



UNAM  
ESCUELA NACIONAL DE  
ARTES PLÁSTICAS

Ilustración a tinta aplizada al texto griego  
"Prometeo Encadenado"

Tesina que para obtener el título de:  
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:  
Luis David Vázquez Palma

Director de Tesina:  
Mto. Guillermo de Gante Hernández



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLASTICA.  
XOCHIMILCO D.F.

México D. F. 2005

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

m. 344318



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.



# UNAM

## ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Ilustración a tinta aplicada al texto griego  
"Prometeo Encadenado"

Tesina que para obtener el título de:  
Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta:  
Luis David Vázquez Palma

Director de Tesina:  
Mto. Guillermo de Gante Hernández

México D. F. 2005



---

---

## AGRADECIMIENTOS

---

*A todos mis profesores que moldearon mi ser para crecer, a la vida por darme el gusto de estar en esta disciplina tan maravillosa que es la ilustración, mayormente a mis hermanos: Angélica, Myrna e Iván que fueron parte de mis cimientos, pero un agradecimiento que no puede expresarse con palabras a mis Padres: Ángela y Jorge por el todo, la pieza más importante para que llegase a estas instancias.....*

LUIS DAVID

---

# Índice

Introducción	
CAPITULO 1	
1.1 ¿Qué es Ilustración?	3
1.2 Tipos de ilustración	5
1.2.1 Carece de texto	5
1.2.2 Completa una frase	5
1.2.3 Narración incompleta	5
1.3 Soportes gráficos donde interviene la ilustración	6
1.3.1 Revistas	6
1.3.2 Cubiertas de revistas	7
1.3.3 Periódicos	7
1.3.3.1 Tipos de ilustración en un periódico	7
1.3.3.2 Viñetas cómicas	7
1.3.3.3 Infogramas	7
1.3.3.4 Ilustración conceptual	7
1.3.3.5 El reportaje	8
1.4 Lo Sustantivo icónico y la Adjetivación en la ilustración	8
1.4.1 Contenido	8
1.4.2 Contenido icónico	8
1.4.3 planos	11
1.4.4 Angulación	12
1.4.5 Horizonte	12
1.5 Figuras retóricas en la ilustración.	13
1.5.1 Antítesis	13
1.5.2 Doble sentido	14
1.5.3 Hipérbole	14
1.5.4 Ironía	14
1.5.5 Metáfora	14
1.5.6 Oximorón	14
1.6 Elementos compositivos en la Ilustración	
1.6.1 La línea	
1.6.1.1 tipos de línea	17
1.6.2 La forma	18
1.6.3 El tono	18
1.6.3.1 Aplicación de tono	
1.6.4 Recorrido visual	
1.6.5 El color	

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN

# Índice

1.7 Niveles y efectos comunicativos en la il	28
1.7.1 Planos o Niveles comunicativos	28
1.7.2 Efectos comunicativos	
CAPITULO 2	
Aplicación y propuesta gráfica:	30
2.1 Técnica a tinta	30
2.1.1 Pluma	31
2.2 Aplicación	32
2.2.1 El hígado devorado	33
2.2.1.1 Análisis compositivo	34
2.2.1.2 Análisis de Técnica	34
2.3 Justificación	35
CONCLUSIÓN	36
BIBLIOGRAFÍA	

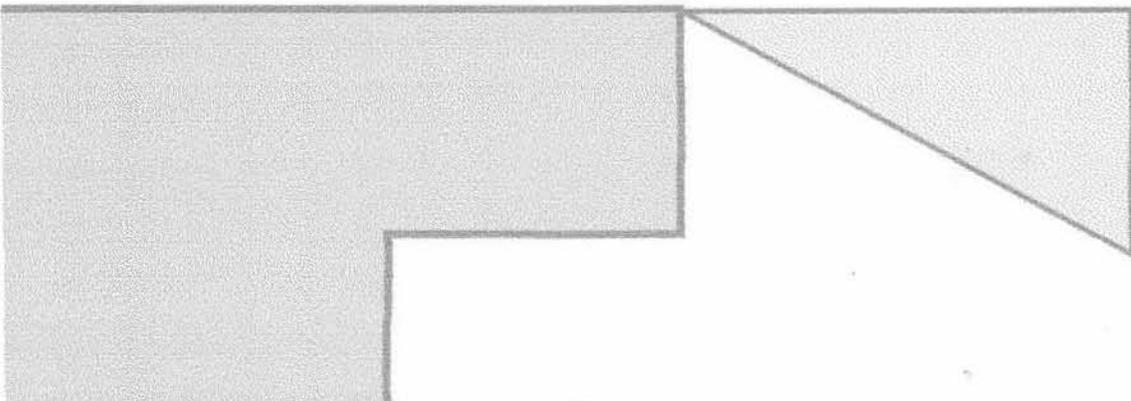
## INTRODUCCIÓN

El siguiente trabajo esta basado en el concepto de ilustración complementaria -dado que el concepto se extrajo de un texto ya existente- esta ilustración abarca uno de los pasajes impactantes de la citada obra "Prometeo Encadenado" literario de la Grecia Clásica Esquilo; cuando el hígado castigado alimenta al águila alada mandada por los dios para la tortura eterna del condenado. El dramatismo de momento se enfatiza por el dibujo interpretativo de la deformada del cuerpo humano, por el trazo aleatorio, y de calidad de línea, complementando con la técnica a ti desarrollada con un esgrafiado de tipo irregular logrando un tono de tipo medio.

Anterior al mencionado tema se describe un panorama general de los puntos más importantes de la ilustración (lo general a lo particular), analizando una viñeta retórica en sus campos y soportes que abarca la ilustración, la composición en espacios bidimensionales, lo sustantivo icónico y la adjetivación del discurso gráfico; terminando con el análisis conceptual y aplicación de los elementos mencionados como tema principal de nuestra investigación: la ilustración basada en el texto griego "Prometeo Encadenado".

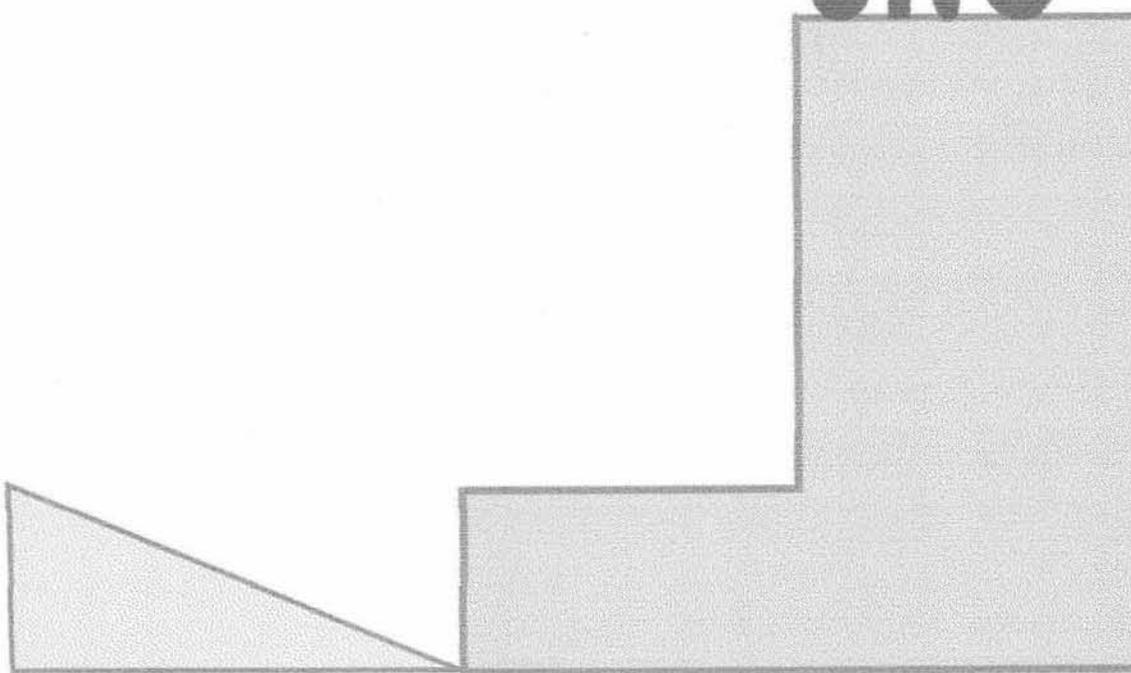
Cabe señalar que la ilustración "El Hígado Devorado" seleccionada y participo en el Primer catálogo de ilustración de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (UNAM), la cual se presentó en distintas galerías como La casa de cultura en Tlalpan, Galería Luis Nishisawa y por último en la casa libro de la UNAM, logrando así concluir con un largo proceso de dos años de trabajo para que se consumara el catálogo.

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



# CAPITULO

## UNO



## 1.1 ¿Qué es Ilustración?

Definamos primeramente la palabra "Ilustración":

Ilustración, (de ilustrar) sust. Estampa, grabado o dibujo que adorna ó documenta un libro. Componente gráfico que complementa o realza un texto.

Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. Un buen punto de partida son los manuscritos medievales. Un aspecto importante de la ilustración es el uso de diseños bidimensionales, a diferencia de las imágenes pintorescas y espaciales que tratan de captar la tercera dimensión.

Breve historia de la ilustración:

Los orígenes de la ilustración son tan antiguos como los de la escritura. Las raíces, tanto de la ilustración como del texto, se encuentran en los pictogramas (símbolos que representan palabras o frases) y en los jeroglíficos (imágenes de objetos que representan palabras, sílabas o sonidos) desarrollados por culturas antiguas como los egipcios, los mayas, los olmecas o los hititas entre otros.

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

En una época en la que poca gente sabía leer, estas ilustraciones eran valiosos auxiliares para la comprensión del texto. El amanuense escribía el texto, mientras que el pintor ponía las miniaturas, hacía las iniciales y decoraba los bordes.

Algunas veces las ilustraciones cubrían toda una página.

Algunas veces las imágenes eran más importantes que las palabras y las pinturas eran puramente descriptivas, o al menos es lo que trataban de ser.

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

Ilustración (concepto)

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Arte e ilustración a veces es difícil que puedan separarse por completo: la ilustración se basa en las técnicas tradicionales y más actualmente en las técnicas digitales -dado la época tecnológica en la que nos encontramos pero se considera que la ilus-

tración es arte en un contexto comercial y por lo tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración, siempre esta ligado una función de comunicación hacia un fin o función concreta, siempre tiene una razón para existir, de aquí parte los distintos tipos de ilustración que más adelante se mencionaran.

La ilustración tiene una eterna relación con el diseño.

La ilustración es un arte y el ilustrador tiene la misión de crear y ejecutar una imagen adecuada para un encargo dado, es decir, la ilustración tiene una idea o propósito definido.

La función primaria de una ilustración es interpretar, explicar, complementar o ampliar una idea de manera visual. Realizar una ilustración esta relacionado con la comunicación efectiva de ideas. El principio de toda ilustración es un proceso mental en donde se elabora una imagen aún no materializada de una idea, la cual puede ser creada por el ilustrador o bien se le puede proporcionar. El artista deberá entonces mediante sus conocimientos y el dominio de las técnicas de expresión gráfica plasmar esa imagen de forma material en un soporte. *Su función es la de captar o crear esa imagen.*

La solución ilustrativa adecuada debe satisfacer las condiciones determinadas del mensaje, de una manera imaginativa y satisfactoria. El trabajo de cooperación entre él y el concepto o el texto de alguien más, a esto que la ilustración tenga una eterna relación con el diseño y principalmente con el diseño editorial. A esto se le puede añadir que el trabajo de un ilustrador por lo general se reproduce en un medio impreso (libros, carteles, trípticos, entre otros) y de multimedia (animación, páginas web, etc.)

Pero la ilustración no solo aclara ideas, también informa, decora, educa al espectador, complementa una idea, etc. Mas aun, la ilustración también se acerca al arte, debido a que se nutre de ella y también le retroalimenta (Loomis, 1974, 178 y Simpson, 1994, 18).

En el presente la ilustración tiene un alcance mucho mayor; los libros, las revistas, los cómics, la publicidad, los carteles, toda la gama de materiales impresos y digitales han creado un ambiente propicio para el trabajo del ilustrador.

Es difícil llegar a una definición de ilustración —estrictamente hablando— pero de lo que no cabe duda es que una ilustración excepcional es obra de una mente original, creadora, creativa, sumada a las aptitudes de un dibujante exímio, sublime.

## 1.2 Tipos de Ilustración

La ilustración puede ser clasificada dependiendo del enfoque que se utilice para discriminarla. A continuación presentamos la clasificación que ha hecho Andrew Loomis en su libro *Ilustración Creadora* (Loomis, 1974, 178).

La ilustración puede dividirse en tres grandes categorías en función de la relación imagen-texto, que puede o no aparecer junto a ella en:

- a) La que da información o narra una historia sin la necesidad de texto alguno.
- b) La que completa una frase o eslogan.
- c) La que la narración contada en si es incompleta.

### 1.2.1 Carece de texto

La primera se caracteriza por ser una ilustración que carece de texto, no necesita de título ni de inscripción alguna que sirva de guía, es independiente. Este es el tipo de ilustraciones que se utilizan en las portadas de algunas revistas, en las cubiertas de libros, en letreros, exhibiciones o almanaques.

### 1.2.2 Complementaria

En la segunda la ilustración es acompañada de un título, o que expresa gráficamente un estribillo, un eslogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro. La función aquí es dar mayor fuerza al mensaje, es decir, la complementan. A estas pertenecen las ilustraciones que acompañan textos pequeños, que deben leerse rápidamente, tales como letreros, tarjetas de propaganda, anuncios, carteles, portadas de revistas etc.

### 1.2.3 Narración incompleta

La tercera es en la que la narración contada por la ilustración esta truncada. La intención es despertar la curiosidad, la intriga en el espectador, para que encuentre en el texto que le acompaña la respuesta. A esta clase pertenecen las ilustraciones de la mayoría de los anuncios, con lo que se pretende que se lea todo el mensaje. Si la historia estuviera expresada completamente en la ilustración, no se lograría el propósito de que se continúe con la lectura del texto. En este caso, la imagen y el texto se apoyan mutuamente.

## 1.3 Soportes Gráficos donde interviene la Ilustración

Existe otro tipo de clasificación de la ilustración la cual es por los medios gráficos en cual interviene la misma, dependiendo del medio impreso son las características que la imagen debe contener, los medios propuestos son los siguientes: revistas, periódicos, libros, Cartel, Animación, entre otros; nos referiremos a continuación a los dos primeros dado el enfoque de aplicación de nuestra investigación:

**Revistas y Periódicos** importancia de los tiempos.

En estos campos, la velocidad de la ejecución y la calidad del proceso de impresión son los dos factores que determinan el tipo de ilustración que se encarga y la posibilidad de extender su alcance para incluir a los viñetistas y los caricaturistas. La capacidad para trabajar con plazos ajustados es tan importante para el ilustrador de un periódico o de una revista como el talento o la habilidad artística; no importa lo brillante que uno sea, si no cumple con los plazos establecidos por el editor su carrera quedará truncada desde el principio.

### 1.3.1 Revistas

La ilustración sirve para muchos fines en las revistas. A un cierto nivel sirve de *complemento visual de una página como en las revistas femeninas o de cocina* que a menudo reservan espacio para este tipo de ilustración con la intención de variar el efecto visual contrastando dibujos con fotografías. La ilustración de moda se utiliza también de la misma manera, aunque por lo general de forma más sugestiva. La ilustración decorativa también sirve para tentar al lector; un bloque de texto se alegra enseguida por medio de cenefas ornamentales, titulares ornamentados o pequeñas reservas para interrumpir el texto. La ilustradora Dolores Fairman, en un análisis de una de sus ilustraciones para revista menciona lo siguiente: “Procuró sintetizar el artículo lo más sencillo y directo posible. Trato de lograr una composición muy figurativa, independiente del tiempo y el lugar.”

Las viñetas de las revistas establecen un tono muy particular de crítica, de sátira o simplemente de buen humor. En el caso del cómic a sido un campo con bastante auge y muy utilizado con un desarrollo muy amplio en cuanto a la calidad del dibujo y la complejidad de ejecución, su utilización va desde un complemento de un artículo hasta un anuncio publicitario dentro de la misma revista, aunque se utilice con mayor número la viñeta individual.

### 1.3.2 Las Cubiertas de revista

La ilustración de cubierta cumple una función distinta de una ilustración que aparece en cualquier otra parte de una revista; tienen que tener una gran fuerza gráfica y producir un efecto visual instantáneo, técnicamente, tiene que ir acompañada de un logotipo (el nombre de la revista) y a menudo no solo *algunas líneas explicativas sino más información acerca de la revista, esto es de suma importancia* ya que el aspecto que presente una revista en un puesto de

periódicos influye en las ventas, sobre todo en las impulsivas.

Con frecuencia las lustraciones de cubiertas se hacen con clisés e imágenes conocidas. Esto se debe a que si se usa una imagen fácil de reconocer, es seguro que el lector va a comprender enseguida el sentido de la ilustración.

### 1.3.3 Periódicos

Un periódico es una comunidad. Alberga una variedad de escritores y artistas, que se reúnen bajo el mismo techo para combinar cada día sus talentos. Así como el texto se transforma en noticias, artículos, deportes, humor, temas especializados, también los artistas e ilustradores aportan un surtido de imágenes en respuesta a las necesidades de un producto que hay que renovar cada día. Entre una de las características principales –como se cito anteriormente- es la rapidez con que se debe de producir el trabajo; los diseños se producen, como máximo, un día antes de la publicación y están muy regidos por los plazos.

#### 1.3.3.1 Tipos de ilustración

*En un periódico, las ilustraciones se clasifican, en cuatro tipos principales: viñetas cómicas, infogramas (gráficos de información), ilustraciones conceptuales y reportaje. Dada la alta velocidad de las imprentas, la ilustración sencilla en blanco y negro sigue siendo la más efectiva para el medio.*

##### 1.3.3.1.1 Las viñetas cómicas

Constituyen la mayor parte de las ilustraciones que aparecen en los periódicos y hay medios que emplean cuatro o más dibujantes en un solo número, sobre temas políticos (principalmente), deportivos, negocios, entre otros.

El dibujante político es un personaje indispensable, ocupa un puesto muy destacado en el periódico y rara vez compite con más de una fotografía en la misma página. Puede ser bastante independiente y expresar un punto de vista personal. Su talento reside menos en el nivel de ejecución gráfica que en la calidad de sus ideas, el concepto es lo más importante en este tipo de ilustración. Algo muy importante es que las pequeñas interrupciones, como las viñetas, a veces resultan muy útiles para ingresar en la narración de un artículo.

##### 1.3.3.1.2 Infogramas

Los infogramas es una mezcla de ilustración y diseño gráfico. Consta de dibujos que explican como se ha producido un acontecimiento y su causa probable. El perfil mas adecuado para este tipo de trabajo es aquel que además de artista, es escritor; alguien que piensa no solo en función de la ilustración sino también de la información.

Dentro de los infogramas se incluyen los mapas, los diagramas empresariales y las gráficas, de manera que una información técnica resulta muy útil.

##### 1.3.3.1.3 La ilustración conceptual

Esta rama de la ilustración se acerca mucho más a la ilustración propiamente dicha y se utiliza, sobre todo para ilustrar artículos importantes. Es una ilustración que aclara las características del artículo, más que transmitir información concreta, funge como complemento del texto.

#### 1.3.3.1.4 El reportaje

El trabajo judicial es uno de los ámbitos en los cuales la ilustración resulta muy útil puesto que en distintos tribunales no se permite el acceso de cámaras fotográficas, ni tan poco se permite a los artistas que se hagan bocetos en sala. Entonces se envía a alguien que tenga buena memoria visual y que sea capaz de producir un dibujo informativo de los hechos acontecidos, en estos casos juicios penales. Otros usos de este tipo de ilustración son las reconstrucciones de hechos como un asesinato, secuestro, sospechosos.

## 1.4 LO SUSTANTIVO ICÓNICO Y LA ADJETIVACIÓN ICÓNICA EN LA ILUSTRACIÓN

### 1.4.1 Contenido

Se trata de dos códigos diferentes cuyas características más importante es la de producir un modo de redundancia socialmente aceptable. Así como la excesiva redundancia puede llegar a entorpecer el desarrollo del mensaje y su interpretación, la asociación del código verbal y el icónico supone un mutuo reforzamiento. El texto verbal redundante es tedioso.

### 1.4.2 Contenido icónico

El *contenido icónico* puede estudiarse en su dimensión sustantiva (que representa) y en su dimensión adjetiva (movimiento, expresividad derivada del fragmento concreto que selecciona del total de información icónica que cabría presentar). La adjetivación icónica se realiza principalmente, por medio de los códigos cinéticos y la utilización de diferentes planos y angulaciones.

Aquí se señala la existencia de un contenido icónico sustantivo que se contrapone a un código icónico adjetivo. Su diferenciación sería: sustantivo será aquello que se representa; adjetivo como se representa lo representado.

El plano icónico está constituido por la representación de una realidad por medio de códigos basados en la analogía entre lo representado y aquello que representa.

Consideramos como icónico sustantivo aquello que se refiere de modo principal a los personajes de la acción. Los personajes pueden aparecer afectados por distintos tipos de adjetivaciones: de carácter dinámico, de plano, de movimiento, entre otras más adelante citaremos una por una. La importancia de esto es que sin la adjetivación icónica el o los personajes (elemento icónico

sustantivo) parecerían inexpresivos, estáticos, inmóviles, de ahí de que todos los tipos de adjetivación sea necesario el conocerlos como una herramienta más de que vale el ilustrador para la realización de las viñetas, así como de otro tipo de ilustración.

La analogía entre un árbol y la fotografía de un árbol parece evidente, pero sería conveniente matizar y analizar el sentido de esta analogía: el árbol en un conjunto de materia vegetal como ramas hojas madera agua, creado por la naturaleza para diversas funciones, se trata de un cuerpo con tres dimensiones. La fotografía del árbol es una cartulina cubierta por una emulsión con una acción química, que presenta una pigmentación, es una superficie de dos dimensiones. Difícilmente se podría pensar que exista analogía entre la realidad y su representación, entre el árbol y la fotografía, ni en lo relativo a características físicas, ni al tamaño. en este caso la analogía se basa en la percepción dominante del árbol, esta percepción dominante es la visual: es el componente visual en la mayor parte de los casos, el que domina en la percepción global de un objeto tal como un árbol.

La analogía perceptual de tipo visual es la que caracteriza por tanto a una representación de tipo icónico.

La temperatura de un líquido no parece que pueda ser expresada de modo visual. pero cabe expresarla por medio de indicadores no esenciales pero claramente visibles. Y como consecuencia se refuerza icónicamente la espiral de humo de una taza de café, mediante un contraluz adecuado, para provocar una analogía visual expresiva de alta temperatura. O se presenta un vaso de cerveza con un fuerte velo de condensación de vapor, para expresar por medios perceptibles visualmente su frialdad.

Estos indicadores son fruto de un proceso de experiencia previa (del receptor). Actúan en tanto en cuanto el sujeto que los percibe los conoce ya. En ellos operan toda una serie de filtros cognitivos que relacionan el sentido mas adecuado.

Es esencial el manejo de la imagen, para su intencionalidad patente en un anuncio o mensaje. Este tipo de filtraje de la información causado por los mediadores asimilados por cada individuo puede llevarnos a otro tipo de analogía. Cuando leemos una historieta de Mickie Mouse o de Bell y Sebastián, ninguno de los personajes que en ellas suelen aparecer tienen una analogía perceptual estricta con un ratón, un perro o un niño, pero se "asimilan" a ellos, incluso llegan a leerse como seres humanos. Asistimos así a un tipo de generalización de notable interés que supone llegar, a partir de una analogía perceptual, a una analogía relacional, una analogía debida a las relaciones que se establecen entre el personaje, su entorno y el nuestro. Aunque el Mickie Mouse no es un ser humano como tal (analogía perceptual) si hay una relación y asimilación para leerse como seres humanos, aquí partimos de una analogía perceptual a una analogía relacional. "Se trata de la relación establecida entre sus componentes, es la captación y el procesamiento de la información la que proporciona a esa percepción relacional" (Eco 1972)

Este tema de la percepción relacional o perceptual, la ruptura de los niveles de analogía ente lo representado y lo que se representa en dos puntos, nos lleva al concepto de iconicidad.

La iconicidad sería la característica que pondría en manifiesto el grado de realismo de una imagen en su percepción visual comparada con el objeto que representa. La máxima iconicidad vendría dado por el objeto mismo, y la mínima por la descripción estereotipada del mismo objeto. Un breve ejemplo: la máxima iconicidad con relación a un determinado edificio vendrá dado por la vista del mismo edificio por dentro y por fuera de modo directo, menor iconicidad tendría una ilustración realista del mismo y el mínimo nivel de iconicidad se daría en una descripción técnica del edificio.

A continuación se presentan los cinco niveles de iconicidad básicos planteados por Abraham A. Moles definidos por: la utilización de la fotografía, la ilustración realista, la caricatura humana, el animal humanizado y caricaturizado, y la ilustración no figurativa (Moles 1973).

1. *La fotografía permite llegar a un nivel alto de analogía perceptual con aquello que representa, la aplicación de la fotografía en el cómic es casi nula, cuando esta se utiliza como un modo expresivo en una estructura global similar al tebeo, da lugar a un género como es la fotonovela, caracterizada normalmente por una temática de carácter sentimental o erótico.*
2. *La ilustración de tipo realista como segundo nivel de iconicidad. Permite una elaboración más conceptualizada de lo representado, al eliminar cuanto así se requiere, todo rasgo superfluo o toda aquella información gráfica no pertinente. Un ejemplo sería Conan, He-Man y los amos del universo, etc.*
3. *La caricatura humana. El nivel tercero esta constituido por aquellos personajes que se representan como caricatura humana, supone un tratamiento intencional deformador de los personajes, es uno de los indicadores de uno de los subgéneros de la historieta: el humorístico. Ejemplo: Asterix y Obelix,*
4. *La caricatura de animales humanizados. Supone el cuarto nivel y son las caricaturas de los personajes de animales humanizados, como ejemplo toda la basta gama de Walt Disney.*
5. *La ilustración no figurativa. Supone el quinto y último nivel de iconicidad, se refiere a los personajes u objetos que no tiene ninguna similitud con la realidad cognitiva. La ilustración abstracta o no figurativa se aleja de una relación perceptual porque no hay elemento de referencia para una posible denotación de lo mencionado en la imagen.*

Lo sustantivo icónico presenta ya, de alguna manera, un principio de adjetivación. La opción por uno u otro nivel de iconicidad entraña una perspectiva global del problema que se va a abordar teñida ya de aspectos y modos adjetivos.

Se menciona el uso y aplicación de los niveles de iconicidad. ¿Qué nivel es adecuado para que situación en la ilustración?. El uso del nivel icónico adecuado depende de la situación o problema a resolver, un ejemplo de aplicación sería un tipo de historieta de ilustración realista (2º nivel icónico) con el tema de la revolución mexicana la cual para ilustrarlo necesaria características de seriedad

y solemnidad, así como un realismo claramente denotado hacia el espectador. Otro ejemplo sería un cuento ilustrado infantil específicamente una fábula que regularmente se representa con animales que hablan y que se consideran humanizados el tratamiento de la ilustración tendría características de un nivel de iconicidad del 4º nivel, dadas las referencias ya citadas.

Los diversos significados están así condicionados por la analogía que se ha analizado, aparte de otra serie de componentes culturales diversos. La imagen de una persona vestida de blanco en nuestro contexto puede significar pureza o pulcritud. Sin embargo en la sociedad azteca precolombina significaría luto por la muerte de alguien, cuando en nuestro contexto cultural es totalmente antagónico ya que el luto se representa con el color negro. Se trata así de una serie de códigos superpuestos en el eje, de difícil definición, que va de la denotación a la connotación, de la representación a la expresión.

Los recursos expresivos que pueden ser utilizados para transmitir variantes en el mensaje icónico responden principalmente a dos tipos de modos de representación.

Primera: la selección de la información que ha de presentar al receptor. De un universo de significantes, se seleccionan tan solo una serie de rasgos, aquellos que resulten más claramente expresivos.

Segundo: El ilustrador se encuentra con una realidad que pretende trasladar a un soporte como representación icónica. La realidad total que se le presenta o que pretende localizar se le da como un contexto global. La opción a tomar supone delimitar un espacio concreto a partir de conjunto global, seleccionando la información que se estima pertinente. Esa selección se realiza, fundamentalmente, definiendo el plano que ha de ser tomado.

Pero la adjetivación icónica no llega sólo mediante ese recorte informativo.

La adjetivación dinámica, los gestos del personaje, entre otros interaccionan con los anteriores elementos adjetivos, constituyendo un todo representativo y expresivo.

Tanto en lo representativo directo como en lo expresivo desempeñan un papel de notable relieve los procesos de adjetivación icónica.

Aquí nos encontramos con otros tipos de adjetivación: Plano, angulación y horizonte.

### 1.4.3 Planos

El plano es la delimitación espacial de la imagen a reproducir icónicamente. El concepto de plano surge del ámbito cinematográfico, se habla de plano general, plano entero, plano americano, primer plano y plano de detalle. Se trata de un proceso de fragmentación y categorización de un conjunto continuo.

#### 1.4.3.1 Plano general

Supone presentar un entorno con o sin personaje. Este entorno puede estar constituido por un paisaje, por el interior de una habitación, etc. El protagonista suele ser el entorno que rodea a los sujetos, incluso cuando un personaje este muy cerca de la hipotética cámara, siempre se habrá de ver entero y con

aire por encima de su cabeza y suelo bajo sus pies.

#### 1.4.3.2 Plano entero

El personaje o los personajes aparecen de cuerpo entero. Si bien tocan e alguna manera el margen inferior con los pies.

#### 1.4.3.3 Plano americano

Se centra en la figura humana, que aparece cortada a la altura de las rodillas.

#### 1.4.3.4 Primer plano

La cabeza o cabezas de los personajes ocupan prácticamente todo el espacio, con claro sentido de protagonismo.

#### 1.4.3.5 Plano de detalle

Supone la presencia de una parte de la cara, las manos, los pies o algún objeto de pequeño tamaño.

### 1.4.4 Angulación

Además de esta recorte del campo visual, en el proceso de reproducción de la realidad convirtiéndola en su equivalente icónico, influyen una serie de aspectos relacionados con el punto de vista, este puede definirse por dos criterios distintos: como primer criterio la angulación de la cámara hipotética, la inclinación que adopta al balancearse hacia arriba o hacia abajo ante los personajes o la realidad que se va a representar, y como segundo criterio la localización del horizonte.

La angulación de lugar a cinco tipos básicos de representación de imágenes:

1. Angulación horizontal. La cámara o los ojos del espectador, se sitúa a la altura del tórax o a la cabeza de los personajes, responde a la visión normal que tiene un sujeto de otro o de un grupo al que observa.
2. Angulación en picado. En ella los objetos representados aparecen vistos desde arriba, como si se les observara desde una elevación o un edificio alto.
3. Angulación en contrapicado. Aquello que se produce está tomado desde abajo, a la altura de los pies o las rodillas de los sujetos, y el eje óptico de la supuesta cámara apunta hacia arriba.
4. Angulación vertical prono. Es en la que manteniendo vertical el eje óptico de la cámara —o supuesta cámara— está mira hacia abajo: sería la angulación que se necesitaría para fotografiar nuestros propios pies.
5. Angulación vertical supino. En el que el hipotético eje óptico de la cámara se coloca verticalmente y se dirige hacia arriba: es la angulación necesaria para la toma de un avión que parará sobre nuestra cabeza.

### 1.4.5 Horizonte

El segundo componente que define el punto de vista viene dado por la localización del horizonte. El cual puede ser horizonte normal y horizonte inclinado.

La situación en el plano de horizonte normal puede también servir como

recurso expresivo, coordinado con el plano y la angulación.

En conjunto uno o varios elementos expresivos de la adjetivación icónica, se amplían las herramientas así como el panorama en cuestiones de recursos técnicos, gráficos y de concepto, para lograr un mejor resultado en la ilustración.

## 1.5 FIGURAS RETÓRICAS EN LA ILUSTRACIÓN

Con la retórica o arte de producir discursos persuasivos, se desarrolla la facultad de ejercer la palabra y por lo tanto acceder al poder del lenguaje en los diversos campos donde el pensamiento se acredita discursivamente.

Así el ilustrador que es un productor de significaciones públicas cuyo medio de expresión son principalmente las imágenes, desarrolla un discurso gráfico para persuadir al público con fines comunicativos y de consumo, empleando esta labor con una poderosa técnica como son las figuras retóricas.

No hay figuras principales hay en la ilustración la creatividad del ilustrador solucionara la cuestión de cual o cuales figuras utilizara para la creación del trabajo gráfico a realizar. A continuación se mencionan figuras retóricas, recordando su uso en la imagen y un ejemplo de aplicación:

Demás figuras retóricas:

Abismo, acumulación, alusión, blanco., comparación, concesión, elipsis, gradación, litote, metonimia, rima, tópica del mundo al revés., sinonimia.

### 1.5.1 Antítesis

Consiste en contraponer unas ideas a otras (que pueden ser cualidades, objetos, afectos o situaciones) que generalmente poseen rasgos semánticos comunes pero que no llegan a ofrecer contradicción (como sucede con el oxímoron) ni se comparan entre sí (como la comparación), sino que sólo se hace hincapie en su diferencia para producir el efecto del contraste entre ambos, dando ocasión al receptor de apreciar sus perfiles antitéticos. En este sentido, los objetos, imágenes e ideas proponen una tesis y la enfrentan con su antítesis, recordando la presencia de lo que es opuesto.

### 1.5.2 Doble Sentido

Expresión figurada que puede interpretarse en dos sentidos distintos y simultáneos, con signos que propician la ambivalencia, dada su formulación que permite significaciones que alternan a partir de un solo significante. No se con-

funde con las imágenes ambiguas, que se leen de un modo o de otro, sino que ambos sentidos son posibles y necesarios, pues su efecto consiste justamente en hacerlos convivir. A menudo, como en el chiste, puede servir para ironizar, postulando un enunciado en el que se entienden dos cosas a la

### 1.5.3 Hipérbole

Expresión que exagera una idea o un objeto semánticamente con el fin de subrayarlo. El resultado es siempre desproporcionado con relación al contexto, y generalmente implica un aumento o disminución desmedida del sentido con que se connota una cosa. En la imagen casi siempre implica un agrandamiento exagerado del tamaño de las figuras, como si su mayor tamaño representara también un incremento de su cualidad, aunque la exageración puede ser también del color, del gesto, de la forma, etc., pues el receptor asume la exageración de la forma como si lo fuera del contenido.

### 1.5.4 Ironía

Figura que consiste en proponer una idea para que se entienda su contraria, produciendo un efecto hilarante. Se ejerce generalmente refiriendo las cualidades opuestas a las que un objeto posee y del cual se burla. En la imagen casi siempre se presenta refiriendo los atributos contrarios a los que una imagen tiene por hábito cultural.

### 1.5.5 Metáfora

Sustitución de un término u objeto por otro que tiene semas comunes y donde una cosa se entiende por medio de otra. De este modo, la metáfora implica hacer una asociación con la que se connota a una idea agregándole sentidos que de suyo no tiene pero que el enunciado hace incorporar mediante la metamorfosis. Produce además el efecto de individualización del estilo sobre el texto (significando algo a través de un signo inhabitual). En la imagen la metáfora se relaciona hasta cierto punto con lo fantástico, pues implica la sustitución de uno o más objetos referenciales por otro que les resulta ajeno pero revelador, originando un sentido imposible en la realidad aunque no en el sentido, que se entiende de forma figurada. Su comprensión exige pues un juego de asociaciones semánticas en el receptor.

### 1.5.6 Oximóron

Propone ideas opuestas pero cuya contigüidad debe entenderse como una alianza de contrarios, resaltando su contradicción pero también su convivencia. Por ello el nuevo sentido proviene de que el receptor es obligado a asentir acerca de una información imposible, pero llena de significado, cuando dos contrarios se concilian, como si se dice "vivir muriendo" o viceversa. En la imagen, los elementos representados, que son opuestos, interactúan entre sí, produciendo un sentido no aceptable referencialmente pero cuya fantasía provoca una nueva interpretación.

### 1.5.7 Paradoja

Similar al oxímoron, plantea la alianza de ideas excluyentes pero no necesariamente opuestas, de modo que el resultado semántico es sorprendente pues hace enunciar una idea imposible que llama la atención porque pone al receptor frente a lo inusitado, lo que parece no realizable pero que sin embargo cobra existencia. Simula una lógica que contradice el orden habitual, y de ahí desprende su efecto, que consiste en singularizar una cosa presentándola de un modo que parece irreal, o conjuntado sentidos que parecen excluyentes. En las imágenes la paradoja generalmente se plantea como un desafío a las leyes del mundo físico, perceptivo o referencial, como cuando un objeto aparece equilibrado por un orden diferente al de la gravedad o al del horizonte, obligando al receptor a asumirlo bajo uno diferente.

### 1.5.8 Prosopopeya

Como la Antropomorfosis, es un tipo de metáfora que consiste en dar a lo inanimado una apariencia animada. De este modo, los objetos que no tienen vida pueden cobrar una forma humana o animal para “hablar”, “moverse” o “actuar” como seres, logrando así decir lo que por sí mismos no podrán.

### 1.5.9 Sinecdoqué

Figura que consiste en tomar la parte por el todo, el todo por la parte, lo singular por lo plural, o lo particular por lo general, es pues un tipo de metáfora donde un elemento representativo de un conjunto debe considerarse como significativo del conjunto entero, haciéndolo inferir al receptor mediante su expresión. Es decir, implica asumir la diferencia entre lo que se dice y lo que se entiende, de modo que lo que un signo denota sirve para significar a su vez algo no explícito y que la imaginación ayuda a completar, como si un juguete hace inferir a un niño o una herramienta a un taller entero, etc.

En la viñeta política es común encontrar figuras retóricas, dado su carácter crítico, satírico, deformativo, un ejemplo es la figura 1, ilustración de Helio Flores, creada para el periódico “el Gráfico”, satirizando a la política mexicana –al presidente de la república, al presidente del distrito federal y a la prensa– sería un poco extenso un análisis político de la viñeta y todo el contexto social que contiene, por lo cual no se mencionará.

En la ilustración (figura 1) encontramos las siguientes figuras retóricas:

- La hipérbole que se caracteriza por exagerar un objeto o una idea *semánticamente la encontramos en el rostro, en los brazos de la figura central (Vicente Fox), también en el rostro la figura inferior derecha (López Obrador), y en los brazos de los reporteros.*
- Doble sentido, que se interpreta en dos sentidos y simultáneos, aquí la figura de Vicente Fox representa facetas opuestas de su rostro mostrando una ambivalencia de carácter icónico y psicológico, dado su cambio opuesto de personalidad, en un lado mostrando un rostro sonriente, amigable y por otro

un rostro agresivo, atacante.

- Oximoron que propone ideas opuestas, pero que las mismas están relacionadas, muestra la idea de la figura central (Vicente Foz) conviviendo con la prensa de un lado y con López Obrador por el otro, resaltando el nivel de significación que contiene siendo personajes públicos totalmente opuestos y que sin embargo tienen que interactuar.



figura 1. Aquí se utilizaron tres figuras retóricas en una caricatura política. En este campo de la ilustración tanto el ilustrador como la retórica son muy recurridos, así mismo ilustrador puede valerse de una o varias figuras retóricas, así como de ninguna, para ampliar, enfatizar o reforzar un mensaje y/o el contenido de la ilustración a crear.

## 1.6 Elementos compositivos en la Ilustración

Dentro de la ilustración como dentro de todo soporte bidimensional existen factores de creación que alteran el desarrollo y el resultado de la obra. Un tema de suma importancia es la Composición dado que sin ella, se andaría caminando sin suelo y de forma invertida, con los pies hacia el cielo; me refiero a que sin ella carecería de estructura nuestra ilustración bidimensional. A continuación se menciona un concepto de lo que es composición en las artes, se menciona la ilustración en este grupo ya que competen las mismas reglas a todas las artes bidimensionales como la pintura, el dibujo, el grabado, etc.

Componer es organizar con sentido de unidad y orden los diferentes factores de un conjunto para conseguir de este el mayor efecto de atracción, belleza y emoción.

Los maestros del arte crearon sus obras inmortales por un potente sentido de la selección y del arreglo, agrupando armónicamente todos los elementos y destacando ciertas líneas, formas o colores, no porque estaban en el asunto, sino porque eran necesarios para la mejor sensación unitaria. *Lo que aparentemente parece un resultado de la intuición, fue en ellos producto, de una elaborada concepción.*

En el lenguaje del arte exige que se conozca y aprenda a organizar sus elementos, para que el conjunto tenga un significado comprensible. El arte de la composición no es un don del genio. Sus principios se enseñan y sirven para saber disponer y con jugar los juegos rítmicos de las líneas, los tonos, las formas y los colores. A medida que se van conociendo las reglas de la ordenación, se desarrolla el sentido del análisis, se alcanza, en poco tiempo u alto refinamiento en la percepción y también el uso de instrumento subconsciente para producir obras plenas de gracia y efecto. El artista que domina la composición aunque carezca de un amplio conocimiento de la técnica, esta en condiciones de poder superar la obra de aquellos que no dominan la composición.

El ojo y el cerebro, elementos de la percepción, son mucho más importantes que el soporte a trabajar, el pincel o el objetivo de la cámara. El acto de dibujar, grabar, pintar o esculpir esta basado en un estímulo emotivo que debe ser seguido por pensamiento constructivo. Después viene la manera, estilo personal o formula, instintiva y manual para plasmar la obra que la emoción impulsa. La sensibilidad y la imaginación son los fundamentos básicos de la obra de arte.

A continuación, de entre varios elementos compositivos que existen, se mencionan los esenciales o básicos para el soporte a aplicar (viñetas) como la línea y la forma, el color, el tono, el recorrido visual.

### 1.6.1 Línea y Forma

La composición más elemental esta supuesta por las líneas simples dispuestas de manera que, al cortar el espacio rectangular del cuadro, hacen a este interesante y atractivo. La base de toda composición radica en un arabesco lineal que, a su vez, define las formas; estas no tienen existencia sin líneas de contornos. Todo cuadro contiene fundamentalmente, una estructura de líneas y masas; aunque esta no aparezca bien la fuerza motiva de esta se deberá, en gran parte, a la significación rítmica de la estructura. Por la disposición de las líneas se determina el carácter general de la composición. El esquema es como un esqueleto sobre el que se construye el cuerpo del dibujo.

No se debe olvidar la presencia de las líneas; sin su oculta existencia, las masas, los espacios, las luces y los colores, se desplomarían en el caos. Las líneas forman el esqueleto del que depende toda la anatomía del cuadro y son las que nos hacen reaccionar, inconscientemente, ante su potente influencia; cada línea es una especie de gesto permanente, que induce, despierta y sugiere sensaciones.

#### 1.6.1.1 La línea

La forma geométrica más simple es la línea recta.

Si se realiza una recta horizontal se crea una impresión de paz, calma y descanso. Si por el contrario la línea es vertical su efecto es de ascensión, sublimidad, permanencia, estabilidad, dignidad y fuerza. La línea horizontal posee algunos atributos de la vertical, aunque con menos intensidad; no obstante ofrece un mayor sentimiento de estabilidad. La línea vertical esta asociada con nuestra percepción instintiva de gravedad y equilibrio y es lo que se considera como más importante en los conjunto pictóricos; puede estar sola y no precisar soporte alguno.

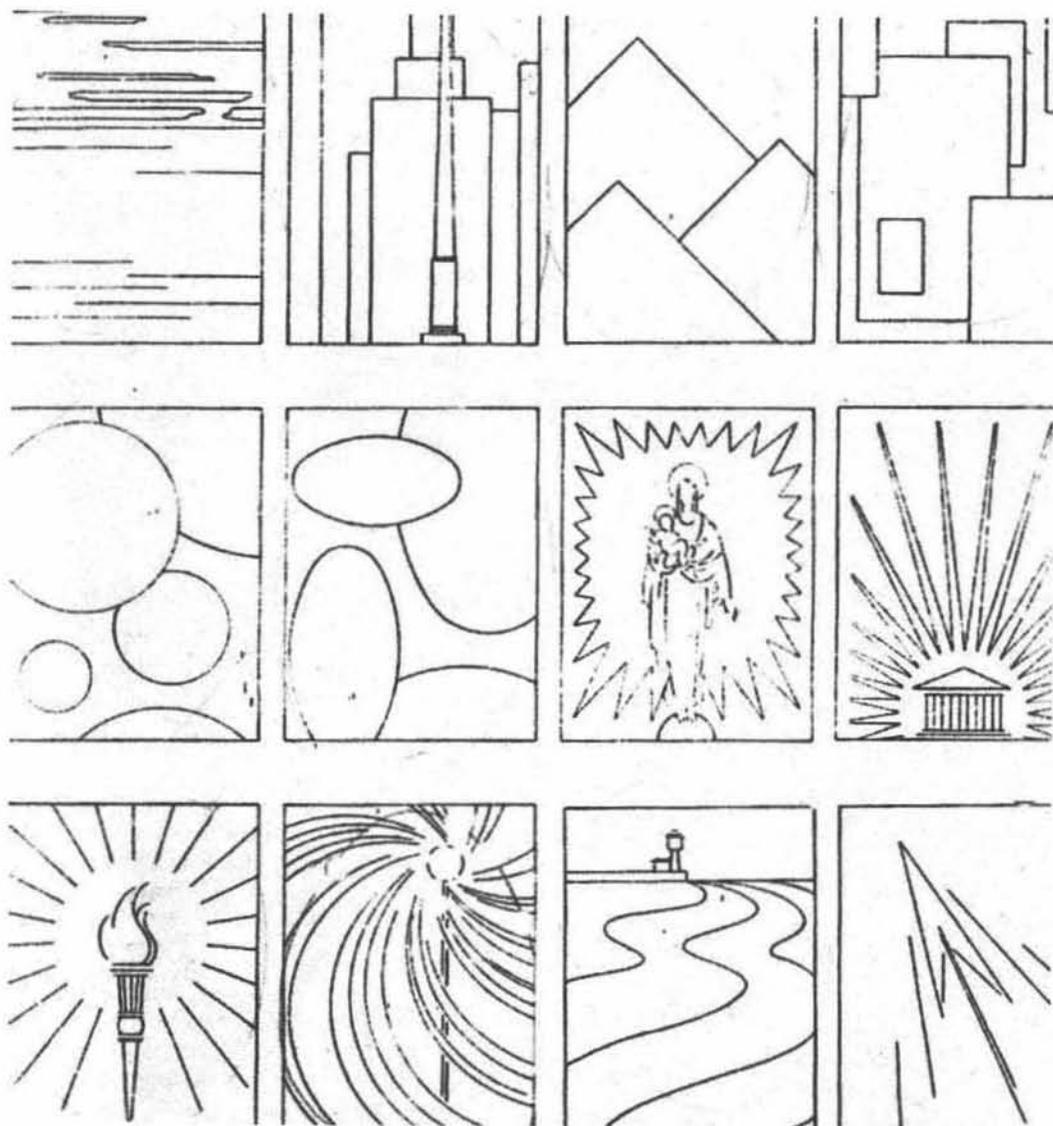
La línea es gracia y movimiento; a esta línea se oponen frecuentemente las rectas, para compensar su sensación activa. Pero las curvas, que tanto atraen por su fácil ondulación y feminidad, son peligrosas en su ejemplo; se tiene que cuidar su utilización. Toda composición ha de estar fundada por sobre líneas rectas o masas sucesivas que supongan direcciones rectilíneas. Las curvas excesivas determinan un efecto muy abultado y poco grato.

*La diagonal impresiona por un movimiento que desafía la gravedad; cuando es curvada su acción es ascendente, como la de la llama. Las líneas ascendentes crean una impresión de superioridad y monumentalidad. Las descendientes de abatimiento y depresión. Las quebradas o rotas en trazos pequeños de nerviosismo y de trazos grandes de agitación y agresividad, por lo que se les utiliza para dar idea de la movilidad, la rapidez, la vibración y para expresar la sensación de golpes y explosiones.*

La espiral desarrolla potencia, excitación y movimiento.

Los triángulos, así como los rectángulos superpuestos, afirman la estabilidad y seguridad. Los círculos impresionan por el efecto de igualdad, acción e inmensidad. Los óvalos por perpetuación, feminidad y encanto. Las líneas oblicuas y las formas angulares cruzadas, determinan inseguridad, confusión, choque y

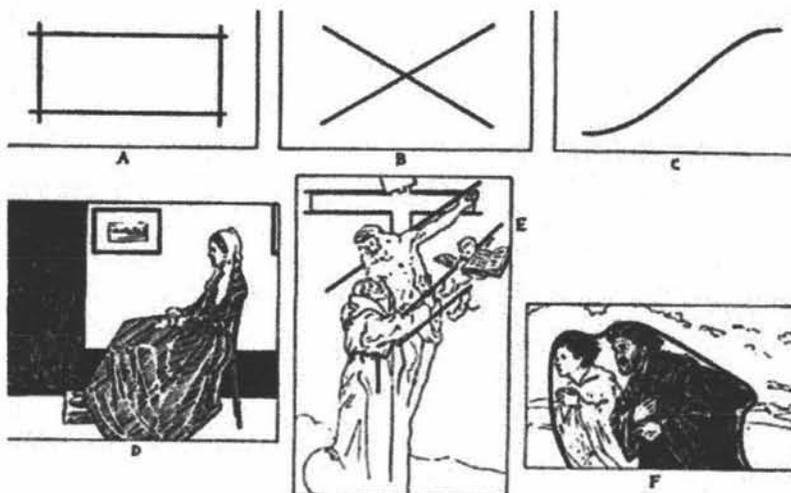
Vemos un ejemplo de las sensaciones que produce los distintos tipos de línea en la figura 2:



**ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA**

Las líneas de composición pueden ser clasificadas en tres divisiones principales (figura 3):

1. Líneas de repetición. Se consideran como la armonía más simple.
2. Líneas de oposición. Este tipo de línea refuerza, estructura y es la que se contradice o se cruza con una de las líneas principales de la composición.
3. Líneas de transición. Es una línea curva que armoniza a las opuestas. Sirve de enlace entre dos líneas o entre una línea y un borde del cuadro y siempre actúa disminuyendo el efecto contradictorio de la oposición.



### 1.6.1.2 La forma

Las formas fundamentales de la construcción se establecen por letras, símbolos, o por líneas combinadas que generan estructuras geométricas. Entre estas el tipo más sencillo es el angular que esta basado en la diagonal; una línea oblicua divide el espacio en dos áreas triangulares, generalmente una de luz y otra de sombra. En la pirámide o triángulo, muy usado por su estabilidad, monumentalidad y equilibrio, todo el peso gravita sobre la base de la composición y así se asegura el conjunto; por el principio de la balanza los pesos son iguales y simétricos, de igual atracción a un lado y a otro del centro. En los círculos u óvalos concéntricos se concentra y fija el punto de interés. Entre otras formas tipo el de la cruz estable ce y de es gran aplomo fue muy empleado por los artistas del Renacimiento; el radial, en el que el punto mas importante, situado en el centro de la irradiación, es el que requiere el interés es ese muy usado en el paisaje y composiciones de movimiento porque sugiere gracia y distancia; usado verticalmente tiene una gran cantidad de acción y vida (figura 4).

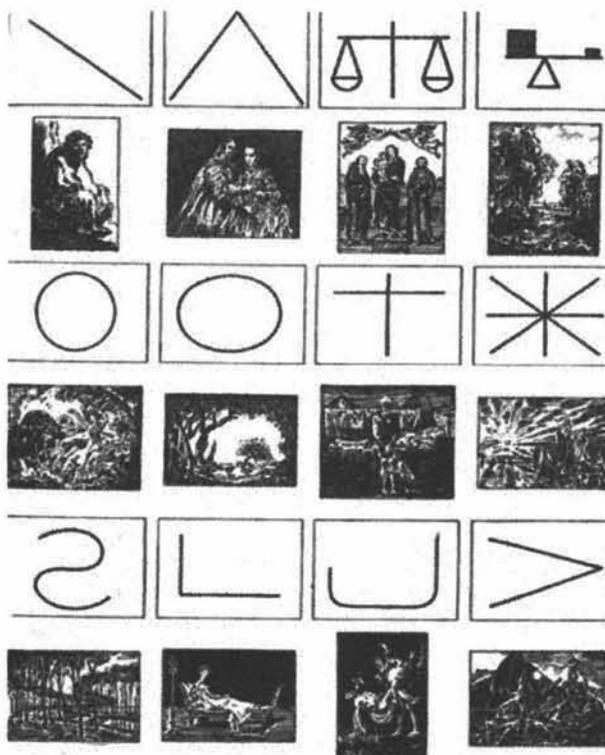


figura 4 ejemplos de composición a base de figuras geométricas, nótese la claridad de las mismas en relación con los elementos continuos.

En fin, la mayor parte de las obras maestras están construidas sobre una forma geométrica que no es reconocida fácilmente, pues si así fuese, el conjunto daría una impresión artificial y poco natural.

La mejor regla en la composición de la línea es la de saber reconocer su efecto en el asunto, aprendiendo a evitar, por la observación, aquellas líneas que sobren o que sean extrañas en el arreglo; lo importante es que la estructura lineal no sea tan evidente. La línea o un grupo de éstas que tengan excesivo destaque, pueden hacer fracasar un conjunto.

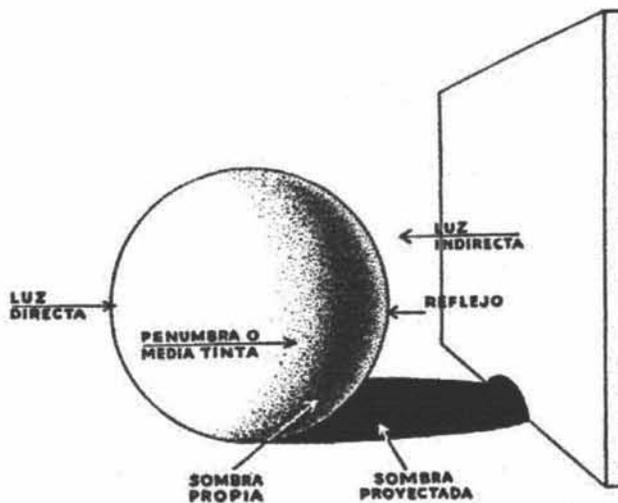
### 1.6.2 El Tono

El primer golpe de impresión de una obra, sea dibujo, pintura, grabado o una fotografía, es de una brevedad mínima. Los primeros cinco segundos son los que definen su valoración o categoría.

Este corto periodo analítico que se llama impacto visual, no puede ser considerado un análisis a fondo, pero actúa como un juicio fundamental que sirve para determinar si la obra sirve o no a un estudio más amplio. Visualizando fugazmente los elementos de la composición y las cualidades de línea, forma y color, es el arreglo de luz y forma el elemento que tiene una mayor fuerza requirente y dramática.

En el examen a distancia de un cuadro, no son sus particulares de técnica o de arreglo los que atraen sino la impresión de sus valores tonales; éstos son los verdaderos fundamentos de la realidad pictórica, el color es un complemento variable.

El claroscuro se refiere a la representación por claros y oscuros del volumen o redondez de las formas (figura 5).



(figura 5)

El tono es cada una de las notas de la escala que va del negro al blanco, pasando por grises intermedios. Estas diferentes gradaciones de la escala se definen como valores tonales.

Todo objeto tiene un color local, que es su propia coloración natural y la que lo individualiza cromáticamente. Pero si el objeto se influye por la luz y la sombra se verá que este color local es modificado y adquiere matizaciones más claras u oscuras, según le afecten aquellas, determinando zonas grises. La distancia afecta también al color local, determinándose entonces una degradación valorada según la lejanía o posición del objeto.

La escala de tonos se reduce a siete valores (también llamados escala de grises) que tienen correspondencia con el valor tonal de los colores que se usan en la pintura.

A continuación se mencionan las claves del tono, utilizadas como guía de aplicación según efectos y emociones que el artista (ilustrador) requiera expresar:

**ALTA MAYOR.** Grandes áreas de blancos y grises muy claros. Área pequeña de negro o gris muy oscuro, puede ser incluidos algo de blanco. Cualidades. Imagen muy dramática y anímica. Para retratos de juventud y feminidad. Para asuntos o abstracciones de efectos exuberantes y gran vitalidad.

**INTERMEDIA MAYOR.** Gran área de grises medios y otras más reducidas de blanco y negro. Cualidades. Esta clave es la de menos expresión emotiva, su cualidad es de gran franqueza. Para asuntos de arquitectura, escenas comunes, bodegones, paisajes.

**BAJA MAYOR.** Gran masa de gris oscuro y negro con una pequeña área de blanco.

Cualidades. De efecto dramático y de gran vigor. Muy utilizada por Rembrandt. Para asuntos de notable fuerza expresiva, muy vigorosos o solemnes.

**ALTA MENOR.** Grandes extensiones de tono claros y blancos con pequeñas áreas de gris medio. Sin negro ni grises oscuros. Cualidades. Muy delicada y atmosférica. Para escenas de efecto sutil, flores retratos, de niños, paisajes con niebla y nieve. Luz agradable.

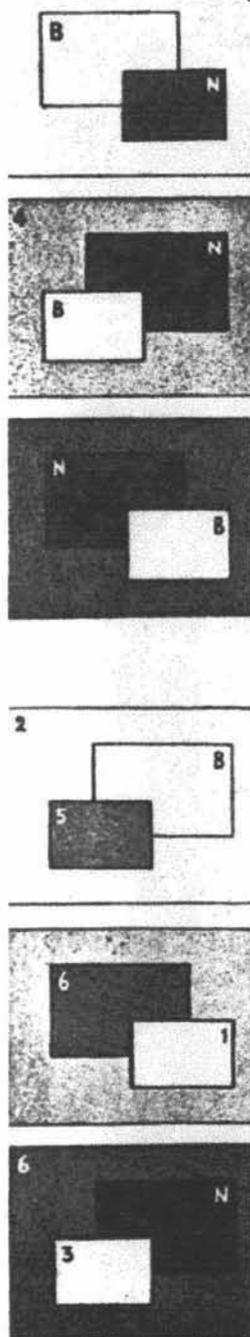
**INTERMEDIA MENOR.** Grises medios con acentos de gris claro y gris oscuro, sin blanco ni negro puros.

Cualidades. Las mismas cualidades que la anterior, pero sin su claridad y alegría. Su efecto es muy delicado y tranquilo.

**BAJA MENOR.** Gran extensión de gris oscuro o negro con acentos de gris medio o claro. Ausencia del blanco.

Cualidades. Sombria, depresiva y misteriosa. Paisajes invernales de noche; lluvia, escenas irreales o asuntos melancólicos.

Solo se mencionan seis claves, pero el número y las variaciones pueden ser aumentado. La distinción entre las claves mayores y menores reside en que la primera comprende tonos desde los extremos del blanco y negro



(figura 6)

en totalidad de la escala de grises, mientras que la segunda sólo comprende una parte de la escala y no contiene ni blanco ni negro en el mismo cuadro.



Alta Mayor



Intermedia Mayor



Baja Mayor



Alta Menor



Intermedia Menor



Baja Menor



Grandes áreas oscuras opuestas a grandes áreas claras, separadas determinan una impresión de solemnidad, tragedia y misticismo.



Grandes áreas, con tonos muy definidos y separados, crean vitalidad y elegancia.



Grandes áreas claras, con poco oscuro producen un efecto cordial, alegre y vital, de amistad y alegría.

Al hablar de tono no se refiere solamente a la cualidad de cada uno de los valores dentro de la escala, sino a la relación -que se podría definir como musical- que estos valores tienen con la unidad del cuadro.

La unidad del cuadro se rompe estableciendo dos masas o partes iguales que lo dividan por su mitad vertical u horizontal; la unidad se establece haciendo que en el conjunto prevalezca una media tinta y sin que tengan destaque excesivo, sobre ésta, otra áreas claras u oscuras de la imagen.

### 1.6.3 Recorrido Visual

Uno de los atributos de normalidad en el órgano de la visión es la variabilidad. El ojo se mueve constante y permanentemente. La visión realiza un viaje inquieto y rápido sobre las cosas y ello hace preciso que esta facultad fisiológica sea estudiada para poder requerirla y llevarla convenientemente, orientándola en su camino, y haciendo que se detenga ante nuestro mensaje visual y lo capte íntegramente.

La finalidad de este control es mantener la atención del observador dentro de los límites de la imagen para obligar a estar, inconscientemente, y que aprecie todos el conjunto de la obra. La vista, toma el camino más fácil y si no encuentra canales de forma, línea, tono o color, a lo largo de los cuales puede recorrer, se desliza hacia fuera. Una obra que carezca de un motivo visual bien determinado, se anula por sí misma.

El ojo se mueve naturalmente de izquierda a derecha, cuando se lee un libro. Su movimiento es de tipo circular (véase figura 6), mirando en primer lugar, al objeto o punto que más le ha requerido y luego, si se le lleva por un orden consciente, a lo demás; seguidamente y por un impulso instintivo, vuelve al punto de partida.

En toda composición existen uno o más puntos de interés. El dominante tendrá un destaque no igualado por los otros puntos; éstos serán subsidiarios de aquél en potencia y requerirán con menor grado y con diferente medida. Este punto de invitación es por el que se encuentra la entrada. El acceso debe ser cómodo, sin obstáculos, ni otros elementos que puedan servir para anular su llamada.



Obstáculo insuperable para el recorrido visual.



Acceso que establece un camino fácil para el ojo.



Trayectoria de la vista orientada por el arreglo. El ojo no sale del cuadro y es llevado por caminos subsidiarios que estimulan el interés.

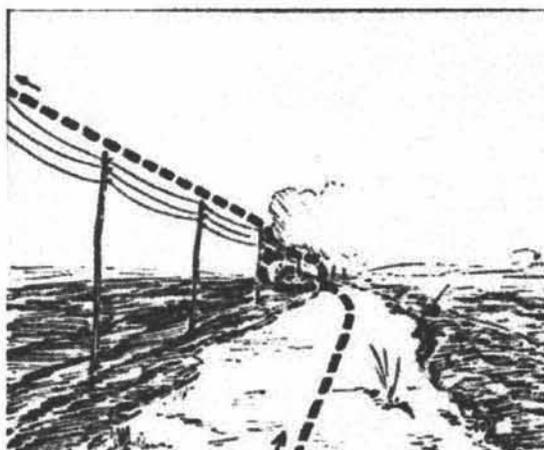
El mismo arreglo en un marco vertical. Las líneas de puntos conducen a un punto focal, recorren los contornos de la izquierda y de la derecha, vuelven a aquel y salen sin esfuerzo. La vista debe entrar por la base; nunca por los lados y lejos de los ángulos del marco.



El recorrido visual se inicia por la base del cuadro y sigue hasta el punto focal, en el que descansa un poco el ojo, que luego es llevado por los elementos subsidiarios de la composición, hasta alcanzar la salida.

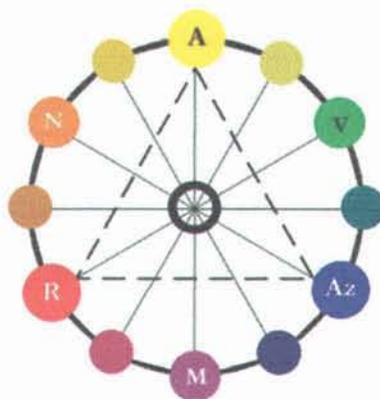
La vista entra por la base y sigue su camino hasta el punto focal lejano. Como no hay elemento alguno que le requiera hacia la derecha, se deja llevar por la diagonal que tiene salida en el ángulo superior izquierdo del marco.

Es importante que el ilustrador desarrolle esa facultad de guiar la mirada del receptor, logrando este objetivo logra avanzar un gran trecho hacia que se logre la total comprensión y captación del mensaje visual representado.



## Color

La luz, al desarrollarse, en ondas de diversas longitudes y a diferentes velocidades, produce en el ojo la sensación que llamamos color. Esta sensación se determina, por la cualidad que tienen los objetos, de reflejar unas ondas y de absorber otras. Un objeto que se ve azul a la luz natural es porque absorbe todos los colores en que se divide la luz menos el azul que es el que refleja. Si se ve blanco es por que ha reflejado todos los colores. Si se ve negro es porque a absorbido todos los colores, el negro es la ausencia de luz. A este fenómeno se le llama colores luz y



utilizan el método aditivo (adición de luz).

Los colores primarios luz. Un ejemplo muy claro es el caso de la televisión, usa este método que se asemeja al de la luz natural.

Los pigmento son los colores en polvo o materias colorantes de las sustancias orgánicas (colores pigmento). Los pigmentos absorben el blanco, y al ser mezclados dan como resultado el negro. A este sistema se le llama método sustractivo.

Los seis colores principales se dividen en primarios: Rojo, Azul y Amarillo y secundarios que son la combinación do primarios: Violeta, Verde y Naranja. De estos seis se derivan toda la gama de colores de que se pueda imaginar, agregando negro para oscurecer y blanco para iluminar o aclarar.

Existen tres clasificaciones de los colores:

1. Por su ubicación en el círculo cromático: intermedios o terciarios, análogos y complementarios.
  - Colores complementarios. Son los opuestos en el círculo cromático y forman el contraste máximo entre los colores.
  - Colores intermedios o terciarios. Se forman con la mezcla de un primario y un secundario.
  - Colores análogos. Son los vecinos en el círculo cromático.
2. Por su temperatura: Colores fríos y cálidos.
  - Colores fríos. Son toda la gama azul y se encuentran a la derecha del círculo cromático.
  - Colores cálidos. Son toda la gama roja y se encuentran a la izquierda en el círculo cromático.
3. Por su armonía: Establecida por los grises.

## 1.7 NIVELES Y EFECTOS COMUNICATIVOS EN LA ILUSTRACIÓN

Los códigos como el alfabeto, por ejemplo, son establecidos y nos sirve para descifrar la palabra escrita. Pero los códigos de los lenguajes artísticos son otros y sirven para descifrar lo que la obra quiere decir. Entre los códigos artísticos cabe distinguir los planos o niveles comunicativos y los efectos comunicativos.

### 1.7.1 Planos o niveles comunicativos

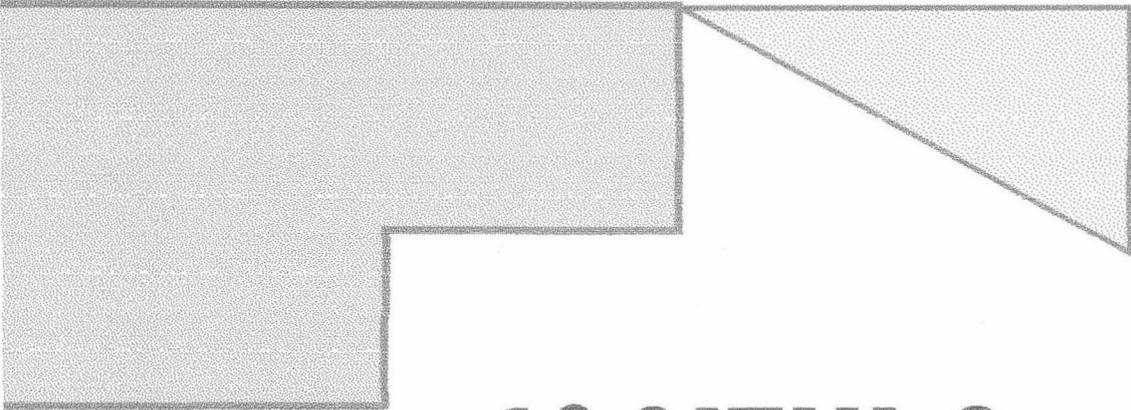
Si se desea afinar nuestra observación de la obra de arte, podemos distinguir tres planos comunicativos que tiene todo mensaje -incluida la ilustración- sin olvidar que dependiendo el caso, alguno de ellos predomina sobre los otros dos:

1. El Semántico. Implica detectar el parecido o no de la imagen con la realidad. Este plano es el de las semejanzas entre la figura y la realidad que ella representa.
2. El Sintáctico. En la obra predomina la composición u organización armónica de sus componentes. Aquí interesa las relaciones entre las figuras de la obra.
3. El pragmático. La obra acentúa los efectos de ella sobre el receptor: es decir, logra afectar, asombrar o escandalizar. Aquí se trata de las relaciones de las figuras con el receptor.

Como receptores, además de observar, se debe de interpretar los componentes y la totalidad de la obra (la ilustración), para valorarla, comprenderla según nuestras motivaciones y las reacciones y efectos que nos suscite. Para ello se cuenta con los códigos ya mencionados.

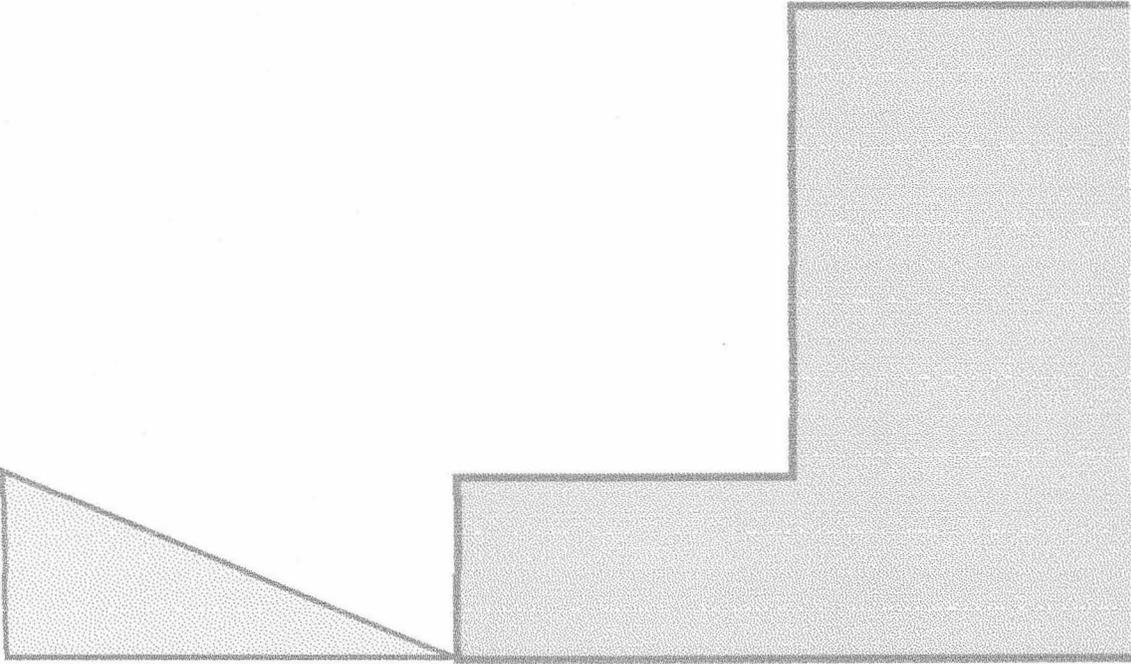
### 1.7.2 Efectos comunicativos

Existen otros elementos dentro de toda obra que son importantes hacerles *mención como los efectos comunicativos de la forma, el trazo, la figura, la obra o el mensaje*. Éstos son efectos que la obra produce sobre el receptor: la mimesis o fidelidad visual de la realidad, la ornamental o de belleza, la expresiva (gestual o grafológica), la inventada y la emblemática que representa realidades invisibles.



**CAPITULO**

**DOS**



## 2.1 Técnica a Tinta

El dibujo a tinta tiene una larga historia dentro de las técnicas de representación gráfica, es un recurso muy utilizado desde la antigua china hasta nuestros días; dado su versatilidad, su expresión y su versatilidad se ha convertido en una técnica que el ilustrador debe de conocer y manipular. A continuación se describen rasgos esenciales de la misma, cualidades y características; cabe señalar que se estudia la ilustración a tinta -siendo una de tantas herramientas de expresión gráfica- ya que con esta técnica se realizó la serie de ilustraciones y en específico a analizar una de ellas nombrada "el hígado devorado".

Esta técnica se utiliza principalmente sobre papeles de hilo y de pasta dura con superficie satinada. En un dibujo de línea simple ésta podrá ser combinada con áreas sólidas de negros y determinar valores por la mezcla visual del blanco del papel con el negro de la tinta.

### 2.1.1 Pluma

Una de las maneras para utilizar la pluma, siendo de un tono único, los valores más sutiles y los planos más oscuros podrán ser obtenidos por trazos de líneas paralelas o trazos cruzados. En el trabajo a pluma el tono se desarrolla por la mayor o menor visibilidad del fondo blanco del papel a través de una red de líneas que a medida que se hacen más compactas van oscureciendo la luz que refleja el papel: los valores en la técnica de la pluma son producidos por líneas gruesas o finas, unidas o separadas, que dejen ver a través de ellas, más o menos blanco. Cuando se sombrea con un rayado que sigue la dirección de las formas estas se modelan y adquieren relieve: las líneas de rayado que se trazan paralelamente a través del dibujo, de abajo arriba, de izquierda a derecha o al contrario son compactas y plenas cuando se desea dar un efecto de profundidad, o más suaves y separadas al pretender expresar delicadeza. Se puede utilizar el rayado en todos sentidos produciendo texturas de ambiente, es útil en fondos, en planos de atmósfera, produciendo textura.

La ilustración a la pluma (tinta) es una técnica muy excitante, porque es directa y obliga a una definición definitiva desde las primeras etapas del trabajo, obliga a pensar y a no valerse de rectificaciones directas.

### 2.1.2 Material

Para el uso de la técnica a tinta se usan principalmente los siguientes materiales:

- Tinta negra y/o de color
- Pinceles
- Plumas
- Estilógrafos
- Plumillas
- Papel de hilo

- Papel satinado
- Reglas
- Escuadras
- Compás
- Cintas para enmascarillar

Cabe señalar que el conocer y utilizar todos los materiales es de suma importancia ya que el ilustrador se adecuará y elegirá aquel que se le facilite y adecue a su personalidad y estilo, habiendo una gran cantidad de marcas y modelos de la mayoría de los mismo.

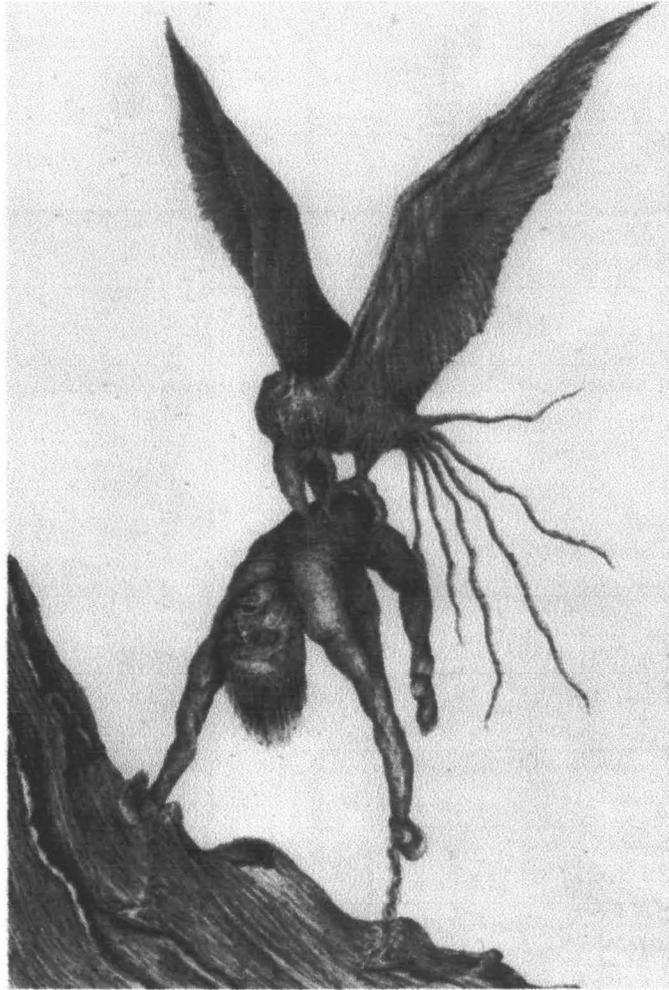
## 2.2 Aplicación

Ilustraciones de interiores aplicadas al texto “Prometeo Encadenado”

La tragedia griega llamada “Prometeo Encadenado” y escrita por el literato griego Esquilo (Grecia Antigua) es una de los grandes escritos que legó a la historia universal la gran Grecia Clásica; se retoma esta tragedia como motivo para la realización de una serie de cinco ilustraciones basadas en el texto, (ilustración complementaria) resaltando la nombrada “el hígado devorado” la cual se analizara en su técnica, composición y contenido, siendo esta seleccionada en el concurso para “el primer catálogo de ilustradores de la ENAP”.

### 2.2.1 "El hígado devorado"

Y los dioses condenaron a Prometeo, encadenándolo a una roca donde el águila alada llegaría a diario, a la misma hora, al mismo lugar a devorarse el hígado del castigado, el cual se reestablecería cada noche alimentando al águila alada por toda la eternidad. "el castigo por haberles enseñado el fuego a los mortales....." hablaron los dioses.



El hígado devorado  
Tinta / papel  
40cm X 60cm

Ilustración seleccionada para el 1er catálogo de ilustradores de la ENAP.  
2003

### 2.2.1.1 Análisis compositivo

1. Composición de estructura fundamentada en líneas y formas geométricas.
2. La línea de movimiento ingresa por la parte inferior-derecha del plano deslizando por el cuerpo de Prometeo continuando por el ala izquierda del águila hasta la punta continuando por el ala izquierda, regresando hacia las dos cabezas de los protagonistas haciendo un círculo y saliendo por la punta más alta de la montaña.
3. El tono son grandes áreas de blancos y grises muy claros. El área de negro y gris muy oscuro resaltan sobre los fondos grises claros logrando en calidad de expresión una imagen muy dramática y anímica de efectos exuberantes y gran vitalidad. Enfatizando el extremo dramatismo: acentuando el terrible dolor que siente Prometeo al ser devorado su hígado (figura I), en contraposición del águila que disfruta del banquete describiendo su mirada satírica y sin remordimiento de lo que acontece (figura II).



Detalle 1 (figura I)

Detalle 2 (figura II)



### 2.2.1.2 Análisis de técnico (tinta)

La técnica aplicada es tinta / papel, se aplico con una pluma de tinta negra.

El proceso fue de esgrafiado en distintas direcciones, con muy poca presión permitiendo que la pluma dejara gotas y dibujara líneas desiguales, ver detalle (figura 0) se aprecia la textura lograda gracias a las gotas y líneas, y al trazado en distintas direcciones. Esto en cuanto al trabajo del águila y de Prometeo siendo muy similar. Estos tipos de líneas se logran lastimando la punta de la pluma logrando que la tinta no se esparza uniformemente.

El trabajo aplicado a las rocas muestra un trazado en una sola dirección siguiendo las formas irregulares de la montaña rocosa donde Prometeo aparece encadenado. La pluma se utilizo con trazos fuertes y continuos logrando uniformidad en la imagen y creando una textura distinta y se aprecia más dura y solvente que la lograda en los dos cuerpos de arriba. La pluma en este caso, la punta no fue alterada por ende la línea es continua y uniforme. Ver (figura 0)

## 2.3 JUSTIFICACIÓN

Siendo una de los textos con mayor dramatismo a nuestro parecer, se implementa la técnica de la tinta por su amplia expresión cromática misma que ha sido utilizada con colores neutros, con calidad de tono “alta mayor” para enfatizar el terrible sufrimiento de una situación lamentable que le sucede a *Prometeo*. Los matices deformes y grotescos que contiene el águila como ser castigador, refuerzan de una manera adecuada el pasaje de la tragedia, con una composición central en un único plano que permite resaltar a los personajes principales de la situación, ubicándolos en un espacio armónico en conjunto con el espacio.

## CONCLUSIÓN

El mundo de la Ilustración es sumamente conceptual práctico no se pueden desligar uno del otro, el desarrollo de conceptos gráficos se logra gracias a la investigación y análisis de técnicas, métodos, en fin toda la teoría que abarca el campo de la ilustración. Una ilustración no es un dibujo que adorna un espacio bidimensional, es todo un trabajo arduo lleno de creatividad, de conocimientos y de inteligencia, así como una gran habilidad desarrollada por el creador (ilustrador).

En el trabajo presentado se plantearon conceptos básicos y primarios de lo que contiene una ilustración, con el que nuestro enfoque fue más teórico, resaltando que el concepto en una ilustración, es de mayor rango y su complemento es la técnica de representación gráfica a realizar, por ende el ilustrador debe de ser un teórico de arte comprendiendo y aplicando la enorme fuente de teoría que tiene la ilustración.

El correcto empleo de todo lo que conlleva para realizar un trabajo propositivo y creativo en la ilustración, da como resultado (en la mayoría de las veces) un trabajo funcional que se pueda utilizar en el soporte para el que fue creado, logrando así la funcionalidad deseada y que no se convierta en la creación más maravillosa del mundo y no pueda imprimir (citando un ejemplo).

El ilustrador se enfrenta a problemas reales que tiene que resolver; el trabajo presentado plantea formas y su uso para que este pueda utilizarlas, manejarlas, conocerlas, convertirlas a su propia personalidad, para así poder ser funcional tanto él, como su trabajo y conseguir un mayor desarrollo en este mundo tan excitante de la ilustración.

## Bibliografía

La nueva guía de la Ilustración. 1994  
Simpson, Ian. Edit. Bume. España

Guía completa de ilustración y diseño  
Calley, Terence. Edit. Blume ediciones

El cómic y su utilización didáctica  
Rodríguez Diéguez, José Luis. Edit. Gustavo Gili

De la retórica a la imagen  
Tapia, Alejandro. Edit UAM

Invitación a la estética  
Sánchez Vázquez, Adolfo. Edit. Grijalbo

Textos de estética  
Ramos, Samuel

*José Luis Cuevas y el dibujo*  
Rodríguez Pampolini, Ida. UNAM

Melecio Galván El artista secreto  
Driben, Lelia

Teoría del dibujo  
Acha, Juan

Introducción a la teoría del diseño  
Acha, Juan

El legado de apeles  
Gombrich, E. H.

De la fealdad del arte moderno  
Azulara, Pedro