



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“ILUSTRACIÓN DE UNA OBRA DOMINICANA”
(Propuesta Gráfica)



TESINA

PARA OBTENER EL TÍTULO DE

LICENCIADO EN
DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTA:

RAFAEL JOSÉ BAUTISTA GRULLÓN

DIRECTOR DE TESINA
LIC. HERACLIO RAMÍREZ NUÑO

MÉXICO D.F. VERANO-OTOÑO DE 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	6
Capítulo 1. El diseño y la ilustración.	8
1.1. Definición de comunicación visual.	9
1.2. Definición de ilustración.	10
1.2.1. El concepto de ilustración.	13
1.2.2. Géneros de la ilustración.	14
1.2.3. La ilustración infantil.	16
1.3. Elementos del diseño.	20
1.3.1. El diseño aplicado a la ilustración.	26
Capítulo 2. EL CUENTO	28
2.1. Escritores y literatura Dominicana	29
2.2. René del Risco Bermúdez	32
Capítulo 3. PROPUESTA Y APLICACIÓN	34
3.1. La trama del cuento	35
3.1.1. El perfil Psicológico de los personajes y su entorno	35
3.2. El proceso de creación y bocetaje	45
3.3. El diseño editorial	52
3.3.1. Elementos (imposición de páginas, retículas, tipografía y encuadernación)	52
3.4. Presentación final	56
CONCLUSIONES	59
BIBLIOGRAFÍA	63

INTRODUCCIÓN

Actualmente los países pequeños están afectados por la metrópolis, la tecnología es un medio que propaga la globalización y que ayuda a las personas de diferentes partes del mundo a conocer e intercambiar puntos de vista. Pero los países desarrollados cambian todo a su alrededor, los países que viven en la pobreza no tienen otra opción que adaptarse o desaparecer. Por la misma razón debemos intentar conservar las tradiciones de los países subdesarrollados, tenemos que proteger la historia y las costumbres, hay que preservar las cosas que valen la pena, las cosas que aportan al pueblo y que recuerdan los valores primordiales de una nación. El proyecto es un inicio por preservar la cultura de un país tercermundista y conservar las tradiciones que se han perdido al estar influenciado por los países desarrollados.

El proyecto busca rescatar las tradiciones y costumbres de la República Dominicana, por medio de un cuento popular y una ilustración que sea representativa de la cultura del país, para recuperar la identidad de esta nación y retomar los valores del país usando medios que llame al público, valorando los principios de un nación y cambiando las mentes de los jóvenes que están afectadas por los medios masivos (televisión). Pero debemos presentar estos proyectos en lugares públicos y accesibles, ya que las personas no tienen recursos para comprar libros. Todo esto representa un reto. El proyecto debe ser innovador, legible y atractivo para el público, sin olvidar los valores y tradiciones de la República Dominicana.

EL DISEÑO Y LA ILUSTRACIÓN

I.

La comunicación visual es la transmisión de un mensaje mediante imágenes (signos) por medio de un emisor hacia un sujeto receptor que es quien recibe dicho mensaje el cual traerá consigo ciertos códigos que serán entendidos o decodificados por el receptor directa o indirectamente. Sin embargo, para que una imagen (mensaje) sea entendida, debe ser lo más legible posible, “ya que de lo contrario, no habrá comunicación visual sino confusión visual”(1), como diría Bruno Munari:

“...si la imagen utilizada para un mensaje determinado no es objetiva, tiene muchas menos posibilidades de comunicación visual; es preciso que la imagen utilizada sea legible por y para todos de la misma manera.”(2)

El Diseño es la planeación de la comunicación a partir del conocimiento de nuestra (investigación) para poder expresar adecuadamente y objetivamente una idea que se convertirá en un mensaje, tomando en cuenta que todo a nuestro alrededor forma parte de la comunicación visual hasta la textura

de una corteza de árbol, la manera de vestir de una persona que nos comunica su personalidad o su estado de ánimo.

Así pues, “no es solamente la forma lo que se ha de estudiar sino también la apariencia. Y para poder expresar plásticamente y comunicar visualmente una textura es necesario activar no sólo la vista sino también del sentido del tacto para sensibilizarnos y poder sensibilizar cualquier superficie”(3).

Bruno Munari dice que la textura es la parte más superficial de una superficie, y la estructura (es decir, lo que no podemos percibir a simple vista) como la estructura molecular o atómica es la mínima expresión de la textura.

En conclusión debemos de estudiar la forma y la apariencia hasta sus últimas consecuencias para conocer y para comprender la naturaleza de las cosas y de esta manera poder interpretarlas gráficamente convirtiéndolas en un mensaje que formará parte de la comunicación visual.

(1,2,3) Munari, Bruno. Diseño y Comunicación Visual, 5ra. Edición, Barcelona, editorial Gustavo Gili, 1979. P.28

ILUSTRACIÓN

“Ilustrar es dar luz al entendimiento.”

Según la definición del diccionario de la real Academia española. (4)

1.2



ILUSTRACIÓN 1
Cartoon Network
Samurai Jack
Por Genndy
Tartakovsky

Ilustración

Se entiende por ilustración, una imagen que comunica conceptos, que tiene una función para el hombre.

Una imagen contiene todo un proceso de comunicación lo que evoca un mismo significado; es la base para difundir la información.

Para que llegue la imagen (mensaje) es necesario un lenguaje, este a su vez debe contener un código: cuando se comunica se destaca las calidades del manejo del lenguaje, ideas o sentimientos. La ilustración tiene un valor y función en la sociedad, el por qué la ilustración no es definida como un lenguaje de la comunicación, sino como la unidad de varias fuentes:

Arte
Dibujo
Naturaleza
Creatividad
Color
Contexto

Esto significa que la ilustración es un apoyo a los diferentes lenguajes de la Comunicación Visual. Pero sabemos que las personas tienen gustos y valores diferentes que se desarrollan a medida que pasa el tiempo, desde aquí surgen los géneros de la ilustración: infantil, científica, fantástica, publicitaria, narrativa, museográfica, humorista, de portada, cartel y de autor, donde se diversifica, adquieren y analizan los diferentes valores, donde se han de tomar en cuenta los siguientes factores:

La formación profesional del ilustrador
El campo profesional del ilustrador
El contexto
Factores humanos de la ilustración

Juan Acha, conoce del tema, lo ha estudiado a profundidad, el libro “*La Expresión y Apreciación Artística (artes plástica)*”, introduce a los alumnos en el estudio de las actividades que el hombre actual desarrolla en este ámbito: análisis, interpretación y valoración de los efectos que el dibujo, el diseño gráfico, la pintura, la escultura y la arquitectura causan al receptor.

ILUSTRACIÓN 2.

Samurai Jack
Por Genndy
Tartakovsky
Pintura manual de
fondo
Escena 169

*ILUSTRACIÓN 3.*

Samurai Jack
Por Genndy
Tartakovsky
Pintura manual de
fondo
Escena 255



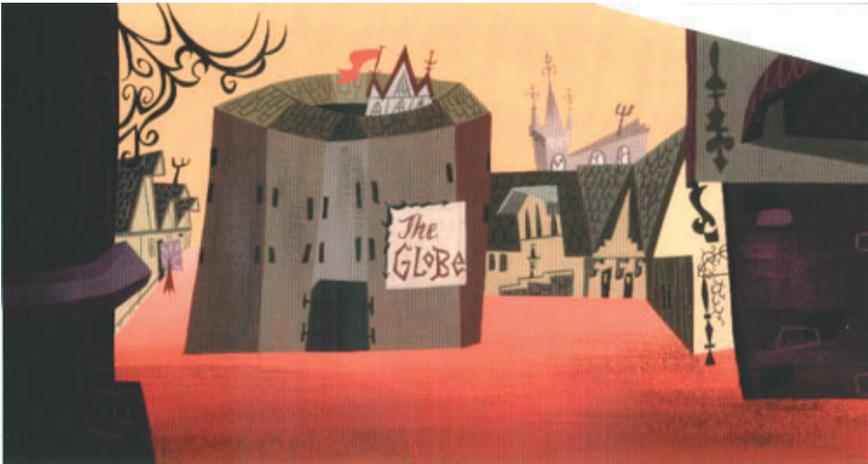


ILUSTRACIÓN 4
Time squad
Por Dave Wasson
Cartoon Network
2001-2002

1.2.1. El concepto de ilustración

Por el impacto de la imagen, surge la necesidad de crear una improvisación de esta, por lo cual se le va dando un concepto, una idea, para cuando esta se aplique, para que sea capaz de ilustrar y de dar conocimiento o entendimiento de algo o algún objeto pero con la finalidad de representar de una forma sintetizada y simple nuestro entorno. Para lo cual se debe de tener un conocimiento previo de lo que queremos representar, pues si no conocemos lo que vamos a proyectar distorsionáramos a gente que no tiene el conocimiento de dicha cosa que solo se basa en la imagen que se ocupó para representarla. La mayoría de la información que captamos de nuestro entorno se queda guardada en el inconsciente.

Todo el conocimiento llega a nosotros a través de los sentidos. Por medio de la experiencia sensorial de esto sigue

un proceso de percepción en la cual se interpreta lo que vemos a través del cerebro, y esto se convierte en un concepto individual que convertimos en signo que se da por la experiencia que se pueda dar en dos niveles de nosotros en el centro intelectual, o en el centro emocional, pero esto también dependerá de nuestro condicionamiento formal y cultural, que nos da como resultado a nuestro lenguaje: hablado, escrito, dibujado, pintado, teatral, cine, etc. Por lo cual estamos hablando de la comunicación, que nos lleva al concepto nuevamente, pero este será una retroalimentación, una vez que nos vemos inmersos en la sociedad entramos a los sistemas del poder, dinero, religión, votos etc. Y para lograr esto se necesitan los medios de comunicación para mantenernos enajenados, y que ellos creen nuestros estados emocional e intelectual según la conveniencia del poder. (5)

ILUSTRACIÓN 2, 3, 4. Cada imagen es un ejemplo de cómo nuestros sentidos y conocimientos reconocen el concepto de diferentes culturas

(5) Entrevista con el maestro e Ilustrador Heracio Ramírez Nuño, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México D.F. 2006

ILUSTRACIÓN 5.
Cartoon Network
Star War clone war
Por Genndy
Tartakovsky

ILUSTRACIÓN 5, 6.
En la actualidad la
ilustración a amplia-
do los generos sin
perder el sentido
de educar, La
animación, el comic,
cuento y otros.



1.3.1. Géneros de la ilustración

Dentro del amplio panorama de la ilustración encontramos el comic, que surgió antes de la segunda guerra mundial y se caracteriza por tener una secuencia de imágenes.

También tenemos la ilustración enfocada a la publicidad que tiene sus orígenes en la ilustración popular y el arte pop que surgieron como un homenaje a la sociedad de consumo (Andy Warhol), dando cabida a una gran variedad de lenguajes visuales y estilos ilustrativos aplicados a anuncios, tarjetas postales, comic, revistas infantiles, entre otros.

Otro tipo de ilustración está aplicada a la imagen en movimiento (animación-cine) influida por el comic y la fotografía en cuanto al uso de encuadres y acercamientos (Disney, Manga) o animaciones con un sentido de crítica en donde se utiliza también la fantasía ej.: Samurái Jack, star war: clone war, time squad.

La ilustración que está aplicada para ambientar escenarios y personajes tanto en cine como en teatro (aquí entra la ilustración tridimensional, experimental y de efectos especiales).

La ilustración especializada que engloba a la ilustración técnica (científica), de historia natural y médica (caracterizadas por su alto grado de objetividad), la ilustración de moda, de ciencia ficción, fantástica, la caricatura política y desde luego la ilustración infantil.

Desarrollos de la educación.
Ahora podemos pasar a definir lo que es educación. Etimológicamente viene de EX-DUCERE, que significa “llevar o conducir hacia fuera”, esta desarrolla armónica e íntegramente la personalidad del individuo. De aquí que podemos decir que la personalidad la integra el temperamento (los rasgos psicossomáticos transmitidos hereditariamente), y el carácter (los rasgos psicossomáticos adquiridos en relación con



ILUSTRACIÓN 6.
Time squad
Por Dave Wasson
Cartoon Network
2001-2002

el medio ambiente y social). De los cuales se derivan con fines pedagógicos 6 líneas de desenvolvimiento: (1) pensamiento objetivo, (2) pensamiento cuantitativo, (3) pensamiento social, (4) expresión y comunicación verbal, (5) coordinaciones motoras, (6) expresión y sensibilidad estética.

A su vez la personalidad se integra en tres modos de desarrollo: cognoscitivo, psicológico y afectivo o emocional. Que también a su vez la origina las áreas del aprendizaje: (1) ciencias naturales, (2) matemáticas, (3) ciencias sociales, (4) español, (5) educación física y tecnológica y (6) la educación artística.

En la TV el canal que prefieren ver los niños son las caricaturas (lógicamente los programas favoritos eran los dibujos animados). Los niños más pequeños

prefieren las chicas Super-Poderosas, Monkikies y los Snorkels. Los niños de 10 a 12 años prefieren He-Man, los Tundercats, caballeros del zodiaco y guerreras mágicas. Los niños prefieren personajes de moda. Cuando el personaje del dibujo animado es masculino, niños y niñas se integran como espectadores, pero si es femenino se excluye el 50% de los niños. Cuando un tema de película se realiza con actores o con dibujos animados, los niños prefieren los dibujos animados (por el código visual). Un niño pequeño de 2 a 4 años puede sentir miedo frente a una representación esquematizada de un animal. (6)

EDAD	
4-7 años	Pre-esquemático
7-9 años	Esquemático
9-11 años	Realismo intelectual
11-14 años	Pseudorealismo

(6) Entrevista con el maestro e Ilustrador Heraclio Ramírez Nuño, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México D.F. 2006

ILUSTRACIÓN 7, 8, 9. Estas ilustraciones aunque manejan conceptos de ciencia ficción, su simbolismo y elaboración permite captar un público más amplio

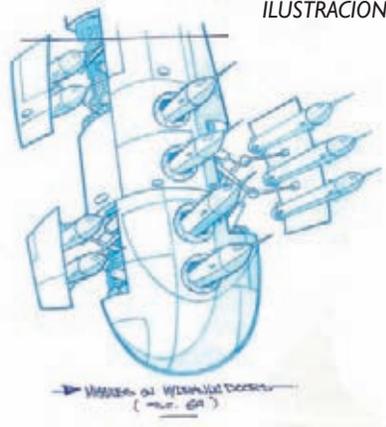


ILUSTRACIÓN 7

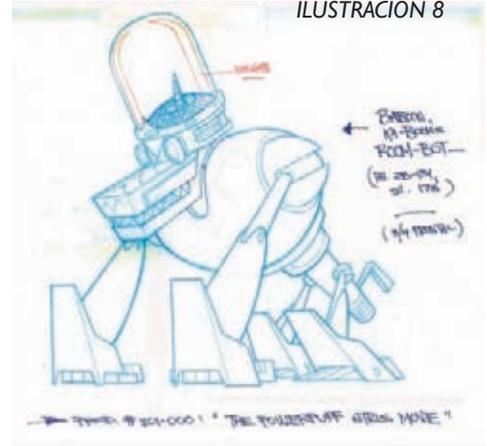


ILUSTRACIÓN 8

(7) Entrevista con el maestro e Ilustrador Heraclio Ramírez Nuño, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México D.F. 2006

I.2.2. La ilustración infantil

Intención. Es lo que se debe plantear el ilustrador antes de proceder a realizar una imagen, especialmente si se trata de una imagen dirigida al público infantil, se debe tomar en cuenta si lo que se desea es expresar o comunicar, ya que no es lo mismo, como un ejemplo sencillo podríamos tomar a un artista visual y un diseñador gráfico, el artista siempre buscará una manera de poder expresar lo que siente o piensa, no importando que el código que utilice no pueda ser entendido por la mayoría de las personas; en cambio el diseñador gráfico desea comunicar, por lo que es necesario hacer uso de un código que sea sencillo de descifrar para el público al que vaya dirigido el mensaje, especialmente si trata de un público infantil.

Lenguaje. Para la realización de una ilustración siempre se hace uso del lenguaje visual 2D, por tratarse de un soporte plano en donde se realiza esta, puede tratarse de un dibujo, una pintura o historieta.

Calidad. Al nivel que se encuentra un ilustrador, ya debe presentarse un trabajo de calidad profesional artística.

Función. El apoyo que cumple la ilustración, la imagen debe apoyar el texto, debe darle sustento y entendimiento.

Soporte. A qué medio está destinada la ilustración: diseño gráfico, editorial, o libros de texto, etc.

Áreas de aprendizaje. El tema que se tomará en cuenta la ilustración, ya sea ciencias naturales, español, matemáticas, e historia. Ya que no es el mismo tipo de ilustración el que se realizaría para un libro de texto, que para uno de ciencias exactas.

Género pictórico. Ya sea naturaleza muerta, bodegón, paisaje, figura humana, retrato, Pintura de vida cotidiana, pintura histórica, mitología, religiosa, alegorías, simbólica, ciencia ficción, fantástica, etc.

Público. En este caso por tratarse de una ilustración infantil se determina que se trate de uno que curse la primaria, es decir, de 6 a 12 años.

Código visual 2D. Es la manera en como resolveremos la imagen, tomando en cuenta la edad del lector. (7)



ILUSTRACIÓN 9.
Time squad
 Por Dave Wasson
 Cartoon Network
 2001-2002

El ilustrador Profesional debe valerse de diferentes técnicas, materiales y soportes para la creación de imágenes, en este caso ilustraciones.

Un ilustrador debe experimentar y conocer diferentes técnicas y materiales, porque de esta manera se familiarizará con ellos y obtendrá el conocimiento necesario para elegir por ejemplo el soporte o papel indicado para cierto tipo de técnica o pigmento que se adecue al trabajo.

En cuanto a las técnicas de representación las hay secas y aguadas. Entre las secas se encuentran el lápiz o carboncillo, que son técnicas que se utilizan para dibujar, hacer degradaciones, efectos de claroscuro, dar volumen a nuestros dibujos, de diferentes grosores y dureza que varían según la marca. Estas técnicas se utilizan para bocetar o dibujar un trabajo, es al inicio de creación que da forma lo que se quiere, planear o plasmar, es la estructura de todo diseño. En la actualidad lo primero que se usa es un lápiz de color bastante claro, para plasmar la idea al papel y luego definir

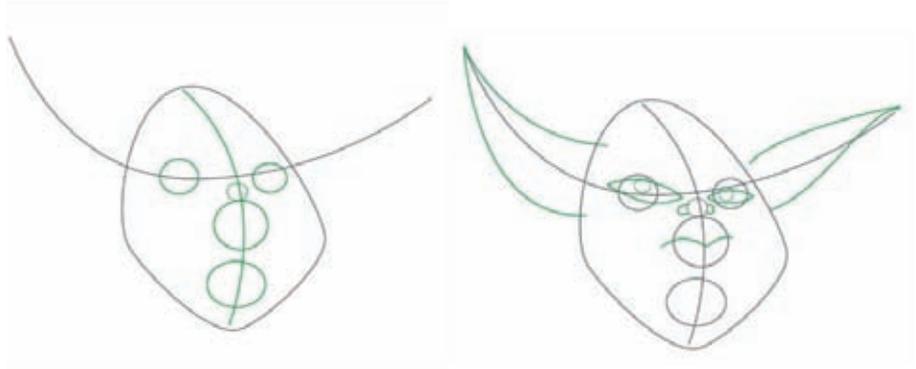
con un lápiz de carboncillo oscuro, luego se marca la línea con tinta china, para destacar la silueta del diseño o la ilustración.

Programas

Photoshop, unos de los programas más importantes para retoques digitales, este programa se basa en la calidad de imagen, montaje y efecto fotográfico. Este programa sirve a la edición y retoque visual de una imagen.

Illustrator, programa de pixeles y vectores en donde se editan las uniones de vectores con imágenes, sus prestaciones son muy funcionales para hacer carteles y diseño de pocas páginas.

InDesign, programa especializado en despliegues de texto, como libros, revista y folletos. Este programa en especial permite la realización más eficaz en ediciones de texto sin perder tiempo, usando los estilos de texto, se puede reducir el tiempo para editar un texto, hoy en la actualidad es uno de los programa más utilizado en editoriales.



Aunque los programas son una herramienta que ayuda a mejorar la calidad de un proyecto, no pueden sustituir la creatividad y calidad de un diseñador.

Soporte de impresión. Este es un aspecto muy importante, ya que influye demasiado en la realización de la ilustración, lo ideal es una impresión a selección de color en papel couché, pero cuando el presupuesto para la realización del libro es bajo, normalmente se usa un papel más económico, por ejemplo el papel rotativo, la desventaja que presenta este papel es que habrá una pérdida del color de un 30%, incluyendo los medios tonos. Por lo tanto, si la ilustración está destinada a imprimirse en este tipo de papel, lo mejor será inclinarse más por el contraste en la ilustración.

Formato. Es el soporte de algo. Tamaño de la tapa o de la cubierta de un libro. La forma y tamaño en base a la diagramación y tamaño de la hoja. Tomando en cuenta un 50% mínimo del original.

Contextualización de los medios impresos.

Para definir el término medios impresos es preciso recordar lo que significan las dos palabras que componen el concepto. Medio es toda técnica de comunicación que hace posible que el mensaje llegue de un emisor a un receptor. En nuestro caso, nos referimos a cualquier técnica comunicativa que requiera un sustrato para enviar el mensaje.

Todo sustrato en el que mediante las técnicas de las artes gráficas se estampa el mensaje, es un medio impreso.

Hay varias clases de medios impresos, éstos pueden ser de carácter masivo y de carácter directo.

Los medios impresos de carácter masivo llegan indiscriminadamente a toda clase de público; los de carácter directo llegan a un público determinado que generalmente elige el comunicador.



ILUSTRACIÓN 10.
 Cartoon Network
 Star War clone war
 design charater
 master Joda
 Por Genndy
 Tartakovsky.
 Aqui se puede
 apreciar el proceso
 de creación para
 elaborar un
 personaje de ciencia
 ficción.

Los medios impresos son: libros, folleto, catálogo, tarjeta, carta, circular, telegrama, revista interna, literatura anexa al producto, cartel, pancarta, cartulina, calcomanía y espectacular.

Prensa. Es un término genérico que abarca a todas las publicaciones periódicas que llegan a diversos públicos a un precio determinado o gratuitamente. La prensa es el medio publicitario impreso de mayor circulación y alcance.

El periódico es el medio tradicional del género prensa, y se produce en formas más rápidas y económicas. Se imprime en máquinas rotativas y sobre papeles especiales, en dos medidas clásicas: estándar y tabloide. La formación de los periódicos es en columnas cuya altura se mide en líneas ágata (o en centímetros), el ancho de las mismas se mide en cuadratines.



El periódico de tamaño estándar se compone de ocho columnas de 280 líneas ágata; el tabloide se compone de cinco columnas de 200 líneas ágata. **(8)**

(8) Entrevista con el maestro e Ilustrador Heracio Ramírez Nuño, Escuela Nacional de Artes Plásticas, México D.F. 2006

ILUSTRACIÓN 11
 Samurai Jack
 Por Genndy
 Tartakovsky
 Pintura manual de
 fondo
 Escena 466



1.3. Elementos del diseño

El dibujo. Una actividad “lingüística”; es un lenguaje que produce gráficamente imágenes de la realidad. También vimos que el dibujo puede poseer elementos estéticos, es el origen de la escritura y de la pintura.

Código de Lenguaje Visual 2D (dibujo y pintura).

El código es un sistema de signos para formar y comprender el lenguaje visual. El signo es un elemento del lenguaje que contiene un significado. El lenguaje es cualquier medio que se emplea para comunicar ideas y sentimientos. La expresión es el impulso a comunicar aunque no se entienda.

¿Cómo nos comunicamos? Para un artista la transmisión de experiencias sensoriales, él desea que sean canalizadas y comprendidas de una manera sensible. Por ello la estructuración y la forma de donde debe colocarse el color crea diferentes sensaciones.

El lenguaje de la forma se da por una estructura compositiva, ya que ésta nos da la dirección, nos permite leer la obra

y reconocer el lenguaje, el color para darnos la interpretación correcta de lo que está plasmado, la función sensible de nuestro ser da por resultado una reacción positiva o negativa. Esto es lo que ocurrió con las tendencias que van desde la Edad Media al expresionismo, que cambian el código figurativo a una estructuración para integrar composiciones. Es decir se avanza y se descubren mejores métodos para dar un lenguaje que transmitía ideas, reflexiones y sentimientos hacia el mismo ser humano. El expresionismo dio una manifestación de ideas y pensamientos con nuevas técnicas y modos de manejar la pintura.

Comunicar es la relación entre dos o más sujetos mediante el cual se evoca a un significado común.

Los elementos primarios del código 2D son el punto, la línea, el plano, el volumen y el color. La textura (efectos en los sentidos). Los elementos secundarios del código 2D son la forma, la figura y el mensaje (efectos en los sentimientos).



ILUSTRACIÓN 12
Time squad
Por Dave Wasson
Cartoon Network
2001-2002

La creatividad

“Es la capacidad de crear o de poner algo en el mundo que antes no existía. En la vida diaria, se refiere a la habilidad de imaginar o de crear ficciones o fantasías. Pero en la tecnología, ciencias y artes la creatividad exige, para producir frutos, un dominio de los procedimientos y conocimientos profesionales de la especialidad. Solo un buen médico, físico, artista o técnico puede crear algo importante para su profesión, cultura y el hombre”. (9)

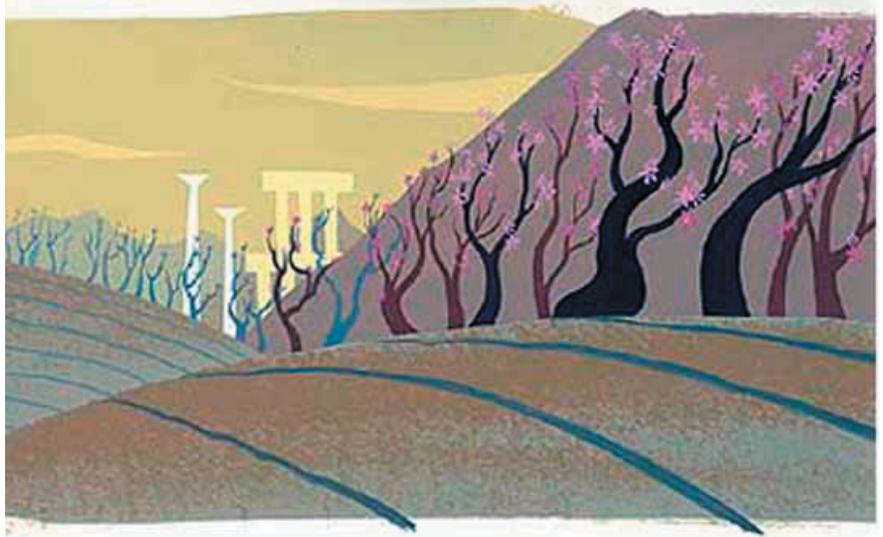


ILUSTRACIÓN 11,
12, 13.
Estos fondos, son
ejemplos de los
elementos de diseño
aplicado a la
ilustración

(9) Acha, Juan.
Expresión y
Apreciación Artística:
Artes Plásticas. -2a
ed. -México:Trillas,
1994. P. 51

ILUSTRACIÓN 13
Samurai Jack
Por Genndy
Tartakovsky
Pintura manual de
fondo
Escena 466

ILUSTRACIÓN. 13
Samurai Jack
Por Genndy
Tartakovsky
Pintura manual de
fondo
Escena 136



(10) Acha, Juan
Expresión y
Apreciación Artística:
Artes Plásticas. -2a
ed. -México: Trillas,
1994. P. 28

“La belleza en el arte es la verdad surgida de una impresión causada por la naturaleza... La realidad es una parte del arte, el sentimiento la completa.”

J.B. Camilo Corot (pintor). (10)

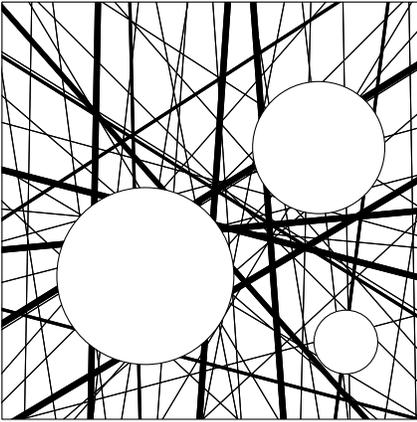


ILUSTRACIÓN. 14
Principios básicos de
diseño en dos
dimensiones.

Fundamentos de la percepción visual

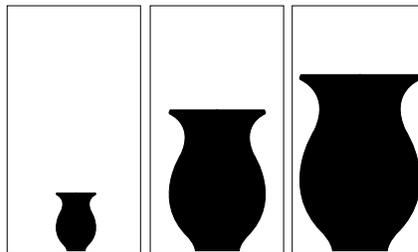
“La visión es una percepción que se desarrolla por el órgano de la vista. Es la interpretación sensible a través de la visión y el intelecto. La composición es la organización de los elementos de forma ordenada dentro de un todo. Los elementos visuales son el punto, la línea, el color, el valor cromático, tono, figura, forma, textura y valor textural. La composición visual depende de los elementos de la imagen, de cómo se ordenan en el espacio, como lo hace el pintor en el espacio 2D, el escultor en el espacio 3D.

Se ha buscado la esencia, y esto dio una realidad simbólica que viene de la conciencia, es decir es un sentimiento interior, por el cual aprecia el hombre sus acciones y su moral.

En el arte y el diseño, cuando logramos estructurar, transmitimos de manera diferente, esto forma un mensaje que es canalizado de una forma aceptable.

El formato condiciona la composición del mensaje determinándose éste por el encaje o encuadre. Sus elementos crean estructuras compositivas, por figuración, por agrupación formal, agrupación por tonos, color o textura. (fig 1)

(fig 1)

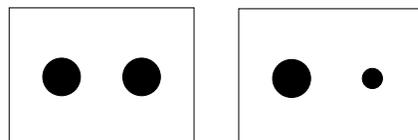


La agrupación se encuentra en el dibujo, la pintura, la escultura y la ilustración; puede tener uno o más lenguajes icónicos o figurativos o el lenguaje formal y pictórico.

La lectura visual se da por el condicionamiento formal o cultural de izquierda a derecha y de arriba abajo. Por lo cual al receptor se le condiciona una lectura para la fácil percepción del sentido que queremos que canalice.

El condicionamiento formal se da sobre las siguientes bases de la percepción:

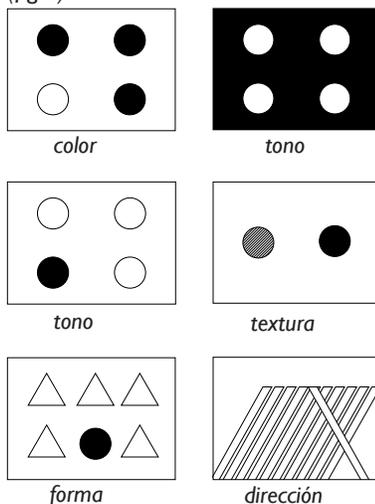
Acento, con él guiamos al receptor a observar y equilibrar. (fig 2)



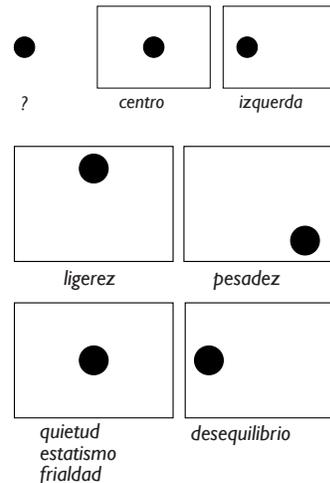
lectura confusa

lectura definida

(fig-3)



(fig-4)



(11) RUDOLF
Arnheim. *Arte y
Percepción Visual.*
7a ed. Buenos Aires
Eudeba. 1976.

El acento se encuentra en el color, tono, textura, tamaño, dirección y forma. Estos son métodos para llamar la atención de manera estética.

Las imágenes diseñadas para un objetivo (diseño gráfico o ilustración) se les deben otorgar una figura, que logre la sinterización del tema, y que además atraiga; pudiendo utilizar la monocromía, entre otras. Para ello es necesario la creatividad, la discordancia cognoscitiva y el empleo de los principios de la percepción. (figuras-3)

El formato determina la ubicación de los elementos en el espacio.

La ubicación de los elementos en el formato, provoca experiencias sensibles. Es decir, la manera en que se colocan, está sustentada en las experiencias grabadas en el pasado. (figuras-4)

Las experiencias de corto plazo, es la memoria personal. Experiencia a mediano plazo, es la cultura. Y las experiencias a largo plazo, son la genética que genera sentidos.

El sentido de solidez establece la parte positiva y negativa de la forma y el fondo. Las sólidas tienen un peso en la sensibilidad.

(figuras-5)

El sentido del espacio. (figuras-6)

Sentido de profundidad. (figuras-7)

La temperatura nos dice que entre más cerca las figuras son más cálidas y entre más lejos los tonos se hacen más fríos, también llamados perspectiva cromática.

El sentido de equilibrio consiste en equilibrar como el principio de la balanza. (figuras-8)

Sentido de estabilidad, la percepción que tenemos nos da la idea de que lo sólido va abajo. (figuras-9)

Sentido de movimiento y de dirección. (figuras-10)

Sentido de ritmo, es una constante sobre una alineación que se puede manejar dentro del formato, variando de tamaño y forma.

Sentido de unidad, se logra cuando interactúan los elementos entre sí, sin que se peguen y logren una unificación. La estructura es invisible pero interactúan para unirlos, como es el caso de la sección áurea. (11)

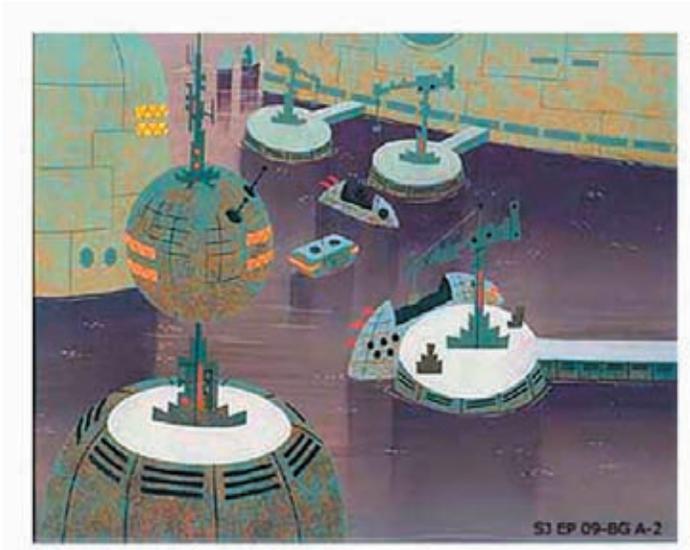
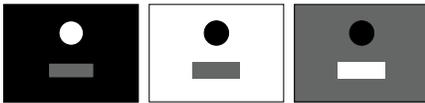


ILUSTRACIÓN 14.
Samurai Jack
Por Genndy
Tartakovsky
Pintura manual de
fondo
Escena A-2

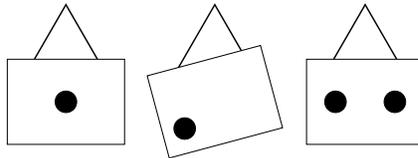
ILUSTRACIÓN 14,
15. El uso de estos
conceptos del diseño,
posibilitan la manera
de crear ilustraciones
de este nivel.

(fig-5)



objetos positivos y
fondo negativo

(fig-8)

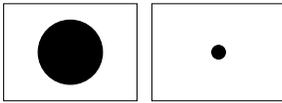
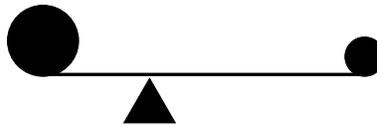


(fig-6)



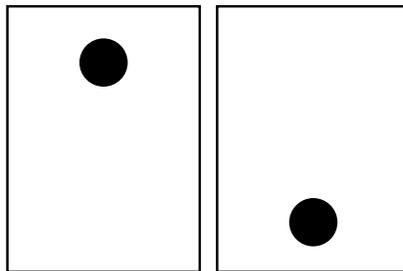
centro derecha arriba

(fig-9)



grande pequeño

(fig-10)



(fig-7)



tamaño y
perspectivas superposición

Todos estos elementos se aplican en el diseño y la ilustración, para expresar se necesita de orden, forma y base. Estos fundamentos buscan un orden, una estructura que permite una mejor interpretación de las cosas, en este caso el diseño y la ilustración.



1.3.1. El diseño aplicado a la ilustración

(12) fragmento del cuento “Ahora que vuelvo, Ton” de René Del Risco

“ Eras realmente pintoresco, Ton; con aquella gorra de los Tigres del Licey, que ya no era azul sino berrenda, y el pantalón de kaky que te ponías planchadito los sábados por la tarde para irte a juntarte con nosotros en la glorieta del Parque Salvador a ver las paradas de los Boys Scouts en la avenida y a corretear y bromear hasta que de repente la noche oscurecía el recinto y nuestros gritos se apagaban por las calles del barrio. Te recuerdo, porque hoy he aprendido a querer a los muchachos como tú y entonces me empeño en recordar esa tu voz cansona y timorata y aquella insistente cojera que te hacía brincar a cada paso y que sin embargo no te impedía correr de home a primera, cuando Juan se te acercaba y te decía al oído “vamos a sorprenderlos, Ton; toca por tercera y corre mucho”. Como jugabas con los muchachos del “Aurora”, compartiste con nosotros muchas veces la alegría de formar aquella rueda en el box “¡rosi, rosi, sin bom-ba - Aurora - Aurora - ra- ra- ra!” y eso que tú no podías jugar todas las entradas de un partido porque había que esperar a que nos fuéramos por encima del “Miramar” o “la Barca” para darle “un chance a Ton que vino tempranito” y “no te apures, Ton que ahorita entras de emergente...” (12)

“El pueblo ha perdido todo su color, ahora queda un vacío en la mirada de todos.” (13). Pensamiento

Este fragmento es descriptivo, muestra al personaje principal, describiendo su forma física, la vestimenta, y hasta la cojera que sufre en su pie. También muestra una inocencia y humildad en su niñez. Ton no era el más listo ni tampoco el mejor jugando, todo lo contrario, era el que siempre estaba de último, el emergente del equipo.

“Probablemente la pipa apretada entre los dientes me presta una apariencia demasiado extraña a ti, o esta gordura que empieza a redondear mi cara y las entradas cada vez más obvias en mi cabeza, han desdibujado ya lo que podría recordarse de aquel muchacho que se hacía la raya a un lado...” (12)

Esta descripción habla del segundo personaje principal, que no está ilustrado, el personaje habla de tiempo en que su figura se desdibujó, lo cual da la idea de no ilustrarlo, sino dejarlo a la imaginación del lector, así el lector se identifica mucho más con el cuento, la forma de descripción es indirecta deja muchas cosas a la imaginación, permite a las personas integrarse a la historia.

Los personajes tienen rasgos africanos, en la República Dominicana se destacan los rasgos africanos, por estar unida a Haití, por lo mismo la mayoría de la población es negra. La siguiente parte de la población en República Dominicana es mulata (la unión de africanos con indígenas), formada en tiempos de la colonización, predominando las raíces africanas, (por sus fuertes rasgos, por eso, la nariz ancha y sobresaliente, su cuerpo tosco y delgado, y su cabello rizado hasta parecer melena de oveja, son características de las raíces africanas).

Los colores del cuento son una representación del país, una adaptación simbólica de la República Dominicana. El cuento se desenvuelve en una vida socio-económica humilde, arena amarilla, palmeras, las casas tienen una construcción de madera y techado de zinc y vestimenta humilde.

En el diseño los personajes tienen los ojos claros, utilizando este tipo de detalle, para mostrar profundidad y tristeza, mostrando la realidad de una sociedad azotada por la indiferencia.

EL CUENTO

2.

Orígenes

El cuento tiene forma y fondo. La forma se refiere al estilo, al aspecto literario y la manera en que se escribe; el fondo por otra parte se refiere a su contenido y el simbolismo que encierra detrás de lo que se narra.

En cuanto a su forma hablando en términos generales, el cuento tal como lo conocemos hoy en día, es un género literario que se escribe en prosa, el cual tiene una introducción o principio, un desarrollo o trama y un desenlace o final; dentro de él intervienen los personajes secundarios, terciarios y el o los personajes principales.

El cuento está influenciado por su contexto: cultural, económico, político y social. El cuento es una necesidad del hombre formada mediante la narración y la tradición oral.



IMAGEN 1

2.1. Escritores y literatura Dominicana

El cuento dominicano inicia en la segunda mitad del siglo XIX, de una forma desalentadora, muestra una aparición tardía como género dominicano, en comparación con los países latinoamericano, Antes del siglo XIX el país obtenía libros de Europa, mayormente Españoles, estos libros eran obtenidos por intelectuales y religiosos españoles que se establecieron en la isla Quisqueyana durante la conquista.

El primer texto narrativo Dominicano “garito” en 1854, pero la historia era moralizante y su protagonista era mexicano. “La ciguapa” y “la campana de higo”, “El encargo difícil”, “Tradiciones quisqueyana”, “El negro come gente” y “la bella Catalina”, son relatos que comenzaban a introducir la historia dominicana pero que carecían de carácter exótico y no representativo de la República Dominicana, en aquellas fechas las obras de Rubén Darío y de libros franceses tenían más interés para el pueblo y también para los escritores nacionales. El autor nacional más brillante de ese siglo fue Cesar Nicolás Pensor, cuya obra es “Cosas añejas” (1891).

El siglo XX fue un buen inicio pues desde 1911 hasta 1930 se produjeron grandes libros pero estos no hablan de la realidad nacional y no se le podía considerar propiamente dominicanos. Durante la tiranía de Rafael Leonidas Trujillo Molina desde (1930 a 1961) aparecen practicantes conscientes del género. Ellos son: “... Juan Bosch “Camino real” (1933), “Dos pesos de agua” (1941), “La muchacha de la Guaira” (1955), “Cuentos de Navidad” (1956); Ramón Marrero Aristy “Balsié” (1938); Freddy Prestol Castillo “Paisaje y meditaciones de una frontera” (1943); José Manuel Sanz Lajara “Aconcagua: viajes y cuentos” (1950) y Delia Weber “Dora y otros cuentos” (1952); Hilma Contreras “Cuatro cuentos” (1953); Néstor Caro “Cielo negro” (1949), “Sándalo” (1957); Angel Hernández Acosta “Tierra blanca” (1957), Virgilio Díaz Grullón “Un día cualquiera” (1958) y Sócrates Nolasco “Cuentos cimarrones” (1958). Todos ellos muestran la cultura rural dominicana pero sin llegar a los asombroso y extraordinario, los autores mostraban la tradiciones, la filosofía y psicología de la vida campesina dominicana.

IMAGEN 1, 2, 3.
Gráfica popular
Dominicana,
representación de la
vida humilde que
vive la población.

IMAGEN 2



Partiendo de su “Teoría del arte de escribir cuento”, cuya versión final fue difundida en 1958, la cual está sustentada en la unicidad temática, la concisión y la fluencia constante, Bosch dota a la narrativa nacional de personalidad propia. La sátira política directa, la estampa social, el costumbrismo y las tradiciones, modalidades predominantes en todo el correr del siglo XIX, entran en declive con el advenimiento de Bosch a la literatura dominicana. Entre 1932 y 1960 Bosch escribió algunos de sus cuentos políticos y fantásticos más valiosos: “La mujer” (1932), “La bella alma de don Damián” (1939), “Dos pesos de agua” (1941), “Luis Pie” (1943), “El socio” (1940), “El río y su enemigo” (1942), “El difunto estaba vivo” (1943), “El indio Manuel Sicuri” (1956), “Cuentos de Navidad” (1956) y “El hombre que lloró”. En estos relatos, recogidos posteriormente en “Cuentos escritos en el exilio” (1962) y “Cuentos escritos antes del exilio” (1975), Bosch pone al campesino y al hombre humilde dominicano en contacto con su

propia realidad y lo lleva a desentrañar el mundo exótico y misterioso narrado por sus antecesores, un mundo ficticio lleno de príncipes, reyes y emperadores inexistentes en la realidad dominicana. El asesinato de Trujillo abrió nuevas vías de expresión a los narradores dominicanos. Se produjo repentinamente un rechazo a la temática del pasado, relegando lo rural a un segundo plano. La ciudad, dice Pedro Antonio Valdez, “dejó de ser inabordable y pasó a convertirse en un espacio inclemente a transformar. La ciudad sustituyó al campo; la fábrica, a la finca; el hombre de ciudad, al campesino; el gerente, al terrateniente y de esa manera el espacio urbano, ya jamás el rural, se tradujo en elemento de lucha y liberación”. Incluso, muchos narradores de la generación anterior que al momento de la caída de Trujillo apenas habían manifestado tímidamente sus dotes de cuentistas, como Aída Cartagena Porta Latín, José Rijo, Hilma Contreras, Néstor Caro, Virgilio Díaz Grullón, José Manuel Sanz Lajara y Marcio Veloz Maggiolo,



IMAGEN 3

desarrollan el grueso de su obra bajo estas nuevas premisas. El primer lustro de la década de los 60 fue un período de reafirmación para el grupo antes citado y, al mismo tiempo, un decenio clave para el destino inmediato de la narrativa corta dominicana.

Los concursos literarios organizados por estas agrupaciones estimularon la producción de Marcio Veloz Maggiolo, René del Risco Bermúdez y Miguel Alfonseca, entre otros. Todos ellos fueron exponentes de un discurso urbano dominado por la cotidianidad. De ese modo, el bar, la cafetería, las plazas públicas, el zapatero, el pregonero, la prostituta y la calle El Conde se convirtió en materia prima para estos jóvenes narradores. De esa época son algunas de las historias de “El prófugo” (1962), “Creonte: seis relatos” (1963) y “La fértil agonía del amor” (1965), de Veloz Maggiolo, así como los cuentos “La boca” (1966), “El enemigo” (1966) y

“Delicatesen” (1971) de Miguel Alfonseca, y “Ahora que vuelvo, Ton” (1968), “En el barrio no hay banderas” (1974) y “El mundo sigue, Celina” de René del Risco Bermúdez.

En los años 70 encontramos, además de la ciudadanía de la década anterior, el desasosiego político y la ansia de libertad que sintió el país a causa de la represión política del momento. Narradores como Carlos Estaban Deive, José Alcántara Almánzar, Armando Almánzar Rodríguez, Diógenes Valdez, Efraím Castillo, Pedro Peix y Roberto Marcallé Abreu intentaron iluminar las zonas tenebrosas que calcinaban las aspiraciones de cambios sociales del pueblo dominicano. Ese grupo de cuentistas galardonado en numerosas ocasiones tanto en los concursos de Casa de Teatro como en los premios nacionales otorgados por la Secretaría de Estado de Educación, se apropió del escenario literario nacional durante todo el decenio de los 70 y parte de los 80.” (14)

(14). Escritores dominicanos
Página dedicada a la promoción de la literatura dominicana
Panorama histórico del cuento dominicano
(<http://www.geocities.com/tpoeticos/delcuento.html>)

2.2. René del Risco Bermúdez

Nació en San Pedro de Macorís el 9 de mayo de 1937. Nieto del poeta Federico Bermúdez. Su vida transcurrió en un ambiente de precocidad que lo haría alcanzar en poco tiempo el bachillerato. A temprana edad produjo composiciones poéticas que asombraron a todos, desempeñándose también como actor en veladas infantiles y como autor de canciones. Más tarde empezó en Santo Domingo sus estudios de derecho, interrumpidos por su vocación política que lo llevaría a luchar contra la dictadura hasta el extremo de ser llevado a prisión y enviado a un forzoso exilio a Puerto Rico. Regresa al país y se dedica con mayor entusiasmo a la lucha política, fundando con otros escritores jóvenes el grupo denominado «El Puño» durante los días de la guerra de abril de 1965. En 1966 uno de sus cuentos es premiado por la sociedad cultural «La Máscara». Su primer libro de poemas, titulado “El viento frío”, es eminentemente autobiográfico. Aunque rodeado de muerte por todas partes, en estos poemas, según



**René Del Risco
Bermúdez**

nos dice, desea poner sus palabras del lado de la vida. Porque el amor siempre estuvo unido a sus preocupaciones y está presente en sus más crudos poemas de lucha.

Obras publicadas:

“El viento frío” (1967), “Del júbilo a la sangre” (1967), “En el barrio no hay banderas” (1974), “Cuentos y poemas completos” (1981). “Banderas”. De “El viento frío” “ha dicho nuestro poeta nacional, Don Pedro Mir, que es: “una arrancada tan inquieta como inquietadora, en la que ya se anunciaba la grandeza final”. (Suplemento Cultural de “El nacional de ahora”, 25 de diciembre de 1973.) Se dice que este libro, portador de frustración de una generación revolucionaria y sometida, es la revelación de un creador auténtico que la muerte paralizó en plena juventud.

Dedicada a su profesión de psiquiatra, últimamente se ha mantenido alejada de las actividades artísticas dedicándose

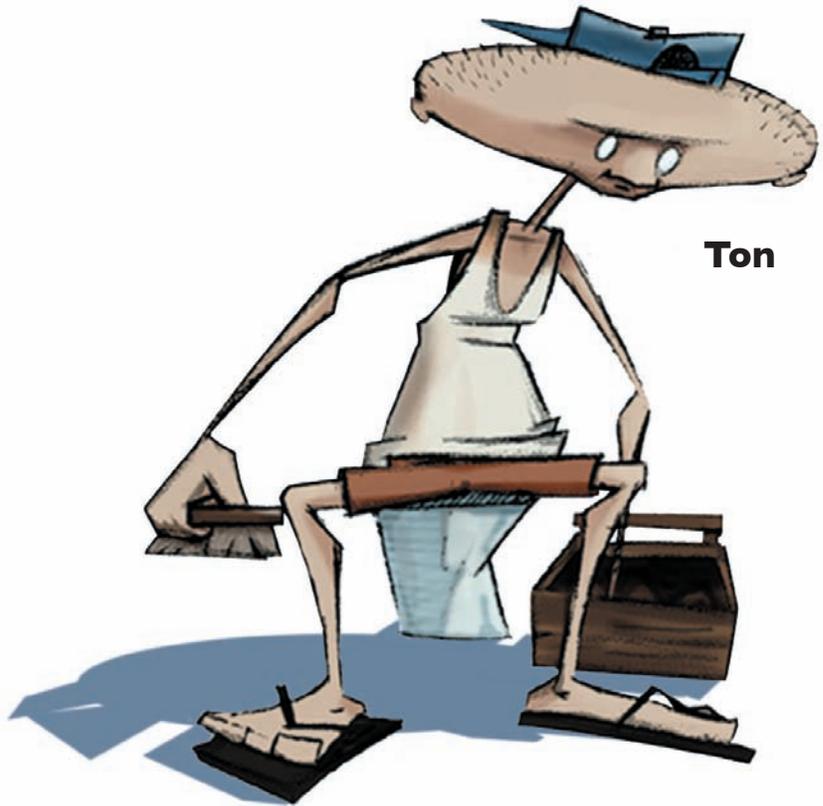
a escribir artículos de índole científica en los más importantes periódicos del país. Publicó “Raíces en 1957”.

Muere en Santo Domingo el 20 de diciembre de 1972, a causa de un accidente automovilístico, cuando ya empezaba a producir su obra de madurez, cuando las formas poéticas comenzaban a entregársele con nitidez, y temática y estilo alcanzaban una amplia gama de resonancias enriquecedoras. Creó la publicitaria Retho en los momentos de mayor éxito de su carrera. En 1981, con prólogo de Ramón Francisco, sale a la luz pública un volumen con el título de Cuentos y poemas completos, que dejando fuera a El viento frío, recoge su narrativa y su producción poética inédita en donde, por primera vez, quedan claras las posibilidades que el destino le reservaba. Su nombre ha sido enarbolado como una consigna que representó los ideales de toda una generación, en este caso, la de postguerra. **(15)**

(15).Escritores dominicanos
Página dedicada a promover a los escritores dominicanos a través de sus biobibliografías
(www.escritoresdominicanos.com/delrisco.html)

PROPUESTA Y APLICACIÓN

3.



3.1. La trama del cuento

Sinopsis del cuento. Es acerca de un individuo que volvió al país de su infancia donde vivió momentos maravillosos con sus amigos de la niñez, es ahí cuando se desarrolla la historia, mientras caminaba por el barrio donde creció, recordando a Ton un amigo entrañable para él.

Personajes ilustrados, basado en el cuento "Ahora que vuelvo, Ton", por René Del Risco.

3.1.1. El perfil Psicológico de los personajes y su entorno

El perfil psicológico es pueblerino, de nivel intelectual humilde, las personas viven del consumo de la caña y el turismo, el estudio no es de gran importancia, la mayoría de las personas no van a la escuela, pero no son agresivos. Sólo el "amigo", tiene un nivel educativo superior, estudió medicina en la universidad, viajó a otros países y domina dos idiomas.

Personajes: Ton, El amigo, La flaca, Pérez, Pin, Báez, Alcántara, Fremio, Juan, Pujols, Pascual, Toñin, Ivette, Francesco, Rossina y Pier.

Ton: Era un muchacho pintoresco fanático del béisbol, de una voz cansona, timorata, de una cojera que le hacía brincar a cada rato y esa cabeza que parecía un zeppelin.

ROM: Dominicano, 40 años de edad, amante del dominó; siempre bebe alcohol.

Juan: amante del tabaco Dominicano 52 años de edad, militar retirado, sé la pasa de mal humor y siempre está peleando.



Vago: 29 años de edad, nunca hace nada, sólo esta en el colmado hablando con todo el mundo



Arturo: 32 años de edad, un hombre que siempre esta presumiendo en el colmado, bebe cerveza fría.



Negro Alcántara: 22 años de edad, amante de la vida bohemia, toca la guitarra y la tambora, sin él no hay fiesta.



Flaca: Mujer de 24 años de edad de descendencia haitiana y dominicana, vende frutas, pero espera conseguir un hombre con dinero que la libere de la miseria.



Ulises: 60 años de edad, militar retirado, caminando por todo el barrio, saludando a los conocidos y contando sus historias de la post-guerra.

Pascual: 35 años de edad, siempre está sentado en la esquina, tiene dos perros uno oscuro y otro más claro, sólo quiere jugar dominó y hablar de beisbol.





Pujol: 24 años de edad, deportista activo, no estudia y de vez en cuando pelea con personas de menor edad que él.

Milita: 7 años de edad, le gusta jugar con los chicos, corredora de tiempo completo, al momento que ve a su madre se queda quieta para no tener problemas por la ropa.



Alberto: 6 años de edad, juega sin calzado, no le importa si sufre heridas por estar jugando.

El haitiano: 28 años de edad, está de inmigrante en el país, corta caña y siempre sale de noche a bailar (gaga: baile africano, ritual para invocar espíritus).

La negra: 42 años de edad, lava ropa por dinero, tiene hijos, generalmente está buscandolos para darles una golpiza.

Fremio: 9 años de edad, lustrador de zapato, pero siempre pierde su caja de lustrar (por estar jugando), es un amigo de Ton, pero no le gusta trabajar.

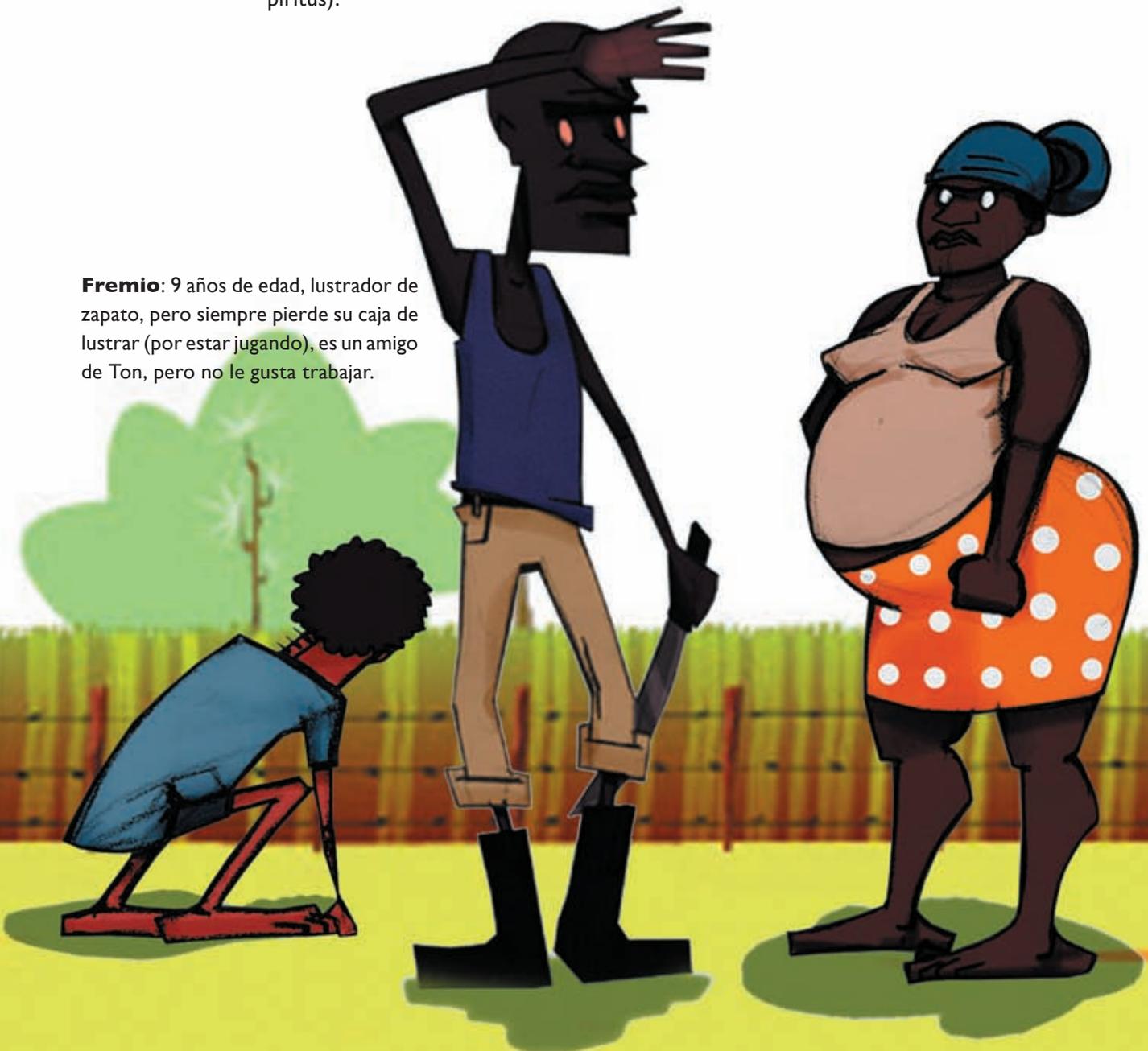






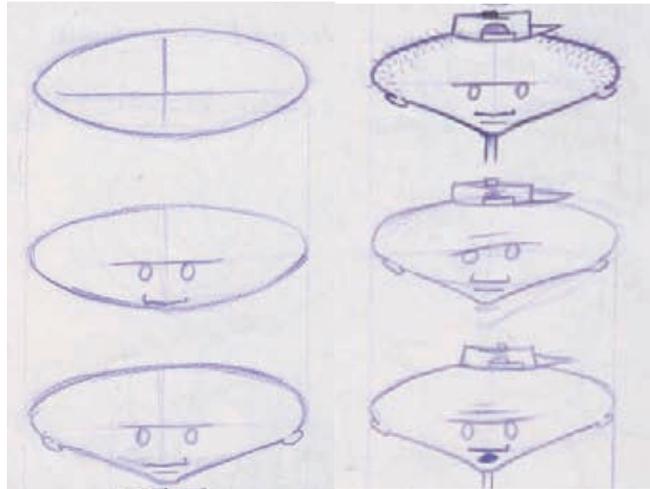
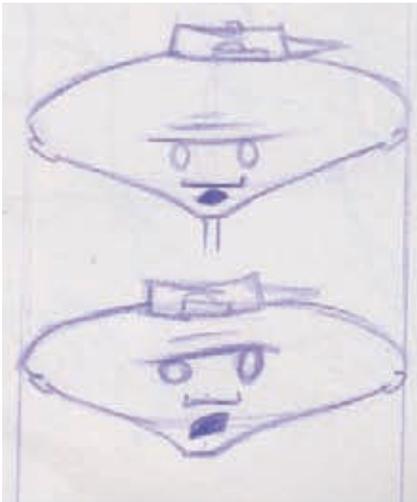
Imagen de la República Dominicana; Las personas, vestimentas, tambora, casas de madera, etc.

Otras fotografías se encuentran en las páginas 29-31: IMAGEN 1, 2, 3.



Ilustraciones en lápiz y papel del cuento ("Ahora que vuelvo, Ton")





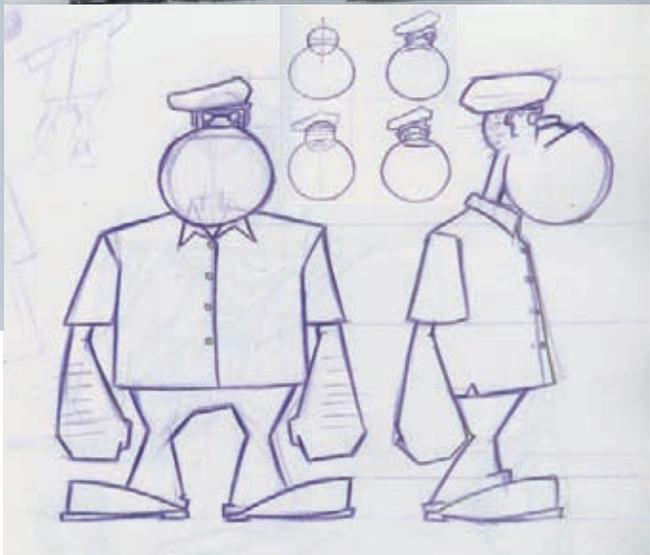
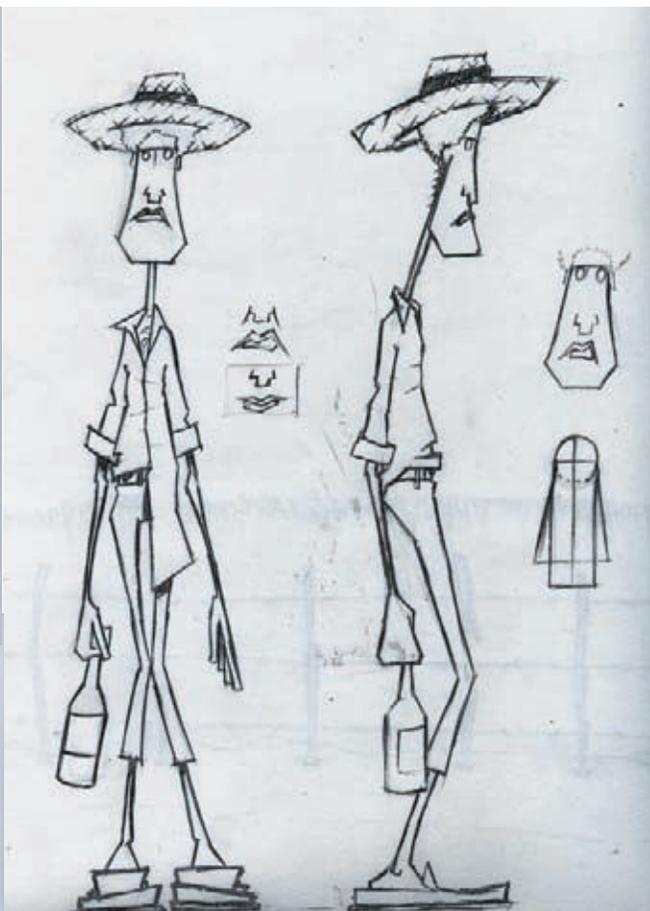
3.2. El proceso de creación y bocetaje

La parte de creación es muy importante, es donde el ilustrador debe expresar la creatividad y la originalidad, hacer algo nuevo; es un resultado de una suma de cosas que ya existen, entonces debo formar el diseño en bases reales que dan soporte y sustento a algo nuevo.

Antes de crear a los personajes se debes recopilar imágenes hasta tener un archivo para iniciar el proceso de creación y creatividad. Esto nos ayuda a tener una referencia visual y crear personajes novedosos pero reales de la cultura dominicana. Es incoherente que esté hablando de Republica Dominicana y utilice ilustraciones japonesas.

El proceso de creación inicia con el lápiz, todo los personajes fueron creados en el papel, es la parte de la creatividad, donde el diseñador, planea su proyecto, aunque este tenga cambios en el proceso.

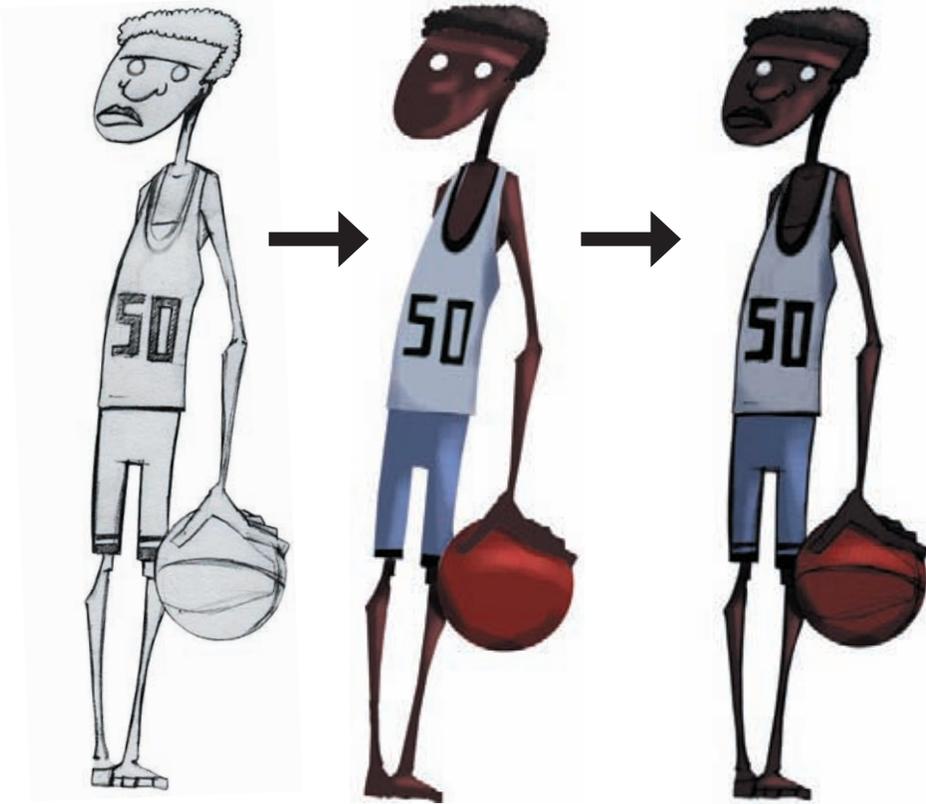








Lo siguiente a realizar, es llevar la ilustración que está en el papel a la computadora, para aplicar el color y armar la ilustración, para esto se debe usar un escáner, cuando se escanea una imagen hay que tener en cuenta los siguientes factores: tipo de imagen, resolución, escala y calidad de impresión. Al escanear la imagen, debo transformar el tipo de escaneo, de imagen (fotográfica) a (ilustración), aplico una resolución de 300dpi pensando en la calidad de la impresión, cambio la calidad de impresión de RGB (sistema de calidad color para pantalla) a CMYK (sistema de calidad de color para impresión), luego de escanear la imagen inicio el proceso de color e iluminación, utilizando un programa que me permita dar color, tonos y detalle a la ilustración. Utilizo Photoshop (Programa especializado para retoque fotográfico) selecciono el área que quiero colorear con herramienta (lazo poligonal), separando las partes en diferentes (capas) del area de la ilustración, aplico el color (Configurar color) a cada figura de la ilustración: la piel, la ropa, etc. Después de tener todas las áreas coloreadas, aplico

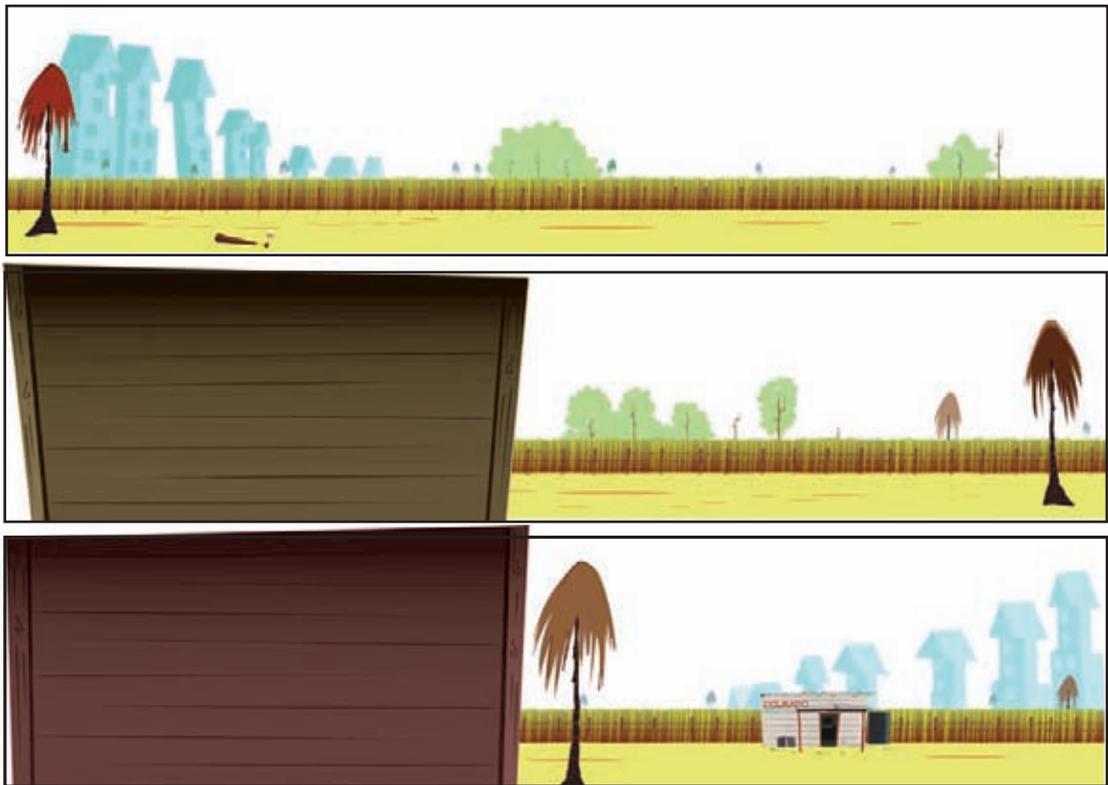


a cada capa tonalidades para dar más dimensión a los personajes en la ventana de herramientas en los botones de sobreexponer (aclarar la imagen) y subexponer (oscurecer la imagen). La capas tienen diferentes variantes, en este caso utilicé multiplicar (efecto que permite mezclar capas sobre-expuestas) que se encuentran en la ventana de capas (configuración de capa), cambiando de normal a multiplicar, esto me permite mezclar el color de la pantalla con la textura del papel sin perder su calidad y aprovechando la textura del lápiz y los colores aplicados en la computadora.

El fondo del cuento lo creé en Adobe Illustrator, este programa me permite trabajar con diferentes elementos, texturas y formas. Luego de la creación y composición de los elementos, pase al

detalle, luego apliqué las sombras, tonos y calidad de los elementos con Photoshop, que me permite corregir problemas y ajustar tonalidades. Entonces, paso a la unión de los personajes del cuento con el fondo, pensando en la disposición del espacio para el texto u otras cosas que le permitan darle más riquezas al trabajo. Finalmente, salvo el trabajo en (EPS) para importar a (indesign) donde se agrega la estructura del texto a la imagen.

En la página siguiente (50) se pueden apreciar, los detalles que fueron trabajado en (photoshop), aunque son detalles mínimos para dar mejor calidad al proyecto. Los colores usados para los personajes, son representaciones simbólicas de la población de República Dominicana, piel oscura, ropa humilde, palmeras, etc.



*Ilustración de fondo
para el cuento de
René Del Risco
Bermúdez. "Ahora
que vuelvo, Ton".*

Fondo o Background

El fondo del cuento fue creado en Adobe Illustrator, este programa te permite trabajar los elementos, con diferentes texturas. En esta parte del proyecto se tratan las sombras, tonos y calidad de los elementos, para eso usamos Photoshop, que nos permite corregir problemas y tonalidades. Finalmente, pasamos a la unión de los personajes del cuento con el fondo, pensando en el espacio para el texto u otras cosas que le permitan darle más coherencia al trabajo.

3.3. El diseño editorial

Para hablar del diseño editorial tengo que mencionar al diseño gráfico y entender su morfología y función, esto me ayuda al ordenamiento de los elementos de la comunicación visual, para apreciar la estética de las formas y orden de la información.

ejemplo:1

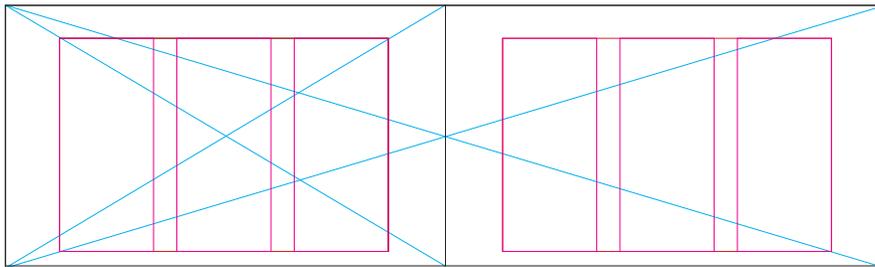


El dibujo en el diseño gráfico.

El dibujo es una herramienta fundamental en el diseño gráfico, este va unido a la escritura. El diseño gráfico tiene una utilidad práctica que a su vez emplea recursos estéticos para atraer al receptor, dentro de las áreas que maneja se encuentran: carteles, portadas, etiquetas, libros, revistas, etc.

Todo esto requiere una diagramación, manejo de la tipografía, disposición de las imágenes así como de la información; el espacio gráfico es lo más importante en el diseño, el lograr la mezcla perfecta entre tipografías e imágenes que se usarán para la reproducción de objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos.

3.3.1 El diseño editorial



La portada y contra-portada sólo deben usarse en los formatos para el público y su venta si fuera el caso de venderse.

3.3.2. Elementos (imposición de páginas, retículas, tipografía y encuadernación)

El formato. Es horizontal, muestra una gráfica escénica única, que permite tener un recorrido estético lineal e intrigante al desenlace final. El proyecto está programado para exponerse en lugares públicos, como museos, exposiciones, etc.

Retículas. En esta parte editorial, se puede apreciar la estructura invisible del cuento, donde la mancha de la obra debe tener su importancia, un lugar propio para el texto a vista del lector para que este pueda leer con tranquilidad. Después de seleccionar la familia tipográfica, el tamaño y el interlineado, cree un cuerpo invisible donde se encuentra la mancha tipográfica del párrafo. Aquí se puede apreciar la caja de texto de 3 columnas por formato, dentro de una composición centrada entre cada formato y visualmente legible, donde cada texto se acomoda al espacio de las ilustraciones.

La tipografía. En este caso la tipografía debe ser legible, atractiva, que permita tranquilidad y placer.

Pensando en el espacio, decidí tomar la fuente tipográfica Goudy Old Style, a 10pt. con un espacio interlineado del 13.5 pt de interlineado, produciendo un espacio amplio, limpio y claro.

Encuadernación. El proyecto es un pliego, un formato de (300cmx20cm). La impresión de este tipo de propuesta puede realizarse en impresoras láser de gran formato, ya que no requiere de muchas cantidades de impresión por la aplicación del proyecto. En el caso de que las personas deseen obtener este cuento, realicé dos formatos que puede ser más accesible al público y que se pueden transportar con mejor comodidad. Ver página siguiente

Goudy Old Style

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

abcdefghijklmnopqrstuvwxy

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

1234567890

1234567890

1234567890

Formato del cuento



- | | doblado o cortes
- | | para mover el proyecto.

300 cm

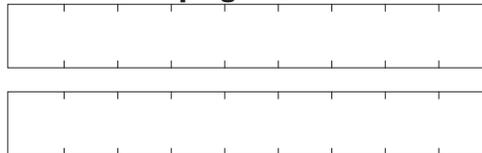
Formato del cuento

Este formato tiene (300cmx20cm) es el formato original en que fue creado el proyecto, se puede aplicar para presentaciones, exposiciones en museos, en lugares públicos he instalaciones multimedia. Para exposiciones, el cuento se puede ajustar dependiendo del espacio del lugar.

Formato para el público

En caso de que el público desee comprar el cuento, se han creado 2 formatos que pueden estar a disposición de las personas. El primero sería un despliegue de (150cmx20cm) con una impresión frente y vuelta, con una portada en forma de cinta que sujeta el cuento para cubrirlo y que no se maltrate. El otro tipo de formato sería (34.3cmx20cm), este formato tiene un encuadernado a "caballo" (empalmar hoja sobre hoja por el dobles a la mitad y engrapado), con una portada que representa el cuento.

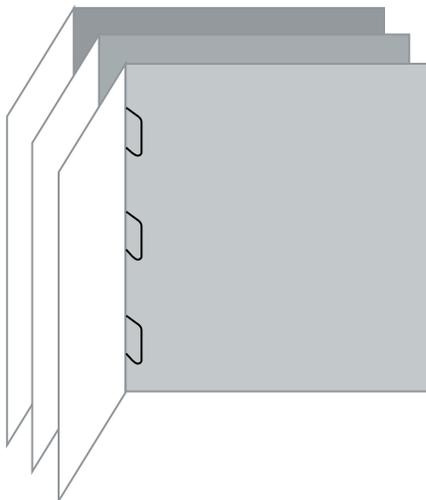
Formato desplegable



Hoja frente y Hoja reverso

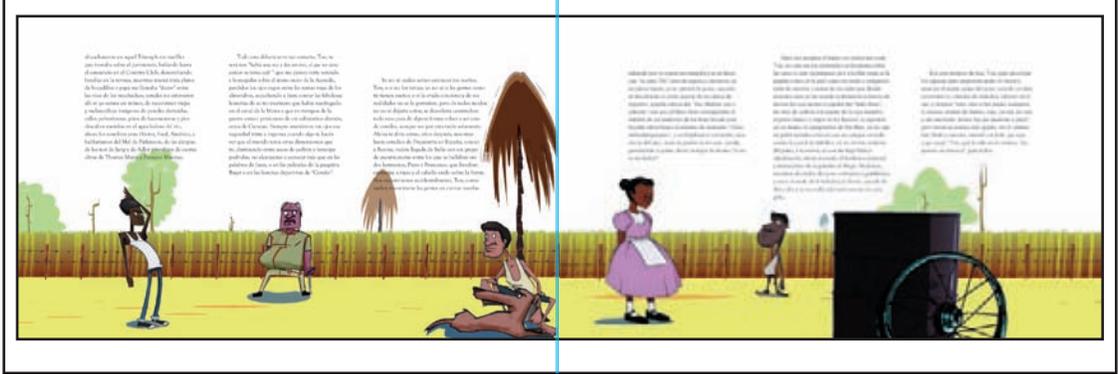
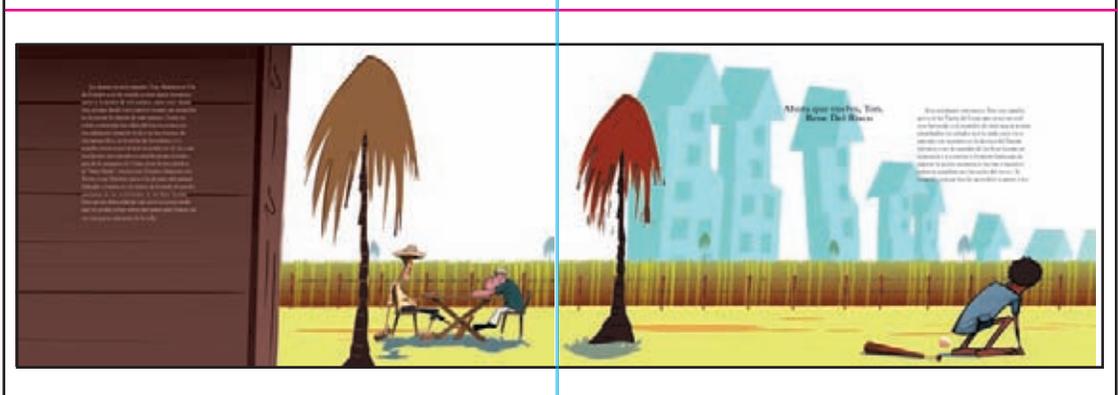
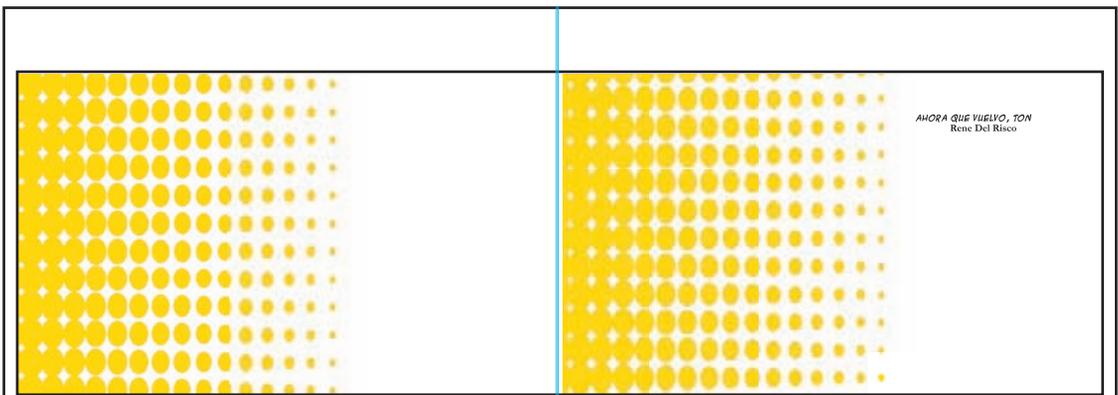
Formato a caballo

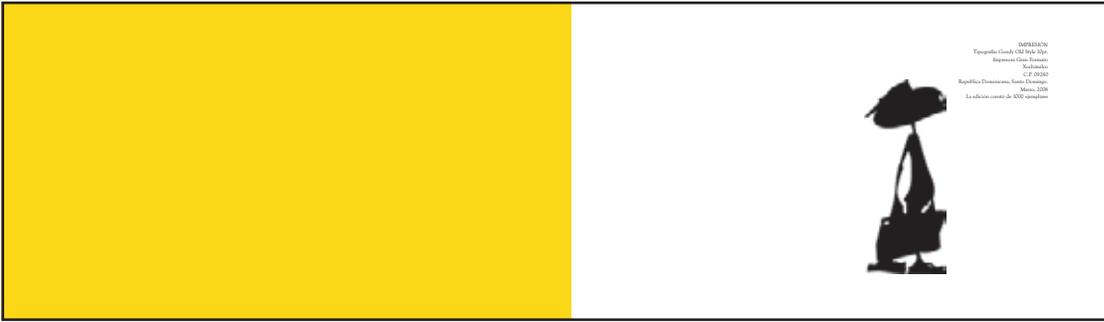
Encuadernación



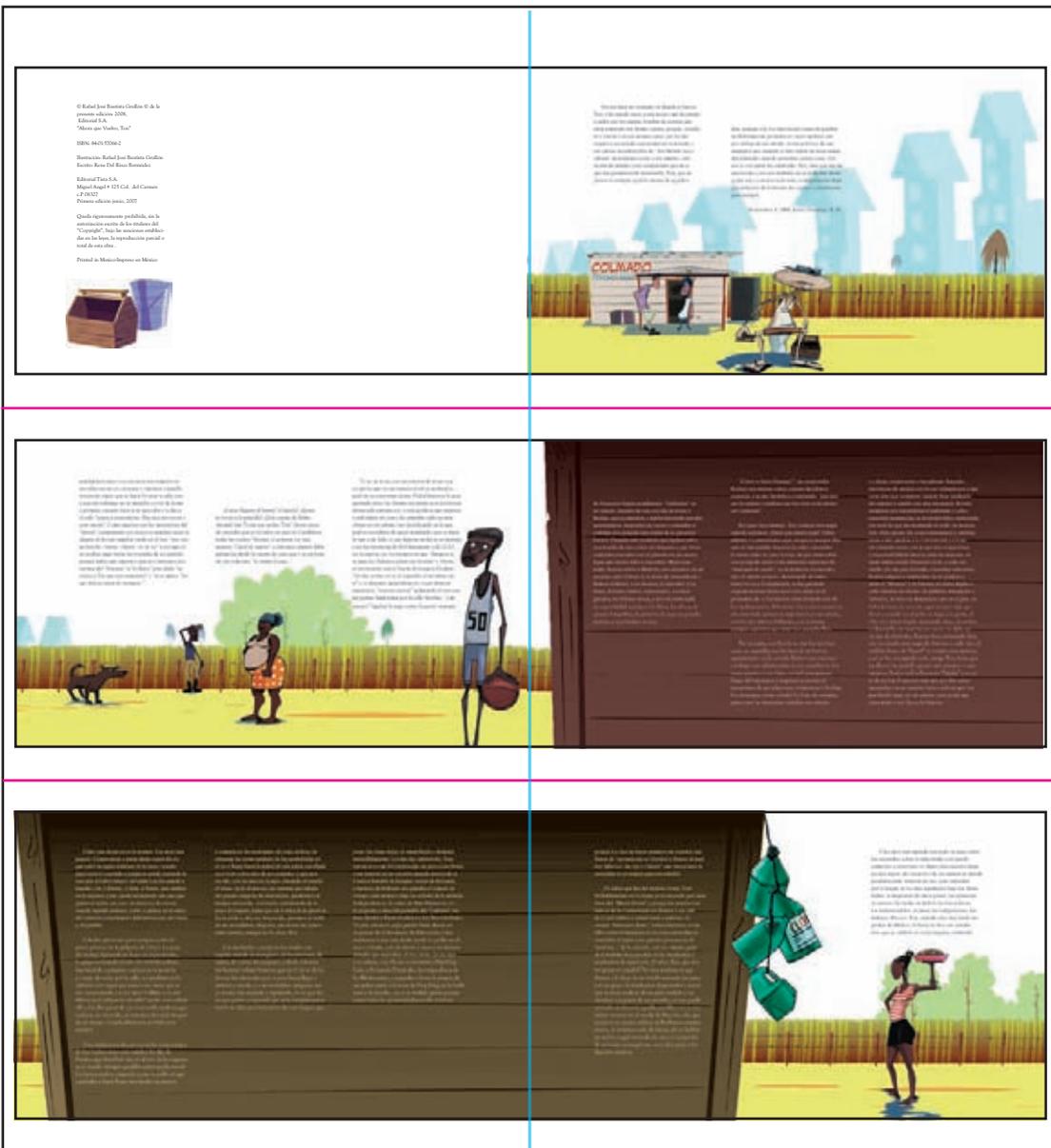


Hoja frente





Hoja reverso

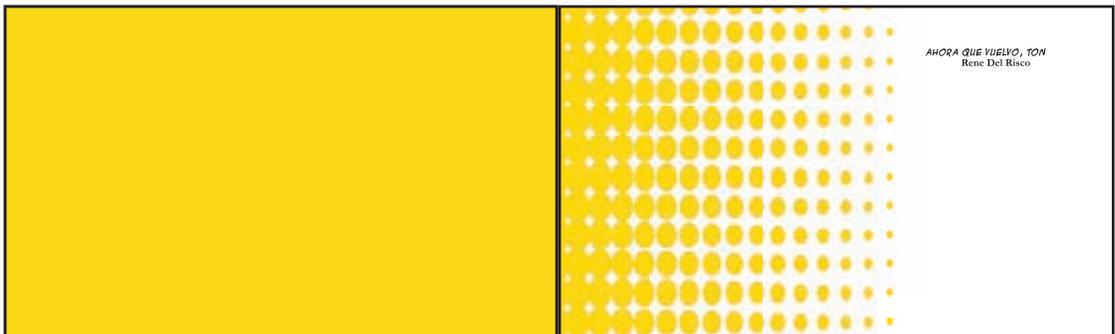


3.4. presentación final

Portada y contraportada

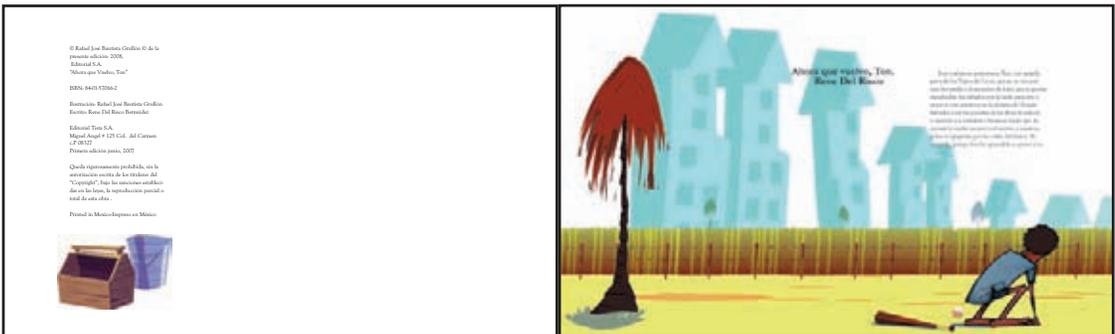


I



2

3



4

5



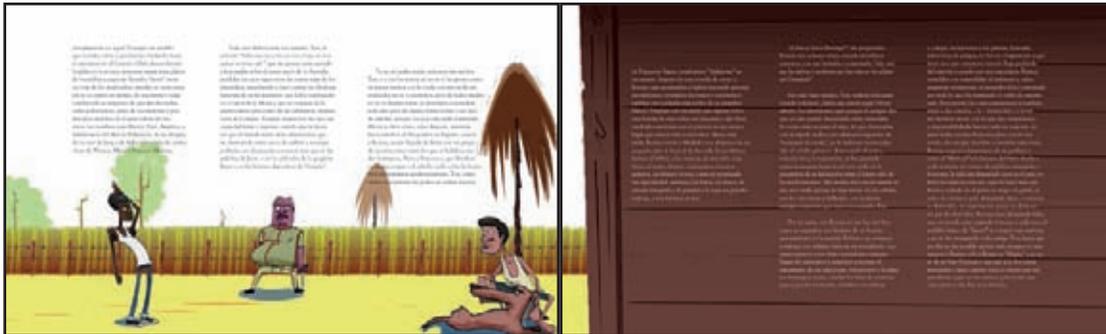
6

7



8

9



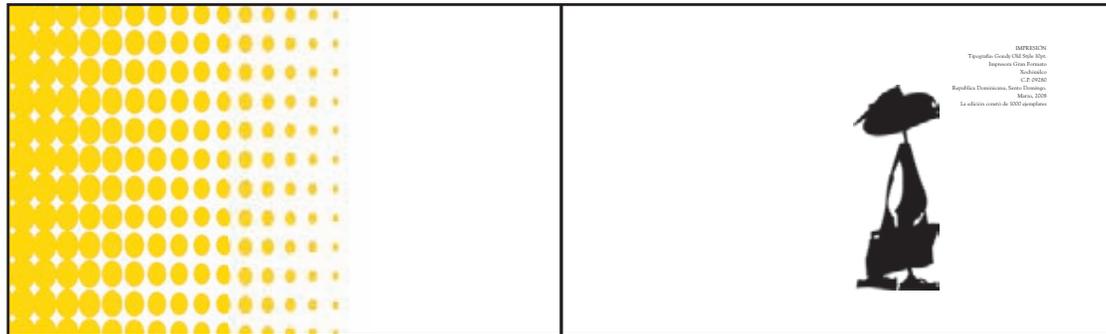
10

11



12

13



IMPRESION
 Tipografía Gráfica del Sur, S.p.A.
 Impresión: Gráfica Ferrer
 República Dominicana, Santo Domingo
 Mayo 2008
 La edición consta de 100 ejemplares

CONCLUSIONES

“El diseñador no debe estar en las nubes, pero mucho menos en la tierra, mejor que salte mientras camina en una dirección.” (16) *Pensamiento*

Como diseñadores debemos ser profesionales, tenemos que crear propuestas funcionales y nuevas, salir de lo común y proponer diferentes ideas. Este proyecto busca promover nuevas alternativas, pero a su vez rescatar los valores y la historia.

La propuesta gráfica está basado en el cuento popular Dominicano, escrito por René Del Risco Bermúdez “Ahora que vuelvo, Ton”, una historia conmovedora que enseña la importancia de la amistad y los valores de las personas. La ilustración es una referencia visual del pueblo, los personajes, el espacio y los elementos son representaciones de la República Dominicana, Los personajes son emotivos, haciendo referencia al cuento de René del Risco.

Podemos concluir que la propuesta gráfica del cuento busca llegar de manera diferente al público Dominicano, el cuento del autor (René del Risco Bermúdez), es una base que apoya la cultura, tradiciones y costumbres del país y la ilustración apoya la obra del autor. El proyecto se separa de lo común y busca la forma de estar a la disposición de todas las personas de manera gratuita. En la actualidad el público está saturado de cosas artificiales que no aportan nada, vacío y tiempo perdido. Con esté proyecto se busca cambiar el esquema-social implantado por la sociedad y mejorar los valores sociales que se necesitan actualmente.



Ilustradores (fuentes visuales)

Genny Tartakovsky

Uno de los ilustradores más importantes del Entretenimiento Cinematográfico, creador de las chicas *Súper-Poderosas*, *Samurai Jack* entre otros, nos enseña de una manera muy novedosa ilustraciones limpias, detalles en los elementos, como el color y buen manejo de la composición, los cuales ayuda a que la obra sea más novedosa e impactante. Una de las cualidades de Genny es que sus ilustraciones mantienen un estilo muy fino para el gusto joven adulto.



David Wasson

Uno de los Animadores y directores más importantes de la nueva era, creador de *Escuadrón del Tiempo*, muestra un trabajo único, con aportes no sólo artísticos, también conceptos de aprendizaje para la niñez. Sus personajes presentan destreza de los elementos, valores y riquezas de formas y espacios, su trabajo es único el cual lo destaca entre muchos ilustradores y animadores del medio.

Glosario

Capa. Es un término utilizado en programas digitales como Photoshop o Ilustrador para identificar la parte de la composición que estamos trabajando, separando de manera aislada (es decir por capas o “layer”) cada elemento que compone una imagen.

Interlineado. Es un término técnico que se utiliza en el ámbito del diseño y comunicación visual, indica el espacio entre cada línea de un texto o párrafo.

Illustrator. (Software) programa digital especializado y usado por diseñadores para la creación de imágenes o ilustraciones, cuenta con una barra de herramientas en la que se encuentran vectores para delimitar formas y figura, crear texturas, degradados, trabajar luces y sombras, obtener efectos como acuarela y otras técnicas tradicionales de diversos efectos especiales.

Photoshop. (Software) programa digital especializado y usado por diseñadores para manipular diversas imágenes, ilustraciones o fotografías ya sea mediante el retoque o cambiando la composición, color, iluminación y forma de la imagen, así como agregar elementos por lo que nos ofrece la posibilidad de clonar la parte seleccionada o copiar y volver a pegar, como si fuese un collage, entre otras funciones.

Tipografía. Conjunto de las técnicas y los procedimientos que permiten reproducir textos por medio de caracteres o tipos en relieve que se imprimen en papel. Estilo o forma en la que se imprime un texto, en lo que se refiere al tipo de los caracteres, la formación de las páginas, etc.



Modismos dominicanos

Melitón: Jarabe hecho con miel y una sustancia medicamentosa

Desvelar: Descubrir, poner de manifiesto

Goleta: Velero de dos o tres palos, de bordas poco elevadas

Bordoneo: Sonido del bordón de la guitarra. Zumbido

Modorra: Que se mustia y se dice del minero dañado

Brocal: Antepecho que rodea la boca

Bibliografía

LIBROS:

ACHA, Juan. “Expresión y Apreciación Artística: (Artes Plásticas)”. -2a ed. Editorial Trillas. México. 1994.

BRASEY Edouard. “Vivir la Magia de los Cuentos”. 4ta. edición. Madrid. Editorial EDAF. 1999.

DALLEY Terence. “Guía Completa de Ilustración y Diseño”. 1ra edición. Madrid. Tursen Hermann Blume ediciones. 1992.

HOMBRAVELLA, Fransico “¿ Qué es la literatura? -El cuento-” Biblioteca Salvat de Grandes Temas. Salvat editores. 1973. Vol. 95.

Krauze Enrique. “Letras Libres. El Arte del Cuento”. Año III, no. 33, septiembre de 2001.

MUNARI Bruno. “Diseño y Comunicación Visual”. 5ta ed. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1979.

MUNARI Bruno. “Arte como oficio”. 2da. edición. Barcelona. Nueva colección Labor. 1973.

RUDOLF Arnheim. “Arte y Percepción Visual”. 7a ed. Buenos Aires Eudeba. 1976.

ORTÍZ Georgina. “El significado de los colores”. México. Editorial Trillas. 1992.

ZACARÍAS Dianne. Tesis: *El cuento Infantil ilustrado: “En el País de los Robots”*. Texto e ilustraciones. Dianne Zacarías Rodríguez México, s.e., s.n.p., 2006.

WEB:

Bibliografía

www.cielonaranja.com/rene9.htm

www.diariodigital.com.do/articulo,11731,html

www.escriitoresdominicanos.com/delrisco.html

Literatura Dominicana, Escritores Dominicanos

<http://www.geocities.com/tpoeticos/delcuento.html>

www.cielonaranja.com/ritatejadamanifestos.htm

http://www.baquiana.com/Numero_XLIX_L/Opinion.htm

[.http://html.rincondelvago.com/ahora-que-vuelvo-ton_rene-del-risco-bermudez.html](http://html.rincondelvago.com/ahora-que-vuelvo-ton_rene-del-risco-bermudez.html)

Imágenes

[.http://www.trekearth.com](http://www.trekearth.com)

[.http://www.azfoto.com](http://www.azfoto.com)

[.www.batayouvriye.org](http://www.batayouvriye.org)

Ilustraciones

<http://madaboutcartoons.blogspot.com/>

<http://pumml.blogspot.com>

<http://chrisbattleillustration.blogspot.com/>

Referencia visual

<http://benbalistreri.blogspot.com>

<http://fosterstv.blogspot.com/>

www.polyanimado.blogspot.com

www.pyrats.net