



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“ILUSTRACIÓN SIMBÓLICA DE BLANCANIEVES:  
CUANDO LA MANZANA ES MÁS QUE UNA  
MANZANA”



*Por fuera se veía apetitosa, tan  
blanca y tan sonrojada, que quien  
la viese tendría que sentir deseos  
de morderla; pero quien comiese  
un solo trocito, moriría.*



TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:  
LUCILA ISOLINE DELGADO BOURDAT

DIRECTOR DE TESIS:  
MTRA. FLORIDA I. ROSAS LÓPEZ

MÉXICO, D.F., 2007



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“ILUSTRACIÓN SIMBÓLICA DE BLANCANIEVES: CUANDO LA MANZANA ES  
MÁS QUE UNA MANZANA”**

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:

LICENCIADO EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

LUCILA ISOLINE DELGADO BOURDAT

DIRECTOR DE TESIS: MTRA. FLORIDA I. ROSAS LÓPEZ

MÉXICO, D.F., 2007

# Agradecimientos



Siempre hay que decir gracias cuando nos brindan una ayuda, un consejo, una sonrisa, un abrazo, un consuelo, un servicio; desde pequeños nos lo enseñaron nuestros padres. Con el paso del tiempo la palabra “gracias” se llega a decir de manera mecanizada sin sentir realmente el agradecimiento hacia aquellas personas, sin embargo, no dejan de existir esos días en que realmente agradecemos a los que siempre están a un lado de nosotros. En este momento quiero con la palabra y el sentimiento decir “gracias” a todos los que de un modo u otro me ayudaron a lo largo de mi tesis.

## A MIS PADRES:

A mi papá, que a pesar de que no comprendía realmente lo que hacia me apoyo hasta el final. A mi mama que siempre creyó, cree y creará en mi y porque ella me mostró el camino del mundo fantástico.

## A MIS HERMANOS:

A mi hermano, que siempre va estar ahí para decir lo que piensa. A mi hermana, que no deja de darme sus criticas que me ayudan a superarme (algunas no tanto).

A Faustino, por apoyarme en la corrección de estilo. Se que no fue fácil de entender mi trabajo.

## A MIS AMIGOS:

A Ady y Goyo, que a pesar de estar lejos, creen y confían en mi.

A Carolina que me dio un hogar en donde vivir por varios años.

A todos mis amigos y compañeros de la escuela y fuera de ella que me brindaron una ayuda aun la más mínima.

## A LA UNIVERSIDAD:

A la maestra Florida por ser mi directora de tesis, por corregirme mis errores, por ayudarme con las dudas y por darme ánimos.

A la Universidad Nacional Autónoma de México por haberme recibido desde que tenía 15 años y me abrió caminos que jamás pensé poner un pie en ellos.

Y a la Escuela Nacional de Artesa Plásticas (ENAP), en ti viví cinco años que siempre recordare, momentos muy importantes de mi vida, y es en tí donde termina un ciclo más de mi vida para que empiece otro.

Sinceramente a todos ustedes muchas gracias.



# ÍNDICE



Agradecimientos	3
Índice	4
Introducción	6
Capítulo I	
Cuando el adolescente lee un libro	12
Adolescencia	12
Adolescencia temprana	14
El mundo cultural del adolescente en la Ciudad de México	20
Influencias visuales en los adolescentes	21
Libros y lectura	32
Capítulo II	
Cuando la ilustración es parte del diseño y de la comunicación visual	41
Diseño y comunicación visual	41
Ilustración	48
Tipos de ilustración	54
Ilustración juvenil	58
Técnicas de ilustración	61
Capítulo III	
Cuando se origina el “cuento de hadas” de <i>Blancanieves</i>	70
Romanticismo alemán	70
Los hermanos Grimm	74
Cuentos de hadas	80
Capítulo IV	
Cuando la manzana es más que una manzana	95
Hermenéutica	96
Semiótica	100
Blancanieves	106
Capítulo V	
Cuando las ilustraciones tomaron forma junto con el libro	136
Elaboración de las ilustraciones y del libro sobre el cuento de Blancanieves	136
Costos y presupuestos	148
Conclusión	151
Apéndice	159
Glosario	170
Referencias bibliográficas	173
Bibliografía	175

*“La práctica de la ilustración requiere  
no sólo de talento para dibujar sino  
de la capacidad de análisis,  
de reflexión e investigación  
para dotar a la imagen  
de un sentido propio.”*

Blanca Dorante



# Introducción

Cada noche mi madre nos leía algún “cuento de hadas” a mi hermana y a mí. A mi hermana le gustaba sobre todo escucharlos mientras que yo observaba cada ilustración que había dentro del libro, maravillándome con las brujas, las hadas, los animales fantásticos y por supuesto con las princesas. ¿Quién no quiso alguna vez ser una joven heroína o héroe de un relato fantástico?, yo sí, soñaba al ver los dibujos de colores brillantes y formas que envolvían las letras. Pero no sólo conocí los cuentos por medio de libros, habían también adaptaciones en dibujos animados por parte de diferentes productoras de animación como la de Rusia, y por supuesto la de los estudios de animación de Walt Disney.

Al pasar de los años, seguía teniendo en la cabeza la misma idea acerca de los “cuentos de hadas”, historias fantásticas, en la que siempre la heroína podía afrontar los peligros que la acosaban y salir victoriosa. Conocí la versión animada de los cuentos por Disney, -como muchos-. La mayoría crecimos con éstas películas animadas, y por lo visto los niños de ahora, seguirán viéndolas, pues nos adentran a un mundo fantástico, en el que como niños somos felices. Además de las animaciones de Disney, muchos de los libros de “cuentos de hadas” dirigidos a un público infantil se basan en la historia ya adaptada por la familia de Mickey Mouse.

Un día escuché por ahí mencionar el cuento de *Blancanieves* en su versión original, así que busqué el relato, al leerlo, me pareció bastante interesante; empecé a indagar en él hasta comprender, como dice Friedrich Schiller: “...en los cuentos de hadas residen significados más profundos que en ninguna otra verdad de las que se enseñan en la vida”(Schiller en Cashdan, 2000:12). Es por ello que mi trabajo de investigación trata sobre el estudio simbólico del cuento de *Blancanieves*, en donde investigué el papel de cada



objeto dentro de la historia para descubrir sus significados. Esta búsqueda la hice con base en la época Medieval, en donde se ubica la vida de Blancanieves, además de la Alemania de 1800, periodo en que fue traspasada de un cuento oral popular a un cuento escrito. Jakob y Wilhelm Grimm, conocidos sobretodo como “los hermanos Grimm”, fueron los encargados de recolectar cada cuento en diferentes pueblos de su natal Alemania y compilarlos en su antología “Cuentos de la infancia y del hogar” de 1812.

“Los hermanos Grimm” pertenecieron a un grupo de autores de “cuentos de hadas” reconocidos, como son Charles Perrault y Hans Christian Andersen. Estos relatos, dependiendo del país y de las tradiciones, iban modificándose para así poder adaptarse a las condiciones de aquel entonces, es por ello que existen varias versiones con sus propias influencias regionales, las cuales fueron transmitidas de generación en generación, para después ser historias maravillosas, contadas en muchos territorios del mundo, principalmente en Europa.

Estos cuentos no fueron creados de la nada, tienen rastros de la vida social antigua, provenientes de diferentes reinos o poblados. En ellos se pueden descifrar los conceptos históricos que determinaron los sucesos o hechos del cuento. También se muestran tendencias religiosas y de culto, no a simple vista pero sí con ciertas manifestaciones. Sabemos lo que quieren los cuentos, no es ser el reflejo directo de la realidad, sino camuflajear la realidad por medio de seres fantásticos, como hadas, dragones, duendes, brujas, y hechos o sucesos que sólo caben en nuestra imaginación. Es por ello que para entender más acerca de estos cuentos, nos valdremos de la hermenéutica, la cual interpreta los textos para desentrañar la intencionalidad con respecto a la tradición, la cultura, la comprensión en general del mundo en el que se desarrolló y al autor; de igual manera es utilizada en las traducciones, ya que si ésta es mala puede llegar a cambiar la esencia del texto. Y así poder



comprender mejor los significados de esos signos y símbolos que se encuentran dentro del cuento de *Blancanieves*.

Al adentrarme más y más en la investigación de los símbolos existentes dentro del cuento, encontré realmente que es un tema muy interesante. Descubrir los pensamientos de nuestros antepasados, de sus creencias acerca de la noche, el día, el sol, los elementos naturales, hacen que uno pueda comprender mejor acerca de estas historias, las cuales ya no son sólo un entretenimiento. Sin embargo me encontré con varios autores y cada uno de ellos tiene una interpretación diferente a la mía con respecto al cuento, ya que mientras ellos se basan en el lado psicológico de los personajes, yo procuré mostrar el lado simbólico de los elementos del relato, los cuales muestran las ideologías, y los pensamientos, de acuerdo a su contexto y vivencias dentro de las narraciones fantásticas. No dejé, por supuesto, de lado lo psicológico, pues me ayudó a entender más a los personajes.

En el primer párrafo del texto de *Blancanieves*, hay una frase que describe al protagonista del cuento; *¡Blanca como la nieve, roja como la sangre, negra como el ébano!* El estudio de cada elemento del enunciado y su relación con los conceptos que se tenían desde la Edad Media acerca del color blanco, la sangre y la madera, anticipa que se trata de una doncella, como en la mayoría de los “cuentos de hadas”, afrontará un peligro, (la maldad que la rodea) y tendrá que luchar contra ella, saldrá victoriosa para tener un final: “y vivieron felices para siempre”. Estos elementos que describen al personaje fueron deseados por la madre antes de dar a luz: “Blanca”, el color de la pureza, de la luz, de lo espiritual; “Rojo”, el color de la sangre, de la vida, de los sentimientos, (el “Rojo” también se refiere a la sangre, a la unión de la Madre a la Hija); y el “Negro”, el color de la maldad, sin embargo se especifica que es del color del ébano, una madera, la cual es el símbolo de todo lo femenino, además de referirse al color del cabello, ya que en la época medieval el cabello



de una mujer era lo más apreciado, era su emblema de belleza y de mujer.

Con los símbolos que estudié me di cuenta de la gran influencia de la religión cristiana, la cual predominó en la Europa Medieval. Además de los significados encontrados se puede decir que los “cuentos de hadas” tienen de cierta manera un concepto religioso, pues la filosofía, la vida diaria, las costumbres, y las creencias se basaban en el cristianismo, y de igual manera el paganismo del norte de Europa aportó sus ideologías en las narraciones.

Ahora bien, el “Blanco” es la luz, es el sol, el astro que por mucho tiempo fue rodeado por sólo siete planetas antes de descubrir los dos restantes. Blancanieves es el sol y los siete enanos son los siete planetas. Los siete enanos son uno de los elementos más importantes en lo que respecta a significados; un número con muchas interpretaciones en diferentes culturas. Además estos enanos provienen del elemento Tierra, (los planetas). Es por ello que se les representa como mineros trabajando piedras y metales preciosos.

Uno de los elementos más representativos en la religión cristiana, que se relaciona con la maldad, es la Manzana, el fruto proveniente del árbol del Bien y del Mal, que fue arrancado por Eva.

¿Temes que esté envenenada?- Preguntó la vieja;  
mira, voy a cortar una manzana en dos partes; la  
parte roja es para ti y la blanca me la comeré yo.

La espléndida manzana despertó el apetito de  
Blancanieves y, al ver que la campesina comía de ella,  
no pudo resistir la tentación por más tiempo, sacó la  
mano y cogió la mitad envenenada. Pero nada más  
llevarse un trocito a la boca cayó muerta al suelo.

(Los Hermanos Grimm, 1999:46)



Blancanieves al igual que Eva sucumbe a la manzana y como castigo cae muerta, logrando así la Madrastra su objetivo: ser la única mujer más bella de la Tierra; aunque sólo por un tiempo, pues Blancanieves revive. Sin duda alguna esta parte de la investigación me fascinó así como conocer profundamente este relato y, por que no, los otros que de algún modo se vinculan entre sí.

Este trabajo de investigación de tesis no sólo trataré de indagar el contexto simbólico de Blancanieves, sino también la elaboración de un libro en donde se ilustre la versión del cuento de “los hermanos Grimm. En ellas se manifestarán los resultados de los significados de los símbolos, ilustraciones dirigidas a un público juvenil, principalmente a los adolscentes de entre 12 y 14 años, estudiantes de secundaria pública de la Ciudad de México.

El proyecto recaerá en un libro ilustrado para adolescentes, pues al igual que un niño, ellos también leen libros ilustrados, ya que en México la ilustración generalmente se inclina más hacia lo infantil. Con esto no quiero decir que no exista la ilustración juvenil o adulta, la hay, aunque la mayoría es extranjera. Así, como ilustradora mexicana, exploré al adolescente mexicano; indagué acerca de sus gustos, preferencias, anhelos, deseos, sobre la literatura y la ilustración; sin embargo, ustedes se han de preguntar: ¿por qué el cuento de *Blancanieves*? La adolescencia, como se sabe, es la transición de niño a adulto, en este momento de la vida, le surge la necesidad de buscar respuestas a sus preguntas, a formar su identidad, pero también comienza a dejar su razonamiento infantil, para crearse otro, en el que empieza a razonar, a profundizar significados, entender metáforas, es decir, lleva a otro nivel su comprensión. Los adolescentes ya son capaces de descifrar y penetrar los significados plasmados en las ilustraciones del cuento de *Blancanieves*, además de valorar los “cuentos de hadas” en general.



Muchos de ellos, al igual que yo, crecieron con las historias adaptadas de Disney, sin darnos la oportunidad de conocer la versión original. Entonces trato de hacer entender que los “cuentos de hadas”, no son narraciones sólo para los niños, sino que también los adolescentes como nosotros los jóvenes y los adultos podemos leerlos y verlos desde otra perspectiva y -por qué no- por medio de las ilustraciones; esos dibujos que no son sólo adornos o acompañante del texto, sino que ellas mismas pueden narrar.

Las ilustraciones, se elaborarán a partir del estudio simbólico del cuento, de la investigación acerca de las preferencias de los adolescentes, en ellas expreso y demuestro los conocimientos adquiridos en la Carrera de Diseño y Comunicación visual, de la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), en ella se obtiene un conjunto de conocimientos integrales de comunicación e imagen. Además presento la realización de un proyecto que pueda ser útil a la sociedad y a los adolescentes para que puedan interactuar con las ilustraciones plasmadas en este trabajo.

Este proyecto sin duda es un tema apasionante, llegar a emocionarme y adentrarme tanto en esta investigación, y al parecer será muy interesante poder descubrir porqué el Búho, el Cuervo y la Paloma aparecen en el lecho de muerte de Blancanieves. Invito al lector a conocer mi trabajo y por supuesto a volver a soñar y creer en los relatos fantástico que nos han heredado las culturas pasadas.



## CAPÍTULO I

# Cuando el adolescente lee un libro

### Adolescencia

La adolescencia es una fase vital del ser humano. Es una etapa de transición en el que se deja de ser un niño para adentrarse al mundo del adulto. Etimológicamente la palabra adolescencia proviene del latín: *adulescentia* y *adulescent* o *adolescent*, que derivan del verbo *adolescere*, que significa crecer, este verbo traducido sería adolecer, que quiere decir padecer de algo, o carecer de alguna cosa, por lo tanto la palabra adolescencia es crecimiento, es cambio, es dolor y es falta (Baldíz y Rosales, 2005:24). Es un crecimiento que se da en varios aspectos, tanto biológicos, psicológicos como sociológicos. De hecho es una de las etapas de la vida más complicada, vulnerable e irritable, pues los adolescentes se sienten confundidos por la pérdida de su identidad infantil, y por la búsqueda de una nueva identidad, la cual deben de construir por medio de diversos factores que los rodean.

El concepto “adolescencia”, también se da a partir del contexto social en el que se vive, pues, como parte de una estructura social, posee una cultura ubicada en un espacio y tiempo determinados que van variando con las distintas épocas. Los pensamientos, las ideologías y los conceptos que tienen los chicos van más de acuerdo a su tiempo. Uno se puede dar cuenta de estos cambios que ocurren, por medio de los grupos o tribus urbanas, quienes se crean su propia filosofía, una cierta forma de vestir y de manifestar actitudes específicas, las cuales siempre están en constante evolución. Es por ello que el estudio de esta etapa de la vida no sólo se hace a partir de los cambios biológicos, los trastornos emocionales o la búsqueda de identidad, sino también considerando todos los factores sociales y culturales que influyen en ellos, además el estrés, la familia, la escuela, los amigos, etc., pueden determinar el comienzo y desarrollo de la adolescencia.



La mayoría de los investigadores han clasificado la adolescencia en tres partes, la adolescencia temprana, de 12 a 14 años; la adolescencia media, de 15 a 18 años y la adolescencia tardía, de 18 a 24 años. Sin embargo las edades pueden variar dependiendo del sexo, aunque también estas variaciones pueden ser influenciados por el contexto social, familiar, por la alimentación, entre otros, que han sido de gran importancia en la maduración del adolescente.

Al no estar preparados los adolescentes para enfrentar el mundo del adulto y para desprenderse de su mundo infantil, están en constante confusión, no aceptan esos cambios biológicos, se pierde su cuerpo inmaduro, además de empezar a cambiar en lo psicológico y aceptar un nuevo rol, es decir renunciar a su dependencia y admitir nuevas responsabilidades, aunque algunas veces se entusiasman con la idea de ya no ser vistos como niños, pero no toleran mucho el mundo del adulto, así que caen en contrariedades; por otra parte, también es “la pérdida” de los padres de su infancia, se alejan de ellos, y a su vez los padres se alejan de los hijos, les duele la idea de perder a sus niños. Son sucesos que hacen parte de su desarrollo, pasan por desequilibrios e inestabilidad extremas, cambian constantemente de humor, de personalidad, de ideologías, de crisis religiosas, de conflictos afectivos, de desubicación temporal pues ya no saben quienes son. Los adolescentes necesitan encontrar su identidad, como también el de adoptar actitudes en contra de la sociedad, pues no creen en ella. Todo esto caracteriza esta etapa de la vida que todo ser ha vivido.

En este proyecto, me enfoqué específicamente en la fase de la adolescencia temprana, que abarca mujeres y hombres, de entre 12 a 14 años. Este periodo comprende los cambios físicos, es decir la pubertad, la aceptación de estas transformaciones, el comienzo de su búsqueda de identidad, además de la necesidad de socializar con personas iguales, la formación de grupos o tribus urbanas y el inicio de un razonamiento no infantil.



## Adolescencia temprana

La pubertad se inicia por los cambios físicos en el adolescente. Por lo general empieza entre los 8 y 10 años. Las niñas son las primeras en mostrar estas transformaciones, la mayoría inician entre los 8 y 11 años y terminan entre los 15 y 16 años. Mientras que los niños empiezan un poco más tarde, entre los 9 y 10 años y terminan alrededor de los 17 y 18 años. Estas alteraciones se dan porque el cuerpo comienza a secretar glándulas sexuales, generando así el desarrollo sexual, de talla y de la masa muscular y adiposa, así como también la maduración de los órganos genitales. Por lo general estos cambios se manifiestan en un periodo de dos años, sin embargo pueden extenderse por otros dos años, aunque ya son poco notorios. Además los cambios no aparecen en el adolescente ni al mismo tiempo, ni con el mismo ritmo.

Sin duda alguna la adolescencia temprana es la combinación inestable de cuerpos e identidades, llena de contradicciones. Los púberes niegan esa pérdida de las condiciones infantiles y la aceptación de las realidades adultas, las cuales se van imponiendo cada vez más, a causa de las modificaciones biológicas y morfológicas de su propio cuerpo. Esta situación no sólo impacta a los chicos y chicas, sino también a su familia y a la sociedad que los envuelve. Sin embargo poco a poco, los adolescentes empiezan a acceder a las transformaciones de su cuerpo y a aceptar su género, masculino o femenino.

Al aceptar estos cambios que se dan en la pubertad y que se extienden en parte hasta la adolescencia, ellos mismos buscan mejorarlos y adaptarlos a sus nuevos estilos de vida, pues como vemos aún no han logrado encontrar su identidad. Es sobre todo entre los 12 y 15 años, cuando se muestran esos cambios de actitud, incluso en las nuevas formas de peinar, vestir, caminar o hablar, que los hagan distinguirse, ser únicos, ser ellos mismos, aun si no son constantes. Un claro ejemplo: los muchachos en secundaria



tienen en común los uniformes, pero si uno observa mejor, hay ciertos objetos distintivos, como parches, pins, listones, dibujos, etc., cosas pequeñas (o no tanto) que reflejan que son chicos pertenecientes a una ideología en especial, aunque no significa que realmente sean fieles seguidores o la comprendan.

Los adolescentes no van a dejar de lado su interés acerca de su cuerpo y aspecto físico, ni la necesidad de atraer al sexo opuesto; en la adolescencia temprana nos les importa mucho las cualidades intelectuales y morales que puedan adquirir; mientras que en las otras etapas como son la media y la tardía, el aspecto pasa a segundo plano, les importa más los sentimientos, su maduración, su integración a la sociedad en el futuro.

La vida del adolescente no es fácil, está llena de contradicciones, por un lado desean la soledad, aislarse especialmente de los padres y de los adultos, pero no de los amigos, de su vida grupal. Es en esa fase en donde buscan cobijo de algún grupo de compañeros, amigos, quienes se inclinan por los mismos gustos, ideologías o simplemente se hacen compañía, les agrada estar con ellos, se sienten seguros y, en especial, comprendidos, les es más sencillo contarse entre ellos sus problemas y saber que tendrán ayuda para resolverlos. Los grupos les proporcionan un espacio fuera del dominio adulto, un ambiente de libertad, asegurándoles una autonomía, y una nueva personalidad; se convierten en su otra “familia”, encontrar a sus mejores amigos aunque pueden llegar a encontrar a sus enemigos.

Los grupos imponen características tanto corporales como de vestimenta, para ser fácil su distinción de entre otros grupos. En particular les interesa poseer sus propios signos de identidad, ser únicos y a la vez homogéneos entre ellos, buscando su estilo propio. Se pueden expresar por medio de la vestimenta, los cortes de cabello, los peinados, por su *argot*, el cual es su medio de comunicación, además de expresiones musicales, artísticas, de símbolos, de imágenes, entre otros.



Es por ello que mencionamos que la adolescencia no es sólo una transformación corporal, sino también de conducta, donde el ámbito sociocultural influye, principalmente en los grupos conformados sólo por ciertos amigos que no forzosamente siguen una ideología, sino que se forman espontáneamente y se desintegran de la misma manera, a éstos comúnmente les llamamos “pandilla” o “banda”, mientras que las “tribus urbanas” tienen características más específicas para identificarlos ante las comunidades y adoptando estilos de vivencias bien establecidos.

Dentro del grupo, al adolescente también le interesa distinguirse de entre sus propios compañeros, busca ser él mismo, pero también descubre a los íntimos amigos, quienes se diferencian de los amigos comunes, eso compañeros o cuates. No forzosamente su banda será completamente amistoso con él a pesar de las funciones que pueda ejercer el grupo, como son: el de seguridad en momentos difíciles, dar un estatus o identidad transitoria y de ser aceptado y respetado como es.

Es por todo eso que la participación de un grupo de amigos y compañeros es importante, pues es ahí donde unos empiezan a conocer los comportamientos del ser humano ante una sociedad, es decir los ayuda a establecer bases sólidas para la supervivencia, la defensa contra las agresiones, la sexualidad, las formas de relación ante los demás, los roles que uno tendrá en el mundo adulto, “el grupo constituye así la transición necesaria en el mundo externo para lograr individuación adulta”(Aberasturi, Knobel, 1996:60).

La búsqueda de la identidad, en el desarrollo de la adolescencia temprana, es uno de los acontecimientos más importantes, es desequilibrada, frustrante, y confusa. Se le denomina crisis de identidad, no sólo porque el aparato psíquico se reorganiza, sino también por la necesidad de tomar decisiones de una dirección; es aquí donde hay un inicio en la maduración e independencia ya que sienten y viven sus propias experiencias ante el mundo exterior, además de afrontar los nuevos papeles y determinar su vida actual y la futura.



La crisis de identidad se da tanto en lo personal como en lo grupal. La individual es la búsqueda de su razón de existir, de distinguirse y afirmarse como individuo, ser uno mismo y construir su mundo alrededor de él. Las diferencias ante los demás adolescentes se da a partir de su modo de vestir, de su comportamiento, su lenguaje y escritura; al igual que los grupos, el adolescente tiene la necesidad de distinguirse entre los otros a simple vista, la apariencia es de gran importancia, es el reflejo de que ya no son más unos niños y tampoco unos adultos. Todo ser humano quiere ser diferente de los otros, tener características propias; la identidad es “el sentimiento de diferenciación y la singularidad individual, la percepción de uno mismo, aunque comparta con ellos los mismos valores e intereses” (Aguirre, 1994:124). La formación de identidad no sólo es parte de la adolescencia, sin embargo, es cuando se hace más visible en esta etapa, ya que el humano nunca deja de moldearla.

En su búsqueda de identidad el adolescente descubre que no sólo existe el mundo exterior, la familia, los amigos, los compañeros, los maestros, etc., sino también el mundo interno, en el cual se va a enfocar para sentirse bien, además de desear ser cualquier otra cosa contraria a lo que la sociedad le imponga. Necesita demostrar a los adultos que él puede razonar y resolver sus problemas, aunque no siempre de la mejor manera. Él quiere consolidar sus propias experiencias y comunicarlas, sin ser juzgadas y sin que le den consejos, si eso sucede, él reacciona con una total incomprensión, se siente amenazado, se irrita, se niega a otras posibilidades, se cierra ante los demás. Éstas son las actitudes más recurrentes en esta etapa de la vida del adolescente, y a los adultos les cuesta entenderlas, aún así han pasado por lo mismo, la diferencia, radica en los contextos socioculturales.

Con el tiempo, con sus experiencias vividas, los amigos, los primeros amores, la familia, y la sociedad, el adolescente responderá a sus preguntas acerca de su persona, de su personalidad y por supuesto de su identidad, que sin duda alguna seguirá modificándose positivamente o negativamente con las nuevas



vivencias que experimentará al pasar a otra etapa de su vida, al dejar la transición de la adolescencia.

Cada generación de adolescentes se desarrolla con ciertas diferencias con respecto a otros tiempos. En los párrafos anteriores se ha hablado de los cambios corporales, sus actitudes ante la sociedad, la integración de amigos, la búsqueda de su personalidad y la pérdida de razonamiento infantil para comenzar uno nuevo, es este el fenómeno que más me interesa dentro de esta investigación, el saber cómo la lógica del adolescente se transforma en una más profunda.

La estructura cognitiva que se construye dentro de la mente del adolescente le va a permitir enfrentarse a complejos problemas, tareas o situaciones y el desarrollo de su lógica y su abstracción. La lógica del adolescente supera a la lógica de los niños, pero sin llegar a la de los adultos, aún le falta codificarla, pero esto no se hace durante el periodo de la adolescencia, sino mucho después, ya como adultos, y aún así a los mayores les cuesta afrontar tareas en las cuales deben razonar, mientras que la abstracción es la posibilidad de comprender más allá de lo explícito.

Poco a poco la mente de los muchachos adquiere ciertas habilidades y conocimientos, que no pueden ser usadas en su totalidad, pues no tienen todavía esa capacidad. Pueden efectuar (en la práctica) un ejercicio o experimento, pues entienden qué deben hacer, pero si se les pide que expliquen lo que han hecho se les dificulta. Sólo con la adquisición de más conocimiento por medio de experiencias ayudará a consolidar su estructura cognitiva.

A los adultos (no a todos, eso depende de la mente de cada uno) solucionar problemas se les facilita, mientras que a los adolescentes les cuesta resolverlos, simplemente porque no han logrado el equilibrio entre los dos sistemas, el cognitivo y el afectivo. La búsqueda de la armonía mental y sentimental es de aprendizaje lento. Los adolescentes van adquiriendo nuevas dimensiones para resolver sus tareas, para ser más responsables ante los demás y



ante ellos, y también van tomando conciencia del desarrollo de sus capacidades.

Una de esas capacidades es el pensamiento abstracto, que sirve para desarrollar sus habilidades cognitivas, por ejemplo la lógica, el de poder razonar y el desarrollar una comprensión. La mayoría de los adolescentes ya pueden formular hipótesis, comprobarlas, entender las diferencias de magnitudes, de proporción, y hasta, por qué no, de la relatividad simple, como también la captación de las ideas principales de un texto, descubrir ideas que no estén expresadas literalmente. Son habilidades que le permiten interpretar metáforas complejas, buscar su sentido oculto y comprender el simbolismo implícito dentro de la poesía u otro texto, así como de imágenes; su razonamiento se hace más profundo, sintetiza lo que percibe, lo abstrae y desecha los elementos secundarios para sólo quedarse con la idea principal.

La construcción del conocimiento del adolescente, sin duda alguna requiere de la evolución de su intelecto, de sus sentimientos y de sus valoraciones, es decir, de las experiencias vividas.

“Durante la adolescencia se expande considerablemente la capacidad de reflexionar sobre los propios procesos cognitivos, si bien esta capacidad continuará desarrollándose durante la vida adulta. Indudablemente los adolescentes [...] son capaces de reflexionar de un modo más profundo sobre la naturaleza de la lógica, la teoría y el valor de la evidencia experimental” (Corral, 2003:220).

Sin duda alguna, el desarrollo cognitivo del adolescente es una materia que pocos estudiosos abarcan, ya que se enfocan sobre todo en los cambios biológicos, los aspectos psicológicos y los socioculturales, sin embargo es un tema realmente interesante y complejo. Comprender cómo la mente va desarrollándose, adquiriendo nuevos conocimientos por medio de las experiencias que deben enfrentar los adolescentes, es la condición para que puedan afrontar sus dificultades y para obtener una identidad, la cual es su mayor problema y en donde todas las transformaciones van a influir de un modo u otro.



Como los adolescentes, están tan absortos en la búsqueda de su *yo*, no se dan cuenta de sus nuevas habilidades, les es natural o, más bien, las ignoran como cualidades. Con el tiempo las percibirán, en especial, en la fase de la adolescencia media, tardía y al llegar a la etapa adulta, cuando habrán logrado resolver muchos de sus conflictos emocionales.

Aún no han logrado desarrollar un conocimiento pleno, pues les falta todavía vivir y experimentar para contribuir en la estructura cognitiva, la cual ha de madurar más, sin embargo la mayoría que pertenecen a la etapa de adolescencia temprana son capaces de comprender más allá de lo evidente, tienen la capacidad de abstraer los significados que existen en las ilustraciones de un cuento como el de *Blancanieves*.

### El mundo cultural del adolescente en la Ciudad de México

Mochilas de *Bob Esponja* o de *Cowco* la vaquita, algunas de color negro adornadas con pins de algún grupo musical novedoso; peinados y cortes de cabello cada vez más estrafalarios; faldas cortas y calcetas hasta las rodillas como las llevan las protagonistas de la telenovela de moda; es lo primero que veo en la mayoría de los adolescentes de la Ciudad de México, hoy en día cuando camino por la calle o voy en el transporte público. Cada generación de chicos y chicas se diferencian de las demás por la respuesta que dan ante el contexto cultural en el que viven. Los adolescentes con su forma de vestir, de hablar, de peinar y hasta de los accesorios que portan, dan una idea de las cosas que los rodean, quienes, casi siempre, están al último grito de la moda, que es creada e impuesta por ellos mismos a sus demás compañeros.

Como mencioné anteriormente los adolescentes tienen la necesidad de buscar su identidad, es por ello que son más susceptibles a cambiar de aspecto, muchos de ellos, encuentran un grupo en el que se sienten identificados. Un grupo en donde



*Pucca*, 2000. Es un personaje que empezó en un servicio de postales en Corea, por Vooz Character System, compañía Coreana dedicada al diseño de personajes de videojuegos y de animación. Con el enorme éxito se hizo una serie *Pucca, Funny Love* (2001).



sentirán protección, comprensión y, sobre todo, la posibilidad de adentrarse poco a poco al territorio de los adultos. Sin duda alguna la edad de secundaria, es decir, entre los 12 y 14 años, se caracteriza primordialmente, por la preocupación de su aspecto físico, el de agradarle a los demás y de ser reconocido entre sus compañeros, sin embargo en la adolescencia no sólo existe la apariencia también está el desarrollo cognitivo, ellos comienzan a razonar sobre si mismos y sobre su mundo. Es una etapa de crecimiento común en la mayoría de los países, los adolescentes pasan por situaciones similares a pesar de las diferencias socioculturales, y el como el contexto en que viven influyen sobre ellos.

El concepto de *cultura* es muy amplio, según las ramas que la estudian, varía tanto de significados como de utilidad. Se entiende por cultura la unidad de ideas, sentimientos, fantasías y aspiraciones en común en una sociedad, que sigue ciertos lineamientos. Esta presente en cada momento, determinando los comportamientos individuales y grupales del mundo social; dividido en la alta y la baja culturas. La alta cultura es la de elite o la educada, se podría decir la de los intelectuales, aunque no todos están dentro de ella mientras que la cultura baja, es la que denominamos la *popular*, la del pueblo en general, a la que es más fácil de acceder, como cito Gramsci la “cultura popular es la cultura no oficial, la cultura de los grupos que no formaban parte de la elite, las clases subordinadas” (Gramsci en Zubieta, 2000:34). Es la popular la que rodea a los adolescentes actuales de la Ciudad de México.

### **Influencia visual en los adolescentes**

Hoy en día existe una gran influencia en los gustos visuales de los adolescentes por parte de la televisión y de Internet, sus principales medios de comunicación, quienes les muestran la actualidad de otros países, además de entretenerlos con series televisivas, animaciones, películas, etc. También la búsqueda de información con respecto a temas de su agrado (actores/actrices



telenovelas, músicas, cómics/manga, anime, videojuegos, etc.), además el Internet les permite interactuar con otras personas a través del *chat* o los foros. Son los hobbies más representativos entre los muchachos mexicanos. Son pocos los que se dedican a practicar el deporte o a desarrollar una actividad artística, por lo tanto la nueva cultura juvenil se enfoca en los medios masivos de comunicación de fácil acceso.

Existen actualmente dos tipos principales de preferencias en los hobbies de los adolescentes, la oriental y la occidental. Aunque la gran influencia proviene de Norteamérica, con la diversidad musical en agrupaciones o en solistas, en películas Hollywoodenses y cómics, mientras que la oriental, ha tomado mucha fuerza en estos últimos años en México, con la llegada del anime, los videojuegos, el *manga* y hasta las cartas de combate (Games Trading Cards), provenientes, específicamente, de Japón.

Estos dos lados son muy diferentes entre sí, pues cada uno transmite su propia cultura. Son cada vez más los grupos de rock, de *rap*, *hip hop*, de *pop* u otro movimiento musical de habla inglesa que se escucha en la radio o se ven en la televisión en algún *video clip*, convirtiéndose en los principales ídolos y figuras a seguir entre los adolescentes, quienes buscan vestirse y peinarse como ellos, hasta la de adoptar ciertas aptitudes que los represente. Ligada a la música, está la actividad de practicar algún deporte extremo, como el *skateboard*; en los últimos años ha tomado un gran auge entre los chicos, principalmente.

Por otro lado con respecto a los *star* mexicanos, ellos también siguen patrones de sus ídolos americanos con el fin de ser más atractivos a su público, como la cantante pop de estos tiempos, -Belinda-, a ella se le nota actitudes tomadas de las cantantes norteamericanas más famosas como: Avril Lavigne, Britney Spears y Madonna, (se necesitó un gran estudio de mercadotecnia, para hacer de esta chica, un fenómeno), quienes, al estar de moda, todas las muchachas quieren ser como ellas.



No abarco mucho el tema en general de la música que actualmente escuchan los adolescentes mexicanos, ya que el interés principal radica en los aspectos gráficos visuales contemporáneos, como los videojuegos, los *Games Trading Cards* las historietas, y las animaciones, que tienen que ver con este trabajo de investigación.

Actualmente si uno va a los puestos de periódicos, nos encontramos con una infinidad de revistas especializadas en juegos para las diferentes consolas de videojuegos, *PlayStation*, *Gameboy*, *Xbox* y *Pc*.

En México la venta de videojuegos es uno de los más grandes comercios, ya que por lo menos el 70% de los adolescentes los consumen. Muchos de los *games* (es común usar los términos en inglés o japonés dependiendo del caso) son provenientes de el país naciente, debido a que es uno de los más grandes productores de videojuegos y consolas para todo el mundo, aunque países como Estados Unidos e Inglaterra no se quedan atrás en sus creaciones, aunque producen en menos cantidad; además son notorias las preferencias en modos de juego, si son de plataforma, de estrategia, *rpg*<sup>1</sup> o de rol, de lucha, etc., como también de las diferencias en las historias y en el diseño de personajes de cada país.

<sup>1</sup> Role Playing Game (RPG), es decir, es un juego que consiste en desempeñar un rol o una personalidad.

En Japón los videojuegos se caracterizan por sus diseños de personajes, los cuales son más bien caricaturescos o deformes, con colores por lo general vistosos, muy parecidos al anime. Actualmente, los productores se están reformando para crear nuevos estilos de caracterización de los protagonistas, para hacerlos más realistas y con colores menos llamativos, como en los juegos de rol o de estrategia.

En Estados Unidos sus juegos son menos estilizados, -me refiero a que son un poco más realistas en el diseño de personajes-, ellos fundamentalmente se dedican al desarrollo de videojuegos con temas deportivos, como basketball, football, tenis, de carreras, e incluso en hacer adaptaciones de películas; mientras que en Londres y Europa en general se elaboran principalmente juegos de



Atomix, # 56 (2005)

Diseño: Javier López Gamas

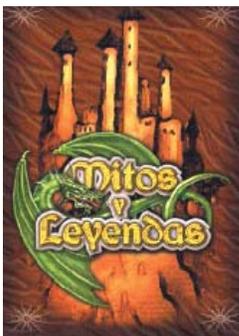
Portada de una de las revistas que existen en el mercado de videojuegos en México. En ella se puede ver a dos de los personajes del famosos videojuego *Final Fantasy VII*, ahora en la película *Final Fantasy: Advent Children* (2005-2006), en animación digital, realizada por Square Enix, compañía japonesa. El diseño de personajes fue a cargo de Tetsuya Nomura.

estrategia o de rol que son muy diferentes en concepto e historia a las japonesas, y de igual manera en el diseño de personajes. A mi parecer son más variados en estilos y no siguen ninguna tendencia o línea ya establecida. Un ejemplo de estos videojuegos son: *Prince of Persia: The Two Thrones* (2005, Ubisoft Montreal), *Dark Age of Camelot* (2001, Mythic Entertainment, Inc., Inglaterra), *Black and White* (2001, Lionhead Studios, Reino Unido).

No importa qué consola sea mejor para jugar, siempre habrá algún adolescente que consuma estos productos, por eso no dejan de generarse, además de crear cada día nuevas obras más avanzadas; como el desarrollo del juego *online*, que es uno de los más novedosos adelantos; por medio de Internet uno puede jugar e interactuar con otros jugadores provenientes de diferentes países sin que el idioma y las distancias los limiten.

“¡Que la batalla empiece!”, son las palabras de Yu-Gi, el personaje de la serie animada *Yu-Gi-Oh!*, en donde unos chicos por medio de unas cartas(en vez de armas de fuego) tienen un combate frente a frente, usando las cualidades de cada carta para poder esquivar, destruir al enemigo como también el de protegerse y, por qué no, ser un ganador. Este sin duda alguna es el principio de las *Games Trading Cards*.

Actualmente en México existen un sin fin de cartas de combate, sin embargo, son sólo tres las que han tenido una enorme aceptación entre los adolescentes: *Yu-Gi-Oh!*, *Magic*, *The Gathering* y *Mitos y Leyendas*, está última proviene de Chile, la única de América latina. Los duelos de cartas se han convertido en una de las actividades más concurridas por los chicos, aunque también las chicas lo juegan, pero no son muchas. Otra vez, las diferencias en las reglas son con respecto a los países, tenemos por un lado *Yu-Gi-Oh!* proveniente de Japón basada en un anime para hacerlo más accesible al público en general, pues al tener el mazo de cartas entre las manos el jugador siente que es parte de la historia a lado del protagonista.



Mitos y Leyendas: *Demonios de Ra*, 2004.  
Ilustración: Andrés Silva  
Diseño: Isabel Espinoza  
Muestras de las dos caras de Mitos y Leyendas, juego chileno, el cual se basa en las reglas de *Magic The Gathering*. En la imagen superior se muestra las características y cualidades de la carta, como son: el nombre del personaje, los poderes, a que grupo de hombres pertenece, el valor de ataque o de protección, entre otros.

Actualmente es la más vendida en el mercado mexicano y se encuentra por doquier, tanto en originales como en piratas. Desgraciadamente percibo que la piratería es un problema que afecta a los ilustradores y también a las industrias de entretenimiento. No obstante es preciso recalcar que a pesar del inconveniente económico, la piratería promueve el trabajo del artista.

*Magic The Gathering*, el primer juego de *Games Trading Cards*, ha existido desde hace muchos años atrás, pero sólo algunos lo jugaban en México a pesar de su gran auge en otros países (hasta existen torneos internacionales), pero hoy en día, hay más jugadores en el país. Es la madre de todas las nuevas cartas de combate. Por último menciono *Mitos y Leyendas* es creada por Saló, empresa proveniente de Chile, sin duda alguna, se basa en las reglas originales de *Magic*, pero con ciertas modificaciones y adaptándolas a su concepto de culturas antiguas como la egipcia o la maya-inca; este juego no tiene mucho tiempo dentro del mercado mexicano, sin embargo, ha tenido un buen recibimiento por parte de los jugadores, y lo más importante, es un nuevo soporte para los ilustradores profesionales de Latinoamérica, Mauricio Herrera, Carolina Eade, Juan Vásquez, entre otros.

Otros objetos culturales que consume el adolescente mexicano es el comic estadounidense y el manga japonés, siendo sus productores los mayores exportadores de historietas en nuestro país, opacando las demás, incluso las europeas (que son de gran calidad). La historieta, término en español, ha sido el medio de lectura más socorrido en todas las edades, pues existen para todos los gustos. El *manga*, llamada así a la historieta creada por los japoneses, llegó a nuestro país hace pocos años atrás, gracias a las transmisiones de animación japonesa en la televisión mexicana, sin embargo, quienes las consumían eran ciertos grupos de aficionados, y algunos curiosos. Por le general los mangas que llegaban a México, provenían de editoriales extranjeras: *Viz* de Estados Unidos, *Glenat* de España, *Shonen Jump* por Japón, entre otras. Alrededor del 2000 la Editorial Vid publicó *Sailor Moon* y



*Magic Knight Rayearth*, CLAMP, 1994.  
“Las Guerreras Mágicas”, conocidas así en México, fue uno de los primeros mangas publicados en el país por la Editorial Vid.

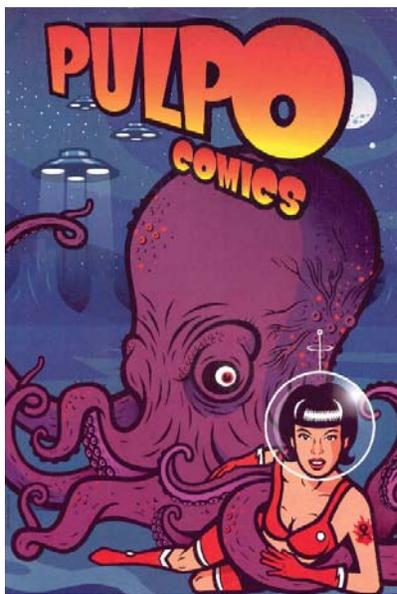
2 Los diferentes generos de manga, tienen características específicas, pues no es lo mismo hacer un manga tipo Shojō con temas románticos y dirigido sobre todo a un público femenino (*Fruits Basket* de Natsuki Takaya, 1999), que hacer un Shōnen, el cual es dirigido a un público masculino y con temas no románticos, más bien de peleas, deportes, etc. (*Bleach* de Tite Kubo, 2001); existen otros generos como el Seinen, para mayores de 18 años (*Gunnm* de Yukito Kishiro, 1991-1995); el Yaoi que trata sobre las relaciones del mismo genero, principalmente entre hombres (*Gravitation* de Maki Murakami, 1996). Además hay con temas épicos, históricos, entre otros.

*Guerreras Mágicas*, siendo uno de los primeros mangas impreso en México, pero no fue hasta el 2002 que esta editorial de comics, la más grande de México, Editorial Vid, creara un espacio formal para los mangas.

Las publicaciones de mangas son muy comunes en Japón, es una de las particularidades de ese país. La mayoría lee estos pequeños libros en donde se cuentan diferentes historias, pues forma parte de su cultura *popular*. Tienen como características peculiares su formato, sus páginas son en blanco y negro, a excepción de las portadas y algunas páginas en el interior, dependiendo de la editorial, además de ser tan variados en estilos de dibujo, aunque siguen ciertos patrones como el uso de ojos muy expresivos, los cuerpos muy estilizados y el uso de tramas. No sólo el trazo hace la diferencia con los de los otros países, también son las historias que se enfocan a cada tipo de público<sup>2</sup> en cualquier parte del mundo se ven y se leen, los mangas.

Por otro lado el cómic estadounidense ha existido en nuestro país desde hace muchos años gracias a la ya mencionada Editorial Vid y sigue en el mercado mexicano. Al igual que el manga, editoriales extranjeras como Marvel y D.C. principalmente, han introducido sus historietas, sin embargo eran publicaciones en inglés convirtiéndose en un gran problema, actualmente ya no lo es. Son casi siempre los jóvenes y los adultos quienes consumen este tipo de producto, aunque por ahí se infiltra uno que otro adolescente, es notorio cuando uno va a tiendas especializadas y ven su mayoría personas de unos 16 años en adelante, mientras que los más chicos de edad consumen los mangas y las cartas de combate.

El cómic norteamericano trata principalmente historias de superhéroes, como: *Batman* (Bill Finger y Bob Kane, 1939), *Spiderman* (Stan Lee y Steve Ditko, 1962), *Superman* (Joe Shuster y Jerry Siegel, 1938), citando a los más conocidos mundialmente, tanto en papel como en las adaptaciones para la pantalla grande y chica; además de manejar ya una línea de dibujo muy característico,



*Pulpo Comics*, 2004  
Varios autores  
Editoriales: Pellejo/Molleja Comics,  
CONACULTA-FONCA y RM.

y a diferencia del manga, todas sus páginas son a color, con portadas mucho más elaboradas, dependiendo del ilustrador. Actualmente el cómic ha evolucionado con respecto a la costumbre de hacer historias con superhéroes, ahora son más libres en los temas, al igual que en las técnicas usadas en las viñetas. Tal es el caso de Dave Mackean, artista visual que a colaborado con Neil Gaiman, una de las obras más reconocidas es *The Sadman* (1989), tanto en los interiores del comic como en las portadas.

Ilustradores mexicanos que se dedican a la realización de historietas, tienen una gran influencia del comic estadounidense. Algunos de ellos han trabajado para editoriales como Marvel o D.C., principalmente, como es el caso de Raúl Treviño, quien trabajo en Marvel, Dark House Comic y D.C. con Spiderman.

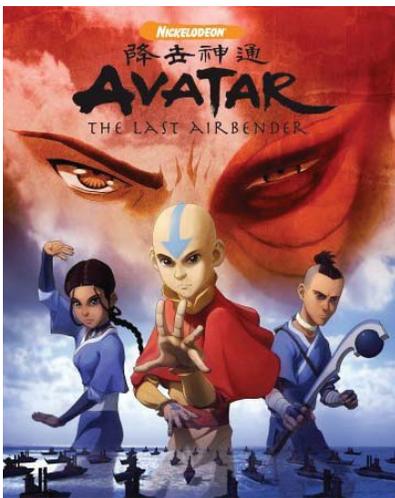
La industria del comic mexicano, es principalmente, independiente, ya que en su mayoría son recopilaciones de varios autores en un sólo volumen. Sin embargo hay editoriales o institutos que promocionan a la historieta mexicana, como la Editorial Vid, CONACULTA, Pulpo Comic, el Taller del Perro, por mencionar algunos.

El manga influyo principalmente en mis primeras ilustraciones. Actualmente sigue a mi lado, pero ahora como fuente de inspiración, ya que me gusta por sus trazos finos y por el manejo de viñetas en blanco y negro, como también las posturas de los personajes, además de las historias que narran. Sin embargo con el paso del tiempo, como ilustradora mexicana me estoy deslindando de ella para desarrollar mi propio estilo y convertirlo en único.

En cuanto al comic puedo decir que no es de mi total agrado, sobre todo si es estadounidense, por su trazo, el cual me parece algo tosco y por el manejo de color en las páginas internas. Aunque hay portadas muy interesantes, llamativas y originales, gracias a las técnicas, el dibujo, los colores, etc.; un ejemplo son los de la Editorial Vertigo.



Desde pequeños nuestros padres nos han inducido a ver las películas de dibujos animados creadas por la famosísima casa de animación Walt Disney, como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937, William Cottrell), *La Cenicienta* (1950, John Musker y Ron Clements), *Bambi* (1942, David Hand), *La Bella Durmiente* (1959, Wolfgang Reithermn) *Mulan* (1998, Barry Cook y Tony Bancroft), *Tarzán* (1999, Mike Gabrie y Eric Goldberg), entre otras, ya que por lo general, la compañía procura sacar varias películas por año. Sin embargo sabemos que casa Disney está decayendo poco a poco, a muchos de los que hemos crecido en este contexto nos ha dejado de cautivar, sus historias siguen los mismos patrones desde hace años, son pocas las películas que se pueden rescatar, además el mundo de la animación está creciendo terriblemente en otros países, y por suerte dichas series llegan a nuestro país, como las provenientes de Japón, conocidas como anime, y las francesas, las cuales se pueden apreciar por lo general en los festivales de cine en México o cines exclusivos.



*Avatar The last airbender*, 2005  
Creado por: Michael Dante DiMarino y Bryan Konietzko.  
Producción: Nickelodeon.  
Serie de dibujos animados. La cual trata de Aang un niño que debe traer la paz a su mundo con la ayuda de Katara y Sokka, y de sus poderes, poderes basados en los elementos: aire, agua, fuego y tierra.

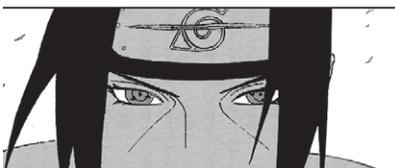
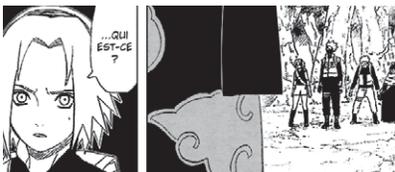
Disney no es el único productor de dibujos animados en Estados Unidos, existen otras casas productoras al igual que canales televisivos, como son Cartoon Network, y Nickelodeon. Son estos dos los canales de animación norteamericana que hoy en día están predominando en el gusto de los adolescentes de México. Muchas de las caricaturas van dirigidas a niños de 8 a 10 años aproximadamente, sin embargo, aunque algunos mayores de 10 años las consumen, ya que son entretenidas, divertidas y no son complicadas; además no sólo llegan al televidente por medio de la pantalla, sino también por el *merchandising* como son: los muñequitos de colección, tarjetas, carteras, llaveros, mochilas y demás productos.

La animación japonesa o anime, ha llegado a casi todo el mundo. En Japón se produce una buena cantidad por año para cada tipo de público. A diferencia de las caricaturas norteamericanas, (entregadas por capítulos con historias diferentes sin llevar una secuencia), son series que duran por lo general de 26 a 28



*Sailor Moon* (Bishojo Senshi Sera Mun), 1992  
Naoko Takeuchi  
Editorial: Kodansha Comics

Los mangas, historietas japonesas, la mayoría de las veces tienen portadas a color, las cuales pueden seguir una línea de diseño o no. Mientras que los interiores son en blanco y negro, además de leerse de derecha a izquierda.



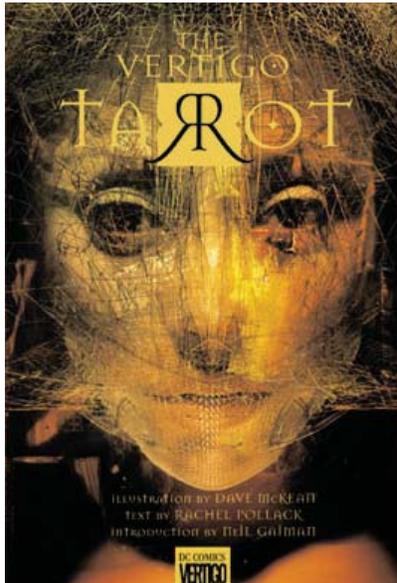
*Naruto*, 1999  
Masashi Kishimoto  
Editorial: Junp Comics



capítulos por temporada, dependiendo de la historia y si son adaptaciones de algún manga pueden ser hasta de 150 capítulos aproximadamente. Es interesante ver estas animaciones por los conceptos que manejan (hay excepciones), y también apreciar el desarrollo de las técnicas de animación que se han logrado, ya que siempre renuevan e integran nuevos efectos especiales, a tal grado de hacer escenas con movimientos muy complejos. El anime saca a relucir una que otra joya artística como *La tumba de las luciérnagas* de Isao Takahata y *El Viaje de Chibiro* de Hayao Miyazaki, historias fabulosas que tienen en común con los demás animes el estar hechas a base de dibujos animados.

*Las trillizas de Belleville* (2003, Sylvain Chomet), o *Kiriku y la hechicera* (1998, Michel Ocelot), animaciones francesas, que son una pequeña demostración de las nuevas tendencias de animación europeas; muchas de las nuevas creaciones animadas no son conocidas por la mayoría de los adolescentes mexicanos, principalmente porque no se comercializan en todos los cines y sólo se presentan en festivales de cine. Es triste que lleguen otro tipo de películas animadas a nuestro país y no sean recibidas como el anime o las caricaturas norteamericanas; los chicos por lo general no les hacen caso o simplemente no saben de su existencia.

No puedo dejar a un lado los productos de televisión y cine, porque, están completamente ligados a la cultura del adolescente actual del país. Como diseñadora y comunicadora visual e ilustradora, debo de conocer aquellas imágenes que se crean especialmente para el público juvenil, y aún más porque ellos son el centro de este proyecto. Mi intención no es copiar un estilo, más bien, es el de poder buscar entre estos fenómenos, ciertos detalles claves para usarlos y adaptarlos al modo de dibujo que he desarrollado, para así llamar la atención de los adolescentes. No se puede evitar la influencia de algún artista, siempre se van a tener referencias de otros, es difícil no tenerlas en las obras, en los diseños o en las ilustraciones, pues estamos tan bombardeados de imágenes que nuestra cabeza constantemente las va almacenando;



Tarot 1995  
 Ilustración Dave Mackean  
 Texto: Raichel Pollack

Editorial: VERTIGO Comics  
 Los comic's a diferencia de los mangas, son completamente a color tanto en las portadas como en los interiores, se hacen con diferentes técnicas, principalmente en digital. Hay ciertos ilustradores reconocidos a nivel mundial (Chis Bachalo, Moebius, Vince Locke), que llegan hacer la portada y los interiores con estilos diferentes al acostumbrado, es decir a la manera norteamericana.



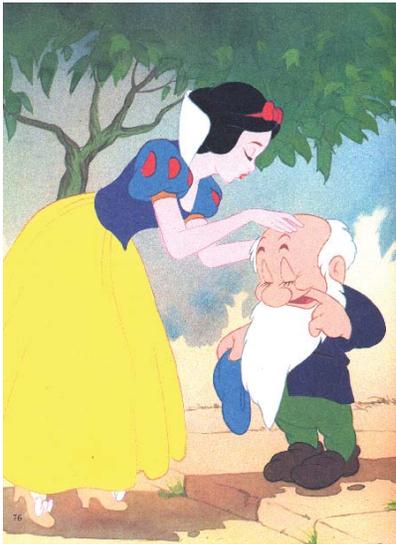
Wolverine, # 22, 2005  
 Texto: Frank Tieri  
 Ilustración: Sean Chen and Wine McKone  
 Marvel Comics y Editorial Vid

sin embargo, hay que ayudarnos de éstas para desarrollar nuevos conceptos e ideas, siendo de un modo u otro diferentes a los demás.

Es difícil enseñar en un adolescente a buscar su propio estilo o no encasillarlo en algo, especialmente si está obsesionado con sus nuevos hobbies. Si les ha nacido la idea de hacer historias o simplemente dibujos, lo harán a partir del estilo norteamericano o del estilo japonés, este último es el más concurrido; hasta en varias revistas especializadas explican como hacer manga cómo si fuera una receta de cocina, dibujar no es eso, es el hecho de observar, imaginar y plasmarlo en la hoja de papel o en otro tipo de soporte.

En los talleres de dibujo del Museo Dolores Olmedo, donde realicé mi servicio social, un chico de 15 años tomó el curso de dibujo al desnudo, le costaba dibujar y se sentía frustrado, pues él sólo dibujaba con respecto a los cánones de la historieta japonesa y no observaba, veía la forma y la plasmaba de memoria, a través de las clases no cambió mucho su estilo, sin embargo, empezó a entender la necesidad de observar y que el dibujo no es únicamente lo que vemos en el manga o en el cómic, también hay personas que hacen dibujos muy “americanizados”. Es como si no vieran más allá de sus narices –no lo hace la mayoría-, les gusta algo y se quedan con lo primero, son pocos los que buscan más y más, no importa de qué origen sea, por ejemplo el *Magic*, *The Gathering* que tienen tantos ilustradores internacionales proporcionando una gran variedad de técnicas y estilos de dibujo (Todd Lockwood, Jason Engle, Nene Tomas, Alan Pollack, etc.), sin embargo muchos de los jugadores no se han percatado de las ilustraciones, les importan más las características y cualidades lúdicas de la carta.

¡Sí!, fue la respuesta de estudiantes de secundaria al preguntarles: ¿Conocen ha Blancanieves?, también les pregunté ¿cómo la conocieron, por la película de Disney o por el cuento?, muchos de ellos mencionaron que por la animación, aunque otros a través del



*Blancanieves y los siete enanos, 1937.*  
El primer largometraje animado de Walt Disney, dirigido por Larry Morey, William Cottrell, Wilfred Jackson y Pierce Pearce. A partir de el aparecio por todos lados el particular estilo de los dibujos animados , el cual duro mucho tiempo influyendo a una gran cantidad de ilustradores. sobre todo en los años 40's y 50's.

cuento; en verdad, ¿quién no conoce la historia de esta princesa, de su madrastra, del espejo y de la manzana? Pero, cuando les pregunté a los que me contestaron que la conocían por medio del cuento, les hice otra pregunta ¿sí era en la versión original, o no?, muchos, más bien, todos contestaron que no. Uno de los grandes errores de Disney es sin duda "...la transposición no acertada de algunos clásicos y de la literatura infantil..."(Nobile, 1992:102). Muchos de los "cuentos de hadas" han sido modificados por esta compañía de tal manera que puedan ser más adecuados al público infantil, haciendo una historia menos cruda, mostrando un universo optimista y seguro, aclarando bien los papeles del bien y del mal, con el fin de crear un mensaje positivo para todos los niños. Sin duda alguna, las animaciones de Disney han perdurado con el paso del tiempo a tal grado que han dejado una huella en todos nosotros. Actualmente vemos en muchas partes del mundo la otra cara de los creadores de Mickey Mouse, es decir, el marketing, ofrece una gran cantidad de productos derivados de las películas como son: muñecos de peluche, tazas, ropa, llaveros, mochilas, entre otros, además de libros adaptados a partir de los filmes tanto en el texto como en las ilustraciones.

Disney, sin duda alguna, ha influido a muchas empresas en el ámbito editorial, uno puede leer el cuento clásico ya modificado con respecto a las adaptaciones animadas, y no sólo eso, muchos ilustradores han adaptado plenamente dicho estilo; hasta Tolkien autor de *El Hobbit* quien escribió:

"...Horus Engels... me ha enviado algunas ilustraciones (de los Trolls y de Gollum) que, a pesar de ciertos méritos como los que se podría esperarse de un alemán, son, me temo, demasiado *disneyanos* para mi gusto: Bilbo, con la nariz goteante, y Gandalf, una figura de vulgar comicidad en lugar del caminante odínico que yo concibo..."(J.R.R.Tolkien, 2002:143).

Y esto continúa, ya no tanto como antes desde que apareció la primera película animada de Disney, quien con el tiempo se dio cuenta de la gran importancia de los medios de comunicación,

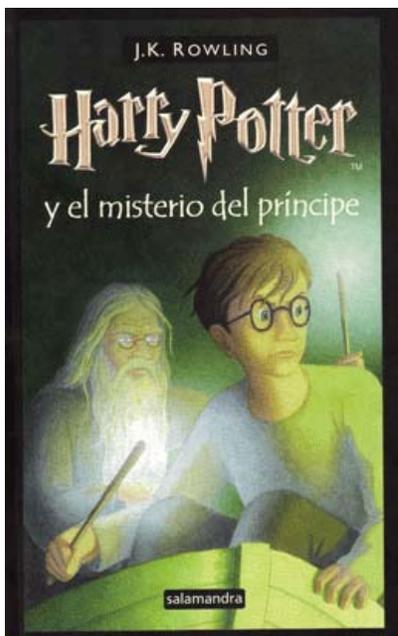


principalmente de la televisión, y de los desarrollos tecnológicos, logrando un imperio y, por supuesto, un monopolio de dibujos animados por todo el mundo, “hasta la interrupción en las pantallas de los dibujos japoneses que, fruto de una especial técnica narrativa y ligados a una cultura antropológicamente reconocible (Faeti, A.), representan una llamativa ruptura con la tradición gráfica de la escuela de Disney” (Nobile, 1992:101) pues es el anime/manga el que todos copian.

Videojuegos, historietas, cartas de combate, series y películas animadas pertenece a la comunicación y ésta a su vez está ligada con la cultura de consumo, la de fácil acceso, a la cual (casi) todos pertenecemos. Mientras que los libros están siendo olvidados por los adolescentes y, desde luego, por los editores, escritores e ilustradores mexicanos a tal grado que al entrar a las librerías apenas encontramos con una pequeña isla de libros juveniles que sobresale de entre los infantiles, muchos de estos libros provienen de editoriales extranjeras, son libros a mi parecer entretenidos, fáciles de leer y con un diseño e ilustraciones fantásticas y originales. En México hay que crear una “cultura de lectores”, entre los adolescentes, pero no la de apariencia, donde si lees eres más culto, sino la de placer, de gusto tal como la de los videojuegos, las caricaturas y las historietas, pues tenemos que tomar en cuenta las preferencias actuales del mundo de estos chicos y chicas.

### Libros y lectura

En varias librerías de la Ciudad de México y en ciertos comercios se veían carteles en los que se anunciaban los días faltantes para la venta del sexto libro de la saga de *Harry Potter* de J.K. Rowling. Llegó la fecha tan esperada para muchos, entre ellos yo, así que fui a una librería para adquirir un ejemplar; como lo aparté creí que sólo me presentaba en la caja y por arte de magia tendría el libro en mis manos, pero no fue así, había una enorme fila aproximadamente



*Harry Potter y el misterio del príncipe*, 2006  
Ilustración: Dolores Avendaño  
Editorial: Salamandra.

Harry Potter el mago más conocido entre los niños y los adolescentes del mundo. Portada del sexto libro de la Saga de Harry Potter, el cual fue bien recibido por sus fanáticos en México, después de una larga espera.



más de 200 personas esperando la llegada de *Harry Potter y el misterio del príncipe*. Al estar formada noté algo que me llamó la atención, la mayoría de los que estábamos formados eran adolescentes y jóvenes, más que niños, y eso que supuestamente es un libro para niños,-en mi opinión, no lo es-, pero -para adolescentes en adelante sí-. Así que empecé a observarlos, escucharlos y entenderlos, pues esto me ayudaría en este trabajo de investigación.

Escuché a un padre de familia decir “en mis tiempos no había esto”, -tampoco en el mío-, pocos años atrás, uno no se formaba en filas enormes para comprar un libro y menos tratándose de literatura infantil y juvenil. La “Harrypottermania” está en todas partes; México no fue la excepción, pero ¿por qué?, es simple, las películas fueron las que iniciaron este fenómeno, son las verdaderas campañas de publicidad de los libros. La mayoría (en este país) no conocía los libros hasta que vio la primera película, “Harry Potter y la piedra filosofal”, así que se empezó a leer y como les gusto, los lectores siguieron con los demás, convirtiéndose en el libro de novedad, “todo el mundo lo ha leído”, nosotros los mexicanos también. Es triste saber que sólo unos van a leer ciertos libros porque están de moda, pero sí, hay gente que lo hace y entre ellos están los adolescentes, quienes son los más susceptibles.

Sin embargo, muchos chicos descubrieron el placer de la lectura; terminar la historia y quedarse con la sensación de satisfacción, de emoción, simplemente tienen un nuevo gusto, el de leer, muchos de ellos antes de hallar este placer, leían por la obligación de cumplir en la escuela, sin embargo, gracias al libro que les despertó las ganas de leer empezaron a adquirir nuevos libros, siguiendo historias de algún género como el de fantasía, y -¿por qué no?- otras variedades como ciencia ficción, históricas, no-ficción, biográficas, entre otras. Quizás habían muchos chicos formados para adquirir un libro de Harry Potter, pero son muy pocos, en comparación a todos los adolescentes que viven en la Ciudad de México y son mucho menos los lectores asiduos.



Recuerdo que uno de los primeros libros que leí por el gusto de leer fue “El diario de Ana Frank”. Tenía 13 años, cuando mi prima (tres años mayor que yo), me contó que había leído un libro, que le gustó mucho; me llamó mucho la atención, así que le pedí a mi madre que me comprara el libro. Cada día me adentraba más y más en la vida de esta niña, me imaginaba cada personaje, cada rincón de la casa, cada objeto hasta terminar con la triste historia; recuerdo muy bien que me molesté pues Ana murió días antes de ser liberados los campos de concentración y el único sobreviviente de su familia fue su padre, me preguntaba ¿por qué no sobrevivió?, qué final tan triste, aun no comprendía que fueron hechos reales, creía que como todo héroe debería tener un final feliz, sin embargo no fue así. Con el tiempo conocí un poco de la II Guerra Mundial, la matanza de judíos, gitanos, árabes entre otros pueblos, los cuales no pertenecían (según la filosofía nazi) a la raza aria. Me gustó tanto leer el libro, que empecé a tomar entre mis manos obras de diferentes autores con tal de leer cada palabra y así adentrarme a una nueva historia.

El hábito de la lectura es uno de los más difíciles de adquirir. Por lo general, se recomienda practicarlo desde la infancia, aunque no todos inician a esa edad. Leer no es fácil y mucho menos hacerla una costumbre, sin embargo, hay que tomar en cuenta una cosa, no hay que hacerlo obligatorio. Los estudiantes de secundaria leen por obligación, ya que los maestros por seguir su plan de estudio dejan “de tarea” leer, así que estos chicos lo hacen con el fin de cumplir sus deberes, el de estudiar, cursar y aprobar sus materias y salir de la escuela, para “liberarse de su cárcel” y disfrutar su vida, además ellos tiene otras preferencias como la música, salir con los amigos, jugar videojuegos, ver televisión, una de sus principales aficiones y para ellos es más fácil comprender el mundo a través de este medio que por los libros, es por ello que obligarlos es la peor forma de incitar a alguien a leer y no se diga a un adolescente, a quien no le gusta ser controlado y contrariado por el adulto.



Hay muchas formas para empezar a leer, puede ser el escuchar a alguien mencionar de un libro fantástico y darnos curiosidad; alguna sugerencia por parte del amigo, vecino, tío, maestro u otra persona o simplemente se conoce un poco del autor o de la obra. Al leer (no la acción de seguir las líneas, sino, imaginar, viajar y todo lo que conlleva a la lectura), se puede llegar a conocer más a fondo una historia que se adaptó al cine o televisión, -Harry Potter por ejemplo-. Con la lectura crecemos poco a poco como personas tanto interiormente como exteriormente sin darnos cuenta, en vez de ser alguien que siguió de corrido letra por letra, palabra por palabra.

Es importante que todo lector adolescente tome una actitud positiva con respecto a la lectura, que sea para él una actividad placentera y satisfactoria, en vez de ser sólo un medio para obtener buenas calificaciones, pero también sirve para informarse profundamente de cosas que quizás no sabía su existencia, responde a muchas de sus preguntas y hasta las que no se formularon. Hay que entender que:

“Leer no es un acto inocuo. La lectura es algo más que buscar respuestas inmediatas para solucionar dudas pasajeras. La lectura verdadera va más allá de la consulta ocasional y nos conduce, a la larga, a tener más respuestas que las que presuponíamos cuando fuimos al estante únicamente para obtener y transcribir información. La lectura en su concepción más humilde y sincera –sin poses *esnobes* de erudición ni aires de superioridad- puede formarnos y transformarnos, mientras que la simple y directa información (estamos pensando, desde luego, en la que ponen a nuestro alcance los medios electrónicos) muchas veces lo único que hacen es deformarnos.” (Argüelles, 2004:102).

El hábito de la lectura en México es escaso y más si es por el simple gusto de quedarse una tarde entera a leer. Muchos de los adolescentes que leen, lo hacen por obligación, al obligarlos, hacen que pierdan el interés y ya no les queden más ganas de tomar un libro por sí mismos. Cuando se les pregunto a unos



*Spiderwick: Las Crónicas*, 2004  
Ilustraciones y texto: Tony DiTerlizzi y Holly Black.  
Diseño: Tony DiTerlizzi y Dan Potash  
Editorial española: Ediciones B.  
Portada del primer libro "El libro Fantástico"  
de cinco, colección dirigida  
sobre todo a un público infantil y juvenil.

estudiantes de secundaria pública si les gustaba leer, unos decían que sí; leían para quitarse el aburrimiento, para informarse o para aprender más; mientras que otros decían que más o menos, sólo lo hacían si eran historias "chidas"; y otros, no les gustaba "se les hacía aburrido". Ciertos maestros preocupados por la falta de interés de sus alumnos por leer, buscan nuevos métodos y se alejan un poco de los libros que vienen obligatorios en el plan de estudio, que son principalmente narraciones clásicas, y averiguan aquellos que actualmente están entre los adolescentes, además de buscar otras narraciones que no sean necesariamente libros como: revistas, cómics, artículos de Internet, etc. Los maestros exploran su contexto para poder captar su atención y lograr una interacción entre los estudiantes y la lectura.

Al estar en el último año de secundaria se impartía la materia de literatura, así que la maestra nos dejaba leer en un determinado tiempo un libro para después hacernos una prueba; me gustaba mucho buscar un nuevo libro cada vez, sin embargo, a otros compañeros, no les importaba, les aburría leer o simplemente no lo hacían, porque no tenían dinero para adquirir un libro, y no existía ninguna biblioteca por los alrededores. Sé que eso ha cambiado, actualmente hay más bibliotecas escolares y casas de la cultura. Sin embargo uno entra en las bibliotecas y sigue viendo a los adolescentes sentados leyendo libros para poder resolver sus tareas o una investigación, pero leer un libro por placer, muy pocos lo hacen.

"La literatura juvenil no es simplemente la tradicional del libro escrito (o de la narración oral), sino también la que se manifiesta a través de las nuevas formas de lenguaje visual"(Flores D'Argais en Nobile,1992:47). Al escribir los libros, se tiene que tomar siempre en cuenta el contexto sociocultural que rodea a los jóvenes, con el fin de crear historias capaces de causar "una experiencia vital en el joven lector", además de cumplir sus exigencias en gustos literarios, como son: de fantasía, de ciencia ficción y la no-ficción, de aventura, de romance, de realismo mágico, policíacas,



históricas, como también del universo poético. Las preferencias de géneros literarios van cambiando con los años dependiendo de las novedades transmitidas en los medios de comunicación, principalmente los visuales. La literatura de fantasía o las historias de índole épico están actualmente en su pleno resplandor (para los adolescentes mexicanos) como son: *El Señor de los Anillos*, *Harry Potter*, *Las Crónicas de Narnia*, *Eragon*, y *Spidervick*; todos estos títulos han sido actualmente adaptados a películas de gran producción que fueron bien recibidas, las adaptaciones de las dos últimas obras apenas se van a estrenar en nuestro país.

No sólo el género es importante para atraer al lector juvenil, también lo es el modo discursivo, ya que a muchos se les hace difícil y fastidioso no poder entender todas las palabras del libro. Prefieren la forma narrativa donde puedan interactuar mejor con el protagonista y los demás personajes, y cambiar cada vez de diálogo entre cada uno, para sentir una mayor conexión con la historia, encontrando fácilmente el elemento de unión entre su mundo real y el mundo ficticio de la novela o cuento. Inclusive muchos de estos chicos han llegado a aprender los diálogos y escenas que les ha fascinado y tenerlas constantemente en la cabeza.

Los adolescentes todavía están en los inicios de su desarrollo cognitivo, aún les falta madurar su razonamiento, se les dificulta comprender muchos textos cuando el lenguaje es poco común para ellos. Muchas de las narraciones “clásicas” para los adolescentes les pueden resultar difíciles su lectura, debido al modo discursivo, algo antiguo, donde ciertas expresiones ya se han vuelto obsoletas, para ellos se requieren de libros más sencillos, mientras que para otros, al contrario, están tan familiarizados con estos tipos de textos que no tienen problemas para comprenderlos.

*En un país muy, muy lejano, existía un reino donde...* Casi todos los “cuentos de hadas” empiezan así. Estas palabras inmediatamente nos remiten a las narraciones de nuestra infancia. En muchos países, principalmente en Europa, estos tipos de cuentos son tan importantes dentro de su cultura, porque, muchos provienen de



esos territorios lejanos, mientras que en México, son simplemente caricaturas que la mayoría de los niños han visto en la televisión o en el cine, pues son hechas principalmente para ellos. Son en realidad muy pocos los que conocen realmente estos cuentos en las versiones originales y que se dan cuenta que no sólo van dirigidos al infante, también a los adolescentes, jóvenes y adultos; cada uno tendrá -por supuesto- una interpretación propia, dependiendo de las experiencias y conocimientos adquiridos antes de leer y releer los cuentos.

Los “cuentos de hadas” no sólo son para niños, dicen mucho más de lo que el propio infante puede comprender, mientras que los adolescentes sí pueden encontrar esos significados ocultos y más, si leen la versiones originales, también se percatarán de cómo Disney ha cambiado los finales de muchas historias como el de *La Sirenita* de Hans Christian Andersen; realmente el final de esta historia es muy triste y algo desalentador. Así mismo se puede llegar a comprender que la fantasía está ligada a la realidad, ya que ella favorece la unión de la creatividad y lo racional, conectando al lector con la historia, permitiendo ese placer de leer un domingo por la tarde.

Al adquirir un libro, lo primero en lo que uno se fija es en la portada, es la tarjeta de presentación, por decirlo así, además del título, como dicen “de la vista nace el amor”, son pocos los que toman un libro entre sus manos sin que les haya llamado la atención la cubierta, los colores y las ilustraciones. Los adolescentes por estar tan bombardeados constantemente de imágenes tanto fijas como en movimiento, es lo primero que van a ver, dejando en segundo plano el título y la historia.

Las ilustraciones, son hoy en día, en su mayoría, las protagonistas de la imagen del libro, quienes van a estar unidas a la palabra escrita, aclarando, enriqueciendo y explicando el mensaje dentro del texto, actualmente en la mayoría de los libros infantiles y juveniles son las ilustraciones quienes narran las historias en vez del texto.



En la actualidad se está comenzando a hablar mundialmente de la forma de ilustrar en Latinoamérica, haciéndose distinguir entre los diferentes continentes. Ilustradores como Marcelo Sánchez(argentino), Maricarmen Pizano(mexicana), Angela Lago(brasileña). Por mucho tiempo los ilustradores de América latina, Argentina, Brasil, Venezuela, Colombia, Cuba y, por supuesto, México, han estado buscando su identidad ilustrativa, y pretenden dejar a un lado la imitación tanto europea como norteamericana. Buscan que su identidad cultural se vea reflejada en las ilustraciones, queriendo mostrar al niño, al anciano, a la mujer y al hombre de las regiones pertenecientes a cada país latino, expresando la gran variedad de tradiciones entre cada nación, marcadas por su contexto cultural, social y natural.

México va en ese camino, muchos ilustradores tanto los ya profesionales y los que van empezando, han sido aceptados en concursos internacionales con resultados magníficos. Sin embargo, los temas preferidos están dedicados a los niños, descuidando el ámbito juvenil, y lo poco que hay se encuentra en las revistas de videojuegos, de cine, de animación japonesa y revistas juveniles para niñas, mientras que dejan a los libros a un lado y apartados. Muchas de estas ilustraciones siguen ciertos patrones de las imágenes fijas y móviles ya establecidas por la televisión, videojuegos, y cómics, provenientes de países como Estados Unidos y Japón.

El adolescente común de la Ciudad de México, que tiene un nivel socioeconómico bajo, que tienen acceso a medios de comunicación como la televisión y el Internet, que consumen merchandising, siguen tendencias que estén de moda con respecto a todo lo visual, en este caso las ilustraciones basadas en animación, es decir, el anime/manga, y las norteamericanas (Nickelodeon y Cartoon Network, principalmente); sin duda la televisión es la gran portadora de la cultura viva entre los “chicos”, ella los rige, o como escribe Juan Argüelles “No resulta extraño que en la actualidad los jóvenes están más interesados en conocer el mundo a través de



*Bob Esponja* (SpongeBob Square Pant), 1999  
Creado por: Stephen Hillenburg  
Producción: Nickelodeon  
Bob esponja, protagonista de una de las animaciones más vista por los adolescentes, quienes prefieren estar en contacto con este tipo de medio visual, en vez de leer un libro con mucho placer.



las pantallas que por medio de los libros”(Argüelles, 2004:156). Los editores e ilustradores de las revistas se han percatado de este fenómeno, es por ello que en vez de buscar un estilo propio adecuado a los gustos juveniles, se sigue imitando; quizás eso sea la gran limitante de la creación ilustrativa para el público juvenil en México y se prefiere explorar la ilustración infantil, además del miedo que se tiene a los chicos de secundaria, pues no se les comprende. El maestro Jorge Valencia de nivel secundaria escribió unas palabras dirigidas a otros colegas acerca de sus alumnos: “Lamentablemente, aún para muchos educadores de nivel secundaria y preparatoria la frase entender al adolescente significa un peligroso esfuerzo de convalidación, una justificación de actos que deberían ser reprimidos; en una palabra, una invitación al caos”. Hay que entenderlos, alguna vez, nosotros mismos fuimos adolescentes, pasamos por momentos parecidos, así que no son seres extraños.

“Leer permite entonces descifrar su propia experiencia. Es el texto el que *lee* al lector, el que sabe mucho sobre él, sobre regiones de él, que él no había explorado o no había sabido decir. El texto viene a liberar algo que el lector llevaba en él, de manera silenciosa. Y a veces encuentra allí la energía, la fuerza para salir de un contexto en el que estaba bloqueado, para diferenciarse, para desprenderse de estereotipos a los que adhería”. Palabras de Michèle Petit pronunciadas en una conferencia sobre los jóvenes y la lectura.

Sin duda el hecho de tomar entre las manos un libro, este objeto interesante lleno de misterios que cada uno ha de descifrar al leerlo, nuestra mente no será la misma, ahora tendrá una nueva historia, un nuevo personaje, un nuevo paisaje, que a su vez le darán nuevos significados a nuestra vida. Los adolescentes pueden entrar en el terreno de los libros y la lectura, ver mas allá y reinterpretar los textos que alguna vez leyeron o vieron, como los “cuentos de hadas”, pues su concepción del mundo está cambiando poco a poco.



## CAPÍTULO II

# Cuando la ilustración es parte del diseño y de la comunicación visual

### Diseño y comunicación visual

“Estamos rodeados de imágenes construidas por diseñadores y esas imágenes, evidentemente, tienen influencia en los espectadores, porque originan y sostienen ideas sobre lo que es deseable y normal. Son expresiones culturales creadas para influir en nuestras aspiraciones y alimentar nuestros deseos. Así que «No deberíamos permitirnos creer, que simplemente, estamos transmitiendo información» (Andrew Howard), porque, en realidad, los diseñadores forman parte de un engranaje que no vende productos, sino también ideas”.(Pelta, 2004:74).

El concepto de Diseño ha evolucionado a través de los años con respecto a los cambios culturales que se están viviendo en las sociedades, es por ello que la actividad de diseñar se acopla al contexto de cada comunidad, además de que existe en cada rincón del mundo, en cada nuevo invento, producto, empresa y medio de comunicación.

La palabra Diseño se define como el hecho de dar forma a una idea o concepto, de modo espacial, objetual o visual; pero no sólo eso, sino que también este nuevo diseño obtendrá un significado dependiendo de su función, la cual se establece por medio del creador y, por supuesto, de las necesidades del usuario. El arquitecto diseña un edificio con respecto al uso de éste, ya que no es lo mismo si van a hacer departamentos o simplemente oficinas, o el diseñador industrial al crear un asiento de un auto o de un comedor y, de igual manera, un diseñador gráfico al realizar la portada de un libro o de una revista; así que la función, la estructura, la forma y la significación deben estar unidas, pues son éstos los elementos que conforman el objeto.

Se puede decir que el Diseño Gráfico ha existido desde hace cientos de años, en el *Libro de los Muertos* de los Egipcios, o en los libros Iluminados de la Edad Media, obras de arte actualmente,



Las miniaturas de *Petites Heures* fueron realizadas por los hermanos Limbourg (Weinstein, 1998:89).

pero en aquella época tenían como función la de informar acerca del juicio del alma de los egipcios, o la filosofía de los griegos antiguos. Sin embargo, el concepto de Diseño Gráfico se empleó en el siglo XX, ya que anteriormente no se le reconocía como tal. Hoy en día el diseño se ha transformado tanto en sus funciones, y en sus técnicas como en los soportes, gracias al desarrollo tecnológico y, por supuesto, a la cultura de la humanidad.

En el mundo que habitamos nos topamos a cada paso con las creaciones gráficas: en nuestra casa, en la escuela, en la calle, en los centros comerciales, en las librerías, en los cines, en donde sea. Está en todos los productos que consumimos, revistas, libros, CD's, DVD's, envases de alimentos, en los noticieros o caricaturas, películas, carteles, etc., tanto en medios impresos como audiovisuales, todos estos tienen las posibles funciones de clasificar, diferenciar, informar y comunicar, las cuales se logran por medio de un seguimiento de patrones o modelos, códigos y sistemas de cierto lenguaje visual.

Al dar forma a los componentes visuales para dar vida a los diseños, se generan constantemente significados de acuerdo a sus funciones y las interpretaciones del público, interactuando y, por supuesto, interviniendo en la cultura del "consumo". Anteriormente al diseño no se le daba mucha importancia, no veían que éste cada día adquiría más y más fuerza en la sociedad, hasta que se ha convertido actualmente en algo indispensable para el planeta, ahora es una necesidad para poder comprender, de modo visual, el mundo que nos rodea.

El diseño abarca tanto tipografía como imágenes. Estos son dos de los elementos más representativos e importantes. La tipografía son imágenes que, de un modo u otro, se llegan a manipular y a la vez es texto para comunicar. Las imágenes como tal varían de forma, color, textura y utilidad; algunas son simplemente adornos, mientras que otras son más funcionales, eso depende mucho del concepto a tratar. La creación gráfica debe estar relacionada visualmente por medio de la composición; tanto la tipografía,



el color, la ilustración y el estilo han de estar unidas como un rompecabezas; si no está terminado, si falta una pieza se ve mal, inconcluso, simplemente no sirve.

El diseñador debe estudiar su mercado, además del tema visual, con tal de poder hacer una adecuada conexión entre la idea y el público de forma clara, precisa y convincente, sin importar el soporte en donde se aplique el diseño, como un folleto, la portada de un CD, el empaque de un jabón, en una página web, la señalización de un hospital, entre otros.

La necesidad de comunicarse entre los seres vivos es muy importante para su sobrevivencia como para su desarrollo. El hombre prehistórico desarrolló una forma de interactuar con su semejante por medio de sonidos o señas corporales, con la finalidad de darse a entender.

“A partir del momento en que el hombre hubo comprendido que un sonido emitido por su boca podía señalar un objeto, una acción, un sujeto, pudieron construirse las primeras frases y las relaciones interhumanas se volvieron de una eficacia desconocida por otras especies” (H.Laborit en Costa, 1994:85), así nació la comunicación.

La comunicación no sólo es la interacción entre dos o más personas, que manifiesta o trasmite un mensaje, el cual debe ser interpretado. La materia de comunicación es demasiado amplia, abarca tantos temas, uno jamás terminaría de tratarlos. Sólo nos interesa uno, la comunicación visual.

La comunicación del hombre primitivo como ya mencione anteriormente era corporal y sonora, con el tiempo estos sonidos evolucionaron a cierto lenguaje, así que la nueva forma expresiva fue, es y será la palabra. Con ella uno expresa sus sentimientos, sus pensamientos hacia los demás. A medida que el hombre fue evolucionando, aparecían nuevas necesidades que debía satisfacer. Poco a poco construyó, inventó, descubrió, y desarrolló nuevas formas de comunicación para luego manifestarlos. Uno de esos inventos fue la creación de la imprenta que se convirtió



en el medio transmisor de ideas a nivel mundial, generando una comunicación de masas. Sin duda alguna, este nuevo artefacto, afectó de un modo u otro el pensamiento, las ideas, la conducta y, por supuesto, las civilizaciones de aquella época. Los primeros libros impresos se convirtieron en los nuevos y primeros soportes de comunicación visual.

La comunicación es esencial para el ser humano además de ser una actividad natural, ya que simplemente efectuamos la comunicación de manera familiar y cotidiana. En Diseño Gráfico también hace uso de la comunicación, englobando las tres funciones de la comunicación: clasificación, diferenciación e información, siendo esta última una parte esencial del Diseño Gráfico.

El diseño es parte de la cultura, y esta la usa por medio de sus mecanismos de comunicación visual, informa a las sociedades, al crear mensajes y soportes que llamen la atención del espectador y así cumplir su objetivo. El receptor humano es el elemento principal en el proceso de comunicación, pues es él quien va a reaccionar a partir de su “interpretación” y por supuesto a responder, si es necesario, aunque por lo general siempre hay, de un modo u otro, una respuesta.

Diseñar no sólo va a transformar al objeto para que sea apetecible visualmente; va más allá, nace una interacción entre la información y el lenguaje visual, para atraer la atención del receptor, quien retiene el mensaje.

“El diseño gráfico es *diseño de comunicación*. Y el diseñador gráfico no es un técnico, un estetista, ni un estilista. Es en primer lugar, un *comunicador visual*, ya que la razón de su trabajo es establecer un «diálogo» con su receptor. Diálogo que se genera entre el mensaje y el ojo para integrarse así, al conocimiento, y eventualmente, a la conducta y a la memoria del público” (Morales y Costa, 2005:107).

Hacer diseño no es una tarea fácil, no es hacer necesariamente algo bonito. Uno debe conocer las características del diseño,



además de efectuar la mejor interpretación del concepto a transmitir. El diseño debe concretar la idea y someterla a un proceso de investigación, luego buscar poco a poco la adecuada forma de composición, los efectos tonales, la técnica, hasta tener bocetos que luego se convertirán en la obra ya terminada, y eso no es todo, pues es importante revisar los puntos tanto fuertes como débiles, que servirán en la recepción de éste, ya que un buen diseño debe ser práctico y funcional.

Diseño y comunicación visual son tres palabras que abarcan un sin fin de significados dependiendo de la persona relacionada con ellas; para mí estos vocablos definen mi carrera a la que le dediqué cuatro años y medio de estudio y, por supuesto, es la profesión a la que voy a dedicar el resto de mi vida, originando diseños para revistas, libros, animaciones, folletos, carteles, preparando exposiciones, impartiendo cursos e ilustrando (ésta última me agrada mucho), la cual me da la posibilidad de crear historias con imágenes, engendrar diferentes personajes, concebir viñetas para ampliar la información de algún texto, para adornar los formatos impresos. No sólo crearé sino también veré e interactuaré con el diseño no importa la edad que tenga, ni el lugar donde me encuentre viviendo, pues el Diseño Gráfico ya es parte, sin duda alguna, de mi cultura y de mi mundo.

Un día recibí un e-mail que se titulaba “¿Cómo reconocer a un diseñador?”, mencionaron una gran lista de características, me hizo mucha gracia el leerla, sin embargo, al reflexionar me di cuenta que la mayoría de ellas son ciertas, como el de ya no ver de la misma manera los carteles, las películas, los libros, etc. Ahora uno observa a su alrededor tanto los medios visuales como los gráficos, de una manera más técnica. Recuerdo que en el primer semestre algunos compañeros y yo hablábamos de este tema, antes veíamos el cartel, leíamos el texto –no siempre y ahora nos fijamos en la tipografía, los colores, las imágenes y demás elementos de la composición, pero no sólo eso, criticamos de acuerdo a nuestros conocimientos que poco a poco vamos



adquiriendo, además de la experiencia de recibir el mensaje del afiche.

Nuestra concepción de lo visual ha cambiado y no dudo que sigan estos cambios, los diseños se van modificando dependiendo de la época, la sociedad, la cultura, la moda, y gracias a los avances tecnológicos y científicos. Es por ello que, un diseñador debe estar constantemente en contacto con estos cambios, y por supuesto seguir adquiriendo conocimiento acerca de todo lo relacionado al diseño y a la comunicación, ya que nuestro aprendizaje se basa mucho en la observación del mundo que habitamos.

El diseñador como portador, de cierto modo, de una cultura, tiene que estar consciente de los conceptos que se puedan generar entre la sociedad.

“El diseño no es un mero adorno de la vida cultural, sino una disciplina práctica con la que la acción responsable puede convertir a los altos valores civilizatorios, o culturales, en realidades concretas. Así nos permite transformar ideas abstractas en formas específicas y manejables, lo cual se hace evidente al reflexionar sobre cómo el espectro de diseño influye en nuestras vidas” ( Buchanan, 2001).

Hay que tener cuidado con lo que uno plasma en los soportes gráficos o visuales, en los mensajes que el cliente desea, por lo general, es la venta, la identificación y el consumo de productos. Sin embargo no siempre se puede ser sincero en la creación de dichos mensajes.

La información que se nos da debe de ordenarse y analizarse con tal de resolver el “problema”, es decir, el proyecto que se desea elaborar, por medio del juicio, del criterio, así como también de la imaginación, pues dependemos de nuestra creatividad y, por supuesto, de nuestros conocimientos acerca de la materia y las técnicas, y -¿por qué no?- de nuestras experiencias, las cuales han sido de gran ayuda para resolver muchos problemas. Todo profesional debe conocer muy bien los instrumentos que usa para poder ejercer su trabajo, así el diseñador le da sentido a sus



herramientas, como a las técnicas, además de los códigos visuales, para lograr resultados adecuados y satisfactorios.

El público, el espectador, el aficionado, el comprador, el receptor, es, de un modo u otro el consumidor de todo tipo de diseño, es quien va a responder al mensaje, a decodificarlo e interpretarlo. Siempre se debe estar consciente de sus gustos, deseos, ambiciones, como de su socio-cultura.

“Los diseñadores están comprometidos nada menos que en la manufactura de la realidad contemporánea. Hoy vivimos y respiramos diseño. Pocas de las experiencias que valoramos en la casa, en la ciudad, etc., están libres de su toque alquímico. Hemos absorbido el diseño tan profundamente que no reconocemos la miríada de caminos que nos mueven, engatusan, perturban y excita. Es completamente natural. Así son las cosas”. (Rick Poyner en Pelta, 2004:67).

Sin duda diseñar no sólo es hacer dibujitos o hacer una cajita, figuritas para que sólo se vea bonito, es más, mucho más que eso. Diseñar es dar forma a un concepto o idea, un objetivo y significado, que debe cumplir con su función por medio del ingenio, las técnicas, los códigos visuales y las observaciones, además del estudio del público, el cual va destinado el resultado del diseño, el mensaje plasmado en cierto soporte con el fin de atraer la atención de éste y obtener una respuesta satisfactoria, el de comparar, informarse, reconocer, diferenciar, consumir, orientarse, entretenerse, admirar y -¿por qué no?- emocionarse.

El área de Diseño Gráfico es tan amplia que se le ha dividido en varias disciplinas, como son: el diseño editorial, el diseño de envases y embalajes, el diseño de identidades y logotipos, señalética, publicidad, web, cine, animación, fotografía e ilustración. En la Escuela Nacional de Artes Plásticas (ENAP), la carrera de Diseño y comunicación visual se divide en cinco orientaciones: diseño editorial, audiovisual y multimedia, fotografía, simbología y diseño en soportes tridimensionales y, por último, ilustración; a pesar de las divisiones realmente uno debe tener conocimiento



de las cinco áreas, ya que, se relacionan entre sí y, por lo general, están constantemente en contacto. Sin embargo, algunos pueden alcanzar a especializarse por completo en una rama y dedicarse de lleno a ella, pero son pocos. Al decidirse por una orientación o área es complicado adaptarse después a las otras. Desde mi punto de vista es lo más difícil, ya que en el mundo laboral no buscan un diseñador que se dedique a una sola cosa sino que uno debe saber de todo, ilustración, animación, diseño editorial, publicidad, etc. Sin embargo uno tiene que estar consciente de la situación actual por lo que al escoger (en el caso de los estudiantes de la Escuela Nacional de Artes Plásticas) una área, hay que aprender hacer de todo, además siempre se relacionan entre sí, van de la mano.

Como estudiante de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, escogí el área de Ilustración. Antes de tomar la decisión final, no estaba segura, me encontraba confundida, pero pude sobresalir, así que llegué a mi primera clase de Ilustración y me dije a mi misma, “sí, esto es realmente a lo que quiero dedicar siempre”. Cursé dos años, los cuales me fascinaron, por fin encontraba un placer de ir a la escuela y gusto a mi carrera, me sentía en gran parte segura y satisfecha teniendo en cuenta que uno siempre quiere obtener más y más conocimientos.

## Ilustración

La Ilustración es una de las actividades más antiguas y hoy en día sigue vigente. Su mayor expositor ha sido el libro, anteriormente servía para adornar y complementar el texto; sin embargo, actualmente en los libros, principalmente infantiles, la ilustración es la que narra y algunas veces el texto es el que acompaña, complementa o adorna la imagen.

Desde que el hombre comenzó a plasmar imágenes en rocas dentro de cavernas, en sus muros o en otras superficies, empezó a ilustrar. Muchos pensarán que esas representaciones gráficas son



Jean Mielot, escriba del siglo XV y secretario de Felipe el Bueno, Duque de Borgoña (Wesinstein, 1998:32).

pinturas, pero no forzosamente. Son pinturas las composiciones por medio de imágenes, expresando un sentimiento, una idea, un gusto, un anhelo, todo lo que quiera decir el ser humano a través de este medio artístico. Acaso, ¿la ilustración no expresa algo, no muestra sentimientos o ideas? Entonces, qué son, ¿pinturas, dibujos o ilustraciones?, depende del punto de vista del observador, para muchos son obras de arte, ven imágenes expresivas, colores armoniosos; mientras que para otros, son imágenes descriptivas que nos hablan de las actividades que se realizaban en aquella época. Actualmente existen diversas hipótesis acerca de la funcionalidad de estos pictogramas, del por qué están en lo más profundo de las cuevas, ¿qué quieren decir las representaciones acerca del mundo que los rodeaba? Son preguntas que nosotros, como espectadores, responderemos para sí, pues cada quien dará un significado a las pinturas rupestres.

Sin duda alguna, la ilustración se ha transformado a través de los años. Quién no ha visto las imágenes del “ibro de los muertos” de los Egipcios, los “libros iluminados” de la Edad Media, los carteles Nazis o de Alphonse Mucha (artista gráfico de la corriente Art Nouveau), o simplemente las innumerables imágenes que se ven a diario en algún medio impreso o audiovisual.

Pero, ¿qué es realmente la ilustración? Son más que simples dibujos que están para acompañar un texto; la ilustración explica, interpreta, amplía la idea de algún texto de manera visual; comunica, es decir, transmite un mensaje, ya que el ilustrador va a realizar una función concreta;

“... debe dar un uso efectivo del lenguaje visual.” Esa es la gran diferencia con la pintura, el artista crea su obra para él, no es necesario un cliente que le demande algo ...¿qué debe considerarse como una buena ilustración? Por supuesto, no debe ser una transcripción plática, esclavizada y exacta, del texto (cuando es así, estorba e incluso irrita al lector), sino que debe interpretarse la misma melodía, sólo que en otra clave. Debe ser una decoración antes que un informe...” (Rudolf Arnherm en Satué, 1988:373).



Al ver una imagen uno puede darse cuenta inmediatamente de qué se trata, qué se desea decir con ella, pero no siempre es así, pues puede haber ciertas interpretaciones que no se relacionan necesariamente con la idea original de la imagen. Las imágenes fotográficas o ilustraciones en el diseño, son parte esencial dentro de la composición, generando una combinación y unidad de elementos que aumentan las posibilidades de comprensión del contenido.

En la composición de un diseño, la ilustración ha sido un elemento esencial, pues algunas ideas sólo pueden expresarse por medio de las ilustraciones, ya que son imágenes creadas a partir de la imaginación, de la creatividad del artista con respecto a las necesidades del cliente; es más fácil plasmar el mundo creado por un escritor a través de dibujos que por medio de una fotografía, pues ésta le quita credibilidad, además de espontaneidad y vivacidad. Las ilustraciones le van a dar otra dimensión, valor y concepto al texto.

Cada ilustración ha de integrarse al texto o el texto es quien se integra a la ilustración, depende de la funcionalidad del diseño y del objetivo que tenga la imagen dentro de la composición, es por ello que siempre se debe tomar en cuenta la utilidad, y la finalidad de la imagen y así explotarla al máximo.

Uno de los mayores soportes para esta actividad ha sido, es y será (a pesar de los nuevos medios de comunicación) el libro, el cual ha sido un gran medio para transmitir ideas y conocimientos; el libro poco a poco ha evolucionado y con el la ilustración. Anteriormente las ilustraciones sólo adornaban y, en ciertos casos, eran esquemas explicativos (libros de medicina, mecánica u otra materia técnica), sin embargo ahora al leer un libro ya no sólo existe la experiencia de interactuar con el mensaje textual, sino también la necesidad de interpretar las imágenes, la “illustration qui suit le texte, l’appuie, la fait vivre”(Hachette en Renonciat, 1989 :13).



3 Las ilustraciones bidimensionales (2D), son conocidas así dentro de la animación tradicional, la de celuloide, en donde el trazo es plano, es decir sólo es una figura formada por largo y ancho, mientras que la ilustración tridimensional (3D), es aquella que se forma de tres planos largo, ancho y profundidas.

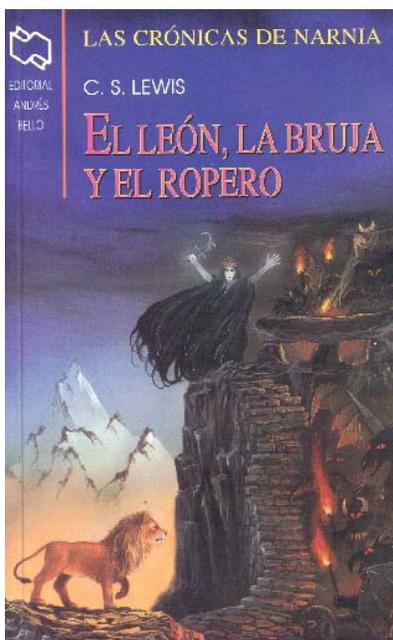


24 x segundo, cine impreso, #35, 2006.  
Diseño e Ilustración: Enrique Ortega

Al igual que el Diseño y la comunicación visual, la ilustración hoy en día se ha transformado poco a poco con respecto a los cambios ideológicos y tecnológicos, creándose así nuevos soportes para la ilustración, además de novedosas técnicas, las cuales son fruto de la ya mencionada tecnología o simplemente la adaptación de los materiales actuales a los tradicionales (carboncillo, grabado, óleo, acuarela, entre otros). La ilustración se puede apreciar tanto en medios impresos (la historieta, el periodico, el libro, entre otros), como los de multimedia en segunda dimensión (2D) y tercera dimensión (3D)<sup>3</sup>.

Dentro de los medios impresos, los que más recurren a las ilustraciones son las revistas y los libros, aunque el periódico no se queda atrás, principalmente por la utilización de los infogramas, o viñetas de caricatura política o historietas, además de carteles, folletos, panfletos, etc.

La revista es uno de los medios que genera una gran cantidad de oportunidades para el desarrollo de un ilustrador, gracias a su crecimiento, pues siempre han de consumirlas, es por eso que deben estar al frente de la vanguardia tanto en contenidos, diseños e imágenes (ilustraciones). En la revista la ilustración, sirve principalmente como adorno de una página, alegra al texto, pero también da una nueva dimensión al artículo. Debe interpretar conceptos abstractos, hacerlos ligeros, claros y entretenidos para el lector. Como dice Ian Simpson: “No sólo se trata de llenar el vacío que queda en una página, ni de introducir algo dentro de un diseño establecido de antemano; cuando el trabajo es bueno, podría servir como fuente de inspiración para el diseñador” (Simpson, 1994:75). Si bien dentro de algunas revistas se usan las viñetas, que proporcionan una idea muy particular de ellas, estas son una muestra de la gran variedad de dibujo experimental. Mientras que las ilustraciones de portada deben de llevar una gran carga de fuerza gráfica y producir un efecto visual instantáneo, ya que sustituyen a la fotografía y es lo primero que ve el comprador



Las Crónicas de Narnia, El León, la Bruja y el ropero, 1951.

Portada del primer libro de siete de la saga Crónicas de Narnia del autor C.S.Lewis.

Ilustraciones: Alicia Silva Encina y Andrés Julian.

Editorial Andrés Bello

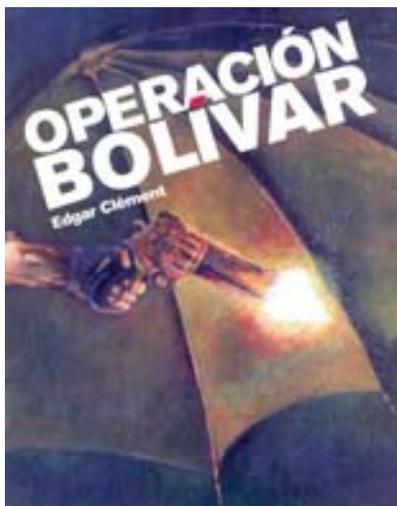
del producto. Es por ello que en ellas ciertos ilustradores recurren a los clichés e imágenes conocidas.

La ilustración dentro de los *periódicos*, se componen de viñetas cómicas o caricatura, como también de infogramas conceptuales y de reportaje. Las viñetas cómicas o caricaturas son pequeñas historias o imágenes que tienen como tema principal la política, el deporte, y la economía. Las infografías son ilustraciones que se están utilizando mucho actualmente, ya que son la mezcla del diseño gráfico e ilustración. Son mapas, diagramas empresariales y gráficos. Se relacionan con la ilustración conceptual, se usan en general para artículos importantes y específicos, su principal característica es hacer el artículo más claro, mientras que la ilustración de reportaje sustituye simplemente a la fotografía.

En los *libros*, es donde se recurre más a la ilustración, hay de todo tipo; tanto para niños, para adultos, sea científicas o fantásticas. No importa el estilo, o la técnica, siempre serán bienvenidas, quizás con ciertas limitaciones, eso depende, algunas veces, del editor y del presupuesto.

Una de las imágenes más importante de un libro es la portada, debe ser el gancho para que sea adquirido, por eso necesita llamar la atención con relación al tema y con un estilo definido. Los lectores al tener en sus manos esta pieza, la portada pasa a segundo termino dejando en primer lugar a las ilustraciones internas. “Nadie utiliza la cubierta para ofrecer información técnica pero revela su objetivo, sin lugar a dudas”(Simpson, 1994:95). Sin embargo no hay que olvidar que tanto las palabras como las imágenes son parte esencial de las cubiertas, son indispensables.

Cada libro tiene un tema, una idea que seguir, es por ello que las imágenes que están plasmadas en el mismo, tienen ciertas características y finalidades determinadas, como es el caso de la ilustración narrativa, que sirve de apoyo o puntuación de un texto formando parte de la narración. En algunas ocasiones las palabras son secundarias, un ejemplo de ello son los libros ilustrados o álbumes ilustrados, enfocado principalmente al público infantil.



Operación Bolívar, 1999  
Edgar Clément  
Taller del Perro



Diseño: Lourdes Zolezzi, 1999.

Para crear las imágenes, se necesita comprender el texto e interpretarlo, sin competir con éste. Se pueden trabajar poemas, narraciones breves, novelas, obras de teatro, sátira y fábula.

“Cuando éramos niños, los libros ilustrados y los cómics nos nutrieron de actitudes e información y también nos ayudaron a desarrollar nuestros sentidos visuales”(Colyer, 1994:8). El *cómic* o la *historieta* es otro de los medios más concurrido para los ilustradores pues además de ilustrar, crean (no necesariamente son los guionistas) un mundo habitado por personajes que han de pasar por un sin fin de aventuras. Es un claro ejemplo de la combinación del texto con la imagen. Las técnicas y la forma narrativa son muy variadas, además de poseer características específicas dependiendo del país de origen. La mayoría de las veces, no sólo se publica el cómic, también se sacan a la venta libros de arte, es decir una recopilación de las ilustraciones del comic, como bocetos, portadas, escenarios, etc., con el fin de mostrar más sobre el trabajo del artista.

Los soportes anteriores son los principales medios impresos en los que se utiliza la ilustración, sin embargo existen otros como el *cartel*, en donde las imágenes son el elemento principal, aunque también puede ser importante el texto, según el caso. La ilustración dentro del cartel ha sido muy socorrida ya que ésta puede manipularse dependiendo de las necesidades con respecto al mensaje. El *merchading*, el cual está tomando un gran auge entre la comunidad de consumidores, -ese es su fin-, consiste en parches, pins, mochilas, carteras, libretas, calendarios, trading card games, entre otros productos; actualmente ofrece un amplio e innovadores soportes tanto para el diseñador como para el ilustrador.

En los *medios audiovisuales* la ilustración está presente comúnmente en las animaciones tanto para páginas web, el cine, la televisión, así como en programas interactivos, educativos o de entretenimiento. Por lo general antes de comenzar a filmar una película o un video clip se crea el *Story Board*, que es la secuencia de tomas de cada

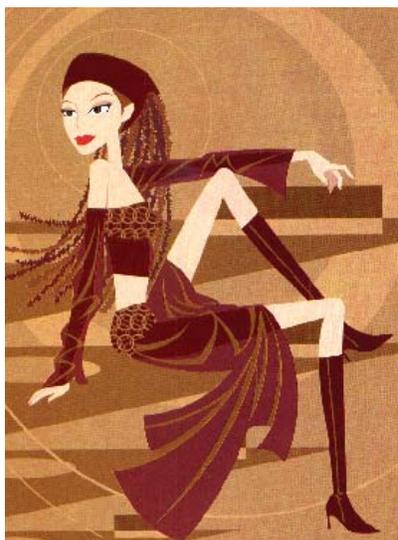


escena plasmada en viñetas, la cual está hecha a base de dibujos; mientras que en las animaciones sean digitales, stop motion, o de dibujos animados tradicionales, se utiliza al ilustrador para crear a los personajes, los fondos, los accesorios, etc., hasta darle forma a ese mundo imaginario y es lo mismo para el desarrollo de videojuegos.

Las animaciones, son las combinaciones rítmicas de dibujos con los métodos cinematográficos. Se realizan en cortometrajes y largometrajes, tanto digitales como tradicionales. Hoy en día son tan variadas las técnicas de animación y los materiales a utilizar, que generan verdaderas obras del séptimo arte.

Un animador no sólo sabe dibujar, también sabe observar, este es un elemento principal para llegar a ser un intérprete de las emociones, de las expresiones y de los movimientos de los seres vivos, ya que a falta de emotividad no diría nada, se perdería la esencia del corto o del largometraje.

La Internet actualmente es un gran soporte de ilustración, pues sigue acoplándose a los recientes cambios tecnológicos. No dudo que con el paso de los años se hallarán nuevas aplicaciones de la ilustración –y pensar, que antes era el libro, la estampa, las pinturas, eran los medios más concurridos para la ilustración de gran difusión-, además de innovadoras técnicas y materiales.



*Veintitantos*, #12, 2002.  
Ilustración: Guillermo Piña

### Tipos de ilustración

No todos ven las cosas de la misma manera y no a todos les va a gustar de la misma forma, como también la asimilación de los mensajes, conceptos e ideas, serán diferentes para cada uno, ya que cada quien responderá de manera subjetiva. La ilustración, como parte de la comunicación, ha de adecuarse al público y a sus necesidades, no ha de aplicarse en las mismas condiciones si es que va dirigido para niños o adultos, para estudiantes o profesores, si son lúdicas o educativas, o simplemente decorativas. El ilustrador debe estar consciente de ello, es por eso que existen características



Ilustración de K. Hisek, para *El gran libro de aves de los países de Europa*.

específicas y similitudes para cada tipo de ilustración.

En el campo de la ilustración existe la denominada especializadas, como las científicas, técnicas, educativas, entre otras. Se les nombra así porque el profesional debe de tener conocimientos característicos y especializados en los temas que va a ilustrar. Además de basarse, sobre todo, en la observación, necesita también en el manejo de la técnica, ya que debe ser precisa, fácil de comprender, detallada pero a la vez sencilla; su principal función es la de exponer, enseñar, e informar acerca de la materia, del objeto o del ser vivo.

La ilustración *científica* es analítica y descriptiva, además de que el ilustrador debe apoyarse de su sentido visual para captar los mínimos detalles y para lograr una imagen realista o inclusive hiperrealista; se trabaja en los campos de divulgación científica como son: la biología, zoología, medicina, física, entre otros; se le puede encontrar en libros, revistas, folletos, proyectos de investigación, catálogos, etc. Dentro de la ilustración científica existen las de historia natural, dividida en botánica, zoología, marina y ornitología; la médica ilustra la anatomía tradicional de seres humanos como también las operaciones quirúrgicas o como en el diseño de manuales de educación sanitaria. Este tipo de ilustración tiene como fin el de informar acerca de las características, cualidades, o proporcionar nuevos conocimientos, además de tener un registro de seres vivos como de objetos inanimados. El ilustrador que se dedica a realizar este tipo de material, debe tener una gran capacidad de observación, de comprensión y de poder registrar el objeto y su entorno, con la intención de recaudar información.

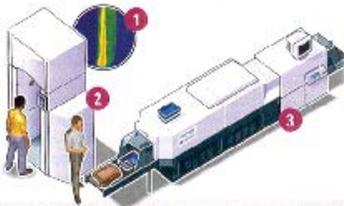
La ilustración *técnica* se divide en decorativa e informativa. Existen dos tipos, la silueteada y la de explosión. La silueteada es aquella que explica la silueta, la parte externa del objeto para proporcionar sus características, esta ilustración se encuentra, comúnmente, en manuales, instructivos, haciendo más fácil la comprensión para la persona que tiene escaso o ningún



## Tecnología vs. terrorismo

Expertos en aviación proponen un sistema de seguridad que incrementará el uso de tecnologías como detectores de sustancias, resonancia de cuadrípolo y rayos X de retrodispersión para identificar explosivos líquidos. **ILUSTRACIÓN: GRAPHIC NEWS**

- 1 **Portal de detención:** utiliza conversión pluma, corriente de aire imperceptible que envuelve el cuerpo, para detectar átomos como nitrógeno que están presentes en explosivos.
- 2 El portal puede escanear a seis pasajeros por minuto.
- 3 **Escáner de resonancia de cuadrípolo:** Bombardea a los objetos con ondas de radio de baja frecuencia. Los átomos en los explosivos emiten una respuesta única. El dispositivo puede escanear 350 bolsas por hora.



**Escáner de rayos X de retrodispersión:** Rápido, capaz de detectar toda, desde navajas y explosivos hasta drogas. Crea una imagen tipo fotografía al detectar radiación de energía baja que rebota de los objetos.



Más rápidos que la revisión física con las palmas de las manos, sin embargo, los escáneres pueden ver a través de la ropa, provocando problemas de privacidad

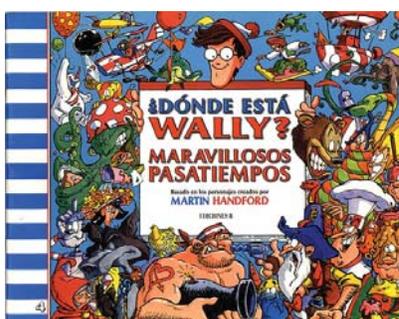
Infograma publicado en la revista semanal "Día Siete" del Universal.

conocimiento del producto. Mientras que la de explosión es una imagen en  $\frac{3}{4}$ , en perspectiva, se ve tanto el exterior como el interior, con el fin de mostrar dos partes importante, tanto la silueta como el esquema interno determinado del objeto; se la puede encontrar en libros, revistas, folletos e instructivos, pues sirve para dar información del objeto. Se suele trabajar para empresas comerciales e industriales, en administración pública y de gobierno, en publicaciones técnicas y en editoriales en general y -¿por qué no?- en industrias especializadas en ocio como son de cine y de televisión.

La ilustración *educativa* comprende tanto las dos anteriores como las que se hallan en libros escolares en todos los niveles. En los libros de preescolar o primaria las ilustraciones son más sencillas, pues van dirigidos a niños, pero sin dejar su cualidad de enseñar, educar y mostrar aquellas cosas que los rodean; se puede aplicar no sólo en materias de ciencia natural, también en matemáticas, en dibujo, en historia, geografía etc.

Otro tipo de ilustración *especializada* son las infografías, los cuales son la combinación de ilustración y diseño gráfico; su finalidad es dar información precisa, rápida, directa y fácil de entender, por lo general trata temas específicos como: finanzas, economía, deportes, y ciencias. Se le puede encontrar, esencialmente, en periódicos, aunque también en revistas especializadas.

La ilustración de *moda* se encuentra en las revistas de belleza y de moda, las cuales se dirigen a un público femenino, además de trabajar conjuntamente – no necesariamente- con el diseñador de modas; se requiere de un conocimiento determinado para este tipo de ilustraciones, ya que se debe poder diferenciar las telas, además de tener un gran control del color y de las texturas. Dibujar un vestido aparentemente es fácil, pero no es así, más si se especializa uno en el mundo de la moda, es por ello que este tipo de ilustración se está abriendo como uno de los nuevos campos de ilustración especializada. La finalidad de crear imágenes con ciertas características, en cuestión de texturas y colores, es vender



¿Dónde está Wally?, un claro ejemplo de la ilustración lúdica, pues uno realmente se divierte buscando a Wally entre todas las personas, los objetos que forman un escena.

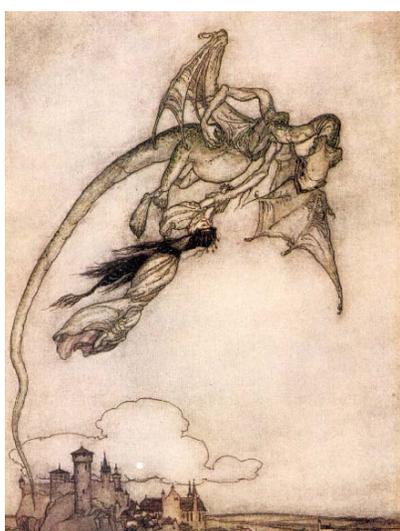
una imagen o un producto. Se trabaja en publicidad, editoriales, embalajes, adelantos de moda y en grandes almacenes; se divide en cabello, belleza, ropa, complementos y accesorios. Realmente hay que conocer el mundo de la moda, en todos sus aspectos.

La ilustración *lúdica* tiene como fin entretener, divertir, y recrear a su espectador, cuyos soportes son los juegos de mesa, los juegos interactivos, revistas de pasatiempo y de agilidad mental, también es un auxiliar didáctico para facilitar el conocimiento, con base en los procesos de enseñanza y aprendizaje, pero sin dejar a un lado la diversión.

Quién no se ha entretenido, alguna vez, con los famosos libros de *Buscando a Wally*, para citar algún ejemplo, en donde se busca dentro de un sinfín de personas, objetos, animales, casas, para poder encontrar a un “chistoso” hombrecito sumergido en los dibujos. De entrada sólo se aprecia la ilustración, pero con más tiempo se llega a entretener mucho. Hoy en día existen ilustraciones muy similares a partir del principio de Wally, las cuales se encuentran en los libros para niños, en revistas y en otros soportes dirigidos a los pequeños.

Los niños, jóvenes y adultos en general consumen ilustraciones en publicidad, en los cómics, en catálogos, etc. El éxito de la ilustración va a depender de su funcionalidad, como es el caso de la ilustración de *no ficción para adultos* (y no tan adultos), la cual va a tratar temas tan variados como la política, la sociedad, la cultura, la religión, la economía, además de ilustrar novelas o cuentos, por lo general se encuentra en las portadas de libros, de revistas o encabezados de artículos de algunas publicaciones especializadas. Las imágenes pueden ser tratadas de un modo humorístico o no, dependiendo del texto, el cual puede ser un artículo, una opinión, un reportaje, una novela, etc., y del soporte es decir, si es un periódico, una revista o un libro.

Anteriormente a la ilustración se le consideraban como dibujos que sólo podían acompañar un texto para hacerlo más llamativo, más agradable, simplemente una decoración, eso ha cambiado



*The four clever brothers*, 1908.  
Ilustración: Arthur Rackham



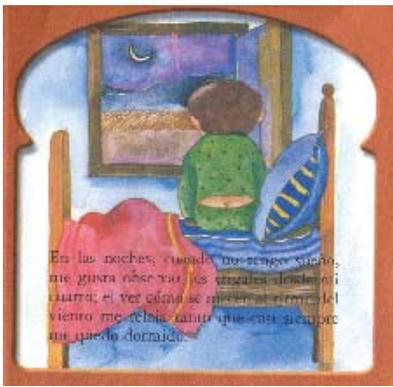
*Princesses oubliées ou inconnues*, 2004  
Historia e ilustraciones: Philippe Lechermeier y  
Rébecca Dautremer.  
Editorial Hachette

con las nuevas aplicaciones de la ilustración, sin embargo esta función no se ha perdido totalmente, pues todavía se requiere de ella. La ilustración *decorativa* se encuentra en libros de poesía, en revistas y libros de cocina, manualidades o de hogar, cuyo fin decorar el texto por medio de pequeñas viñetas y así hacerlo más apetitoso a la hora de leerlo, también se utiliza para decorar títulos, encabezados de capítulos, etc.

La ilustración *fantástica* y/o *ciencia ficción*, es un campo muy amplio, se le puede apreciar en algunos libros de novelas o cuentos, en revistas, en cine, televisión, videojuegos, historietas, Web, entre otros, y va dirigido a todo tipo de público. Al contrario de la no ficción para adultos, la ilustración fantástica plasma mundos imaginarios, seres desconocidos, en épocas pasadas o futuras; en general es un género muy explotado por los ilustradores de todo el mundo. Tanto la ilustración fantástica como la de ciencia ficción recurren mucho a los libros, no sólo se les encuentra en las portadas sino también al interior, podría decirse que son ilustraciones narrativas, que sirven de apoyo o dan énfasis al texto, y en la narración, inclusive las palabras pueden estar en segundo plano: "...las narraciones cobran vida gracias a las ilustraciones" (Simpson,1994:98).

Sin duda alguna este tipo de ilustración es la que va a contener el resultado final de ésta investigación, es decir, el libro del cuento de *Blancanieves*, en el que las ilustraciones narrativas no solamente expresaran las palabras como tal, sino que puedan decir más con la ayuda de símbolos que actualmente están perdiendo significados y que algunos ya los perdieron por completo ante los adolescentes.

Los niños y los jóvenes están en constante relación con imágenes visuales (impresas o no), porque muchas de las imágenes fantásticas o de ciencia ficción se encuentran en objetos que los chicos consumen, como son: los videojuegos e historietas, (aunque ciertos adultos se la pasan jugando y leyendo cómic's), los *trading card games*, las caricaturas, y los *merchading*, eso no quiere decir que las revistas y los libros no tengan lo suyo.



*Sueños dorados*, 2000  
Ilustración de Alexis Lagos  
Publicación para Bimbo y Alfaguara Infantil.

La ilustración *infantil* juega un papel muy importante a nivel mundial, la cual se ve plasmada en revistas u otros medios impresos, pero, especialmente, en los libros. La mayoría son ilustrados a color, con una gran variedad de estilos y técnicas, se les encuentra algunas veces sólo en las portadas, aunque la mayoría de las veces en el interior. Las tres características principales que ha de poseer un libro infantil son: el texto, el diseño y la ilustración, que están hermanadas para ser grandes obras tanto visuales como literarias, capaces de atraer al niño lector.

Como en toda la interpretación del texto reflejado en las imágenes debe ser lo más precisa y sensible y más aun si se trata de un libro infantil, pues no sólo depende de las imágenes sino también del sentido de lectura, el orden, la composición visual. Es fundamental que sean legibles, entretenidos y divertidos. La cubierta es el vehículo esencial para convencer al público, y se lleve un libro a su casa, por ella los libros suelen ser brillantes, llenos de vida, más aún si tienen de un diseño vigoroso, y una ilustración única, sin olvidar la importancia tipográfica.

El libro álbum o libro ilustrado, es un gran ejemplo de cómo la ilustración se ha transformado con el fin de poder dar a conocer su mensaje sin el texto, estando éste en segundo plano o simplemente no existe; así, el niño y el adolescente tienen libre camino para leer las imágenes, además de encontrarles un significado diferente a cada elemento de la ilustración y poder interpretar la historia con la ayuda de la imaginación. -que no se diga que no tienen imaginación-, que todos poseemos.

### Ilustración juvenil

Los adolescentes hoy día son grandes consumidores de imágenes visuales, como son las animaciones tanto norteamericanas como japonesas, además de todos los productos que salgan a la par. Muchos de ellos lo hacen para seguir una tendencia, una moda, o para darse un gusto. Los medios, las empresas, las productoras,



etc., han bombardeado de imágenes, sin embargo estas imágenes siguen ciertos patrones y características impuestas por los productores extranjeros.

La mayoría de la ilustración juvenil en México se basa en patrones ya establecidos con tal de captar la atención de los muchachos, que se encuentran en las revistas para adolescentes y en productos dirigidos a ellos. A causa de este estilo, es difícil ver en México otro tipo de ilustración diferente al cómic o el manga-anime pues hay tan pocas publicaciones en el país, las que, además, provienen del extranjero.

Por el contrario, la ilustración infantil mexicana existe, se puede uno percatar con los diversos libros dirigidos a los niños de todas las edades, ya que las técnicas y estilos, además de los temas son tan variados que hay para todos los gustos. Últimamente la ilustración latinoamericana en general ha estado constantemente trabajando para sobresalir entre los ilustradores europeos, norteamericanos y asiáticos (japoneses, más que nada), pues han logrado deslindarse de la gran influencia de los artistas extranjeros, para así poder desarrollar sus propios estilos y plasmar en sus ilustraciones su gente, su tierra, sus costumbres y esos colores brillantes de la naturaleza de América Latina.



24xsegundo, cine impreso, #18, 2005.  
Ilustración: Juan Carlos Chaparro

México tiene reconocimiento internacional en las ilustraciones infantiles, sin embargo la juvenil no tanto, en primer lugar porque muchos artistas prefieren dirigirse a los niños, aunque otros trabajan para ellos, siendo muy pocas las diferencias entre sí. En segundo lugar porque atraer la atención de los estudiantes de secundaria es difícil, pues ellos no desvían su mente hacia otra cosa que no sea algo reconocido por todos los “chavos” y también sino es transmitido en algún canal de televisión o es enviado por e-mail. La ilustración juvenil mexicana padece lo mismo que la literatura, si no es el fenómeno de moda, no es importante.

Se busca mostrar al público infantil y juvenil mucho más que unos simples dibujos, más bien ilustraciones que interactúen con el texto, y propongan nuevas formas de lectura; colaboren con la



formación de un lector interactivo, el cual participa paralelamente con lo escrito y lo visual. La ilustración de libros infantiles y juveniles está creciendo, a pesar de las dificultades que se presentan. Sin embargo, se deberá seguir trabajando para consolidarse con mayor fuerza, en la cual se reflejarán los valores culturales que existen en nuestras tierras.

Lograr en el país una cultura de la lectura y una cultura visual de ilustración mexicana entre los niños, no ha sido fácil para nadie y más conservar ese placer entre los niños quienes con el paso de los años se vuelven adolescentes y dejan de leer por lo general. Para mí es importante no descuidar a los adolescentes, lograr que se inclinen a los libros a pasear en los senderos de la lectura, para terminar descansando y soñando en eso a lo que ellos llaman dibujos y yo llamo ilustraciones, ilustraciones radiantes.

### **Técnicas de ilustración**

Anteriormente existían pocas técnicas de ilustración, las más comunes eran el grafito, la acuarela, el temple o el óleo, actualmente con las nuevas técnicas de impresión y las invenciones de materiales industriales ofrecen una gran cantidad de opciones. El ilustrador ha experimentado y transformado las imágenes, él ha de conocer de antemano las técnicas que vayan de acuerdo con lo que quiera expresar o manejar, con el fin de tener el resultado deseado en las ilustraciones, es por ello que “la reputación de un artista se basará en la viveza y originalidad con que responda dicho material.” (Dalley, 1981:32).

Las técnicas más comunes y conocidas para los artistas utilizadas en el ámbito del dibujo y en trabajos más elaborados, son aquellas que han sido empleadas cientos de años atrás y hoy en día siguen vigentes, como son: lápiz, grafito, carboncillo, pasteles, tizas, crayones, tinta y pluma, materiales que por lo general se trabajan en línea; mientras que la acuarela, el gouache, el acrílico, el óleo, se trabajan dependiendo de la utilidad que se desea.



En el *lápiz*, *grafito* y en el *carboncillo* predomina la línea. Su expresividad depende de la dureza del material, la presión o la velocidad que la mano ejerce. Con estos materiales se puede frotar, rayar, puntear, hacer trazos cortos, entre otros, para generar tonos que varían de acuerdo al grado, la presión, y al difuminado. El lápiz de grafito se mide desde 8H, que es el más duro hasta el 8B, que es el más blando. Se pueden trabajar sobre cualquier papel. Mientras que el lápiz de color se rige por una gama de 72 colores o más, dependiendo de la casa productora. Al igual que en el lápiz, en el carboncillo existen grados de dureza y también diversos grosores. Pueden ser naturales, palitos de madera como el vid o el sauce; o industriales, carbón comprimido con algún aglutinante. La superficie más recomendable par su aplicación es el papel texturizado.

La *tinta* y la *pluma* son unos de los materiales más versátiles y utilizados desde su aparición. La pluma de ganso, pavo o cisne, se usó en la Edad Media con los libros iluminados. La tinta se hacía de dos formas, la primera era la combinación de sales de hierro y agallas de roble, y la segunda se hacía con la suspensión del carbono (negro de humo) en goma y agua. A través de los años estos materiales han evolucionado, pero no ha desaparecido la forma utilizada desde los manuscritos medievales. La tinta casi no ha variado en su contenido, sigue siendo negro de humo en agua y en algún aglutinante; sólo varían las calidades del material. Se puede aplicar en diferentes papeles lisos, pero si es en “aguadas” se recomiendan los de algodón.

Existen diferentes tipos de plumas, como son: de aves, de caña, de fuente, de depósito, bolígrafos, rotuladores y los rostring. También hace parte de este equipo, la plumilla que es un instrumento muy recurrido. Se compone la plumilla de una punta de metal y del manguillo, que sirve para sujetar el material. En el mercado se pueden encontrar plumillas en punto grueso, pluma de cuervo (crowquill), de cobre, plumilla inglesa, de caligrafía y de litografía. Las plumas y plumillas se trabajan en forma de línea



Aubrey Beardsley. Ilustración para *Salomé* de Oscar Wilde. 1893. Biblioteca Nacional, París.



Samanta, 2003  
Pastel  
Ilustración: Irla Garrillo  
Texto: Beatriz Rodríguez Guillermo  
Editorial Corunda y CONACULTA

fluida y consistente. A partir de ella se pueden crear un sinfín de texturas, como el sombreado cruzado. Las líneas pueden ser rectas o quebradas, onduladas e irregulares. Sin embargo, no sólo existe la línea para la tinta, sino que también se puede usar en forma de “aguada” por medio de lavados del material.

Los *pasteles*, las *tizas* y los *crayones*, son conocidos por ser materiales muy nobles al ser trabajados. Los pasteles son barras de polvo con algún aglutinante soluble en agua para evitar que se deshaga, pueden ser tanto duros como blandos. Los colores de los blandos son más brillantes y los duros son más opacos. Existen aproximadamente 600 matices. Se presentan tanto en barras como en lápices de pastel. Se trabajan sobre papeles texturizados y de colores. Lo importante de este material es el no combinar los colores entre sí, pues hay que respetar su pureza, es por ello que uno debe seleccionar con anterioridad qué gama de colores va utilizar.

Las *tizas* provienen de sustancias minerales, antes sólo existía el rojo (óxido de hierro), el negro (pizarra carbonífera) y el blanco (yeso). Actualmente se fabrica la barra conté, la cual es muy similar y de mayor calidad. Estos materiales se aplican casi de la misma manera, aunque algunos tienen sus excepciones. Se trabaja en línea o en tono, por medio de un difumino, de un trapo o simplemente con la mano, y para el pastel graso se usa la trementina.

Los *crayones* son pigmentos en polvo mezclados con un aglutinante graso, son mucho más firmes, resisten tanto al agua como al sol, y se aplican en diferentes soportes. a diferencia de pastel, los *crayones* sí pueden mezclarse. Los *pasteles* óleo son similares a los *crayones*, sin embargo es un material que, principalmente, se trabaja con lavados de trementina o simplemente a línea.

La *acuarela* se compone de pigmentos en polvo con cierto tipo de aglutinante, como la goma arábiga, que se disuelve fácilmente con el agua, dando como resultando una gama de transparencias. Este material se puede encontrar en forma de barras, pastillas, líquidas, en lápiz o en tubos.



*Luthien Timuiel*

Acuarela

Ilustración de Alan Lee, uno de los ilustradores oficiales de J.J.R. Tolkien.

El papel es el único soporte de trabajo, los hay rugosos y de algodón, para que pueda absorber el agua y el pigmento quede impregnado. Existen en el mercado tres tipos de papel, el prensado en caliente, el prensado en no caliente y el áspero; el primero es liso, se usa más para trabajos en línea y lavados muy leves, esas capas que se enciman a cada aplicación del color; el segundo es semi-áspero, sirve para lavados y detalles finos; y el tercero tiene los granos muy marcados que rompe con los lavados dejando efectos muy interesantes.

Se puede trabajar en muchas formas y además se puede ayudar de otros materiales para crear nuevos resultados, como la sal, la esponja, la trementina, entre otros. La técnica más común es depositar la pintura en el papel húmedo o seco dando formas y detalles, por medio de lavados; es considerada la técnica principal, ésta no debe sobrepasar la sobreposición de tres lavados, de lo contrario el color se ensucia. Es importante mencionar que antes de trabajar con el material es necesario tensar el papel, en especial si es delgado. Se debe mojar primero el papel, luego extenderlo sobre una tabla y, por último, sujetarlo con cinta engomada.

Los pigmentos de la acuarela se clasifican en: tierras, colores orgánicos y colorantes químicos. Los “tierras” son pigmentos inorgánicos, hechos a base de sustancias minerales como: ocre, sienas, óxidos y sombras; los colores orgánicos son compuestos de carbono combinados con otros elementos de origen vegetal o animal; y los colorantes químicos, como su nombre lo indica, son hechos a partir de sustancias químicas.

El material más recurrente para los diseñadores gráficos es el *gonache*, por su maleabilidad. Tiene la misma base de la acuarela, pero a este se le agrega pigmento blanco para hacer los blancos, algunos tienen una emulsión plástica resistente al agua, el cual se aprecia después de haberse secado. Es por ello que sus colores son sólidos y opacos. Se aplica de la misma forma como en el material anterior, aunque se pueden usar otras técnicas, salpicar, crear textual, hasta raspar la superficie antes de aplicar la pintura. Se



trabaja en papeles de algodón, como en los teñidos y coloreados, además de tableros rugosos.

Otro material muy utilizado tanto por los diseñadores gráficos, artistas e ilustradores son los *acrílicos*, que es un pigmento compuesto de acetatos de polivinilo y polímeros acrílicos, este último es el mejor. Es uno de los materiales más versátiles que existen, ya que puede aplicarse sobre cualquier tipo de superficie, en madera, plástico, vidrio, papel, (lisos o porosos), con una sola excepción, las bases grasosas. Se les puede trabajar tanto transparente como opacas, dependiendo si se disuelve en agua o no, además de que son de secado rápido. Al igual que el óleo, se trabaja como Alla Prima directamente o elaborando un prepintado monocromático a base de lavados o pintura espesa, también se aplica en forma de impasto con la ayuda de una espátula o directamente. Si se desea obtener texturas, es preferible utilizar ciertas pastas texturizadas como polvo de mármol, gesso o plastilita. Además, se puede trabajar con el pincel seco, el punteado, los salpicados, entre otros. No importa con qué o cómo se aplica pues es un material con el cual uno puede experimentar.



Marcelo Sánchez, 2006  
Acrílico

El *óleo* es uno de los materiales más antiguos utilizados por los pintores, gracias a sus cualidades pictóricas. Son pigmentos hechos a base de aceite de linaza y de amapola, los cuales por sus diferentes aplicaciones, se pueden diluir con diferentes productos, que ayudan a una mejor dilución de la pintura o simplemente aceleran el secado. La más común es la trementina de abeja y los geles especiales.

El *óleo* se emplea en cualquier superficie que puedan absorber el aceite, la más concurrida, es el lienzo (tela con una base de pintura blanca y cola). También existen otros tipos de soportes, como la madera, principalmente la caoba, además se trabaja sobre aglomerados, cartones o tablones preparados con cierta imprimación. Antes de empezar a trabajar directamente sobre el soporte hay que imprimarla, ya que sirve para evitar la corrosión y la pudrición del material, así como prevenir los daños que



Duelo después del baile de máscaras, 1857,  
Jean-Léon Gérôme  
Óleo sobre lienzo.  
San Petersburgo, Museo del Ermitage.

pueda causar el aceite de la pintura. Se trabaja por medio de superposición de capas y de aplicación de pintura directa. Otra forma es aplicar pintura en capas o veladuras finas, hasta generar el color deseado. El alcohol o el barniz (trementina, barnices de almácigo y damar), ayudan a crear este efecto, la pintura espesa que se usa por medio del pincel o la espátula se le conoce como impasto y Alla Prima, técnica que deja a ver las pinceladas entre cada aplicación. También existe el *tolking*, que genera texturas al quitar la pintura o el *frottage*.

El *temple*, es una de las técnicas más usadas desde la antigüedad. Muchos artistas de la Edad Media y del Renacimiento llegaron a usarla. Es un material hecho a partir de pigmento disuelto en agua destilada, mezclada con la yema del huevo y con un poco de vinagre para que no se hagan mohos, pero también en aceite o goma damar.

Su mejor soporte es el lienzo de buena calidad pegado sobre una tabla, o simplemente la madera sola, como: la amazonita y el aglomerado. El temple se trabaja con lavados y veladuras de color, sobre todo. Al final, si uno desea dar interesantes acabados, se frota la pintura ya seca con algún trapo o con algún barniz.

Con el paso del tiempo se han hecho nuevos instrumentos o herramientas para lograr utilizar de otra manera los materiales y darles así nuevos acabados, uno de ellos es el *aerógrafo*, el cual tuvo un gran auge en los años 80's y en los 90's, hoy se sigue usando pero son muy pocos los ilustradores que recurren a el, pues con la llegada de los programas digitales prefieren meterse en el ámbito de la ilustración digital. El aerógrafo funciona con la entrada de aire y luego expulsa la pintura a través de la boquilla, generando líneas finas o gruesas, tonos graduales, color plano y homogéneo. La técnica de mayor uso es el enmascaramiento, que cubre ciertas partes del dibujo para delimitar zonas y pintar el resto. Se pueden utilizar algunos tipos de pintura líquida como son: la acuarela concentrada, las tintas, el gouache o acrílicos, pero rebajados con suficiente agua, y se trabajan sobre cualquier superficie.

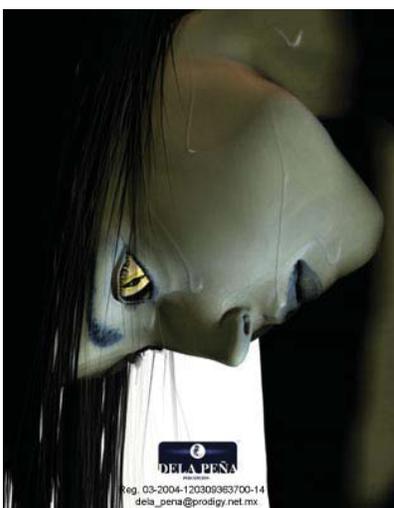


*Paseo lunático I*, 2003  
Ilustración: Rocío Coffeen  
Mixta

El aerógrafo es un instrumento realmente refinado, con él se puede producir una notable variedad de luces, sombras y tonos que se funden entre sí. Con un buen manejo del instrumento y una gran precisión se pueden crear imágenes que lleguen a un realismo fotográfico.

Hoy en día con tantas técnicas y materiales para la elaboración de ilustraciones, por lo que a la técnica *mixta* recurren muchos artistas en vez de usar sólo una, deciden mezclarlas, creando una combinación interesante. Es recurrente apoyarse en materiales que puedan crear diversos efectos de texturas, acabados específicos, etc. para ayudar a dar un ambiente a la ilustración. La técnica de *impresión* es aquella en donde se coloca un pliego de papel sobre una plancha de piedra, madera o pantalla entintada y ejerciendo una presión, y sus principales métodos son: el relieve, el grabado en hueco, la planografía y la plantilla. Otra técnica es la *serigrafía*, la cual se da como materia en la carrera de Diseño y comunicación visual, pero sólo se imparte en dos orientaciones, de las cinco existentes, que son en Diseño editorial y en Simbología y diseño en soportes tridimensionales, mientras que en ilustración no la hay; como estudiante del área de ilustración, no deberíamos excluirnos de la serigrafía, pues se le daría una gran utilidad, además de ser una técnica más.

Es por ello que no he mencionado de manera más detallada en que consisten las técnicas anteriores y de los otros tipos de impresión, pues como ya hice referencia, físicamente no las conozco. Como lector de esta tesis, podría decir que no es un pretexto no conocerlas, de no tener acceso a ellas por no encontrarse en el programa de la orientación de ilustración, sí uno como alumno debe ser autodidacta, a qué servirían las escuelas si todo lo hace uno solo. El colegio es para guiarnos e introducirnos a nuevos ámbitos con relación a lo que uno estudia. Al leer en los libros acerca de las diversas técnicas o de los materiales, se genera una información, pero no se llega a conocer realmente de qué se trata, sus usos, las cualidades y defectos del material, la



Guillermo de la Peña  
2004  
Digital

forma más adecuada para limpiar las herramientas, etc. Además muchos de los libros que se consultan son extranjeros, en donde el autor (posiblemente ha llegado a utilizar el material) trabajó con la técnica en otro ambiente, con otro tipo de material, que probablemente difieren a los que se encuentran en talleres mexicanos y, por supuesto, en los talleres de la universidad.

Así que me tomo la libertad de mencionar en este trabajo la cuestión de ciertas técnicas de impresión como xilografía, litografía, serigrafía, etc. no conoce un alumno de ilustración (o sólo algunos saben trabajarlas), la ilustración se relaciona con la pintura, se debería conocer esas técnicas y herramientas utilizadas en su mayoría por los artistas visuales, y que no solamente han de ser aprendidas en cursos fuera de la universidad sino en una verdadera Escuela de Artes Plásticas, e introducirlas en la elaboración de ilustraciones mexicanas.

Actualmente se ha experimentado con un gran número de materiales, soportes y demás objetos para crear e innovar técnicas plásticas en el ámbito de la ilustración, que no he de mencionarlos todos, pero sí los más recurrentes, como es el caso de las herramientas digitales, es decir, la computadora, la tabla waco, y el mouse. Hoy en día es muy común ver en diferentes soportes ilustraciones *digitales*, las cuales han sido aceptadas muy bien entre sus consumidores; se pueden encontrar en libros para niños, de adolescentes y de adultos; en libros escolares, técnicos, novelas, poesía, etc.; también en carteles, postales, timbres, folletos, asimismo, en animaciones, infogramas, y demás, pues es fácil de elaborar (hasta cierto punto), además de ser rápidos y prácticos, y en particular si son imágenes enviadas por medio de Internet.

Muchos ilustradores que se dedican a trabajar con las técnicas tradicionales están empleando la técnica digital, un ejemplo de ello, se aprecia en los catálogos de ilustración, tanto nacionales como internacionales. En los últimos años han entrado más y más ilustraciones elaboradas a partir del mouse, sin embargo no hay que dejarse impresionar por ellas, ya que tanto las digitales



como las tradicionales han de servir de la misma manera, es decir, cumplir su finalidad, cualquiera que sea.

Con el paso del tiempo las cosas cambian, “para bien o para mal”, y la Ilustración no es la excepción. Con nuevas técnicas que uno no se imaginaba aplicar el soportes diferentes a los tradicionales; ya no sólo se trabaja en un papel o lienzo ahora en maquinas, plásticos, maderas, etc.

Cada años que pase, cada novedad tecnológicas, cultural, etc. Va a traer nuevos conceptos, ideas, materiales y demás cosas para que un ilustrador no deje de crear nuevas imágenes.



### CAPÍTULO III

## Cuando se originó el “cuento de hadas” de Blancanieves

### Romanticismo alemán

A finales del siglo XVIII y hasta mediados del siglo XIX la literatura alemana empezó a surgir de entre los escombros de las guerras e invasiones al pueblo germánico. Dejando a un lado la Ilustración (como pensamiento filosófico) y el Clasicismo, los poetas logran sus mejores obras por medio del Romanticismo. El Romanticismo en la literatura alemana ha sido una de las corrientes artísticas más reconocida universalmente, procreando grandes escritores, capaces de dejar de copiar las obras de otros países para adentrarse en su pueblo, en su historia, en su gente, y así hacer una literatura propiamente alemana.

El Romanticismo, en toda Europa y en algunos países de América se convirtió en una corriente espiritual que encerraba una nueva visión de la vida del ser humano. Este movimiento no sólo se expresó en el campo de lo escrito sino también en las artes como: la pintura, la escultura, la música; sin embargo fue con la poesía, las novelas, las obras teatrales y los cuentos, los que tuvieron un gran auge, especialmente en Alemania; así nace la literatura contemporánea tanto en Alemania como en el resto de Europa.

Se origina en el territorio alemán por la necesidad de autoreconocerse como pueblo germano, pues las constantes invasiones francesas y la falta de un pasado alemán como tal, los hacía sentirse huérfanos de tradiciones, “Hebbel...subrayó energicamente que Shakespeare plasmó, a partir del pasado inglés, «lo que aun vivía en la conciencia de su pueblo, porque todavía lo lleva consigo y se nutre de ello»” (Lukacs, 1971:14). Es por ello que surge la necesidad de buscar una cultura folklórica alemana y plasmarla a través de los cuentos, novelas, poesía y obras de teatro.



La Revolución francesa fue la principal motivadora para abrir camino a los escritores románticos, quienes, por medio de este suceso histórico, la transformaron en su símbolo de liberación ante el régimen en el que vivían. Trataban de plasmar el profundo desacuerdo con la realidad y con la sociedad, sobre todo con la burguesía; lo imposible se hace realidad, ya que los cambios que siempre añoraban se cumplían de uno en uno. Para ellos lo esencial era llegar a manifestar en sus obras tanto lo real como lo fantástico, a tal grado de fusionar estos elementos, se convirtió en una característica muy peculiar; “el romanticismo vuelve a confundir aquellos conceptos que la modernidad había separado: ciencia y arte, realidad y ficción, magia y ciencia, sueño y realidad, humanidad y divinidad” (Marí, 1979:28).

El cuento fue el principal exponente de la literatura del siglo XIX en Alemania, sus principales características son las “situaciones límites” y las interrogantes de la vida humana, porque fue el fruto de una toma de conciencia con respecto a las situaciones políticas, sociales y culturales; el plasmar una vida cotidiana, invadida por un poder insospechado, como el del Destino; la lucha del bien y del mal, de lo inexplicable y misterioso del acontecer humano. La novela corta, mejor conocida como cuento, contribuyó a una nueva forma de pensar ante los valores humanos; los inicios de este género literario fueron con Goethe, autor de *Fausto* y Kleist autor del *Príncipe de Homburgo*. Ellos presenciaron y fomentaron la transición del Clasicismo al Romanticismo.

Friedrich von Hardenberg, llamado Novalis, fue el personaje más reconocido en el Romanticismo alemán, y fue quien realmente plasmó la esencia del ser humano. En sus obras se percibe una gran intensidad de los sentimientos, los cuales sirven para explorar la naturaleza y el espíritu del hombre. Vincular la ciencia con la poesía fue lo más característico de sus obras, pues a la vez era poeta, científico, filósofo y sacerdote con lo que le dio un nuevo concepto a los objetos, adornarlos y así profundizar en ellos: “el



científico debe dejarse inspirar por la misma naturaleza, percibir su voz oculta, para adentrarse así en sus misterios y funcionamientos y permitir una *poesía absoluta*” (Pacheco y Vero, 1998:53). Novalis sin duda utilizó plenamente el concepto de poesía absoluta en sus obras, inspiró a sus descendientes a seguir esta misma ideología en sus creaciones literarias.

Es bien sabido que la ciencia se reconoce por exaltar la razón sobre todo las cosas, mientras que la creación artística se rige por los sentimientos; ambas ramas fueron unidas en una época en la que, para encontrar la voz interna del ser humano, no sólo bastaba lo espiritual sino también el conocimiento del mundo que nos rodea, es decir la naturaleza como tal, ¿acaso los dioses no eran parte de la naturaleza? Esta búsqueda del pasado los hizo hallar las creencias religiosas o espirituales de los indoeuropeos, donde los árboles, el agua, el sol, la luna y las estrellas regían el universo, y donde el ser humano existía sólo para venerar a las deidades. Para Novalis, así como para otros escritores, comprender la naturaleza es comprenderse a si mismos y llegar a conocer al mundo y este a su vez llegar a conocerlos.

En la época del Romanticismo el folklore aparece como una ciencia orientada a la investigación del pasado natural y espiritual, lo que dio paso al segundo renacimiento de la corriente romántica – por decirlo así -. En esta etapa fue representada por un grupo de escritores liderado por Heidelberg, ellos se unen con el fin de dedicarse al estudio, recopilación e interpretación de la literatura popular alemana y además conocer la esencia de su pueblo germánico y las tradiciones orales, les permitió no sólo el surgimiento de la creación literaria sino también la indagación de la cultura germánica desde sus inicios. Ellos abrieron las puertas a una auténtica poesía popular, a los cuentos fantásticos, a las leyendas y fábulas, a los cantos populares y de la lírica religiosa, siendo los pueblos paganos y la Edad Media, su objeto de estudio, dieron a conocer la gran riqueza del arte gótico. *Los cantos de los Nibelungos*, son un claro ejemplo de esos descubrimientos, pues



esta obra que narra las hazañas heroicas de Sigfrido, fue escrita anónimamente en la época medieval, y muestra las costumbres paganas del pueblo alemán antes de la conquista cristiana a manos de Carlomagno. Fue rescatado el texto en el siglo XIX, generando una oleada de textos de caballería o épica, en donde los personajes han de cumplir su misión asignada por un ente misterioso, hecho que también es muy común en los “cuentos de hadas” o fantásticos.

“La estética de este neoromanticismo incluye un sentido religioso que deriva a un mundo sobrenatural, fantasmagórico, o a un credo establecido, como el catolicismo, la predilección por el cuento de hadas como despliegue de la fantasía y la visión infantil, mágica, que las cosas ofrecen, y un sentimiento mucho mayor de pertenencia a la comunidad”(Modern, 1972:186).

Clemens Brentano y H. Ludwing Joachim Arnim, llamado Achim von Arnim, dos de los principales representantes de la segunda oleada del Romanticismo, se dedicaron de lleno a la creación de “cuentos de hadas”, a diferencia de los “hermanos Grimm”, quienes transcribían las historias populares. Arnim sobre todo fue influido por las frescas e ingenuas canciones populares que provenían desde la época medieval alemana, y así publicó su obra más reconocida *El cuerno maravilloso*.

“El poeta tomará la imagen del brujo; tomará las figuras de la metáfora y la metonimia como únicos instrumentos de conocimiento de la realidad y únicos medios de actuar sobre ella. El hombre ha de parecerse a los elementos si quiere escuchar el inmenso murmullo, el indefinible rumor que éstos hacen, y que sólo perciben los que se sienten en hermandad con toda la materia, la cual, lejos de ser inerte, bulle e irradia la energía más violenta. La tarea de descifrar este lenguaje cifrado, oculto, está encomendada al poeta. Y su lenguaje, su discurso, estará muy cerca del discurso del loco, del sofista y reivindicará el pensamiento y las figuras del conocimiento mágico enfrentándolo categóricamente al pequeño y escindido mundo de las coordenadas cartesianas”(Marí, 1979:28).



Se puede decir que hay dos términos que hacen la diferencia en los textos: el *Naturpoesie* que es la forma poética de forma *natural* o *espontánea* basada en las tradiciones populares, y la *Kunstpoesie*, expresión poética que surge de la imaginación o fuerza creadora del inconsciente de un individuo. El *Naturpoesie* sería la mejor forma representativa del Romanticismo, ya que la mayoría de sus artistas, de un modo u otro, crearon sus obras a partir de los nuevos conocimientos adquiridos de su pasado, como también los que se dedicaron al estudio lingüístico y literario, además de la recopilación de cuentos, leyendas, mitos, poemas populares.

Para los románticos lo espiritual y los sentimientos son un todo, son la unión de todo lo que está relacionado con lo fantástico y lo real, tiene como fin el de entender más allá de lo que se ve comúnmente del ser humano, donde el mundo espiritual de la naturaleza se entrelaza con los sentimientos del hombre. Lo fantástico, lo mágico, lo invisible es parte de lo espiritual y del pasado, tanto para los primeros románticos, que usaban los textos antiguos narrando nuevas historias o como para los segundos, que estudiaban las letras germánicas, pues lo más importante es que ambos buscaban ese mundo antiguo en textos medievales, como poemas, cánticos, libros iluminados, como también en las leyendas, mitos y cuentos orales transmitidos por el pueblo que alguna vez cobijó a los padres que engendraron la patria alemana.

### **Los hermanos Grimm**

“Los tiempos más remotos nos han legado, ni mucho menos, una poesía viva, que permita el desarrollo de nuestro arte poético como el de un retoño sobre el tronco nacional, mientras que otras naciones progresaron en el transcurso de los siglos y se formaron sobre una base propia, gracias a los productos nacionales, arraigados en la fe y el gusto del pueblo, plasmados con los restos de los tiempos antiguos... Nuestra literatura clásica es un ave del



paraíso, tan colorido, tan dócil, todo vuelo, todo altura y... sin raíces en tierra alemana”, por Herder citado en 1977. (Lukacs, 1971:13).

Al igual que muchos escritores, Herder sentía la necesidad de buscar esa raíz; emprendió tarea de indagar hasta encontrar un indicio de su pasado y así transmitirlo en sus obras con tal de que el pueblo fuera conocedor de sus descubrimientos.

El Romanticismo incursiona en una investigación más rigurosa, cuyo soporte fue la revista *Zeitung für Einsiedler*, participando en ella diversos escritores como Clemens Brentano, Archim von Arnim, Bettina Brentano, Carolina von Güenuerrode, Friedrich, barón de La Motte-Fouqué y los “hermanos Grimm”, quienes no sólo se adentraron en el mundo fantástico de los cuentos, las leyendas y mitos, sino también en la lingüística alemana, con el fin de saber más sobre sus inicios y sus transiciones hasta llegar a la lengua común, la actual.

Jakob y Wilhelm Grimm, conocidos mundialmente como los “hermanos Grimm”, se dedicaron al estudio de la literatura alemana de manera científica, pero también a la recopilación de cuentos y leyendas populares existentes en los diferentes pueblos del territorio germánico. Su compilación más reconocida es: *Cuentos de la infancia y del hogar*, fue publicada por primera vez en 1812, es un compendio de 49 cuentos, entre los cuales se pueden encontrar: “La Bella Durmiente del Bosque”, “Caperucita Roja”, “Ranpuzel”, “Rumpelstiskin”, “Hansel y Gretel”, “El rey Rana”, “La Cenicienta” y por supuesto, “Blancanieves”. Estos cuentos fueron recolectados en la región de Kassel, en la parte central de Alemania, con la ayuda de una mujer que les contó la mayoría de las historias, fue conocida como “la pastora”, ya que muchas mujeres que trabajaban en los campos de cultivos terminaban las jornadas de trabajo narrando alguna historia para hacer más amenos los descansos y las cenas de los campesinos y niños del pueblo.



Los “hermanos Grimm”, reconocidos entre otros escritores de cuentos infantiles como Hans Christian Andersen y Charles Perrault, este último fue contemporáneo de los hermanos; escribieron historias que coincidían con los de ellos, como “La Cenicienta”, “La Bella Durmiente”, y “Caperucita Roja”. Los cuentos al ser recopilaciones de narraciones orales provenientes de pueblos paganos y de la cultura gótica de Europa, son muy parecidos entre ellos, y también guardan muchas similitudes con las narraciones provenientes de países como Rusia, Finlandia, Irlanda y demás países.

Historias contadas de boca en boca, circulando de tierra en tierra, es lógico que sean adaptadas a las tradiciones, a la religión, a la mitología, transformándose en otros cuentos, e integrándose a la cultura de cada país. Aunque naciones como Francia, España e Inglaterra, desarrollaron una literatura folklórica muy importante en su sociedad, como es el caso de las leyendas del Rey Arturo y la mesa redonda, en Inglaterra; escritores contemporáneos influidos por sus tradiciones, crearon relatos fantásticos, que contenían elementos representativos de épocas pasadas. Hoy día muchas personas siguen influenciados por las leyendas, los mitos y los “cuentos de hadas”, pues son parte de la niñez, incluso muchos de nosotros crecimos con ellos.

Para los “hermanos Grimm” « les personnages mythiques sont les personnifications des phénomènes naturels, astres, lumière, vent, tempête, orages, saisons », *los personajes míticos son la personificación de fenómenos naturales, astros, luz, viento, tempestad, tormentas, estaciones*, (Grimm, 1976:10)<sup>9</sup>, ya que desde épocas antiguas, cuando los nativos de Europa central (Celtas, Galos, Teutones) antes de la entrada de la religión cristiana, tenían sus propias deidades, que era en su totalidad la propia naturaleza. Se componía de los árboles sagrados y de los lagos y ríos, porque el agua refleja el cielo, convirtiéndose en un elemento que conectaba lo espiritual con la tierra, por eso los pobladores sacrificaba a los habitantes elegidos arrojándolos a los yacimientos acuíferos



y también arrojaban joyas, espadas u otras piezas artesanales de oro o plata. Estos elementos se ven reflejados, principalmente en los árboles, en los bosques, escenario fundamental de la mayoría de los cuentos. Los ritos y prácticas paganas, no se dejaron de practicar aun con la intervención de la fe cristiana (al igual que en México con respecto a las tradiciones prehispánicas que se fusionaron con la religión católica, al llegar los españoles), y se ven reflejados en los “cuentos de hadas”; en forma de ritos de iniciación para que los niños se conviertan en adultos, pasando ciertas pruebas, a demás de los sacrificios humanos.

La primera de siete ediciones de los *Cuentos de la infancia y del hogar*, no fue dirigida al público infantil, pues las historias contenían escenas crueles, por lo general los cuentos eran dirigidos en su mayoría al público adulto. Siglos antes del Romanticismo no existía una cultura de literatura infantil, pues la división que actualmente conocemos de niño, adolescente, joven, adulto y anciano no se hacía, en cuanto los infantes podían independizarse de la madre pasaban a ser adultos, así que libros especiales para ellos eran muy escasos y no se encontraban tan fácilmente en las bibliotecas; ya para finales del siglo XVIII e inicios del siglo XIX, los padres empezaban a tener más conciencia de la educación de sus hijos, como también a hacer la división entre niños y adultos, por supuesto de igual manera la del anciano, el cual ha sido una persona reconocida por muchas culturas como un ser sabio, culto y merecedor de respeto. Poco a poco empiezan a parecer libros con historias para los niños, principalmente cuentos, convirtiéndose en el mayor exponente de los textos literarios dirigidos al público infantil. Actualmente sigue siendo la mejor manera de narrar con letras o imágenes un sinfín de historias.

Giambattista Basile, Charles Perrault y “los hermanos Grimm” fueron recolectores de cuentos en su tiempo y nación. Basile y Perrault, trabajaban para la corte, tenían cuentos más sombríos, sin embargo, Perrault editó un libro *Histoire et conte du temps passé avec des moralité* en 1697 dirigido principalmente para un público



infantil, colocándose como el primer escritor que reconoció a un público en potencia, los niños. Es por ello que esos cuentos dirigidos a los adultos, como al “Rey Sol”, los adaptó escribiendo una moraleja al final de cada cuento, como en “Caperucita Roja”.

A pesar de los cuentos de Charles Perrault, el campo literario infantil era muy escaso, y fue hasta en el siglo XIX, cuando los libros infantiles comenzaron poco a poco a estar en las manos de los niños. “Los hermanos Grimm”, se percataron que los niños podían ser -actualmente los son- grandes consumidores de textos cortos, así en las ediciones siguientes de los “Cuentos de la infancia y el hogar”, Wilhem, hizo adaptaciones pequeñas para ellos, aunque ciertos pasajes siguen siendo algo crudos, de hecho se ha comprobado que algunas narraciones recopiladas no han sido transformadas en lo absoluto, pues éstas se quedaron arrimadas en alguna esquina de la biblioteca de los Grimm, además de que ciertos cuentos son más reconocidos que otros, a tal grado que actualmente existen una infinidad de adaptaciones desplazando a los textos auténticos. Ahora, los famosos cuentos han perdido su función inicial o simplemente ya no se sabe cuál es la versión original; en su mayoría las transformaciones sufridas fueron a causa de las adaptaciones cinematográficas.

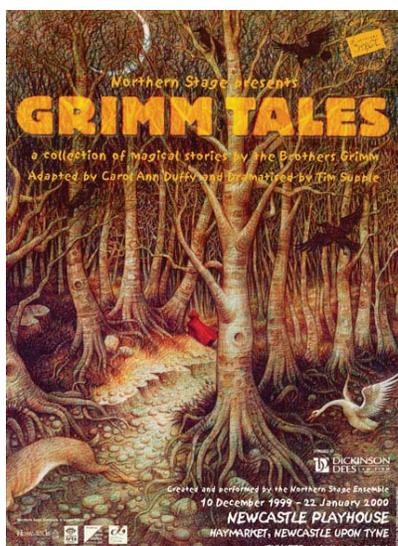
La recopilación de cuentos, leyendas y mitos no fue la única actividad de estos dos hermanos, quienes trabajaban como bibliotecarios en Kassel; gracias a que en la biblioteca podían estudiar todo lo relacionado a la gramática, la lingüística, la poesía y la novela alemana, con el fin de encontrar los orígenes de su lengua, empezaron un diccionario que no fue terminado, sino hasta 1960 por estudiosos alemanes de la lingüística. La fascinación por sus actividades de recolección y de los cuentos, los hizo conocer los escritos de Giambattista Basile, los cuales fueron editados en Alemania en 1846 cuya primera edición contiene la introducción de Jakob Grimm. La obra científica más destacada de Jakob es: *Deutsche Grammatik* (Gramática alemana), que es considerada como el fundamento de la filología alemana, con ella contribuyó a la



reconstrucción de la lengua muerta, mientras que con su hermano Wilhelm publican *Altdänische Heldenlieder* (Antiguos cantos heroicos daneses), *Die deutschen Heldensage* (Las leyendas heroicas de la antigua Alemania), *Rolandslied* (La canción de Roland) y por último *Altdutsche Gespräche* (Antiguo dialecto alemán).

El renacimiento del cuento popular y de los versos infantiles estuvo a cargo de los alemanes Clemens Brentano, Achim von Arnim y por supuesto Jakob y Wilhelm Grimm. Influidos por otros escritores como a Hans Christian Andersen, quien creó con los cuentos de “La Cenicienta”, “Blancanieves”, “El Rey Rana”, induciéndolo al maravilloso mundo de la escritura fantástica y la creación de cuentos como: “El patito feo”, “La Sirenita”, “El Soldadito de Plomo”, y demás historias que cautivaron a los niños, a sus hermanos mayores, a sus padres y a sus abuelos.

Sin duda alguna, Jakob y Wilhelm Grimm son representantes del segundo periodo del Romanticismo alemán, ellos mismos se consideraban como folkloristas patriotas y no escritores para niños, se dedicaron arduamente al estudio de la literatura alemana y, por supuesto, a la ardua recopilación de cuentos, generando “de una rara alianza entre el saber y la poesía” (Grimm, 1976:10).<sup>10</sup> Paul Hazard historiador francés de literatura expresó con gran exactitud la labor de Jakob y Wilhelm, “la actividad desplegada por ambos hermanos como una caza de mariposas en la que la principal preocupación consistiera en atraparlas vivas” (Hürlimann, 1968:48).



Cartel publicitario para la presentación de las adaptaciones teatrales de los cuentos de los hermanos Grimm.



## Cuentos de hadas

*“...qué pasa realmente en un libro cuando está cerrado. Naturalmente, dentro hay sólo letras impresas sobre el papel, pero sin embargo...Algo debe de pasar, porque cuando lo abro aparece de pronto una historia entera. Dentro hay personas que no conozco todavía, y todas las aventuras, hazañas y peleas posibles... y a veces se producen tormentas en el mar o se llega a países o ciudades exóticos. Todo eso está en el libro de algún modo. Para vivirlo hay que leerlo, eso está claro. Pero está dentro ya antes. Me gustaría saber de qué modo.”*

Bastián Baltasar Bux, *La historia interminable* de Michael Ende

Los libros, con el paso del tiempo, han servido para plasmar en ellos un sinfín de historias llenas de vida, las cuáles nos cautivan desde lo más profundo de nuestra mente, con ellas, uno llora, se ríe, se preocupa, se enoja, se sorprende, se fastidia -¿y por qué no?- se aburre. En estos magníficos escritos de portadas gruesas, que huelen a tinta de imprenta, viven historias inmensamente largas o tan pequeñas que en un minuto se pueden leer, así son los cuentos, pequeños conjuntos de palabras que narran una enorme historia.

El cuento es un género literario, en el cual se expresa una emoción, una esencia; su forma narrativa es parecida a la novela, pero difiere en su extensión, es más breve, y por su intención. Para hacer un cuento primero hay que tener bien la idea, saber exactamente sobre el personaje o los personajes, la trama y cómo termina. Siempre se sigue una línea, no se puede desviar, así el lector no se distrae y su lectura llega hasta el final, y tiene la

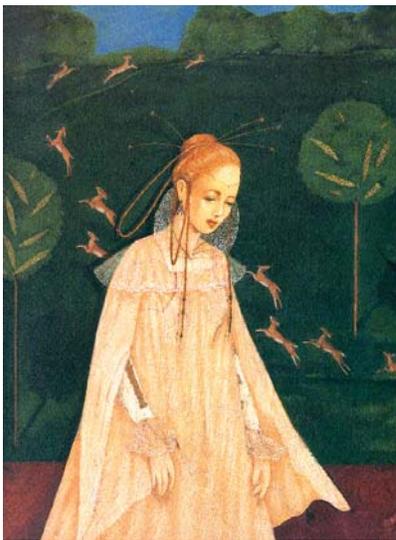


intención de provocarle una única impresión. Es por eso que se deben escoger las palabras justas y adecuadas, para expresar la idea o la circunstancia, evitando palabras innecesarias. Se busca una perfecta exactitud y equilibrio entre las palabras y el asunto. Dentro del cuento todo está calculado, organizado y concentrado, es por ello que desde las primeras líneas, a través del discurso narrativo, se ha de asomarse el desenlace.

La brevedad, sin duda alguna, es la característica más notable del cuento. Pueden existir cuentos de una sola página o de 20 páginas, generando así una recepción de una sola vez, ya que el lector lo lee de una sentada. Algunos teóricos literarios creen que lo más importante del cuento y que lo distingue de los otros géneros literarios es su brevedad, no es así, es la tensión y la intensidad. La tensión es la conexión afectiva del lector hacia el cuento, la cual no se puede romper mientras se lee. Y la intensidad elimina los elementos que afectan la tensión. Además una historia se convierte en cuento por su ficcionalidad, es decir, mostrar un mundo ficticio mezclándose con nuestra realidad. Como dice Julio Cortázar: “Es una intensidad que se ejerce en la manera con que el autor nos va acercando lentamente a lo contado. Todavía estamos muy lejos de saber lo que va a ocurrir en el cuento, y sin embargo, no podemos sustraernos a su atmósfera.”

El cuento es de carácter significativo, va a sugerir al lector mucho más de lo que literalmente se dice. El lector puede mostrar toda una red de asociaciones mentales que lo remiten a otras cosas fuera de lo narrado y puede indagar con su verdadero significado, y de cierta manera hacerlo más interesante, incrementar la atención hasta el final o encontrar un final.

El cuento se compone de los personajes, un tiempo y un lugar determinados, y de igual manera un problema, sin embargo, este no siempre tiene solución, dejándole al lector la tarea de encontrar esa solución, ese final, pero es posible que no lo encuentre. Sin duda alguna, los cuentos no son simples textos narrativos. Aunque son breves poseen características que cautivan al lector



Peau d'Âne (Piel de Asno), 2002  
Adaptación de Anne Jonas de cuento original  
de Charles Perrault.  
Ilustración: Anne Romby  
Editorial Millan

desde las primeras palabras para que éste los lea de una sola vez; esa es la definición del cuento moderno. La mayoría de nosotros conocemos un tipo de cuento, que de algún modo lo hemos leído o por lo menos sabemos de su existencia por medio de una película, de dibujos o pequeñas referencias con respecto a ellos, me refiero a los “cuentos de hadas” –¿quién no ha escuchado este término?-, llamados también “cuentos maravillosos” denominados así por Vladimir Propp en su libro *Raíces históricas del cuento*, asimismo se les conoce como cuentos folklóricos o populares, aunque estas denominaciones son poco comunes entre los pequeños y grandes lectores.

En párrafos anteriores se dio a conocer la definición actual, en ella nos dicen que un cuento es una historia corta, con una trama enredada, con personajes bien definidos, en donde existen símbolos casi explícitos y en donde la realidad está mezclada con la fantasía, ¿acaso los “cuentos de hadas” no se componen de todo esto?, de cierta manera sí, después de todo son cuentos, pero tienen algo que los demás no tienen, sus orígenes, sus características especiales como es la ausencia de tiempo y espacio, en ellos reinan ciertas palabras tan escuchadas como son “había una vez”, pero esencialmente tienen la magia de lo maravilloso, la magia de llevar al lector al mundo de la fantasía.

Desde cientos de años atrás, el “cuento de hadas”, se compone de dos elementos: lo maravilloso y la fantasía (no son exclusivos de este género literario) pues llegan a convivir con otros textos, objetos, medios visuales o audiovisuales, con tal de poder penetrar en la imaginación de su lector y de su observador. Fantasía y Maravilloso son dos términos muy parecidos, sin embargo contienen ciertas diferencias que sirven para poder comprender más los “cuentos de hadas”. Fantasía según el Pequeño Larousse Ilustrado es la “facultad de la mente para representar cosas inexistentes”, como también “la producción mental creada por la imaginación o que no tiene fundamento real”, y con la palabra Maravilloso el diccionario dice que “suscita admiración por sus



cualidades extraordinarias o excepcionales”. Así que la fantasía más bien es la creación de un mundo parecido al nuestro en el que ocurren acontecimientos sobrenaturales, mientras que lo maravilloso es un mundo en donde lo mágico y lo real conviven de modo natural, en el que todo es posible. Los “cuentos de hadas”, mitos y leyendas, poemas épicos, entre otros textos literarios, que se originaron en la Edad Media y en el Romanticismo, dieron origen a la fantasía clásica. Sin embargo, los “cuentos de hadas”, novelas y otros textos narrativos, en especial los contemporáneos, pueden llegar a ser clasificados como fantásticos, (sin duda es un género que no dejará de ser explotado).

Lo fantástico implica la absoluta libertad de la imaginación, por medio la cual se metamorfosean todos los aspectos de la realidad en contacto con otros que no pertenecen a este mundo, a esta Tierra tal como la conocemos. La fantasía para Tolkien “es una tierra peligrosa, con trampas para los incautos y mazmorras para los temerarios”. Son términos que si bien dirigidos fundamentalmente a la literatura, pero que no están lejos de corresponder a las creaciones plásticas como la ilustración fantástica, que se originó de la misma manera que las narraciones. Pues el autor de escritos como de obras plásticas, usa su imaginación para plasmar ese mundo imaginario en donde existe una fusión de la fantasía con lo real, éste puede ser maravilloso, sorprendente, extraordinario, cualquier término que pueda expresar esos sentimientos que nos genere al experimentar esas creaciones producidas por la mente humana, pues para Francisco Tario “hacer literatura fantástica es probar a descubrir en el hombre la capacidad que éste tiene para ser fabuloso o inmensamente grotesco. [Es] lograr que lo inverosímil resulte verosímil, esa es la tarea” (Tario en Morales, Sardiñas y Zamudio 2003:215).

Estar acostumbrado a vivir entre lo mágico y lo natural, estar en un mundo donde los animales hablan y convivir con seres extraordinarios, es una realidad “maravillosa”. El término



maravilloso evoca un mundo paralelo donde se combina de modo tan natural, las cosas reales e irreales, para nosotros, como lectores, es el lugar en donde uno lo idealiza, a tal grado que uno quisiera constantemente vivir, pues siempre va a ser recompensado el héroe con una vida más justa y primordialmente ser completamente feliz.

“La realidad es y será siempre una frontera para el conocimiento, un límite que expresamente codifica nuestras posibilidades y alcances. Enfrentar esos límites por medio de lo maravilloso representa una manera de traspasarlos y elucidar satisfactoriamente aquello que no podemos explicarnos.” (Morales, Sardiña y Zamudio, 2003:40).

Dejar de fantasear sólo ocasionaría que uno pierda sus esperanzas en la vida, al ser humano lo inundaría una desesperación de la vida real, pues no tendría la fuerza necesaria para sobrevivir, “si no disponemos de fantasías que nos den esperanzas, tampoco tendremos la fuerza necesaria para enfrentarnos a las adversidades.” (Bettelheim, 1988:173). Las mismas religiones son una fantasía, fueron creadas por el hombre para generar una esperanza en su vida y, por supuesto, para responder las preguntas de la existencia humana; uno tiende a la necesidad de creer en algo o en alguien, es normal, pues sin ello se perdería completamente; por eso —que a mi parecer— nadie es absolutamente ateo, pues simple y sencillamente se cree aunque sea en lo más mínimo, no importa si es algo real o irreal.

A mediados del siglo XIX, el cuento popular, folklórico, maravilloso o de hadas resurgió en una época en donde la literatura infantil empezaba a florecer, sin embargo se sabe que este tipo de cuento apareció muchos años atrás, antes de Cristo. Se han estudiado en países como la India, Egipto, China y en territorios del Medio Oriente, que guardan históricamente relatos fantásticos en recopilaciones como *Las mil y una noches*. Este libro narra la historia de una bella mujer llamada Sherezade, quien para poder sobrevivir relata las aventuras de “Aladino y la lámpara maravillosa”, “Alí



Babá y los cuarenta ladrones” o “Simbad el marino”; cada noche al Sultán; éste está tan enojado y desilusionado de las mujeres, que después de pasar la noche con una mujer, al amanecer simplemente la mandaba a matar. La joven Sherezade logra sobrevivir además de conquistar el corazón del Sultán durante las 1001 noches. Este manuscrito es la recopilación de cuentos tanto egipcios, persas, chinos como de otras regiones de Asia y partes de África del norte, ya que las narraciones contienen características que corresponden a estas naciones, incluso se hallaron pergaminos en los que se escribieron relatos parecidos. Otro ejemplo son los cuentos provenientes de la India, manuscritos conocidos como *Rig Vedas*, igualmente se conocen las historias que surgieron en Grecia como el de *Psique y Cupido*, siendo este el más reciente con respecto a los dos anteriores. Tanto los *Rig Vedas*, como *Las mil y una noches*, y *Psique y Cupido* son los primeros registros escritos de “cuentos de hadas”.

Por otro lado las hadas son seres pequeños, representadas por lo general en forma de mujer, las cuales poseen un poder mágico; así que estos entes prestan su nombre a los cuentos, ya que en muchas de las historias maravillosas no aparecen, entonces ¿por qué se les llaman cuentos de hadas? Tal vez porque son seres mágicos que habitan en este mundo que nadie ve, y porque constantemente están recordando un posible mundo fantástico que vive paralelamente al nuestro, al igual que las historias en donde los personajes viven y conviven con seres extraordinarios de manera natural. Fabricar esos lugares en donde bailan seres mágicos y no tan mágicos, no ha de ser un trabajo fácil y más el de poder fascinar a quienes lean, vean o escuchen alguna de las historias,

“...crear un mundo secundario en el que el sol verde resulte admirable, imponiendo una creencia Secundaria, ha de requerir con toda certeza esfuerzo e intelecto, y han de exigir una habilidad especial, algo así como la destreza élfica. Pocos se atreven con tareas tan arriesgadas. Pero cuando se intentan y alcanzan, nos encontramos ante un raro logro del Arte: auténtico arte narrativo,



fabulación en su estadio primario y más puro”, quién más que Tolkien, escritor de reconocidos libros fantásticos (*El Señor de los Anillos*, *El Hobbit*, *El Simalirion*, etc.), para decir estas palabras provenientes de su ensayo “Sobre el cuento de hadas”. Él realmente fue capaz de crear completamente un mundo fascinante, durante la mayor parte de su vida.

Los “cuentos de hadas” no son un mito, leyenda, fábula o anécdota, sin embargo, pueden llegar a ser muy similares a las leyendas y a los mitos. Los cuentos populares, son el reflejo de ciertas comunidades y poblados en ciertas épocas, además de tener tradiciones, se han fundado a partir de los mitos y de leyendas que alguna vez poblaron algún reino. El mito narra las tradiciones sobrenaturales y cosmológicas del pueblo, sus dioses, sus héroes y su cultura, en él se deja ver un tiempo y lugares precisos, pues por lo general son los orígenes del pueblo. Las leyendas narran hechos más o menos sobrenaturales, que están relacionadas con lo popular y de igual manera que el mito se conoce el tiempo y el lugar. Las fábulas son historias que siempre tienen una moraleja para el ser humano, ya que a pesar de ser animales, sus personajes adoptan todas las actividades y personalidades del hombre.

El héroe mitológico tiene una psicología más completa, no sólo vemos que lucha contra el malo sino con su *yo*, y por lo general el malo es una deidad o un ser sumamente poderoso, además que la mayoría de las veces historia termina en una tragedia, rara la vez el final es feliz. Se puede llegar a confundir el cuento maravilloso con el mito, no cabe duda que el cuento provenga de un mito el cual se adapta en cuento para hacerse más simple, directo y fácil de comprender; a diferencia del héroe mitológico el protagonista del cuento se concentra fundamentalmente en acabar con el malo que entender su *yo*, a parte de contar con un aspecto inigualable, la naturaleza del ser humano es sobrevivir, y desde luego, ser completamente feliz.

En el documental *Mummies ice* (Momias de hielo, 1996), se muestran los descubrimientos de varios cuerpos de niños,



adultos, ancianos, mujeres y hombres, conservados por el hielo en diferentes regiones del mundo. Uno de esos cuerpos fue encontrado por arqueólogos rusos en 1993 en las fronteras de Mongolia y Rusia, en una región llamada Pazyryk. Se trata de una mujer que fue enterrada de tal manera dando indicios de que era alguien de gran importancia para su pueblo, ya que la encontraron con una enorme corona de flores, tenía tatuajes en las manos, y su ataúd estaba tallado con gran destreza, además estaba enterrada con sus imponentes caballos. Se le llamó “Ledi” por Lady (dama), aunque también se le conoce como Princesa de hielo. Se llegó a la conclusión de que era una narradora de cuentos.

En una gran parte de Asia, especialmente el norte de China y Mongolia, un narrador era reconocido como alguien muy importante para el poblado, pues él eran quien con su voz transmitía las historias de reyes, seres fantásticos, aventuras de algún héroe que tenía que sobrevivir a grandes retos, fascinando a sus espectadores, quienes se reunían a ciertas hora del día para escuchar e imaginar en su mente un sinfín de imágenes por medio de grandiosas historias. A falta de escritura (alfabetos para poder escribir las narraciones del nacimiento y vida de un pueblo), en especial de una comunidad nómada, narrar oralmente esas historias era lo más hermoso y además fácil de entender. Como todos llegamos a desarrollar las formas de comunicación con los nuestros, ella tuvo el poder de hablar y escuchar; de ser escuchada y de ser respetada por su pueblo.

Los narradores eran personas con gran capacidad mental, cada uno tenía su forma de contar las historias y un estilo propio, pues enfatizaban algunas escenas o diálogos, alzaban o bajaban la voz, expresaban corporalmente o sólo con las facciones de la cara, lo hacían así para poder captar totalmente la atención de los oyentes. También llegaban a transformar ciertos pasajes de los cuentos. Un narrador era capaz con sus palabras y voz, de entretener y distraer (después de una jornada larga de trabajo en donde sólo deseaban poder descansar y olvidar por un momento su vida cotidiana).



Enseñaban la moral, los tabúes, la filosofía de ese momento, las ideologías del principio de la vida, a los niños que empezaban a adentrarse a la comunidad, le mostraba como ser alguien de provecho, como también a la transmisión de ciertas tradiciones, algunas siguen sobreviviendo actualmente, no obstante, con ciertas variaciones. Los narradores eran capaces de compensar desequilibrios sociales y culturales, de aligerar la vida por un instante a todo quien lo escuchaba gracias a un gran bagaje de personajes maravillosos, quienes vivían aventuras entre la magia y la naturaleza, sobreviviendo al ser malvado pues a fin de cuentas se convertían en una princesa o príncipe, para finalmente llegar al tan esperado “vivieron felices por siempre”.

Los cuentos, al adaptarse a las estaciones del año, a los climas de las regiones, a las clases de vida, a los gustos de cada pueblo, a las lenguas y, por supuesto, a los cambios producidos por la mano del narrador oral, evolucionaron como todo en este planeta (el tiempo, la naturaleza, los ritos, las tradiciones), por eso actualmente, los cuentos más estudiados reflejan la última sociedad que los adoptó y que les impregnó de su forma de vida y de su cotidianidad, eso explica lo difícil de encontrar su origen. En el caso de la colección de los “hermanos Grimm”, se comprobó que algunos son totalmente legítimos aunque fueron adaptados con el estilo bien marcado de ellos, otros por el contrario son el resultado de la combinación de varias versiones orales, y otros son tomados y retocados de cuentos extranjeros.

Antes de la escritura, sin duda alguna, los relatos orales, en la mayor parte del mundo, fueron el único medio que tuvo el hombre para transmitir historias llenas de significados; la costumbre de la narración oral pasó de generación en generación, de boca en boca, contando cuentos de regiones muy lejanas, los cuales llegaron de oído por otro narrador, adaptándolos a las condiciones socioculturales, como climáticas y regionales de la nación o simplemente fue el resultado de la imaginación del cuenta cuentos con el fin de enseñar o seguir ciertas tradiciones. Muchos



4 “La Cenicienta” en las tres versiones más reconocidas, es decir de Basile, Perrault y de los “hermanos Grimm”, tienen diferencias a pesar de ser el mismo cuento o por lo menos tener a una jovencita que vive con su madrastra y sus hermanastras, haciéndola sufrir con tareas muy pesadas; un día un príncipe decide hacer una fiesta para buscar esposa, así que todas las mujeres del reino van incluyendo a Cenicienta que con la ayuda de seres mágicos va al baile e inmediatamente el príncipe se enamora de ella, sin embargo su hechizo acaba a las doce de la noche. Al salir corriendo pierde una zapatilla de cristal... los finales de las tres historias son muy distintos entre sí, como son:

Cuando la zapatilla llegó a Zezolla, el pie de la doncella quedó amorosamente atrapado por ella, como una mariposa por la llama.

Tomandola a Zezolla del brazo, el príncipe le mandó que se sentara a su lado en el estrado y colocó una corona en su cabeza; y ordenó a todos sus súbditos que obedecieran a su reina.

*Basile*

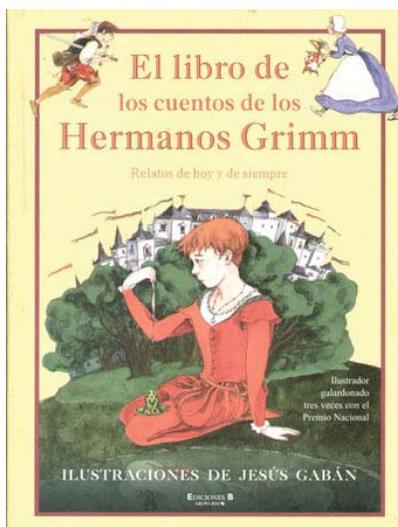
La madrastra y las dos hermanas se quedaron estupefactas y palidieron de ira cuando el príncipe colocó a Cenicienta delante de él en su cabalgadura y partió [...] Cuando el cortejo nupcial se dirigió a la iglesia, la mayor fue a colocarse del lado derecho y la menor del izquierdo. A la ida, las palomas picaron un ojo a cada una de las hermanas...fueron condenadas a permanecer ciegas el resto de sus días por su perfidia y falsedad.

*Los hermanos Grimm*

de esos cuentos fueron escuchados por Giambattista Basile de Italia, Charles Perrault de Francia y Jakob y Wilhelm Grimm de Alemania, quienes en su época recolectaron esos cuentos orales para transcribirlos en libros. Es por eso que muchas de las historias contadas por cada autor son similares entre sí como es el caso de “La Cenicienta”<sup>4</sup>, “La Caperucita Roja” o “La Bella Durmiente del Bosque”. Variaciones que dependían de las costumbres y tradiciones de cada pueblo.

En Alemania como en la gran parte de Europa, las abuelitas y las nodrizas eran quienes se dedicaban principalmente a contar los “cuentos de hadas”, siendo ellas las narradoras orales. De su boca salían historias fantásticas de duendes, hadas, madrastras, príncipes y princesas, reinos lejanos, para todos los que las escuchaban, tanto niños como adultos. Aún hoy, nadie se resiste a escuchar un cuento e imaginar las más extraordinarias escenas en donde se cae la zapatilla de cristal, el príncipe combate con el dragón, o Blancanieves huye al bosque. Actualmente escuchar un cuento es muy difícil, pues son pocos los niños a quienes sus padres, abuelos o maestros les leen un cuento (o simplemente se lo sacan de la manga). La narración oral, es una tradición que tiene cientos de años y se está haciendo obsoleta en la mayoría de los países. Aunque en ciertas Ferias o librerías, se invita a los niños para que escuchen alguna historia contemporánea, sin descartar los clásicos, la cultura del “cuento de hadas” se está perdiendo. Esta actividad tiene como fin invitar a los niños, y no tan niños, a adentrarse al mundo fantástico de los libros.

El arte de narrar sigue vigente actualmente en ciertas comunidades en donde los medios de comunicación y los libros no son muy accesibles, como son en ciertas regiones de Europa Oriental, en Grecia y en Asia menor, los Mongoles por ejemplo, siguen siendo uno de los pueblos donde los cuentos orales son de gran importancia para transmitir las tradiciones de su cultura. Las narraciones han sido modificadas mezclando elementos de la vida moderna se impregnan en las tradiciones y pasajes antiguos, así



El libro de los cuentos de los Hermanos Grimm, 2001.  
Ilustración: Jesús Gabán  
Ediciones B

nace otra nueva versión de “Ricitos de oros y los tres osos”, o de “La Bella y la Bestia”, cuentos sencillos que no son difíciles en ser transformados con los polvos mágicos de la imaginación.

Los “cuentos de hadas”, folklóricos o maravillosos, sin importar el cómo se nombren, ni el país de procedencia, contienen ciertas características que hacen que pertenezcan a las ya mencionadas denominaciones, estas características corresponden especialmente a los cuentos Europeos. En primera, nos encontramos con palabras o frases al inicio “Era una vez”, “Hace mucho, mucho tiempo”, “En un reino muy lejano”, no sólo es la introducción del cuento, sino el referente principal para saber que tipo de texto se trata. Además el hecho de que en los cuentos no existe un tiempo, ni un lugar definido, por lo mismo hay una falta de descripción de los lugares, épocas y, por supuesto, de los personajes de manera concisa. Mientras que la historia se enfoca principalmente en la acción de los personajes, por lo general sus acciones son impuestos o influenciados por terceras personas. La mayoría de las veces no existe un narrador en primera persona, el narrador es un personaje extra, como una anciana contando el cuento a su nieta, o un animal, éste puede, sí así lo desea, intervenir en la historia.

Las etapas que se desarrollan en el “cuento de hadas”, por lo general, siguen una misma línea, no se desvían, haciendo fácil su lectura y comprensión. El protagonista deja su hogar para obtener algo, para salvar a alguien, es raptado, o desterrado; en su camino va a combatir ciertas dificultades impuestas por el antagonista, vence para obtener lo que busca: tesoros o alguien con quien casarse. Cabe señalar que Blancanieves deja su reino a causa de su Madrastra, quien intenta matarla, llega al bosque en donde se queda a vivir con los siete enanos, pero es descubierta por la Reina quien vuelve a intentar asesinarla (en total tres veces), pero gracias a los enanos ha tenido la fortuna de librar tales obstáculos, sin embargo, en la tercera prueba la protagonista muere (fracasa), la malvada mujer vence a Blancanieves, pero



llega el príncipe a salvarla. En los “cuentos de hadas” los protagonistas normalmente superan las pruebas con la ayuda de seres fantásticos, como animales que hablan, hadas madrinas u otro ente mágico. Ellos le dan al protagonista un objeto mágico con el que pueden destruir el poder maligno del ser malvado que intenta impedir su destino y llegar a un final Feliz.

La dualidad es un elemento muy importante, recalca los opuestos como la maldad o la bondad, la fealdad o la belleza, entre otros. Es, de igual manera, una característica esencial en las historias fantásticas, ya que siempre está la necesidad de mostrar al héroe como un ser bueno, además de bello, que debe enfrentar las dichas pruebas impuestas por su destino para poder acabar con la maldad de un ser horrible.

Además en aquella época la literatura infantil invadía las casas de los niños (sobre todo de familias bien acomodadas), los libros que consumían tenían ilustraciones llamativas, lo que trajo una nueva oleada de dibujos especializados para estos pequeños consumidores de “cuentos de hadas”. Ludwig Richter fue uno de los más representativos artistas del siglo XIX, fue, quien impulsó su estilo en casi toda Europa, otro ilustrador fue Theodor Hosemann, que ilustró principalmente para Perrault y para los “hermanos Grimm”. Es así como empieza otra nueva característica de los “cuentos de hadas”: cuentos completamente ilustrados, sin importar el país. No sólo se hacían las portadas, y los interiores para alegrar la imaginación de los infantes, sino también hacer libros más apetecibles para el público en general. Hoy la ilustración de narraciones fantásticas sigue vigente, a tal grado de que muchas recopilaciones de cuentos son de lujo.

El narrador, un adulto actual, por lo general, va adaptar el texto a sus propósitos, sus intereses y el contexto histórico en el que se haya, de tal forma que él dará el toque final en la historia, la cual será captada e interpretada por el niño, quien va a tomar conciencia de ciertos pasajes y cuestionar sus inquietudes, el adulto contestará a su modo, a conveniencia o dejará la libre interpretación del



infante. Es por ello que este género se ha prestado también para ser modificado y transformado por un sinnúmero de personas todos los días desde su existencia, es tan maleable, que hay innumerables versiones dependiendo de las necesidades de cada uno.

Los “cuentos de hadas” no fueron “creados de la nada”, tienen rastros de alguna forma de vidas antiguas, provenientes de diferentes reinos o poblados. En ellos se pueden descifrar los conceptos históricos que determinaron sucesos o hechos dentro del cuento. Además se muestran tendencias religiosas y de culto, claro, no a simple vista pero sí con ciertas manifestaciones. Sabemos qué quieren los cuentos, pero el tema no es necesariamente el reflejo directo de la realidad, sino de un proceso de negación de la realidad, a tal grado que en algunas ocasiones ciertos pasajes son contradictorios. Con la ayuda del Folklore ha permitido seguir una búsqueda de esos orígenes, a fin de llegar a entender de manera psicológica a esos pueblos dispersos por el mundo, llegando a conocer más de su historia, pero también de su impacto en la sociedad actual

Un “cuento de hadas” puede ser interpretado de muchas maneras, eso depende de cada uno; de la edad, la época, las condiciones emocionales, etc., pero sin duda, son historias que, de un modo u otro, han de estar presentes en la vida de cada quien, en forma positiva o negativa. Los niños son los que más leen este material o se los leen, son más susceptibles y son capaces de entender más de lo que uno se imagina de la historia. Los adultos –la mayor parte- son quienes tienen más prejuicios, quienes los han de negar o rechazar, dejan la fantasía para meterse completamente en la realidad, es absurdo y contradictorio, ellos tienden más a divagar y crearse una vida imposible, una vida completamente fantástica aunque en ella no viva un unicornio blanco.

Blancanieves ha sido uno de los cuentos más reconocidos mundialmente de la colección de “cuentos de hadas” de los “hermanos Grimm”, por ser el primer largometraje animado a manos de Walt Disney, pues a ayudado a su identificación y como



también de las sucesoras adaptaciones que se han hecho a partir de ella. En el primer capítulo mencioné que muchos adolescentes no conocían la versión original del cuento de *Blancanieves*, eso demuestra la triste realidad de cómo la mayoría de los cuentos maravillosos sin adaptaciones no son conocidos en su mayoría por los niños y adolescentes de México. Además sí no es fácil que estos muchachos lean, menos que conozcan el verdadero final de “La Cenicienta” en la versión de los “hermanos Grimm”. Para ellos su transformación cognitiva se está desarrollando, ya son capaces de interpretar y ver en las historias los significados ocultos, leer entre líneas y a su vez algo más entre imágenes.

En México los “cuentos de hadas”, no son parte de nuestra cultura ni de nuestra historia como en Alemania o más bien en Europa, son parte de su acervo cultural, pues crecieron con ellos y lo seguirán haciendo, mientras que para nosotros no es tan importante dentro de nuestras vidas, “la tradición crítica señala que la mexicana es una literatura primordialmente realista, ligada siempre a la tierra o al devenir histórico.” (Morales, Sandiñas y Zamudio, 2003:3). Son pocos los autores mexicanos que han encontrado el mundo fantástico-real, en su mayoría contemporáneos como Carlos Fuentes, Juan José Arreola, Francisco Tario y Amparo Dávila; poco a poco la literatura fantástica en todas sus gamas se está leyendo más en el país del Quetzalcóatl (la serpiente emplumada).

La mayoría que han tenido un contacto con los “cuentos de hadas” es por medio de lo visual, ya que se les conoce en dibujos animados o en el séptimo arte, siendo este el medio más difundido, además que la muchos de nosotros y los niños actuales hemos crecido con ellos a través de la televisión, en el cine o en formato DVD. Sin embargo otra gran limitante que se tiene de estos cuentos es la vaga idea de que “son para niños”, pero sabemos que eso no es cierto, pues los cuentos maravillosos están dirigidos a todo tipo de público, y cada quien los interpretan de acuerdo a sus conocimientos, experiencias con respecto a este tipo de material fantástico. Al cumplir cierta edad uno se deslinda de



ellos argumentando que ya son grandes y que necesitan leer otras cosas, lo mismo dice un adulto, pero esto cambia, ya no pensamos como en la niñez o en la adolescencia, además al volver a leer estas fantásticas narraciones redescubrimos cosas que no habíamos visto anteriormente y ciertos pasajes que nos remiten a mundo maravillosos, “...el niño no debe realizar grandes esfuerzos para concebir un mundo en el que los animales hablen: lo que en el caso del lector adulto requiere una «voluntaria suspensión de la incredulidad» al niño le resulta natural” (Pisanty, 1995:71).



## CAPÍTULO IV

# Cuando la manzana es más que una manzana

*En mi infancia me dijeron que en los  
cuentos de hadas residen significados  
más profundos que e ninguna  
otra verdad de las que se enseñan en la vida*

Friedrich Shiller

Como ya he mencionado anteriormente, el cuento a estudiar es el de *Blancanieves* en su versión original transcrita por Jakob y Wilhelm Grimm, conocidos como los “hermanos Grimm”. En su natal Alemania, a mediados del siglo XIX, donde comenzaron a visitar pueblo tras pueblo, escuchando narraciones extraordinarias, llenas de princesas, príncipes, brujas, madrastras, duendes, y demás seres fantásticos. Su fin era estudiar cada una de las historias y crear una recopilación de cuentos folklóricos alemanes, llamando a su famosa antología *Cuentos de la infancia y del hogar*. Cabe recordar que en el capítulo anterior señale que realmente estas narraciones no son propias de Alemania sino adaptaciones de aquella región, historias provenientes de otros países transmitidas oralmente de generaciones en generaciones. Es en esta recopilación de donde proviene nuestra linda Blancanieves.

Sin embargo, en México se conoce, la versión en animación de Walt Disney, *Blancanieves y los siete enanitos*, mientras que la de los “hermanos Grimm”, la conocen muy pocos. Cuando empecé a buscar información acerca del cuento me percaté de un error, creí que el título original era *Blancanieves y los siete enanos* pero no es así, su título real es simplemente *Blancanieves* (hasta ese día fui parte de los relatos contados por Disney). Sin duda alguna es este capítulo IV (y el capítulo V), contiene los principales motivos de la tesis que es el interpretar los símbolos que habitan en el cuento para que los conozcan los adolescentes.



Los “cuentos de hadas” han sobrevivido a través de los años, siguen cautivando a sus lectores, a pesar de sus adaptaciones erróneas. Pero ¿por qué?, son tan diversas las respuestas, están llenos de seres fantásticos, te adentran en bosques misteriosos, pasan los protagonistas pruebas y pruebas hasta alcanzar su objetivo. Finalmente uno sueña con ellos y son muchos los factores que hacen que nos gusten o no, sin embargo, cada quien ha de interpretar estas historias dependiendo de sus vivencias y experiencias; así que tengo como objetivo interpretar el cuento, encontrar esos significados ocultos y transportarlos a las imágenes para que los adolescentes no se queden con la sola idea de los cuentos de hadas: “son para niños”.

Es por ello que para entender mejor acerca de estos cuentos, me valdré de la hermenéutica, disciplina que interpreta la intencionalidad de los textos con respecto a la tradición, la cultura, la comprensión en general del mundo en el que se desarrolló. También recurriremos de la semiótica para encontrar el origen y el significado de los signos del cuento en sus diversas formas; en íconos, en índices y principalmente en símbolos. Ambas disciplinas ayudaran a darle otra lectura a *Blancanieves*.

## Hermenéutica

Para la mitología griega el deber de Hermes, que fue enviado por Zeus a la Tierra para poder hablar en representación de él ante los humanos, era transmitir el mensaje divino, interpretar las palabras de Zeus para luego decirlas a los humanos, pero “Hermes en la cultura representa no solamente la posibilidad de remover el sentido de los textos y de las palabras sino también de ocultarlo, deformarlo, enroscarlo, desplazarlo”(Aguilar, Irigoyen 2004:13). La hermenéutica es a la vez ciencia y arte, es la disciplina de la interpretación de los textos que va más allá de la palabra y el enunciado. Nos ayuda a encontrar un sentido más profundo e



inclusivo oculto; con el fin de poder entender el por qué de su creación, así como la época y, por supuesto, la intención que tuvo el autor ante su obra y ante el lector, es decir que “la verdad del texto comprende el significado o la verdad del autor y el significado a la verdad del lector, y vive de su dialéctica”(Aguilar, Irigoyen, 2004:17).

Esta disciplina ha sido estudiada y utilizada desde siglos atrás, con el paso del tiempo se fue adaptando a las nuevas corrientes filosóficas, sin embargo, sigue conservando aún su objetivo principal: la interpretación de los textos, tanto filosóficos, jurídicos, teatrales, musicales, etc., pues siempre un texto podrá ser interpretado desde lo más complejo hasta el más banal o vulgar, depende de cada interpretación.

A la hermenéutica se le conoce como una ciencia-arte, ya que al ser una doctrina, es una teoría que sirve para estudiar, formular ideas, conceptos, por lo que es una ciencia; debido a que se lleva a una práctica, es un utensilio, un instrumento que ayuda a descifrar las palabras, por lo que también es un arte. La hermenéutica ha de combinar la teoría con la práctica, ampliando en gran medida el estudio de los textos, los cuales no forzosamente pueden ser escritos, igualmente los hay hablados o actuados.

La interpretación es la palabra clave de la hermenéutica, sirve para ayudar al lector a encontrar el sentido inicial que alguna vez tuvo el texto. Cabe decir que es muy difícil llegar a ese sentido primero, pues comprender con exactitud el pasado a pesar de la ayuda de otras referencias y estudios muy profundos es relativo ya que estas interpretaciones pueden ser tanto subjetivas como objetivas, a pesar de ello se logran obtener indicios de las intenciones del autor como del texto, los que sirven para entender más y más nuestro pasado así como nuestro presente. Estos indicios son por lo general los símbolos que uno encuentra dentro del texto, pero actualmente el uso de los símbolos están pereciendo lentamente, son pocos que los usan, o más bien, que perciben. Son cada vez más las personas que no ven más allá de sus narices, se quedan con una sola idea y no buscan, Martine Dulaey escribió “Una joven colega de historia del



arte me contaba que, ante una Virgen con el niño, sus estudiantes no veían más que «una mujer con un bebé en brazos» (Dulaey, 2003:12).

“Lo que más le falta a nuestra época es recuperar o inventar símbolos. Está con los símbolos caídos, y eso es lo que la amenaza de muerte. Los símbolos son un ingrediente esencial de cada cultura, porque ellos dan vida, ayudan a conservar la memoria y la identidad de los pueblos” (Beuchot, 2005:67). Hay que empezar a enseñarles a los adolescentes los símbolos para analizar el sentido interno de un texto, ellos están en una etapa en la que su mente se está desarrollando para ser capaz de poder captar esas metáforas de la vida, está en sus manos ampliar su conocimiento y su mundo. Poco a poco podrán percibir signos que ofrecen un significado oculto, y que él al interpretarlo, lo revivirán, lo sacará a la luz vislumbrando una idea, un concepto, una imagen, una interpretación.

Yo, como lectora y reconstructora de un texto necesito comprender que “la hermenéutica abarca el nivel del símbolo (como unidad lingüística o palabra), el de la frase y el del discurso entero. Lo hace porque sólo ella se muestra capaz de rendir cuenta completa de la totalidad del fenómeno semiótico que se configura como texto” (Beuchot, 2005:41). El símbolo ha de servir como una clave, una indicación de sentido, una dirección, que ayudará a esa interpretación, a seguir un rumbo para lograr encontrar desde las profundidades del texto hasta la ya mencionada intención o sentido.

El símbolo a estudiar en el cuento de *Blancanieves*, sin duda alguna, tiene una gran carga tanto de la cultura pagana como de la religiosa, en particular con la cristiana, de ciertas partes de Europa sobre todo de las regiones donde se encuentran los países de Alemania, Suecia, Finlandia, Rusia incluyendo a Inglaterra. En la Edad Media el símbolo estaba ligado a lo religioso, a lo mítico y a lo místico, es por ello que baso el estudio en aquella época anteriores al medioevo, es decir, a los mitos que crearon los pueblos antiguos, pues están tan llenos de símbolos y significados con respecto a sus tramas, así



5 Teoría creada por Muricio Beuchot, profesor de la Facultad de Filosofía y Letras e investigador del Instituto de Investigaciones Filológicas de la UNAM. Miembro de la Academia Mexicana de la Historia y de la Academia Mexicana de la Lengua.

como en el Romanticismo alemán, en donde la naturaleza tiene un papel fundamental, y no olvidemos que fue en esos años del siglo XIX, se transcribió de oral a escrito el cuento de *Blancanieves*.

El filólogo mexicano, Mauricio Beuchot, ha elaborado una teoría acerca de la hermenéutica, es decir “La hermenéutica, analogía-icónica, simbólica”<sup>5</sup>, la cual se basa en todos los iconos y símbolos de un texto para poder interpretarlo de modo óptimo por medio de la analogía, la cual ha de ofrecernos las posibilidades de un gran número de diferentes interpretaciones, pero no infinitas, si no el sentido del texto se perdería por completo. Esta teoría ha de unir diversas disciplinas: la fenomenológica, la psicología, la ética y la metafísica. Tomemos en cuenta también que los símbolos han existido desde la aparición del hombre, son históricos “se dan en la historia, aparecen en un contexto cultural determinado, pero contienen elementos universales, aspira a lo abstracto, y sólo llega a su plenitud cuando ilumina no sólo los sentidos, la imaginación y la emoción, sino también la inteligencia, la razón y la voluntad: en definitiva, a todo el hombre” (Beuchot, 2005:75).

Los textos (orales o escritos) son la representación de un mundo en que nosotros, como seres vivos podemos habitar y entender, pero también son un medio para entenderse así mismo, son el reflejo del ser humano como tal o como quisiera ser. El significado real de un texto está determinado, al igual que el autor y el público, por situaciones históricas, influenciado por la cultura, por del contexto en el que se desarrolló, y, por supuesto, para el intérprete; esos factores han de estar presentes constantemente, pues no siempre ha de ser una interpretación objetiva, puede llegar a ser subjetiva, o la combinación de las dos.

Las interpretaciones que han de darse son una pre-interpretación, pues quien interpreta ha sido de un modo u otro, a través de los años, influenciado por una teoría, un prejuicio, un contexto socio-cultural. No se puede ser neutro completamente al generar una interpretación, es normal, uno no puede alejarse por completo de la sociedad en la que vive, normalmente va existir un hecho



que esté constantemente rondando en nuestra mente, así como inclinaciones y variaciones dentro de la misma hermenéutica.

En los párrafos anteriores mencioné que la meta del estudio hermenéutico es descifrar los significados de los símbolos existentes en los textos, porque “Dichos símbolos comparecen así como documentos dotados de una dignidad humana y de una significación filosófica, que son capaces de revelar ciertas dimensiones de la vida humana olvidadas o desfiguradas en las sociedades modernas” (Garagalza, 1990:18), y así hacer una interpretación del sentido que se vive, en el ya mencionado texto. Hay que encontrar el significado del símbolo, es importante, no sólo verlo sino identificarlo, entenderlo y de razonarlo con respecto a las cosas que lo rodean para darle un valor. Interviene aquí la imaginación, pues sin ella carecerían de significados aquellos objetos claves de los textos, sirve de puente entre la percepción y el razonamiento, “el camino de la hermenéutica literaria y de las tradiciones populares, el de la interpretación rigurosa del simbolismo que esconde toda ficción artística, el camino, en definitiva de la Imaginación” (Cortés, 2004:188). El hombre al conocer su mundo, traduce esos conocimientos a su lenguaje (signos, símbolos, mitos, cultura, textos, etc.), es decir, los transforma según sus necesidades, deseos y creencias. La hermenéutica debe tomar en cuenta a la comunidad que interpretará para poder llegar al sentido profundo del texto.

### **Semiótica**

Mientras que la hermenéutica es la herramienta que sirve para interpretar los textos escritos u orales, e indagar la esencia del autor, y del lector; la semiótica se basa más que otra cosa en los signos con los cuales ha de descifrar los fenómenos y los hechos culturales, desde un punto de vista de la comunicación. Ha de explicar los signos y los fenómenos comunicativos, los sentidos y los significados que se producen en las comunidades por medio de



la sémiosis. La sémiosis es el momento en que se ha de interpretar la acción comunicativa entre las personas.

Esta teoría va sobre todo a comprender el proceso que los llevó a ser signos, la influencia que tiene ante una sociedad, que han de transmitir un significado o un valor, e influyen en el proceso de la comunicación. Por medio de la semiótica, se puede conocer los significados que contenga un signo, hallar el significante, es decir, el medio en que se comunica el significado y éste puede ser percibido por las personas que usen el signo;

“en la producción social de sentido no sólo actúan como agentes los emisores de los mensajes, ni tampoco sólo las audiencias, sino que ambos tejen una red, de modo que los medios y el público perceptor se interrelacionan activamente en la construcción de signos y discursos de dónde emergen los sentidos de la vida cotidiana al circular en las estructuras de la sociedad” (Zacchetto, 2003:29).

Es por ello que la semiótica se ayuda de la semántica, la pragmática y la sintáctica, estos tres siempre han de estar estudiando al signo, con respecto al objeto, la relación de signo con el interpretante y la relación del signo con el mismo.

La semántica busca todos los significados que rodean al signo con respecto a los objetos, a los hechos y a los fenómenos que estén representes. Mientras que la pragmática busca indagar en las expresiones comunicativas que se derivan de las relación del signo con el ser que lo interprete. Por último tenemos a la sintáctica que estudia la relación que existe entre un signo y otro, como también un signo entre sí.

“Si queremos tener un contacto significativo con la realidad, o sea, con el ser y los seres, nos vemos obligados a construir otros seres llamados *signos* y ellos permiten captar las cosas con algún significado”(Zacchetto, 2003:79). El *signo* ha de representar algo, ha



de ocupar el lugar de una cosa o ha de designar, va a mostrar una imagen, el sentido de la realidad.

Los signos tienen una forma física, que ha de ser perceptible, porque designa algo que no está presente corpóreamente. No cualquiera puede conocer un signo, sólo lo harán aquellos que lo conozcan (aunque hay excepciones). Sin embargo no siempre el significado del signo será captado de la misma manera por cada intérprete; es decir, va a existir una dualidad entre *connotación y denotación*.

La connotación es el pensamiento, el concepto, la idea que tenemos del signo, mientras que la denotación es el sentido original del signo, y éste puede ser captado como tal. Sin embargo, las experiencias vividas con “algo” relacionado con el signo pueden afectar en nuestra concepción del significado del mismo, dándole nuevos sentidos y valores, “las relaciones que establecen las connotaciones *se alimentan de metáforas*, ya que de continuos tienden a suplantarse un signo por otro y a capturar nuevos significados”(Zacchetto, 2003:242), lo cual nos lleva que la connotación no sólo se encuentra en la semiótica sino en otras áreas, siendo explotada en otros niveles de significaciones.

A un signo se le puede llamar de tres formas: icono, índice y símbolo. El *icono* (signo medio) se refiere al objeto que sustituye a través de las cualidades que se asemejan, y puede existir aun cuando no exista el objeto. Mientras que el *índice* o *indexico* (signo objeto) se refiere al objeto y este puede afectarlo. Y por último, el *símbolo* (signo intérprete), es la forma del signo que más me interesa. Se mencionó en párrafos anteriores que uno de los objetivos de estudio es el símbolo con respecto a la hermenéutica; ahora con respecto a la semiótica, no diferencia mucho el concepto, sólo la forma en que la utilizan las dos teorías. El símbolo se refiere al objeto que denota con respecto a la asociación de ideas que se tengan de él, interpretándolo, sin embargo, si el objeto no tuviera un significado que pueda ser interpretado se perdería completamente, es decir no existiría el símbolo.



El humano tiene la capacidad de imaginar, de crear símbolos que defina los objetos, en ellos encarna una idea, un sentido proveniente de un grupo o varios grupos sociales, para así crear un sólo conjunto de significados. A través del tiempo, el significado de “algo” aumenta, pues va incorporando nuevos elementos, pero a la vez quita a otros que se vuelven obsoletos, transformando poco a poco los símbolos, aunque siguen transmitiendo la idea original. El signo se puede regir por el vínculo entre el concepto, es decir, el significado con su expresión tal cual, el significante; mientras que en el símbolo, estos dos elementos son equilibrados, son uno mismo.

Al estudiar tanto la hermenéutica como la semiótica para descifrar los significados ocultos dentro del cuento de *Blancanieves*, me he dado cuenta de que son, de cierta manera, similares entre sí; por un lado la hermenéutica interpreta los textos, además de estudiar al autor como al lector, hallar el sentido pero con respecto al ser humano en cuanto a sus creencias, ideologías, anhelos, etc., por otro lado la semiótica tiene como base el estudio de los signos de acuerdo a él como tal, a los que perciben los signos como las respuestas que generan, lo hace con el fin de entender esos procesos de comunicación, de la sociedad o del individuo. Así que tenemos, por un lado, la hermenéutica que ha de ayudar a transmitir todos esos sentimientos que los personajes sienten en el cuento plasmado en los símbolos para dar más énfasis a las significaciones de cada uno y por otro lado la semiótica ha de encontrar las relaciones que existan entre las interpretaciones, las imágenes creadas y la narración (mi intención de este trabajo ante los lectores, principalmente los adolescentes).

Al entrar en contacto con el símbolo, misterioso y revelador, inmediatamente surgen ideas, sentidos ocultos, que despiertan a la curiosidad que llevamos dentro. Entonces revelamos esos significados que se encuentran en el objeto. Los símbolos se manifiestan no sólo a través de las palabras sino también por los gestos o por medio de las imágenes.



El estudio simbólico al que hago alusión está sustentado principalmente en las mitologías, en particular la germánica, además de otras partes del mundo, que pudieron influir en los propios mitos como también me baso en la ideología medieval con respecto a la religión cristiana, que fue afectada por otras religiones en su creación, y cuando fue modificada para ser aceptada por grupos indoeuropeos que tenían sus propias ideologías.

Los “cuentos de hadas” fueron influenciados por cuentos de otras regiones, como una adaptación al contexto social-cultural, al medio ambiente y a las ideologías de aquel entonces. La religión cristiana tuvo que adaptarse. Se sabe que el cristianismo surgió de la religión judía, y que fue alterada por los lugares y hechos relevantes, creando historias basadas en ellos con el fin de sustentar su religión. Aunque estas dos religiones no eran las más antiguas, ya existía la egipcia, la persas, la griega, la romana, entre otras. Hay ciertos pasajes bíblicos que se asemejan mucho a historias del *Libro de los muertos*, de los egipcios, o de una batalla entre héroes y dioses griegos. Por lo tanto ciertos conceptos de la vida, simplificados en símbolos, continuaron transmitiéndose de generación en generación, aunque no forzosamente los símbolos significaban lo mismo para un pueblo que para otro.

Cuando la religión cristiana empezaba a propagarse en busca de más feligreses, se encontró con unos grupos muy arraigados en sus propias ideologías, así que su mejor opción fue buscar lugares sagrados y objetos, transformar poco a poco las deidades y héroes en santos y las fiestas paganas convertirlas en fiestas religiosas. Un ejemplo de ello se muestra en una carta escrita en el año 601 dirigida al misionero Miltón por el papa San Gregorio:

“[dile al obispo Agustín que] tras madura reflexión[...] he decidido que los templos de los ídolos de esa nación no deben ser destruidos, aunque si los ídolos que hay en ellos; purificad con agua bendita los templos, erigid altares y depositad reliquias[...] para que aquellas gentes, al ver que sus templos no son destruidos, abandonen el error y, movidos por la familiaridad de los lugares a



los que estaban acostumbrados, conozcan y adoren el verdadero Dios. Y como tienen por hábito matar bueyes en sus sacrificios a los demonios, hay que instituir actos solemnes que sustituyan esta costumbre, como por ejemplo que en el día de la consagración [...] se les permita construir sus cabañas en torno al antiguo templo ahora dedicado a un nuevo uso, y que celebren la fiesta religiosa, no sacrificando bestias al demonio, sino matando el ganado para comerlo dando gracias a Dios” (Bernárdez, 2002: 104).

Así lograron convertir pueblos enteros, considerados bárbaros, en cristianos. Aunque se sabe que a pesar de entablar relaciones con aquellos pobladores de forma pacífica pero de igual manera destructora, para imponerse lo hicieron por medio de asesinatos. Aun así siguieron existiendo pequeños grupos que a pesar de la nueva religión, aún adoraban, a su modo, a sus dioses y héroes originales.

La mitología es universal pues da Fe a pueblos muertos y vivos que reflejan una parte de ellos, su visión de la creación del mundo, del universo y de ellos mismos. Es una forma hermosa de dar vida a respuestas comunes del hombre. Cada población la hizo con respecto a sus creencias, experiencias vividas con la naturaleza, a sus miedos, a sus consuelos, a su ambiente. Los estudiosos de las mitologías han descubierto semejanzas entre dioses, conceptos de ciertos animales o plantas. Por ejemplo, algunos símbolos existen desde hace miles de años y han perdurado con el paso de los años, porque fueron modificados y adaptados a las nuevas ideologías, sin perder su concepto original.



## Blancanieves

La forma en como voy a interpretar el cuento de *Blancanieves* es a partir de la identificación de ciertos pasajes del texto que contengan un símbolo o un concepto en general. Lo voy a explicar en el orden en que va la narración para que al mismo tiempo sea leído el cuento. El texto en el cual me baso, es del libro *Cuentos*, de los “hermanos Grimm”, publicado por Editorial Alianza de España, que es similar a otras traducciones como *Contes de Grimm*, publicación francesa. En la búsqueda de esos símbolos e interpretarlos de acuerdo a la ya mencionada mitología y creencias medievales, me basaré en las leyendas y tradiciones sobre todo germánicas, que comprenden tanto la escandinava y la vikinga, es por ello que al calificarlas de germánicas me refiero a todos los pueblos tanto de Alemania como de Islandia, Noruega inclusive parte de Rusia y Siria.



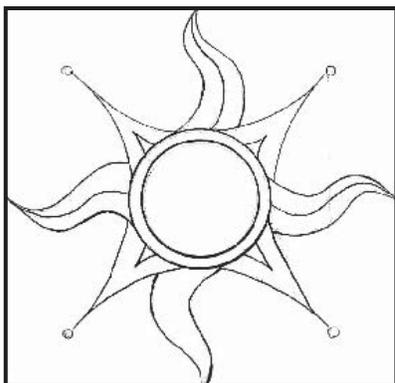
“Si tuviese un niño tan blanco como la nieve, tan rojo como la sangre y tan negro como la madera de este marco...”

## Blancanieves

Un día de invierno en el que los copos de nieve caían como plumas del cielo se encontraba una reina sentada junto a una ventana cuyo marco era ébano. Estaba cociendo. Y como se puso a contemplar la nieve mientras seguía cociendo distraídamente, se pinchó un dedo con la aguja y tres gotas de sangre cayeron en la nieve. Y al ver tan bello el color rojo sobre la nieve, pensó: “Si tuviese un niño tan blanco como la nieve, tan rojo como la sangre y tan negro como la madera de este marco...”. Al poco tiempo tuvo una hijita tan blanca como la nieve, tan sonrosada como la sangre y con los cabellos tan negros como el ébano, por lo que fue llamada Blancanieves. Y al dar a luz murió la reina.



6 Giambattista Basile escritor italiano de “cuento de hadas”, del siglo XVII. La recopilación de las narraciones es en tomo llamados .



Blancanieves es el sol y los siete enanos giran a su alrededor.

“... tan blanco como la nieve, tan rojo como la sangre y tan negro como madera de este marco...” Blancanieves es la representación de los tres elementos anteriores. Los cuales fueron deseados por su madre antes de dar a luz. “Blanca” es el color de la pureza, de la luz, de lo espiritual; “Rojo” es el color de la sangre, de la vida, de los sentimientos y “Negro” el color normalmente de la maldad, sin embargo la reina especifica que es el color del ébano, una madera, que es el símbolo de lo femenino. En otra narración proveniente del noveno cuento del libro cuarto del *Pentamerone* de Basile <sup>6</sup> aparece una frase muy similar de la descripción antes mencionada, “un rey ve sobre mármol blanco la sangre de un cuervo al que habían matado y quiere una esposa que sea blanca como el mármol y roja como la sangre, y cuya cabellera sea tan negra como las plumas del cuervo” (Gubernatis, 2002:77). Encontrar similitudes con otros cuentos extranjeros es común entre las narraciones fantásticas, y más tratándose de Basile, quien fue el predecesor de los “hermanos Grimm”, Jakob fue su admirador. Sin embargo, el cuento de *Blancanieves* no deja de tener elementos propios que lo caracterizan como tal, los cuales tienen una razón de ser.

El *Blanco* es el color que simboliza la luz, es el sol resplandeciente. El sol es un astro de gran importancia para todas las culturas antiguas, y de hecho algunas de ellas representaban a ciertos dioses con esa estrella. La mitología germánica no fue la excepción, haremos notar que a diferencia, para ellos la palabra y el sol, no era él, sino ella (la), es decir un astro femenino, mientras que la Luna era el astro masculino.

En la Edad Media, el sol era el centro del Universo, y se encontraba rodeado por los siete planetas (que eran reconocidos en aquella época, aún no se descubrían los otros dos); Blancanieves por ser Blanca y tener esa luz solar, representaba al sol, y los siete planetas eran los siete enanitos. No sólo el blanco representa la luz, sino también la pureza de Blancanieves. Es una pequeña niña que es acosada por la madrastra pero fue rescatada (de cierto modo) por los enanos, y después por el príncipe, además el concepto que se



tiene acerca de todas las protagonistas de los “cuentos de hadas”, que son mujeres puras, nobles, decentes y demás calificativos, por supuesto, todos positivos y aceptados por la sociedad.

El color de la vida y los sentimientos es el *Rojo*. Se refiere también a la sangre, a la unión de la Madre y la Hija. En los poblados germánicos se practicaba el sacrificio a los dioses, el término “sacrificar” se refiere más a la idea de “ensangrentar”, la sangre era líquido de los dioses; así que en este sentido la sangre puede interpretarse como el símbolo de sacrificio, y es también la representación de vida-muerte, nacimiento y renacimiento. La madre de Blancanieves sacrificó su vida por ella, vierte su sangre (el líquido vital) en su hija. Así mismo es un símbolo de unión, pues -como toda buena madre- sigue cuidando a su hija desde el Otro Mundo.

El hecho es que en muchos cuentos populares, el protagonista quedaba huérfano y la mayoría de las veces el papá vuelve a casarse. Era algo muy común y sucedía con frecuencia en los pueblos antiguos, por la falta de condiciones y el escaso conocimiento de los partos, muchas madres morían al dar a luz o a los pocos días después. El padre, ya viudo, quedaba al cuidado de sus hijos y de sus propias actividades lo que propiciaba que buscara inmediatamente una sustituta de su difunta mujer y una nueva madre de sus hijos.

*Tres gotas de sangre*, el número tres ha sido una cifra de gran importancia para muchas civilizaciones, ya que se usa mucho en las mitologías, cuentos, poemas, pintura, entre otras artes. Para los cristianos representa la Tríada, Dios, Hijo y el Espíritu Santo, que es el número Divino. El tres es una cifra muy mencionada en este cuento, lo vemos en las gotas de sangre, y también en los tres intentos de asesinato de Blancanieves, los tres días que lloran por su muerte los enanos y las tres aves que visitan su cuerpo. Los números son, para muchas tradiciones, la base de la armonía del universo, son el origen de muchas cosas. Se dividen en pares e impares; los impares se relacionan con lo divino, lo espiritual, lo celestial, mientras que los pares se relacionan con lo terrenal, lo humano. Entre ellos existe



la dualidad, que también es parte esencial en las culturas y también en los cuentos: el bien y el mal. Dos elementos tan diferentes uno de otro pero que no pueden sobrevivir la una de la otra. Para Aristóteles el tres representa la naturaleza dividida en cielo, tierra y agua. Para el hombre significa el alma, el cuerpo y el espíritu, además es cuando nace, vive y muere. Es el número que representa las fases de la vida del ser humano, pero también su composición de éste, entonces las tres gotas de sangre son como la anticipación del próximo ser que ha de nacer, un verdadero humano procedente del líquido vital, la sangre.

En la Edad Media el cabello de una mujer era lo más apreciado, era su icono de belleza y de feminidad. El color *negro* sin duda es un símbolo de maldad, de oscuridad, de desgracia, de muerte, etc., así que realmente no se podría decir que Blancanieves represente maldad por tener de ese color su cabello, sin embargo, en el cuento especifican el material del que procede el color, es decir, del ébano, una fina madera, que es completamente un símbolo de feminidad. Como sabemos, la madera y el árbol es parte esencial de la naturaleza, así mismo, está lleno de referencias simbólicas de las culturas antiguas; para ellas el árbol es la base del origen del mundo del Otro Mundo, puede ser frutal, o no. Por su larga vida y su imponente grandeza los árboles son considerado de gran importancia, unos espíritus que hay que respetar. El árbol se asocia con la feminidad y con la fertilidad pues está en contacto con la tierra, la Madre Tierra que produce a los seres vivos, es por ello que las diosas más que los dioses se relacionan con él.

Pasando el año, tomó el rey de nuevo esposa. Era ésta una mujer hermosa aunque arrogante y presumida, que no podía soportar que alguien la superase en belleza. Poseía un espejo maravilloso, y cuando se miraba en él, decía:

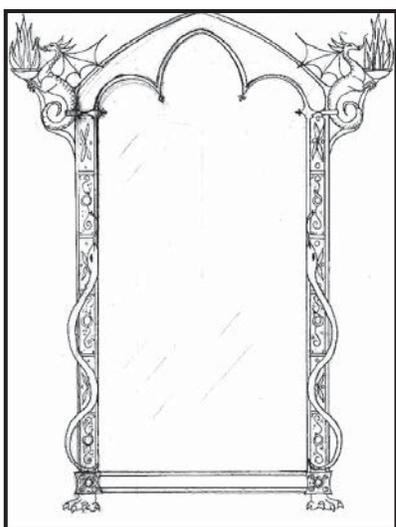


-Espejito, espejito que ves,  
la más hermosa de todo el reino,  
dime, ¿quién es?

El autor Sheldon Cashdan clasifica, en su libro *La Bruja debe morir*, los cuentos con respecto a los pecados capitales y a los vicios, siendo el cuento de “Blancanieves” el vicio de la *vanidad* (Cashdan, 2000:12), pues para él existen dentro de las narraciones fantásticas muchos elementos que reflejan vanidad. Me gusta esta interpretación, particularmente por el tratamiento de los elementos a los que se refiere. En primer lugar está el espejo (símbolo de la vanidad tanto en las creencias griegas como, principalmente, en la religión cristiana), además está, la Madrastra, quien no duda en ningún momento en mirarse frente al espejo y preguntar quién es la más bella de todo el reino.

No sólo el espejo y la madrastra reflejan la vanidad, también la misma Blancanieves pues por ser tan hermosa no muere a manos del cazador: *y como era una niña preciosa, el cazador se compadeció...* Cuando llega a casa de los enanos, ellos por su belleza la aceptan: *¡oh, Dios mío!; ¡oh, Dios mío!-exclamaban-; ¡qué preciosidad de niña! ¡Ah!,* y cómo olvidar al príncipe que sólo por la belleza de la joven decide llevársela al castillo: *pues no podré vivir sin contemplar a Blancanieves.* Hay otros pasajes que ejemplifican mejor la vanidad en Blancanieves que más adelante se analizarán.

Este cuento, sin duda alguna, se relaciona mucho con la religión cristiana. Como se mencionó anteriormente acerca de los cuentos populares, estos han sido creados muchos años atrás sin saber realmente la época y el verdadero origen, pero sí un poco el uso que pudieron tener en ciertos lugares o periodos. No dudo que el pueblo -¿y por qué no?- la Iglesia los usara con el fin de enseñar y de contar historias acerca de los pecados u otros elementos de maldad vencidos gracias a las virtudes y el lado bueno de los héroes o heroínas propios del cristianismo.



La vanidad se representa con el espejo, sin embargo también es el reflejo de la verdad.

7 Las serpientes además de significar maldad se les relacionaban a otros conceptos como a los pecados, en este caso de la vanidad.

A lo que respondía el espejo:

-Reina, de todo el reino sois vos la más hermosa.

Y se quedaba satisfecha, pues sabía que el espejo decía la verdad.

El espejo, es el símbolo de la vanidad en las representaciones cristianas<sup>7</sup>, también es el símbolo de la verdad ya que refleja lo verdadero de uno mismo, del universo. El espejo de la Madrastra no miente siempre le dice la verdad, hasta ella misma lo reconoce. El espejo del cuento es la representación de los dos símbolos: vanidad y verdad, está presente una dualidad. Si está junto con una mujer hermosa y ella se mira en él, se le da la connotación de vanidad, mientras que en otras culturas como son la China, la Islámica, la Hindú, la Japonesa y la Cristiana ha de usarse más como el objeto que refleja la verdad, la verdad divina.

Pero Blancanieves crecía y se hacía cada vez más bella, y cuando cumplió siete años era tan bella como la luz del día y más que la misma reina. Y una vez, cuando ésta le preguntó al espejo:

-Espejito, espejito que me ves,  
la más hermosa de todo el reino,  
dime, ¿quién es?,

el espejo respondió:

-¡Oh, reina, que la más hermosa sin duda era!,  
ahora Blancanieves mil veces os supera.

Entonces se asustó la reina y se puso enferma de envidia; desde ese momento, cada vez que veía a Blancanieves se ponía negra, pues tal era el odio que sentía por la muchacha. La envidia y el despecho fueron creciendo en su corazón como la mala hierba, hasta que no llegó a tener ni un minuto de descanso, ni de día ni de noche.



Entonces mandó llamar a un cazador y le dijo:

-Llévate a la niña al bosque; no quiero volverla a ver. La matarás y me traerás, como prueba, sus pulmones y su hígado.

Obedeció el cazador y se la llevó, y ya había sacado el cuchillo de monte y se disponía a traspasar el inocente corazón de Blancanieves, cuando la niña se echó a llorar y le dijo:

-¡Ay, querido cazador, déjame vivir!; me quedaré en el bosque y no regresaré nunca.

Y como era una niña preciosa, el cazador se compadeció y dijo:

-Vete, pobre niña, vete.

«Las fieras pronto darán cuenta de ella», pensó y, sin embargo, sintió que se quitaba un gran peso de encima al no tener que matarla. Y como acertase a pasar en su momento un cachorro de jabalí, lo mató con su cuchillo, le sacó pulmones e hígado y se los llevó a la reina como prueba. El cocinero tuvo que cocerlos con sal, y la pérfida mujer se los comió, creyendo que eran los pulmones y el hígado de Blancanieves.



¡Ay, querido cazador, déjame vivir!; me quedaré en el bosque y no regresaré nunca.

El jabalí es un animal que ha de simbolizar (en el cristianismo), la lujuria y el descontrol, pues, tiene una ira brutal que no puede tranquilizar, destruye todo lo que encuentra en su camino, es un animal que pertenece al lado de la maldad, es un animal demoníaco. Para los germanos, el jabalí se menciona porque es un animal de caza, es por ello que algún dios o héroe mataba al animal para demostrar su poderío, sus fuerzas y sus habilidades. Es un animal que se encontraba en muchas partes de Europa habitando los bosques y que servía para alimentar a un gran número de personas.



Cuando el cazador consumía el sacrificio del jabalí, extrae sus órganos, y se los da de comer a la Madrastra, quien cree estar comiendo las viseras de Blancanieves, este hecho intensifica la maldad de la reina con un acto de canibalismo, demostrando que no es un ser humano, sino un ser maligno y repugnante, capaz de hacer cualquier atrocidad.

Y la pobre niña se quedó en el inmenso bosque sola y desamparada, tenía tanto miedo que se quedó mirando las hojas de los árboles sin saber que hacer. Luego echó a andar, caminando sobre las puntiagudas piedras y las espinas, y las fieras pasaban a su lado sin hacerle nada.



Blancanieves encuentra refugio en lo más profundo del bosque, en la casita de los enanos.

“El bosque, teatro del culto de los druidas; el bosque, teatro de la caza; el bosque, teatro de las horripilantes historias de bandidos; el bosque, poblado de faunos y silvanos, de driadas y ninfas, de caballeros y villanos, de brujas y de hadas, de peregrinos pájaros y de pérdidas alimañas; el bosque, grande, profundo, oscuro, imponente; ha sido y será siempre un elemento principalísimo en la historia de la vida humana” (Mendoza, 1997:10).

No cabe duda, el *bosque* es el lugar esencial en donde se llevan a cabo los “cuentos de hadas”, la mayoría de las narraciones nos vamos ha encontrar con él. En Blancanieves es un refugio contra su Madrastra, aquí es donde encuentra su salvación, además las criaturas no le hacen ningún daño, por lo mismo que es alguien de mucha nobleza y pureza, pero también porque “los árboles son seres que ven, escuchan y hablan”, se dan cuenta de lo que sucede a su alrededor y comprenden muchas cosas. Tanto para los germanos como para los Celtas, en los bosques y en los árboles se encontraba la presencia de la divinidad invisible, en ella se guardan secretos que ningún humano ha de conocer, es por ello que los veneraban

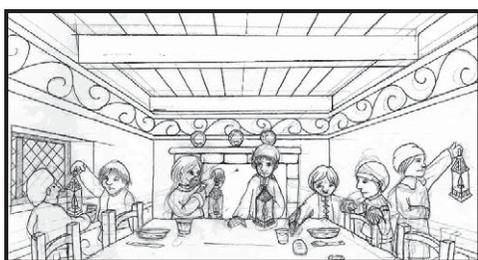


mucho, los respetaban, y hasta hicieron ofrendas bajo su cobijo para ser protegidos, pero si alguna vez se les insultaba, se les ultrajaba o se penetraba en ellos, reaccionaban: “Tiene sus cantos, exhala sus quejas, profiere sus amenazas, prorrumpe en acentos de cólera, como pudiera hacerlo un ejército de gigantes”(Mendoza, 1997:10). Además, el árbol en la mitología escandinava representa el sostén del mundo, su columna vertebral: la conexión del mundo espiritual (la copa del árbol) con lo terrenal (las raíces del árbol).

Caminó mientras sus piernas la sostuvieron, hasta que empezó a oscurecer: entonces vio una pequeña casita y entró en ella a descansar. En la casita todo era diminuto pero tan bonito y limpio que no se podía pedir más. Había una mesita cubierta con un mantelito blanco, y sobre la mesita había siete platitos, cada uno con su cucharita, y además siete cuchillitos, siete tenedorcitos y siete vasitos. Junto a la pared se encontraban sábanas tan blancas como la nieve.

Blancanieves, como tenía hambre y sed, comió de cada platito un poco de verdura y pan, y bebió de cada vasito un sorbo de vino; pues no quería quitárselo todo a uno. Después, como tenía sueño, fue echándose en las camitas, pues ninguna era de su medida: una era muy larga, otra muy corta, hasta que la séptima le vino muy bien; y en ella se quedó, se encomendó a Dios y se durmió.

Cuando se hizo de noche llegaron los dueños de la casita: eran siete enanitos que cavaban y horadaban los montes buscando minerales. Encendieron sus siete lamparitas y, al iluminar la casita, vieron que alguien había estado allí; pues nada se encontraba tal como lo habían dejado.



Cuando se hizo de noche llegaron los dueños de la casita: eran siete enanitos que cavaban y horadaban los montes buscando minerales.

*Siete enanitos que cavaban y horadaban los montes buscando minerales.* Estos pequeños seres que están a lado de los elfos y de las hadas, son tan reconocidos como seres mágicos. “Introducen una providencial sugerencia de la vida salvaje e incertidumbre en un universo que corre peligro de ser demasiado claro, demasiado lúcido” (Lewis, 1980:93). Se les encuentra en leyendas, canciones, poemas, cuentos, historias épicas, desde hace cientos de años; conviven con el hombre, lo acompañan, le hacen bromas, travesuras, juegan y los ayudan, algunas veces llegan a enojarse con él sino les da de comer. Se conocen con diferentes nombres dependiendo de la raza y los lugares en donde habitan. Podemos llamarlos Gnomos, Duendes, Knockers, Gobybau, Schacht-Zwerg, Berg-Mönche, Meister Hämmerlinge, etc. Los enanos, que son el sujeto de investigación, en este caso son los mineros y habitan en las cuevas, junto a las rocas o en las minas. Seres que han sido vistos en diferentes regiones del mundo particularmente en Europa, Asia y África.

Los Knockers, llamados así en Inglaterra, son espíritus que ayudan a todo minero que lo necesite, ellos mismos son mineros y conocen todos los metales y piedras preciosas que existen debajo de la tierra. En Alemania se les conoce como Berg-Mönche (monjes de la montaña) o Meister Hämmerlinge (Maestros del martillo). Su estatura puede ser de 30 cm. a 90 cm., siempre están acompañados de sus martillos. Otro nombre que se les da, no es muy conocido, es el de Tuergo. Son seres que existen desde los inicios de la mitología escandinava. Son conocidos como herreros (actividad exclusivamente masculina, no se ha mencionado de la existencia de alguna mujer).

Por estar siempre trabajando, con el humo y cenizas de la forja, sus rostros son deformados, haciéndolos poco atractivos, (en fin, son estos pequeños seres los que se representan en la mayoría de las ilustraciones). Son muy trabajadores e inofensivos pero les gusta trabajar lejos de la gente. Al igual que la serpiente y el dragón, los enanos son seres que custodian algún tesoro, por eso siempre están dentro de las minas, de donde se extraen todos los minerales y



pedras preciosas, pero también en la Edad Media se asociaban los duendes, enanos o gnomos con los cuatro elementos: tierra, agua, fuego y aire. De hecho la ciencia y la medicina se basaban en éstos. Los silfos se asociaban con el aire, la salamandra con el fuego, por que al ser arrojado al fuego podía sobrevivir, los Nereidas al agua, y por último, los Gnomos se relacionaban con la tierra; es por ello que la mayoría de estos seres están siempre viviendo junto a rocas, cuevas o minas.

Los *siete enanos* son la representación de los días de la semana, los que a su vez están hermanados con los planetas. Tanto para los babilonios como para los romanos creían que los planetas eran protectores de algún día de la semana, y a la vez a cada planeta le correspondía un dios, un metal y un color, como se aprecia en las representaciones que se hacían de ellos tanto en imágenes como en escritos. La palabra planeta viene del griego *Planetes* «astro errante». Los nombres que actualmente conocemos de los planetas no han sido modificados desde hace cientos de años. Además en aquella época sólo se conocían siete. El número siete, al igual que el tres, es de estrecha relación con todo lo espiritual y lo terrenal, también se mencionan mucho en otras culturas, en mayor grado el número tres.

A la Iglesia no se le dificultó mucho transformar lo dioses paganos en los Santos y en el Dios único, pues conservó el calendario Juliano en el que se tiene siete días. Realmente en este aspecto no hay mucha diferencia, aún hoy se mencionan o se hacen referencias a los dioses paganos como a los planetas. Además el siete se relaciona mucho con las creencias científicas en la época medieval pues es compuesto por el tres, el número divino, sumado con el cuatro, el número de elementos que componen el mundo. Así que la cifra del resultado del tres y cuatro es la relación de lo divino, lo espiritual con la tierra y lo humano.

El planeta Saturno corresponde al día de la semana Sábado, siendo su metal el plomo; Júpiter, su día es el Jueves y como metal tiene el estaño; Marte como su nombre lo dice es el Martes y su metal,



es el hierro; Venus es el día Viernes y su metal es el cobre (para la Isla de Chipre cuya diosa principal era Venus, como era un lugar de gran producción de cobre se le relacionó con la diosa); Mercurio, su día de la semana es el Miércoles y su metal es el mercurio; la Luna es el día Lunes y su metal es la plata, un material muy noble y de gran importancia en muchas culturas; y por último el Sol es el día Domingo, “día de la luz” que se convierte en “día del Señor”, para el cristianismo, por ello es el día en que se hace la misa más importante de la semana, su metal sin duda es el oro, relacionado con la luz.

Como mencioné anteriormente Blancanieves es el sol y los siete enanitos son los planetas que giran a su alrededor, que la custodian y protegen, sin embargo, se deja a un lado al planeta Tierra, porque es como si fuera otro ente que está entre los astros, pero a la vez fuera de ellos, sí se toma en cuenta, pues si no contamos a la Tierra sólo serían seis planetas. Tal vez se debe a que el mundo es totalmente terrenal, es donde el ser humano vive mientras que los otros astros son el cielo. Este concepto del sol en el centro y los planetas a su alrededor, se da con los estudios y teorías de Copérnico entre la transición de la Edad Media y el Renacimiento, generando que se cayera la idea que se tenía anteriormente de los astros y la Tierra. Antes para los teólogos, filósofos y astrónomos de la mayor parte del medioevo de las civilizaciones como la mesopotámica, los griegos y los romanos, la Tierra (Gea) era el centro, el todo, inclusive, el Sol, la Luna, Saturno, Júpiter, Venus, Mercurio y Marte, correspondían a los siete planetas, que giraban alrededor de nuestro planeta. Con la llegada de las nuevas teorías y descubrimientos científicos se estableció que “la tierra misma giraba en torno al sol, en lugar de hacer girar al cielo estrellado en torno a sí; como una estrella más entre las innumerables estrellas, se vio lanzada a los amplios y lejanos espacios celestes, para recibir del sol luz, calor y energía” (Hauser, 1965:72).



Dijo el primero:

-¿Quién se ha sentado en mi sillita?

El segundo-¿Quién ha comido de mi platito?

El tercero:

-¿Quién ha cortado un trozo de mi panecito?

El cuarto:

-¿Quién ha comido de mi verdurita?

El quinto:

-¿Quién ha pinchado con mi tenedorcito?

El sexto:

-¿Quién ha cortado de mi cuchillito?

El séptimo:

-¿Quién ha bebido de mi vasito?

Luego el primero miró alrededor y, viendo que en su cama había un ligero hundimiento, dijo:

-¿Quién se ha echado en mi camita?

Acudieron presurosos los demás y exclamaron a la vez:

-También alguien se ha echado en la mía.

Pero el séptimo, al examinar la suya, descubrió a Blancanieves dormida en ella. Entonces llamó a los demás, que se acercaron corriendo y gritaron llenos de admiración; trajeron luego sus siete lamparitas e iluminaron a Blancanieves.

Como se mencionó en los párrafos anteriores se ve otra vez la importancia del número siete, y tenemos en estas líneas las siete lamparitas que iluminaron a Blancanieves, las podemos relacionar con otras siete lámparas que son las del cristianismo, las cuales representan las siete ofrendas del espíritu, que representan sabiduría. En la tradición evangélica, el número siete representa la gentilidad. Por lo tanto, los enanos al iluminar a la niña, ven a un ser iluminado, a un ser puro, que surge sorpresivamente ante ellos, quienes han de ser sus nuevos protectores, que amablemente la aceptan en su



Los enanos al iluminar a la niña, ven a un ser iluminado, a un ser puro, que surge sorprendentemente ante ellos.

morada, a pesar de su naturaleza, alguien que no pertenece a los seres mágicos, criaturas que habitan lejos de la vista del hombre.

-¡Oh, Dios mío!; ¡Oh, Dios mío!-exclamaban-; ¡qué preciosidad de niña!

Y fue tal su alegría que decidieron no despertarla, sino dejarla dormir, en la camita. Y el séptimo enanito durmió con sus compañeros, una hora con cada uno de ellos; y así transcurrió la noche.

Al clarear el día se despertó Blancanieves, y, al ver a los siete enanitos, se asustó; pero ellos saludaron cariñosamente y le preguntaron :

-¿Cómo te llamas?

-Me llamo Blancanieves-respondió ella.

-¿Y cómo has llegado a nuestra casa?-siguieron preguntando los enanitos.

Entonces les contó que su madrastra había dado la orden de matarla, pero que el cazador le había perdonado la vida y ella había andado durante todo el día, hasta que, al fin, encontró la casita. Dijeron entonces los enanitos:

-Si quieres cuidar la casa, cocinar, hacer las camas, lavar, remendar la ropa y tenerlos todo en orden, podrás quedarte con nosotros y nada te faltará.

-Sí-dijo Blancanieves-; lo haré de todo corazón.

Blancanieves es aceptada en la casa de los siete enanitos, los cuales simbolizan los siete días de la semana, (días que por lo general se trabaja, se está siempre haciendo algo). Sin embargo, ha de pagar un precio por el refugio, por eso tiene que mantener la casa limpia



y la cena preparada cuando lleguen los enanos. -No pretendo abordar interpretaciones psicoanalíticas y feministas a propósito de este hecho, que Blancanieves se presenta como si fuera la ama de casa-; sino más bien porque estos pequeños seres son realmente ordenados y les gusta la limpieza, además de organizados; al llegar Blancanieves a la casa, se encuentra que todo a su alrededor está limpio, arreglado, hasta la cena ya estaba lista en los platos de los habitantes, (no son como los que nos muestran en la película de *Blancanieves y los siete enanos*, que eran completamente desordenados, sucios y al llegar la joven, sorprendida del aspecto que tiene el lugar decide limpiar). Además el hecho de ser gnomos que trabajan en las minas a escondidas para que nadie sepa sus secretos los hace ser muy cautelosos con las piedras y metales preciosos, seguramente no les hubiera agradado en absoluto llevar a la niña a las minas.

Y Blancanieves se quedó a vivir con los enanitos, arreglándoles la casa: por la mañanas se iban ellos al monte en busca de hierro y oro; por las tardes regresaban, y entonces tenía que estar preparada la comida. Durante el día se quedaba sola la niña; por eso los buenos enanitos le advirtieron:

-Cuidate de tu madrastra; pronto sabrá que te encuentras aquí; no dejes entrar a nadie.

El bosque, al ser ese ente misterioso que todo lo ve, todo lo escucha y todo lo comprende; sirve como un lugar maligno, también es un lugar de protección a todos los seres que no quieren ser encontrados. Los enanos que representan los planetas protectores del sol, y a la vez forman parte del mismo bosque donde Blancanieves se ha refugiado. Los enanos pueden, de cierta manera, predecir el futuro, ya que ellos mismos están atentos con su nueva habitante y lo que



le pueda suceder, se preocupan de las maldades que la madrastra pueda llegar a hacerle a su la pequeña.

Pero la reina creía haberse comido el hígado y los pulmones de Blancanieves, sólo pensaba en que era de nuevo la más hermosa; así que se puso frente al espejo y dijo:

-Espejito, espejito que me ves,  
la más hermosa de todo el reino,  
dime, ¿quién es?

A lo que respondió el espejo:

-¡Oh, reina, que la más hermosa sin duda era!,  
ahora Blancanieves, allá entre los siete montes,  
con los siete enanos,  
en mil veces os supera.

Entonces se asustó porque sabía que el espejo sólo decía la verdad, y comprendió que el cazador la había engañado y que Blancanieves vivía aún. Y pensó de nuevo en la manera de matarla, pues mientras no fuese la más hermosa de todo el reino la envidia no le dejaría vivir tranquila ni un sólo instante. Y al fin se le ocurrió algo, y se tiñó el rostro y se vistió como una vieja vendedora, quedando totalmente irreconocible. Con ese disfraz marchó por las siete montañas hasta llegar a la casa de los siete enanos, llamó a la puerta y preguntó:

-¡Buena mercancía vendo!, ¡vendo!  
Blancanieves se asomó a la ventana y la llamó:



-¡Buenos días, buena mujer!, ¿qué es lo que vendéis?

-Buena mercancía, preciosa mercancía –respondió-: cintas de todos los colores.

Y sacó una tejida con sedas de colores.

«A esta honrada mujer puedo dejarla entrar», pensó Blancanieves; y abrió la puerta y le compró la bonita cinta.

-¡Oh, niña, qué guapa eres! –dijo la vieja-; ven, que voy a ponerte la cinta.

Blancanieves no sospechaba nada: inclinó la cabeza y dejó que pusiese la cinta; pero la vieja le echó rápidamente la cinta al cuello, le hizo un nudo y apretó tan fuertemente que a Blancanieves se le cortó la respiración y cayó como muerta al suelo.

-Bien, con que fuiste la más hermosa –dijo la vieja, echando a correr.

Al poco rato, a la hora de la cena, volvieron los siete enanitos a casa; y cómo se asustaron al encontrar a su querida Blancanieves en el suelo, tan inmóvil que parecía muerta. La levantaron, y al ver que el nudo la estaba ahorcando, cortaron la cinta; entonces la niña empezó a respirar y fue reanimándose poco a poco. Cuando los enanitos supieron lo ocurrido, dijeron:

-La vieja vendedora no era otra sino la maldita reina. Ten cuidado y no dejes pasar a nadie cuando no estemos contigo.

Pero la mala mujer, de vuelta al palacio, fue a mirarse al espejo y preguntó:

-Espejito, espejito que ves,



la más hermosa de todo el reino,  
dime, ¿quién es?

Entonces el espejo respondió como de costumbre:  
-¡Oh, reina, que la más hermosa sin duda era!,  
ahora Blancanieves,  
allá entre los siete montes,  
con los siete enanos,  
en mil veces os supera.

Al escuchar esto se pegó tal susto que el corazón le dio un vuelco en el pecho, pues comprendió que Blancanieves había vuelto a la vida.

-Pues ahora –dijo-, voy a idear algo que la aniquile.

Y con una brujería que conocía preparó un peine envenenado. Entonces se disfrazó de otra vieja mujer. Así caminó por los siete montes hasta la casa de los siete enanos, llamó a la puerta y pregonó:

-¡Buena mercancía vendo!, ¡vendo!

Blancanieves se asomó a la ventana y dijo:

-Sigue tu camino, que no debo abrirle la puerta a nadie.

-Pero podrás ver la mercancía –dijo la vieja.

Y, sacando el peine envenenado, lo mantuvo en alto. A la niña le gustó tanto que se dejó convencer y abrió la puerta.

Cuando se pusieron de acuerdo en el precio, dijo la vieja:

-Ahora voy a peinarte como es debido.

La pobre Blancanieves no sospechaba nada y se sometió al deseo de la vieja; pero apenas había metido ésta el peine entre su cabellos, cuando el veneno empezó a actuar y la niña cayó al suelo sin sentido.



-¿Tú, dechado de belleza! –dijo la pérfida mujer-; ahora sí que estás muerta.

Y se marchó a su palacio. Pero por fortuna pronto se hizo de noche y los siete enanitos volvieron a sus casa. Al ver a Blancanieves en el suelo y como muerta, sospecharon inmediatamente de la madrastra; buscaron la causa y encontraron el peine envenenado; y nada más encontrarlo Blancanieves volvió en sí y les contó lo ocurrido. Entonces le dijeron que estuviese sobre aviso y que no volverá a abrir la puerta a nadie.

Una *cinta* y un *peine*, los dos primeros instrumentos que sirvieron para el intento de asesinato de Blancanieves, en ambos casos la belleza de los objetos la cautivó hasta el grado de comprarlos sin darse cuenta que eran un truco para matarla. La vanidad la llevamos con nosotros, la expresamos, en el gusto por la contemplación, buscar la manera de mejorar nuestro aspecto, de gustar tanto a los demás como a uno mismo. Para la Iglesia era un pecado la lujuria, la gula, la avaricia, la soberbia, la ira, la pereza y la envidia, este último está muy relacionado con la vanidad; representaba la maldad del ser humano, mientras que el lado bondadoso sería la verdad, la sabiduría, el amor, la humildad, entre otras virtudes, era lo más importante en el hombre, lo conectaba más con el lado espiritual.

Así como el humano sucumbe muchas veces a los vicios, sin ser la excepción Blancanieves. Ella también quiere ser bella, mas bella de lo que es, ya se sabe, es por ello que acepta comprar el listón y el peine que ayudarán a su aspecto, cae en la trampa. La mala mujer pudo matarla de otra manera, pero no fue así, sino que prefirió venderle con engaños esos objetos.

Las cintas eran parte de la vestimenta de las mujeres, sobre todo de la nobleza o la corte, pues adornaban sus cabellos o ropajes, mientras que el peine al igual que el espejo es un objeto



que ayudaban al arreglo personal de las mujeres; además, tanto el listón como el peine están relacionados con el cabello negro de Blancanieves, el cabello símbolo de toda mujer. Se han realizado varias representaciones pictóricas de mujeres vanidosas o seductoras, y en la mayoría de las veces tienen dos elementos principales: el peine y el espejo. Este último, como ya se mencionó, es el máximo símbolo de vanidad, si una mujer se reflejaba en él, pero si sólo lo sostenía y este reflejaba otras cosas, entonces significaba más que nada la verdad.

La reina, al llegar al palacio, se colocó frente al espejo y dijo:

-Espejito, espejito que me ves,  
la más hermosa de todo el reino,  
dime, ¿quién es?

A lo que el espejo respondió como la vez anterior:

-¡Oh, reina, que la más hermosa sin duda era!,  
ahora Blancanieves,  
allá entre los siete montes,  
con los siete enanos,  
en mil veces os supera.



Un listón, un peine y una manzana, ¿qué objeto traerá la desgracia?

Cuando oyó hablar así al espejo, se estremeció y tembló de rabia.

-Blancanieves morirá –gritó- aunque me cueste la vida.

Y a continuación se metió en un oculto y aislado aposento, que sólo ella conocía, y preparó una manzana envenenada. por fuera se veía apetitosa, tan blanca y tan sonrojada, que quien la viese tendría que sentir deseos de



morderla; pero quien comiese un solo trocito, moriría. Cuando la manzana estuvo preparada, se tiñó el rostro y se disfrazó de campesina, y así se marchó por los siete montes hasta la casa de los siete enanos. Tocó a la puerta y Blancanieves se asomó a la ventana y dijo:

-No puedo abrir la puerta a nadie; los siete enanitos me lo han prohibido.

-Como quieras –respondió la campesina-; ya venderé en otra parte mis manzanas. Toma, te regalo una.

-No –dijo Blancanieves-, no puedo aceptar nada.

-¿Temes que esté envenenada? –pregunto la vieja-; mira voy a cortar una manzana en dos partes; la parte roja es para ti, y la blanca me la comeré yo.

Pero la manzana estaba preparada de tal suerte que sólo la parte roja tenía veneno. La espléndida manzana despertó el apetito de Blancanieves y, al ver que la campesina comía de ella, no pudo resistir la tentación por más tiempo, sacó la mano y cogió la mitad envenenada. pero nada más llevarse un trocito a la boca cayó muerta al suelo. La reina la observó entonces con pérfida mirada y, riéndose a grandes carcajadas, dijo:

-¡Blanca como la nieve, roja como la sangre, negra como el ébano!: esta vez no podrán despertarte los enanos.

El hombre es fácil de corromper y el diablo lo sabe, siempre lo está acechando. En el cuento de *Blancanieves* no deja de aparecerse; no se dice que la madrastra es el diablo, pero sí, un ser malévolo que busca la manera de acabar con Blancanieves. Ella representa el lado oscuro, el lado del mal, del diablo. En todas las religiones antiguas y actuales, el mal existe, y es representado de diferentes maneras, esta ahí. Para unos la maldad interactúa siempre con el hombre, como

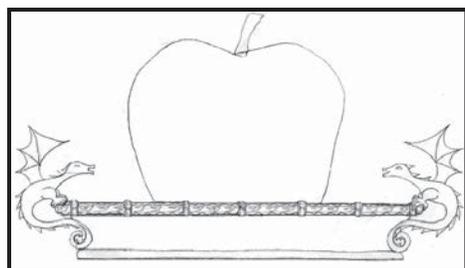


es en el caso del Cristianismo. La cual influyó definitivamente en la época de la que hablamos, acaparó muchas creencias para ser sólo una, llegando al extremo de usar el miedo.

El ser maligno por lo general se asocia con la serpiente, ésta puede llegar a tener la cara de una mujer con patas o ser un basilisco: el rey de las serpientes. Ésta criatura simboliza la maldad en su totalidad. Satanás se convierte en serpiente para tentar a Eva, para hacerla comer el fruto sagrado del Árbol de la Vida: la manzana. La madrastra se transformó en vendedora de frutas para poder tentar a Blancanieves a que pruebe aunque sea un bocado a la manzana, y lo logró. Así que esta escena puede ser la alegoría del Pecado Original; la manzana como el fruto prohibido. Aunque originalmente no lo era, más bien era una fruta de gran importancia en la cultura celta como en la escandinava.

La manzana tiene varios significados dependiendo del contexto. En el cuento es un fruto maligno. En latín, manzana es *malu*, de ahí viene la palabra malo y más aún si se trata de una manzana roja, es decir, una manzana color de sangre. Cuando la reina se la da, Blancanieves prueba el lado rojo, el que está envenenado, así que representa la maldad y la muerte. Sin embargo, en los mitos y leyendas germánicas, comer una manzana, sobre todo si lo hacían dioses nórdicos, les aseguraba inmortalidad. El árbol del manzano era la representación de la inmortalidad, y a la diosa escandinava Idhura se le identificaba con este árbol. El mismo que era resguardado por una serpiente, un dragón, un gusano gordo o un perro, criaturas que debían protegerlo como si fuera un tesoro, no de oro y joyas, pero sí un tipo de tesoro más espiritual. Tal vez por eso a la serpiente se la asocia con los árboles sagrados.

Por otro lado tenemos la manzana de oro, de hecho a este fruto se describía siempre de oro, y con menos frecuencia de color rojo; para los Persas era el símbolo solar. Otra de las significaciones que se le ha dado, está relacionada con lo erótico y tiene que ver con Venus, la diosa que se representa con este fruto en mano, creando así una costumbre en donde ciertas partes de Europa del Este,



La manzana estaba preparada de tal suerte que sólo la parte roja tenía veneno.

es una muestra de amor y de matrimonio ya que al ofrecer una manzana a la mujer deseada para casarse, les traería buena suerte.

Tres pruebas tuvo que pasar Blancanieves: el listón, el peine y la manzana envenenada, siendo la tercera prueba que la llevo a la muerte. Los desafíos son parte esencial del desarrollo del ser humano. Los cuentos narran las aventuras del héroe, representado por un adolescente o joven, que debe llegar a su objetivo, pero no es tan fácil convertirse en adulto, ha de pasar barreras o ritos de iniciación.

Ese es el proceso de transición de un niño a adulto. Blancanieves no lo logra, fue derrotada por la mala reina. Ser una niña pura, única, hermosa, bondadosa no pudo evitarle su desgracia, se vuelve una humana común que tiene defectos y virtudes; sin embargo, existen entes que han de ayudarla, pues siempre los hay, aunque se manifiesten de diferentes maneras como una hada madrina, un animal, algún objeto, un pariente, o unos enanos, que han de brindarle su apoyo y protección.

Y cuando, al regresar al palacio, le preguntó al espejo:

-Espejito, espejito que me ves,  
la más hermosa de todo el reino,  
dime, ¿quién es?

Éste respondió al fin:

-Reina, de todo el reino sois vos la más hermosa.

Entonces descansó su envidioso corazón todo lo que puede descansar un corazón envidioso.

Los enanitos, cuando llegaron por la noche a su casa, encontraron a Blancanieves en el suelo, no respiraba y

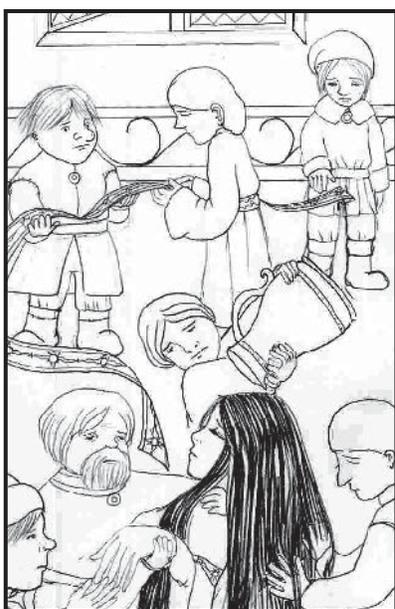


estaba muerta. La levantaron y buscaron algo venenoso, le desabrocharon el cinturón, peinaron sus cabellos, los lavaron con agua y vino: su querida niña estaba muerta y muerta siguió. La pusieron en un féretro, se sentaron alrededor y la lloraron tres días seguidos. Luego la quisieron enterrar pero todavía se veía tan lozana como si estuviese viva y conservaba sonrosadas sus hermosas mejillas. Dijeron:

-No podemos enterrarla en la negra tierra.

Los enanos intentaron muchas cosas para ayudar a Blancanieves, buscaron objetos que anteriormente usó la madrastra pero no encontraron nada, hasta lavaron sus cabellos con agua y vino. El *vino* es la bebida que representa la sangre de Jesús, un ser completamente espiritual, puro, sin ningún rastro de maldad, entonces su sangre también lo es, así que los enanos usaron el vino que simboliza la sangre para poder alejar el veneno de Blancanieves y al mismo tiempo purificar su cuerpo que fue invadido por la oscuridad de la reina. Pero no sirvió, no se dieron cuenta que era dentro de ella donde se alojaba la maldad: en el pedacito de manzana envenenada que se había comido.

E hicieron un sarcófago transparente de cristal, en el que se podía mirar por todos los lados; la colocaron dentro y grabaron por fuera con letras doradas su nombre señalando que era una princesa. Entonces colocaron el sarcófago en la cima de un monte y uno de ellos se quedaba siempre haciendo guardia. Y los animales también vinieron a llorar a Blancanieves; primero un búho, luego un cuervo, finalmente una palomita.



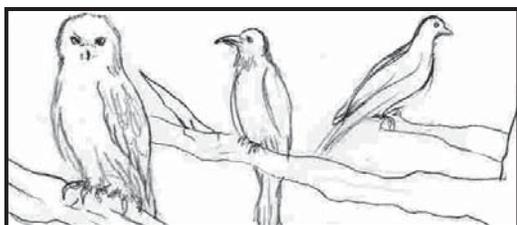
Los enanos tristes y desanimados por no poder salvar a su querida Blancanieves.

*Colocaron el sarcófago en la cima de un monte*, en vez de enterrarla, y así poder contemplarla por mucho tiempo. Los enterramientos entre los pueblos teutones por lo general se hacían en túmulos encima de montículos de tierra o en colinas, y los recubrían de piedras, de modo que las rocas indicaban la ubicación de un sepulcro. Además la Tierra de los Muerto y Dioses se asociaba con la montaña, pues se creía que dentro de ella se encontraba el Otro Mundo.

Tres animales, tres aves (relacionadas con el aire) vinieron a visitar el cuerpo de Blancanieves que yacía en el sarcófago. Éstas están relacionadas con el cielo, son las únicas, a parte de los insectos, que navegan entre las corrientes de aire. Sólo los dioses, los demonios, ciertos héroes y monstruos pueden tomar la forma de animales alados para llegar a su lugar espiritual. Sin embargo las aves pueden ayudar al ser humano o conducirlo a su perdición dependiendo de la situación.

El *búho*, ave que representa la noche, la oscuridad, es amigo de la luna y con sus grandes ojos amarillos ve todo lo que sucede en las tinieblas. Es por ello que se asocia con la diosa Atenea, quien podía ver todo, y como la diosa era sabia, por ello al búho se le considera como un símbolo de sabiduría. Pero en ciertas partes y pueblos el búho es un ave de mal augurio, trae consigo la muerte. Al ser un animal nocturno, “se aleja del día, como la luna” (Gubernatis, 2002:69), es por eso que también se le relaciona con la luna, además que sus ojos son amarillos como el astro. Para los pueblos tártaros llevar plumas del búho macho en forma de amuleto con tal de alejar a la Muerte pues es el búho que la trae. Al ser el primero que llega ante el cuerpo de Blancanieves, ave estrechamente relacionada con la muerte ha de ser ella misma sólo que en forma de un pájaro, lo que se da a entender que Blancanieves realmente ha muerto, pero la segunda ave que llega es el cuervo, el eterno rival del búho.

Al igual que el lobo y el búho, el *cuervo* es un animal de mal augurio y también está relacionado con la noche, sin embargo son las noches en las que no está presente la luna, es la oscuridad completa de la bóveda celeste. También, se le considera la sombra de los muertos,



Y los animales también vinieron a llorar a Blancanieves; primero un búho, luego un cuervo, finalmente una palomita.

“dar de comer a los cuervos es, para los indios, dar alimento a las almas de los muertos” (Gubernatis, 2002:74). Este sería el lado oscuro del cuervo, aunque tiene un lado positivo, el de defensor del cuerpo inerte del hombre antes los buitres y otras aves rapaces que quieren comer la carne. En una leyenda alemana, del emperador Federico Barbarroja, se menciona al cuervo y su relación con la muerte:

“el emperador, enterrado bajo una montaña, se despierta y pregunta «si los cuervos siguen volando alrededor de la montaña». Le responden que siguen haciéndolo. El emperador suspira y vuelve acostarse, deduciendo que la hora de su resurrección todavía no ha llegado. Aquí, el héroe maravilloso de la Barbarroja parece ser todavía una personificación del héroe solar que se esconde al atardecer en la montaña y no se despierta hasta que los cuervos, es decir, las sombras de la noche, dejan de volar y descienden” (Gubernatis, 2002:74).

Blancanieves siendo un personaje solar, que ha de surgir de entre las tinieblas, no ha despertado aun; en ciertos pueblos tanto alemanes como escandinavos esta ave es el compañero de las muchachas, de las heroínas en general; siempre esta dispuesto a ayudarlas y protegerlas cuando lo necesite. Además, es el mensajero de San Osvaldo, rey de la Tierra de los Ángeles así que el cuervo ha de proteger el cuerpo de la joven Blancanieves ante todo lo maligno entre ellos el búho, pues ha de ayudarla a llegar al Otro Mundo.

La última ave que aparece es la paloma, ave que simboliza en el Cristianismo el Espíritu Santo, al igual que la pureza, la inocencia y la fidelidad. Como toda ave es también una mensajera, y representa lo espiritual ante lo terrenal, ayudado a la transición de los muertos de la Tierra puedan llegar al Otro Mundo. Al ser una paloma blanca ha de purificar el alma de Blancanieves que ha sido contaminada por la maldad de su madrastra. Al aparecer la paloma, Blancanieves pasa por su última fase antes de dejar completamente el mundo de los vivos.



Así yació Blancanieves en el sarcófago durante mucho tiempo, y como no se descompuso parecía sólo estar durmiendo, pues todavía era blanca como la nieve, roja como la sangre y tenía sus cabellos negros como el ébano. Y he aquí que un príncipe se perdió en el bosque y llegó a la casa de los enanitos para pasar la noche. Vio el sarcófago en la montaña y la hermosa Blancanieves dentro, y leyó lo que estaba escrito con letras de oro. Entonces dijo a los enanitos:

-Dejadme el sarcófago; os dar por él lo que queráis.

Pero los enanitos respondieron:

-No os lo daremos ni por todo el oro del mundo.

-Regaládmelo entonces –dijo el príncipe-, pues no podré vivir sin contemplar a Blancanieves. Quisiera honrarla y respetarla como a mi ser más querido.

Al oírle hablar así, los buenos enanitos se compadecieron del príncipe y le dieron el sarcófago. El príncipe ordenó a sus lacayos que la llevaran sobre sus hombros. Entonces ocurrió que tropezaron con un arbusto y, con la sacudida, Blancanieves vomitó el trocito de manzana que había comido. Y al rato abrió los ojos, levantó la tapa del sarcófago, se incorporó y revivió otra vez.

-¡Oh, Dios mío!; ¿dónde estoy? –exclamó.

El príncipe le dijo lleno de alegría:

-Estás conmigo.

Y, contándole lo que había sucedido, añadió:

-Te quiero más que a nada en el mundo. Ven conmigo al palacio de mi padre y serás mi esposa.

A Blancanieves le pareció bien y se fue con él, y la boda fue celebrada con gran pompa y lujo.

Pero a la fiesta también fue invitada la maldita madrastra de Blancanieves.



Un “cuento de hadas” donde la protagonista es mujer no tiene, en general, un final feliz sin la ayuda o la simple presencia del príncipe “azul”, quien siempre llega al último momento, como es en el caso del cuento de “Blancanieves”, sin embargo, no fue gracias a él que la joven despierta de su lecho, sino, más bien, por la torpeza de uno de sus lacayos pues al tropezarse con el arbusto tira el sarcófago de Blancanieves, por este acontecimiento brusco se pudo desprender del cuerpo el envenenado pedazo de manzana. Además, si el príncipe no se hubiera perdido en el bosque nunca hubiera encontrado la casa de los enanitos y nunca hubiera visto a Blancanieves. No es el típico héroe de cuentos fantásticos que dejó su reino, su pueblo natal, su familia y sus pocas pertenencias, si es que las tenía, para poder obtener lo que desea, según el caso, pasando por lo general tres pruebas. El príncipe obtuvo el corazón de la muchacha, sin hacer grandes esfuerzo, pues inmediatamente se fueron al reino de su padre para contraer nupcias.

La madrastra se puso un hermoso vestido, se colocó ante el espejo y preguntó:

-Espejito, espejito que me ves,  
la más hermosa de todo el reino,  
dime, ¿quién es?

Y el espejo respondió:

-¡Oh, reina, que la más hermosa sin duda era!  
Ahora la joven reina mil veces os supera.

Entonces la malvada mujer lanzó una maldición y sintió tanto miedo, tanto miedo, que no supo qué hacer. Primero no quería ir a la boda; pero la curiosidad no le dejó un instante de reposo: tenía que ir y ver la joven reina. Y al llegar reconoció a Blancanieves y, de miedo y espanto, se



Blancanieves regresa a la vida, gracias a su príncipe.

quedó petrificada ante ella. Pero ya estaban preparados sobre el fuego los zapatos de hierro, que fueron traídos con tenazas y calzados en sus pies. Entonces tuvo que ponerse los zapatos incandescentes y bailar y bailar hasta caer muerta al suelo.

No poder ser la mujer más bella del reino después de haber matado a su mayor rival Blancanieves, sí que fue una gran desesperación y frustración para la Madrastra. Su curiosidad sin duda pudo más que ella, si se hubiera aguantado las ganas de conocer a la nueva reina quizás no hubiera muerto de esa manera. Matar a las brujas, en la época de la Inquisición, constaba de torturas inimaginables. Aunque cabe recalcar que no sólo sufrían esos martirios las mujeres a quienes se les acusaban de brujas por practicar la magia maligna, sino también prisioneros, delincuentes y otras personas que no entraban en el concepto de normal. Torturar a la madrastra hasta matarla fue planeado, pero en el cuento te da la sensación de que es normal asesinar a alguien haciéndola bailar en zapatos de hierro incandescente; cometió un crimen y ha de pagar, aunque no es la manera mas agradable para hacerlo.

Sin duda es el final que muy pocos (en México) conocen, quizás sólo algunas personas mayores o jóvenes de mi edad, pero no los adolescentes y menos los niños, han leído el final. La primera vez que leí la muerte de la Madrastra me desagradó, el hecho de matar a la bruja malvada, no me gusta en ningún cuento, aunque hay de muertes a muertes y la de los zapatos de hierro incandescente es muy cruel, despiadada y horrible. Sinceramente me compadezco de la reina.

Muchos de los héroes en las leyendas y mitos germánicos son heridos, mueren pero después vuelven a la vida, es decir, sufren, mueren y resucitan, se puede decir que es una forma simbólica del rito de iniciación. Estos ritos fueron de gran importancia, ritos que hoy en día que aún existen aunque de otra manera. Al analizar el



Entonces tuvo que ponerse los zapatos incandescentes y bailar y bailar hasta caer muerta al suelo.

cuento se ve como Blancanieves efectúa un rito como toda una heroína nórdica. Ella sufre cuando se va del castillo, cuando la madrastra intenta matarla; muere en la tercera prueba, cae por su propia imprudencia, sin embargo, resucita, pasa por la transición de niña a adulta, se convierte en una ciudadana más del pueblo y una de las recompensas es ser parte de la sociedad lo que indica que casarse es bueno para la integración social.

La mariposa es el insecto que simboliza la resurrección al metamorfearse, ya que primero es un gusano, después se cristaliza hasta completar su transformación en una hermosa mariposa. Está relacionada con la vida, la muerte y la resurrección. Para la mayoría de las culturas antiguas este insecto significa la inmortalidad. Así que la joven Blancanieves, un ser humano que ha pasado por tres etapas, logra convertirse plenamente en un ser fantástico más que un humano, en el astro sol que siempre aparece en el horizonte.

Comprender los símbolos anteriores, es comprender, es leer entre líneas el cuento de “Blancanieves” y con ello las culturas que nos precedieron. Al hacerlo me di cuenta del cómo todas las culturas, las mitologías, las religiones -¿y por que no?- los cuentos están hermanados, fueron creados por la mente humana aunque en situaciones, momentos y lugares diferentes, pero aun así conservan esa esencia que llega a todos los que leen un texto o ven una imagen. Internarse en el bosque de las palabras sirvió para encontrar a esos seres fantásticos que han de ayudarnos a entender más de la vida del hombre. A pesar de ser un pequeño texto el cuento nos dice y seguirá diciéndonos muchas cosas, depende de cada uno como quiere recibir esas palabras.



## CAPÍTULO V

# Cuando las ilustraciones tomaron forma junto con el libro

### Elaboración de las ilustraciones y del libro sobre el cuento de Blancanieves

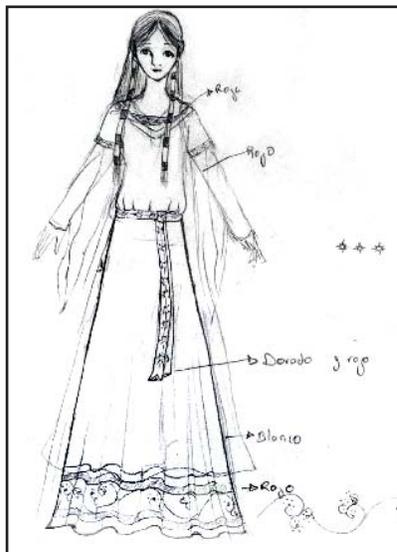
Los significados de los símbolos que “habitan” dentro del cuento de *Blancanieves* influyen y ayudan, sin duda alguna, a tener otro concepto acerca de la trama, de sus personajes, de los seres fantásticos, de los animales; en este caso, el búho, el cuervo, el jabalí y de los objetos como son: el listón, el peine, las lámparas, por mencionar algunos. Las ilustraciones de la narración como ya se mencionó, dan énfasis a los símbolos más representativos de las situaciones que vive la heroína; un ejemplo de ello, es cuando llega al bosque y en éste ve la casa de los enanos. Proporcionar otra interpretación diferente a otras versiones existentes, que por lo general se inclinan sobre las cuestiones psicoanalíticas de los personajes.

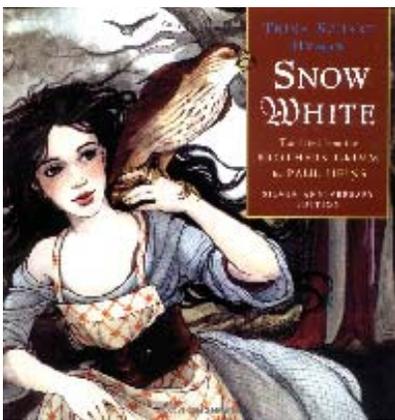
Dentro de este último capítulo, se abarca, sobre todo, el aspecto técnico de la tesis, el complejo proceso de elaboración de las ilustraciones y del libro. Apremiar desde los pequeños esbozos hasta llegar al resultado final, en donde las palabras y las ilustraciones conviven dentro y fuera del libro.

Se describen los pasos de la realización de las ilustraciones, que llevé acabo, pero sólo se hará mención de una ilustración, ya que al igual que las demás se trabajó de la misma manera, aunque con ciertos detalles que se diferencian entre sí, sin embargo, cumplen su objetivo: el de mostrar esos pequeños elementos en los que radican significados singulares. Dicha ilustración es la portada, en la que recaen todas las miradas al ver el libro, es la que da hincapié acerca del contenido de éste, es la que va dar rienda suelta a la imaginación del espectador y porque es la que contiene las características del personaje.

Al tener el tema de la tesis, los objetivos y su finalidad, es mostrarles a los jóvenes por medio de las ilustraciones esos símbolos que no

Uno de los primeros bocetos del personaje principal, en el se puede apreciar las características del personaje, como también la descripción de la vestimenta y los colores que ha de tener, y el simbolo del sol, que es la representación de Blancanieves.





Blancanieves, 1974.  
Ilustración: Trina Schart Hymin  
Editorial: Little Brown Young Readers



The Lady of Shalott  
1888  
óleo  
153x200 cm  
Londres

se aprecian a simple vista. Empecé a trabajar constantemente con respecto a qué tipo de ilustraciones me iba a enfrentar; relacionar cada símbolo que encontraba, además de los gustos de los adolescentes. En ningún momento mi mente dejó de producir; sin embargo no fue hasta tener una amplia información del proyecto para comenzar a plasmar en papel esas ideas que tenía sobre cada escena del cuento.

Sin duda alguna la imagen de la portada nunca me dejó, desde un principio la concebí, en ella siempre se refleja al personaje principal, Blancanieves, hermosa, amable, bondadosa. La imagen tiene como fondo árboles y nieve que los cubre al igual que el suelo, de la misma manera se perciben los tres colores que definen el concepto del personaje: el rojo, el negro y el blanco, colores de gran importancia dentro del cuento. A pesar del concepto que se tiene, aun debía de trabajar más con la imagen, para lograrlo me basé en otras ilustraciones sobre el mismo cuento, provenientes de ilustradores y épocas distintas, como también en la encuesta que se realizó a varios estudiantes de secundaria, con el fin de conocer los gustos predominantes en el ámbito de las imágenes, además del arte medieval, proveniente principalmente de Alemania o de los países nórdicos.

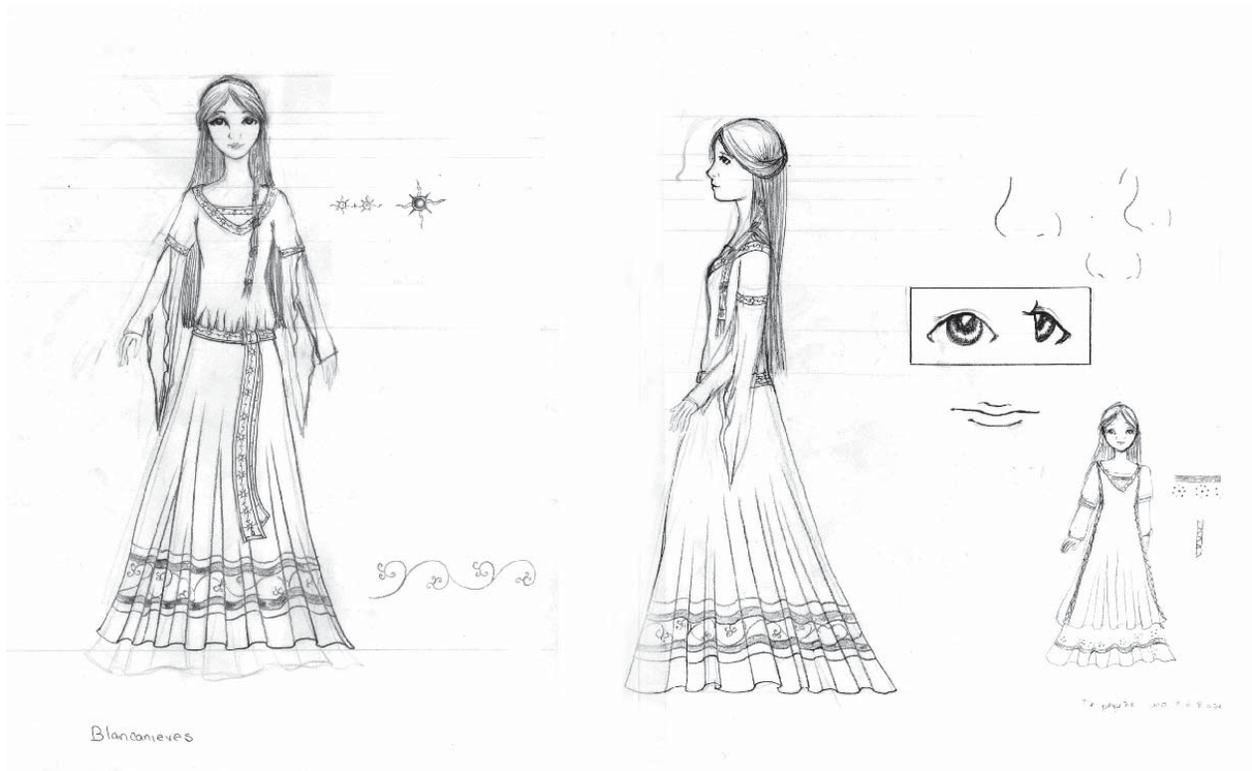
Los primeros esbozos que realicé fueron a partir de todas esas imágenes que tenía almacenadas en mi memoria visual, como también las influencias pictóricas del Art Nouveau y del Prerrafaelismo, en especial las obras de Waterhouse; además de ilustradores, en particular de Arthur Rackham, quien se dedicó por mucho tiempo a ilustrar “cuentos de hadas”, y a quien conocía desde hace tiempo por dibujos fantásticos de dragones y princesas.

Después de un planteamiento mayor y detallado sobre la cantidad de ilustraciones y qué pasajes del cuento iba a plasmar, me enfoqué a desarrollar, ahora sí, los bocetos con mayor cuidado, en base a las investigaciones, pinturas, ilustraciones, etc., que ayudaron a dar forma a esas imágenes. Una de éstas fue la de hacer el diseño de los personajes, principalmente de la Madrastra y por supuesto



de Blancanieves, pues eran ellas dos las que atraían mi atención, las dos mujeres opuestas, las que reflejan el lado bueno y el lado malo de la historia, como ya se mencionó en el capítulo anterior, la dualidad hace parte de las características esenciales de los “cuentos de hadas”.

Al finalizar los bocetos de todas las ilustraciones, planteé el tipo de material a trabajar, en primer lugar, sólo la acuarela; sin embargo me decidí por algo mixto, resultando la combinación de la acuarela sobre gesso, detallando con lápiz de color.



Diseño del personaje Blancanieves, en diferentes vistas para poder dibujarla de manera más fácil en otras posiciones, además de poder ser constante en los trazos.



Ilustraciones de prueba, en donde planteo el material, los acabados como también la paleta de color.



Las ilustraciones inferiores son los primeros bocetos de Blancanieves para la portada, tomando en cuenta los elementos descriptivos del personaje, el cabello negro, la blancura de su alma y el rojo de su sangre.



En el cuento, describen a Blancanieves con tres elementos específicos. Elementos que deseaba la madre al pincharse un dedo cuando se encontraba encinta: “Si tuviese un niño tan blanco como la nieve, tan rojo como la sangre y tan negro como la madera de este marco...” En el capítulo anterior mencioné el por qué de los elementos y principalmente de los colores, así que a las ideas que ya tenía sobre el tema lo complementé con el rojo, el blanco y el negro, es decir la pureza, la vida y la feminidad.

En la ilustración de la portada se muestra sólo el rostro de Blancanieves con un fondo de árboles, llenos de nieve, un elemento puro que cae del cielo, expandiendo su belleza sobre el suelo. Sus cabellos negros están bailando al ritmo de una pequeña brisa de viento, resaltando completamente entre los demás elementos, pero a la vez rodean el rostro de la niña, como ese marco de madera de ébano que su madre ve junto con la nieve y su sangre.

En todas las ilustraciones en donde aparece la protagonista, el cabello siempre está constantemente en movimiento, es como si estuviera lleno de vida, sólo cuando Blancanieves muere pierde esa vitalidad. Por último el mismo cabello está envuelto en unos listones rojos, los cuales los protegen de cierta manera, como también los labios del personaje. En el cuento al describirla no mencionan qué parte de ella es roja, así que decidí que sus labios han de ser de color rojo (pero sin exagerar), ya que cuando alguien está enfermo o moribundo los labios pierden su color, es decir la vitalidad, así que relacioné los labios con las tres gotas de sangre que simbolizan la unión vital entre madre e hija.

Por otro lado, coloqué de fondo una parte del bosque, pues es ahí donde la niña Blancanieves llega al escapar de su terrible Madrastra, y es en aquel lugar donde encuentra un refugio, un nuevo hogar y una nueva familia, los siete enanos, que han de protegerla y cuidarla de toda maldad. Los enanos también están presentes en la ilustración, son los siete copos de nieve en forma de estrellas que rodean el rostro de Blancanieves. Decidí que tuvieran la forma de nieve para no ser tan obvia y para que el espectador se imagine



un sin fin de significados que puedan tener las estrellas de cristal. La interpretación simbólica que abarque con respecto a los enanos fue, sobre todo, la de los planetas que custodian al sol, el astro más importante del cielo para las culturas antiguas, como también el hecho de estar relacionados y conectados con la tierra, las minas y las piedras preciosas. Los copos de nieve no son piedras pero dan de cierta manera la sensación de algún mineral, además de tener la forma de una estrella, forma parecida a los planetas cuando se ven a simple vista en el manto nocturno.



Boceto definitivo, como va ser la portada, en ella se aprecia a Blancanieves una jovencita con su su cabellera en constantemente en movimiento rodea su rostro, y en el fondo el bosque lleno de nieve, y los siete copos de nieves que se encuentran a su alrededor.



El proceso que empleé para las ilustraciones fue el siguiente:



La imagen superior, muestra uno de los preprocesos de realización de la ilustración, en ella se puede apreciar ya el color que corresponde a cada parte, sin embargo aún no está terminada.

La imagen inferior, ya está terminada, además la ilustración tiene el marco negro, que tienen todas las demás ilustraciones, el cual representa principalmente el marco negro de ébano.



1.- Se preparó el papel, en este caso, cartulina ilustración, para después aplicarle una delgada cubierta de gesso, el cual antes de secarse se le trabajó una textura, de acuerdo a la imagen.

2.- Al terminar los bocetos, cada uno se transfirió al papel con la delgada cubierta de gesso completamente seca.

3.- Inmediatamente se aplica una primera capa de acuarela, sin dar detalles, sólo con el fin de limitar las zonas con diferentes colores. En el caso de la portada, hay siete copos de nieve, les coloqué sal de mar para que absorbieran el agua y dejaran unas texturas interesantes, parecidas a los cristales de la nieve.

4.- Después de estar completamente seca la acuarela se le aplican las otras capas, pero ahora sí respetando cada color, pero también dando más detalle y calidad al dibujo.

5.- Al terminar con la acuarela y después de secarse en su totalidad, se comienzan a trabajar las luces y las sombras, además de dar ciertos detalles que den más fuerza a la ilustración por medio del lápiz de color; con pintura dorada se dan los últimos toques en los adornos de las diferentes vestimentas de cada personaje.

Estos fueron los cinco pasos (de forma general) de la realización de todas las ilustraciones, que por supuesto cada uno requería esfuerzos diferentes, dependiendo de los efectos deseados.

Por otro lado, ya terminadas las ilustraciones, se comenzó a elaborar los bocetos del libro, que al igual que las ilustraciones se encontraban en mi mente para dar un resultado más o menos visible, que con el tiempo se completo hasta decidir el formato del mismo. Además de las divisiones, columnas, márgenes, tipografía, etc. que conlleva a la elaboración del libro.

Los libros tienen partes establecidas que se caracterizan y se diferencian de otros textos impresos como las revistas, periódicos y folletos.



8. Estos conceptos están basados en el libro “El libro y sus orillas” de Roberto Zavala Ruiz, 2004

A continuación se hará mención de cómo se compone un libro.

1.- *Cubierta o primera de forros*<sup>8</sup>: en ella se indica el título y el subtítulo, el autor o autores, la editorial, el volumen o tomo; en ocasiones el nombre del ilustrador, del prologuista o el traductor, de ello depende más del formato, del diseño, la tipografía, entre otros factores, algunas veces se puede omitir o abreviar.

2.- *Segunda de forros o retirada de portada (guardas)*: por lo general va en blanco, algunas veces se puede usar para anunciar mas títulos del autor o de la editorial, en otros se puede comenzar a narrar las historias, sobre todo en los libros álbum para los niños.

3.- *Páginas falsas*: son la 1 y 2, páginas en blanco, conocidas también como páginas de respeto o de cortesía.

4.- *Falsa portada, anteportada o portadilla*: es la página 3 y en ella sólo va el título del libro.

5.- *Contraportada o frente portadilla*: es la página 4 que por lo general está en blanco, aunque ciertas editoriales ponen el nombre del ilustrador, el prologuista o el traductor.

6.- *Portada*: es la página 5 y en ella se incluyen todos los datos, es decir: el título, el subtítulo, el autor o autores, la colección, el volumen o tomo, nombre y logotipo de la editorial, lugar donde está establecida la editorial, en ocasiones el año de publicación, también pueden ir los créditos del traductor, prologuista, introductor, ilustrador, etc.

7.- *Página legal*: es la que contiene los datos que por ley debe tener un libro, como, los derechos de autor e información de la edición original, fecha de publicación, nombre y domicilio de la editorial, los números de ISBN correspondiente a la obra, si es parte de una colección o es única, la leyenda “Impreso en México” o “Impreso y hecho en México”.

8.- *Dedicatoria o epígrafe*: es la página 7 y como su nombre lo dice son las dedicatorias y los epígrafes que son breves. Mientras que la página siguiente, la 8, está siempre en blanco.

9.- *Índice general, Contenido o Tabla de materias*: es la lista de los



capítulos y los subcapítulos o las divisiones temáticas del libro, con su respectiva enumeración de páginas para poder ubicar con más rapidez los temas. Se puede ubicar tanto al inicio o al final del libro eso también depende de la editorial.

10.- *Texto*: es todo el cuerpo escrito del libro, y éste puede contener, ilustraciones, fotografías, cuadros, mapas, entre otros. El texto debe siempre comenzar en una página impar. En algunos casos por cuestión de las divisiones, partes o secciones del libro se puede incluir entre cada capítulo una página conocida como falsa, es decir, la hoja que sólo está impresa de un lado.

11.- *Apéndices o anexos*

12.- *Cuadros y material gráfico*: la cual puede ser total o parcialmente, ya sea del diseño o la división temática del libro.

13.- *Notas*

14.- *Bibliografía*

15.- *Vocabulario o Glosario*

16.- *Índices analíticos*

17.- *Índices de láminas*

18.- *Colofón*: es aquella que tiene el nombre del impresor, la dirección, cuándo se terminó de imprimir y el número de ejemplares, que por lo general lo mínimo son 1000 ejemplares.

19.- *Tercera de forros o retiración de contraportada*: también se puede dejar en blanco aunque como se menciono anteriormente, las editoriales pueden poner publicidad en estas páginas.

20.- *Cuarta de Forros o contraportada*: en ésta se da una breve presentación del libro, el currículum del autor, las críticas que ha recibido la obra, todos los datos que puedan seducir al comprador.

En algunas ediciones los libros pueden tener solapas que son la prolongación del forro y se doblan hacia adentro, otras pueden llevar la camisa que es una impresión con solapas de la portada y contraportada en un papel más delgado para cubrir las pastas.

Algunas partes de un libro pueden ser omitidas, sobre todo, las hojas en blanco por cuestiones de presupuesto, de diseño, y más si



son libros para niños o adolescentes pues inmediatamente te llevan al título, además de introducir la historia desde las guardas. La decisión de utilizar solapas o camisa, depende del diseño que tenga el libro, actualmente son tan complejos, que las portadas llegan a tener más elementos para que sean más llamativos, entretenidos y dinámicos para el lector.

El papel de los libros es variado, su uso depende del tipo de impresión. Los más comunes son los alisados, satinados y los couché o estucados. Los satinados, bruñidos o glaseados se hacen en una o en las dos caras del papel. Mientras que el estucado o couché, es un papel común al que se le agrega una base de caolín, arcilla blanca, yeso y otros ingredientes, y puede ser en una o dos caras.

Para imprimir sólo texto sin imágenes se usa sobre todo los papeles blandos de poca cola, los alisados o los satinados; pero si tienen muchas imágenes es preferible usar el couché o estucado, o muy satinados, para lograr impresiones nítidas y uniformes. El gramaje del papel en los interiores es en su mayoría de 130 gramos, mientras que los papeles gruesos de más de 180 gramos se usan principalmente para los forros de los libros.

El libro se compone de tres partes principales, cuando se empasta, las cuales son: el *corte*, es la parte exterior del libro que se une para ir al *lomo*; éste van cosido o pegado, dependiendo del tipo de empaste, por lo general, en el se imprime el título, el autor u otro dato que desee la editorial, y por último las *tapas*, que pueden ser de papel, tela o piel, y pueden tener una cubierta o un forro.

Existen diferentes tipos de encuadernación, la más común es la *rústica* o *en rústica*, que es una cartulina de unos 180 gramos impresa, puede, ser o no, barnizada o plastificada. La de *lujo* o *artística* son hechas a partir de materiales como la piel, tela u otro material fino. Mientras que otros libros que tienen tapas o cartones forrados por una hoja impresa, se les denomina *cartoné*.

Estas son las características físicas de un libro, y son éstas las que un diseñador debe tomar en cuenta como también la editorial. Uno puede llegar a distinguir una editorial por su presentación,



Blanca Nieves



Blanca Nieves

Las ilustraciones superiores son los primeros bocetos de la portada, en donde desde un principio se planteó la idea de poner solamente el rostro del personaje y de rodearlo con un marco de hojas y flores como se usaba mucho en las ilustraciones de la Edad Media, además de la tipografía gótica.

básicamente por: las portadas, los tipos de papel, la tipografía, el diseño, entre otros, se le conoce como sello editorial; pero también es importante reconocer el tipo de impresión, encuadernación, etc. También depende de los temas y tratamientos que predominan en la editorial; no es lo mismo imprimir un libro álbum, un libro de medicina, una novela o para alguien de recursos muy bajos o muy altos.

Siguiendo con la idea de hacer algo influenciado de los libros iluminados (como en el estilo gótico el cual tuvo una importancia internacional en el periodo gótico tardío entre los siglos XIII y XV). Se dividen en dos columnas, dejando un gran recuadro para colocar la ilustración, además de contar con la tipografía más utilizada en aquella época la *textur*.

El formato que maneja para el libro es cuadrado, en vez de rectangular, como se usaban en aquella época, pues eran muy grandes, además muchos libros para niños y jóvenes, son cuadrados y rectangulares, no tan grandes, sus vértices casi no varían de tamaño entre sí, y les es más cómodo tomarlos entre sus manos.

La letra capitale se elaboró de manera digital, en el que diseñé por completo la letra U, con la ayuda de los textos medievales; los ornamentos de hojas, se utilizaron mucho en los marcos de las ilustraciones o envolviendo la letra, es por ello que también decidí que cada ilustración estuviera envuelta en un marco negro de hojas, que a la vez remiten al movimiento de los cabellos negros y del marco de madera de ébano.

La tipografía que se utilizó no fue por supuesto la *textur*, ya que para los lectores sería muy cansado y pesado de leer, empleé la tipografía *Optima*. Para el título del cuento seguí la misma intención de algo gótico, por lo que se utilizaron dos fuentes para combinarlas entre sí, y dar más dinamismo, visibilidad y ser más atractivo, que a la vez se pueda unir a la ilustración para lograr la unificación de los elementos de la portada.

El libro consta de 17 ilustraciones internas y dos externas (una en la portada y la otra en la contraportada), además de una pequeña

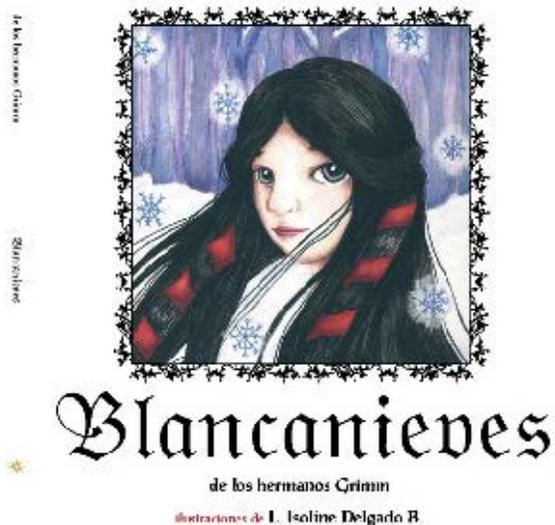


viñeta que es un sol por ser el astro principal, pues éste hace referencia a Blancanieves, un ser humano puro, iluminado, que salió de entre la oscuridad. Las ilustraciones internas están colocadas de manera horizontal y vertical dependiendo de la mejor forma para plasmar la escena.

Composición del libro:

- 1.- Formato cuadrado 20 x 20 cm., dividido en dos columnas.
- 2.- Márgenes superior, inferior y exterior 1cm., y el interno 1.5 cm.
- 3.- Texto del cuento: Optima, 12 pt.
- 4.- 17 ilustraciones internas a color, con marcos de ornamentos de hojas.
- 5.- Dos ilustraciones: la portada y la contraportada, además de la repetición de la viñeta interna, el sol.
- 6.- Viñeta de la letra U, para ser letras capital al inicio.

Resultado de la portada final del libro de Blancanieves, en ella se ve la ilustración del personaje como del espejo, el cual tiene mucho significado dentro del cuento y porque es uno de los elementos más reconocidos por todos y se relaciona directamente con la narración.





### Costos y presupuestos

Ya que el resultado práctico de esta tesis es la elaboración de un libro, el cual se dirige a un público juvenil, se hizo una investigación del costo final del libro. El costo fue a partir de la publicación de 1000 ejemplares, por ser de tiraje mínimo. La imprenta a tratar es: **Trade.**

Titulo:		Blancanieves			1,000	Tiro	
Refine:	19x19				40	Paginas	
Interiores:	Impresas a 1/1 y 2/2				1.25	Pliegos	
Papel:	Couche interiores, Bond guardas y Tactic Remply Card portada						
Cubiertas:	a 4/0						
Acabado:	Rustico Pegado/Rustico Pegado con solapas/ Tapa Dura Pegado/ Tapa Dura Cosido						
Pliegos	32's (Se hojea papel de 65 x 95 cms.)						
Prensa:	P. Plana, en Bobina de 65 cms.						
		Fijos	Millar	Total			
Interiores a 4/4							
Impresión		\$ 790.52	\$ 368.24	\$ 1,448.45			
Tapa Dura Pegado							
de 1 a 8 plgs		\$ 4,517.00	\$ 3,475.71	\$ 7,992.71			
Imp. Cubiertas							
Placas CTP		\$ 337.32		\$ 337.32			
Impresión		\$ 454.11	\$ 166.71	\$ 620.82			
Papeles							
Tactic Reply Card							
109grs		\$ 228.93	\$ 1,001.43	\$ 1,537.95			
Couché brillante							
135grs		\$ 146.79	\$ 414.86	\$ 561.65			
Guardas Bond 120grs							
		\$ 267.38	\$ 490.16	\$ 757.54			
Acabado							
Laminado Brillante			\$ 421.08	\$ 421.08			
Encelofanado			\$ 560.00	\$ 560.00			
					<b>Sub Total</b>	<b>\$ 14,237.52</b>	
					<b>P.U.</b>	<b>\$ 14.24</b>	

\* FOB: Su bodega en México D.F.



En el recuadro anterior se muestran los materiales con los que trabaja la imprenta, además de los acabados en las tintas como en el tipo de empastado, así que en base a los acabados del libro se hizo la cotización con un total de 14,237.52 pesos para el tiraje de 1000 ejemplares, y el precio individual por cada libro es de 14.24 pesos, sin incluir el IVA, con un precio al público, con respecto al tipo de libro y a los precios de las librerías en general, es de aproximadamente de 90.00 a 120.00 pesos.

Se ha terminado de hacer un libro, el cual contiene dentro de éste, una historia llena de símbolos expresados tanto en palabras como en imágenes, para que cada lector pueda disfrutarlo, principalmente a quien va dirigido, a todos los adolescentes de 12 a 14 años, sin embargo no se le priva el acceso a las demás edades, tanto niños como adultos, pues cada quien al leerlo descubrirá esos significados que “viven” entre los enanos, la Madrastra, el príncipe y en Blancanieves.

Sin embargo la forma de trabajo descrita anteriormente, corresponde a la forma en que yo trabajo, sin seguir ningún lineamiento impuesto por una editorial, ya que este proyecto, no parte de un trabajo real, es decir, no es un pedido de un cliente. El trabajo fue pensado de manera profesional, se tomó en cuenta todos los aspectos y la preparación del material para pre prensa y por consiguiente a la imprenta, además de solicitar una cotización para imprimir 1000 ejemplares del libro, de acuerdo a las características de éste.

Los ilustradores por lo general no tienen el mismo trato con las editoriales, depende, del tipo de trabajo, el tema, el cliente, las especificaciones de las imágenes, el tiempo de tratarse mutuamente, el reconocimiento de cada una, entre otros motivos que puedan influenciar en la relación de ilustrador con el personal de la editorial (editor, autor o diseñador) o del cliente.

La mayoría de los ilustradores trabajan de forma independiente o *freelance*, son pocos los que tienen un puesto fijo y que sólo se dedican profesionalmente en el campo de la ilustración, mientras que



en alguna editorial, otros son, tanto diseñadores como ilustradores. Por consiguiente su pago es por honorarios, lo que conlleva registrarse ante Hacienda como persona física, y a cambio de ello dan recibos de honorarios para poder recibir su pago.

Con respecto al cómo deben cobrarse las ilustraciones es algo delicado, de cierta manera, pues eso también depende de cuanto está dispuesto a pagar el cliente por el trabajo, como también de cuanto uno está dispuesto a vender la ilustración, además hay que tomar en cuenta si se vende sólo el concepto de la ilustración por un determinado tiempo o toda la ilustración tanto la idea y la ilustración física, que de algún modo u otro es importante, pues aquí intervienen los derechos de autor.

Actualmente en México contamos con la Ley de Propiedad Industrial, la cual protege los registros de marcas, logotipos, patentes, lemas, entre otros, como también el derecho de autor. Es por ello que el ilustrador debe estar muy conciente de la protección de su trabajo y más cuando debe firmar un contrato con el cliente, en donde se maneja el uso de la idea, y de la ilustración física.

Elaborar un libro no es una labor fácil, están implicadas muchas personas como también un sin fin de elementos relacionadas a el, antes de poder sacarlo al mercado, sin embargo, el autor, el editor o el ilustrador, entre otros, no termina completamente su trabajo cuando el ejemplar se encuentra en la estantería; pues al ser comprado, el único que tienen la última palabra es el comprador, es quien va a decir si le gustó, o no, si le aburrió, o no, si valió la pena, o no; al dar su respuesta las personas implicadas en el libro tomarán en cuenta estos resultados para que la próxima vez hagan algo mucho mejor.

Es un libro lleno de ilustraciones, dirigido esencialmente a los adolescentes, quienes son capaces de poder comprender las imágenes y dar una reinterpretación o una nueva interpretación, por que quizás nunca habían leído la historia original, así que son ellos quienes dirán la última palabra del resultado final de la obra.



# Conclusión

La tesis consistió en la investigación de los símbolos y sus significados que habitan en el cuento de *Blancanieves*, y a partir de esos datos (sobre los adolescentes sus gustos en general y sus hábitos de lectura), se realizaron las ilustraciones y el libro. Como resultado se logró uno de los objetivos de este trabajo, un libro principalmente para el público juvenil de entre 12 y 14 años, estudiantes de secundaria pública de la ciudad de México.

Es un libro en el que se reflejan símbolos tales como: la manzana, el búho, el listón, el oro, el sol, por mencionar algunos, que se encuentran dentro de la narración. La mayoría de los mexicanos no conocíamos realmente el porqué de su existencia, hasta hoy. Al finalizar este trabajo he redescubierto esos significados y sin duda alguna me han ayudado a una mejor comprensión de los “cuentos de hadas” afín de plasmarlos adecuadamente en las ilustraciones.

Estas ilustraciones fueron realizadas a partir de las investigaciones simbólicas, de las definiciones de los “cuentos de hadas” y por supuesto de los conceptos de los adolescentes, quienes comienzan a ser capaces de comprender y leer entre líneas, como también de poder indagar en estas ilustraciones hechas especialmente para ellos, y así darse una nueva concepción sobre la historia original del cuento de *Blancanieves*, transcrita por “los Hermanos Grimm”.

La adolescencia temprana es la fase en la que comienzan a experimentar cambios, tanto físicos internos y externos en su cuerpo, lo que les genera un constante desequilibrio



hormonal y emocional, además de una pérdida de identidad, pues saben que ya no son unos niños, pero que tampoco son unos adultos. Por la pérdida de identidad, empiezan a buscar un nuevo concepto de ellos mismos ante un grupo de amigos, quienes tienden a seguir una corriente de música, una forma de vestir y de pensar, para ser identificados como personas únicas entre los demás.

Al ser tan vulnerables ante la sociedad, se convierten en consumidores, por lo tanto en el mercado aparecen muchos productos visuales que provienen en su mayoría de la televisión, el Internet, los *merchading* de modas, las revistas y las historietas, que normalmente están en contacto con ellos, pues les proporcionan esos objetos que anhelan, que les ayudan a ser alguien, aunque sólo por un instante. En la mayoría de los adolescentes mexicanos es difícil ver que les nazca el placer de leer libros, aunque hay que aceptar que gracias al fenómeno de Harry Potter, muchos “chicos” empezaron a leer, por lo menos estos libros de moda. También no hay que olvidar que no se les debe imponer u obligar leer pues lo que se genera de esta manera es un total rechazo a esta actividad. Lo importante es demostrarles lo entretenido, lo agradable y placentero que es la lectura, a ellos les despierta más la curiosidad cuando alguien les platica de los libros o cuando ven a una persona que se deleita con una historia interesante, alguien que realmente disfruta la lectura.

El diseñador y comunicador visual se pone a trabajar con los conocimientos, sus herramientas para crear, innovar y transformar un sin fin de objetos, mensajes, imágenes móviles o fijas. Al igual que el diseñador, el ilustrador concibe aquello



que quiere decir y lo plasma en soportes con materiales tan variados provocando texturas, colores, sensaciones imágenes que siempre están impresas de una carga de significados.

Hacer diseño no es únicamente hacer dibujitos o cajitas, o figuritas para que sólo se vean bonitas, es más que eso. Diseñar y comunicar, es dar forma a un concepto o idea, un objetivo y significado, que debe cumplir con su función por medio del ingenio, las técnicas, los códigos visuales y las observaciones, además del estudio del público, el cual va destinado el resultado del diseño, el mensaje plasmado en cierto soporte con el fin de atraer la atención de éste y obtener una respuesta satisfactoria, el de comparar, informarse, reconocer, diferenciar, consumir, orientarse, entretenerse, etc.

En la tesis se uno de los temas que se investigó fueron las técnicas de ilustración, e ella se menciona la Impresión, pero no abarque mucho este tema, ya que es absurdo hablar de estas técnicas cuando uno como estudiante de la ENAP, en la área de ilustración, no las conoce como tal, no ha experimentado el uso de estos materiales, aunque hay compañeros que de algún modo sí las han usado, pero la mayoría no.

Algunos maestros nos enseñaron la técnica de impresión pero de manera muy rudimentaria e improvisando con los materiales. La xilografía, la litografía, el aguafuerte y demás formas de impresión, se les imparte a los alumnos de la carrera en Artes Visuales, mientras que para uno de Diseño y comunicación visual es difícil poder entrar a las instalaciones o interactuar con los materiales, aunque han existido ciertas formas para conocerlos a través de los cursos intersemestrales o interanuales, siempre y cuando se



habrá algún taller dirigido a todos los alumnos de la Escuela Nacional de Artes Plásticas. Aunque no hay que olvidar la serigrafía la cual se enseña a dos áreas de la carrera de Diseño y comunicación visual, en Soportes Tridimensionales y en Diseño Editorial, mientras, como ya mencioné, en una orientación como la ilustración no se tenga como materia, a mi parecer, es triste y raro, realmente la serigrafía sería una gran amiga.

Hacer ilustraciones siempre nos lleva a investigar, a profundizar nuestros conocimientos sobre las historias, las épocas, los lugares, la vestimenta, etc., ya que sustenta a la imagen. Es por ello que saber más acerca de los orígenes de los “cuentos de hadas”, amplió, reafirmó lo que ya sabía de las hadas, duendes, brujas, etc.

Descubrí que el “cuento de hadas”, tiene características específicas que lo hace diferente a los demás cuentos, además de su origen en Europa, y del como fue plasmado al papel por Jakob y Whilhelm Grimm, conocidos mundialmente como “los hermanos Grimm”, en una época en que Alemania estaba buscando su pasado cultural.

En Alemania en la época Romántica, apareció un grupo de escritores que buscaban, entre los viejos poemas, las leyendas y mitos, un pasado del pueblo germánico. Generando una corriente poética y novelesca, siendo ese pasado y la naturaleza lo esencial de sus obras, las cuales contaban con un gran reconocimiento mundial. El segundo renacimiento fue una segunda oleada de escritores, filósofos y de más artistas, que principalmente se dedicaban al estudio, de manera científica, de la lengua alemana, eran más que nada folkloristas, entre ellos “los hermanos Grimm”, quienes son conocidos principalmente



por la recopilación de “cuentos de hadas” en su libros *Cuentos de la infancia y el hogar*, sin embargo, se dedicaron de igual manera a la investigación de las bases de la lengua germánica, en cuanto a su formación y evolución, hasta empezaron a trabajar en un diccionario, que fue terminado en los años 60’s.

Los “cuentos de hadas”, son esas pequeñas narraciones en la que el protagonista ha de alejarse de su hogar y de su familia para cumplir tres pruebas u obstáculos impuestas por el ser malvado de la historia. Siempre consigue pasar todos las complicaciones gracias a terceras personas que tienen poderes mágicos. Las principales cualidades de este tipo de narraciones es que siempre el héroe vencerá, tendrá una recompensa y terminará con “y vivieron felices para siempre”.

Indagar sobre los orígenes de las narraciones fantásticas, conocer sus fuentes de inspiración, el ¿por qué? de su existencia y las infinidades de versiones que se han hecho desde años, me dio la oportunidad de comprenderlas y darnos cuenta que son para todo el público y no sólo para los niños, como nos hicieron creer los adultos. Todos somos capaces de fascinarnos con las historias llenas de princesas, brujas malas, duendes, hadas, entre otros personajes que cada quien interpretará a su modo, “sazonará al gusto” cada párrafo que lea.

Los “cuentos de hadas”, me abrió camino para llegar a comprender en su mayoría los símbolos existentes en el cuento, llegar a su origen y descubrir el significado inicial, aunque, no siempre se llegó a éste, por ser relatos escritos hace siglos atrás que fueron transmitidos de boca en boca, de país en país, influyendo la sociedad, la cultura, las ideologías de aquellas épocas hasta nuestros días. Es por eso que se indagó a las poblaciones cristianas de la Edad Media de toda Europa,



sobre todo en los territorios nórdicos y de Alemania, ya que la religión influyó, determinó y marcó un camino y conceptos que se fundieron con los paganos.

La investigación de los símbolos y sus interpretaciones se dio gracias a la ayuda de la semiótica y principalmente de la hermenéutica, la cual se enfoca básicamente en la búsqueda de esos significados e intenciones de un texto o del autor.

El tema principal de investigación, el más extenso y uno de los más interesantes. Se llegó a conocer los orígenes de leyendas, religiones, para poder responder a las preguntas de ¿por qué hay tres intentos de muerte hacia Blancanieves?, ¿por qué hay siete enanos?, ¿por qué en su lecho de muerte aparece un búho, un cuervo y una paloma?, o ¿por qué la mata una manzana envenenada?, ¿acaso es una manzana por ser el fruto prohibido y cayó en la tentación?, o ¿los siete enanitos son la representación de los colores del arco iris?

A partir de la minuciosa indagación de los textos se llegó a las definiciones de cada símbolo, no fue tarea fácil, pero sin duda fue interesante comprender, que en ciertas culturas antiguas, la manzana no es un fruto maligno, sino un fruto que al comerla se volvía inmortal, principalmente en las comunidades de los vikingos; también era un símbolo de amor, Afrodita muy a menudo se le representaba con una manzana en mano; para los Persas era el sol. La religión cristiana le dio un concepto de maldad, de lujuria, de tentación, ya que la primera mujer, Eva, ella tomó la fruta del árbol de la vida para comérsela. Blancanieves tuvo la misma actitud, que aquella mujer, el de ser tentada, resultando su muerte.

Por último, el capítulo cinco, la parte física de esta tesis,



se relató la elaboración de las ilustraciones a partir de la investigación previa de los cuatro capítulos anteriores y como resultado final, un libro.

Los alcances de la tesis han sido positivos a pesar de los tropiezos que surgieron lo largo del proceso de trabajo. Esas complicaciones fueron principalmente la dificultad para encontrar una bibliografía específica sobre los “cuentos de hadas”, es decir, la mayoría de las interpretaciones del cuento por algunos autores, como Bettelheim, para él los cuentos se relacionan al desarrollo sexual y aficiones sexuales de los protagonistas, mientras que Cashdan son historias que pueden ayudar al desarrollo del ser humano, pero también son el reflejo de la ideología eclesiástica, ya que son narraciones contemas de los pecados. Estos dos autores siempre sus investigaciones trataban principalmente sobre todo el aspecto psicoanalítico del personaje.

No resultó fácil leer y leer sobre tantos temas parecidos, mientras que otros no tenían siquiera algo en común (aparentemente) para luego comparar, analizar y sacar lo más relevante de la información. Uno de mis mayores problemas era discernir la parte de la información, es decir, seleccionar lo más importante, lo que era más afín al tema de la investigación, y dejar a un lado todo lo que no era útil.

Otro de los problemas fue el de realmente encontrar el origen del cuento y se llegó a la conclusión que no existe como tal, pero que sí hay indicios de cómo se originaron la mayoría de las narraciones fantásticas y el como cambiaban al llegar a una nueva época y lugar, y a las manos de un nuevo narrador oral, hasta ser trascritas por “los hermanos Grimm”, y hoy en día existen un sin fin de dichos cuentos, que muchas veces ya no se sabe realmente quien es el verdadero autor.



Es una tesis que al conocer los significados de los símbolos abrió un mundo paralelo con respecto al “cuento de hada”, parte de una cultura antigua y que hoy en día se está perdiendo, en especial en México. Muchos de nosotros crecimos con las versiones (en su mayoría) cinematográficas o con las adaptaciones hechas a partir de ellas, alejándonos por completo del concepto original de dicho cuento.

Los adolescentes mexicanos son más susceptibles de no conocer las narraciones, ya que muchos de ellos no leen y menos este tipo de historias, pues creen que son “para niños”, lo cual no es cierto, son para todo el público y eso lo hace interesante, pues cada quien tendrá diferentes interpretaciones de los héroes, los malvados, los seres mágicos y hasta de los objetos.

Es por ello que el resultado final es un libro dedicado principalmente a los adolescentes que ya son capaces de entender más acerca del mundo y por que hay que animarlos a través de los libros diseñados e ilustrados, con tal de mostrarles que al leerlos te narran las aventuras de miles de seres dispuestos a llevarte con ellos entre cada página hasta llegar al FIN.

# Apendice



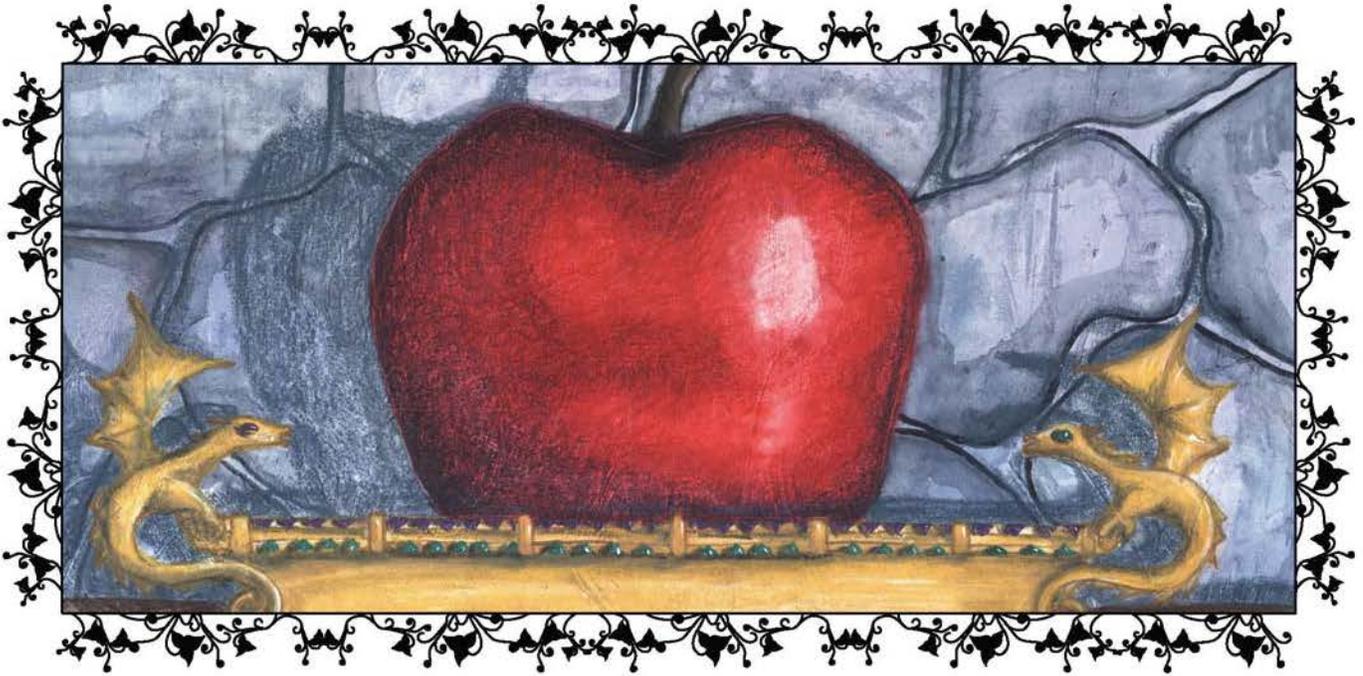






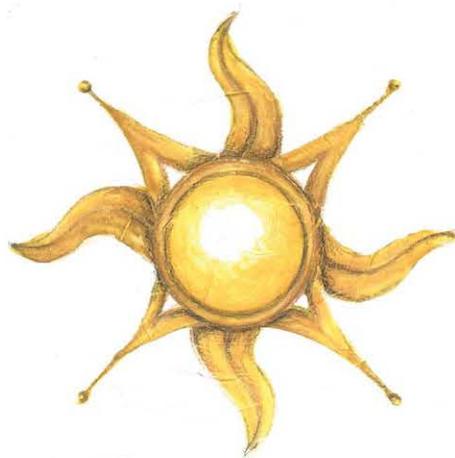
















# Glosario

**Adolescencia:** Es una etapa de transición en el que se deja de ser un niño para adentrarse al mundo del adulto. Es un crecimiento que se da en varios aspectos, tanto biológicos, psicológicos como sociológicos. Además el adolescente comienza a buscar una identidad como ser humano.

**Adolescencia temprana:** Abarca de los 12 a 14 años, sufren los cambios de su cuerpo de manera interna y externa, pero también la necesidad de encontrarse uno mismo y a la vez ante la sociedad.

**Árbol:** Una representación de lo divino, lo espiritual, la conexión con la tierra, el agua y el cielo, es decir, lo espiritual con lo terrenal. También simboliza lo femenino, la madre que protege, que nutre. El bosque al igual que otros elementos (árbol, montaña, lagos, ríos, etc.) representa el cosmos en su totalidad.

**Blanco:** Es la iluminación, el sol, la pureza, la inocencia, lo sagrado, lo espiritual.

**Bosque:** Es un lugar de gran carga espiritual y un lugar sagrado para la mayoría de los pueblos antiguos, ya que está formado de árboles, que representan el sosten del mundo.

**Búho:** Ave de mal augurio para la mayoría de las culturas. Representa la

llegada de la muerte, de la desgracia, de las noches desprotegidas.

**Comic:** Se llama historieta a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él. Por lo general las páginas son a color.

**Comunicación:** La comunicación no sólo es la interacción entre dos o más personas, que manifiesta o transmite un mensaje, el cual debe ser interpretado. El receptor humano es el elemento principal en el proceso de comunicación, pues es él quien va a reaccionar a partir de su “interpretación” y por supuesto a responder.

**Crisis de identidad:** Es la búsqueda de la identidad, generando al adolescente momentos de desequilibrio, frustración y confusión. Se le denomina crisis de identidad, no sólo porque el aparato psíquico se reorganiza, sino también por la necesidad de tomar decisiones de una dirección; es aquí donde hay un inicio en la maduración e independencia ya que sienten y viven sus propias experiencias ante el mundo exterior, además de afrontar los nuevos papeles y determinar su vida actual y la futura.

**Cuento:** Es un género literario, en el cual se expresa una emoción, una esencia; su forma narrativa es parecida a la novela, pero difiere

en su extensión, es más breve, y por su intención.

**Cuento de hadas:** Narración corta, en el que lo fantástico y lo maravilloso se unen creando historias en el que el protagonista tendrá que pasar pruebas impuestas por el malo, con la ayuda de seres y objetos mágicos, en lugares y tiempos indefinidos, hasta vencer la maldad y así tener un final feliz.

**Cuervo:** Ave de mal augurio en ciertos lugares, pero que también es un ave protector con los humanos moribundos, y que esta constantemente en conflicto con el búho.

**Cultura:** Es la unidad de ideas, sentimientos, fantasías y aspiraciones en común en una sociedad, que sigue ciertos lineamientos. Está presente en cada momento, determinando los comportamientos individuales y grupales del mundo social; dividido en la alta y la baja culturas.

**Diseño Gráfico:** Es dar forma a un concepto o idea, un objetivo y significado, que debe cumplir con su función por medio del ingenio, las técnicas, los códigos visuales y las observaciones, además del estudio del público, el cual va destinado el resultado del diseño, el mensaje



plasmado en cierto soporte con el fin de atraer la atención de éste y obtener una respuesta satisfactoria

**Espejo:**Refleja la verdad, la sabiduría y el alma de la persona, pero también es el reflejo de la vanidad, de la maldad, la codicia.

**Games Trading Cards:** Son tarjetas, las cuales cada una tiene una función para poder pelear, defender, proteger, etc. contra sus oponente.

**Hermenéutica:**Es la disciplina de la interpretación de los textos que van más allá de las palabras y los enunciados. Encontrar un sentido más profundo, con el fin de entender su porque.

**Icono:**Es una imagen, cuadro o representación; es un signo o símbolo que sustituye al objeto mediante su significación, representación o por analogía

**Ilustración:** Explica, interpreta, amplía la idea de algún texto de manera visual; comunica, es decir, transmite un mensaje, ya que el ilustrador va a realizar una función concreta; van a dar otra dimensión, valor y concepto al texto, sin embargo la ilustración sin la necesidad del texto puede narrar una historia.

**Infografía:**Es una representación visual en la cual interviene una descripción, relato o proceso de manera gráfica que puede o no interactuar con textos con la ayuda

en su mayoría de la ilustración.

**Lámpara:**Orienta al perdido entre las tinieblas, entre la oscuridad y alberga esperanza. Es la presencia de los espiritual.

**Jabalí:**Es un animal que ha de simbolizar (en el cristianismo), la lujuria y el descontrol, pues, tiene una ira brutal que no puede tranquilizar, destruye todo lo que encuentra en su camino, es un animal que pertenece al lado de la maldad, es un animal demoníaco.

**Manga:**Es la palabra japonesa para designar a la historieta. Se traduce, literalmente, como “dibujos caprichosos” o “garabatos”; fuera del Japón, se la utiliza exclusivamente para referirse a la historieta japonesa. Al autor de manga se le conoce como mangaka. Se caracteriza por sus trazos limpios y finos, además de las viñetas en blanco y negro.

:Vida, sabiduría, alegría, pero también engaño, maldad y muerte.

**Mariposa:**Es el insecto que simboliza la resurrección al metamorfearse, ya que primero es un gusano, después se cristaliza hasta completar su transformación en una hermosa mariposa. Está relacionada con la vida, la muerte y la resurrección.

**Negro:**Manifiesta la oscuridad total, el vacío, la muerte, la desesperación, sin embargo este color que se asocia

con otro objeto puede decir otra cosa, como: el negro de la madera, madera que representa la mujer.

**Paloma:**Ave espiritual que representa en la religión cristiana uno de las tres divinidades. Ayuda a la transición del mundo terrenal al espiritual al ser moribundo. Es el alma.

**Pragmática:** Busca indagar en las expresiones comunicativas que se derivan de las relaciones del signo con el ser que lo interprete.

**Rojo:**Representa al sol, a la realeza, al amor, a la sangre, que a la vez representa a la vida

**Romanticismo:** Es una corriente que surge a finales del siglo XVIII hasta mediados del siglo XIX, en la que lo espiritual y los sentimientos son un todo, son la unión de todo lo que está relacionado con lo fantástico y lo real, tiene como fin el de entender más allá de lo que se ve comúnmente del ser humano, donde el mundo espiritual de la naturaleza se entrelaza con los sentimientos del hombre. Lo fantástico, lo mágico, lo invisible es parte de lo espiritual y del pasado.

**RPG:** Role Playing Game, es decir, es un juego que consiste en desempeñar un rol o una personalidad.

**Semántica:**Hace parte de la semiótica, la cual ha de buscar todos esos significados que rodean al signo



con respecto a los objetos, a los hechos y a los fenómenos que este represente

**Semiótica:** Estudia la estructura de los signos, la influencia que tiene ante una sociedad, los cuáles han de transmitir un significado o un valor, ya que han de influir en el proceso de la comunicación.

**Siete:** Es el número del universo, es el todo. Es formado por el tres (espiritual) y el cuatro (terrenal). El número más importante para casi todas las religiones y culturas antiguas del mundo, siempre ha de tener un significado totalmente divino para los humanos.

**Signo:** Representación de algo, ha de ocupar el lugar de una cosa o ha de designar, va a mostrar una imagen, el sentido de la realidad.

**Símbolo:** Es el objeto que denota con respecto a la asociación de ideas que se tengan de él, interpretándolo.

**Sintáctica:** Estudia la relación que existe entre un signo con respecto al otro, como también un signo entre sí.

**Stop motion:** Es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos capturados en fotografías. Se consideran a las animaciones realizadas en stop motion a las que no fueron hechas a partir de dibujos animados.

**Story Board:** Son una serie de ilustraciones mostradas en secuencia con el objetivo de servir de guía para entender una historia, previsualizar una animación o seguir la estructura de una película antes de realizarse o filmarse

**Textur:** Tipografía que se usó en la época medieval en el periodo gótico tardío, para los libros iluminados y otros textos.

**Tres:** Es el número que representa el todo, la combinación de la tierra, el cielo y las aguas, el alma, el cuerpo y el espíritu, las tres etapas de la vida, es un proceso que siempre se debe de seguir para poder completarse.

**Vino:** Es la bebida que representa la sangre de Jesús, un ser completamente espiritual, puro, sin ningún rastro de maldad.



## Referencias bibliográficas

- ABERASTURY, A. y KNOBEL, M. La adolescencia normal: un enfoque psicoanalítico. Paidós, México, 1996
- AGUIRRE, Á., Psicología de la adolescencia. Editorial Boixareu, Universidad Marcombo, Barcelona, España, 1994.
- ARGÜELLES, J. D., ¿Qué leen los que no leen? El poder inmaterial de la literatura, la tradición literaria y el hábito de leer. Paidós Mexicana, México, D.F., 2004.
- BALDÍZ, M., ROSALES, M. I., Hablando con adolescentes. Biblioteca Nueva, Madrid, España, 2005.
- BERNÁRDEZ, E., Los mitos germánicos. Alianza editorial, Madrid, España, 2002.
- BETTELHEIM, B., Psicoanálisis de los cuentos de hadas. (Trad. Silvia Furió). Grupo editorial Grijalbo. Barcelona, España, 1983.
- BEUCHOT, M., Perfiles esenciales de la hermenéutica. Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM. México, D.F., 2005
- CASHDAN, S., La Bruja debe morir. De que modo los cuentos de hadas influyen en los niños. Editorial Debate, S.A. Madrid, España, 2000.
- COLYER, M., Cómo encargar ilustraciones. Ediciones Gustavo Gili S.A. de C.V., Barcelona, España, 1994.
- CORRAL I. A., Los adolescentes en el siglo XXI. Editorial U.O.C., Barcelona, España. 2003.
- CORTÉS, H., El señor del Fuego. Mitos y símbolos del guerrero germánico. Un estudio sobre mitos, antropología, tradiciones populares y simbología. Miraguano Ediciones, Madrid, España, 2004.
- COSTA, J., Diseño, comunicación y cultura. FUNDESCO (Fundación para el Desarrollo de la Función Social de las Comunicaciones), Madrid, España, 1994.
- DALLEY, T., Guía completa de ilustración y diseño (técnicas y materiales), Blume, Madrid, España, 1981.
- DULAEY, M., Bosques de símbolos. La iniciación cristiana y la Biblia (siglos I-IV). Ediciones Cristiandad, Madrid, España, 2003.
- GARAGALZA, L., La interpretación de los símbolos. Hermenéutica y lenguaje en la filosofía actual. Anthropos Editorial del hombre, Barcelona, España, 1990.
- GRIMM, Contes. Prologo de Robert Marthe. Gallimard, París, Francia, 1976.
- GRIMM, J. y W., Cuentos. ( Trad. Pedro Gálvez). Biblioteca Juvenil, Alianza Editorial, Madrid, España, 1996.
- GUBERNATIS, A., Mitología zoológica. Las leyendas animales, segunda parte, los animales del aire. Palma de Mallorca, Barcelona, España, 2002.
- HAUSER, A., El manierismo, crisis del renacimiento. (Trad. Felipe González). Ediciones Guadarrama, Madrid, España, 1971.
- HÜRLIMANN, B., Tres siglos de literatura infantil Europea. Editorial Juventud. Barcelona, España, 1968.
- IRIGOYEN, M. P., Hermenéutica, analogía y discurso. Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM. México, D.F., 2004.
- LEWIS, C.S., La imagen del mundo, Introducción a la literatura medieval y renacentista. (traducción Carlos Manzano), Casa editorial Bosch. Barcelona, España, 1980.



- LUKACS, G., Nueva historia de la literatura Alemana. Editorial La Pleyade, Buenos Aires, Argentina, 1971.
- MARÍ, A., El entusiasmo y la quietud, antología del romanticismo alemán. Tusquets editores, Barcelona, España, 1979.
- MENDOZA, C., La leyenda de las plantas. Mitos y tradiciones, creencias y teorías relativas a los vegetales. Editorial Alta Fulla, Barcelona, España, 1997.
- MODERN, R., Historia de la literatura alemana. Fondo de Cultura Económica, México, D.F., 1972.
- MORALES, A., y COSTA, J., Publicidad y Diseño (El nuevo reto de la comunicación), Ediciones Infinito, Buenos Aires, Argentina, 2005.
- MORALES, A. M., SARDIÑAS, J. M., ZAMUDIO, L. E., Lo Fantástico y sus fronteras. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, México, 2003.
- NEWARK, Q., ¿Qué es el diseño gráfico? Manual de diseño. Ediciones Gustavo Gili, S.A. de C.V., Barcelona, España, 2002.
- NOBILE, A., Literatura infantil y juvenil, la infancia y sus libros en la civilización tecnológica. (Letteratura giovanite, l'infanzia e il suo libro nella civiltà tecnologica). Ediciones Morata S.A., Madrid, España, 1992.
- PACHECO, J.A., y VERO, S., Romanticismo europeo. Historia, poética e influencia. Secretariado de Publicaciones Universidad de Sevilla, Sevilla, España, 1998.
- PELTA, R., Diseñar hoy, temas contemporáneos de diseño gráfico. Paidós Ibérica S.A. Barcelona, España, 2004.
- PISANTY, V., Cómo se lee un cuento popular. Paídos, Barcelona, España, 1995.
- RENONCIAT, A., Livre d'enfants, livre d'images. Les dossiers du musée d'Orsay. 1989
- SATUÉ, E., El diseño gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días. Alianza editorial S.A., Madrid, España, 1988.
- SIMPSON, I., La Nueva Guía de la Ilustración (The New Guide to Illustration). Blume, Barcelona, España, 1994.
- TOLKIEN, J.R.R., Cartas (Letters of J.R.R. Tolkien). Editorial Planeta DeAgostini, S.A., Barcelona, España, 2002.
- ZACCHETTO, V., La Danza de los símbolos. Nociones de semiótica general. La Crujía ediciones. Buenos Aires, Argentina, 2003.
- ZUBIETA, A. M., Cultura popular y cultura de masas, conceptos, recorridos y polémicas. Paidós. Argentina, 2000.



# Bibliografía

- ABERASTURY, A. y KNOBEL, M. *La adolescencia normal: un enfoque psicoanalítico*. Paidós, México, 1996
- ACTIS, B., *Literatura y escuela*. Homo Sapiens Ediciones, Santa Fe, Argentina, 1998.
- AGUIRRE, Á., *Psicología de la adolescencia*. Editorial Boixareu, Universidad Marcombo, Barcelona, España, 1994.
- AICHER, O., *Sistemas de signos en la comunicación visual*. Ediciones Gustavo Gili. Barcelona, España, 1979.
- All About Techniques in Illustration*. An indispensable manual for artists, Barrons, EUA, 2001.
- ARGÜELLES, J. D., *¿Qué leen los que no leen? El poder inmaterial de la literatura, la tradición literaria y el hábito de leer*. Paidós Mexicana, México, D.F., 2004.
- ARFUCH, L., *Diseño y comunicación*. Teorías y enfoques críticos. Paidós, Buenos Aires, Argentina, 1997.
- ARREGUI, M. T., *Estructuras y técnicas narrativas en el cuento literario de la generación del 98: Unamuno, Azorín y Baroja*. Ediciones Universidad de Navarra S.A. EUNSA, España, 1998.
- BALDÍZ, M., ROSALES, M. I., *Hablando con adolescentes*. Biblioteca Nueva, Madrid, España, 2005.
- BAYARD, J.P., *Histoire des Légendes*. Presses Universitaires de France, Paris, France, 1970.
- BERNÁRDEZ, E., *Los mitos germánicos*. Alianza editorial, Madrid, España, 2002.
- BETTELHEIM, B., *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. (Trad. Silvia Furió). Grupo editorial Grijalbo. Barcelona, España, 1983.
- BEUCHOT, M., *Elementos de semiótica*. Dirección general de publicaciones, Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México, D.F., 1979.
- BEUCHOT, M., *Hermenéutica, lenguaje e inconsciente*. Universidad Autónoma de Puebla, México,
- BEUCHOT, M., *Perfiles esenciales de la hermenéutica*. Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM. México, D.F., 2005
- BORGES, J. L., *El libro de los seres imaginarios*. Bruguera, Barcelona, España, 1980.
- BRIGGS, K., *Diccionario de Hadas*. (Trad. Esteve Serra). Alejandría, España, 1992.
- BRUGGER, I. M., *Cuentos alemanes del siglo XIX*. Corregidor. Buenos Aires, Argentina, 1977
- BRUGGER, I. M., *Los románticos alemanes*. Centro editor de América latina, Buenos Aires, Argentina, 1985.
- CABRAL, I. G., *Los Símbolos Cristianos*. Trillas, México, 1995.
- CASHDAN, S., *La Bruja debe morir*. De que modo los cuentos de hadas influyen en los niños. Editorial Debate, S.A. Madrid, España, 2000.
- CHAVES, N., *El oficio de diseñar*. Propuesta a la conciencia crítica de los que comienzan. Editorial Gustavo Gili S.A., Barcelona, España, 2001.
- COLYER, M., *Cómo encargar ilustraciones*. Ediciones Gustavo Gili S.A. de C.V., Barcelona, España, 1994.
- COOPER, J. C., *Diccionario de símbolos*. Ediciones Gustavo Gili S.A. de C.V., Barcelona, España, 2004.
- CORTÉS, H., *El señor del Fuego*. Mitos y símbolos del guerrero germánico. Un estudio sobre mitos, antropología, tradiciones populares y simbología. Miraguano Ediciones, Madrid, España, 2004.
- COSTA, J., *Diseño, comunicación y cultura*. FUNDESCO (Fundación para el Desarrollo de la Función Social de las Comunicaciones), Madrid, España, 1994.
- COURTES, J., *Introducción a la semiótica narrativa y discursiva*. (Trad. Sara Vasallo), Librería



- Hachette S.A., Argentina, 1980.
- DALLEY, T., *Guía completa de ilustración y diseño (técnicas y materiales)*, Blume, Madrid, España, 1981.
- DONDIS, D.A. *La sintaxis de la imagen*, introducción al alfabeto visual. Ediciones Gustavo Gili, A.S. Barcelona, España, 2000.
- DULAEY, M., *Bosques de símbolos. La iniciación cristiana y la Biblia (siglos I-IV)*. Ediciones Cristiandad, Madrid, España, 2003.
- ECHEVERRÍA, B., *Definición de la cultura, curso de filosofía y economía 1981-1982*. Facultad de Filosofía y Letras, UNAM, México, D.F., 2001.
- GARAGALZA, L., *La interpretación de los símbolos. Hermenéutica y lenguaje en la filosofía actual*. Anthropos Editorial del hombre, Barcelona, España, 1990.
- GERMANIS-FABRIS *Fundamentos del proyecto gráfico*. Ediciones Don Bosco, Barcelona, España, 1973.
- GONZÁLEZ, P.B., *Diccionario de autores de todos los tiempos y de todos los países*. Tomo II, Montaner y Simón S.A. Barcelona, España, 1988.
- GOTZE, H., *Castel del Monte, Geometric Marvel of the Middle Ages*. Prestel-Verlang, Munich-NY, Munich, Alemania, 1998.
- GRIMM, *Contes*. Prologo de Robert Marthe. Gallimard, París, Francia, 1976.
- GRIMM, J. y W., *Cuentos de Grimm*. Colección "Sepan cuantos...", Editorial Porrúa C.A., México. D.F., 1969
- GRIMM, J. y W., *Cuentos*. (Trad. Pedro Gálvez). Biblioteca Juvenil, Alianza Editorial, Madrid, España, 1996.
- GUBERNATIS, A., *Mitología zoológica. Las leyendas animales, segunda parte, los animales del aire*. Palma de Mallorca, Barcelona, España, 2002.
- GULLERMO, J., *Dutch Houses and Castles*. Rizzoli International Publication Inc. N.Y. E.U., 1990.
- HAUSER, A., *El manierismo, crisis del renacimiento*. (Trad. Felipe González). Ediciones Guadarrama, Madrid, España, 1971.
- HISTORIE COSTUME, *From Ancient Times to the Renaissance*. Dover Publications, N. Y., E. U., 2003
- HÜRLIMANN, B., *Tres siglos de literatura infantil Europea*. Editorial Juventud. Barcelona, España, 1968.
- IRIGOYEN, M. P., *Hermenéutica, analogía y discurso*. Instituto de Investigaciones Filológicas, UNAM. México, D.F., 2004.
- KYBALOVÁ, L., *Encyclopédie illustrée du costume et de la mode*. Gründ, París, Francia, 1976.
- LEWIS, C.S., *La imagen del mundo*, Introducción a la literatura medieval y renacentista. (traducción Carlos Manzano), Casa editorial Bosch. Barcelona, España, 1980.
- LUKACS, G., *Nueva historia de la literatura Alemana*. Editorial La Pleyade, Buenos Aires, Argentina, 1971.
- MARÍ, A., *El entusiasmo y la quietud, antología del romanticismo alemán*. Tusquets editores, Barcelona, España, 1979.
- MELÉNDEZ, E., *German Mntalvo.Revelaciones del plano*. CONACULTA, México, 2003.
- MENDOZA, C., *La leyenda de las plantas*. Mitos y tradiciones, creencias y teorías relativas a los vegetales. Editorial Alta Fulla, Barcelona, España, 1997.
- MERTEN, K., *German Castles and Palaces*. The Vendome Press. N.Y. E.U., 1999.
- MODERN, R., *Autores Alemanes del siglo XVIII, XIX y XX*. Editorial Fraterna. Argentina, 1986.
- MODERN, R., *Historia de la literatura alemana*. Fondo de Cultura Económica, México, D.F., 1972.
- MORALES, A., y COSTA, J., *Publicidad y Diseño (El nuevo reto de la comunicación)*, Ediciones Infinito, Buenos Aires, Argentina, 2005.



- MORALES, A. M., SARDIÑAS, J. M., ZAMUDIO, L. E., *Lo Fantástico y sus fronteras*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, México, 2003.
- MULHERIM, J., *Técnicas de representación para el artista gráfico*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España, 1990.
- MÜLLER-BROCKMANN, J., *Historia de la comunicación visual*. Editorial Gustavo Gili, A.S. Barcelona, España, 1998.
- MUÑOZ, B., *Teoría de la pseudocultura*. Estudios de sociología de la cultura y de la comunicación de masas. Editorial Fundamentos, colección Ciencia, España, 1995.
- NEWARK, Q., *¿Qué es el diseño gráfico?* Manual de diseño. Ediciones Gustavo Gili, S.A. de C.V., Barcelona, España, 2002.
- NOBILE, A., *Literatura infantil y juvenil, la infancia y sus libros en la civilización tecnológica*. (Letteratura giovanite, l'infanzia e il suo libro nella civiltà tecnologica). Ediciones Morata S.A., Madrid, España, 1992.
- NORRIS, H., *Medieval Costume and Fashion*. Dover Publications, Inc. N.Y. E.U., 1999.
- PACHECO, J.A., y VERO, S., *Romanticismo europeo. Historia, poética e influencia*. Secretariado de Publicaciones Universidad de Sevilla, Sevilla, España, 1998.
- PELTA, R., *Diseñar hoy, temas contemporáneos de diseño gráfico*. Paidós Ibérica S.A. Barcelona, España, 2004.
- PERINAT, A., *Los adolescentes en el siglo XXI*. Editorial UOC, Barcelona, España, 2003.
- PIERCE, C. S., *La ciencia de la semiótica*. Ediciones Nueva Visión. Buenos Aires, Argentina, 1986.
- PINON, R., *El cuento Folklórico (como tema de estudio)*, EUDEBA Editorial Universitaria de Buenos Aires, Argentina, 1965.
- PISANTY, V., *Cómo se lee un cuento popular*. Paidós, Barcelona, España, 1995.
- POTTER, N., *¿Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes?* Paidós Estética. Barcelona, España, 1999.
- POUILLON, *Tiempo y novela*. Paidós, Colección: Letras Mayúsculas n° 11. Buenos Aires, Argentina, 1970.
- PRADA, R., *Hermenéutica, símbolo y conjetura*. Benemérita Universidad Autónoma de Puebla, Puebla, México, 2003.
- PROPP, V., *Morfología del cuento*. Colofón. México, D.F. 1997.
- PROPP, V., *Raíces históricas del cuento*. Colofón. México, D.F., 1989.
- QUIROGA, S. E., *Adolescencia: del goce orgánico al hallazgo del objeto*. Eudela, Buenos Aires, Argentina, 1999.
- RENONCIAT, A., *Livre d'enfants, livre d'images*. Les dossiers du musée d'Orsay. 1989
- RICHTHAFEN, E., *Estudios épicos medievales*. (Trad. José Pérez) Biblioteca románica Hispánica, Editoriales Gredos, Madrid, España, 1954.
- RIQUER, M., VALDERVE, J.M., *Historia de la literatura Universal. Romanticismo y Realismo*. Tomo 7. Brasa Planeta, Barcelona, España, 2002.
- ROJO, V., *Breve manual para reconocer mini cuentos*. Universidad Autónoma Metropolitana, D.F., México, 1997.
- SANDRONI, L. C., *Lectura y medios de comunicación de masas*. Grupo editorial Aique, Bogotá, Buenos Aires, 1992.
- SATUÉ, E., *El diseño gráfico, desde los orígenes hasta nuestros días*. Alianza editorial S.A., Madrid, España, 1988.
- SIMPSON, I., *La Nueva Guía de la Ilustración (The New Guide to Illustration)*. Blume, Barcelona, España, 1994.
- SOLARES, *Los lenguajes del símbolo*. Investigaciones de hermenéutica simbólica Anthropos Editorial, UNAM, México, 2001.



- SWANN, A. *Diseño Gráfico* (Graphic Desihn School). Naturart, Barcelona, España, 1992.
- SWANN, A., *Bases del Diseño Gráfico*. Editorial Gustavo Gili, Barcelona, España, 2001.
- TODOROV, T., *Teorías del símbolo* (Trad. Francisco Rivera). Monte Avila Editores, Caracas, Venezuela, 1993.
- TOLKIEN, J.R.R., *Cartas* (Letters of J.R.R. Tolkien). Editorial Planeta DeAgostini, S.A., Barcelona, España, 2002.
- WASSERZIEHR, G., *Los cuentos de hadas para adultos*. Una lectura simbólica de los cuentos de hadas recopiladas por J. y W. Grimm. Ediciones Endimión, Madrid, España.
- WEINSTEIN, K., *El arte de los manuscritos medievales*. Tres Torres, Barcelona, España, 1998.
- ZACCHETTO, V., *La Danza de los símbolos*. Nociones de semiótica general. La Crujía ediciones. Buenos Aires, Argentina, 2003.
- ZAVALA, R., *El libro y sus orillas*. Tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y de pruebas. Dirección de publicaciones y fomento editorial, UNAM, México, 2004.
- ZUBIETA, A. M., *Cultura popular y cultura de masas, conceptos, recorridos y polémicas*. Paidós. Argentina, 2000.

## HEMEROGRAFÍA DIGITAL

Petit, Michèle (Texto de conferencia pronunciada el 27 de julio del 2000, a propósito de la publicación del libro del mismo nombre en la Biblioteca de actualización de los maestros.

<http://lectura.dgme.sep.gob.mx>

Jorge Valencia

<http://lectura.dgme.sep.gob.mx/leer/reflex/valencia04.html>

20-02-2006

Amílcar Saavedra Rosas

<http://lectura.dgme.sep.gob.mx/estados/chalco4.html>

20-02-2006