamos y también, admiremos la diversidad de acontecimientos de los cuales han sido protagonistas.

Todas esas hazañas, que conocemos desde pequeños, nos han dado información sobre la forma de pensar y costumbres del hombre en la historia. Nos han movido las neuronas de la imaginación y eso nos ha hecho sentir un gran deseo de ver los entornos, vestimentas, objetos, enemigos monstruosos, bellas princesas y un sin fin de elementos salientes de las mentes inventivas de cuantos narradores.

Es por eso que los conocedores de la representación visual, han tomado sus herramientas e imaginación, para desahogar sus inquietudes creativas ilustrando esos textos que forman parte del gran acervo cultural de la humanidad y que encontramos en la literatura como género, al que se le ha llamado “cuento”.

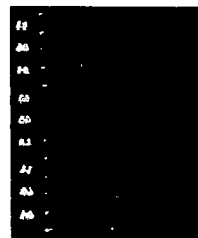
¿Qué es un cuento?

EL CUENTO.

Un cuento o “...relato...”⁽¹⁷⁾ es un género literario que se constituye por la narración de una serie de sucesos “...más o menos ligados entre sí...”⁽¹⁸⁾ Generalmente se escribe en prosa, aunque los hay también en verso. En estas narraciones hay pocos personajes principales, aunque en una gran mayoría es uno sólo.

La extensión de estas narraciones suele ser breve, pero también las hay con numerosas páginas. Según el diccionario enciclopédico “...el cuento debe ser más breve que la novela corta; debe estar concebido con sencillez tal que le permita llegar a sectores más amplios que la novela y la novela corta...”⁽¹⁹⁾ No obstante, hay autores que ahondan un poco más en la morfología del cuento y aclaran en mayor medida esa idea, como Leopoldo Brizuela, que en su libro sobre cómo hacer un cuento, nos dice:

“... Tradicionalmente se nos enseñaba que lo que caracterizaba al cuento es la brevedad, entendiéndose sólo por brevedad... la escasa extensión de páginas..., el concepto de ‘brevedad’... no se refiere a un concepto tan burdo; se refiere, en efecto, a esa economía de elementos con que trabaja todo cuentista por más que... generen una extensión desacostumbrada. Que un relato sea breve y que además merezca el nombre de ‘cuento’ depende, en fin, de la elección a trabajar con elementos muy precisos y concretos...”⁽²⁰⁾



Libro de cuentos.

●17 Brizuela, Leopoldo. *Cómo Se Escribe Un Cuento*. p. X

●18 Ibid. p. XIII

●19 Diccionario Enciclopédico Quillet. p.136

●20 Op. Cit. p. XIII

Pese a los criterios encontrados, se puede definir a un cuento como una manera particular de la narrativa; como el quehacer de poner en palabras las acciones que realizan uno o varios personajes, donde lo más importante es el hilamiento de esas acciones.

Los cuentos son historias provenientes de la creatividad, vivencias y conocimientos de sus autores, quienes alientan la imaginación de las personas que los leen y en varias ocasiones -como es el caso de las fábulas- emiten un mensaje moralista. Además, en dicho género, hay información muy importante, que nos hace conocer más acerca de nosotros mismos como raza a través de las centurias, hallando en él la primera necesidad humana por explicar los fenómenos de la naturaleza. También nos permite observar las ideologías, estructuras sociales, perfiles psicológicos y culturales de los hombres del pasado, quienes recrearon circunstancias y momentos determinados en sus escritos: "...En el cuento, los antropólogos ven la supervivencia de rituales, ceremonias o creencias en desuso, que han perdido su religiosidad..."⁽²¹⁾ ✻

2.2 BREVE HISTORIA DEL CUENTO.

DESDE QUE EL HOMBRE ES HOMBRE TIENE EN SU INTERIOR LA VIRTUD (o defecto; según la postura filosófica) de sentir curiosidad. Gracias a ese sentimiento, ha creado soluciones para muchas cuestiones que hoy se traducen en los miles de inventos tecnológicos que nos hacen algunas tareas de la vida más sencillas. Cada invento es una respuesta a la pregunta, o serie de preguntas, que alguien tuvo alguna vez. Gracias al ímpetu de buscar soluciones, podemos ver los juegos olímpicos en cualquier parte del mundo en el mismo momento en que se llevan a cabo; nos comunicamos instantáneamente con gente que está a muchos kilómetros de nosotros y un sinnúmero de cosas que antes sólo formaban parte de la fantasía.

No obstante, desde los tiempos en que nuestra raza iba desarrollando una columna vertebral más recta y un cerebro más grande, tuvo muchas preguntas que aún no ha podido resolver. La incógnita por excelencia se refiere a la muerte... ¿qué es la muerte?

Nuestros antepasados, dieron valores muy grandes a este tipo de preguntas sobre la existencia y tuvieron un prominente empeño por contestarlas.

Así entonces, una multitud de respuestas hipotéticas comenzaron a surgir y se derivaron en una serie de creencias subjetivas por naturaleza, que se fueron transmitiendo de un individuo a otro, generación tras generación por medio del habla, formando así la tradición oral.

En ese "útero" de mitos y leyendas, mucho antes de que existiese la litera-



La tradición oral.

●21 Brindis, Laura.
Cuentos Universales. Del
Barroco a la Vanguardia. p. 6



Miguel Cervantes



Charles Perrault



J. Wolfgang Goethe



Charles Dickens



Balzac



Guy Maupassant



Julio Verne



León Tolstoi



Gustavo A. Bécquer



Hans Christian Andersen

tura, se gestó lo que hoy conocemos como el cuento.

Al paso de la evolución, esos mitos y leyendas se fueron escribiendo y encadenando. De forma tal, se formaron epopeyas y poemas épicos a los que se sumaron fábulas con elementos tradicionales de cada pueblo. Así es el caso de los egipcios, quienes narraron viajes a lugares con paisajes exóticos que datan de hace tres milenios.

Lo que antes era meramente oral, pasó al terreno de la letra escrita y comenzó la evolución del entonces nuevo género.

En la India hubo una enorme vivacidad por los relatos; ejemplos clásicos de ellos son los libros que llevan títulos tan importantes como: *Ramayana*, *Mahabarata* o *Panchatrana*, una de las más famosas recopilaciones Hindúes.

Muy pronto, esas hermosas narraciones Orientales, se fueron conociendo en occidente y surgieron traductores, recopiladores y hasta imitadores.

La popularidad alcanzada por los cuentos del Oriente fue superior a los relatos de Grecia o de origen latino, cuyos autores alcanzaron la inmortalidad, como es el caso de Hesíodo, Partenio Nicea o Virgilio.

En Europa, hubo mucho ánimo por la traducción. Además, en la Edad Media, los viajeros y cruzados fomentaron el interés por las historias.

En España, un hombre llamado Pedro Alonso, médico del Rey Alonso "El Sabio" (alentador de las traducciones de literatura extranjera), escribió la *Disciplina Clericalis*, libro en latín que contiene una serie de ejemplos morales inspirados en fuentes árabes, siendo ésta la máxima recopilación de fábulas orientales de occidente.

También hubo cuentos que se independizaron (por así decirlo) de la influencia oriental, como los cuentos escritos en verso de la tradición juglaresca. Un ejemplo de ellos son los *Fabliaux* franceses, los *Lais* o el *Roman*.

Si en Francia y España tuvo gran auge el relato medieval, en Italia fue donde floreció en el siglo XIII. En Florencia, algún anónimo compiló una serie de cuentos llamada *Novellino* o *Cento Novelle Antiche*, cuya intención, a grandes rasgos, fue la de instruir al cortesano por medio de historias de carácter bíblico y caballeresco entre otras.

Echando una mirada al siglo XIV, nos encontramos con tres cuentistas que resaltaron: Juan Manuel, Chauser y el más destacado, Boccaccio.

A principios del siglo XVII Cervantes publicó sus *Novelas Ejemplares*, mientras que Charles Perrault aportó una nueva forma al género, escribiendo una serie de cuentos

tradicionales que fueron dirigidos a los niños (*Caperucita Roja, Pulgarcito, La Cenicienta, El Gato con Botas, etc.*)

Y así, continuaron brillando escritores de relatos como La Fontaine y Voltaire, quienes son ejemplos ilustres del siglo XVIII, centuria en donde la influencia Oriental se hizo presente de nuevo, con la traducción que un francés, de apellido Galland, hizo de *Las Mil y una Noches*.

En el siglo de las revoluciones, el XIX, los cuentistas multiplicaron su número y aportaron nuevas formas al género:

En Alemania, los hermanos Grimm (*Hansel y Gretel, Blanca Nieves*) iniciaron el estudio de la literatura comparada aplicada al cuento.

J. Wolfgang Goethe (*Fausto, Las Cuitas del Joven Werther*) impulsó el cuento individualista alemán.

En Inglaterra, G. Teodoro Hoffman (*Cascanueces*) transmitió su influencia a Francia y Rusia con sus colecciones., Charles Dogdson (*Alicia en el País de las Maravillas*) y Charles Dickens (*Cuento de Navidad, David Copperfield*) fueron los cuentistas sobresalientes del país.

Representando a Italia, nos podemos encontrar con Edmundo D' Amicis (*Corazón. Diario de un Niño*) y Carlo Lorenzini (*Pinocho*)

Por otra parte, Francia albergó a magníficos maestros del género en ese siglo, como: Alejandro Dumas "padre" (*Los Tres Mosqueteros, El Conde de Montecristo*), Georges Sand (*Indiana, La Charca del Diablo*), Balzac (*La Comedia Humana, La Piel de Zapa*), Maupassant, considerado como uno de los más grandes escritores de cuentos (*El Miedo, El Burro, La Cama*) y Julio Verne (*Cinco Semanas en Globo, Viaje al Centro de la Tierra*)

Tolstoi (*Ana Karenina*), Gogol (*Las Almas Muertas*), Dostoievsky (*Noches Blancas de San Petesburgo*) y Chejov (*El Jardín de los Cerezos*) son cuatro de los hombres lúcidos al momento de relatar historias en Rusia.

En España, algunos de los escritores prominentes fueron: Bécquer (*Leyendas, El Caballero de las Botas Azules*), Alarcón (*El Sombrero de Tres Picos*) y Benito Pérez Galdós (*Doña Perfecta, Marianela, etc.*) entre otros.

El Danés Hans Christian Andersen, marcó una etapa en el género con sus historias dirigidas al público infantil, como: *El Patito Feo* y *El Traje del Nuevo Rey*, entre otros.

Por parte de Irlanda, se encuentra Oscar Wilde (*El Retrato de Dorian Gray, El Príncipe Feliz, El Ruiseñor y la Rosa*) y Jonathan Swift (*Los Viajes de Gulliver*)

En Estados Unidos algunos de los letrados que enriquecieron al género fueron: Howard Phillips Lovecraft (*La Llamada de Cthulhu*), Edgar Alan Poe (*El Cuervo*), Conan Doyle



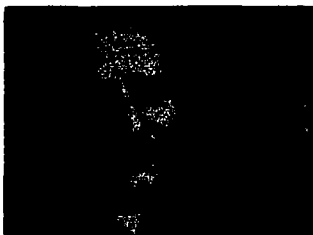
Oscar Wilde



Mark Twain



H. G. Wells



Carlos Fuentes



Guadalupe Loaeza



Uslar Pietri

(*Estudio en Escarlata*, *Las Aventuras de Sherlock Holmes*), Nathaniel Hawthorne (*La Letra Escarlata*) y Mark Twain (*Las Aventuras de Tom Sawyer*), entre otros.

De esta manera, con los años, el cuento fue enriquecido con nuevos estilos y géneros. Así llegamos al cuento contemporáneo, en el que el inglés H. G. Wells, aportó obras importantes para el surgimiento del cuento fantástico o de predicción científica (*En la Guerra de los Mundos*, *La Máquina del Tiempo*)

Continuando por los senderos de la historia, nos trasladamos a nuestra América Latina donde el cuento tuvo un gran cultivo en el siglo XIX. Muchos son los escritores latinoamericanos que participaron en el género del cuento, y, en forma general, mencionaré a los más famosos:

El Nicaragüense, Rubén Darío (*Azul*); los mexicanos, Manuel G. Nájera (*Cuentos de Color Humo*), Ignacio M. Altamirano (*Navidad en las Montañas*), Vicente Riva Palacio (*La Máquina de Coser*), Carlos Fuentes (*La Muerte de Artemio Cruz*), Mario Vargas Llosa (*El Escribidor*), Guadalupe Loaeza (*Las Niñas Bien*) y José Agustín (*La Tumba*), entre otros.

Por Argentina, tenemos a Leopoldo Lugones (*Lunario Sentimental*, *Cuentos Fatales*) y Jorge Luis Borges (*Hombre en la Esquina Rosada*, *El Puñal*) quien fue el primero en lograr la atención de la crítica y los lectores europeos.

En Uruguay, Horacio Quiroga (*La Insolación de Cuentos de Amor*, *Cuentos de la Selva*) es el más representativo.

Por parte de Colombia, encontramos a Gabriel García Márquez (*100 Años de Soledad*, *El Coronel No Tiene Quien le Escriba*), escritor brillante del continente americano.

En Venezuela, encontramos a Arturo Uslar Pietri con *La Isla de Robinson*.

Como podemos ver, el cuento ha estado siempre con el hombre y ha sido un elemento cultural intrínseco de la mente humana. Hay una enormidad de mentes creadoras, de relatos y estilos. Se necesitan varios tomos, de cientos de páginas, para abordar con holgura el asunto, pero debido al carácter del tema de esta tesis, se ha decidido arbitrariamente llegar hasta aquí con esta breve semblanza de lo que es el cuento, para ser abocada al género que acoge al relato sobre el cual se hará la propuesta visual: el cuento de miedo.

Para abordar este tema habrá que recordar el instinto inquieto y curioso de nuestra especie, que se siente intriguado por lo que no conoce y que se muestra afanoso de encontrar.

Sin tanto preámbulo, haremos notoria nuestra natural inquietud por preguntar, y basándonos en investigaciones, reduciremos nuestra nesciencia, para hacer con mayor profundidad de contenido nuestro futuro planteamiento visual:

¿Por qué el terror en la literatura? ❖

2.3 EL CUENTO Y EL MIEDO EN EL TIEMPO.

METUS, TIMUR, SUBSTULTUS... TRES PALABRAS ESCRITAS EN LATÍN que forman parte del gusto del hombre. Para entender con mayor claridad dicha aseveración, habrá que traducirlas al español: miedo, temor y susto.

Pero "invoquemos" a nuestros antepasados primigenios, para descubrir el por qué "lo que da miedo" es, y ha sido, una cuestión atractiva para la humanidad pasada y actual.

El hombre primitivo (y tal vez desde el pre-hombre), se encontró en un mundo potencialmente hostil, lleno de inconvenientes y sucesos insólitos para su entender. Estos fenómenos, causaron en él, sentimientos que, a falta de conciencia en sí mismo, proyectó en su ecosistema. No reconocía a su "yo" en sí mismo, en el sujeto, pero al notarlo vagamente lo puso en el objeto. Así nació el Animismo, que es una "...Doctrina filosófica que considera al alma como principio de acción de los fenómenos vitales..."⁽²²⁾.

Las cosas eran buenas o malas, según fuesen favorables o desfavorables para él. Pero los hombres del pasado, le dieron una intencionalidad a los sucesos, o sea que todo lo que pasaba, era debido a una reacción, provocada por una acción de su parte; un concepto filosófico bastante newtoniano. Fue entonces cuando hubo una imperiosa inquietud por controlar su medio... si, desde ese punto tan distante en las centurias necesitábamos el control. Y que mejor que tener un "método operativo" para lograrlo: la magia, ejercicio por excelencia del animismo.

No obstante, el tiempo y la práctica le ayudaron a ver que el método mágico no era muy eficaz. Por añadidura, ese descubrimiento hizo que el nivel de conciencia en él, aumentara.

Aquel humanus, se sintió ignorante en un mundo al que había dotado de alma, en el que había proyectado su "yo" y toda su actividad psicológica.

Debemos comprender que aquello no fue fácil de asimilar y menos en una ideología antigua. Por lo tanto las cosas fueron moldeadas de una manera similar a la adaptación que en el Vaticano se hace con la religión propia (conocida como "concilio")

El ser de aquellos entonces aceptó su falta de capacidad controladora, aunque no del todo, porque dotó a ciertas personas elegidas con poderes controladores, como los llamados: brujos.

Desafortunadamente, se demostró que esto también era una falacia y entonces el hombre se consideró falso e incapaz de controlar su mundo, pero creyó (tal vez en un acto de soberbia) que alguna vez si pudo tener el control; se creyó cierto. Y así surgieron las pirámides, los tótems y seres ancestrales míticos que viven en otro mundo, llámese: cielo, infierno,

●22 García-Pelayo y Gross. Ramón: Pequeño Larousse en Color. p. 66

dimensión, limbo, etc. De esta manera, la magia dio un salto y se convirtió en religión. Así, el hombre abdicó la creencia de que podía tener el poder y esa facultad se la dio a otros seres en los que puso su fe. Retiró poco a poco ese "yo" capaz de saber y controlarlo todo y se lo dejó al "ello" o "ellos"..., a dios.

Con esto, el mundo (u objeto), se comenzó a ver con más claridad, desprovisto de intenciones y emociones.

Paralelamente, dichos conceptos fueron regresando a su punto de procedencia y por ende, cada vez más, el objeto se vio como objeto y el "yo", como un "yo" más fortalecido.

Esas emociones, han ido encarnando en otras formas menos irracionales y más compatibles con el nivel de conciencia alcanzado.

Naturalmente, todo este antiguo sentir, provocó la inquietud de desahogar aquella emoción ancestral que alguna vez fue ciencia, pero que ahora ya no podría serlo. Entonces, todos esos deseos, buscaron su "medio de evacuación" lejos de la realidad objetiva y así encontraron en el arte un medio adecuado y de esta manera "...La creencia se convirtió en estética..."⁽²³⁾

Una de dichas expresiones artísticas, es nuestro objetivo de estudio: el cuento de miedo⁽²⁴⁾.

En esta tesis ya hemos visto lo que es el cuento y su historia, pero aún falta por perseguir los pasos de la literatura de miedo, por el laberinto del tiempo.

En este recorrer, nos encontraremos con viejos recuerdos de los miedos que tuvimos (¿o tenemos?) y brevemente, veremos las adecuaciones que los letrados han ido haciendo a los escritos de miedo conforme a los cambios de la humanidad.

Sigamos pues, a manera de caza fantasmas esos pavores y temores de nuestra estirpe humana.



Inferno Canto. Primera página de "La Divina Comedia". 1487

●23 Llopis, Rafael. Esbozo de una Historia Natural de los Cuentos de Miedo, p. 15

* Este apartado es un ensayo basado en lo escrito por Rafael Llopis dentro de la introducción del libro de la cita anterior.

EL MIEDO LITERARIO EN EL CUENTO DE LA VIDA.

Comenzaremos la persecución del cuento de miedo en el Romanticismo. Desde allí partiremos porque antes de esta etapa, el cuento de miedo como género, no existía. Tal vez podamos encontrar obras en donde se recurre al espanto, como en las tragedias de Sófocles, Eurípides y Esquilo, donde aparecen fantasmas; en *La Divina Comedia* y en los *Sueños* de Quevedo. Pero esas obras no reflejaban al susto como un fin, sino como un elemento dentro de su estructura, por lo tanto, sería un abuso y un error llamarlas cuentos de terror.

Aún así, hubo cosas aisladas antes del Romanticismo, como en el episodio del *Satiricon* de Petronio, donde aparece un hombre lobo. También el contado por Plinio el "Joven", en una de sus *Cartas*, donde dice que en cierta casa, en la ciudad de Atenas, existía el espectro de un viejo que arrastraba cadenas. Otros antecedentes los hallamos en *El Peregrino* de Lope de Vega; los fantasmas de Shakespeare (1564-1616) en *Macbeth* y en algunos cuentos de *Canterbury* y *El Decamerón* de Giovanni Boccaccio (1313-1350)

En el Romanticismo, donde se amaba al pasado del Medievo y la razón se adormecía, apareció un nuevo personaje: el Castillo. Esa construcción fue un símbolo de "lo que una vez fue" y por eso se adaptó muy bien dentro del espíritu romántico de la época.

El gusto por esta edificación, se halla claro en la escritura de la inglesa Ana Radcliffe (1764-1823) en su novela *Los Castillos de Athlyn y Dunbaine* y sobre todo en *Los Misterios de Udolpho* (1794). En esta última, aparecen: la joven bella, el galán, la tía malvada y el Conde malo, todos ellos enmarcados por un escenario lleno de corredores, cuartos secretos, espectros y aullidos, característicos de un nuevo género llamado: novela negra (por lo tenebroso) o "novela gótica" (por la arquitectura de sus escenarios).

Por aquellos entonces aparecieron un cuento y una novela que harían época. El cuento es *El Vampiro* escrito por John W. Polidori (1795-1821) y la novela *Frankenstein* (1817) de Mary Wollstonecraft Shelly (1797-1835).

En el Romanticismo alemán, no existió la novela negra, pero en cambio, hubo una costumbre "blanca" que consistía en transmitir, por medio de la tradición oral, relatos de hombrecillos grotescos llamados Gnomos que vivían dentro del tronco de los árboles viejos o en el subsuelo y también de seres carnales que llevan consigo el espíritu de la naturaleza, que vuelan, flotan y hacen conjuros mágicos, ángeles caídos que no fueron lo suficientemente buenos pero que tampoco fueron lo suficientemente malos como para condenarse. Estos seres son los llamados "Duendes".

El escritor alemán Guillermo Teodoro Hoffman (1776-1822), escribió cuentos que no eran precisamente de terror, pero sin embargo, algunos elementos de miedo podían vislumbrarse y ellos fueron los que rescató de los mitos de su país. Su obra *Fantasma al Estilo Calot*, es de las manifestaciones más elevadas de la literatura fantástica.

Siguiendo el recorrido por el Romanticismo, vayamos a Francia, donde nos encontraremos con Charles Perrault (1628-1703), autor de *Caperucita Roja* y *Pulgarcito*, entre otros. Escritor que trabajó sus cuentos sin mucha "negrura". En ellos había muchos tintes blancos y humorísticos parecidos a los de los alemanes.

De todas formas, en Francia también hubo una corriente negra al puro estilo inglés. Esta oscuridad francesa fue representada por el Marqués de Sade (1740-1814). Sus escritos (*Julieta*, *Las 120 Jornadas de Sodoma*) no son terroríficas, pero tienen elementos como: castillos medievales, calabozos, torturas, etc.

Charles Nodier (*Infemalia*, *Los Vampiros*), quien vivió de 1780 a 1844, fue el iniciador de la literatura fantástica francesa y es quien importó con mayor contundencia los elementos oscuros de la novela inglesa que después tendrían un gran auge. Prosper Mérimée (1803-1870), fue quién más se abocó a la escritura de relatos de miedo en Francia. En él se fundieron las raíces blancas (alemanas) y las negras (inglesas), dando como resultado un antecedente del típico cuento de miedo anglosajón. Entre sus obras (*La Guzla*), encontramos influencias de leyendas eslavas; con él, el vampirismo llegó a Francia e hizo furor.



Mary Wollstonecraft.



Duende.



Nathaniel Hawthorne



Edgar Allan Poe



Joseph Sheridan Le Fanu

Guy de Maupassant (1850-1893), es otro escritor francés que trató el tema del miedo en cuentos como *El Albergue*, *El Miedo*, *¿Un Loco?*, *El Horla*, *Bola de Sebo*, entre otros.

Continuando con este viaje, llegamos hasta España, en donde el Romanticismo fue casi inexistente debido a la fuerte censura de la Santa Inquisición. En aquel país, la novela fue tan censurada que existía un dicho popular que decía más o menos así: "Novelas, no verlas"⁽²⁴⁾.

Fue hasta 1830, cuando el nivel de censura bajó. Entonces, el mercado se inundó de novelas lacrimosas y terroríficas. Aún así, los escritores españoles todavía tuvieron que pasar por un "filtro" de censura, es por ello que a sus escritos, por más sangrientos y horrorosos que fueran, siempre les agregaban una enseñanza moral al final. De esta forma, la moraleja se convirtió en un pasaporte hacia la publicación. José Cadalso y Vázquez (1741-1782) utilizó ese "pase" en su obra llamada: *Noches Lúgubres*.

Pese a lo anterior, el cuento de miedo moderno nació con el español Lope de Vega, quien lo gestó dentro del seno de una novela larga, titulada: *El Peregrino de su Patria*.

Ahora dirijámonos hacia el nuevo continente, para llegar a Norteamérica, una tierra casi sin tradiciones culturales propias, que reflejó su realidad cotidiana en un arte realista y popular; es por eso que el romanticismo inglés tuvo mucha influencia en los escritores norteamericanos. En *Wieland*, de Brockden Brow (1771-1860), se nota esa fuerte influencia anglosajona. Brow, fue el introductor de la novela gótica en los Estados Unidos.

Nathaniel Hawthorne (1804-1864), tomó con su pluma la tradición de la novela gótica y la adaptó a los escenarios de su país: al castillo medieval lo cambió por una vieja casa de madera llena de buhardillas torcidas. Esa adaptación le valió ser el creador del cuento de miedo genuinamente norteamericano. Entre sus obras figuran: *El Experimento del Doctor Heidegger*, *El Joven Goodman Brown*, *La Hija de Rapaccini*, etc.

En esta parte de la historia, aparece un clásico de la literatura, no sólo de terror sino universal, autor de: *El Cuervo*, *La Calda de la Casa de Usher* y *Los Crímenes de la Rue Morgue*, entre otros. Se trata de: Edgar Allan Poe (1809-1849) En él, lo macabro y el humor, el terror y la poesía, quedaron fijados en un formato de relato breve. El terror de Poe fue ante todo poesía en verso y prosa, elevada hasta lo más alto.

Pero, sería otra persona la que le daría al terror su forma más típica y popular: la "ghost story", que hasta nuestros días sigue vigente. La persona que realizó tal hazaña fue un escritor irlandés, injustamente olvidado y sin haber podido conocer el éxito. Su nombre es: Joseph Sheridan Le Fanu (1814-1873)

La "ghost story" fue un género menor y sin muchas pretensiones. Tuvo su maduración en una Inglaterra que poco a poco se alejaba del Romanticismo y comenzaba una época de liberalismo económico, político y cultural que en el gobierno de la Reina Victoria de Inglaterra tuvo un gran florecimiento. Aque-

●24 Ibid. p. 84

lla época fue de transición, donde los cambios daban como resultado un sistema donde el hombre explotaba al hombre. Ello contribuyó en gran medida a que los ingleses tuvieran una forma más realista de ver las cosas, símbolo de la muerte de lo romántico.

En la época Victoriana, el cuento de terror tuvo que sufrir un cambio necesario porque el tipo de vida ciudadano y agitado de aquellos tiempos ya no permitía que el público se asustara con castillos viejos, cadenas arrastradas y aullidos. Fue entonces cuando: el humorismo, la brevedad y el realismo de Le Fanu, lograron crear el cuento de miedo realista de terror. Algunos de sus cuentos son: *Carmilla*, *Schalken el Pintor*, *El Vigilante*, *Té Verde*, *El Fantasma de Madame Crowl*, entre otros.

Con el surgimiento de esa nueva forma de terror (*ghost story*), la vieja novela inglesa llegó a su muerte. No obstante, algunos escritores continuaron con esa línea agregando elementos nuevos. El propio Le Fanu (paradójicamente) contribuyó con los primeros atisbos de lo que sería la nueva novela gótica.

El escritor Wilkie Collins (1824-1889), creador de obras como: *La Dama de Blanco*, *El Diamante de la Luna* y *La Dama Glenwith Grange*, fue un escritor de los tiempos Victorianos de esa nueva tendencia resucitadora de lo gótico y también fue el pionero de la novela policiaca.

En realidad, las hermanas Brönte: Charlotte (1816-1854) -escritora de *Jane Eyre*- y Emily (1818-1848) -autora de la novela *Cumbres Borrascosas*-, fueron los creadores del nuevo "romance gótico". Agregaron al antiguo género, elementos como: la bella en apuros, una atmósfera de misterio y temor, y la amenaza de lo viejo en contra de lo nuevo. Esto le dio un nuevo aire a lo que alguna vez fue la novela negra inglesa.

Otros escritores victorianos de literatura de miedo fueron: Charles Dickens (1812-1870) (*El Guardagujas*, *Juicio por Asesinato*), el escocés Robert Louis Stevenson (1850-1894) (*El Extraño Caso del Doctor Jekyll*, *Juana Jobada*, *Los Ladrones de Cadáveres*), el inglés Rudyard Kipling (1865-1936) y el irlandés Abraham Stoker (1847-1912)

Este último fue autor de la primera novela larga, realista y de terror de la literatura fantástica, llamada *Drácula*. Entre las obras de Stoker encontramos: *La Joya de las Siete Estrellas* (1904), *La Dama del Sudario* (1909) y *El Cubil del Dragón Blanco* (1911), entre otras. La última obra de Stoker mencionada, contiene un personaje de interés para la futura historia del cuento de miedo: una remota forma de vida prehumana, que ha conseguido llegar a nuestros tiempos. El monstruo de esa novela constituye un antecedente directo de *Los Mitos de Cthulhu* del escritor H. P. Lovecraft del cual se hablará con amplitud después.

Así bien, el cuento clásico de fantasmas, continuó siendo el más famoso entre los escritores de la época. El género alcanzó su apogeo con la pluma de Montague Rhodes James (1862-1936) Este escritor, fue un ferviente admirador de Le Fanu y lo rescató del anonimato sacando a la luz algunas recopilaciones de sus cuentos. En los escritos de su autoría, el lector



Robert Louis Stevenson



Abraham Stoker



Montague Rhode James



Arthur Machen

advierte la presencia del mal mucho antes que el personaje principal, quien generalmente es una persona culta y dedicada a la investigación. Además, M.R. James se inventó algunos textos, libros, manuscritos y citas en latín para darle mayor realismo a sus cuentos, a los que también agregó un fino humorismo inglés. Algunos de sus escritos son: *La Casa de Muñecas Encantada*, *Panorama desde la Colina*, *Ratas*, *El Diario de Mister Poynter*, *Un Episodio de la Historia de la Catedral* y *Había un Hombre que Vivía Junto a un Cementerio*, entre otros.

Después de M.R. James, se volvió a producir otra mutación importantísima en los cuentos de terror. Dicha transformación se debió a los cambios culturales, políticos, sociales y económicos producidos por la Primera Guerra Mundial. El mundo comenzaba a correr velozmente por la evolución. Eran los comienzos de una sociedad inmersa en cientos de cambios tecnológicos y científicos.

Dentro de este marco, "el muertito" (por así decirlo) ya no asustaba. Aquél fue el momento en que perdió su papel protagónico.

Antes de seguir el rastro del nuevo mutante, vale la pena mencionar algunos escritores de cuentos clásicos de fantasmas: Violet Paget (1856-1935) (*El Papa Jacinto*, *Dionea*, *Rávena y sus Fantasmás*), el inglés Edward Frederick Benson (1867-1940) (*Habitación de la Torre*, *Señora Amworth*, *La Cosa del Vestíbulo*, *Walter de la Mare*, *Cynthia Asquith*) Otros ingleses: W.W. Jacobs (1863-1934) (*La Pata de Mono*) y Oliver Onions (1873-1961) (*La Rubia Insinuante*) Por último, la Estadounidense F. Marion Crawford (1854-1909), con: *Pues la Sangre es Vida*, *La Calavera Aulladora*, entre otros.



Algernon Blackwood

Retomando "la muerte del muerto", diremos que comenzó cuando la razón creció. Por ello se buscaron nuevos elementos para darle frescura al miedo en la literatura y así, las nuevas hipótesis científicas, se convirtieron en un gran apoyo.

De esta forma, hemos llegado a la obra de Arthur Machen (1863-1907) Él fue quien cambió al muerto y la noche por contenidos arquetípicos y cósmicos que se vislumbraban en el antes mencionado *El Cubil del Dragón Blanco* de A. Stoker y también en los diablos arcaicos del antes mencionado M.R. James.

Machen, recurrió a los terrores primitivos, a la naturaleza aún no domesticada y a los seres que en ella se ocultan. Trabajó con elementos pseudocientíficos y un materialismo notable. De esta forma, logró llevar al terror literario a posiciones racionalmente más defendibles. Esa materialización de lo sobrenatural se reflejó en sus novelas: *El Gran Dios Pan* (1895), *El Vinum Sabbati* (1896), *El Pueblo Blanco* (1906), *Un Fragmento de Vida* y *La Colina de los Sueños* (1907) entre otras. Entre sus cuentos están: *El Valle Oscuro* (1896), *La Luz Interior* (1906) y *La Pirámide Resplandeciente* (1924), entre muchos más.



Ambrose Bierce

A partir de Machen, surgieron escritores brillantes que usaron hipótesis relativistas, históricas o biológicas, para vestir a los miedos arquetípicos y místicos. Entre ellos destacan: Algernon Blackwood (1869-1951) con cuentos como: *The Empty House*, *The Listener*, *John Silence*, *Wolves of God*, etc.

Ambroce Bierce (1838-1914) demuestra su estilo en: *Diccionario del Diablo, Fábulas Fantásticas, Un Habitante de Carcosa, Haita el Pastor*, etc. Robert W. Chambers (1865-1933) con: *The King Yellow, The Maker of Moons, In Search of the Unknown*, etc., por último, Abraham Merrit con *The House of Sounds*, son algunos de los escritores de ese estilo.

Entre los escritores anteriores, sobresale su contemporáneo Edward John Moreton Drax Plunknett, decimooctavo barón de Dunsany..., a quien mejor llamaremos Lord Dunsany (1898-1958) Este escritor, fue el predecesor de la moderna fantasía heroica. Dunsany regresó a sus orígenes épicos y éstos, aunados a su poesía onírica y su creación de mitos con toques de horror cósmico, le dieron modernidad a la fantasía heroica americana. Entre sus obras tenemos: *El Libro de las Maravillas, La Hija del Rey de los Elfos, Los Dioses de la Montaña y El Cuarto Libro de Jorkens*, entre algunos más.

Después, vendría el autor que encumbraría el género del cuento materialista de terror que Machen precedió: Howard Phillips Lovecraft de quien se hablará con amplitud en el próximo capítulo.

Del cuento materialista de terror, surgió otra vertiente menor y más realista. ¿Y qué cosa sería más realista que los "relatos verdícos"? Ejemplos de dicha corriente los encontramos en recopilaciones de fenómenos publicados por la editorial Reader's Digest e infinidad de narraciones agrupadas por zonas geográficas: *Fantasma de Irlanda, Casas Embrujadas de América*, etc.

Otra ramificación más del cuento de terror materialista, surge de la integración de la novela policiaca al terror. El máximo representante de esta corriente es el escocés Arthur Conan Doyle (1859-1930), quien, además de crear al famoso detective Sherlock Holmes, le dio vida a un personaje conocido como Profesor Challenge. Este profesor tenía aptitudes similares a las de Holmes, pero las usaba en el terreno del conocimiento del "más allá".

Mucha es la variedad de estilos con que se escribiría en el futuro y algunos de ellos son:

Cuentos en los que existe una "cosa" sólida que mata, como por ejemplo: *It* del Estadounidense Theodore Sturgeon (1918-1985) Historias de putrefacciones contagiosas del cosmos, como: *The House of the Worm* de Merle Prost. Cuentos de terror de lo "no sobrenatural", donde por ejemplo, se desmitifica a los vampiros y se les toma por simples sádicos o locos: *Some of Your Blood* del antes mencionado Sturgeon y *No Such Thing as a Vampire* de Richards Matheson (1926-) Participan también en este estilo, autores como Robert Bloch (1917-1994) y R. Bradbury (1920-) Cuentos sádico-pornográficos; novelas de suspenso y cuentos de niños diabólicos, son también subgéneros del cuento de terror.

Entre los productos de consumo popular tratantes del terror, se debe resaltar la revista *Weird Tales*.

La publicación fue fundada por el "fanaeditor" de cuentos de miedo J. C. Henneberg en 1923. Gracias a él, la literatura de terror y la ficción científica tuvieron un impulso sin precedentes.



Lord Dunsany



Arthur Conan Doyle



Robert Bloch



Ray Bradbury



Stephen King



Gabriel García Márquez



Jorge Luis Borges

•25 Idem. p. 343

•26 Op. Cit. p. 347

* Los datos de éste compendio de la historia del cuento de miedo han sido consultados en gran medida en el libro de Rafael Llopis antes citado.

Dentro de las páginas de esa revista, germinaron diversas corrientes con contenidos terroríficos y fantásticos que hoy en día podemos encontrar en nuestra vida cotidiana al encender el televisor y mirar series como: *Los Expedientes Secretos X*, *Cuentos de Ultratumba*, *Los Cuentos de Ray Bradbury* y un largo etcétera.

En la actualidad, los contenidos de miedo que nos entretienen, se siguen exponiendo en la literatura. Tal es el caso de uno de los escritores más conocidos en este oficio: Stephen King. Él es autor de novelas de terror como: *The Waste Land* (1991), *The Shining* (1977), *Christine* (1983), *Hearts in Atlantis* (1999) y su última novela *The Plant*, que actualmente está teniendo un gran éxito al ser vendida por capítulos a través de la internet.

No sólo King participa en el negocio del terror. Actualmente hay un gran comercio con ello. Eso es notorio cuando vamos por el "centro comercial de la vida" y nos encontramos con miles de cosas que tienen contenidos de miedo: juguetes, películas, portadas de discos, videojuegos, juegos de mesa, juegos de roll, cómics, programas de radio, música, internet, el teatro, la danza y casi en cualquier lugar donde pongamos los sentidos.

Para terminar con este breve boceto de la historia del cuento de miedo, mencionaré a algunos de los escritores latinoamericanos que han participado en este género literario:

Rubén Darío, Leopoldo Lugones, Santiago Dabove, Horacio de Quiroga, Adolfo Bioy, Enrique Anderson Imbert, Ernesto Sabato (*Sobre Héroes*), Julio Cortázar (*Bestiario*, *Final de Juego*), Gloria Alcorta (*Hotel de Luna*, *En la Casa Muerta*), Pedro Orgambide (*Historias Cotidianas y Fantásticas*), Juan José Arreola (*Confabulario*, *La Feria*), Alfredo Cardona Peña (*Cuentos de Magia*, *Misterio y de Horror*), Francisco Tarío (*Mansión para Fantasmas*), Mario Benedetti, Felisberto Hernández, Virgilio Piñera, Eliseo Diego y Carlos Esteban Deive.

El escritor que realmente aportó nuevos contenidos al cuento de miedo fue el argentino Jorge Luis Borges (1899-1986): "...El surrealismo, humorismo, lo insólito, las paradojas del esoterismo chino y el misticismo cábalu hebrea, los de filósofos más o menos inexistentes y la locura de geometrías absurdas, nunca enunciadas, se fundieron en el crisol de Borges..."⁽²⁵⁾ Algunas de las obras representativas dentro del género de miedo de Borges son: *La Biblioteca de Babel*, *El Aleph*, *Tlön*, *Uqbar Orbis Tertius* y *Las Ruinas Circulares*, entre otras.

Como final, citaré otra vez al escritor Rafael Llopis, quien hace un comentario acerca del colombiano Gabriel G. Márquez (1928-): "...con su obra *100 Años de Soledad* rebasó los límites del... cuento de miedo, constituyendo ante todo una gran obra fantástica (y sin embargo totalmente realista a la vez)..."⁽²⁶⁾

Este ha sido el boceto de la historia del cuento de miedo que ha sido concluido en América. Y ya que nos encontramos por estas tierras, echemos otro vistazo a los cuentos, pero esta vez, los veremos desde una perspectiva muy distinta a las anteriores. Veamos al cuento como texto, al terror cambiémoslo por ilustración visual y mezclémoslos en el país de América con el nombre de Estados Unidos Mexicanos. Del resultado de estos tres conceptos tendremos el título de nuestro siguiente apartado⁽⁷⁾. ❀

2.4 MÉXICO: TEXTO E ILUSTRACIÓN VISUAL.

EN LOS ANTERIORES APARTADOS, ECHAMOS UNA MIRADA A NUESTRA ESPECIE humana con los "navegadores" cuento y terror. Por medio de ellos, podemos llegar a un lugar más cercano, hasta las "playas del conocimiento de nuestro país": México lindo y querido... En este momento de navegación por el pasado, nos hemos encontrado con barcos que se dirigen hacia un nuevo y desconocido continente que está a punto de ser conquistado. Son flotillas españolas, cuyos capitanes nos han permitido acompañarles hasta una tierra de la que se cuenta, se fundó bajo el símbolo de un águila parada en un nopal devorando una serpiente. Tierras hermosas, llenas de secretos, tradiciones y cultura que dichos navegantes se han dispuesto a conquistar mediante la guerra y por ende, las armas. Como los menesteres bélicos no van muy acordes con el carácter pacifista de este escrito, dejaremos que pase un tiempo, hasta llegar al punto de la historia donde la conquista fue diferente, sin armas de fuego o punzo cortantes. Es más seguro dirigirnos unos años más adelante, para apreciar una conquista que emplea otro tipo de armas construidas sobre telas y papeles a los que se les agregaban formas y colores.

Y así, llegamos a un México donde los conquistadores ya habían vencido. Ahora su principal empresa consistía en enseñarle al pueblo vencido las ideas religiosas y culturales del viejo continente. Debido a las dificultades de comunicación entre ambos grupos de personas, se empleó un gran poder evangelizador: el poder de la imagen visual.

Y bien, nos encontramos con que las primeras imágenes impresas en la tierra mexicana fueron estampas religiosas. La imagen visual más antigua conservada en las tierras nuevas de aquel entonces, representa a una "Virgen del Rosario", impresa en 1571.

Los nuevos habitantes del continente americano tenían que hacerle propaganda al hombre más famoso entre ellos: Cristo. Por ello, se publicaron libros ilustrados visualmente con títulos bastante largos, como: *Breve y Más Compendiosa Doctrina Cristiana en Lengua Mexicana y Castellana y Escala Espiritual para Subir al Cielo* (!!) de Juan Clímaco, impreso en 1539. Dicho ejemplar contenía una serie de ilustraciones visuales de raíces góticas que representaban a personajes llamados santos y seres nombrados ángeles y/o deidades que sirvieron de mucho para dar a conocer la religión del viejo mundo y para servir como ejemplo al pueblo originario de México.

Desde los primeros años de la colonización, los grabados contaron con apóstoles, mártires del cristianismo, aparecidos, brujas, calacas y demás seres monstruosos que castigaban las vidas de los crédulos y pecadores. Como apoyo a aquella gran campaña de divulgación ideológica, se emplearon las primeras "hijas" de la imprenta americana: las hojas volante. Con este recurso,



Solemnes y amenazantes representaciones de los apóstoles de la cristiandad.



Diablos y monstruos castigando a los insurrectos.



Las imágenes terroríficas medievales contribuyeron a someter a las culturas indígenas de América.



La nota roja fue una tradición en las publicaciones populares como en ésta ilustrada por Hesiquio Iriarte en "El Libro Rojo".



Portada de "El Album Mexicano" 1849.

●27 Monsivais, Carlos. en: Aurrecochea, Juan Manuel. Puros Cuentos. La Historia de la Historieta en México. Tomo I. p. 14

●28 Ibid. p. 14

se informaba al público sobre múltiples noticias del viejo continente y además se difundían sucesos sangrientos, ejecuciones, crímenes y acontecimientos monstruosos e insólitos. Las más antiguas que se conservan, también tienen títulos de gran extensión, como por ejemplo: *El Traslado de un Testimonio Auténtico de lo Sucedido en la Villa de Orizaba con un Endemoniado*, y *Declaración que Hizo Lucifer Acerca del Tormento que Recibe con la Devoción del Santo Rosario*, que fue impreso en 1695 por Joseph Guillena. En este tipo de hojas, se mezclaba información real con sucesos mágicos, para así, darles el carácter de espectáculo público. De esa forma, surgió el tatarabuelo de programas de televisión como: *Duro y Directo*, *Ciudad Desnuda* y *Primer Impacto*; al igual que revistas como *Alarma* y otras por el estilo. Al respecto, el escritor Carlos Monsivais, opinó que dichas hojas volantes son "...la tradición más genuina de la prensa mexicana..."⁽²⁷⁾. En dicha tradición, se pueden encontrar dos conceptos muy familiares para el lector: miedo e ilustración visual. De ello podemos darnos cuenta al observar que algunos de los mensajes estaban llenos de amenazas y castigos infernales muy bien ilustrados visualmente, al igual que promesas de paz divina y descanso celestial.

Poco a poco, el pueblo mexicano comenzó a liberarse (por así decirlo) de tanta amenaza propagandística y comenzó a agregar a esas hojas, ilustraciones visuales con tintes humorísticos, "...Entonces, el mexicano se ríe de la muerte..."⁽²⁸⁾. Un claro ejemplo de ello, se encuentra en las ilustraciones visuales que Francisco Agüeros realizó en 1792 para *La portentosa Vida de la Muerte*. En sus dibujos, le quita a la muerte su carácter fatídico y la convierte en una "huesuda" jovial y picaresca. Aquello costó la prohibición del ejemplar por parte de la Santa Inquisición por varios años.

Día a día, las tradiciones gráficas de la Colonia se fueron extendiendo y reafirmaron a un México que había conseguido con mucha sangre y esfuerzo su independencia. Por eso había un gran interés por encontrar una identidad propia, una "imagen personal". Y quién mejor que los ilustradores para contribuir a esa enorme tarea.

De esa manera, se comenzaron a captar todo tipo de imágenes visuales: paisajes, costumbres, fisonomías, tradiciones y símbolos de un país joven y lleno de una cultura digna de ser admirada por el mundo.

Ilustradores como Luis Garces, Hesquisio Iriarte, Primitivo Miranda, Casimiro Castro, Vicente Gaona y Guadalupe Posadas, entre otros, dibujaron a México con un estilo contenedor de algunas influencias extranjeras (como es natural), pero siempre con rasgos propios. Trabajaron para dar a conocer el país que los acogía. No es extraño ver en sus imágenes visuales una patria idealizada y real al mismo tiempo. El estilo gráfico nacionalista puede mirarse en publicaciones como: la revista *El Renacimiento*, *El Libro Rojo* y una primera *Enciclopedia Nacional*.

Acompañado al gusto por plasmar lo propio, llegaron al país constantes renovaciones técnicas provenientes de los extranjeros, quienes deseaban describir, pintar y divulgar todo lo que en estas tierras había. Un ejemplo de ello lo encontramos en la persona de un italiano de nombre Claudio Linati (1790-1832), artista con una buena educación en el dibujo, que trajo al país, en 1826, la primera maquinaria para establecer un taller litográfico.

Linati, fue uno de los primeros extranjeros en descubrir la belleza de los mexicanos. La recreó con su estilo, en múltiples litografías que representan criollos, numerosos trajes, vestimentas, mujeres, héroes y costumbres muy variadas (el único detalle es que al representarlos los europeizó)

La documentación gráfica del país se multiplicó gracias al apoyo de las técnicas litográficas. Prueba de ello la encontramos en los libros ilustrados visualmente de la época: *El Album Mexicano*, *La Patria Ilustrada*, *Hombres Prominentes de México*, *México y sus Costumbres*, etc.

Mientras que la vocación artística y el gusto por la litografía iban mostrando un retrato idílico de una sociedad en construcción, surgió la figura del editor popular, que encontró su expresión más ejemplificadora en la persona de Antonio Vanegas Arroyo.

El taller de dicho personaje, fue considerado como la máxima extroversión de lo plebeyo, ya que sus publicaciones iban dirigidas al "populacho" analfabeto y por ello sus mensajes tenían ese tinte popular. Clara muestra de ello vive en las ilustraciones visuales de un grafista que se hizo en ese taller: José Guadalupe Posada (1852-1913)

Posada fue un grafista que se encargó de transmitir "la verdad a lo pelado". Mantenía un sentido realista, basado en el momento histórico que le tocó vivir, exponiendo un mensaje que pudiese ser entendido por el vulgo. Primero, usó la técnica del grabado en madera, después la litografía y finalmente en 1895 introdujo el grabado en zinc, con el que trabajó el resto de sus días.

El maestro, colaboró en los siguientes periódicos: *El Centavo Perdido*, *El Jicote*, *El Teatro*, *La Gaceta Callejera*, *La Patria*, *El Ahuizote* y *El Hijo del Ahuizote* entre otros.

Al inventor de "La Catrina", le tocó vivir una etapa de la historia en donde la sociedad tenía una gran "sed" por las ilustraciones visuales de periódicos, revistas, hojas volante, folletines románticos, libros de aventuras, novelas costumbristas y picarescas, historias de viajes, así como los juegos de la Oca y la Lotería.

Continuando por las ligas de la historia, nos saltaremos de nuevo la guerra (de revolución) para aterrizar en la época de los años veinte del siglo XX. En el siglo pasado, se comenzó a crear una política cultural de corte nacionalista y popular. El público empezó a tener actitudes nuevas ante la posibilidad de diversión y esparcimiento.

El nuevo Estado y la industria de los medios masivos de la inmediata postrevolución necesitaban dos cosas: clientela masiva y legitimidad popular. Con esas dos necesidades, el destinatario más adecuado de los medios impresos fue "el pueblo bajo" que la revolución sacó del anonimato. Ese público, fue portador y receptor de una flamante y amplia cultura popular recién valorizada, que el gobierno y los medios administraban. He ahí un México postrevolucionario, donde lo popular era de gran trascendencia para reafirmar una identidad nacional, en la cual, los medios masivos, ocuparon un papel protagónico.

Pero, no sólo esos medios iban a educar a un pueblo prominentemente analfabeta; es por ello que en 1921 se creó una secretaría para educar al público



José Guadalupe Posada



"El Hijo del Ahuizote"

mexicano (Secretaría de Educación Pública) En ese momento, apareció el nombre de un hombre brillante, un héroe que estuvo a la cabeza de una empresa muy grande, la de llevar educación a todo un país. Su nombre es: José Vasconcelos.

Este gran hombre, no sólo se propuso alfabetizar a un país, sino que tenía todo un proyecto cultural en mente. Hábilmente dirigió una mirada al terreno de los textos ilustrados para usarlos como una herramienta culturalizadora; por ende fue un gran promotor de este tipo de publicaciones.

El esfuerzo cultural se maximizó en el régimen cardenista (1934-1940) y un vivo ejemplo del apoyo a las ediciones con ilustraciones visuales, lo podemos apreciar en *El Album de Animales Mexicanos* con trabajos visuales de Gabriel Fernández Ledesma.

Libros como ese, formaron parte de un importante movimiento editorial, que buscaba fomentar en la juventud el gusto por las artes.

La Secretaría de Educación Pública, apoyó enormemente las publicaciones ilustradas y el público por excelencia de esas ediciones fueron los niños y los jóvenes.

Ejemplares como *El Libro de Oro Infantil* (1946), ilustrado por Carlos Bisi y Amalia Nieto; *Biblioteca Chapulín* (1952) y *Los Cuentos Clásicos Infantiles*, son notables muestras del esfuerzo cultural de la época.

En la década de los sesenta, la SEP, junto con la editorial Fernández Editores, puso en circulación *Los Clásicos de la Literatura* con ilustraciones visuales elaboradas en los talleres gráficos de dicha Secretaría.

Años después, el trabajo que inició José Vasconcelos, se vería galardonado con la primera Feria del Libro Infantil y Juvenil llevada a cabo en 1981.

En este tipo de Ferias, se exhiben cientos de libros ilustrados gráficamente de muchas editoriales como: Trillas, Diana, Planeta Debate, Porrúa, etc.

En 1989, la Feria del Libro Infantil y Juvenil pasó a ser cargo del recién creado Consejo Nacional para la Cultura y las Artes. El Consejo, vino a dar una gran difusión a la lectura, a través de una Dirección especial para las publicaciones (Dirección General de Publicaciones) Ejemplos de ediciones de la Dirección General de Publicaciones son: *Colecciones Reloj de Versos*, que cuenta con ilustradores visuales como: Germán Montalvo, Marisol Fernández, Diana Radayiciuté, Lucía Zacchi y Vicente Rojo, entre otros; *Versos para Jugar*; *El Cordoncito*, escrito por Vicente Leñero e ilustrado por Felipe Ugalde y *Un Sueño de Navidad*, ilustrado por Patricia Revah; entre otros.

En la actualidad, la Feria del Libro Infantil y Juvenil ha tenido un enorme éxito y se ha convertido en un evento internacional que se ha presentado en países como Cuba, Perú, Colombia y España.

Dentro del marco de la Feria, se convoca a los grafistas del país, para que participen en un concurso de ilustración visual. A los seleccionados se les da promoción mediante la exposición de sus trabajos dentro de la Feria.



José Vasconcelos



10° Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles.

Además, desde 1990 se edita el *Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles*, en donde se muestran los trabajos de los grafistas seleccionados en el concurso antes mencionado.

El Catálogo se ha convertido en un instrumento para que los grafistas den a conocer su trabajo tanto al público en general, como a casas editoriales y empresas o instituciones vinculadas en ese ramo.

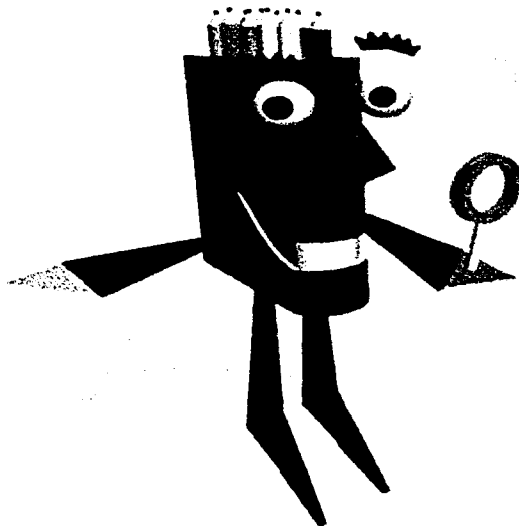
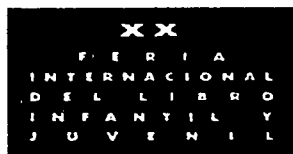
En el 10° Catálogo (del año 2000), 24 de los 56 seleccionados por el jurado son, o han sido estudiantes de la Escuela Nacional de Artes Plásticas de la Universidad Nacional Autónoma de México y el primer y tercer lugar lo obtuvieron

alumnos de dicha casa de estudios.

El primer premio lo adquirió Rey David Rojas (1975 -) estudiante de Comunicación Gráfica. Su obra ganadora lleva el título de *Zoociud-00*; el segundo galardón lo obtuvo Luis San Vicente con el trabajo intitulado *Los Hombres son de Marte* y el tercer lugar fue para Víctor Manuel García Bernal (1974 -) con la ilustración *Pequeña Historia del Diablo Rojo que Quería ser Verde*.

Las menciones honoríficas dentro del concurso fueron para: Agustín Aguirre, Juan Carlos Martínez, Mónica Miranda y Ramón Villegas.

Gracias a esfuerzos como el Catálogo antes mencionado, podemos conocer el trabajo de ilustración visual que se hace en México. ❀



Logotipo y mascota de la XX FERIA Internacional del Libro Infantil y Juvenil.

Rey David Rojas.
"Zoociud-00" (fragmento)
2000



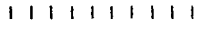
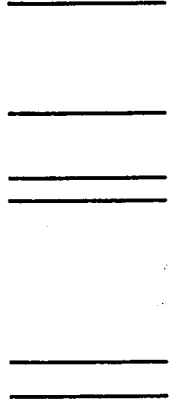
Luis San Vicente.
"Los Hombres son de Marte"
2000



Victor Manuel García Bernal.
"Pequeña Historia del Diabolo Rojo
que Quería ser Verde". (fragmento)
2000



01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100



DESCOMPOSICIÓN DESCRIPTIWADE

El MORADOR DE LAS TINIEBLAS



3.1 EL AUTOR QUE DA MIEDO: H.P. LOVECRAFT.

AHORA QUE YA SABEMOS MÁS ACERCA DE LA ILUSTRACIÓN VISUAL, DEL CUENTO y el miedo, iremos al meollo del asunto.

En este capítulo, nuestro objetivo será sustraer toda aquella información referente al cuento que ilustraremos en el capítulo cuatro: *El Morador de las Tinieblas*, escrito por Howard Phillips Lovecraft. Así lograremos que la propuesta visual se dirija por un camino preciso y que el mensaje a transmitir tenga un sólido basamento de investigación.

Para comenzar dicha labor, es fundamental conocer al hombre que escribió el cuento, saber sobre su vida y obra para entender su forma de pensar y descubrir cómo es la personalidad que está detrás del relato de terror que enfatizaremos, decoraremos y comentaremos visualmente.

Pues bien, conozcamos al autor que dedicó su vida a escribir historias que dan miedo.

HOWARD PHILLIPS LOVECRAFT. [1890-1937]

Lovecraft fue un escritor norteamericano que elevó a la cima el género del cuento de terror en todo el mundo.

Nació en Providence, Rhode Island, el 20 de agosto de 1890.

Su padre, Winfield Scott Lovecraft, sufrió de sus facultades mentales y murió después de haber estado internado en un hospital psiquiátrico por cinco años.

Su madre, Susie Phillips, fue una persona neurótica, posesiva y puritana. Decidió que H. P. Lovecraft tuviera su educación en casa porque tenía una salud muy mala.

A este niño asustadizo y débil se le podía ver a la edad de cuatro años metido en la enorme biblioteca de su abuelo quien tenía unos dos mil libros y algunos de ellos, tenían siglos de antigüedad.

Fueron constantes las pesadillas en su infancia, las cuales posiblemente se debían al recuerdo de la enfermedad y muerte de su padre, la sobreprotección materna, sus renuentes lecturas de cuentos de miedo y su aislamiento social.

Todos estos temores nocturnos, desembocaron en cuentos que H. P. Lovecraft escribía desde los ocho años.

Sus escritos continuaron en la adolescencia y el carácter frío e indiferente



H.P. Lovecraft.

que lo caracterizaba también.

La situación económica de su familia decayó y aquel niño, que había sido educado como aristócrata, lentamente fue conociendo la pobreza y sintiendo la necesidad de trabajar.

Su amor por la escritura siempre fue constante y nunca dejó de escribir.

A los 27 años, este joven escritor nunca había pasado una noche fuera de su casa y su carácter era el de un hombre amargado y pesimista.

Por aquella época, comenzó a publicar tímidamente algunos artículos sobre astronomía en el periódico *Providence Evening News*.

Esa timidez por publicar, se convirtió en necesidad, cuando a la edad de 30 años su madre murió y los pocos recursos de la fortuna familiar descendieron notablemente.

Trabajó como corrector de estilo y ortografía. Escribió en varias publicaciones para aficionados, como: *Amateur*, *All-Story*, *Argosy*, *Gazette-News*, *The Providence Amateurs*, *Conservative*, *Philosopher*, *United Amateur*, entre otras. Además, a veces conseguía que sus cuentos se publicaran en la famosa revista especializada en el género de terror *Weird Tales*.

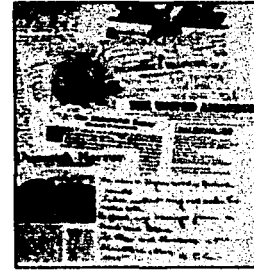
H. P. Lovecraft siempre tuvo la idea de que era vulgar y deplorable comerciar con el arte. Nunca cobraba lo justo por sus trabajos, además de que era poco emprendedor para promover su obra. Fue un *free-lance* con un marcado complejo de aristócrata. Tal vez, por ese complejo, no pudo ver el triunfo de su trabajo y no pudo gozar en vida del éxito profesional.

Sin embargo, con sus publicaciones amateurs, se abrió una puerta al mundo exterior y su aislamiento social dejó de ser tan absoluto. Algunos jóvenes que sentían admiración por sus relatos le mandaron cartas. H. P. Lovecraft apreció mucho eso y empeñó gran parte de su tiempo en contestar cada una de las cartas con dedicación. Algunos de sus amigos por correspondencia, se convertirían después en las personas más allegadas al literato. Muchos de ellos eran escritores aficionados y con el tiempo, se convertirían en los más destacados autores de cuentos de terror, formando un grupo llamado "Círculo de Lovecraft". Ellos fueron los que rescataron la obra del literato después de su muerte y por eso podemos leer hoy su obra.

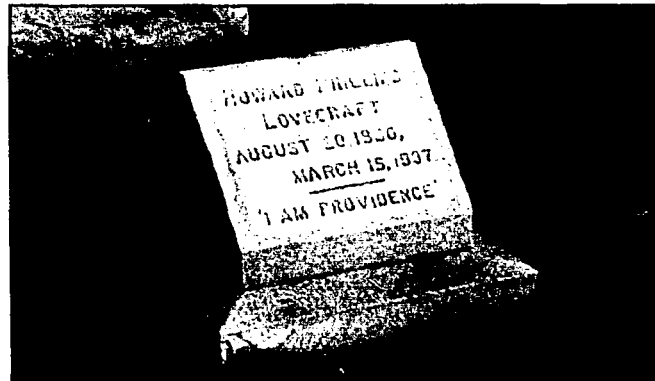
Sin mucho reconocimiento, siguió escribiendo cuentos que algunas personas intentaron promover sin fortuna.

A finales de 1936 comenzó a tener una serie de malestares digestivos que aumentaron en 1937. Además, se le hinchaban los pies y le dio una gripe muy fuerte. Empeoró rápidamente: perdía peso y tenía dificultad para retener los alimentos.

Flaco, hinchado de aires y líquidos, Howard Phillips Lovecraft murió en el *Jane Brown Memorial Hospital*, la madrugada del 15 de marzo de 1937^(*). ❀



Publicaciones donde aparecían los cuentos de Lovecraft.



Tumba de H. P. Lovecraft

* Las Fuentes usadas para escribir esta biografía fueron: De Camp, L. Sprague. *Lovecraft: Llopis, Rafael. Esbozo de una Historia Natural de los Cuentos de Miedo; López I., Juan José. Antología de Cuentos de Misterio y Estudio Preliminar* y www.hplovecraft.com

3.2 OBRA DE LOVECRAFT. LOS MITOS DEL CTHULHU.

COMO YA DIJIMOS, H. P. LOVECRAFT DESDE NIÑO SUFRIÓ TERRIBLES PESADILLAS que siempre quiso proyectar en sus cuentos de miedo. Sus primeros intentos de poner sus sueños en papel adoptaron la forma estética del cuento de miedo anglosajón. Imitó los cuentos góticos prerrománicos pero enseguida se sintió atraído por el estilo del cuento de miedo americano del famoso Edgar Alan Poe. Es por eso que se percibe en sus relatos un aire gótico inglés aunque escritos dentro de los lineamientos americanos.

Con el paso del tiempo, este joven estudioso de religiones, como las usadas en las culturas Egipcia, Babilónica y de la América precolombina, siguió el camino de Poe, pero poco a poco, fue integrando a otro escritor que influyó marcadamente su obra: Lord Dunsany.

En la obra de Dunsany, había un carácter triunfalista y épico que Lovecraft encontró cómodo para escribir los nombres sonoros de dioses olvidados, descripciones de templos sepultados y civilizaciones perdidas que había en sus sueños lúgubres.

Este escalón dunsanyano, en donde también están Poe, Machen y algunos elementos tomados de religiones orientales o primitivas, fueron muy importantes en la obra de H. P. Lovecraft.

Es fundamental mencionar a otros autores que influenciaron las historias lovecraftianas: Abraham Merrit, Algernon Blackwood, Bram Stoker, Amboce Bierce, R. W. Chambers, Frank Belknap Long y R. Wandrei entre algunos otros, de los cuales adoptó algunas cuantascaracterísticas que después aparecerían en su temible obra cumbre: *Los Mitos de Cthulhu*.

Esta obra en realidad es un trabajo literario colectivo, iniciado por Howard Phillips Lovecraft y centrado siempre en su persona. Son una serie de cuentos, cuya estructura parte de una racionalización de contenidos oníricos en un nivel lógico y científico de pensamiento, que tienen como plano estético una religión.



Cartel del Festival de Cine de H.P. Lovecraft 2000.
Ilustración por Kennon James.

Lin Carter, erudito, teólogo y biógrafo de la relación lovecraftiana describe así los mitos:

"...Los trabajos de ese grupo de escritores que llamamos 'La escuela de Lovecraft': Howard Phillips Lovecraft, Clark Ashton Smit, August Derleth, Robert E. Howard, E. Hoffman Price, Frank Belknap Long, Henry Kuttner, Juan Ferrucho, J.R. Campbell, Donald Wandrei, Hazel Heald y Robert Bloch; tienen en común un cuerpo doctrinal hasta casi hacer ellos un género literario propio: el que llamamos los Mitos de Cthulhu. Dicho cuerpo doctrinal es en parte una cronología de la tierra desde su pasado más remoto hasta su último futuro; en parte una historia de numerosas razas de dioses, demonios, monstruos, hombres y entidades que la han poblado, pueblan o han de poblar. En parte una especie de teología descriptiva de sus nombres, títulos, atributos y servidores, y, en parte una bibliografía de los libros científicos, místicos, literarios e históricos..."⁽¹²⁹⁾

El escritor Rafael Llopis, amigo y biógrafo de H. P. Lovecraft, escribió una semblanza de la historia de los mitos que dice así:

"...La idea fundamental de los mitos es que millones de años antes de que existiera el ciclo biológico al que pertenecemos, la tierra estaba poblada por seres que no eran estrictamente espirituales pero tampoco materiales en el sentido en que solemos dar a esa palabra.

A los comienzos de la vida humana, estos seres llamados Primordiales o Primigenios fueron expulsados de nuestro universo físico y "deportados" a planos dimensionales e incomprensibles repliegues del tiempo. Pero ahí siguen esperando volver. A lo largo de la historia han conseguido de vez en cuando inmiscuirse en la vida humana, por lo que han entrado en nuestros mitos y leyendas como dioses, diablos y seres sobrenaturales de toda especie que conocemos como eslabones aislados como el Yeti, el monstruo del lago Ness, zombies, etc., pero que en realidad forman parte del pasado remoto del planeta.

Algunos individuos han caído en la adoración ante ellos y han fundado sectas secretas. Pero los primordiales también disponen de servidores no humanos que en ciertos casos han tenido relaciones carnales con otros servidores humanos e inhumanos formando espantosas razas híbridas.

Algunas veces sus servidores han logrado sacar del exilio a estos seres Primordiales quitando sellos arquetípicos o recitando versos de antiguos y místicos libros. Pero siempre han sido intentos fallidos gracias a la intervención directa de las razas benévolas o a los seres humanos.

No obstante en un libro llamado Necronomicon escrito por el árabe demente Abdul Alhazred, se profetiza que los Primordiales serán liberados y regresarán.

Esta es en líneas generales la historia de los Mitos, en la que contradictoriamente se integran oscurantismo y racionalismo, materialismo y magias arcaicas, ciencia y mística..."⁽¹³⁰⁾

Así bien, H. P. Lovecraft, formó un puente entre el cuento de miedo de antaño y la fantasía científica del porvenir. Este puente está estructurado por dos factores contradictorios: el racionalismo materialista y el anhelo religioso. De la unión de esos opuestos nace el fundamento de los Mitos: el horror arquetípico.



August Derleth.



Samuel Loveman.



Frank Belknap Long.



Clark Ashton.



Robert E. Howard.

●29 Carter, Lin, en:
"H.P. Lovecraft: The Gods",
en: Lovecraft & divers hand:
"The shuttered room". p. 52

●30 Llopis, Rafael. Historia
Natural de los Cuentos de
Miedo. pp. 243 y 244

●31 Bergier, Jacques.
Lovecraft, un Gran Genio
Venido de Otra Parte. p. 515

●32 Lovecraft, Howard
Phillips. "El Morador de
las Tinieblas", en: Los Mitos
del Cthulhu. p. 421

El materialismo del escritor, fue el que lo llevó a encarnar sus horrores arquetípicos, no en puros dioses, tampoco en figuras meramente oníricas sino en seres materiales que son indudablemente símbolos arquetípicos, y como dijera Jacques Bergier, "...H. P. Lovecraft inventó un género nuevo: el cuento materialista de terror..."⁽³¹⁾

Por otra parte, los mitos lovecraftianos, del Cthulhu, una vez estructurados, han pasado a convertirse en nuevos elementos constitutivos de otras "neonatas" construcciones literarias modernas, especialmente dentro del terreno de la ficción científica, también llamada coloquialmente como ciencia ficción.

Su influencia es evidente en la obra de H. R. Tolkien, Pauwels, Bergier, en algunos de los relatos crípticos del encumbrado escritor argentino Jorge Luis Borges y en general, en casi todos los escritores de terror actuales, como Stephen King.

No sólo en la literatura está la huella de H. P. Lovecraft, sino también en muchas películas hollywoodenses que han hecho visibles, con avanzados efectos especiales, las descripciones de los seres que aparecen en los Mitos, como: *Alien*, *Especies*, *La Mancha Voraz*, *El Despertar del Diablo*, entre otras. Además, ya se han hecho películas basadas en los libros de H. P. Lovecraft. También existen artistas como H.R. Giger, que se han dedicado a pintar monstruos terribles descritos en los cuentos espectrales del autor.

Los escritos que dejó el escritor de Providence en la memoria de la humanidad, han tenido muchos seguidores de varias corrientes artísticas y los títulos de las obras cumbre del literato, han llegado hasta el milenio en que vivimos para seguir haciéndonos imaginar miedos que provienen de las entrañas de la esencia del ser humano. Los títulos son:

La Ciudad sin Nombre, *El Ceremonial*, *La Llamada de Cthulhu*, *El Color que Cayó del Cielo*, *El Caso de Charles Dexter Ward*, *El Horror de Dunwich*, *El que Susurraba en las Tinieblas*, *La Sombra de Innsmouth*, *En las Montañas de la Locura*, *Los Sueños en la Casa de la Bruja*, *La Cosa en el Umbral*, *En la Noche de los Tiempos*, y *El Morador de las Tinieblas* (que a continuación será transcrito), entre otros. ✽

3.3 EL MORADOR DE LAS TINIEBLAS.

"...Lo veo, viene hacia acá, viento infernal,
sombra ténue, negras alas. Yog-Sothoth,
silvame tú, ojo ardiente de tres lóbulos..."⁽³²⁾

AHORA SI, QUERAMOS O NO, TENDREMOS QUE DESCUBRIR QUIÉN ES EL QUE anda oculto entre las tinieblas. Dispongámonos a investigar "quién es el que anda ahí", sin esperanzas de encontrar a un grillo cantor. A continuación, transcribiremos una versión corta del cuento que ilustraremos.

EL MORADOR DE LAS TINIEBLAS

AS PERSONAS DUDARÁN ANTES DE PONER EN TELA DE JUICIO la extendida opinión de que a Robert Blake lo mató un rayo, o un shock nervioso producido por una descarga eléctrica. Es cierto que la ventana ante la cual se encontraba permanecía intacta, pero la naturaleza se ha manifestado a menudo capaz de hazañas aún más caprichosas. La víctima era un escritor y pintor consagrado por entero al campo de la mitología, de los sueños, del terror y la superstición, ávido en buscar escenarios y efectos extraños y espectrales.

No obstante, entre los que han examinado y contrastado todas las circunstancias del asunto, hay quienes se adhieren a teorías menos racionales y comunes.

El lector puede escoger por sí mismo entre estas dos opiniones diversas. Ahora, después de estudiar su diario detenidamente, sin apasionamiento ni prisa alguna, nos hallamos en condiciones de resumir la concatenación de los hechos desde el punto de vista de su actor principal.

El joven Blake volvió a Providence en el invierno de 1934-35, y alquiló el piso superior de una venerable residencia situada frente a una casa cerca de College Street, en lo alto de la gran colina -College Hill- inmediata al campus de la Brown University.

El estudio de Blake era una pieza espaciosa que daba por un lado a la pared delantera del jardín; por el otro, sus ventanas -ante una de las cuales había instalado su mesa de escritorio- miraban a occidente, hacia la cresta de la colina. Desde allí se dominaba una vista espléndida de tejados pintorescos y místicos crepúsculos.

A unos tres o cuatro kilómetros de distancia, se recortaba la

joroba espectral de Federal Hill erizada de tejados y campanarios que se arracimaban en lejanos perfiles y adoptaban siluetas fantásticas, cuando los envolvía el humo de la ciudad.

Después de haberse traído de su casa la mayor parte de sus libros, Blake compró algunos muebles antiguos, en consonancia con su vivienda, y la arregló para dedicarse a escribir y pintar. Instaló su estudio en una habitación del ático orientada al norte y muy bien iluminada por un amplio mirador.

Cuando llegaba el atardecer, se sentaba a su mesa y contemplaba soñadoramente el panorama de poniente: sobre todo, la distante silueta de Federal Hill, cuyas cúpulas resplandecientes, puntiagudas buhardillas y calles ignoradas tanto excitaban su fantasía. Por las pocas personas que conocía en la localidad se entero de que en dicha colina había un barrio italiano. De cuando en cuando paseaba sus prismáticos por aquel mundo espectral,

De todos los lejanos edificios de Federal Hill, el que más fascinaba a Blake era de una iglesia sombría y enorme. Al atardecer la gran torre rematada por un afilado chapitel se recortaba tremenda contra un cielo incendiado. Era un edificio melancólico y severo, construido con sillares de piedra, muy maltratado por el humo y las inclemencias del tiempo, al parecer. Su estilo, según se podía apreciar con los prismáticos, correspondía a los primeros intentos de reinstauración del Gótico y debía datar, por lo tanto, del 1810 ó 1815.

A medida que pasaban los meses, Blake contemplaba aquel edificio lejano y prohibido con un creciente interés. Llegó a parecerle que se cernían sobre él un aura de desolación y que incluso las palomas y las golondrinas evitaban sus aleros.

En primavera, Blake había comenzado una novela, pero incomprendiblemente, se había atascado y su trabajo no progresaba. Cada vez pasaba más tiempo sentado ante la ventana de poniente, contemplando el cerro distante y el negro campanario que los pájaros evitaban. Entonces se le ocurrió por primera vez, atravesar la ciudad y recorrer aquella ladera fabulosa que conducía al brumoso mundo de ensueños.

A últimos de abril, Blake hizo su primera incursión al reino desconocido. Después de recorrer un sinfín de calles y avenidas en la parte baja, llegó finalmente a una calle en cuesta.

Descubrió la torre junto a una inmensa mole de piedra que se alzaba al final de la calle. Él se encontraba en ese momento en una plaza empedrada de una forma singular, en cuyo extremo se alzaba una enorme plataforma rematada por un muro de piedra y rodeada por una barandilla de hierro. Allí finalizó su búsqueda, porque en el centro de la plataforma, se erguía, rodeada de yerbajos y zarzas, una masa titánica y lúgubre sobre cuya identidad, aún viéndola de cerca no podía equivocarse.

La iglesia se encontraba en un avanzado estado de ruina. Algunos de sus contrafuertes se habían derrumbado y varios de sus delicados pináculos se veían esparcidos por entre la maleza. Las denegridas ventanas ojivales estaban intactas en su mayoría, aunque en muchas faltaba el ajimez de piedra.

La desolación y la ruina envolvían el lugar como una mortaja, y en los aleros sin pájaros, y en los muros desnudos de piedra, veía Blake un toque siniestro imposible de definir. Se dio cuenta de que había ido acercándose y de que observaba el muro y su verja herrumbrosa con idea de entrar. La cancela estaba cerrada, pero en la parte norte de la verja faltaban algunos barrotes. Subió los escalones y avanzó por el estrecho reborde exterior hasta llegar al boquete.

Vista de cerca, la enhiesta mole de la iglesia resultaba opresiva. Sin embargo, venció su aprensión y probó las tres grandes puertas de la fachada. Estaban firmemente cerradas las tres, así que comenzó a dar la vuelta del edificio en busca de alguna abertura más accesible.

En la parte posterior encontró un tragaluz abierto y sin rejas que proporcionaba el acceso necesario. Obedeciendo a un impulso casi inconsciente, Blake se introdujo por el tragaluz y se dejó caer sobre la capa de polvo y los escombros esparcidos en el suelo. Era un sótano abovedado, inmenso, sin tabiques. A lo lejos, en un rincón, y sumido en una densa oscuridad, descubrió un arco que evidentemente con-

ducía arriba. Halló un barril intacto aún, en medio del polvo y lo rodó hasta colocarlo al pie del tragaluz para cuando tuviera que salir. Luego, haciendo acopia de valor, cruzó el amplio sótano plagado de telarañas y se dirigió al arco del otro extremo. Medio sofocado por el polvo omnipotente y cubierto de suciedad, empezó a subir los gastados peldaños que se perdían en la negrura.

Una vez arriba, Blake comenzó a inspeccionar rápidamente. La nave central era de enormes proporciones y sobrecogía por las montañas de polvo acumulado sobre los bancos, el altar, el púlpito y el órgano, y las inmensas colgaduras de telaraña que se desplegaban entre los arcos apuntados del triforio.

En una sacristía posterior contigua al ábside encontró Blake un escritorio deteriorado y unas estanterías repletas de libros mohosos, casi desintegrados. Aquí sufrió por primera vez un sobresalto de verdadero horror, ya que los títulos de aquellos libros eran suficientemente elocuentes para él. Todos ellos trataban de materias atroces y prohibidas.

El propio Blake había leído algunos de ellos; una versión latina del execrable Necronomicon, el siniestro Liber Ivonis, el abominable Cultes des Gules del conde d'Erlette, el Unaussprechlichen Kulten de von Junzt y el infernal tratado De Vermis Mysteriis de Ludvig Prinn.

Sobre la desvencijada mesa de escritorio había un cuaderno de piel lleno de anotaciones tomadas en un curioso lenguaje cifrado.

Con la esperanza de descifrar más adelante el criptograma, Blake se metió el libro en el bolsillo.

Una vez explorada toda la planta baja, Blake atravesó de nuevo la nave hasta llegar al vestíbulo donde había visto antes una puerta y una escalera que probablemente conducía a la torre del campanario, tan familiar para él desde su ventana.

La subida fue muy trabajosa. La escalera desembocaba en una cámara desprovista de campanas y dedicada según todas las trazas, a fines totalmente diversos.

La estancia era espaciosa y estaba iluminada por una luz apagada que provenía de cuatro ventanas ojivales. En el centro del recinto cubierta de polvo, se alzaba una columna de metro y medio de altura y como medio metro de grosor. Este pilar estaba cubierto de extraños jeroglíficos toscamente tallados, y en su cara superior, como en un altar, había una caja metálica de forma asimétrica con la tapa abierta. En su interior, cubierto de polvo había un objeto ovoide de unos diez centímetros de largo formando círculo alrededor del pilar central. En un rincón de la cámara había una escala de hierro adosada en el muro que subía hasta el techo, donde se veía una trampa cerrada que daba acceso al chapitel desprovisto de ventana.

Una vez acostumbrado a la escasa luz del interior Blake se dio cuenta de que aquella caja de metal amarillento estaba cubierta de extraños bajorrelieves. Se acercó, le quitó el polvo con las manos y el pañuelo y descubrió que las figurillas representaban unas criaturas. El objeto ovoide de su interior resultó ser un poliedro casi negro surcado de estrías rojas que presentaba numerosas caras, todas ellas irregulares. Esta piedra una vez limpia ejerció sobre Blake un hechizo alarmante, no podía apartar los ojos de ella, y al contemplar sus caras resplandecientes, casi parecía que era translúcida, y que en su interior tomaban cuerpo unos mundos. En su mente flotaban imágenes de paisajes exóticos, grandes torres de piedra, titánicas montañas sin vestigio de vida alguna, y espacios aún más remotos, donde sólo una agitación entre tinieblas indistintas delataba la presencia de una conciencia y una voluntad.

Al desviar la mirada reparó en un sorprendente montón de polvo que había en un rincón, al pie de la escala de hierro. Se dirigió a él apartando a manotadas las telarañas que obstaculizaban su paso y en efecto lo que allí había le causó una honda impresión. Una vez más echó mano del pañuelo y no tardó en poner al descubierto la verdad. Era un esqueleto humano, y debía estar desde hacía muchísimo tiempo. Las ropas estaban deshechas. A juzgar por algunos botones y trozos de tela, se

trataba de un traje gris de caballero. También había otros indicios: zapatos, broches de metal, gemelos de camisa, un alfiler de corbata, una insignia de periodista con el nombre extinguido Providence Telegram, y una cartera de piel muy estropeada. Blake examinó la cartera con atención. En ella encontró varios billetes antiguos, algunas tarjetas a nombre de Edwin M. Lillibridge, y una cuartilla llena de anotaciones. Esta cuartilla era sumamente enigmática. Blake la leyó con atención acercándose a la ventana para aprovechar los últimos rayos de sol. Decía así:

El Prof. Enoch Bowen regresa de Egipto, mayo 1844. Compra vieja iglesia Federal Hill en julio. Muy conocido por sus trabajos arqueológicos y estudios esotéricos.

1846: tres desapariciones; primera mención del Trapezoedro Resplandeciente.

Siete desapariciones en 1848. Comienzo de rumores sobre sacrificios de sangre.

El padre O'Malley habla del culto al demonio mediante caja hallada en ruinas egipcias. Afirman invocan algo que no puede soportar la luz. Rehuye la luz suave y desaparece ante una luz fuerte. En este caso tiene que ser invocado otra vez.

Esta gente afirma que el Trapezoedro Resplandeciente les muestra el cielo y los demás mundos, y que el Morador de las Tinieblas les revela ciertos secretos.

Muchachos irlandeses atacan la iglesia en 1869, después de la desaparición de Patrick Regan.

Febrero 1877: se toman medidas, y se cierra la iglesia en abril.

Guardó el papel de la cartera y se la metió en el bolsillo interior de su chaqueta. Luego se inclinó a examinar el esqueleto que yacía en el polvo. El significado de aquellas anotaciones estaba claro. No había duda de que este hombre había venido al edificio abandonado, 50 años atrás en busca de una noticia sensacional. Blake se agachó y observó el peculiar estado de los huesos. Unos estaban esparcidos en desorden, otros parecían como desintegra-

dos en sus extremos, y otros habían adquirido el extraño matiz amarillento del hueso calcinado o quemado.

Antes de darse cuenta de lo que hacía, se puso a mirar la piedra otra vez, permitiendo que su influjo suscitase imágenes confusas en su mente. Vio a una distancia incalculable detrás de todo, percibió un abismo infinito de tinieblas en cuyo seno se adivinaba por sus etéreas agitaciones, unas presencias inmensas, tal vez consistentes o semí-sólidas.

Luego de pronto, Blake sintió que se ahogaba y se apartó de la piedra, consciente de una presencia extraña y sin forma que le vigilaba intensamente. Pero pensó que sencillamente, el lugar le estaba poniendo nervioso, lo cual no era de extrañar teniendo en cuenta su macabro descubrimiento. La luz se estaba llenando además, y puesto que no había traído linterna decidió marcharse enseguida.

En aquel mismo instante notó que muy cerca de él acababa de desprenderse una ligera tufarada de fétido olor, aunque no logró determinar de donde procedía. Blake cogió la tapa de la caja y la cerró de golpe sobre la piedra que en ese momento relucía de manera inequívoca.

A continuación le pareció notar un movimiento blando como de algo que se agitaba en la eterna negrura del chapitel, al que daba acceso la trampa del techo. Y no obstante aquella agitación de arriba le sobrecogió hasta tal extremo que se arrojó precipitadamente escaleras abajo, cruzó la horrible nave, el sótano, la plaza oscura y desierta, y atravesó los inquietantes callejones de Federal Hill hasta desembocar en las tranquilas calles del centro que conducían al barrio universitario donde habitaba.

Durante los días siguientes Blake no contó a nadie su expedición y se dedicó a leer detenidamente ciertos libros, a revisar periódicos atrasados en la hemeroteca local y a intentar traducir el criptograma que había encontrado en la sacristía.

Por las tardes, como siempre, sentía la necesidad de sentarse a contemplar el paisaje de poniente y la negra aguja que

sobresalía entre las erizadas techumbres de aquel mundo distante y casi fabuloso. Pero sabía ya, que allí se ocultaban secretos prohibidos.

Fue en el mes de julio cuando Blake, según declara él mismo en su diario, logró descifrar el criptograma. El diario alude a cierto Morador de las Tinieblas, que despierta cuando alguien contempla fijamente el Trapezoedro Resplandeciente y aventura una serie de hipótesis descabelladas sobre los negros abismos del caos de donde procede aquel. Sin embargo, añade que la simple iluminación de las calles constituye una barrera infranqueable para él.

A primeros de julio los periódicos locales publicaron ciertas noticias que, según escribe Blake justificaban plenamente sus temores. Sin embargo aparecían de una manera tan breve y casual, que sólo él debió de captar su significado. Los italianos afirmaban que en la aguja sin ventanas se oían ruidos extraños, golpes y movimientos sordos, y habían acudido a sus sacerdotes para que ahuyentasen a ese ser monstruoso que convertía sus sueños en pesadillas insoportables

En la mañana del 17 de julio, el Journal publicó un artículo que le provocó a Blake una verdadera crisis de horror. Por la noche se había desencadenado un tormenta que había dejado a la ciudad sin luz durante más de una hora, En el tiempo que duró el apagón, los italianos casi enloquecieron de terror. Los vecinos de la iglesia maldita juraban que la bestia de la aguja se había aprovechado de la ausencia de luz en las calles y había bajado a la nave de la iglesia, donde se habían oído unos torpes aleteos, como de un cuerpo inmenso y viscoso. Poco antes de volver la luz, había ascendido de nuevo a la torre, donde se oyeron ruidos de cristales rotos. Podía moverse hasta donde alcanzaban las tinieblas, pero la luz la obligaba invariablemente a retirarse.

Durante la hora que duró el apagón las multitudes se apiñaron alrededor de la iglesia a orar bajo la lluvia, con cirios y lámparas

encendidas que protegían con paraguas y papeles formando una barrera de luz que protegiera la ciudad de la pesadilla que acechaba en las tinieblas.

De aquí en adelante, el diario de Blake revela un creciente temor y aprensión. Continuamente se reprocha a sí mismo su pasividad y se hace mil reflexiones fantásticas sobre las consecuencias que podría acarrear otro corte de luz. Pero lo que más le horrorizaba era cierta especie de diabólica relación psíquica que parecía haberse establecido entre él y aquel horror que se agitaba en la aguja distante. En su diario refiere continuamente las pesadillas que sufría por esas fechas y señala que el influjo de aquel extraño ser de la torre le aumentaba notablemente durante el sueño.

En la semana que siguió al 30 de julio, Blake sufrió su primera crisis depresiva. Pasó varios días sin salir de su casa ni vestirse, encargando la comida por teléfono.

La gran tempestad se desencadenó el 18 de agosto, poco antes de media noche. La lluvia era torrencial, y la continua sucesión de truenos impidió dormir a casi todos los habitantes.

A las 2,12 exactamente, según los registros de la compañía de fluido eléctrico, las luces se apagaron en toda la ciudad. El diario de Blake no constata la hora en que esto sucedió. Sólo figura esta anotación: *"Las luces se han apagado. Dios ten piedad de mí"*. En Federal Hill había también muchas personas tan expectantes y angustiadas como él; en la plaza y los callejones vecinos al templo maligno se fueron congregando numerosos grupos de hombres, empapados por la lluvia, portadores de velas encendidas bajo sus paraguas, linternas, lámparas de petróleo, crucifijos, y toda clase de amuletos habituales en el sur de Italia.

Finalmente cesaron los relámpagos y se levantó un fuerte viento que les apagó la mayoría de las velas, de forma que las calles quedaron amenazadoramente a oscuras. Era imposible seguir dudando que en la torre se oían ruidos extraños.

Inmediatamente después, de las invisibles alturas descendió un hedor tan insoportable, que muchas de las personas que rodea-

ban la iglesia se sintieron mal y algunas estuvieron a punto de marearse. A la vez, el aire se estremeció como un batir de alas inmensas, y se levantó un viento fuerte y repentino con más violencia que antes, arrancando los sombreros y paraguas

chorreantes de la multitud. Nada concreto llegó a distinguirse en las tinieblas, aunque algunos creyeron ver desparramada por el cielo una enorme sombra aún más negra que la noche, una nube informe de humo que desapareció hacia el Este a una velocidad de meteoro.

Eso fue todo. Ignorantes de lo sucedido, no abandonaron su vigilancia; y un momento después elevaban una jaculatoria en acción de gracias por un fogonazo de un relámpago tardío que, seguido de un estampido ensordecedor, desgarró la bóveda del cielo. Media hora más tarde escampó, y al cabo de quince minutos se encendieron de nuevo las luces de la calle. Los hombres se retiraron a sus casas cansados y sucios, pero considerablemente aliviados.

Los periódicos del día siguiente, al informar sobre la tormenta, concedieron escasa importancia a estos incidentes. Parece ser que el último relámpago y la explosión ensordecedora que le siguió habían sido aún más tremendos por el Este que en Federal Hill. El fenómeno se manifestó con mayor intensidad en el barrio universitario, donde también notaron una tufarada de insoportable fetidez. El estallido del trueno despertó al vecindario, lo que dio lugar a que más tarde se expresaran las opiniones más diversas. Estas personas opinaban que aquel último rayo imprevisto había caído en algún lugar del barrio, aunque no pudieron hallar después sus efectos.

Todos estos detalles se tomaron en cuenta por su posible relación con la muerte de Robert Blake. Los estudiantes de la residencia Psi Delta, cuyas ventanas traseras daban enfrente al estudio de Blake, observaron, en la mañana del día nueve, su rostro asomado a la ventana occidental, intensamente pálido y con una expresión muy rara. Llamaron al timbre y, finalmente, avisaron a

la policía para que forzara la puerta.

El cuerpo estaba sentado muy tieso ante la mesa de su escritorio junto a la ventana. Cuando vieron sus ojos vidriosos y desorbitados y la expresión de loco terror del semblante., los policías apartaron su vista horrorizados. Poco después el médico forense exploró el cadáver y, a pesar de estar intacta la ventana, declaró que había muerto a causa de una descarga eléctrica o por el choque nervioso provocado por dicha descarga. Apenas prestó atención a la horrible expresión; se limitó a decir que sin duda se debía al profundo shock que experimentó una persona tan imaginativa y desequilibrada como era la víctima. Dedujo todo esto por los libros, pinturas y manuscritos que hallaron en el apartamento, y por las anotaciones garabateadas a ciegas en su diario. Blake había seguido escribiendo frenéticamente hasta el final.

He aquí sus anotaciones postreras, o al menos, lo que de ellas se ha podido descifrar:

la luz todavía no ha muerto deben de haber pasado cinco minutos todo depende de los relampagos cuál *Hyakthi* haga que continúen a pesar de ellos noto el infirio maligno la lluvia y los truenos son en Sordocobores
ya se está apoderando de mi mente

hastornos de la memoria recuerdo cosas que no he visto nunca otros mundos, otras galaxias oscuridad los relampagos me parecen tinieblas y las tinieblas luz

a pesar de la oscuridad total, veo la colina y la iglesia, pero NO PUEDE SER VERDAD debe ser una impresión de la retina, por el desdoblamiento de los relampagos. ¡¡¡¡¡ Dios que los italianos salgan con sus niños, si rujan los relampagos!

¿de que tengo miedo? ¿no es acaso una encarnación de *Nyarlathotep*, que en el antiguo y misterioso *Khem* tomó el hecho forma de hombre? recuerdo *Yuggoth*, y *Shoggoth*, aún más lejos, y un vacío de planetas negros al final.

largo vuelo a través del vacío imposible cruzar el universo de luz se cuando por los pen salientes arrojados en *Tharzochoth* *Resplandeciente* empujado a través de HORRIBLES abismos de luz.

Soy Blake. Robert Harrison Blake. Calle East Knapp, 620. Milwaukee, Wisconsin. Soy de este planeta. *jazathoth*, ten piedad! ya no relampagueas horrible puedo verlo todo con un sentido que no es la vista la luz es tinieblas y las tinieblas luz estas gentes de la colina vigilancia niños y amuletos sus sacerdotes

perdo el sentido de la distancia lo le irno está cerca y lo cercano lejos NO HAY LUZ NO CRISTAL veo la aguja la torre la ventana uidos *Roderick Usher* estoy loco o me estoy volviendo ya se agita y abita en la torre somos uno quiero salir deho salir y unificar mis fuerzas sabe donde estoy

Soy Robert Blake, pero veo la torre en la oscuridad. Hay un olor horrible sentidos han disminuido salen las tablas de la torre y abre rasgo *li ngai* 444

lo veo viene hacia acá viento infernal sombra titánica negras alas *Yog-Sothoth* *Sávarme tú*
ojo ardiente de tres lobulos⁽³⁾,

●33 Ibid. pp. 398 a 421

Vaya diario...

Conocimos el tenebroso pueblo de Federal Hill; la mole inmensa y tétrica que produce miedo a los lugareños italianos, a un pintor y escritor que debido a su curiosidad y afán de investigación tuvo un desenlace fatal por causas no muy claras.

No conformes con ello, ahondemos más y descubramos todos los detalles que existen en este relato misterioso. Viajemos hacia Providence, Federal Hill y finalmente al templo maldito de la historia. Así mismo, conozcamos algo más sobre la personalidad de Robert Blake.

En los próximos apartados, investigaremos cosas referentes al lugar donde ocurrieron los acontecimientos del cuento y sobre su personaje principal. A esto sumaremos un método que nos llevará a conocer las ideas que un segmento del público lector tuvo después de haber leído el cuento. De esa manera, con la suma de la información, podremos dedicarnos a desarrollar la propuesta visual. ❧

3.4 CONTEXTO QUE CIRCUNDA AL RELATO.



Residencia en Providence.



Casa de H. P. Lovecraft en Providence.

PROVIDENCE.

LOVECRAFT ESCOGIÓ SU CIUDAD NATAL COMO ESCENARIO PARA UN VASTO número de sus relatos y ahí es donde se desarrollan los sucesos imaginarios del cuento *El Morador de las Tinieblas*.

Providence, es la capital del estado Norteamericano llamado Rhode Island. El Estado fue fundado por Rogers Williams en 1636.

Es una ciudad rica en industria y diversidad étnica. Actualmente cuenta con una población mayor a los 153,000 habitantes, siendo la más poblada de Rhode Island.

A seis kilómetros del norte de la Universidad de Brown se encuentra una famosa cascada llamada Pawtucket, usada como hidroeléctrica para abastecer las necesidades de energía de la ciudad y las industrias: fundidoras, textiles, de caucho, de conservas, aceites, maderas aserradas, refinerías de petróleo y química. Retrocediendo un poco en la historia, Providence fue una ciudad próspera económicamente, pero tuvo una fuerte baja económica con la depresión que hubo en Estados Unidos de Norteamérica en los años 30's, de la cual se recuperaría aproximadamente una década después. Los carruajes, tirados por caballos, fueron desapareciendo y en 1929, el automóvil, concebido por el ingenio de Henry Ford, se convirtió en una necesidad económica.

El desarrollo residencial tuvo lugar por la segunda mitad del siglo XIX y los grupos étnicos comenzaron a construir iglesias para satisfacer las necesidades de su comunidad, como los pioneros inmigrantes italianos que se ubicaron al sur de la ciudad en la colina de Federal Hill.

FEDERAL HILL.

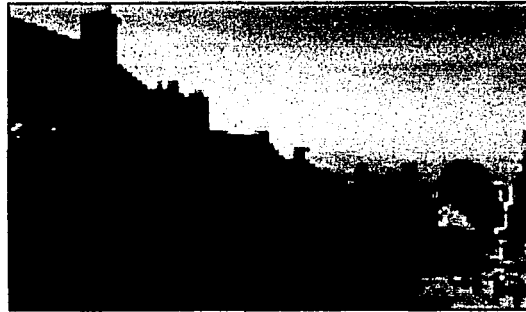
El pueblo, está ubicado en una colina aproximadamente a cuatro kilómetros del centro de Providence. Es un pueblo rico en historia y mayoritariamente habitado por italianos.

Su calle principal es la Avenida Atwells y ésta, fluye bajo el famoso arco del lugar. La gran calle conduce a Westminster y la calle Cranston.

En el pueblo, se pueden ver múltiples establecimientos comerciales familiares, que se han conservado funcionando por muchas generaciones. "...Se dice y es verdad, que Federal Hill... -es- un lugar seguro para vivir donde uno todavía puede caminar por la noche sin miedo..."⁽¹⁴⁾

La imaginación de H. P. Lovecraft, nos muestra un Federal Hill misterioso y en ruinas, donde uno se pierde en el laberinto de sus callejones y los letreros que indican sus nombres están ilegibles y deteriorados. En el recorrido por este pueblo lovecraftiano, se observan derruidas iglesias, con sus chapiteles desmoronados; calles flanqueadas por enormes escalinatas con torcidos porches dóricos; cúpulas de cristal resplandecientes; puntiagudas buhardillas y viejos edificios data dos en los viejos tiempos de los yankees e irlandeses.

H. P. Lovecraft fue un amante de las construcciones antiguas. Ello se refleja en las descripciones tenebrosas del pueblo de Federal Hill, al que le incrusta en el cuento *El Morador de las Tinieblas* una iglesia gótica que en realidad no existe en ese lugar: "...había cambiado el estilo arquitectónico al trasplantarse a los Estados Unidos. En América no había castillos góticos ni ruinas medievales. Las únicas ruinas eran las de su pasado colonial..."⁽¹⁵⁾



Calle en Federal Hill.



Catedral gótica. Chartres. París.

LA IGLESIA DE FEDERAL HILL.

En *El Morador de las Tinieblas*, como en el relato de Edgar Alan Poe *El Misterio de la Casa de Usher*, el terror central de la historia gira entorno a una edificación. Poe, nos narra la maldición que guarda una mansión que cobra vida y del terror que produce a los personajes que la habitan. A diferencia de Poe, H. P. Lovecraft no le da vida a una construcción, sino que en ella oculta un secreto misántropo y la usa como "perfecto empaque" para semejante terror.

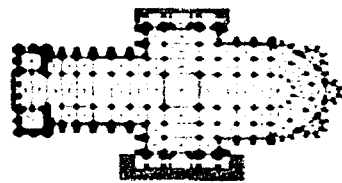
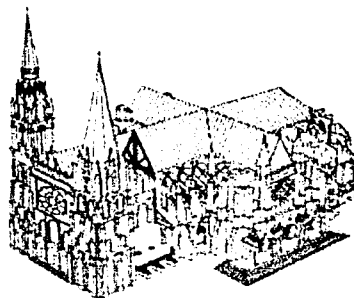
La iglesia maldita del cuento, está situada en algún lugar de Federal Hill "...sobre una plataforma rematada por un muro de piedra y rodeada por una barandilla de hierro..."⁽¹⁶⁾

Según el escritor, el templo maldito data de los intentos de reinstauración del gótico de 1810 o 1815. El estilo gótico fue creado en el siglo XI en Europa

●34 www.fedhillgazette.com

●35 Llopis, Rafael. Historia Natural de los Cuentos de Miedo. p. 160

●36 Phillips Lovecraft, Howard. "El Morador de las Tinieblas". en: Los Mitos del Cthulhu. p. 403



Isométrico y plano de la Catedral de Chartres.

gracias a las nuevas técnicas de construcción que permitieron cambios en las antecesoras formas románicas.

El templo griego se enraizaba en la tierra y el gótico apuntaba y "subía" al cielo en forma de plegaria, reflejando el sentimiento cristiano con grandeza.

Este tipo de construcciones están estructuradas por un sistema de bóvedas, sostenes y contrafuertes, en el cual los sostenes reciben el peso de las bóvedas.

Las bóvedas son sostenidas por grandes arcos apuntados perpendiculares al eje mayor de las mismas y con diagonales que se apoyan la una con la otra. Sus empujes se equilibran con arbotantes, contrafuertes y botareles en el exterior.

En el interior, los arcos y bóvedas se reúnen en los pilares semejando ramas que se unen a un tronco.

Un aspecto importante del nuevo estilo arquitectónico, era que, el muro, dejaba de ser un elemento estructural. El edificio era una jaula de piedras y ventanas. Los muros sólo se levantaban como protección contra la intemperie y para acentuar las ligeras líneas de la masa ascendente de la estructura gótica. Los vitrales, son un elemento de la construcción que da al interior de los edificios una atmósfera mística, ya que estos impiden el paso excesivo de la luz, de tal manera que la iglesia queda sumergida en una niebla de color.

Dichas construcciones se adornaron con: esculturas, estatuas, capiteles, gárgolas, archivoltas, agujas, silleras de madera, tapicerías, miniaturas, pinturas, orfebrería, cerámica, vitrales, etc.

PERSONAJE PRINCIPAL.

Como es costumbre en el estilo literario de H. P. Lovecraft, no se incluyen diálogos en el cuento *El Morador de las Tinieblas*. La historia es contada por un narrador, que nos pone al tanto de los detalles de los acontecimientos en Providence.

Es una constante que en los relatos de H. P. Lovecraft, el personaje central, sea un hombre de amplia cultura; casi totalmente aislado de la sociedad, a no ser por los amigos con los que se comunica mediante el arte

epistolar; ávido estudioso de ciencias secretas y con una extrema curiosidad sobre fenómenos extraños.

No es muy difícil darnos cuenta que los personajes lovecraftianos reflejan en gran medida el carácter del autor, dejando entrever su expresión autobiográfica. Con sus protagonistas, H. P. Lovecraft se plasmaba dentro de aventuras peligrosas que tal vez soñó vivir.

En *El Morador de las Tinieblas*, no es diferente; el personaje principal se llama Robert Blake y este hombre estuvo relacionado secretamente con algunos círculos esotéricos. Pintor y literato consagrado al campo de la mitología y la superstición.

Así como H. P. Lovecraft, este personaje fue un hombre de razonamiento, solitario, observador, angustiado y deprimido. Contaba con una dualidad de conceptos en su personalidad: el arte y la ciencia.

Según el relato, Robert Blake vivió en Milwaukee y fue a Providence en el invierno de 1934-1935 por motivos desconocidos.

La primera aparición del personaje en los *Mitos del Cthulhu*, está en el cuento *El Vampiro Estelar* escrito por Robert Bloch, autor perteneciente al "Círculo de Lovecraft". En esa historia, el personaje narrador es el mismo Robert Blake.

El escritor Robert Bloch presentó al personaje, a manera de homenaje, con las mismas características psicológicas de H. P. Lovecraft. Robert Blake es el mismo Howard Phillips, sólo que Bloch no le puso nombre al personaje en *El Vampiro Estelar*, por esto, a manera de caballerosa correspondencia al elogio de su colega, H. P. Lovecraft lo bautizó como Robert Blake en *El Morador de las Tinieblas* y dedicó a su amigo Bloch dicho cuento de miedo.

Las características físicas del personaje del cuento no las conocemos porque en los *Mitos del Cthulhu*, los diversos escritores del "círculo" nunca se nos ha ilustrado sobre ello con una descripción, aunque por el contrario, se nos proporcionan amplios detalles del perfil psicológico de los protagonistas. Un ejemplo de ello se encuentra en las primeras líneas del cuento antes mencionado *El Vampiro Estelar* de Robert Bloch. Ahí podemos ahondar en la mente del personaje Robert Blake, quien escribe un fragmento de su especial autobiografía:

"...Confieso que sólo soy un simple escritor de relatos fantásticos. Desde mi más temprana infancia me he sostenido subyugado por la secreta fascinación de lo desconocido y lo insólito..."

En literatura, he caminado con Poe por senderos ocultos; me he arrastrado con Machen entre las sombras... Mi escaso talento para el dibujo me obligó a intentar describir con torpes palabras los seres fantásticos que moran en mis sueños tenebrosos..."

Mi vida interior se convirtió muy pronto en un perpetuo festín de horrores fantásticos, refinadamente crueles. En cambio mi vida exterior era insulsa. Con el transcurso del tiempo, me fui haciendo cada vez más insoportable, hasta que acabé por llevar una vida tranquila y filosófica en un mundo de libros y sueños..."⁽³⁷⁾ ❧

●37 Bloch, Robert.
El Vampiro Estelar. en:
ibid pp. 388 y 389

3.5 CONNOTACIONES GUÍA.

TENEMOS YA UN ACERVO MÁS AMPLIO sobre los lugares y personajes que forman parte del cuento de Howard Phillips Lovecraft. Podría decirse que ya contamos con la información necesaria para comenzar con el proceso gráfico de la propuesta visual. Pero, justo en esta parte, hace falta hablar de un elemento importante cuando de ilustrar visualmente un texto literario se trata.

Si bien es cierto, en la historia ha habido miles de profesionales de lo visual que han hecho ilustraciones muy relevantes. Por ejemplo las ilustraciones visuales que Tenniel hizo para *Alicia en el País de las Maravillas*; las que Gustav Doré realizó para *La Divina Comedia* o las que Antoine Saint-Exupéry hizo para *El Principito*. No obstante, cabe hacer una pregunta como la que Abraham Moles se hizo en su libro de *La Imagen*: "...¿Hay alguna otra doctrina además de la del afortunado azar para la ilustración de libros? ..." (38)

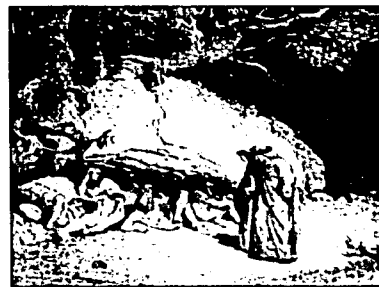
Partiendo de ese lineamiento, Moles exteriorizó algunas inquietudes con el fin de estudiar el proceso de trabajo que se hace cuando se ilustra un texto. Esas inquietudes nos hablan de cómo se resuelve el problema de hacer representaciones gráficas basadas en un texto literario: ¿la única causa para ilustrar visualmente un escrito literario es la inspiración?

Partiendo de ello, se da a la tarea de diferenciar los canales de comunicación del texto literario ilustrado gráficamente. Por una parte está el texto y por la otra, la imagen gráfica. Así nos encontramos con un mensaje multime-

●38 Moles, Abraham.
La Imagen. p. 164



Ilustración para el cuento *"Alicia en el País de las Maravillas"* por Tenniel



Limbo - the innocent souls. Ilustración para *"La Divina Comedia"* por Gustave Doré.

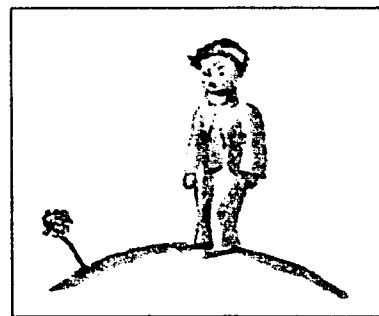


Ilustración en *"El Principito"* por A. de Saint-Exupéry.

dia, scripto-visual, que cuenta con dos códigos que pueden juzgarse objetivamente para conocer sus cargas connotativas.

Para medir la carga de ambos estímulos existen algunos métodos como *El Diferencial Semántico de Osgood*. Ese método consiste en estudiar los resultados que se obtienen de la calificación que proporcionan un cierto número de personas sobre un estímulo determinado (una imagen gráfica o un texto por ejemplo), mediante una serie de conceptos opuestos (bello-feo, limpio-sucio, etc.) sobre una escala de cinco a siete puntos (mucho, bastante, poco o nada) que tiene como eje intermedio, el cero (mucho-poco-cero-poco-mucho) De esta manera las desviaciones a partir del cero, miden la carga del estímulo.

Con este método, podemos recorrer un camino hacia una forma "un poco menos azarosa" de ilustrar el cuento en cuestión. Además, tendremos que "...Una doctrina de la ilustración de un texto literario puede basarse en la adecuación más o menos amplia de cada uno de estos dos contenidos, así como en el texto y en la imagen que lo acompaña..."⁽¹⁹⁾

Aún así, la forma de ilustrar gráficamente un texto literario seguirá partiendo de un punto de vista en particular. Aunque se conozcan bien las connotaciones que el texto emite, no se puede hacer un exacto "retrato hablado" de las imágenes mentales que los lectores "ven" (por llamarlo de alguna manera aunque realmente no se ve) al leer el escrito de Howard Phillips Lovecraft.

No obstante, vale mucho la pena encontrar algunos puntos que son comunes. Conocer cómo es que imaginan otros individuos los escenarios, ambientes y personajes del texto. De esa manera, podemos contar con mayor información para conseguir un resultado gráfico más apegado a la "imaginación colectiva", en donde la pluralidad de las imágenes mentales de los lectores, se encuentre, de alguna manera, en un punto de coincidencia con la imaginación del grafista.

Así bien, dispongámonos a extraer las cargas connotativas que andan "morando en las tinieblas".

MÉTODO LOCALIZADOR DE CONNOTACIONES.

Como ya dijimos, el método Osgood consiste en situar dos conceptos contradictorios en una gráfica que contiene calificativos de cantidad, que tienen como valor intermedio el cero.

De acuerdo con la información que necesitamos para realizar las ilustraciones, se escogieron los calificativos pertinentes y se colocaron en una gráfica para después aplicar el test a 100 personas entre los 18 y 35 años (segmento de público delimitado por la editorial que requirió las ilustraciones visuales. De ella hablaremos en el siguiente capítulo)

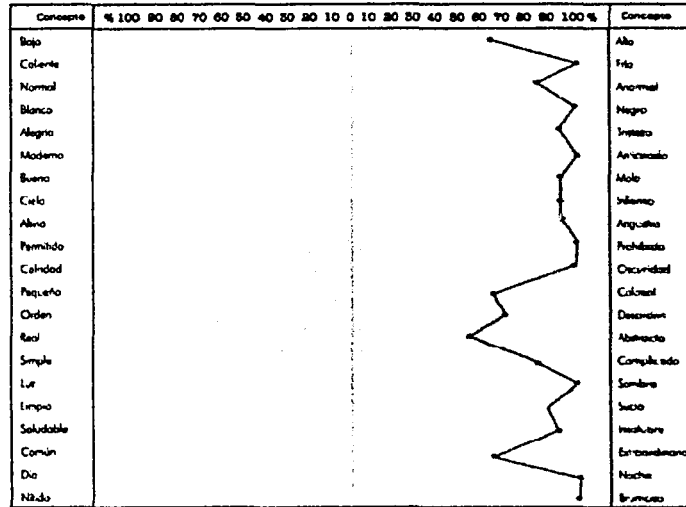
Para tener un estudio más detallado, se planteó el test en cinco partes para conocer los estímulos que evocan los siguientes elementos del texto: El pueblo de Federal Hill, la iglesia, Robert Blake, el monstruo y por último, una impresión general acerca de la lectura.

De la aplicación de los test se hicieron varias gráficas que reflejan los siguientes resultados:

●39 Ibid. p. 187

LA IGLESIA.

La construcción central del cuento es: alta, grande, sucia, desordenada e insalubre. Es un sitio anormal y poco ordinario. Transmite la sensación de negrura, sombra, bruma y noche. Es un edificación prohibida e infernal.

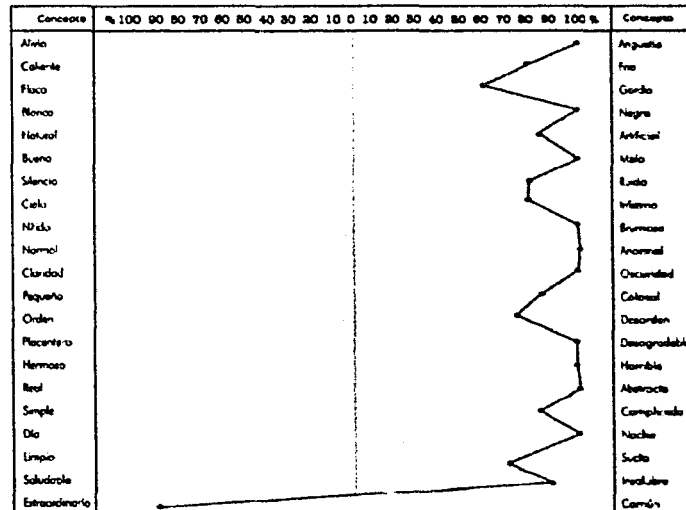


Gráfica 3. La Iglesia.

MONSTRUO.

Como era de esperarse, los lectores no tuvieron una muy buena impresión de nuestro amigo el "Morador". Lo consideran desagradable, sucio, insalubre y horripilante. Es un "Morador" robusto, grande, anormal, abstracto, complicado y para nada natural ni ordinario.

Acertando al hacer predicciones, el público opinó que el habitante del chapitel de la iglesia gótica de Federal Hill es malo, infernal, produce angustia y evoca el concepto de frialdad.



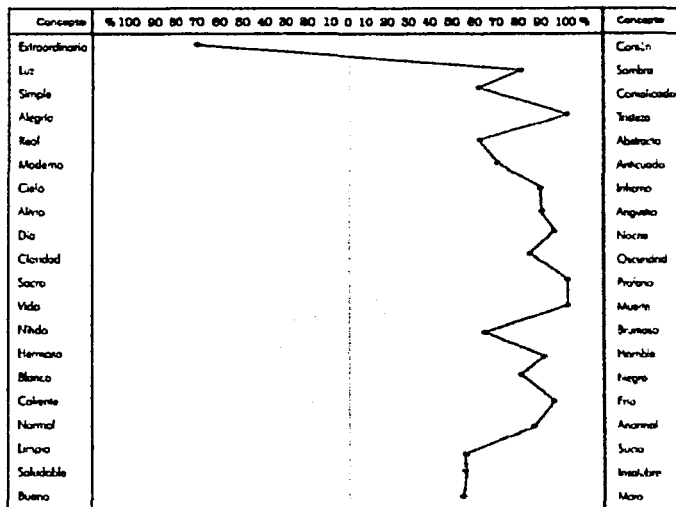
Gráfica 4. El Monstruo.

LECTURA EN GENERAL.

La lectura tiene las siguientes connotaciones: anormal, irreal, extraordinario, tristeza, sombra, frialdad, angustia y oscuridad.

El público optó por los conceptos: infierno, horrible y profano.

Ello nos da una idea de cómo hacer la ambientación de las ilustraciones visuales que haremos.



Gráfica 5. Lectura en General.

En este apartado realizamos una investigación de campo que nos dió información valiosa acerca de algunas de las connotaciones que proyecta *El Morador de las Tinieblas*. Se pretende encaminar la inspiración del grafista por el rumbo de las ideas que tienen los lectores. Esto no quiere decir que el ilustrador se vea limitado de su capacidad inventiva, simplemente se trata de conjuntar ciertos puntos connotativos en el mensaje "bicanal" o "scripto-visual" del texto ilustrado.

El comunicador gráfico puede representar a Robert Blake de miles de formas distintas: con rasgos orientales, obeso, rubio, negroide, caricaturesco, bonachón, musculoso, etc., pero tal vez, al dejar esta tarea al azar que una mente creativa lleva consigo, se pueden obtener resultados en los que el texto y la imagen visual estén muy separados en sus connotaciones.

Aún así, hay un amplio universo connotativo en un texto y en una imagen visual. La experiencia nos hace pensar que es difícil que los canales: texto e imagen gráfica giren exactamente en la misma órbita y a la misma distancia del centro connotativo. Pero, con la investigación anterior, acercamos ambas órbitas para tratar de enviar el mensaje visual con un cierto paralelismo al mensaje literario.

Cabe aclarar que existen otros textos (infantiles, técnicos, científicos, etc.) que no tienen los problemas expresados por Moles. En ellos, la forma de ilustrarlos es distinta y en algunos no se necesita el método empleado aquí.

Una vez que conocimos más acerca de los elementos que hay dentro de la obra literaria de Lovecraft y de lo que el público opina de ellos, sólo nos queda conocer una opinión más. En efecto, la opinión que aún no conocemos es la del comunicador visual. Por ello, en el capítulo siguiente, nos encargaremos de proyectar dicha opinión o solución visual. ❀



SOLUCIÓN VISUAL

4

4.1 PROCESO METODOLÓGICO.

A HORA SI, HEMOS LLEGADO AL MOMENTO EN EL QUE REALIZAREMOS LA SOLUCIÓN visual de la necesidad que presenta nuestro cliente: Editorial Fontamara S. A. Ellos requieren ilustraciones visuales para el cuento leído con anterioridad, *El Morador de las Tinieblas*, escrito, como ya vimos, por H. P. Lovecraft. Dicho escrito, será reeditado por la Editorial para seguir abasteciendo las demandas del público que gusta de leer literatura de terror. El cuento de H. P. Lovecraft ya había sido publicado en otras ocasiones dentro de algunas recopilaciones de cuentos del autor en ediciones que datan de los años 1989, 1992, 1996 y 1999.

Debido a la aceptación de los lectores por la literatura lovecraftiana y a la fuerte competencia por parte de otras editoriales como: EDAF, Alianza Editorial, Seix Barral y Posadas, entre otras, quienes también han hecho ediciones de los cuentos del autor, los editores de Fontamara decidieron sacar a la venta la edición de *El Morador de las Tinieblas* con una mayor retórica gráfica, la cual tendrá como principal atractivo la ilustración visual de la portada y cinco ilustraciones en los interiores del ejemplar.

Lo que pretende nuestro cliente es que el libro destaque de entre las ediciones hechas por la competencia. De esa manera, conseguirán el éxito económico con el incremento de sus ventas y para ello, las ilustraciones visuales que realizaremos serán de suma importancia porque, como dicen por ahí, la imagen visual es poder.

Una vez logrando despertar el interés del público con la ilustración visual de la portada, el lector tendrá una segunda "llamada de atención" al hojear los interiores del libro y encontrar más ilustraciones gráficas de calidad (de la calidad nosotros nos ocuparemos), con lo cual, la posibilidad de que el latente comprador escoja la publicación de la casa editora Fontamara será más elevada.

El perfil del público que nuestro cliente quiere captar con la reedición del cuento lovecraftiano es el siguiente: personas de entre los 18 a 35 años de edad, con un nivel medio superior de estudios promedio y de clase social



Logotipo de la Editorial Fontamara S. A.

media. Ese es uno de los lineamientos que nuestros clientes nos dan para crear el mensaje gráfico.

Por otro lado, nos informaron que las ilustraciones visuales deben transmitir lo más fielmente posible lo que el autor quiso comunicar y para lograr eso, ya hicimos la debida investigación en el capítulo anterior.

Son seis las ilustraciones visuales que nos han encargado realizar, las cuales deben tener 19.776 centímetros de largo (aprox.) por 32 de alto, hechas para verse en formato vertical.

La técnica que escogimos para realizar las ilustraciones es mixta: *scratch* y aerografía.

El papel que cumple con los requerimientos de textura, resistencia y calidad para aplicar las técnicas antes mencionadas es el Crescent (ilustración)

Conociendo las técnicas y el soporte a emplear, procederemos a buscar el orden en el espacio visual con el auxilio de una retícula, la cual estará basada en los principios de la proporción o sección áurea.

El proceso de bocetaje se realizará tomando como base los resultados que obtuvimos con la investigación de campo planteada en el capítulo anterior, las narraciones descriptivas de H. P. Lovecraft y la creatividad del ilustrador visual.

De esa manera, procederemos a realizar una segunda serie de bocetos, pero esta vez lo haremos con el auxilio de la retícula áurea para desarrollar composiciones visuales a nuestra conveniencia.

Enseguida, podremos comenzar a desarrollar la investigación sobre otro de los elementos que nos ayudará a transmitir emociones y connotaciones: "el color".

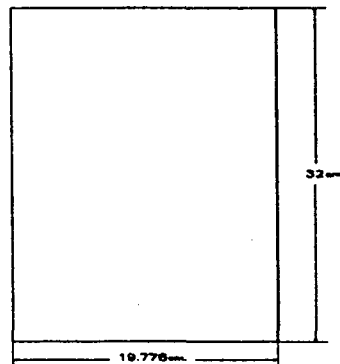
Después, conoceremos sobre las técnicas de representación visual escogidas y el proceso técnico de representación visual para así llegar a la obtención de los seis dummies o bocetos finales que culminaran la investigación de éste trabajo.

Comencemos. ❀

4.2 RETÍCULA ÁUREA.

LO PRIMERO QUE HAREMOS PARA COMENZAR EL DISCURSO visual, será buscar un orden en el espacio en que trabajaremos, cuyas medidas son 19.776 x 32 cm. En este espacio encontraremos ciertas relaciones geométricas que nos ayudarán a encontrar los puntos de interés en la composición. Para ello, nos basaremos en una resolución compositiva usada desde la antigüedad, llamada proporción áurea.

Conozcamos más sobre ella.



Medidas del soporte

.....
 ■ RETÍCULA ÁUREA. ■ ■ ■

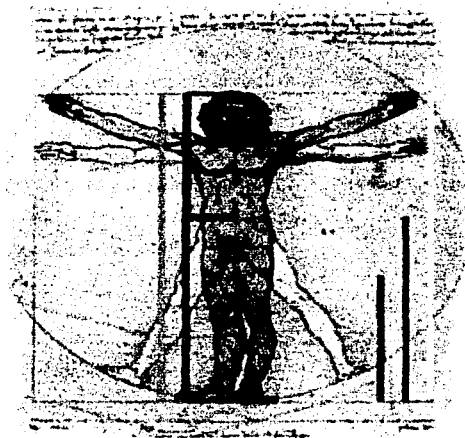
Los egipcios, buscando una forma de dividir sus tierras de manera exacta, observaron ciertas proporciones en la naturaleza, por ejemplo en el cuerpo humano. Se dieron cuenta que la parte del cuerpo que va desde la planta de los pies al ombligo, tenía una relación proporcional con la otra mitad (del ombligo a la parte más alta de la cabeza) y ésta, igualmente para con el total de la altura.

Las observaciones de los egipcios se conocieron en Grecia, en donde el filósofo Platón (427 a.C.), pensó a este respecto que era imposible combinar dos cosas sin una tercera y que esa era la totalidad.

Después, en Roma, un arquitecto destacado de los tiempos del emperador Augusto, llamado Marco Vitruvio Pollicione (90 a.C -20 d.C., aprox.), estudió dicha proporción y afirmó lo siguiente: "...para que un espacio dividido en partes desiguales resulte agradable y estético, deberá haber entre la parte más pequeña y la mayor, la misma relación que entre ésta y el todo..." (40)

Vitruvio encontró un factor numérico para dicha forma de hacer divisiones proporcionales desiguales y fue el 0.618, que después fue nombrado como "número de oro".

Entre los siglos XII y XIII, un matemático italiano llamado Leonardo Fibonacci, descubrió que puede hacerse una sucesión numérica en relación directa con el número de oro. Dicha sucesión, en la cual cada término se obtiene sumando los dos anteriores se puede ejemplificar numéricamente así: 0,1,1,2,3,5,8,13,21,34...



Proporciones corporales notadas por los Egipcios.



Los Griegos estudiaron los conocimientos egipcios sobre la proporción geométrica.



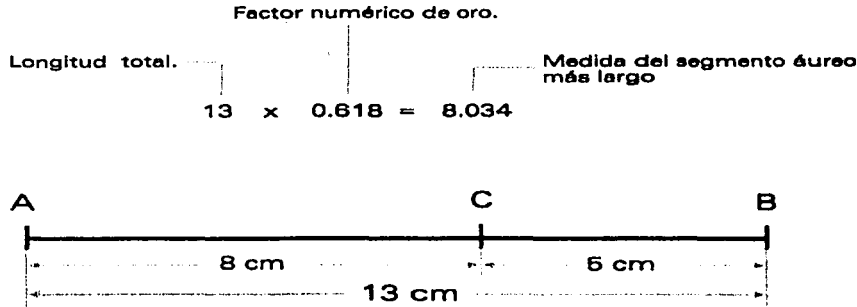
Leonardo Fibonacci

●40 Citado por: Parramon, José María, en: Así se Compone un Cuadro. p. 20

PROPORCIÓN ÁUREA.

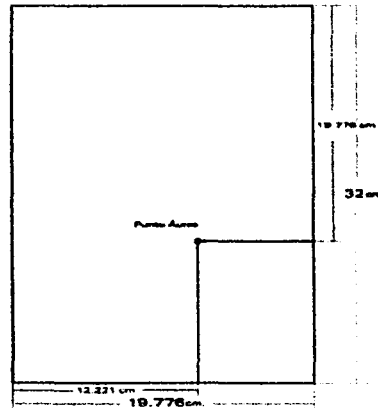
El término "áureo(a)" se aplica a los objetos que son similares al oro⁽⁴¹⁾, he ahí la raíz del nombre de la proporción que se logra con el número de oro: "proporción áurea".

Una forma de calcular dicha proporción en una línea es la siguiente: Se multiplica la medida de longitud de la línea por el factor 0.618 y el resultante será la medida del punto áureo que la dividirá de forma tal que el total de la longitud de la línea (A,B), tendrá una misma proporción con el segmento de mayor medida (A,C) el que a su vez estará en la misma proporción con el segmento más corto (C,B)



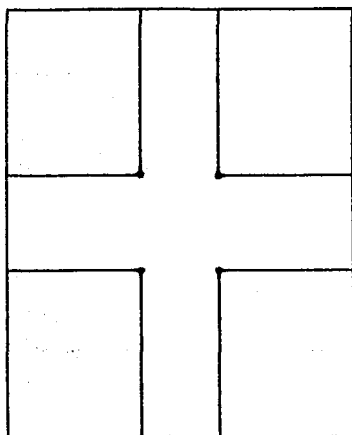
Con este método, encontraremos los puntos divisorios de la base y altura del rectángulo donde haremos las ilustraciones visuales.

En la base, cuya medida es de 19.776 cm, encontraremos la división áurea a los 12.221 cm. y en la altura, que mide 32 cm. la encontraremos a los 19.776 cm. Trazando unas líneas perpendiculares por ambos puntos divisorios, tendremos en su cruce un "punto áureo", el cual es un punto de interés visual en el espacio.

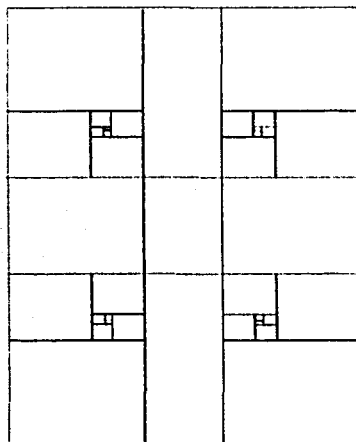


●41 García-Pelayo y Gross. Ramón. Pequeño Larousse en Color. p. 110

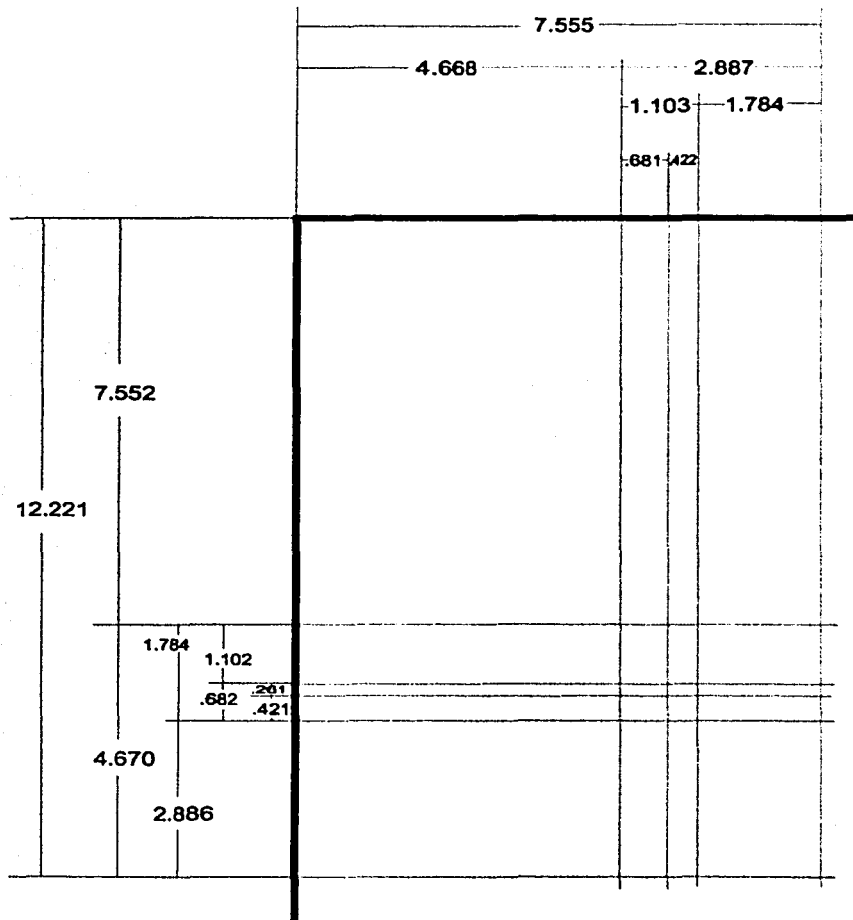
Repetiendo dicha operación para las otras tres esquinas del rectángulo, descubriremos cuatro puntos áureos y con los trazos de las perpendiculares formaremos rectángulos en cada una de las esquinas.



A estos cuatro rectángulos, los seguiremos subdividiendo para encontrar los puntos que nos servirán para trazar una espiral en cada uno de ellos, dichas espirales serán áureas.



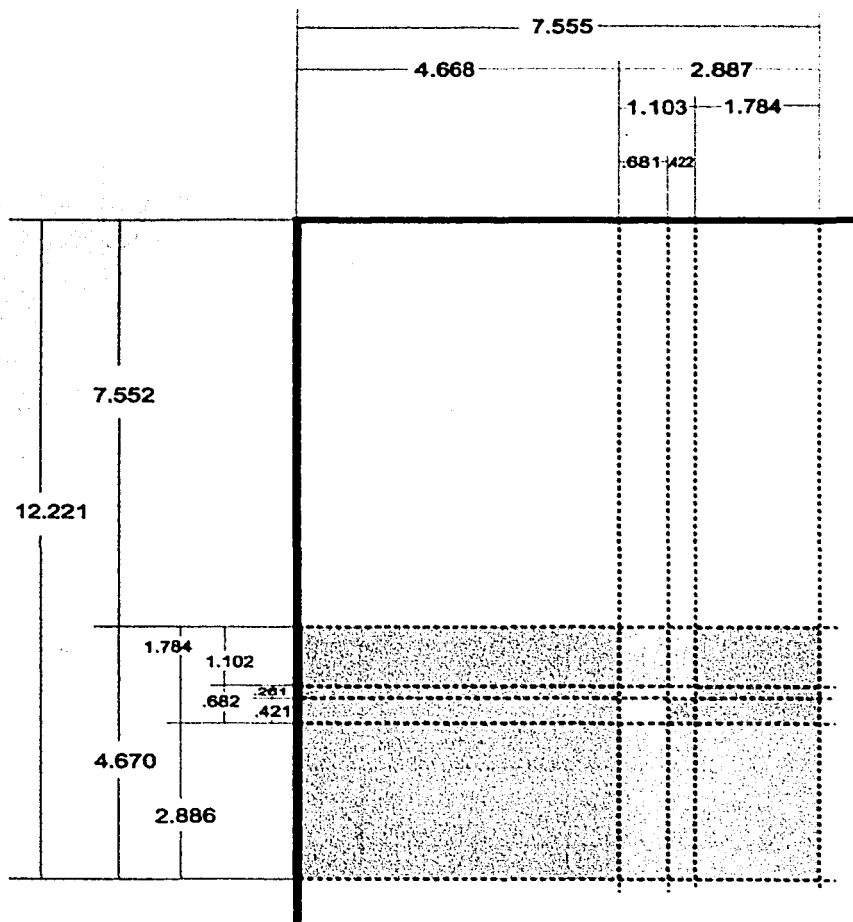
Tomaremos como ejemplo el rectángulo superior izquierdo:
 El rectángulo mide 7.555 cm. de largo por 12.221 cm. de alto. A ambas medidas las multiplicaremos por el factor .618 (número de oro) y así encontraremos otras subdivisiones de 4.670 cm. de alto por 2.887 de largo. Repetiremos la operación y tendremos más subdivisiones de 1.784 cm. de alto por 1.103 cm. de largo. Una vez más multiplicaremos estas últimas medidas por el número de oro para encontrarnos con otra subdivisión de .682 cm. a lo alto y .422 a lo largo. La última subdivisión la aplicaremos a la altura de medida .682 cm, encontrándola a los .261 cm. La operación podría repetirse hasta el infinito pero hasta aquí la dejaremos.



.....
 ■ RETÍCULA ÁUREA. ■ ■ ■

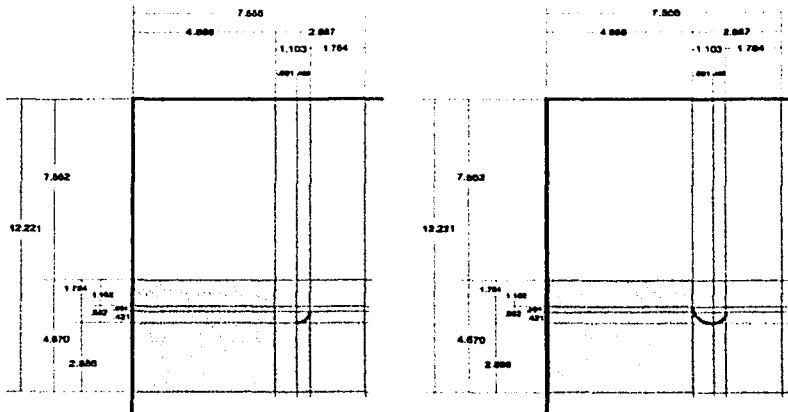
Ahora que tenemos todas nuestras subdivisiones, lo siguiente será encontrar cuadrados en ellas.

Si observamos las medidas de altura y de largo, veremos que hay medidas casi iguales como: .421 cm. de alto y .422 cm. de largo; .682 cm. de alto por .681 cm. de largo; 1.102 cm. de alto por 1.103 cm. de largo; 1.784 cm. de alto por 1.784 cm. de largo; 2.886 cm. de alto por 2.887 cm. de largo; 4.670 cm. de alto por 4.668 cm. de largo y 7.552 cm. de alto por 7.555 cm. de largo.

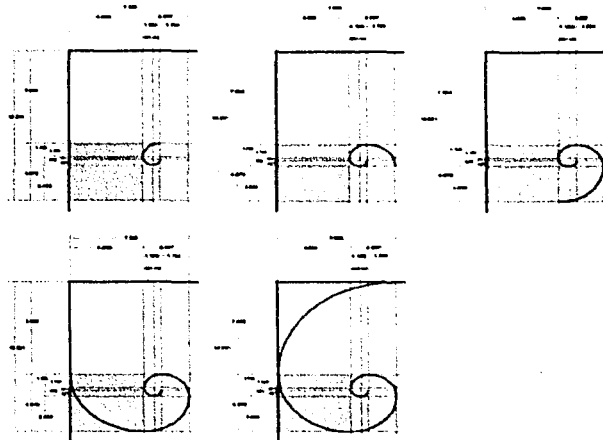


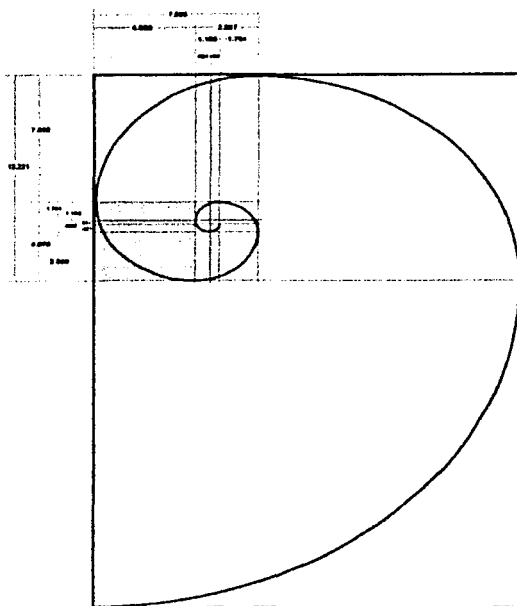
.....
 ■ ■ ■ RETICULA ÁUREA. ■

Apoyando la punta de un compás en la esquina superior izquierda del primer cuadrado de .421 x .422 cm. (no es un cuadrado perfecto pero lo llamaremos así) y abriendo hasta la esquina superior derecha del mismo, trazaremos un arco que llegue hasta la esquina inferior izquierda. Enseguida continuaremos la espiral apoyándonos en la esquina superior derecha del cuadrado de .682 x .681 cm. abriéndolo hasta la esquina inferior derecha y trazando un arco que encuentre al arco trazado con anterioridad.

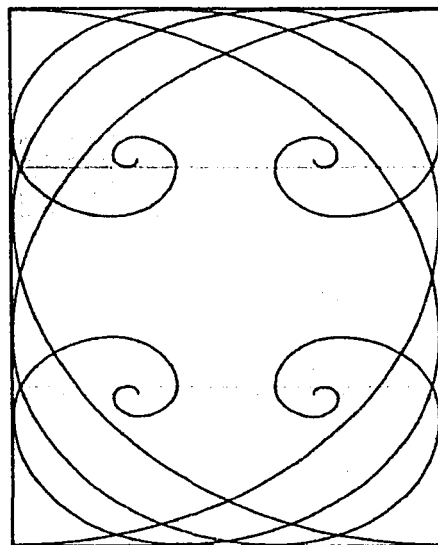


Con esta misma mecánica se pueden trazar los arcos para los cuadrados restantes.





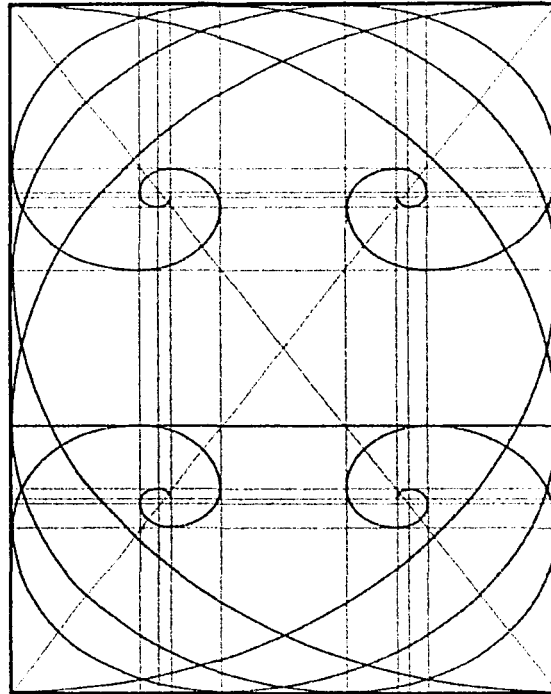
Seguiremos así hasta que la espiral toque la esquina inferior izquierda del total del área de nuestro soporte.



Ya que hemos trazado la primera espiral, emplearemos los mismos pasos para las otras tres esquinas de nuestra retícula para obtener una espiral por esquina.

Se pensó en usar espirales porque éstas dan dinamismo en la composición. Comienzan en un punto áureo y recorren todo el espacio en progresivo crecimiento, ayudando a quitar la rigidez de la retícula. Con espirales como guía obtenemos divisiones espaciales armónicas dentro de la "ortografía gráfica" de nuestra sintaxis visual áurea (parafraseando a Donis A. Dondis⁴²) Éstas ayudarán enormemente para la elección de elementos en el espacio al momento de componer.

Para finalizar la construcción de la retícula trazaremos dos diagonales a manera de "X" que atraviesen el formato de extremo a extremo.



Reticula Áurea.

Una vez localizados los cuatro puntos de interés en el espacio y habiendo trazado las espirales áureas, como se muestra en la figura, podremos ordenar los elementos con que conformaremos las ilustraciones visuales del cuento de H. P. Lovecraft.

La retícula áurea que hicimos, es el primer paso para realizar una composición visual ordenada.

A continuación nos dedicaremos a darle personalidad visual a los actores y escenarios del cuento *El Morador de las Tinieblas* a través de bocetos. Para ello elegiremos las partes del cuento más significativas. ❀

●42 A. Dondis, Donis. La Sintaxis de la Imagen. El autor usó el término "Sintaxis" en referencia al orden, ya que esta palabra proveniente del griego viene de *syn* que significa "con" y *taxis* que significa "orden".

●43 Zwann, Alan. ▶ La Creación de Bocetos Gráficos. p. 11

4.3 PROCESO DE BOCETAJE.

UNA VEZ QUE CONOCIMOS LAS CONNOTACIONES DEL CUENTO (CAPÍTULO TRES) y el orden visual del espacio, lo siguiente será elegir las partes del texto a ilustraremos visualmente. Para ello haremos bocetos, en donde "...la idea está representada visualmente como una versión embrionaria de lo que se va a desarrollar..."⁽⁴⁾

Para dar forma a nuestras interpretaciones de la lectura, seleccionaremos las partes del cuento que ilustraremos visualmente. Los textos fueron elegidos pensando en los momentos más significativos de la historia.

A continuación transcribiremos los fragmentos que nos guiarán para realizar las propuestas visuales y sus respectivas series de bocetos, comenzando por bosquejos de primera intención y terminando en bocetos más elaborados con mayor cercanía a los *dummies* finales.

1. Blake cotemplando Federal Hill y la iglesia misteriosa.

"... Cuando llegaba el atardecer, se sentaba a su mesa y contemplaba soñadoramente el panorama de poniente: las torres sombrías de Hall..., las elevadas agujas del barrio céntrico de la población y sobre todo, la distante silueta de Federal Hill, cuyas cúpulas resplandecientes, puntiagudas buhardillas y calles ignoradas tanto excitaban su fantasía... y de todos los edificios lejanos de Federal Hill, el que más fascinaba a Blake era una iglesia sombría y enorme que se distinguía con especial claridad a determinadas horas de día..."



2. Blake frente a la iglesia

"...Por último, descubrió la torre junto a una inmensa mole de piedra que se alzaba al final de la calle... La iglesia se encontraba en un avanzado estado de

ruina. Algunos de sus contrafuertes se habían derrumbado y varios de sus delicados pináculos se veían esparcidos por entre la maleza... La desolación y la ruina envolvían el lugar como una mortaja; y en los muros

desnudos de yedra, veía Blake un toque siniestro imposible de definir... permaneció allí, contemplando la tétrica aguja del campanario... Vista de cerca, la enhiesta mole de la iglesia resultaba opresiva..."



3. Robert Blake explorando dentro de la iglesia misteriosa.

“...Un extraño sentimiento de ahogo le invadió al saberse

dentro de aquel templo espectral... La nave central era de enormes proporciones y sobrecogía por las montañas de polvo acumulado... y las inmensas colgaduras

de telaraña que se desplegaban entre los arcos apuntados del triforio. Sobre esta muda desolación se derramaba una desagradable luz plomiza...”



4. Blake dentro de la cámara del trapezoedro.

“...la escalera desembocaba en una cámara desprovista de campanas y dedicada, según todas las trazas, a fines totalmente diversos. La estancia era espaciosa y estaba iluminada por una luz apagada que provenía de cuatro ventanas ojivales, una en cada pared... En

el centro del recinto... se alzaba una columna de metro y medio de altura y como medio metro de grosor... en su cara superior, como en un altar, había una caja metálica de forma asimétrica con la tapa abierta. En su interior [del recinto], cubierta de polvo, había una escala de hierro adosada en el muro... El objeto ovoide de su interior [de la caja mencionada antes]

resultó ser un poliedro casi negro surcado de estrías rojas que presentaba numerosas caras, todas ellas irregulares... Esta piedra, una vez limpia, ejerció sobre Blake un hechizo alarmante... Al desviar la mirada reparó en un sorprendente montón de polvo que había en un rincón, al pie de la escala de hierro... y no tardó en poner al descubierto la verdad... Era un esqueleto humano...”



.....
 ■ PROCESO DE BOCETAJE. ■ ■ ■

5. La aparición del monstruo frente a la ventana de Blake.

"...A pesar de la oscuridad total, veo la colina y la iglesia, pero no puede ser verdad... ¡De qué tengo miedo? ¡No es acaso

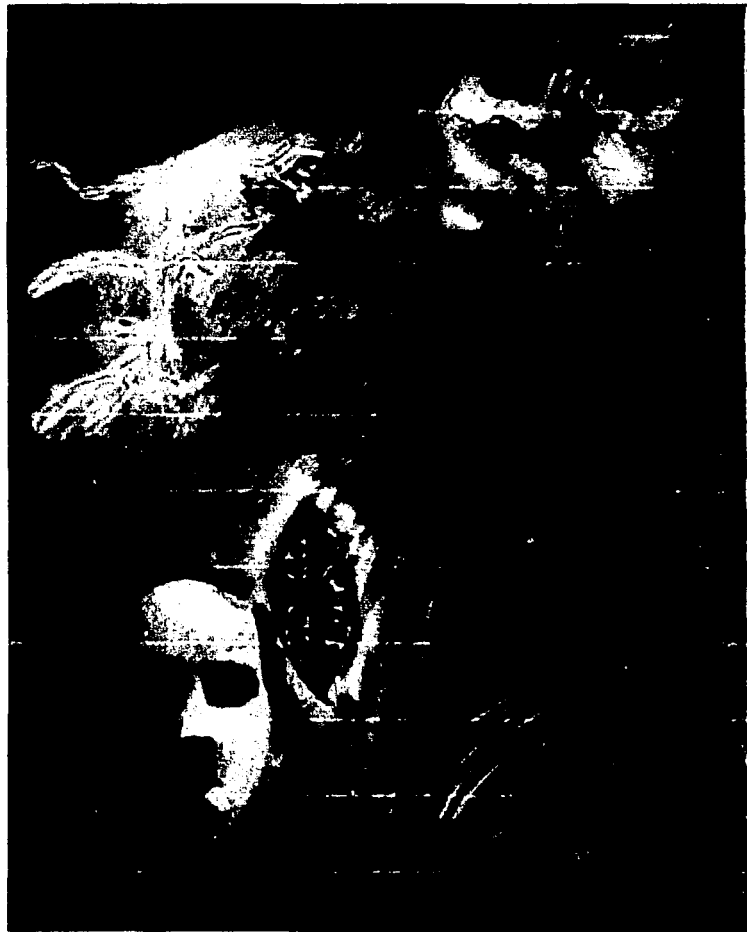
Nyarlathotep?... Largo vuelo a través del vacío. Imposible cruzar el universo de luz. Re-creado por los pensamientos apresados en Trapezoedro Resplandeciente... ¡Azathoth ten piedad de mí!... ya se agita y aletea en la torre...

Hay un olor horrible sentidos transfigurados saltan las tablas de la torre y abre paso Iá ngai ygg. Lo veo viene hacia acá viento infernal sombra titánica negras alas Yog-Sothoth, sálvame tú, ojo ardiente de tres lóbulos..."



6. Portada.

El boceto de la portada contendrá una imagen visual que refleje globalmente el contenido de la lectura, la cual mostrará los elementos más significativos del cuento, como: Robert Blake, la iglesia misteriosa y el trapezoedro resplandeciente.



.....
■ PROCESO DE BOCETAJE. ■ ■ ■



Con la selección de los pasajes a ilustrar, el apoyo de la investigación realizada mediante el método de Osgood y nuestra creatividad, realizamos la serie de bocetos a lápiz.

Al realizar los bocetos, se tuvo cuidado en ser fiel a las descripciones de escenarios y acciones dentro de cada escena.

Enseguida haremos más bocetos con ayuda de la retícula áurea. Se depurarán detalles, ajustaremos los elementos de cada ilustración al orden áureo y sacaremos el mayor provecho a los puntos de interés en nuestra composición. ✽

4.4 COMPOSICIÓN.

TENEMOS EN PUERTA UNA DE LAS PARTES MÁS IMPORTANTES PARA LA FORMACIÓN de nuestras imágenes visuales y ésta se refiere al orden de los elementos basándonos en la retícula áurea. Conociendo los puntos de interés (áureos), dentro del espacio rectangular vertical, podremos saber en que sitios nos es conveniente colocar los elementos dentro del soporte. Los bocetos previos nos ayudaron a exteriorizar nuestras imágenes mentales y ahora, nos auxiliaremos con la retícula para hacer una comunicación visual con mayor orden, planeación e intencionalidad. En esta siguiente etapa de bocetaje, nos dedicaremos a componer, a valorar los aciertos de los pasados bocetos y a aprender de los errores en los mismos.

Para apreciar con más nitidez la planeación compositiva de cada ilustración visual se procederá a describir denotativamente cada una de ellas y el lector se dará cuenta que con el uso adecuado de la sintaxis visual, podemos resaltar, enfatizar, maximizar o restarle importancia a los elementos que actuarán en nuestro espacio visual. Usaremos las normas de orden visuales a conveniencia para emitir un mensaje gráfico acorde a nuestras intenciones.

I. VISTA POR EL PONIENTE.

En la primera ilustración, tenemos que en uno de los puntos áureos existentes en el área de mayor tensión visual^(*), se encuentra, en la lejanía, la iglesia siniestra de la historia. Fue colocada allí porque lo que se quiere enfatizar es lo que a Robert Blake le llama tanto la atención de ese paisaje. De ese punto parte una espiral, que está evidenciada por los pajaros en la lejanía.

La forma del conjunto de nubes está guiada por la espiral que nace en la esquina inferior izquierda de la retícula.

La dirección de la pluma y el brazo del protagonista de la historia, apuntan en diagonal hacia el máximo punto de atracción visual, es decir, el

sitio de la iglesia.

La proporción áurea derecha-vertical, comienza a ser marcada arriba por el fragmento de división de la ventana (también vertical) que se asoma en la ilustración visual. El tintero y las hojas en el escritorio están dentro de esa misma sección áurea.

El fragmento de escritorio que se puede ver, también encuentra su límite superior en la sección áurea correspondiente a la parte inferior de la imagen.

Todo este ordenamiento hace que nuestra composición tenga una armonía espacial. Por medio de la explotación del punto áureo superior derecho, logramos atraer la mirada hacia el lugar donde está la iglesia, que fue enfatizada por Lovecraft en esa parte del texto.



* El investigador Donis A. Dondis se refiere a la tensión visual como un fenómeno dentro del espacio gráfico en: A. Dondis, Donis. La Sintaxis de la Imagen. pp. 43 y 44

2. IGLESIA IMPONENTE.

En esta composición visual, nos auxiliamos de una de las espirales de nuestra retícula áurea. El centro de la espiral es el punto áureo de máximo interés en este caso y en él se encuentra la punta de una de las agujas de la iglesia.

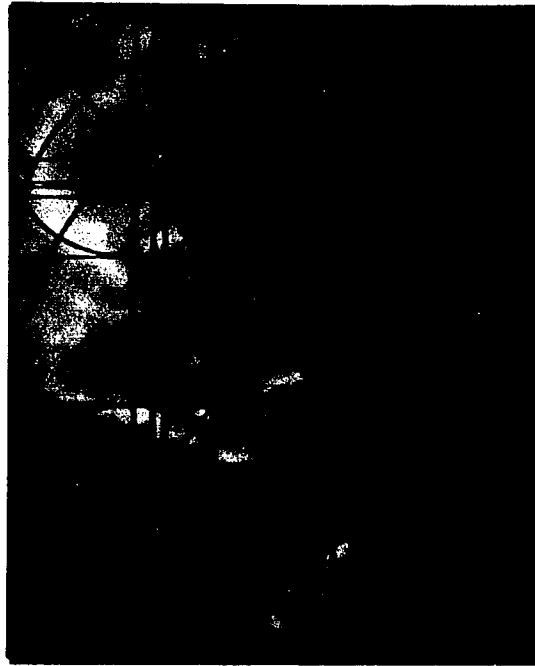
La lectura visual parte de ese punto: las nubes forman la espiral; ésta comienza en la parte más alta de la iglesia, recorre el espacio y culmina en Robert Blake.

El perímetro diagonal inferior de la iglesia parte el espacio por la mitad haciendo presente la imponente perspectiva de la construcción ubicada en la parte superior (por así decirlo) y en la parte infe-

rior a Blake, quien por haber sido colocado en un área de poca tensión visual, parece verse aplastado por el gran peso visual(*) de (usando las palabras del propio Lovecraft) "la mole enhiesta".

La parte donde están los ojos de Blake, fue colocada en un punto áureo y la masa de su cuerpo está dentro de la proporción áurea izquierda vertical, la cual también contiene una estrella a corta distancia de los ojos de Blake y es reforzada por la recta vertical que traza la parte alta de la construcción.

De esta manera, podemos transmitir lo imponente que resultó para el protagonista del cuento esa construcción misteriosa.



* El peso también es referido por Donis A. Dondis en "La Sintaxis de la Imagen" como fuerza de atracción para el ojo.

3. ROBERT BLAKE EXPLORANDO EL INTERIOR DE LA IGLESIA.

Dominando la composición tenemos a una de las telarañas que yacen en la iglesia misteriosa. El centro de la telaraña está ubicado justo en donde nace la espiral inferior izquierda. La sección áurea izquierda-vertical está marcada a todo lo alto del formato por una serie de columnas, que gracias a su verticalidad, nos permiten apreciar con claridad el centro de la telaraña.

La mirada de Blake está situada en la línea que marca la sección áurea inferior-horizontal y su ojo izquierdo

se sitúa en el punto áureo.

En este caso, la telaraña es la que da el dinamismo visual a la composición con su ritmo circular y sus diagonales que recorren todo el formato.

La acción sucede en la mitad inferior de esta ilustración y la mitad superior nos habla del lugar donde ocurre este suceso. Nos encontramos con un equilibrio compositivo entre el sitio arquitectónico y la acción que ocurre en él. La mitad superior de la ilustración visual nos describe gráficamente el tipo de lugar en donde se encuentra el personaje del cuento y la mitad inferior muestra lo que él hace.



4. BLAKE OBSERVANDO EL EXTRAÑO TRAPEZOEDRO.

En esta composición se hizo una relación visual triangular sobre la base de tres puntos áureos. Dicha relación, conlleva a tres elementos importantes del fragmento de texto a ilustrar visualmente: el trapezoedro, el gesto asombrado de Blake y un esqueleto humano dentro de esa habitación.

Colocando esos elementos en los tres puntos áureos céntricos, se logra narrar visualmente varias situaciones ocurridas en esa parte del cuento.

El punto áureo con mayor peso visual es el superior derecho y ahí está la mirada asombrada de Blake. Enseguida, partiendo de ese punto y siguiendo una diagonal hacia abajo a la izquierda, se encuentra el trapezoedro resplande-

ciente. En el punto áureo superior izquierdo, inmediato a los ojos de Blake, se encuentra el tercer elemento importante: un cráneo humano. Dicho elemento es relevante, más no debe competir visualmente con los otros dos elementos de importancia, por ello se usarán valores tonales a conveniencia para dar menor peso visual al cráneo. De esta manera, el cráneo, estará entre los elementos de importancia visual pero sin ganar terreno a los otros dos elementos de interés.

La escala de hierro, marca la proporción áurea vertical-izquierda.

Una telaraña tiene su centro donde nace la espiral áurea izquierda-superior.

Con todo esto tenemos que nuestra composición tiene un orden espacial correcto y sin dejar al azar los elementos puestos en ella.

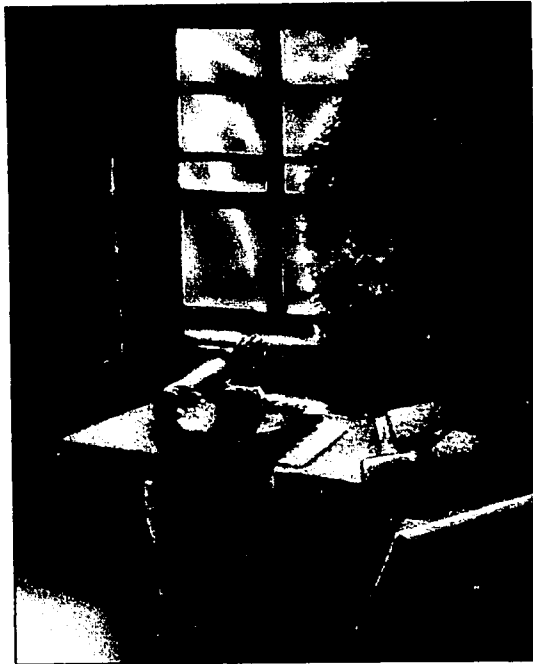


5. EL ÚLTIMO ACONTECIMIENTO EN LA VIDA DE BLAKE.

El marco de la ventana, por su lado izquierdo, crea una vertical que además de marcar la sección áurea, nos lleva al punto áureo localizado en la sien de Blake. Dicho punto se encuentra unido al iris del ojo del "Morador de las Tinieblas" mediante una diagonal. De esta forma Blake y "el Morador" dominan la totalidad del espacio, cosa deseada por nosotros. Para obtener

un equilibrio visual, en el lado izquierdo encontramos una cortina que nivela su peso visual con las hojas de papel que caen del escritorio, el caballete y el bastidor (los cuales están dentro de la sección áurea vertical-derecha)

De esta forma, en un punto de interés principal tenemos la retina del ojo del "Morador" y después la cabeza y actitud de Blake. Los objetos contenidos en la ilustración visual, además de describir, equilibran la escena



.....
 ■ COMPOSICIÓN. ■ ■ ■

6. LA PORTADA.

La ilustración visual exterior, es la que comenzará la comunicación entre el público y el contenido del cuento, contendrá información gráfica sobre el carácter y tipo de la lectura, en este caso un cuento de miedo. Así mismo será el medio para atraer la atención de los buscadores de literatura en las librerías. Por ello, es necesario comunicar gráficamente, de forma instantánea, el contenido literario de la edición; además de hacer atractivo el ejemplar.

Es por ello que en la ilustración visual aparecen los elementos más importantes del cuento.

La lectura de la composición comienza con la iglesia, la cual

ha sido colocada en la zona áurea derecha, y su cúspide, termina en el punto de partida de la espiral derecha superior.

El rayo nace a la altura del centro de la espiral izquierda-superior.

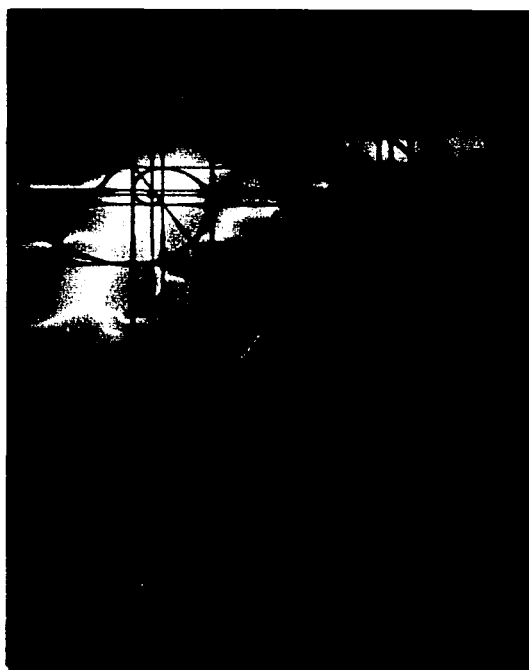
En el punto inferior izquierdo, se encuentra el Trapezoedro, el cual ilumina a Blake. La mirada de él está situada en el punto áureo de donde parte la espiral inferior izquierda y es el punto de menor tensión visual.

Así bien, tenemos una composición equilibrada en donde el peso visual de la iglesia es contrarrestado con el rayo, el Trapezoedro y el rostro de Blake.

Podríamos decir que la Portada nos narra lo siguiente: Una iglesia

en una noche tenebrosa; un objeto que parece ser mágico y maligno y un personaje que nos contempla en una forma pasiva, misteriosa, seria, y a juzgar por sus ojos -que tendrán un leve brillo rojizo-, parecerá que está hechizado.

Por otro lado, se acordó con los diseñadores de Fontamara que el título del cuento estuviera en la parte superior izquierda de la imagen, entrando en la sección áurea de esa esquina. El nombre del autor estará en la esquina inferior derecha también justificado por su sección áurea correspondiente. Para que ambos textos no se perdieran en la imagen, se situaron áreas negras en ambas esquinas de la composición.



De esta forma hemos comunicado lo que se podrá encontrar en la lectura y el género de ésta. Así mismo, realizamos el atractor visual que iniciará el proceso de comunicación entre el libro y el público.

Ya hemos hecho la composición espacial de elementos en las seis propuestas visuales: colocando a conveniencia los elementos, decidiendo sobre las fuerzas, pesos y puntos de interés visuales, etc. Ahora es tiempo de conocer la forma de composición por medio de los colores. Con ellos nos ayudaremos para hacer aún más significativos los elementos que queremos resaltar y además transmitir más connotaciones y percepciones.

Prosigamos... ❀

4.5 COLORES SIGNIFICANTES.

PARA SABER CÓMO PODEMOS USAR LOS COLORES PARA ENVIAR ADECUADAMENTE nuestro mensaje, es conveniente conocer sobre esta amplia materia.

El tema de estudio es extenso y tan vasto como para realizar una tesis completa de ello, pero por cuestiones prácticas, nos abocaremos sólo a documentarnos sobre los principios básicos del estudio del color, tomando del mismo lo que más nos sirva para construir nuestra propuesta ilustrativa visual.

Comencemos por ver lo que son los colores.

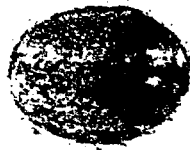
COLOR.

Podemos pensar que la materia que nos circunda tiene colores. Esto es debido a que ella tiene la propiedad de absorber la luz. Gracias a que la luz no es absorbida en su totalidad podemos ver los colores.

En efecto, la parte de luz que no es retenida por los objetos, es lo que nos hace ver su color.

La luz es el vehículo que transmite información desde los objetos hasta nuestros ojos y después pasa a ser interpretada en el cerebro.

Veamos qué es la luz.



Sol



Objeto



Observador

●44 Ortíz, Georgina.
El Significado de los
Colores. p. 18

Las plumas del Cardenal no absorben la parte de la luz roja, la reflejan, es por eso que la podemos ver.

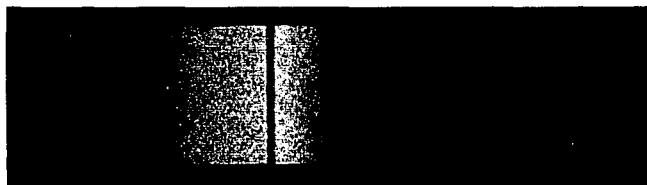
.....
■ COLORES SIGNIFICANTES. ■ ■ ■

Luz.

El sol emite una gran cantidad de energía constantemente. Una de esas formas de energía, se manifiesta en distintas longitudes de onda y es la que conocemos como luz.

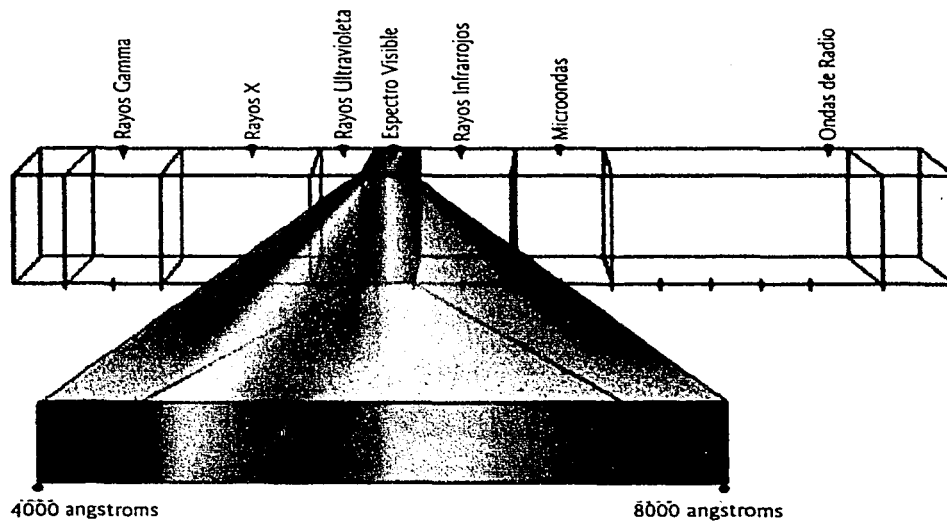
La luz "...es parte del espectro electromagnético de energía en el espacio comprendido entre 380 y 760 nanómetros"⁽¹⁴⁾

La luz solar podría parecerse blanca, pero en realidad se compone de una mezcla de rayos de varios colores que van desde el rojo, pasando por el naranja, amarillo y verde, hasta llegar al violeta.



Colores que componen la luz.

Nuestro ojo es capaz de percibir ondas que van desde 4000 a 8000 angstroms, comenzando con el rojo y terminando en el violeta. Fuera de estos límites están los rayos ultravioleta, infrarrojos, gamma, equis, etc.



Espectro electromagnético de ondas.

.....
■ ■ ■ COLORES SIGNIFICANTES. ■

CARACTERÍSTICAS DE LOS COLORES.

Las características de los colores van ligadas con las de sus longitudes de onda luminosas, las cuales varían en cuanto a "...intensidad, longitud y heterogeneidad..."⁽⁴⁵⁾

Esas son las características del color, las cuales han sido llamadas de distintas maneras, entre ellas: tono, brillo y saturación.

Tono:

Este término se usa para designar una clase de color. "...Las variaciones de un único tono producen colores diferentes..."⁽⁴⁶⁾ La descripción de un tono se puede precisar observando la inclinación del color hacia un cierto tono, por ejemplo: un rojo puede llamarse con mayor exactitud como rojo naranja.



Rojo.



Rojo Naranja

Brillo:

Es el grado de luminosidad que tiene un color, o sea, su proximidad hacia el blanco o negro. "...Un color de tono conocido puede describirse más precisamente calificándolo de claro u oscuro..."⁽⁴⁷⁾



Síntesis Aditiva

Saturación:

Indica la pureza de un color. Los colores de fuerte saturación son los más vivos y los de baja saturación son apagados y contienen altas porciones de gris.



Síntesis Sustractiva

●45 Ibid. p. 30

●46 Wong, Wucius. Principios de Diseño en Color. p. 43

●47 Ibid. p. 33

SÍNTESIS DE COLORES.

Existen tres tipos de síntesis o mezclas de color donde participan los colores primarios, secundarios y complementarios.

Primarios:

Aquellos que no pueden ser creados con la mezcla de otros colores.

Secundarios:

Colores resultantes de la mezcla de dos colores primarios.

Complementarios:

Se dice que un color complementa a otro cuando la mezcla de ambos origina el color inicial (blanco o negro)

Las síntesis son las siguientes:

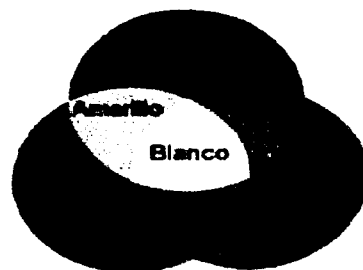
SÍNTESIS ADITIVA (LUZ)

En este caso la mezcla se hace con luz, energía luminosa con una o más zonas de longitud de onda del espectro.

Primarios: Rojo, verde y azul.

Secundarios: Amarillo, magenta y cyan.

Complementarios: verde-magenta; rojo-cyan y azul-amarillo.



Síntesis Aditiva.

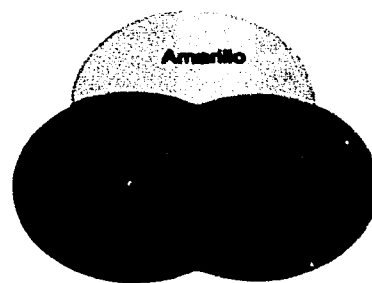
SÍNTESIS SUSTRACTIVA (PIGMENTO)

En esta mezcla se resta luminosidad ya que no se emplea luz sino pigmentos. Al combinarlos, se obtiene un color más oscuro que cada uno de los utilizados para la mezcla.

Primarios: Amarillo, magenta (rojo), cyan y (azul).

Secundarios: Rojo (naranja), verde y azul (morado).

Complementarios: Cyan(azul)-rojo (naranja); magenta (rojo)-verde y amarillo-azul (morado).

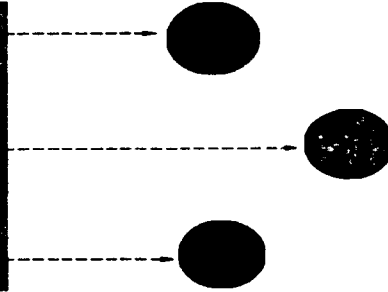
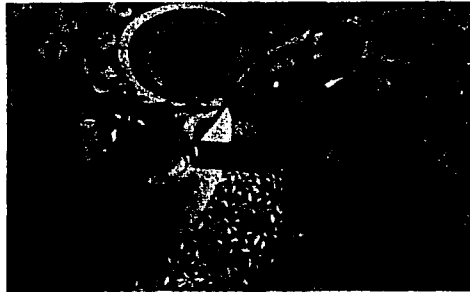


Síntesis Sustractiva.

SÍNTESIS PARTITIVA (ÓPTICA)

En esta síntesis, el color que nuestro ojo percibe es el promedio de cada uno de los colores que participan en ella. Ejemplos de síntesis partitiva los podemos apreciar en las obras de los pintores George Seurat y Paul Signac.

Ejemplo de Síntesis Partitiva en donde el pintor, puso pequeños puntos de color que al ser vistos de lejos parecen formar un solo color.



Paul Signac.
Retrato de Félix Fénéon.

CONTRASTE DE COLORES.

El contraste es oposición, contraposición y cambio...

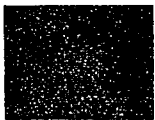
En el tema del color, el contraste es un fenómeno óptico y lo encontramos en tres tipos:

CONTRASTE SIMULTÁNEO.

El color puede cambiar al percibirlo si está en presencia de colores contrastantes en su ambiente. Puede ser por:

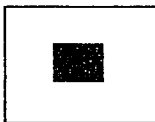
Tono:

Cuando colocamos un color junto a otro, percibimos que perdió su tono inicial. Si colocamos un color violeta junto a uno azul, parecerá rojizo; pero si lo juntamos con un magenta, parecerá azuloso.



Contraste Simultáneo.

Brillo: Un color claro sobre un fondo oscuro parece más luminoso y un color oscuro sobre fondo claro parece más oscuro. En el primer caso el color claro parece más grande y en el segundo, el oscuro se percibe más pequeño.



Contraste simultáneo por brillo.

.....
■ COLORES SIGNIFICANTES. ■ ■ ■

Saturación: Ocurre cuando se utilizan superficies del mismo color pero distinta saturación. El rojo parece más saturado junto al rosa y poco saturado frente al bermellón.



Contraste simultáneo por saturación.

CONTRASTE SUCESIVO.

Cuando nuestro ojo se ha acostumbrado al brillo y tono de una imagen visual, ésta influirá en lo que veremos inmediatamente después, tanto en el brillo como en el color, en sentido complementario (inverso) del que acabamos de ver.



Contraste Sucesivo
Observe el punto gris del primer rectángulo por 30 segundos. Después dirija su mirada al punto del siguiente rectángulo. Con el cambio óptico veremos que una banda vertical aparece sobre el carmin y el verde del segundo rectángulo influyendoles. El amarillo y azul son invertidos por nuestro ojo y al mirar el otro rectángulo, se mezclan, dando como resultado variaciones tonales en el verde y carmesí.

CONTRASTE DE COMPLEMENTARIOS.

Dos colores complementarios se oponen. Ello produce un aumento de intensidad en cada uno de ellos. Cuando la intensidad es muy fuerte se produce una vibración visual fuerte.



Contraste de Complementarios.

ARMONÍA DE COLOR.

Sería difícil marcar reglas o límites para un conocimiento de la correcta combinación de colores. Pero existen dos conceptos básicos que podrían ayudarnos en la búsqueda de una armonía de color.

El "...contraste y la analogía..."⁽⁴⁸⁾ son elementos que excitan y halagan la visión.

Según el autor Wucius Wong (citado con anterioridad), la armonía análoga y por contraste debe valorarse en una imagen considerando por separado sus valores tonales, de brillo y saturación (él los llama tono, intensidad y valor)

En la armonía tonal, el esquema de color más básico es el monocromático.

Los tonos análogos no monocromáticos tienen tendencia a un solo tono.

El contraste tonal se logra con tonos separados en un círculo cromático, generalmente por 90°. Entre mayor la distancia entre los tonos, mayor

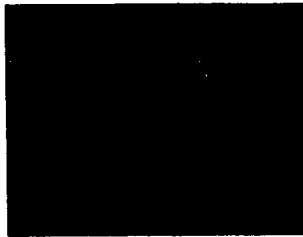
●48 Idem. p. 51

será su contraste.

En cuanto a saturación y brillo, las gradaciones de tono con cambios de brillo y/o saturación tienen por resultado contrastes. Los brillos y saturaciones débiles neutralizan los tonos y se logra una analogía.



Armonía por contraste tonal.



Armonía análoga tonal.

ASOCIACIONES SIGNIFICATIVAS DEL COLOR.

Sabemos que el color es un fenómeno de la luz que nos transmiten sensaciones, estados de ánimo, connotaciones y que tiene diversos significados. Se ha reconocido que es difícil saber a ciencia cierta, los conceptos precisos de los colores.

La doctora Georgina Ortíz, profesora de la Facultad de Psicología de la UNAM realizó una investigación profunda sobre el significado de los colores. En su tesis concluyó lo siguiente:

"...la búsqueda del significado del color, su comprensión y su análisis es casi imposible, no sólo por todas las relaciones simbólicas que tienen entre sí los colores, sino también por los conceptos que están asociados con ellos. Por tal motivo intentar desentrañar el mundo del color por medio del análisis histórico-cultural es una tarea ardua y casi inútil..."⁽⁴⁹⁾

No obstante la doctora Ortíz dejó una serie de datos estadísticos sobre los significados más renuentes asociados a ciertos colores, llamando a este hecho "permanencia". Dichas investigaciones no servirán para componer por medio del color nuestras ilustraciones visuales.

La doctora Ortíz, encontró en uno de sus estudios, significados asociados a los colores con ciertos niveles de permanencia.

A este estudio, lo interpretaremos de forma tal, que nos ayude a saber los significados de cada color y así tendremos un cierto equilibrio "color - connotación del texto" en nuestro planteamiento visual. La referencia a las connotaciones percibidas por *El Morador de las Tinieblas* las podemos consultar en el capítulo anterior⁽⁴⁾.

En el esquema realizado por la doctora Ortíz, aparece la permanencia con que un significado es asociado a un color. En el estudio original las permanencias son designadas de este modo: alta permanencia, permanencia media, permanencia y baja permanencia. Nosotros, hemos decidido omitir la baja permanencia por que es poco útil para nuestro objetivo meta.

●49 Op. Cit. p. 249

* Ver páginas 87, 88 y 89.

* El estudio original ►
está en: Ortíz, Georgina.
El Significado de los Colores.
pp. 230 a 237

El cuadro siguiente es una interpretación hecha por nosotros del estudio original de la doctora Ortíz^(*).

Color	Alta Permanencia	Permanencia Media	Permanencia
NEGRO	Muerte, noche, maldad, guerra, destruir, odio, feo, desagradable, esterilidad, duro, firmeza, miedo, infelicidad, vicio, enfermedad, desprecio.	Crepúsculo, misterio, agresivo, pobreza, pesado, pecado, fraternal, fatiga, justicia, dolor, duda.	Fuerte, infinito, masculino, día, silencio, triste.
ROJO	Caliente, excitante, fuerte, agresivo, guerra, amor, destruir, activo, odio, energía, sexo, alegre, crepúsculo, firmeza, atractivo, placer, ostentoso.	Fertilidad, dulce pecado, fraternal, día, abundancia, movimiento, justicia, bonito, dolor, riqueza, bonito, dolor, riqueza, triste, desprecio.	Noche, frío, maldad, crepúsculo, salud, masculino, maternal, duro, fatiga, acogedor, amanecer, enfermedad, raro.
AZUL	Noche, bondad, salud, dulce, infinito, masculino, fraternal, sexo, alegre, suave, ligero, acogedor, bonito, atractivo, eternidad, triste.	Femenino, muerte, frío, esperanza, paz, crepúsculo, virtud, inocencia, descanso, amor, crear, activo, maternal, amigo, día, energía, débil, felicidad, movimiento, firmeza, caridad, justicia, agradable, amanecer, placer.	Caliente, fuerte, maldad, odio, abundancia, crepúsculo, riqueza.
AMARILLO	Ácido, riqueza.	Dulce, activo, día, energía, débil, amanecer, enfermedad, indiferencia, duda, desprecio, indeciso.	Excitante, fuerte, esperanza, crear, amigo, desagradable, abundancia, crepúsculo, movimiento, suave, ligero, esterilidad, fatiga, acogedor, caridad, bonito, agradable, infelicidad.
VERDE	Ácido, esperanza.	Fertilidad, descanso, vida, crear, activo, amigo, alegre, abundancia, suave, agradable, riqueza, verdad.	Paz, misterio, salud, fraternal, movimiento, fatiga, acogedor.
NARANJA			Crepúsculo, amanecer.
VIOLETA		Agresivo, feo.	Excitante, guerra, destruir, odio, pecado, desagradable, duro, infelicidad, vicio, raro, duda.
BLANCO	Frío, bondad, paz, virtud, inocencia, salud, infinito, día, suave, ligero.	Dulce, descanso, amor, vida, crear, fraternal, silencio, débil, felicidad, esterilidad, acogedor, caridad, justicia, placer.	Cliente, femenino, excitante, fuerte, esperanza, maldad, guerra, fertilidad, activo, amigo, sexo, crepúsculo, movimiento, firmeza, bonito, atractivo, infelicidad, vicio, amanecer, eternidad, indiferencia, riqueza, indeciso.
GRIS	Infinito, desagradable, esterilidad, duro, fatiga, miedo, vicio, enfermedad, triste, duda.	Frío, misterio, guerra, pobreza, pesado, destruir, gris, feo, infelicidad, eternidad, indiferencia, raro, desprecio, indeciso.	Noche, agresivo, odio, pecado, silencio, justicia, atractivo, dolor.
CAFE		Fco, fatiga, vicio, duda.	Muerte, pobreza, masculino, desagradable, enfermedad, indiferencia, raro, desprecio, indeciso.

Como podemos notar, hay ciertos colores que contienen cargas connotativas que nos pueden servir para proyectar de alguna manera lo que Lovecraft logró con su cuento.

El color negro es el que más podemos explotar para estos fines, ya que contiene connotaciones como: muerte, maldad, odio, misterio, miedo, infelicidad, etc. Es por ello que en el siguiente apartado, veremos el aprovechamiento de este color con las técnicas que usaremos (en particular el *scratch*).

El rojo es fuerte, agresivo y excitante. Lovecraft fue astuto al "pintar" el Trapezoedro Resplandeciente con el negro y el rojo.

El gris resulta ligado con conceptos como: desagradable, miedo, esterilidad, fatiga, vicio y tristeza, por lo que también lo emplearemos en las ilustraciones visuales.

Será difícil mencionar qué color usaremos para cada elemento en nuestro trabajo gráfico ya que no es nuestro objetivo manejar los elementos con color-significado, sino apegarnos (en cierta forma) a la realidad figurativa y usar los tonos, brillos y saturaciones de los colores para enfatizar y componer, ya sea por contraste o analogía. Lo que se quiere decir, por ejemplo, es que: no usaremos el color gris para la piel de Robert Blake en todos los casos (aunque sea un color que remita tristeza y fatiga), sino que nos ajustaremos a las fuentes de luz en la escena sabiendo que el color de la piel de Blake es el denominado como "carne"; lo que si haremos, será cuidar el uso de los colores a nuestra conveniencia: si Blake se encuentra dentro de un lugar oscuro dentro de la iglesia, podríamos usar el color de su piel con muy poco brillo y saturación, por lo que parecerá grisáceo; si Blake es representado al momento en que mira el Trapezoedro Resplandeciente con asombro, los tonos rojizos con baja saturación (provenientes del Trapezoedro) nos serían muy útiles y resultarían de alguna manera naturales.

En fin, preferimos que las decisiones tomadas sobre el uso del color se expliquen de una manera elocuente en los *dummies*. ☾



Composiciones hechas con rayos de luz.

.....
 ■ COLORES SIGNIFICANTES. ■ ■ ■

4.6 LAS TÉCNICAS DE REPRESENTACIÓN VISUAL.

EN EL CAPÍTULO UNO, PUDIMOS CONOCER ALGUNOS TIPOS DE TÉCNICAS DE representación visual usadas para hacer ilustración. De todas ellas, omitimos las que usaremos para hacer nuestra solución gráfica para dedicarles más espacio en este apartado.

Ahora es cuando podremos usar los conocimientos del color obtenidos y aplicarlos con las técnicas *scratch* y aerografía, obteniendo como resultado una técnica mixta.

Se pensó en el uso de éstas técnicas por lo siguiente:

Con el *scratch* se pretende explotar el alto contraste que se logra con los colores de los crayones de cera cuando están al lado de áreas negras y opacas como las que se obtienen usando la tinta china de color negro, teniendo así un dramatismo en la imagen visual conveniente para el tema a ilustrar.

Con el dibujo hecho a partir de raspaduras, se obtienen tramados y líneas con una serie de ritmos visuales con alta expresividad, fluidez y en cierto modo, se recuerda a las primeras ilustraciones de los tiempos en donde la xilografía y el grabado en madera eran los medios básicos para la reproducción de imágenes visuales ilustrativas.

Así mismo, se pensó en usar la aerografía para añadir sensaciones visuales distintas en la ambientación e iluminación. De esta manera, se realzarán algunos efectos en las luces, brillos y en determinadas zonas de cada ilustración.

Con esto se conjugan la suavidad visual que se logra con la aerografía y los trazos duros y serios del *scratch*.

Otra de las ventajas de usar el *scratch*, es la predominancia del color negro, el cual, como ya vimos, es adecuado para connotar miedo y sentimientos similares.

El uso de las técnicas de representación visual, tiene sólo el límite de la inventiva del que las usa, los logros que se obtengan con ellas siempre podrán refrescar el ámbito de la comunicación gráfica.

El conocimiento sobre la base de la experiencia será aplicado en la serie de ilustraciones visuales para el cuento de H. P. Lovecraft, así que no sería aventurado llamarlas "ilustraciones visuales experimentales". La experiencia nos llevara a conocer los aciertos y fallos del problema a resolver y este es un experimento que invita al lector de esta tesis, con afinidades plásticas o aficionados del campo, a tomar como referencia éste esfuerzo, agregarlo a sus quehaceres gráficos y añadir sus propias ideas, variantes y caminos para seguir experimentando y enriqueciendo las distintas formas de comunicación visual.

Hasta aquí dejaremos el preámbulo para conocer las técnicas de representación visual *scratch* y la aerografía...

SCRATCH

La palabra *scratch* proviene del idioma inglés y significa "arañar" o "raspar". También se le conoce como esgrafiado.

La tinta china y los crayones de cera (coloquialmente conocidos como crayolas), son los dos materiales que intervienen en el *scratch*.

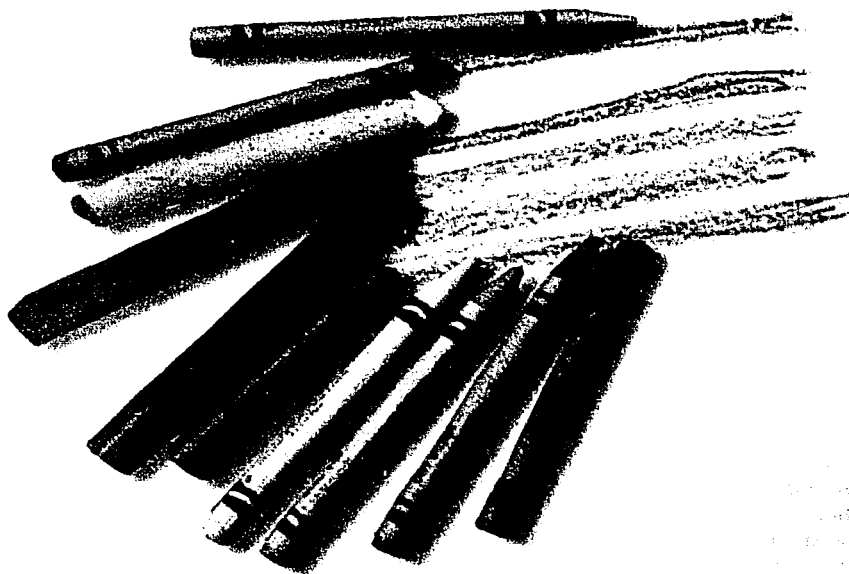
La técnica consiste en raspar una capa de tinta seca sobrepuesta en una primera capa de crayones de cera. De esta manera el motivo visual se irá viendo a medida que raspemos la capa de tinta china.

Al contrario de otras técnicas donde se añade tinta para realizar el motivo gráfico, en ésta se sustrae.

Los crayones de cera.

Gracias a las características grasosas de la cera, los líquidos vertidos sobre ella son repelidos en cierta medida. Su consistencia es la adecuada para esta técnica ya que la propiedad de repeler de este tipo ceras no es tan alta como la de los pasteles grasos o tan baja como los lápices de cera de color (por ejemplo los Prismacolor)

Así bien, la cera de los crayones no repele del todo la tinta aplicada sobre ella, esto facilita la uniformidad y homogeneidad que presenta la capa de tinta china al momento de secar.



Crayones de cera. También conocidos coloquialmente como "crayolas".

La tinta china.

Las propiedades de secado rápido, adherencia y opacidad en la tinta china la hacen idónea para emplearla sobre la capa de cera. Con una o dos capas de tinta, la cera quedará cubierta del todo.

A diferencia del acrílico, la película seca formada con la tinta china, no presenta una unión tan fuerte entre sus partículas y es accesible para el raspado, ya que sólo quitaremos la parte de la película que raspemos.

Si la película aplicada sobre la cera fuese de acrílico, al momento de ser raspada se levantarían las partes aledañas al sitio en donde se efectuó la raspadura. Esto se debe a que la capa de acrílico es plástica y por ende, con mucha unión entre sus partículas, de la misma forma que el óleo.



Tinta China.

Las herramientas de raspado.

Una vez que se ha secado la capa de tinta china, se procede a rasparla y así se va sacando la luz en el motivo visual.

Se pueden usar herramientas tan simple como alfileres, cuchillos, navajas o cualquier instrumento puntiagudo. Para un trabajo más cómodo es preferible usar punzones y hojas con distintos filos, como la que tiene forma de rombo para trazar líneas anchas, la hoja en forma de rombo para trazar líneas delgadas, la hoja en forma de rombo para raspar áreas extensas y formas individuales grandes y la gubia para raspar líneas de anchura mediana, puntos pequeños y círculos.



Algunos tipos de punzones y hojas para raspado.

Características.

La técnica *scratch* se asemeja a las técnicas de grabado y xilografía. El alto contraste que se logra con la técnica "...permite crear dramáticas imágenes"⁽⁵⁰⁾, lo cual nos conviene al ilustrar visualmente un cuento de terror.

Generalmente, es preferible usar el color negro para la capa de tinta china, ya que el contraste con los colores brillantes y vivos de los crayones de cera es mayor. Esto se debe a la diferencia de opacidades entre ambos materiales y a que el color negro "...incrementa los colores y les da a dar su valor máximo de cromatismo..."⁽⁵¹⁾

Se puede planear el colorido de la base de cera, pero también es muy usado que los colores puestos en la base se apliquen de una manera arbitraria. Ello hace que al raspar la tinta seca creamos líneas multicolores con espontaneidad cromática.

En nuestro caso, aplicaremos el color sin el azar para obtener resultados figurativos (hasta cierto punto) en el colorido de las ilustraciones visuales.

Se debe ser cuidadoso al hacer el raspado. En dado caso de que exista un error al raspar siempre podremos entintar de nuevo para corregir el fallo.

Así mismo, se debe cuidar la presión con que se raspa porque un raspado con demasiada presión removerá también la capa de cera y ello hará que el color se pierda y en su lugar miremos el color de nuestro soporte.

Existen varias técnicas de creación de tonos claros al momento de raspar, como el trazado de líneas paralelas, con las cuales, entre mayor cercanía tengan unas con otras, más claro será el tono que se produzca. Los tramados o cruzamientos de líneas funcionan igual: al cruzar una serie de líneas con otras en ángulos distintos, se creará una mayor claridad tonal. Los puntos son otra de las formas usadas para lograr distintos tonos de claridad. La creación de líneas de contorno con distintos grosores logran un motivo visual de alta expresividad.



Ejemplo de grabado en madera.
M. C. Escher.
Self-Portrait in Spherical Mirror
1950.



Ejemplo de una imagen hecha con *scratch* donde los colores de cera fueron aplicados arbitrariamente por debajo de la tinta china.



Tres formas de crear tonos claros con el raspado.

●50 Slade, Catherine. Enciclopedia de Técnicas de Ilustración. p. 100

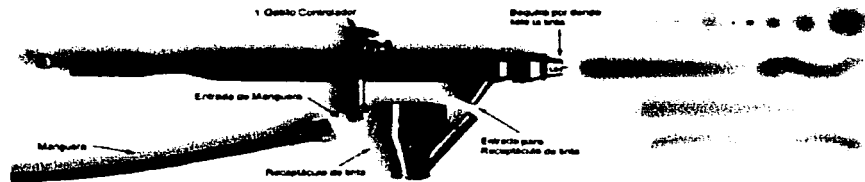
●51 Pawlic, Johannes. Teoría del Color. p. 78

AEROGRAFÍA.

El principal actor en esta técnica es el aerógrafo. Es un instrumento por el cual la tinta corre por un chorro de aire a presión pulverizándola. Generalmente se conecta a una compresora de aire, pero también existen en el mercado latas con aire comprimido.

Existen aerógrafos de acción sencilla. Con ellos se puede controlar la saturación de tinta atomizada con el alejamiento o acercamiento del aerógrafo al soporte. Se usan generalmente para atomizar fondos y áreas grandes.

Los aerógrafos de doble acción tienen un "gatillo" con el que se puede regular la cantidad de aire saliente por la boquilla además de controlar su grosor, obteniendo con ello diferentes tamaños de líneas o puntos al atomizar. Estos aerógrafos son usados para trabajos que implican mayor detalle y también para hacer gráficos con gran expresividad en la línea.

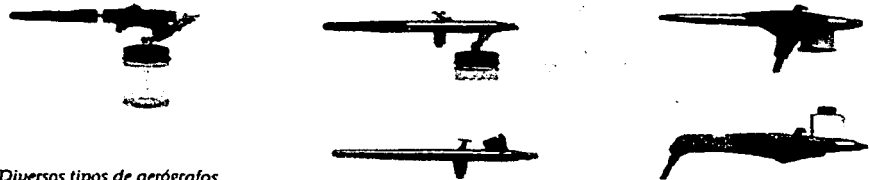


Trazados y partes del aerógrafo.

Otra de las características de esta herramienta es el lugar del contenedor de tinta: unos tienen su alimentación de pigmento por medio de la succión ya que el recipiente para la pintura está en la parte inferior del aerógrafo. Esto es de gran utilidad para trabajos donde se requiere de mucha pintura o la superficie a pintar es grande.

Para trabajos más pequeños, de detalle o retoque, los aerógrafos que se alimentan de pigmento en la parte superior o a un costado son los indicados. Este tipo de aerógrafos alimentados por acción de la gravedad tienen contenedores de tinta pequeños porque no se requiere de mucho pigmento en los trabajos para los que fue diseñado, como por ejemplo: ilustraciones visuales, retoque fotográfico, etc.

Se debe tener cuidado al elegir el aerógrafo que se usará ya que los podemos encontrar en variadas formas, las cuales, observando que las trazas hechas por sus diseñadores industriales no sólo son bellas, sino que también cumplen con funciones específicas.



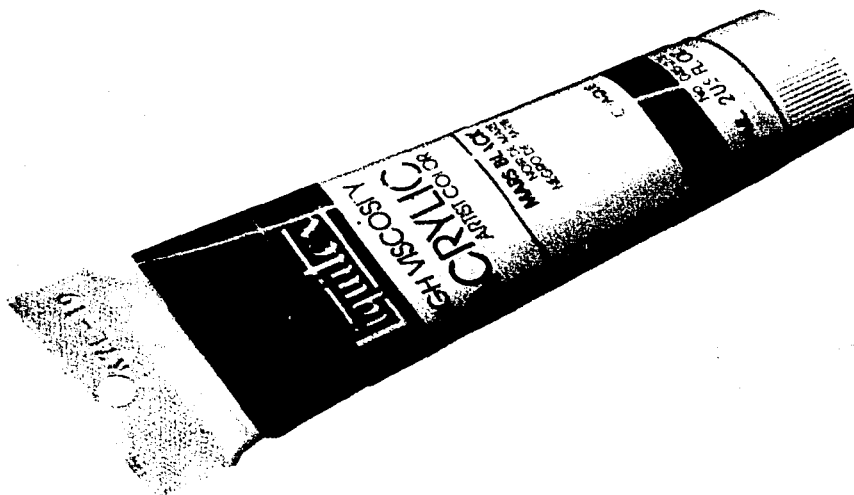
Diversos tipos de aerógrafos.

Tintas.

Los pigmentos que pueden ser usados para hacer aerografía son vastos y se puede decir que cualquiera podría usarse para ello, siempre y cuando tengan la densidad apropiada para fluir por los mecanismos estrechos del aerógrafo y salir sin problema por su boquilla: acrílicos, esmaltes, acuarelas, gouache, vinílica, tintas y óleos han sido atomizadas por diversos grafistas, ya sea directamente de sus envases o previamente rebajadas con sus solventes respectivos.

Si se quieren aplicar varios colores de pigmento en un trabajo, se debe limpiar el aerógrafo al cambiar de color, de lo contrario los tonos se enturbiarán. Aunque, visto con otro enfoque, siempre será una opción creativa el abstenerse de realizar una limpieza entre color y color en trabajos de libre expresión y espontaneidad. Por ejemplo: supongamos que estamos rociando color amarillo y casi cuando éste se ha terminado agregamos color rojo en el contenedor; tendremos rociados que irán desde el amarillo puro, amarillo naranja, naranja, naranja rojizo, hasta el rojo puro gradualmente. Si nuestro trabajo presenta ciertas limitantes en este aspecto, sólo tendremos que agregar solvente (agua, thinner, etc.) y rociarlo hasta que el color usado se acabe y así podamos usar un nuevo color sin problemas de mezclas.

En nuestro caso usaremos el acrílico como pigmento. Elegimos los acrílicos de marca Liquitex por la suavidad de su composición química, la cual es adecuada para correr por el mecanismo del aerógrafo habiendo sido previamente diluida con agua. También recomendamos los acrílicos de marca Winsor & Newton para este tipo de trabajos.



Acrílico marca Liquitex

Soportes.

La aerografía es muy versátil, puede ser empleada para trabajar en variados soportes con las pinturas adecuadas. Puede usarse sobre: papel, cartón, cartulina, madera, telas de varios tipos, plásticos, vidrio, cemento, piel humana (tatuajes temporales), uñas, etc.

Se ha usado para modelismo; en la facturación de maquetas arquitectónicas; en maquillaje teatral; en la elaboración de motivos gráficos o ilustraciones visuales en playeras, chamarras de mezclilla o cuero, pantalones y ropa en general; en la decoración de carrocerías de autos; en la creación de murales; en el graffiti callejero; en la decoración de muebles; en el adornado de cascos para motociclistas y se puede usar en casi cualquier soporte, siempre y cuando se tenga el conocimiento del manejo de tintas, solventes, fijadores, etc.

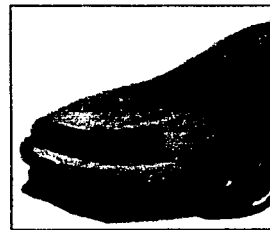
Algunos lugares en donde se puede aplicar la aerografía.



Casco.



Modelismo.



Autos.



Casco.



Uñas.

Técnicas.

Existen aplicaciones muy libres de la aerografía, sobre todo cuando se hace sobre textiles ya que la propiedad de absorción veloz de la tela, facilita el trazado de líneas con bordes definidos, cosa que sobre el papel o materiales de baja o lenta absorción es difícil de lograr. Es por ello que las máscaras (también conocidas como mascarillas) o sistemas de bloqueo, son muy usados por los aerografistas.

Con las mascarillas de bloqueo se logra controlar el borde difuso de las líneas atomizadas con el aerógrafo, con ello se obtienen perfiles controlados y bien delimitados.

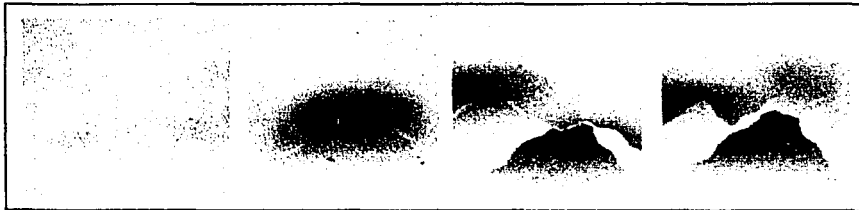
La técnica del enmascarado es laboriosa, requiere de cuidado al momento

de planear el proceso de aplicación de color y bastante memoria, ya que al añadir color sobre una superficie, la mascarilla también se cubre, pierde su transparencia y no nos permite ver el resto del gráfico cubierto por ella, por eso es útil limpiarla de vez en cuando con un papel higiénico o algodón si se juzga necesario.

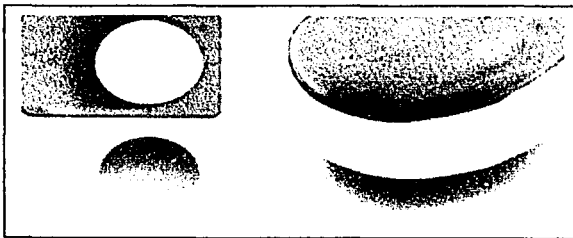
Las mascarillas de bloqueo pueden ser de una fina película transparente adhesiva, de acetato, de solución líquida adherible, de cartón, etc. También pueden usarse las pistolas de curvas, plantillas, escuadras y objetos de todo tipo para ayudarnos en el proceso de bloqueo según sean nuestras necesidades.

Con las mascarillas adheridas al papel se consiguen perímetros bien definidos y con cualquier otra máscara u objeto bloqueador que esté separado del soporte, se logran diversas suavidades en el borde del rociado. Hojas, plumas, tornillos, monedas, piedras, arena, azúcar y ramitas son sólo una muestra de los objetos que se pueden emplear para obtener diversas formas, efectos y acabados en el resultado gráfico.

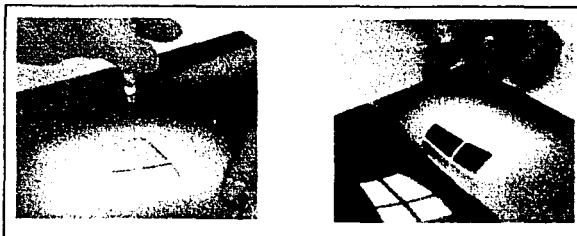
Ejemplo del trabajo con máscaras.



Máscara con cartón.



Mascaras con plantillas geométricas y tiracurvas.



Mascaras con acetato.



Características.

Con el aerógrafo se pueden rellenar con facilidad, limpieza y rapidez grandes áreas de un soporte. Los degradados son fáciles de lograr y en general esta técnica se caracteriza por la suavidad con que se aplican las tintas, es por ello que es bien aceptada para la realización de imágenes visuales de gran realismo para ilustraciones visuales técnicas, fantásticas, comerciales, arquitectónicas, etc.

En el pasado fue muy usada para retocar fotografías; ahora ya no se emplea tanto para ello debido a las avanzadas técnicas de edición de fotografías por computadora, que curiosamente tienen una herramienta aerógrafo incluida en sus cajas de herramientas electrónicas.

Como hemos podido ver, la aerografía es una técnica muy versátil y ajustable a diversos soportes. Su dominio se logra con mucha práctica con el aerógrafo y experiencia al momento de hacer el plan para enmascarillar las áreas de nuestro motivo visual.

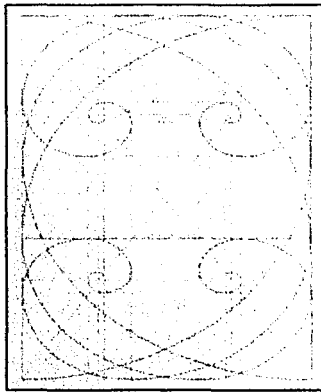
Nosotros emplearemos la aerografía para crear atmósferas, añadir brillos, luces y hacer fondos "de una manera suave", por así decirlo, con una textura visual sin raspaduras ni tejidos o redes como la del *scratch*. Nos servirá para proporcionar a nuestras propuestas visuales una dualidad técnica que agregará "efectos especiales" a las raspaduras hechas con la técnica del raspado.

Una vez conocidas las técnicas que emplearemos para describir con gráficos los pasajes recorridos por el "Morador Tenebroso", lo único que resta es seguir paso a paso el proceso técnico de elaboración de una de las ilustraciones visuales del escrito de la inspiración de H.P. Lovecraft. ✖

4.7 PROCESO TÉCNICO.

EN ESTE APARTADO VEREMOS COMO SE HACE LA PRIMERA ILUSTRACIÓN DE LOS interiores del cuento *El Morador de las Tinieblas*, respectiva al pasaje donde Blake observa desde la comodidad de su estudio el paisaje enraecido de poniente, donde una iglesia llama fuertemente su atención...

Lo primero que haremos será dibujar la retícula áurea en nuestro soporte guiándonos con el método visto en el segundo apartado del presente capítulo (1).

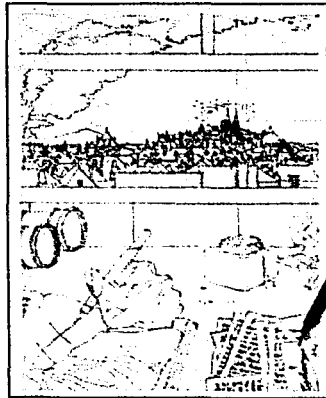


(1) Retícula Áurea hecha en el soporte.

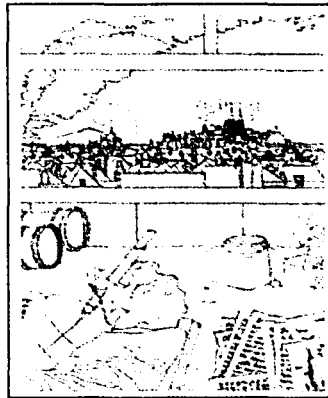
Hecho esto tomaremos un lápiz no muy blando, de preferencia un HB o H para hacer el dibujo resultante de la serie de bocetos preliminares (2).

No es muy recomendable usar lápices blandos (B) porque es inconveniente tener un dibujo con líneas muy oscuras, ya que podrían verse en las etapas finales del proceso técnico, asomándose por debajo de las capas aplicadas con el aerógrafo, además de que la grasa de los lápices B podría afectar la adherencia de capas posteriores de tinta.

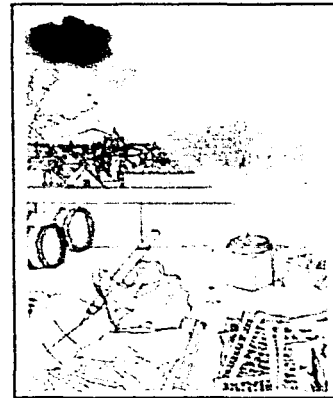
Ya realizado el dibujo (3), le restaremos opacidad a sus líneas con un limpia tipos (goma usada para limpiar los tipos de las máquinas de escribir) y colocaremos una "María Luisa" protectora de cinta adhesiva en los márgenes, así como en el fragmento de ventana que se ven en el dibujo (4).



(2) Dibujo con un lápiz HB.



(3) Dibujo terminado.

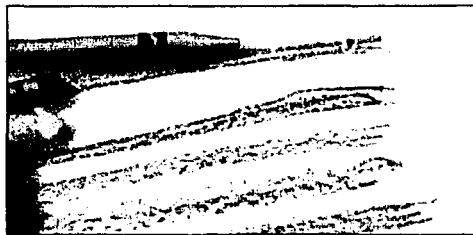


(4) Aplicación del limpia tipos.

.....
 ■ PROCESO TÉCNICO. ■ ■ ■

Después de haber hecho algunas pruebas, notamos que los crayones de cera son un tanto traslúcidos (5). Sus colores son influenciados por el color del soporte, en este caso blanco. Por lo tanto, tendríamos una tonalidad de colores claros, cosa que en este caso específico no es muy útil debido a que deseamos tonos oscuros. Tener tonalidades claras en la ilustración visual es conveniente para nosotros siempre y cuando podamos controlarlas y no tenerlas en uniformidad y totalidad.

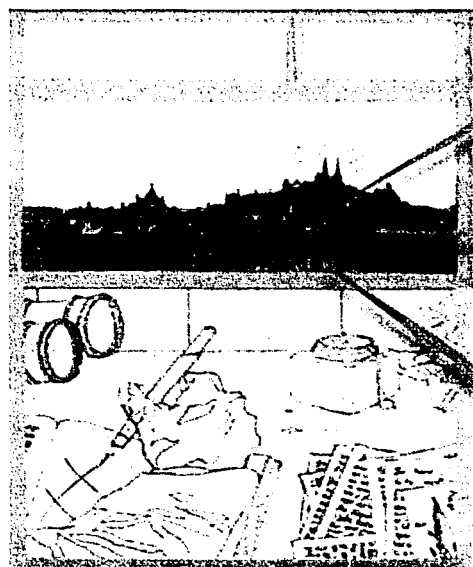
Para resolver esto aplicaremos una base de color con acuarelas (6).



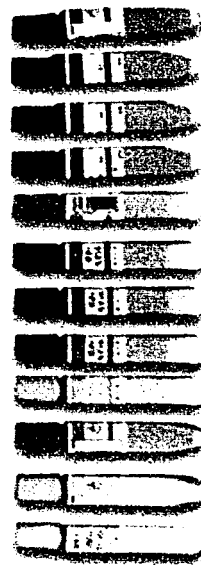
(5) El color de los crayones de cera se ve influenciado por el color del soporte, en este caso el blanco.

Los tonos que apliquemos con la acuarela deben ser lo más saturados que podamos, ya que serán la influencia directa de los colores puestos con los crayones de cera. Así mismo, esta primera capa de color nos servirá como guía tonal y de iluminación al momento de agregar "la crayola".

Se coloreó con acuarela el conjunto arquitectónico yacente en el paisaje de poniente.



(6) Obscurecimiento del soporte usando acuarelas.

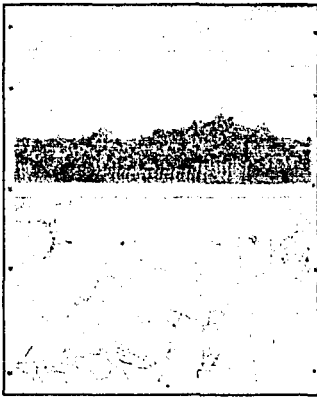


Recordando que nuestro dibujo será cubierto con una capa de tinta negra, nos auxiliamos de una calca del mismo realizada en papel albanene de grosor medio con un bolígrafo de tinta negra (7).

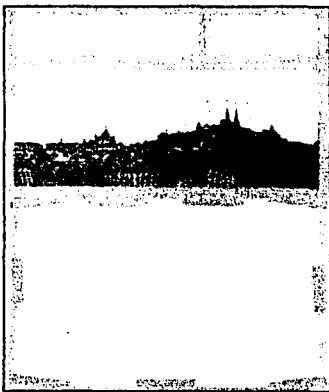
Se deben poner marcas en la "María Luisa" protectora para que en el futuro podamos saber con exactitud el lugar donde colocaremos la calca. Para ello se pusieron pequeñas "x" a lo largo y alto del margen y se calcaron en el papel albanene.

Teniendo rescatado el dibujo, se procedió a trabajar el cielo con aerografía. Primero se cubrió con un papel la parte de abajo de la ventana del dibujo (8). Después se hizo un degradado de color con el aerógrafo que va desde amarillo limón, pasando por amarillo medio, carmín, hasta llegar al azul ultramar (9).

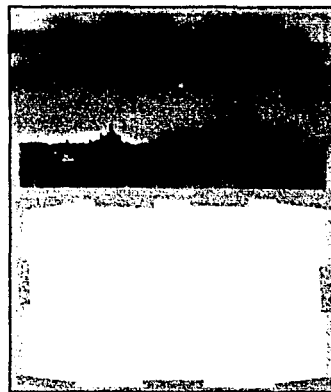
El degradado comenzó a hacerse de abajo hacia arriba, partiendo del tono más claro al más oscuro. Si aplicáramos los colores empezando por los tonos oscuros, en este caso el azul ultramar, podríamos tener problemas con la limpieza de los tonos, además de que gastaríamos más tinta, tiempo y esfuerzo intentando aclarar un tono oscuro. Inicialmente se añadió un poco de amarillo limón en el horizonte; después, un poco más arriba, se puso amarillo medio respetando algunas áreas del primer color. Así mismo se aplicó rojo carmín en el área cercana a la estructura de la ventana y a los costados, de manera tal que cayera sobre los tonos amarillos para conseguir tonalidades naranjas. De la misma forma se puso el azul ultramar consiguiendo tonos lila y violáceos en las partes más altas del crepúsculo (10).



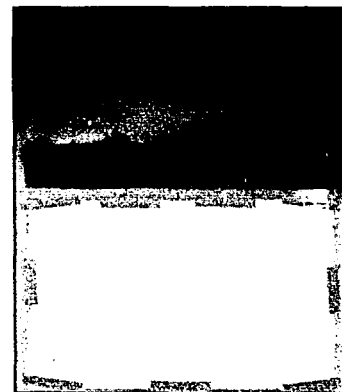
(7) Calca del dibujo en papel albanene.



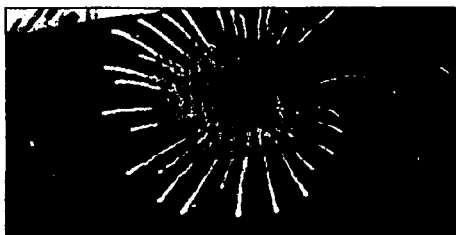
(8) Mitad inferior protegida con papel.



(9) Primera fase de atomización.



(10) Segunda fase de atomización.



(11) Tinta expandida accidentalmente debido a un acercamiento excesivo al soporte con una fuerte presión de aire.

Para la realización del degradado se tuvo el aerógrafo a una distancia de 15 a 20 cm. aproximadamente y se cuidó la presión del aire proveniente de la compresora. Se recomienda usar una presión media para evitar que la tinta se cargue demasiado, a tal grado que se expanda accidentalmente por el soporte (11). Atomizando así la tinta, lograremos degradados suaves, con límites de color poco definidos.

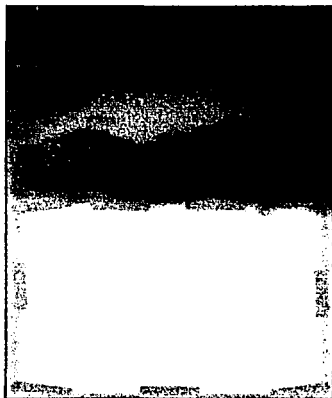
Para hacer las nubes, se tienen que usar las mismas tonalidades del degradado pero más oscuras (12).

Controlando con el gatillo del aerógrafo el tamaño e intensidad del punto atomizado, iremos poniendo puntos y líneas curvas pequeñas y medianas para formar las nubes. Se recomienda practicar en otro soporte haciendo líneas curvas, espirales y formas parecidas a los resortes con diversos grosores y saturaciones para tener mayor control del aerógrafo.

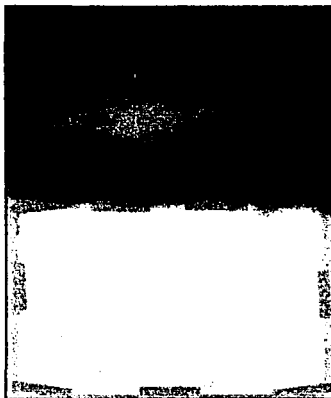
Al final, podemos agregar algunas luces en el cielo con colores claros (13).

En este caso, convidamos al conjunto arquitectónico, con los tonos usados en el cielo para unificar el paisaje de poniente.

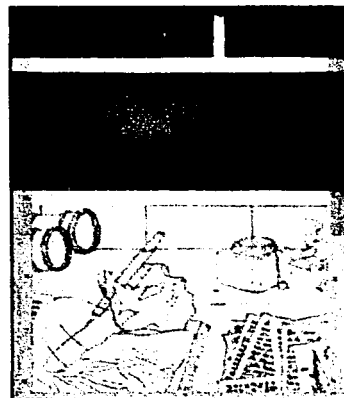
Concluida la primera etapa con aerografía, quitamos la máscara que protegía las partes de la ventana para dejarla lista para el siguiente paso (14).



(12) Creación de nubes.



(13) Algunos brillos en las nubes.



(14) Listos para el siguiente paso.

Prosiguiendo, se oscureció el resto del soporte blanco con acuarela (15).

Hecho lo anterior, se procedió a aplicar la capa de cera.

Los tonos usados en la ilustración visual imitan en cierta medida la iluminación natural, no son puestos al azar como comúnmente se hace al hacer *scratch*. Con ello obtendremos esa iluminación natural deseada en el estilo de esta propuesta.

La cera debe aplicarse con cuidado porque no pueden haber espacios vacíos ya que serían espacios que no podrían rasparse y por lo tanto tendríamos zonas negras fuera de nuestro control compositivo.

También debemos evitar agregar cera donde ya la había porque podríamos estar sustrayéndola en lugar de adherirla. Esto se debe a la propiedad adhesiva de la cera.

La fricción es otra latente transgresora al momento de colorear con los crayones de cera, debido a que esta genera calor y en consecuencia, la cera perderá su consistencia dura y se patinará el crayon dejando pequeñas áreas sin cubrir. Por lo tanto, no es conveniente detenernos mucho tiempo para rellenar un área con cera, ni tampoco aplicarla con mucha presión. Más vale hacerlo con paciencia, orden y eso sí: mucho amor. Calculando y experimentando en otro soporte, podremos adquirir un buen control al momento de usar este material.

Cuando se aplica la cera, es difícil evitar la formación de pequeños fragmentos de éste material, por lo que es apropiado tener un cepillo a la mano o estar soplando constantemente sobre el soporte porque requerimos una superficie cerosa lo más plana posible.

La mezcla de color con los crayones no se nota mucho en el acabado final, así entonces, pusimos los colores sin hacer mezclas tonales.

En la zona del paisaje donde se encuentran las casas y construcciones, aplicamos crayon de cera color gris. Así nos evitamos el tremendo trabajo de colorear zonas tan pequeñas y detalladas con las "crayolas", cosa en extremo difícil por sus características cerosas, por el rápido desgaste de su punta y por la falta de control al momento de rellenar áreas tan minúsculas. Por otro lado, con el color gris, bajamos la saturación de los colores que teníamos al principio, los cuales no correspondían con la posición de la fuente de luz (el sol "agonizante") ubicada a sus espaldas. (16)



(15) Opacando el soporte con acuarela.



(16) Base con los crayones de cera.

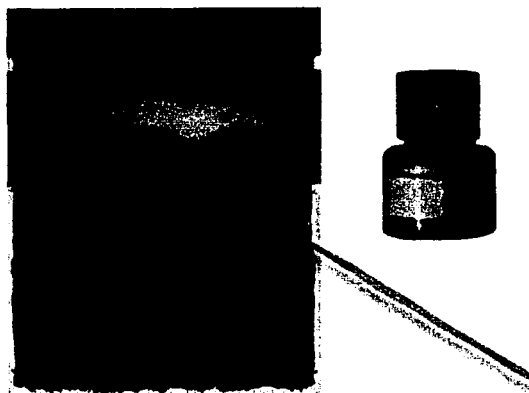
Habiendo cubierto toda la superficie del dibujo (excepto el cielo) con los crayones de cera, nos dispusimos a poner la tinta china con un pincel de pelo de marra, elegido así por la suavidad de sus pelos, la cual evitará posibles raspaduras en la delicada capa de cera. (17)

La tinta se aplica preferentemente en una sola dirección, ya sea vertical, horizontal o inclinada. Debe rellenarse perfectamente la capa de cera con la tinta china y de ser necesario aplicaremos dos capas, aunque se recomienda aplicar sólo una debido a que es más sencillo raspar una sola capa delgada,

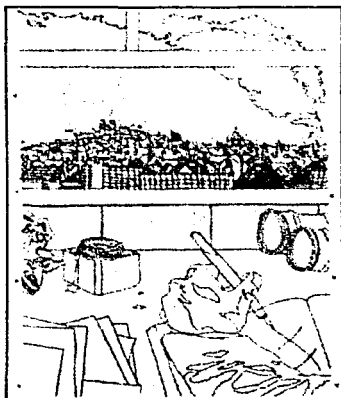
que dos o más gruesas. Habiendo secado la tinta, recurriremos a la calca del dibujo hecha con anterioridad (18). Para que el dibujo de la calca sea transferido a la capa de tinta, necesitamos marcar sus líneas por la cara posterior con un lápiz blando (B). Al momento de marcar las líneas con el lápiz, es importante respetar el grosor de las mismas, así evitaremos manchas de grafito brillantes en la capa negra, con ello cuidaremos la limpieza de nuestra imagen visual.

Después de pasar el lápiz por la calca, la colocaremos en el soporte con la cara con grafito pegada a la capa de tinta china. Para ubicar la calca con precisión, recurriremos a las "X" colocadas con anterioridad y la fijaremos con cinta adhesiva.

Una vez estando la calca en su lugar, volveremos a remarcar las líneas del dibujo con un color distinto al que tienen para saber las partes por donde ya hemos remarcado. En nuestro caso, usamos el color rojo (19).



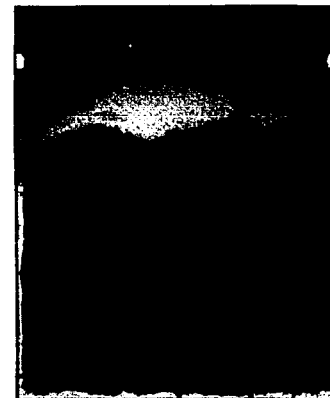
(17) Base hecha con los crayones de cera.



(18) Reverso de la calca hecha en albanene.



(19) Pasando el dibujo a la capa de tinta.



(20) Dibujo visible en la capa de tinta.

Al terminar de calcar el dibujo, tendremos una gufa que nos permitirá saber la ubicación de los colores bajo la capa de tinta (20). Ahora podremos comenzar con el trabajo de raspado.

Raspamos la superficie negra con un punzón de punta afilada para obtener líneas finas y con un punzón de punta media para las líneas un poco más gruesas (21).

En nuestro caso, raspamos en las mismas direcciones que presentaban los objetos de la escena.

Por ejemplo, la parte de manga del saco de Blake: Se hizo el raspado siguiendo las direcciones de la tela, sus curvaturas, los pliegues y las áreas planas (22). De igual modo con el libro, la pluma, el escritorio y el marco de la ventana.

En el caso de la madera, se hicieron líneas simulando las betas del material.

Para la mano se hicieron tramas en diversos sentidos, raspando un mayor número de líneas donde se considerara que había mayor iluminación (22).

En los binoculares se trabajaron las áreas de luz con líneas más gruesas y se hicieron degradados alejando una línea de otra progresivamente para simular áreas oscuras. Entre más cerca estén las líneas por raspado, más luz simularán.

El papel arrugado es un objeto irregular, por ello se raspó en múltiples direcciones, tomando como referencia las direcciones de los pliegues y dobleces de la hoja.

Cuando nos encontremos con borde curvos, como en la mano, trazaremos pequeños arcos en el contorno para indicar visualmente que se trata de un borde de esta naturaleza.



(21) Punzones.



(22) Muestras del raspado con los punzones.



(23) La etapa de raspado terminada.

Si nos fijamos, en el cuadernillo donde dibuja Blake y en las hojas que están sobre el escritorio, hay letras y líneas plasmadas en el papel. Este efecto se consiguió haciendo dichas letras y líneas con un bolígrafo antes de poner la capa de cera. Gracias a la transparencia de los crayones, en este caso el blanco, podemos ver lo hecho con la pluma. Así, al raspar la capa de tinta sobre las hojas, podemos apreciar lo que Blake escribía y dibujaba durante aquellas tardes de sano ocio, evitando raspar letra por letra, que además de ser tardado, hubiese sido por demás complicado y la soltura de la caligrafía no hubiese sido tan espontánea.

A la ciudad de *Providence* y al pueblo de *Federal Hill* se les raspó con paciencia y cuidado ya que es una zona de la ilustración visual con múltiples detalles que requieren un "ojo de relojero" capaz de vislumbrar hasta el más lejano tejado en la semiobscuridad del crepúsculo... (23)

Como último paso, volvimos a hacer uso del aerógrafo para agregar algunos brillos en la pluma, los binoculares y el tintero. Se hicieron con un pigmento gris amarillento claro, atomizado con una presión de aire media y a una distancia del soporte de 15 a 20 cm. dando leves indicios de luz (24).

Cuando cometamos algún error al momento de raspar o aerografiar,

siempre podremos remediarlo raspando totalmente el área indeseada, después, cubriéndola otra vez con cera, replicando tinta china y volviéndola a raspar.

Para los errores con el aerógrafo, podemos utilizar una goma suave para borrar los equívocos, los cuales desaparecerán dependiendo del tipo de tinta que se use y su saturación.

Llegando a este punto, lo único que resta es quitar con mucho cuidado la protección de cinta puesta en el margen del formato y reconocer que la técnica empleada es ardua y nos llevó bastante tiempo de realizar; pero recordando que: "el fin justifica los medios" y que "la práctica hace al maestro"...



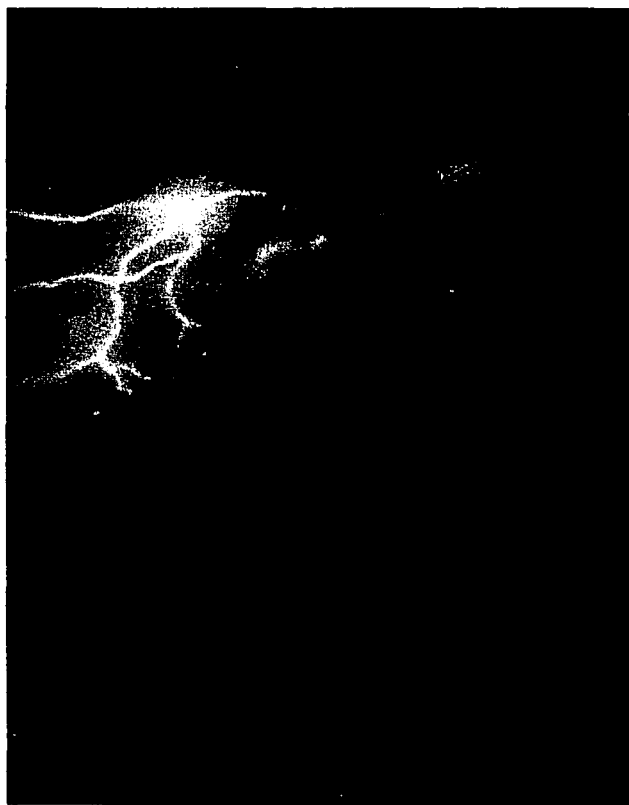
(24) Toques de luz con el aerógrafo.

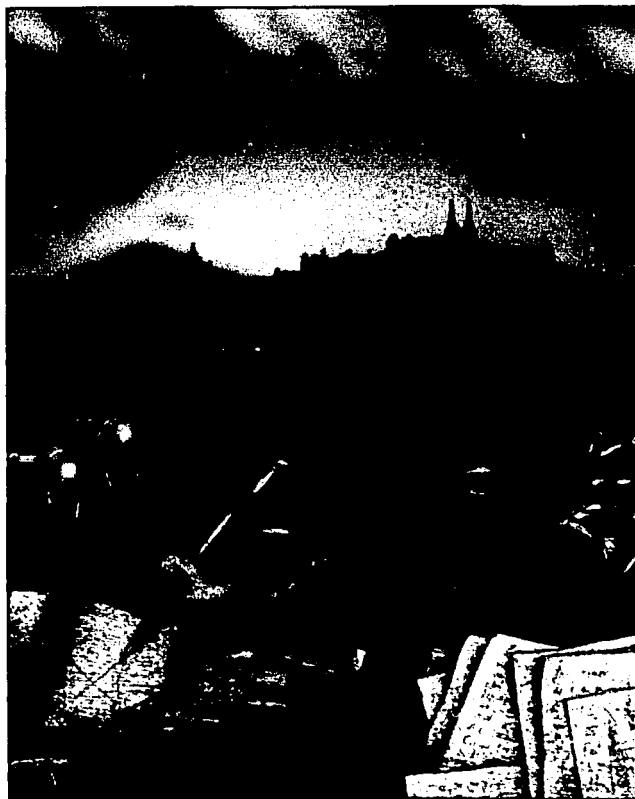
4.8 DUMMIES.

LA PALABRA EN IDIOMA INGLÉS DUMMY SIGNIFICA, ENTRE OTRAS COSAS, MAQUETA O modelo. En plural se escribe *dummies* y el término se ha adoptado para nombrar los bocetos más detallados, como los que se presentan a continuación.

Dichos *dummies* son el resultado del estudio hecho a lo largo de esta tesis y en ellos se pueden observar las decisiones de color, los efectos de ambientación hechos con la aerografía y el estudio compositivo realizado con anterioridad.

Y así, hemos llegado al final del trabajo con la composición visual propuesta para ilustrar el cuento *El Morador de las Tinieblas* de Howard Phillips Lovecraft. ❄





...Cuando llegaba el atardecer, se sentaba a su mesa y contemplaba soñadoramente el panorama de poniente: las torres sombrías de Memorial Hall..., las elevadas agujas del barrio céntrico de la población y sobre todo, la distante silueta de Federal Hill, cuyas cúpulas resplandecientes, puntiagudas buhardillas y calles ignoradas tanto excitaban su fantasía... y de todos los edificios lejanos de Federal Hill, el que más fascinaba a Blake era una iglesia sombría y enorme que se distinguía con especial claridad a determinadas horas de día...



...Por último, descubrió la torre junto a una inmensa mole de piedra que se alzaba al final de la calle... La iglesia se encontraba en un avanzado estado de ruina. Algunos de sus contrafuertes se habían derrumbado y varios de sus delicados pináculos se veían esparcidos por entre la maleza... La desolación y la ruina envolvían el lugar como una mortaja; y en los muros desnudos de piedra, veía Blake un toque siniestro imposible de definir..., permaneció allí, contemplando la létrica aguja del campanario... Vista de cerca, la enhiesta mole de la iglesia resultaba opresiva...

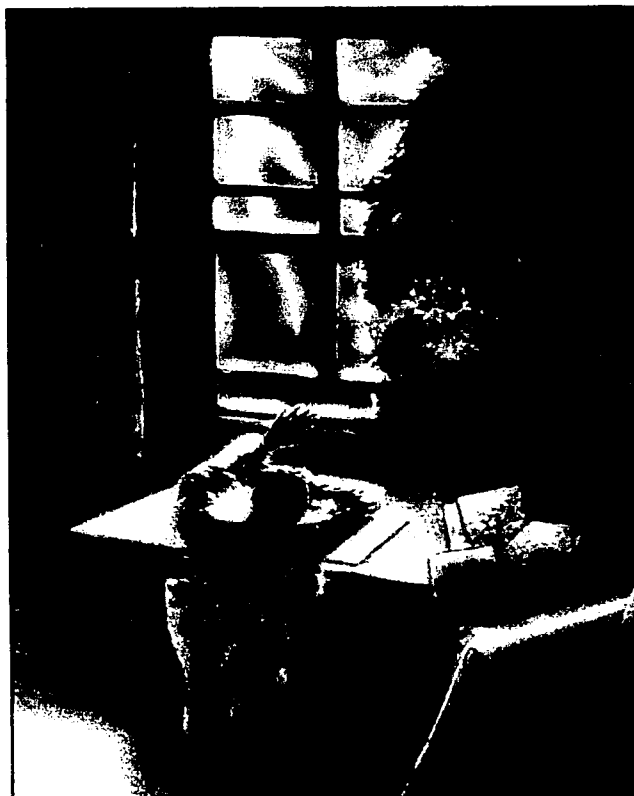


...Un extraño sentimiento de ahogo le invadió al saberse dentro de aquel templo espectral... La nave central era de enormes proporciones y sobrecogía por las montañas de polvo acumulado... y las inmensas colgaduras de telaraña que se desplegaban entre los arcos apuntados del triforio. Sobre esta muda desolación se derramaba una desagradable luz plomiza..."



...La estancia era espaciosa y estaba iluminada por una luz apagada que provenía de cuatro ventanas ojivales, una en cada pared... En el centro del recinto..., se alzaba una columna de metro y medio de altura y como medio metro de grosor..., en su cara superior, como en un altar, había una caja metálica de forma asimétrica con la tapa abierta. En su interior [de la habitación], cubierta de polvo, había una escala de hierro adosada en el muro...

El objeto ovoide de su interior [de la caja mencionada antes] resultó ser un poliedro casi negro surcado de estrías rojas que presentaba numerosas caras, todas ellas irregulares... Esta piedra, una vez limpia, ejerció sobre Blake un hechizo alarmante... Al desviar la mirada reparó en un sorprendente montón de polvo que había en un rincón, al pie de la escala de hierro... y no tardó en poner al descubierto la verdad... Era un esqueleto humano...



...A pesar de la oscuridad total, veo la colina y la iglesia, pero no puede ser verdad... ¿De qué tengo miedo? ¿No es acaso Nyarlalothep?... Largo vuelo a través del vacío. Imposible cruzar el universo de luz. Re-creado por los pensamientos apresados en Trapezoedro Resplandeciente... ¡Azalhoth ten piedad de mí!... ya se agita y alelea en la torre...

Hay un olor horrible sentidos transfigurados saltan las tablas de la torre y abre paso Iã ngai ygg.

Lo veo viene hacia acá viento infernal sombra litánica negras alas Yog-Sothoth, sálvame tú, ojo ardiente de tres lóbulos...

CONCLUSIÓN.

A LO LARGO DE ESTAS PÁGINAS SE ABORDÓ CON TEORÍA Y PRÁCTICA, UN problema de comunicación gráfica que partió de la necesidad de un cliente.

En el capítulo tres, conocimos las inquietudes del investigador Abraham Moles, las cuales nos hicieron reflexionar sobre la posible mala decisión de ilustrar un texto literario debido a que se coarta la imaginación del lector.

La ausencia de la ilustración visual en un texto literario permite que el lector tenga imágenes mentales de la lectura con la originalidad personal. Si un texto literario contiene ilustración visual, las imágenes mentales del lector serán encaminadas por las que el ilustrador tuvo de la lectura, en este trabajo, la ilustración indicó al lector la forma de los escenarios, personaje y ambientes de la historia; se le encaminó al momento de crear imágenes mentales. Si el libro no hubiese tenido ilustración visual, el ejercicio mental de imaginar habría sido más libre. Entonces, ¿sería un error ilustrar este tipo de textos?

La respuesta no puede ser absoluta. Habrá quienes defiendan la idea de que un texto literario no debe ser ilustrado, habrá quienes piensen lo contrario, es cuestión del gusto del público, la ilustración visual es polémica en este caso y eso es debido a la subjetividad que llevan implícitas tanto la literatura como la imagen visual.

Existen textos literarios en versiones ilustradas y no ilustradas, el público escogerá la de su elección, algunos preferirán crear sus propias imágenes mentales, otros preferirán hacer lo propio partiendo del texto literario y de la aportación del mensaje visual hecho por el ilustrador. En ambos tipos de ediciones, ilustrada o no, se hace un ejercicio mental. En la no ilustrada, el lector le da cara a los personajes y recrea los lugares y ambientes del texto; en la ilustrada, con la imaginación, el lector puede darle movimiento a los personajes de las ilustraciones y tener imágenes mentales de escenas que no hayan sido ilustradas.

Entonces, ¿cuál de los dos lectores le habrá sacado mayor partido a la lectura? Entre más abstracto sea el mensaje, mayor capacidad mental tendremos que emplear para comprenderlo y por lo tanto ejercitaremos más nuestra mente. Lo anterior me lleva a pensar que es muy positivo leer textos literarios sin ilustraciones visuales.

Las ilustraciones dirigen la imaginación del lector, le dan contenidos semi-digeridos e impiden un ejercicio mental total.

Considero pertinente hacer la observación de que los cuentos de Lovecraft han estado a la venta desde hace mucho tiempo, en múltiples ediciones: digamos que sus obras alcanzan un cierto dominio popular. Existen en el mercado varias ediciones de textos lovecraftianos sin ilustraciones. Al salir a la venta una edición ilustrada, es posible que los lectores afines a Lovecraft encuentren en ella un valor agregado... el placer de mirar una ilustración visual.

El placer de mirar, el placer de imaginar... Los textos literarios sin ilustraciones son un tipo de mensaje hecho para imaginar: los textos literarios con

la ilustración. Me refiero al llamado cliente y a la reproducción. Porque se ha llegado a pensar que una imagen es ilustración visual cuando hay un cliente que la necesita o cuando la imagen es reproducida en largos tirajes. Pero ni el cliente ni el tiraje son los datos más exactos para definir a las ilustraciones.

Mi hipótesis, como ya vimos, no toma en cuenta ni al cliente ni al tiraje, sino a la intención humana que a su vez da una función directa a su creación.

La dificultad que podría tener esta hipótesis es que la intención humana es inherente a lo subjetivo, por lo tanto, su creación será también subjetiva en este caso. Ese es el punto nodal de las muchas teorías del arte y la filosofía... la subjetividad.

¿Será necesario tratar de definir un fenómeno que por su naturaleza no es objetivo? Es importante conocer al hecho lo más que podamos para saber acerca de los múltiples mensajes visuales existentes en la comunicación humana.

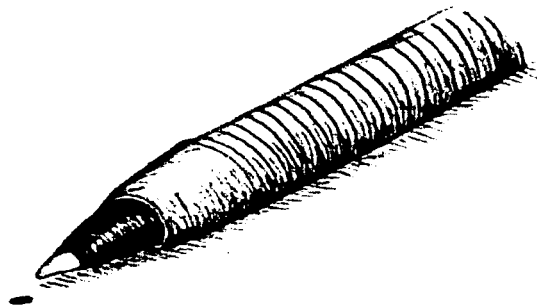
Así bien, concluyo que la ilustración es la imagen visual que tiene como función directa decorar, informar o comentar. Si una imagen visual tiene estas funciones indirectamente, no podrá ser una ilustración visual.

Aquí es importante reiterar que el sentido que le da el autor visual a su creación, o sea la intención mental, es la unidad matérica para definir la clase de trabajo gráfico resultante.



Se reflexionó también sobre la reproducción de las imágenes visuales. Como vimos, el hecho de producir una imagen no es lo que definirá su carácter de ilustración, pero considero importante hablar del hecho porque encontré ciertas confusiones al porque se ha llegado a pensar que cuando una imagen se reproduce se convierte en ilustración visual.

Como conclusión puedo decir que la acción de la reproducción no es la determinante para saber si una imagen es o no ilustración visual, como ya vimos lo importante es la intención mental y el sentido directo o indirecto que el creador le da a su imagen visual. ✽



Correo electrónico:
phantomasx@hotmail.com

GLOSARIO.

ABSTRACTO: Dícese del arte y de los artistas que no pretenden representar seres o cosas concretos y atienden sólo a elementos de forma, color, estructura, proporción, etc.

BURIL: Instrumento de acero, prismático y puntiagudo, que sirve a los grabadores para abrir y hacer líneas en los metales.

DILETANTE: Aficionado a un arte.

EMBALAJE: Caja o cubierta con que se resguardan los objetos.

ESPACIO ARTIFICIAL ANÁLOGO: El espacio "no físico" que está dentro de las computadoras.

GRÁFICO: Se aplica a las descripciones, operaciones y demostraciones que se representan por medio de figuras o signos.

GRAFISTA: Persona dedicada a comunicar por medio de imágenes visuales, ya sean figuras o signos de cualquier tipo.

INFOGRAFÍA: Gráficas informativas: mapas, diagramas, pers-

pectivas, etc., que explican visualmente la información muy técnica o difícil de explicar de manera redactada.

MORFOLOGÍA: Que estudia la forma.

NESCIENCIA: Ignorancia.

OFFSET: Procedimiento industrial de impresión derivado de la litografía.

PINTURA ANÁLOGA: Pintura hecha dentro de algún programa de computo.

SIMBÓLICO: Perteneciente o relativo al símbolo o expresado por medio de él.

SÍMBOLO: Imagen, figura o divisa con que materialmente o de palabra se representa un concepto moral o intelectual, por alguna semejanza o correspondencia que el entendimiento percibe entre este concepto y aquella imagen.

BIBLIOGRAFÍA.

- 1 A. Dondis, Donis: La Sintaxis de la Imagen. Barcelona, Ed. G. Gili, 5ª edición. 1984
- 2 Aurrecochea, Juan Manuel: Puros Cuentos. La Historia de la Historieta en México, 1874-1934. México, Ed. Grijalbo. 1988
- 3 Baringa, A.: Comunicación y Lenguaie. Hacia la Comunicación. Madrid. Ed. Labor. 1975
- 4 Bello, Andrés: Cuentos de Terror. Madrid, Ed. Andrés Bello. 1995
- 5 Brindis, Laura: Cuentos Universales. Madrid, Ed. Editer. 1993
- 6 Brizuela, Leopoldo: Cómo se Escribe un Cuento. México, Ed. Ateneo. 1993
- 7 Cologne, Gaby Falk: Hr Giger Art+. Berlin, Ed. Taschen. 1991
- 8 Colyer, Martin: Cómo Encargar Ilustraciones. Barcelona, Ed. G. Gili. 1994
- 9 Contreras, Juan; Llamas, Guadalupe; Martínez, Sergio: 10º Catálogo de Ilustradores de Publicaciones Infantiles y Juveniles. México, CONACULTA. 2000
- 10 De Camp, L. Sprague: Lovecraft. Madrid, Editorial Valdemar. 1992
- 11 De Sausmarez, Maurice: Diseño Básico. Dinámica de la Forma Visual en las Artes Plásticas. Barcelona, Ed. G. Gili. 1995
- 12 Dore, Gustave: Ilustraciones de la Divina Comedia. Barcelona, Ed. Leega. 1970
- 13 Enciclopedia Juvenil Croliere. México, Ed. Cumbre, 2ª edición, Tomos 3 y 6. 1983
- 14 Feierabend, Peter: Airbrush in Japan I. Tokyo, Ed. Page One Publishing. 1992
- 15 Fernández, Justino: El Arte del Siglo XIX en México. México, Editorial UNAM. 1967
- 16 Freixas, Emilio: El Dibujo en Color: Portadas. México, Ed. UNAM. 1973
- 17 Gasco Contell, Emilio: La Historia del Arte. México, Ed. Modesto Vásquez García. 1988
- 18 Hayman, John L.: Investigación y Educación. E.U.A., Ed. Paidós Educador. 1968
- 19 Ivins Jr., Imagen Impresa y Conocimiento. Barcelona, Ed. G. Gili. 1975
- 20 Jennings, Simon: Guía del Diseño Gráfico. México, Trillas. 1995
- 21 Leek, Michael: Enciclopedia de las Técnicas de Aerografía. Barcelona, Ed. Blume. 1995
- 22 Lewis Brian: Introducción a la Ilustración. México, Ed. Trillas. 1995
- 23 Llopis, Rafael: Esbozo de una Historia Natural de los Cuentos de Miedo. Madrid, Ed. Júcar. 1974
- 24 Llopis, Rafael: Los Mitos del Cthulhu. Madrid, Ed. Alianza. 2ª edición. 1992
- 25 Loomis, Andrew: Ilustración Creativa. Barcelona, Ed. Meseguer. 1953
- 26 López Ibor, Juan José: Antología de Cuentos de Misterio y Estudio Preliminar. Madrid, Ed. Labor. 1985

- 27 Moles, Abraham; La Imagen. Comunicación Funcional. México, Ed. Trillas. 1999
- 28 Montes de Oca Uriarte, Ernesto E.; La Importancia de la Comunicación Gráfica en un Suplemento Periódico. Tesis. ENAR. UNAM 2000.
- 29 Montreal y Tejeda, Luis; Diccionario de Términos de Arte. Madrid, Ed. Juventud. 1999
- 30 Moyssén, Xavier; José María Velasco. Homenaje. México, Ed. UNAM. 1989
- 31 Ortega Carrillo, José Antonio; Comunicación Visual y Tecnología Educativa. España, Ed. Grupo Editorial Universitario. 1999
- 32 Ortíz, Georgina; El Significado de los Colores. México, Ed. Trillas. 1999
- 33 Parramón, José María; Así se Compose un Cuadro. Barcelona. Ed. Parramón. 1981
- 34 Parramón, José María; Cómo Dibujar Historietas. Barcelona, Ed. Instituto Parramon. 1976
- 35 Pawlik, Johannes; Teoría del Color. Barcelona, Ed. Paidós. 3ª edición. 1996
- 36 Peñalosa Martínez, Porfirio; Claudio Linati: Trajes Civiles, Militares y Religiosos de México. México, Ed. Porrúa. 1979
- 37 Quinn, Gerard; The Encyclopedia of Illustrator. Gran Bretaña, Ed. Estudio Editins. 1996
- 38 Rosell i Miralles, Eugeni; Aerografía. Barcelona, Ed. G. Gili. 1995
- 39 Rodríguez Diéguez, José Luis; Funciones de la Imagen en la Enseñanza: Semántica y Didáctica. Barcelona, Ed. G. Gili. 1978
- 40 Simpson, Ian; Ilustración I. Barcelona, Ed. Naves Internacional de Ediciones, 1994
- 41 Slade, Catherine; Enciclopedia de Técnicas de Ilustración. Barcelona, Ed. Acanto. 1997
- 42 Steiglitz, Cliff; T-Shirt Airbrushing. Ohio, Ed. Rockport Publisher. 1994
- 43 Street, George Edmund; La Arquitectura Gótica en España. Madrid, Ed. Saturnino Calleja. 1926
- 44 Terence, Dalley; Guía Completa de Ilustración y Diseño. Técnicas y Materiales. Madrid, Ed. Hermann Blume. 1981
- 45 Viaje por las Maravillas del Mundo. Barcelona, Ed. Salvat. Tomo 5. 1997
- 46 Wong, Wuicius; Principios de Diseño en Color. Barcelona, Ed. G. Gili. 1992
- 47 www.hplovecraft.com
- 48 www.salemweb.com
- 49 www.browndailyherald.com
- 50 www.fedhillgazette.com
- 51 www.providenceri.com
- 52 www.cnart.mx/cnca/buena/dgp/reloj.html
- 53 www.fantasticfiction.co.uk
- 54 <http://www.persus.tufus.edu>
- 55 <http://uniatlantico.edu.co/investigpsicolormod2.html>
- 56 <http://www.sessos.org/sessos/dibujo/espresio.htm>
- 57 <http://www.imagenzac.com.mx/anteriores/i20-07-1998/cultura3.htm>