



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“EL CUENTO INFANTIL ILUSTRADO.
(Análisis : Propuesta literaria y gráfica)”**

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

PRESENTA:
DIANNE ZACARÍAS RODRÍGUEZ

DIRECTORA DE TESIS
LIC. GLORIA MARTHA HERNÁNDEZ GARCÍA



DEPTO. DE TITULACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS

MÉXICO D.F. VERANO-OTOÑO DE 2007



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.

Agradecimientos

A mi papá Anuar Zacarías Azar por el amor de un gran padre que supo brindar todo su cariño y amor a sus hijos, a mi mamá Silvia Rodríguez Castro que tanto se ha esmerado y preocupado por mis hermanos y por mí en todos los aspectos de nuestra vida, a Carlos Illanes Cabral por su gran aportación en nuestra formación intelectual y por toda la ayuda que nos ha brindado.

A la profesora Gloria Martha Hernández García, una excelente maestra de teoría del arte por el valioso conocimiento que obtuve de ella durante la carrera y posteriormente al dirigir esta tesis, al profesor Heraclio Ramírez, Alfonso Escalona, Beatriz Buberoff, Martín Cruz y Karina, por todos sus consejos, sugerencias y observaciones, a la profesora Carmen López-Bago Vidal, de Lengua y Literatura Españolas de la Preparatoria No. 8 también excelente maestra de Literatura Española por sus exigencias y por despertar en mí mayor amor e interés por las letras, la lectura y su análisis, al profesor Arturo Miguel Ramos de Historia de las Culturas de la Prepa 8 por la valiosa, interesante y completa información que nos compartió acerca de las culturas antiguas del mundo, al arquitecto Ángel Huitrón Bernal por sentar en nosotros (sus alumnos) las bases del dibujo. A la Escuela República de Paraguay por su hospitalidad y por haber sido un gran apoyo para realizar mis prácticas con los niños.

INDICE

Introducción.....	5
Capítulo 1. El diseño y la ilustración.....	9
1.1. Definición de comunicación visual.....	9
1.2. Definición de ilustración.....	11
1.2.1. Tipos de ilustración.....	13
1.2.2. La ilustración infantil.....	18
1.2.3. Técnicas de representación.....	20
1.3. Elementos del diseño.....	22
1.3.1. El diseño aplicado a la ilustración infantil.....	24
Capítulo 2. El Cuento.....	64
2.1. Orígenes.....	64
2.2. Tipos de cuento.....	66
2.3. El cuento infantil.....	68
Capítulo 3. Propuesta de Aplicación.....	69
3.1. La trama del cuento.....	69
3.1.1. El perfil psicológico de los personajes y su entorno.....	70
3.2. El proceso de creación y bocetaje.....	88
3.3. El diseño editorial.....	93
3.3.1. Elementos (imposición de páginas, retículas, tipografía, encuadernación).....	93
3.4. La evaluación del cuento infantil.....	100
3.4.1. Su aplicación en niños de 8, 9,11 y 12 años.....	100
3.4.2. Resultados de la evaluación.....	103
3.5. Presentación final.....	108
3.6. Costos.....	112
Conclusiones.....	116
Reflexiones finales.....	118
Glosario.....	119
Bibliografía.....	123

Introducción

Los niños a la edad de 8 a 11 años están en una etapa en la que fantasean⁽¹⁾ y están abiertos al conocimiento y a recibir información. Desgraciadamente, en la actualidad, aspectos como la desintegración familiar que llevan a la depresión y a una falta de orientación que se reproduce generación tras generación o la influencia negativa por parte de los medios masivos de comunicación, tal es el caso de la televisión que en su mayoría transmite programas agresivos, violentos o sin ningún contenido que haga imaginar o pensar a los individuos, provoca de alguna manera la pérdida o carencia de valores en los niños, adoptando patrones de conducta impuestos por ésta y reproduciéndolos en su vida cotidiana; además de convertirse en sujetos pasivos frente al televisor, los videojuegos o la computadora que en muchos casos se utiliza no como un medio sino como un fin.

“Nuestros niños están profusamente ilustrados de violencia. En casa, en la calle, en la escuela, en los medios de comunicación se les destila en pequeñas o grandes dosis, la carga de agresividad que se supone “necesaria” para manejarse por la vida. El imperio de la imagen (cine, televisión, comic, revista, publicidad) está omnipresente en la vida de nuestros hijos”.⁽²⁾

Por esta razón me pareció de gran importancia la elaboración de un cuento infantil ilustrado considerándolo como un medio o un elemento positivo para transmitir valores positivos por medio de la fantasía de una manera sencilla y clara al igual que las ilustraciones que complementarán al texto, a la vez de fomentar una cultura de la lectura en los niños; ya que la lectura en general y en especial este cuento hará que el niño imagine, reflexione y piense, por tal motivo el contenido de la lectura y de las ilustraciones juegan un papel muy importante por lo que estarán llenas de simbolismos y de magia, sin olvidar desde luego la “forma”, en donde interviene la comunicación visual por medio del diseño, tal es el caso de las ilustraciones y del diseño editorial, así pues se abordará también el proceso que se llevó a cabo para su elaboración en donde se plantearán aspectos de diseño editorial para la distribución adecuada entre texto legible e imagen, la encuadernación, materiales empleados, así como bocetos de cada personaje y de cada ilustración con base a la psicología de la imagen y del color tomando en cuenta la psicología del niño para su justificación. También se explicará la composición y la distribución de los elementos en cada imagen, todo esto con la finalidad de que resulte muy atractivo y el niño se interese por leer la obra.

1

Esto tiene que ver con las ideas que tiene el niño con respecto a la realidad: realismo, animismo, artificialismo.

PAPALIA, Dianne: *El Mundo del Niño*, México, Mc Graw Hill, 1987. pp. 453-456.

2

CASTELLS CUIXART, Paulino, *Guía Práctica de la Salud y Psicología del Niño*. 1ra edición. Barcelona, Editorial Planeta. 1983. p.202.

También se hablará sobre la importancia que ha tenido el cuento desde sus inicios con la narración y la tradición oral hasta nuestros días. Posteriormente se hará un análisis a manera de ensayo sobre el cuento en donde se hablará sobre la trama de los personajes (el perfil psicológico), los valores que se manejan, la temática y el trasfondo que encierra.

Para finalizar, se hablará de costos reales, precio unitario y precio en el mercado, así como de editoriales para su publicación y distribución.

En cuanto al aspecto gráfico y de la imagen, se pondrán en práctica dentro de esta obra los elementos fundamentales del diseño, ya que tendrá todo un proceso de planeación e investigación en relación al público al que estará dirigido (niños de 8 a 11 años), con la finalidad de que resulte atractivo tanto a ellos como a los padres de familia que son quienes comprarán la obra.

Es por esta razón por la cual la portada del libro es el elemento más importante visualmente hablando, ya que de ello dependerá también el éxito en cuanto a ventas porque es lo primero que ve la gente. De tal manera que la imagen debe de impactar y quedarse grabada en la mente del consumidor, es decir, debe de ser pregnante; para lograrlo, se eligió una de las ilustraciones del cuento que se consideró más significativa, y que mejor ilustró el título o nombre de la obra, aplicando además movimiento a la imagen, por lo que llamará la atención del público, además de que el título del cuento resulta ser atractivo dentro de lo que es el cuento infantil en general.

Las ilustraciones son muy coloridas, figurativas y claras, características que se toman en cuenta como lenguaje visual entre los niños de 8 y 11 años. Tanto en el texto como en las ilustraciones se manejó la fantasía como un medio para transmitir valores positivos, también cumplirán la función de describir y deleitar a los niños.

La disposición entre texto e imagen :

En algunos casos el texto vendrá acompañado de imagen y en otros casos la imagen abarcará toda la página al igual que el texto.

Los niños entenderán el mensaje del cuento que estará apoyado por las ilustraciones. Además de que el texto será claro y sencillo para una fácil lectura tanto en forma (tipografía e interlineado) como en fondo (la temática y el mensaje). Lo cual se comprobará haciendo un cuestionario con preguntas de comprensión a:

- 30 niños que leyeron sólo el texto
- 30 niños que vieron sólo ilustraciones
- 30 niños que leyeron texto con ilustraciones

Apoyándome claro está, en la psicología del niño, de la imagen y del color, a la vez de comprobar que es la imagen la que apoya al texto.

Al final del cuento, se incluirá un glosario en donde vendrán palabras poco conocidas por los niños con el fin de que se entienda completamente el texto y amplíen su vocabulario conociendo otros términos y nombres.

Como he venido mencionando, el objetivo general de esta tesis es la elaboración de un cuento infantil ilustrado que cumpla la función de deleitar y transmitir valores positivos en el niño logrando así que se interese por la lectura y contribuya a su desarrollo intelectual, por lo que debe ser atractivo temática y visualmente hablando.

Es así por lo cual la imagen tiene un papel muy importante ya que apoya al texto y es la que provoca el primer impacto sobre el ojo. Por tal motivo considero de gran importancia hablar en este caso sobre las técnicas de representación que utilizaré para la creación de imágenes en esta obra :

Cada técnica de representación visual ofrece diversas posibilidades de comunicación visual así pues, la acuarela nos ofrece la posibilidad de crear transparencias, trabajar luces y sombras por medio de las veladuras y el color que obtenemos con el pigmento al mezclarlo con agua es brillante, con el acrílico podemos crear plastas de color puro, firme y uniforme, también podemos trabajar las luces y las sombras para dar volumen y crear la sensación de espacio y el color que obtenemos es más intenso, con el óleo podemos crear textura táctil y también podemos trabajar la plasta y obtener colores brillantes e intensos, por mencionar algunos ejemplos.

En este caso por tratarse de un cuento infantil y considerando su temática, utilizaré recursos digitales que transmitirán artificialidad (esto se utilizará para las ilustraciones que así lo requieran según su contenido) y para la otra parte de ilustraciones utilizaré la técnica de lápices de cera, lograré transmitir expresividad por la calidad de línea que manejaré y experimentaré todas las posibilidades que se pueden conseguir ya sea mediante el difuminado, la técnica del lavado con trementina o las mezclas ópticas de colores para crear textura, así como el uso de luces y sombras para dar volumen y crear la sensación de espacio con lápices de colores claros y oscuros.

Existe una gran variedad de lápices de color, los hay acuarelables, convencionales en donde entran los lápices de cera, entre otros; cada uno de ellos con diferentes grosores y dureza de mina según su clasificación. Es muy importante conocer estos aspectos ya que de ello dependerá que la calidad de línea en nuestro dibujo y posteriormente en la ilustración transmita ya sea rigidez, movimiento o tenga mayor valor expresivo.

En el caso de recursos digitales, se cuenta con una gran variedad de programas especializados entre ellos se encuentran Photoshop, Illustrator, Freehand, Painter en los que se incluyen herramientas que también nos permiten crear transparencias, degradados, efectos especiales, texturas entre otros.

De esta manera se justificará la técnica que entra dentro de lo que es la forma y también el contenido de cada ilustración que viene siendo el fondo que encierran las ideas dentro de esta obra.

CAPÍTULO 1

El diseño y la ilustración

1.1. Definición de comunicación visual

Se entiende por comunicación visual, 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 de ser lo más objetiva posible, ***“ya que de lo contrario, no habrá comunicación visual sino confusión visual”***(3), 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.”(4)

³ MUNARI, Bruno. *Diseño y Comunicación Visual*, 5ta. edición, Barcelona, editorial Gustavo Gili, 1979. p. 28

⁴ *Ibidem*.

Es aquí donde interviene el diseño mediante la planeación a partir del conocimiento de nuestro entorno (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 una comunicación visual desde la textura de una corteza de árbol, una nube, el movimiento que produce el viento, la iluminación o hasta la manera de vestir de una persona 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 valerse no sólo de la vista sino también del sentido del tacto para sensibilizarnos y poder sensibilizar cualquier superficie”*(5)

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 viene siendo la mínima expresión de la textura.

En conclusión debemos de estudiar la forma y la apariencia hasta sus últimas consecuencias para conocer y poder 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. Definición de ilustración

“El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando éstas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Generalmente se considera que la ilustración es arte en un contexto comercial y por lo tanto las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración”⁽⁶⁾

Así pues la ilustración forma parte del arte y también se complementa de él. Tanto arte como ilustración se valen del diseño para su elaboración desde el manejo de la técnica hasta la idea a expresar en forma gráfica en donde también interviene el estilo.

La ilustración se remonta a la prehistoria para ser exactos al paleolítico superior en donde el hombre empieza a desarrollar un sentimiento religioso, artístico y mágico con relación al culto a la cacería.

De esta manera las pinturas rupestres son consideradas como arte y como ilustración en el sentido de que con ellas se pretendía favorecer la cacería, tenían una finalidad mágico-religiosa, comunicando mediante el pigmento la idea de bisontes, toros, cabras, etc. sobre un soporte de rocas dentro de las cuevas donde se efectuaban los ritos bailando para festejar su futura victoria. Las pinturas rupestres se hallan en lo más profundo de las cuevas (escondidas), esto es porque se pensaba que había fuerza mágica dentro de ellas y en donde sólo podían entrar los hombres, siendo ellos quienes se dedicaban a esta actividad (la cacería).

Posteriormente la ilustración sirvió como complemento narrativo en libros y manuscritos tal es el caso del Libro de los Muertos en Egipto en el que el faraón y la gente pudiente determinaban el contenido de su propio libro para su vida en el más allá.

Los códices mesoamericanos y los que se realizaron con la llegada de los españoles al continente americano, ilustran muy bien aspectos de la cotidianidad en ese entonces.

Encontramos ilustraciones también dentro del arte medieval en el que los monjes ilustraban sus manuscritos como ayuda para sus devociones, dentro de los más representativos están Los Libros de Horas. Son muy famosos también los manuscritos turcos, árabes y persas.

⁶ DALLEY, Terence. *Guía completa de ilustración y diseño*. 1ra edición. Madrid. Tarsen Hermann Blume ediciones, 1992. p. 10.

Posteriormente durante el Renacimiento tuvo mucho auge y lo sigue teniendo la ilustración técnica (dibujo arquitectónico) que se basa en el estudio y la observación de la perspectiva con un alto grado de meticulosidad y claridad de detalles siendo sus grandes exponentes Filippo Brunelleschi, Leonardo Da Vinci y Alberto Durero entre otros.

Pero no fue sino hasta el siglo XV con la invención de la imprenta de tipos móviles que la ilustración de libros tuvo un mayor desarrollo.

Durante los siglos XVI y XVII, la escuela Ukiyo-e en Japón, desarrolló la técnica en xilografía a color.

En 1796 Senefelder inventó la litografía, un método de impresión planográfica basado en el principio de que el agua no se mezcla con el aceite. Este método fue utilizado por grandes grabadores como Delacroix que ilustró la edición del Fausto en 1828, posteriormente surgieron otros grandes grabadores como Gustavo Doré quien hizo ilustraciones para la Divina Comedia de Dante, Don Quijote, El Paraíso Perdido, El Vaso de la Vendimia, Las Fábulas de La Fontaine, etc.

En 1851 se inventó la cromolitografía que dio la oportunidad de realizar grabados a color sirviendo también para ilustrar libros y revistas, pero fue decayendo a fines del siglo XIX con la aparición de la fotografía la cual permitió un realismo total en la ilustración de libros, revistas, carteles, publicidad, entre otros. Sin embargo, la fotografía, además de ser un arte, hoy en día es una de muchas técnicas de que se puede valer un ilustrador como en el caso del grabado, óleo, acuarelas, acrílico, grafito, lápices de color e inclusive tecnología digital y diversos sistemas de impresión mucho más sofisticados.

1.2.1. Tipos de 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.

Tenemos también 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, comics, revistas infantiles, entre otros.

La ilustración aplicada a la imagen en movimiento (animación-cine) influida por el comic y la fotografía en cuanto al uso de encuadres y acercamientos (Manga, Disney) o animaciones con un sentido de crítica en donde se utiliza también la fantasía ej. "El Viaje de Chihiro".

La ilustración utilizada 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 e infantil y desde luego la ilustración infantil.

Algunos Ejemplos:



Ilustración de ciencia ficción

Ejemplo de ilustración tridimensional para ambientación de escenarios.

Título: Ser Mutante y Ser Mutante II
Técnica: Pulpa de papel / fotografía

La ilustración fantástica

Título: "Dragón"

Técnica: Bolígrafo



Ilustración de comics

Título: "Una noche en el callejón"
Técnica: Bolígrafo/Tinta



Ilustración científica
Tema: Medicina /
Anatomía humana

Título : Sin título
Técnica: Bolígrafo

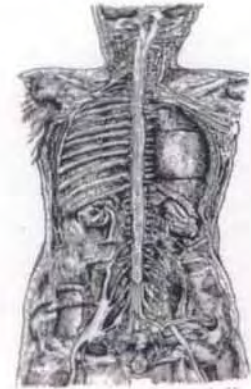


Ilustración de historia natural
Tema: Biología / Polinización

Título: "Rosa"
Técnica: Pastel graso



Ilustración de historia natural
Tema: Biología / Floricultura

Título: "Girasoles"
Técnica: Lápices de cera



Ilustración infantil
y juvenil

*Título: "Ajedrez de Sheram"
(para cuento infantil)
Técnica: Bollgrafo/lápices de cera*



Ilustración infantil

*Título: "Entre robots"
Técnica: Digital*



Esta última imagen está incluida dentro de las ilustraciones diseñadas para el proyecto de cuento infantil del cual se hablará más adelante y que es tema central de esta tesis.

El estilo que se maneja en este tipo de ilustración se puede adaptar para realizar una animación infantil (la imagen en movimiento) ya que los personajes resultan ser muy expresivos y simpáticos, caracterizados por tener mucho movimiento y transmitir emociones e inclusive sugerir sonidos y voces, cada uno de los personajes tiene una forma muy particular de ser y cada uno de ellos tiene un nombre especial (caricatura infantil), se hace uso de encuadres y acercamientos característicos del cine aunque en algunas ocasiones el formato es vertical. La historia también se presta para adaptarla al cine. Los colores son uniformes pero también se hace uso de luces y sombras así como de texturas y degradados.

Para los niños de 8 a 11 años una imagen es mucho más significativa que el texto, ya que es lo primero en llamar su atención, por tal motivo es necesario plasmar en ella lo que se quiere comunicar de una manera muy descriptiva y detallada para que les sea significativa y logren captar el mensaje y así pueda gustarles, la imagen está cumpliendo entonces una doble función complementaria y también apoya al texto convirtiéndose entonces en un mensaje multimedia.

1.2.2. La ilustración infantil

Existen varios tipos de ilustración infantil que se elaboran de acuerdo a la edad del niño y a los códigos que ellos manejan, así por ejemplo los niños de 2 a 4 años están en una etapa en la que hacen garabatos de acuerdo a su observación natural, están conociendo formas y colores así como su entorno, aquí cumple un papel fundamental la ilustración didáctica en la que los colores deben de ser llamativos y las formas simples y sencillas. De 4 a 7 años los niños empiezan a reconocer la figura del cuerpo humano utilizando formas geométricas, a esta etapa se le conoce con el nombre de pre-esquematismo y los ilustradores deben realizar las imágenes con un mayor realismo en la que predomine la imagen antes que el texto. De 7 a 9 años ya tienen un concepto más definido acerca de la figura humana a esta etapa se le llama esquematismo, la composición de las ilustraciones debe ser mucho más compleja, realista y con mayor detalle, de 9 a 11 años se encuentran en la etapa del realismo intelectual, las imágenes deben ser mucho más realistas o hiperrealistas e inclusive fotográficas.

En las cuatro etapas antes mencionadas se puede manejar la ilustración didáctica o de no ficción que cumple la función de educar, enseñar, describir e informar, pero sólo a partir de los 6 años aproximadamente es cuando se maneja la ilustración de ficción que involucra a la ilustración narrativa y fantástica que cumplen la función de deleitar y describir.

Dentro de ellas están incluidas también las imágenes en movimiento (caricaturas y animaciones infantiles). Las animaciones infantiles por su parte se caracterizan por manejar códigos dominantes o de moda, como un ejemplo claro tenemos a Disney o las animaciones japonesas (Manga), entre otras. Un código dominante es fácil de recordar y siempre se queda grabada en la mente del consumidor o espectador y son de moda porque de alguna manera imponen un estilo y una manera de trabajar ese estilo en cuanto a forma y contenido. Pero en este caso, si las ilustraciones son utilizadas para complementar el texto de un libro se clasificarían únicamente entonces dentro de la caricatura infantil.

Ejemplos de ilustración infantil (4 a 7 años de edad) :
Pre-Esquematismo



1.2.3. Técnicas de representación

Existen infinidad de técnicas de las que se puede valer un diseñador así como una gran variedad de materiales y soportes para la creación de imágenes en este caso ilustraciones.

Es muy importante para un ilustrador experimentar con 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 adecúe al papel.

Entre la gran cantidad de papeles que podemos encontrar están el cartón Bristol, el marfil, papel Ingres, el texturado, el de acuarela, papel Cartridge, papeles hechos a mano (en donde se pueden trabajar técnicas como la acuarela, lápiz, carbón, pastel y pluma), papel ilustración de importación como Gilbert o Crescent que tienen una mayor calidad por tener capas de algodón, todos los papeles que tienen estas capas de algodón son especiales para trabajar la acuarela porque el papel absorbe con mayor facilidad y no se rompen ni se arrugan con el agua, entre muchos otros papeles incluyendo el papel fotográfico que como su nombre lo indica es especial para impresiones fotográficas.

Además del papel existen otros soportes como pieles en las que se trabaja con pirógrafo que es un aparato especial con puntas de diferentes grosores y formas que se calientan para hacer dibujos quemando la piel, por lo regular se utiliza la piel de res que es la más común aunque también se utiliza la de becerro o la de cabra. Muy parecido al grabado en donde se puede dibujar sobre infinidad de soportes desde una simple papa hasta el grabado en madera o en piedra, pero de los sistemas de impresión se hablará con más detalle en próximas líneas.

En cuanto a las técnicas de representación las hay secas y aguadas, entre las secas se encuentran el lápiz, el carboncillo, que son técnicas que se utilizan para dibujar, hacer efectos de claroscuro, dar volumen a nuestro dibujo y los hay de diferentes grosores y durezas que varían según la marca, estas técnicas se utilizan también para bocetar o dibujar sobre un lienzo antes de pintar como en el caso del carboncillo. Tenemos también los pasteles: el pastel gis o graso, los crayones, los lápices de color.

Entre las técnicas aguadas tenemos los acrílicos, el gouache, las acuarelas, el óleo, las tintas, el bolígrafo, el estilógrafo de diferentes puntos según el grosor de las puntas. Y nos podemos valer también de la técnica y posibilidades que nos ofrece el aerógrafo utilizando ya sea acuarela o acrílico bien diluido en agua.

Contamos con técnicas experimentales como el collage con recortes de diferentes materiales desde papel hasta tela u otros objetos de los que nos valemos para crear una composición gráfica.

Y por último tenemos los sistemas de impresión como la xilografía (grabado en madera), el linóleo que nos ofrece impresiones en relieve, que se obtienen mediante gubias y posteriormente se entinta con un rodillo, el huecograbado, el aguafuerte que son impresiones que se realizan sobre planchas de metal, la línea que se obtiene con este tipo de grabado es mucho más fina que en el caso de impresiones que se obtienen mediante la xilografía, la litografía que es un proceso de impresión con planchas de piedra para producir imágenes planográficas y se basa en el principio de que el agua y la grasa (tinta) no se mezclan, podemos conseguir también líneas muy finas en nuestro dibujo, la serigrafía que se basa en el principio de hacer pasar tinta a través de una plantilla que se fija a un tejido tensado en un bastidor de madera o metálico, entre otros sistemas mucho más sofisticados como el offset que imprime en grandes cantidades (tirajes largos).

Tenemos también otras variantes que sirven como método de impresión, éstas son las transferencias: de la tinta impresa en acetato al papel de algodón mediante la acción de solventes, entre muchos otros métodos que sirven para la reproducción de imágenes.

Y desde luego también tenemos la fotografía que ofrece un sinnúmero de posibilidades para manipular la imagen, desde el mismo enfoque, encuadre, acercamiento o iluminación y exposición, hasta su traslado al laboratorio de fotografía en donde se puede experimentar también con la exposición a la luz (la sub exposición o la sobre exposición), el uso de diferentes materiales para crear texturas y plasmarlas sobre nuestra imagen e imprimirlas como conjunto sobre el soporte de papel fotográfico, los tipos de rollo o película fotográfica como los de alto contraste, entre otros.

Algunos de los efectos que podemos obtener con la fotografía también los encontramos en programas digitales como Photoshop que es un programa especializado para manipular la imagen, en él encontramos filtros, texturas, altos contrastes, manipulación de la luz, contamos con herramientas de pincel, aerógrafo, texto, difuminado y podemos crear efectos tan suaves como la acuarela hasta texturas como el metal utilizando sus degradados.

Illustrator es otro programa digital (muy parecido a Photoshop por pertenecer a Adobe) pero que está especializado únicamente en la ilustración, en él podemos manejar vectores, también tenemos pinceles de diferentes grosores, gomas, difuminado, texturas.

Las ilustraciones en su conjunto están clasificadas en dos partes de acuerdo a la temática y desarrollo del cuento, una parte está trabajada con lápices de cera y la otra es ilustración digital. La técnica de lápices de cera la utilicé para expresar mayor naturalidad en comparación con la técnica digital que la utilicé para expresar mayor rigidez. Esto es porque el cuento abarca dos aspectos: por un lado el mundo espiritual y por otro el mundo material.

Con los lápices de cera se lograron diferentes efectos como el manejo de luces y sombras, la iluminación que ofrece la posibilidad de dar volumen, también se lograron efectos especiales como el exceso de luz en la oscuridad, en algunos casos utilicé la técnica del difuminado en combinación con acuarela predominantemente para el fondo de las ilustraciones lo que permitió esparcir el pigmento de manera uniforme logrando tonos claros para que la imagen central resalte.

Solamente en una ilustración manejé además de lo anterior, la técnica de collage pegando plumas a manera de acento dentro del estilo, esto tiene que ver también con la descripción que se hace en el cuento y también con la ambientación del mismo.

Con la técnica digital se lograron efectos especiales, tal es el caso de luces artificiales infrarrojas, como ejemplo tenemos el "Botón Prohibido". Se logró ilustrar lo artificial y lo rígido, también se dió volumen y cada parte así como el detalle, se trabajaron por capas, se utilizaron degradados y se lograron crear ambientes futuristas que en algunas ocasiones se fusionaron con la técnica de lápices de cera para lograr naturalidad como en el caso del mar.

1.3. Elementos del diseño

Todo campo del diseño, ya sea de modas, industrial, gráfico, arquitectónico, artesanal, entre otros, por mencionar algunos ejemplos, está basado completamente en la planeación, lleva consigo todo un proceso de investigación, de observación y de análisis en donde se requiere del conocimiento y estudio de las estructuras, redes, retículas, diagramas, planos geometrizados, la perspectiva (descubierta durante el Renacimiento), así como la teoría del color, los colores primarios, secundarios, terciarios, complementarios, análogos, el valor tonal, el claroscuro, la distribución de los elementos sobre un plano bidimensional, el punto, la línea, la calidad de línea, la forma, la composición, sistemas de impresión, la experimentación con tecnología nueva (Bauhaus) e inclusive el estudio y el comportamiento de las sociedades desde sus inicios hasta el momento desde todos sus puntos de vista tanto culturales como antropológicos y psicológicos, entre otros aspectos importantes que se estudiarán más adelante y que son de suma importancia para quien desea plasmar una idea. Sin embargo, la herramienta fundamental del diseño, es decir, de la idea plasmada mediante la planeación, es el dibujo, sin el cual nuestras ideas no se podrán materializar concretamente, es aquí donde intervienen el punto que es la mínima expresión del dibujo y la línea que es una sucesión de puntos.

Otro aspecto importante a considerar en la planeación de una idea a expresar, es el conocimiento y la elección de materiales que se emplearán para cierto tipo de problema visual a resolver, es aquí donde el diseño se vale de la comunicación visual ya sea mediante las texturas del material, los instrumentos o las técnicas y códigos que se emplearán con el fin de obtener los resultados esperados siempre con funcionalidad ya sea estética, práctica, comunicativa, de utilidad o en su conjunto.

Las ideas nacen del pensamiento y el pensamiento se enriquece del conocimiento que se va adquiriendo con la experiencia (empírico) o mediante la investigación y una metodología (ciencia), por lo que investigar y el tener una amplia cultura universal y visual, equivale también a ampliar nuestra creatividad y por ende nuestras ideas de donde nacerán nuestros diseños.

“Conocer las imágenes que nos rodean equivale a ampliar las posibilidades de contactos con la realidad, equivale a ver y a comprender más”(7)

7

MUNARI, Bruno. *Diseño y Comunicación*.
op. cit. p. 33

Es por esta razón por la que el diseño abarca tanto el aspecto técnico como el aspecto cognoscitivo y cultural en donde entraría también la psicología y el estudio del arte y las formas de expresión en todos sus aspectos, desde sus inicios primitivos hasta el momento, que desde luego, están influenciados por su contexto tanto cultural como social, económico y/o político.

1.3.1. El diseño aplicado a la ilustración infantil

“...¡De repente!, una pluma de color rojo y naranja se acercó brincando hacia la niña, postrándose sobre su mano y en un instante, la pluma creció tanto, que se convirtió en una antorcha con fuego para alumbrar el lugar, aparecieron entonces varios libros volando como pájaros y salieron aún más de los libreros...”(8)

(Fragmento)



Fig. 1

8

ZACARÍAS, Dianne. Tesis, *El cuento infantil ilustrado: En el País de los Robots*. Texto e ilustración. Dianne Zacarías Rodríguez. México, s.e., s.n.p. 2006. (vid) fig. 1

Como se puede observar en la ilustración no. 1, el personaje principal que es una niña de 9 años, está centrado dentro de la composición y los demás personajes que la están rodeando están fijando su mirada sobre ella, esto hace que al estar observando la ilustración, la mirada del espectador centre su atención sobre este personaje, además de que es quien está realizando la acción de iluminar el lugar, específicamente, a los libros que por orden de lectura visual son el segundo elemento a observar junto con el personaje que está sobre el piso (Quetzalcóatl) que también la está mirando.

También es evidente el contraste entre luces y sombras debido a la fuente de luz que es la antorcha la cual tiene en su mano la niña, por lo que recurrí a la utilización de colores tanto oscuros para la sombra como cálidos por la fuente de iluminación con que se cuenta, de tal manera que la imagen a simple vista da la sensación de calidez y confianza dentro de un ambiente amigable, además de que los personajes secundarios están sonriendo con la niña. De igual manera expresa mucha fuerza y movimiento por las ondulaciones que produce el fuego, la telaraña, las líneas que salen del libro a la izquierda, las hojas de los libros y los mismos libros, al tener forma de pájaros siendo sus alas, las hojas con las que pueden volar. Por otra parte la antorcha simboliza sabiduría, conocimiento, iluminación.

Como se mencionó en líneas anteriores, el personaje principal del cuento es una niña, una niña con rasgos de nuestra cultura (rasgos indígenas) que nada tienen que ver con los rasgos estereotipados de Blanca Nieves, la Cenicienta o inclusive Harry Potter en donde se evidencia la cultura y la influencia occidental, este personaje es una niña de piel morena, cabello negro, ojos grandes rasgados, nariz chata y no es la figura estilizada occidental, es una niña como cualquier otra que expresa ingenuidad infantil y bondad en su rostro.

Entre los elementos que podemos encontrar en esta ilustración y que son propios de nuestra cultura, están Quetzalcóatl quien es otro personaje que aparece en la trama del cuento, la famosa serpiente emplumada que está relacionada con el viento y es la deidad que guía a los hombres por el buen camino, es en este cuento quien da consejos a la pequeña. Es así como adapté la figura de Quetzalcóatl para niños mediante su expresión de alegría, un estilo caricaturesco y simpático retomando desde luego su forma original, las plumas de aves también se hacen presentes, la llorona que se deja ver asomando su cabeza a partir de un libro y los libros en forma de aves con plumas de muchos colores, sin olvidar a su gatito, la mascota que acompaña a esta niña a todos lados. Como se puede ver en esta ilustración, la niña está rodeada en su mayoría por animales y es que los niños a esta edad se identifican mucho con ellos.

Viendo a estos singulares "pájaros", partiendo del punto de vista de que son libros, se podría decir que no son cualquier tipo de libro, son libros mágicos, tienen vida. Desde el punto de vista de la psicología del niño, los pequeños a la edad de seis o siete años consideran que cualquier cosa que es útil en todos los sentidos tiene vida, desde un simple juguete hasta un lápiz, un cuaderno o un plato; ya llegados los once o doce años consideran que sólo tienen vida las cosas que se mueven por sí mismas como el sol o el viento; a los doce años consideran vivientes a plantas y animales. Estas son una de muchas ideas que tiene el niño con respecto a la realidad según el animismo (9).

De esta manera la figura de los libro-pájaros sintetizan el proceso que se lleva a cabo en el niño en su forma de concebir a los objetos desde los seis hasta los doce años.

Desde el punto de vista del cuento maravilloso y hablando en sentido simbólico, recuerda mucho al todo-posible o todo es posible mediante el reino de la fecundidad que conducirá al héroe, (en este caso la niña) hacia el más allá.

Los libros en este caso, cumplen la función de la cabaña con patas de animales en donde, en la realidad histórica se efectuaban los ritos de iniciación en la pubertad. Es importante mencionar que en los ritos de iniciación solamente participaban los niños varones y los hombres, a las mujeres se les tenía prohibido ya que si algo resultaba mal, la mujer era la culpable y corría el riesgo de morir. Es aquí donde se habla de la **"transposición del sentido del rito"**(10) a la que se refiere Vladimir Propp: Mientras que en el rito en la realidad histórica se trataba de niños (papel de héroes en el cuento maravilloso) quienes tendrían que pasar la prueba de iniciación; en este cuento como en muchos otros se trata de una

9

Es la tendencia egocéntrica de los niños pequeños a dotar de vida a los objetos inanimados, así como de conciencia y voluntad (como la de ellos mismos) se conoce con el nombre de animismo. Esta tendencia va disminuyendo progresivamente a medida que va madurando, hasta llegar al punto de que sólo consideran como objetos vivientes en el universo a los animales y a las plantas.

PAPALLA Dianne. *Op. cit.* pp. 454-455.

10

PROPP Vladimir: *Las Raíces Históricas del Cuento*. Madrid, editorial Fundamentos. 1992. p.25

niña, reivindicando de igual manera la figura femenina y pasando de ser un sujeto pasivo a uno activo. Esto se puede ver con el simple hecho de tener el elemento fuego (antorcha) en una de sus manos y en la otra un libro, fuente de conocimiento.

Recordemos que el fuego es otro elemento que se encontraba dentro del rito de iniciación, ya que una de muchas pruebas por las que tenía que pasar el iniciando, además de la circuncisión, eran la resistencia al dolor y a las quemaduras. Aquí observamos entonces una *"inversión del rito"*(11) en la que es el héroe quien tiene el poder sobre su entorno y no los mayores sobre el iniciando hablando en términos históricos.

Estos aspectos recuerdan de igual manera la Leyenda del Quinto Sol o el Nacimiento del Fuego Nuevo en la que dos dioses : Nanahuatzin y Tecuciztécatl se ofrecen en sacrificio al fuego para renacer creando al Quinto Sol y a la Luna, por citar uno de muchos ejemplos. De esta manera podemos probar que el rito de iniciación era considerado en sociedades ancestrales como una muerte temporal que conducía a la resurrección o al nacimiento, además de tener una acción purificadora sobre el iniciando (mediante el fuego), como lo menciona Vladimir Propp en *"Las Raíces Históricas del Cuento"*.

En este caso la niña se sumerge en el más allá para descubrir su identidad y renacer (de ahí que tenga en sus manos el fuego) conociendo sus propias raíces y purificándose de las distracciones que le rodean, visitando a estos singulares libros-cabaña que a la vez representan tumbas o sarcófagos donde se encuentra la maga o bruja que simbólicamente representa un cadáver, pero de éstos aspectos se hablará más adelante. Por lo pronto notemos la similitud que existe entre la concepción que tiene el niño con respecto a la realidad, en este caso la de animar a los objetos y la cabaña con patas de animal, generadora a su vez de vida.

"Cuando observamos detenidamente las nociones confusas que tienen los niños de lo que es real y de lo que es irreal, de lo que es producto de su propia imaginación y lo que existe en forma tangible, de lo que tiene vida y de lo que es inanimado y de sus explicaciones para la existencia de muchos de los fenómenos naturales, no podemos dejar de sorprendernos por la similitud entre el razonamiento de los niños y los complicados sistemas de creencia de muchos de los pueblos primitivos"(12)

11

Ibid. p.26

12

PAPALLA, Dianne. *Op. cit.* pp. 453-454

Ahora fijemos nuestra atención en los libros dentro del contexto actual, en donde gracias a la tecnología adquieren vida propia. Estoy hablando de los libros electrónicos y digitales con movimiento propio en la imagen y que son hoy en día, producto de consumo en países europeos con grandes adelantos tecnológicos. Bien podrían parecer en esta ilustración libros robot, al tratarse de un cuento futurista para niños en donde la educación es objeto de entretenimiento y en donde se llegue al punto en que se piense que *"lo artificial es más real que la realidad"*(13). Sin embargo, de lo que se trata en este cuento es que la niña retome sus raíces a través de estos seres sin que se llegue al extremo de que sean libros robot o bien, podrían serlo también como dije anteriormente: pero regresando al punto anterior, ¿qué repercusiones traería a los individuos en su interacción con los demás, si desde ahora ya se empieza a ver agresividad, violencia y estrés producto de la deshumanización que trae consigo la tecnología?

La respuesta a todos estos problemas está precisamente en no abandonar las raíces de cada pueblo, ya que son las generadoras de valores y establecer así un equilibrio y un vínculo entre "el mundo de las ideas" como diría Platón y el mundo material. Sin perder así la personalidad e identidad en los individuos y entre los pueblos en general dentro de este contexto de globalización por el que estamos viviendo.

“Ella sólo vivía en una casita rodeada por agua, en un país creado y gobernado por robots...”(14)

(Fragmento)



Fig. 2

En esta ilustración futurista se representan algunas casas, en donde aparentemente todo es felicidad por los colores utilizados como los naranjas, amarillos y ocre, sin embargo no deja de parecer artificial por los recursos digitales que utilicé en la computadora trabajando la imagen por capas; el color violeta las hace ver frías y con mayor artificialidad en contraste con elementos naturales como el mar y la tierra trabajados con lápices de cera en donde inclusive se percibe la textura del papel creada intencionalmente para expresar algo de espontaneidad en comparación con lo rígido de las construcciones futuristas.

La casa principal, donde está recluido nuestro héroe (niña), está centrada, esto con la finalidad de darle mayor importancia, es decir, es el centro de atención en la ilustración comparada con las casitas que se ven de fondo en segundo plano y que además la están enmarcando, de esta manera logré darles el grado de mayor a menor importancia mediante planos creados a partir del tamaño de los objetos y así crear la sensación de lejanía o cercanía. Y como tercer plano tenemos al cielo y al sol en su máximo esplendor al amanecer que de alguna manera, se podría decir que está representando el sobrecalentamiento global que se vive y se padece en la realidad actual aunado a las inundaciones que en este caso separan al mundo moderno-futurista del mundo actual que es el inframundo representado por la tierra y las raíces culturales de donde nacen estas flores (las casas).

Esta casa bien podría simular una torre, en donde en la realidad histórica se reclusa a la princesa o al rey, prohibiéndoles de luz, alejados del mundo exterior; este acto se realizaba por la creencia de que dicha princesa o rey tenían poderes mágicos sobre la naturaleza y si algo les llegara a ocurrir a ellos, esto repercutiría y traería consecuencias negativas sobre todo el entorno natural poniendo en peligro la vida del pueblo; de esta manera la torre servía como protección para los reclusos y a su vez del pueblo en general.

En este caso los robots son quienes gobiernan y los niños (pueblo), son quienes se encuentran reclusos. Aquí vemos una inversión del rito: Los niños en este sentido y en especial la niña (el personaje principal) son quienes tienen los poderes (sueños) que interesan a los robots para seguir vivos y poder controlar el entorno.

No hay impedimento de luz, por el contrario está el sol en su máximo esplendor que a la vez sirve como distractor de los niños (transposición del sentido del rito).

El móvil acuático es un robot, lo podemos apreciar por el gesto alegre que tiene en su rostro: las manijas y las ventanas son sus ojos, el barandal y los flotadores automáticos son su boca sonriente. El hecho de que se encuentre estacionado justamente a la entrada de la casa, nos indica que la está custodiando para que nadie ahí dentro pueda salir de ella.

En lo que se refiere a la composición, hace que se equilibre la ilustración ya que del lado opuesto a él tenemos a los peces con una expresión de asombro al no haber visto nunca en toda su vida dentro de su hábitat natural semejantes flores gigantes (casas). Que de por sí ellos mismos ya se encuentran robotizados o automatizados por la influencia de los robots, de ahí que también se hayan trabajado por computadora.

El inframundo, representando la época actual, tiene influencia medieval por elementos como el contenedor de fuego (antorcha) que está colgada en la pared, la puerta de madera, las telarañas con arañas y la rata saliendo de la puerta le dan un toque viejo o antiguo además de servir como guardianes de la entrada al "Hades" ya que los animales también representan a seres del más allá por ser controlados por la bruja o maga (cadáver) que se encuentra dentro.

Las notas musicales que también salen de aquella puerta recuerdan a la cítara que menciona Propp. Los instrumentos musicales servían dentro de los ritos en las danzas y al escucharlos, el héroe formaría parte del mundo de los muertos, lo mismo que sucede con la comida. Los peces en este caso se ven asombrados por el sonido que perciben bajo la tierra como un llamado hacia ese lugar misterioso.

El agua, como todos lo sabemos es el elemento que dio origen a la vida en el planeta, es considerado entonces como símbolo de vida, pero en este caso sirve de obstáculo y de trampa.

Los animales (en especial las aves y las ratas) eran considerados ancestralmente como la reencarnación de seres queridos, eran muertos que tomaban forma de animales que custodiaban los campos de cosecha y también podían destruirlos. La función de las aves robot en esta ilustración es similar ya que el mar podría asemejarse a un campo de flores acuáticas (casas) las cuales contienen a los niños (su cosecha de sueños).

"...porque a diferencia de todos los demás niños ella era la única que tenía un gato de carne y hueso" (15)

(Fragmento)



Fig. 3

En la ilustración no. 3 predominan los colores fríos, en especial los azules, violetas y verdes azulados, así como el color gris que en su conjunto crean la apariencia del metal y del vidrio de plasma en el caso de la cama de burbuja de cristal.

Del exterior percibimos de nuevo el cielo y el sol en su máximo esplendor e inclusive los rayos solares que atraviesan las ventanas y entran en la habitación. Para el cielo se utilizaron colores cálidos como el amarillo y el naranja que contrastan con los violetas y azules del interior. El gato por otra parte tiene un color cálido, esto tiene que ver con la confianza, la amistad y también por el hecho de tratarse de un ser vivo natural (de carne y hueso), pero del gato se hablará más detalladamente en próximas líneas.

Por otro lado el color morado es un color misterioso que guarda cierto secreto, por ese motivo fue que lo plasmé dentro de lo que son las paredes y piso de la habitación que puede parecer algo superficial pero en el fondo guarda cierto secreto y a la vez se esconde algo.

En su conjunto los colores de esta ilustración pueden parecer tiernos pero a la vez artificiales. Tiernos por los rostros y la actitud agradable y a la expectativa de los personajes dirigida hacia niños y también por el hecho de encontrarse en una habitación la cual proyecta cierto grado de intimidad. Artificial, por la tecnología misma traducida en juguetes robot con vida propia, en computadoras autónomas, en casa y cama inteligentes.

La actitud de la niña es de sueño, de ahí que esté bostezando y tenga los ojos cerrados, con esto quiero comunicar o dar a entender la pasividad en la que se encuentra frente a los robots (tecnología) que por su parte tienen los ojos bien abiertos y una actitud activa custodiando a la niña para que no pueda salir de la burbuja en la que se encuentra mientras sueña y duerme. De ahí que la burbuja de la cama sea color azul porque este color aplicado transmite cierta serenidad y hermetismo.

La habitación en particular se asemeja o recuerda a la gran casa y la pequeña cabaña de la que habla Propp dentro de lo que es el cuento maravilloso y su vinculación con los ritos de iniciación los cuales tenían lugar en una casa dentro del bosque y de ahí los iniciados podían continuar y pasar a la "casa para hombres" en donde se les preparaba para el matrimonio y se guardaban los objetos sagrados. En este caso la ilustración representa una habitación que podría ser una analogía de la casa pequeña de la que parte el héroe hacia la cabaña del bosque (iniciación).

El gato de carne y hueso representa la parte humana que acompaña a la niña, es su ayudante-totémico, una extensión de su ser y el reflejo de sus capacidades al encontrarse hipnotizada por el hechizo robótico.

Es el animal-tótem quien protege a nuestro héroe y lo acompaña a todas partes (animal agradecido) convirtiéndose en parte de su familia compensando de este modo a los padres y a los hermanos, viene siendo como su mejor amigo dentro de este contexto de robots al no haber otro ser de carne y hueso igual que ella y representa el lado cálido, humano y espontáneo que acompaña a esta niña como protección en contraposición de la deshumanización provocada por las máquinas y los robots, de ahí el color del oro en el gato que refleja calidez en su cuerpo, además de encontrarse durmiendo plácida y tranquilamente sobre el edredón acolchonado de la cama sin ninguna preocupación, consciente pero a la vez "conchudo" de todo lo que pasa a su alrededor. Finalmente esa es una característica de la naturaleza de los gatos: actuar cautelosamente siendo observadores y alertas de lo que sucede a su alrededor aunque no lo parezca.

Por otro lado los robots reflejan mucho del comportamiento humano que a veces puede resultar o es completamente negativo: como ejemplo tenemos a un ratón robot que roba todo lo que encuentra a su paso, los estereotipos de una robot rubia que está coqueteándole al robot de al lado sonrojándolo y un robot que vive en la oscuridad (ignorancia) porque sus cabellos no se lo permiten. Los cabellos en este caso cumplen una transposición de sentido del rito porque en la antigüedad se les atribuía mucha fuerza y energía (ej. Sansón), en este caso representan un obstáculo al no dejarlo ver más allá que su propio mundo.

*"...;Hasta que un día!, jugando con la computadora...
¡apretó sin querer el botón prohibido!..." (16)*

(Fragmento)



Fig. 4

Los felinos en general eran venerados por muchas, sino es que la mayoría de las culturas antiguas. En el antiguo Egipto, por ejemplo, era un animal sagrado y una deidad muy importante:

“Según narran las leyendas Ra, dios del Sol, como castigo a los humanos que se habían atrevido a cuestionar su autoridad, envió a la tierra a “Ojo de Sol”, una de sus hijas, que en el desierto de Nubia (Sudán) se encarnó en Sekmet, una fiera y sanguinaria leona. Pero ésta, traspasando los límites de su mandato, provocó tal cantidad de masacres y epidemias que, para evitar que aniquilase a la humanidad entera, Ra decidió mandar a la tierra al guerrero Onuris con la misión de calmar a Sekmet, la cual termina convirtiéndose en la maternal y pacífica Bastet, la diosa-gata, asimismo conocida como Ousbasti o Bast. De este modo, la leyenda trata de poner al alcance de los antiguos egipcios la ambigüedad y la tan característica dualidad felina: Bastet, el Ojo Ra asociado al Sol, protectora de los niños y diosa de la música, cálida y vivificante que representaría la parte femenina, frente a la cruel y despiadada Sekmet, llamada “La Poderosa”, que representaría la conexión con la Luna y el espíritu oculto, misterioso, oscuro como la noche, de los gatos. Los egipcios inoculaban a los gatos gotas de su sangre para protegerlos de las enfermedades y de los malos espíritus. Estaba prohibido matar a un gato bajo pena de muerte. La muerte del gato de la casa era una verdadera tragedia y los familiares se enlutaban y raspaban las cejas en señal de duelo. Las familias pudientes mandaban embalsamar al gato y después Ra sepultado en grandes necrópolis gatunas”. (17)

Como dije anteriormente el gato es el tótem (animal protector de la niña) que en el antiguo Egipto era la deidad que protegía a los niños, algo así como el ángel guardián para el cristianismo, siendo en este caso el tema central de esta ilustración.

Su color dorado podría hacer referencia (según esta mitología egipcia) de provenir del Sol (Ra), además de ser un color cálido que transmite confianza.

Como color de fondo tenemos el color púrpura en degradado con blanco, contrastando así con los demás colores del botón y del gato (azul, rojo, ocre o dorado).

Además de ser un color que provoca misterio, en este caso se podría decir que el púrpura da la idea o apariencia de oscuridad resaltando así la figura del gato y del botón que a su vez emite rayos de luz infrarroja como señal de alarma, de ahí que se haya utilizado el color rojo tanto en el botón como en los rayos que emite dicho botón.

“Para el judaísmo los colores divinos son precisamente el rojo, el blanco, el púrpura y el azul. El blanco significa la tierra, el púrpura el mar y el azul el aire”.(18)

17
www.mil gatos.com “El Gato en el antiguo Egipto”

18
ORTÍZ, Georgina “El Significado de los Colores”. México, editorial Trillas.1992, p.151

Podemos observar en este personaje atrevimiento, valentía y una expresión de asombro, de romper de alguna manera con la automatización y con lo establecido, de ahí que se haga referencia al "botón prohibido". Pero ¿por qué "prohibido"?, esa es la pregunta que se haría el gato de una manera muy juguetona. Esto también tiene que ver con su espontaneidad y su agilidad.

"Quien proporciona la victoria es el ayudante mágico; sin él, el héroe no consigue nada. Las fuerzas atléticas o la agilidad reflejan la naturaleza mitológica del héroe" (19)

En este caso el tótem (gato) cumple la función de ayudante mágico.

El botón por otro lado y tomando en cuenta el mito citado anteriormente hace referencia en este caso al Sol, la iluminación que a su vez ilumina y guía al gato (hija de Ra-dios del Sol según el antiguo Egipto). La luz conduce en este caso al gato.

Por otro lado, el casco que trae consigo, representa por su parte, su pertenencia al "mundo real", al mundo de los vivos materializado o representado en este caso por la tecnología misma (casco con antenas diseñado para gatos). Además de hacerlo un gato diferente a todos los demás, un gato perteneciente al futuro, con mucha inteligencia y audacia, de ahí que sea color azul que a la vez contrasta muy bien con el color amarillo de su pelaje.

Y es azul además, porque este color es un color frío que sugiere metal o acero, pero por otra parte:

"El azul se ha asociado desde hace mucho tiempo con la meditación y con la relajación. Investigaciones psicológicas han descubierto que el azul desacelera el metabolismo y relaja los músculos. Tiene asociaciones con el cielo (el cual simboliza a los dioses), con el mar y con lugares lejanos, se asocia con la realeza y con la vida intelectual así como con la aristocracia. En las antiguas pinturas cristianas, el manto de la Virgen María es siempre de color azul ultramar (azul-pureza). El azul es un color sagrado "representa al cielo"-dioses"(20)

19
PROPP Vladimir. Op. cit. p. 473.

20
RUSELL Dale: El Libro del Azul. México, editorial Gustavo Gill. 1990, pp. 16-18.

De esta manera el color azul del casco del gato podría representar la inteligencia con la que cuenta, de ahí que se trate de un casco y que además se encuentre sobre su cabeza. También por estar relacionado con los dioses y como expliqué anteriormente el gato era una divinidad para los egipcios.

Hablando en términos materiales o mundanos, podría parecer también un obstáculo o una distracción para su inteligencia representando así, hermetismo que también lo sugiere el color azul.

“...se acercó a ellos e iluminó la habitación, como si una estrella hubiera bajado del cielo especialmente a iluminar esa noche...”(21)

(Fragmento)



Fig. 5

Aquí el gato ha propiciado el regreso de seres del más allá, que en este caso podemos identificar por su color dorado o amarillo (color brillante del Sol).

“El color dorado o cuprino es el color del reino solar. El color dorado de los objetos vinculados con el reino lejano es el color del Sol.

El oro aparece tan a menudo, tan destacadamente y de tan variadas formas, que este reino lejano se puede llamar con toda razón el reino del oro. Todo lo que tiene el color del oro muestra su pertenencia al otro reino.”(22)

Así por ejemplo, podemos citar al antiguo Egipto en donde dentro de las cámaras funerarias se encontraban sarcófagos de oro que cumplieran la función de “casas de oro”, así como esculturas, entre otras piezas de arte que servían al faraón para su estancia en el más allá con la idea de la inmortalidad.

Volviendo a la ilustración, el ser del más allá está representado por esta especie de luciérnaga (insecto) que va iluminando a la niña y a su gato conforme va acercándose a ellos, de ahí que los colores utilizados sean más tenues (casi blancos) dando la idea de que están siendo iluminados por esa luz misteriosa.

Y para que esta luz sea en verdad una luz misteriosa, mucho tienen que ver las expresiones y gestos de los personajes así como el color. Es decir los elementos que se encuentran en torno suyo (su contexto). Así pues, la expresión tanto del gato como de la niña es de miedo, miedo a lo desconocido o a lo extraño; bien podría asemejarse a una de las linternas que cita Propp para explicar el sacrificio y la confusión entre espíritus malignos y naves españolas:

“Todos los meses se les aparecía a los indígenas (se trata de las islas Maldivas) un espíritu maligno que salía del mar, en forma de navío abierto de linternas. Cada vez que los habitantes veían la nave, cogían a una muchacha, la engalanaban como a una novia, la llevaban a un templo pagano que había en la orilla y la abandonaban en una terraza que daba al mar. Allí pasaba la noche la muchacha y a la

mañana siguiente aparecía muerta y desflorada. En este caso resulta interesante no sólo el hecho de que las naves europeas fuesen tomadas por monstruos, sino que estos sacrificios entran en conflicto con las formas de la agricultura que se han desarrollado y con las formas de religión que ya ha comenzado a crear los dioses. Con la aparición de la propiedad de la tierra nace una nueva forma de relaciones familiares. El amor de los padres se consolida y aumenta y ya no admite el sacrificio de un hijo...”(23)

Citando este texto podemos decir que existe ya un antecedente, una razón por la cual esta niña y su gato puedan sentir miedo: sin embargo esta luz, no es una luz maléfica, por el contrario, es una luz benigna (inversión del rito) y cumpliría en este caso la función del hada benefactora dentro del cuento maravilloso, donante a su vez de fecundidad, sirviendo así de guía al héroe para su viaje al más allá *y es por medio de ella por la cual el héroe o heroína logra aprender a realizarlo todo. (24)*

Otros elementos –signos– importantes (para lograr sensaciones en este caso de miedo y misterio) como bien he dicho anteriormente, son los colores.

En este caso las tonalidades de azul con negro dan la sensación de oscuridad y también de tristeza, dan la sensación de un lugar arrinconado como si los personajes estuviesen escondidos, esto se logra por el claroscuro y la calidad de línea que plasmé con el color negro así como los tonos acuareleados de azul. Mucho ha influido también la composición en cuanto a la distribución de los elementos (personajes) en el plano: por un lado tenemos a la luciérnaga en primer plano del lado izquierdo en actitud de acercamiento y por otro tenemos al gato y a la niña en segundo plano del lado derecho: este segundo plano se logró gracias a la iluminación y a las miradas de los personajes. De esta manera se puede ver que la niña con su gato están detrás y a un lado de la luz.

Así podemos llegar a la conclusión de que el personaje clave o principal, al menos en esta ilustración, viene siendo dicha luz, ya que es el centro de atracción. Aunque desde luego hay mucho más peso visual del lado derecho.

23

Hay que aclarar que en la antigüedad clásica y en la antigüedad en general se tenía la creencia de que el sacrificio de una doncella, es decir, su ofrecimiento a una deidad en este caso, acuática (serpiente) propiciaría la fecundidad, relacionada con la agricultura.
Ibid. p. 383.

24

BRASEY, Edouard: Vivir la Magia de los Cuentos. Madrid, edit. EDAF. 1999. p. 29

“Y así lo hicieron, pasaron frente al gigante y sus robots sin ser vistos y escaparon de aquel país volando entre las nubes sobre la pluma de pavo real durante varias horas...”(25)

(Fragmento)



Fig. 6

Se puede percibir en esta ilustración el movimiento que produce el viento al encontrarse volando sobre una pluma de pavo real. El movimiento se puede apreciar en el cabello de la niña, en su ropa o inclusive, en sus ojos que están mirando hacia el frente y de antemano se sabe que están volando por las nubes que se localizan en tercer plano así como por el gato que se encuentra colgando de la pluma advirtiéndolo debajo de ellos, es decir que se encuentran en lo alto del cielo. La pluma de ave (en este caso de pavo real), es símbolo de virtud (justicia), fecundidad y además sirve como transportadora al reino lejano recordando también a la alfombra mágica de Aladino. Todos estos son objetos mágicos que conducen al héroe en su viaje al más allá (barcas, alfombras, plumas, etcétera.)

Es una pluma de pavo real porque este tipo de pluma de ave es elegante, de esta manera se dignifica la figura del héroe y es por medio de este objeto mágico por el cual el héroe adquiere poderes sobre dicho animal.

“Muchos objetos encantados son partes de un cuerpo de un animal: pieles, pelos, dientes, etc. Durante la iniciación se confería a los jóvenes poder sobre los animales, hecho que se expresaba externamente por la entrega de una parte del animal. El cuento ha conservado el significado de este don: los pelos de caballo dan poder sobre los caballos y lo mismo se puede decir de las plumas de aves”(26)

En este caso es la niña quien ha adquirido poder sobre la pluma y a su vez la pluma cumple la acción de transportarla al reino lejano, al reino de la fecundidad, es decir del más allá.

La vida en el más allá así como su trayecto, son una representación de la vida en el mundo de los vivos, así por ejemplo quien en vida se dedicaba a la cacería, en el más allá se encontraría con animales y con las herramientas necesarias para cazar y obtendría el éxito que no obtuvo en vida si es que no lo obtuvo. Otro ejemplo muy claro lo podemos encontrar dentro del antiguo Egipto, en donde podemos encontrar dentro de las cámaras funerarias, objetos que servirían al faraón en su trayecto y su vida en el más allá, entre estos objetos podemos encontrar barcas que servirían de transporte al faraón para poder llegar a ese reino lejano, esculturas de escribas y sirvientes que le seguirían ayudando en el otro mundo así como animales que le servirían sirviendo de compañía. Los animales de compañía también los podemos encontrar dentro de lo que son los nueve infiernos para los aztecas:

“Son nueve los lugares en donde las almas sufren antes de alcanzar, a los cuatro años el descanso definitivo. En primer lugar, para llegar al Mictlán tienen que pasar por un caudaloso río, el Chignahuapan, que es la primera prueba a la que las someten los dioses o espíritus infernales. Por eso se entierra con el muerto el cadáver de un perro de color leonado para que ayude a su amo a cruzar el río”. (27)

De esta manera podemos decir en este caso que el gato (de color leonado), además de ser un tótem y ayudante, también sirve de compañía a la niña en su traslado hacia el más allá.

“Y así lo hicieron, pasaron frente al gigante y sus robots sin ser vistos...”(28)

26
PROPP, Vladimir. *Op. cit.* p. 280

27
CASO, Alfonso. *El Pueblo del Sol. 5ta. reimpresión.* México. Fondo de Cultura Económica, 1986. p.82.

28
ZACARÍAS, Dianne. *Op. cit.*, [s.n.p.]

La frase *“sin ser vistos”* nos sugiere invisibilidad, la cual explica Vladimir Propp que es una característica de estar muerto, de no reconocer al individuo.

***“Los vivos no pueden ver a los muertos de la misma manera
en que los muertos no pueden ver a los vivos” (29)***

Y forma parte también del rito de iniciación en la que el iniciando, para poder formar parte del mundo de los muertos (muerte temporal), era cubierto de lodo, hojas (es decir, todo sucio) para ser irreconocible de una manera simbólica y así lograr la invisibilidad.

Esta frase describe entonces que tanto la niña como el gato pertenecen ya al mundo de los muertos, por su invisibilidad porque no pueden ser vistos por los vivos, en este caso por los robots. Se han alejado del mundo material para entrar al mundo espiritual.

Es interesante la similitud del concepto de querer ser invisible de concepciones antiguas con las concepciones hacia futuro :

“Algunos matemáticos y prospectivistas creen que el ser humano será inmaterial, porque podrá moverse dentro de la cuarta dimensión, ese lugar fantástico en que radica el secreto de la invisibilidad y la interpenetración de la materia”(30)

Vemos entonces que el hombre vive en una constante inquietud por querer ser invisible.

En cuanto a los colores utilizados de fondo (cielo), son apacibles por tratarse de tonos pastel (claros) y en degradado utilizando colores como el azul porque se sabe que es el color del cielo y por ende el de los dioses como expliqué en líneas anteriores, sin embargo este cielo no es completamente azul, está combinado con amarillo y un toque de rojo al igual que en el caso de las nubes, esto explica aún la transición en la que se encuentran entre el mundo de los vivos y el de los muertos. Y también son claros para que de esta manera se logren resaltar a los personajes: niña, gato, pluma.

29

PROPP, Vladimir. Op. cit. p. 99.

30

ESTALAYO, Maria. "La Sociedad de las Utopías. El Desafío Espiritual". *Revista Muy Interesante Los Próximos 100 años. Especial* No. 15, enero/junio de 1994, p.43.

Por otro lado el color verde de la pluma es el color de la vida (el color de la vegetación-naturaleza), siendo ésta la finalidad de todo rito de iniciación, en la que el iniciando vivía todo un proceso de muerte simbólica para, finalmente renacer (volver a la vida), pero renacer con el conocimiento adquirido durante este rito demostrando el poder adquirido sobre la naturaleza, el que pueda dominar la naturaleza significa que tiene la capacidad de utilizarla para beneficio de futuras generaciones, por este motivo también era una preparación para el matrimonio y la continuación y prevalencia del linaje, familia o comunidad volviéndose a repetir así, el mismo ciclo de vida-muerte-vida (rito de fecundidad-agricultura).

Por tal motivo la actitud así como la expresión de la niña es de felicidad y emoción, va hacia una aventura y además está volando. El gato también tiene una expresión de felicidad a pesar de encontrarse en un borde de dicha pluma a punto de caer.

La figura de la pluma como símbolo de fecundidad o fertilidad, la podemos encontrar dentro de la mitología azteca en la que Coatlicue (la de la falda de serpientes) se encontraba en una ocasión barriendo el Templo en el cerro Coatepec (penitencia) y le cae de repente una pluma que la embaraza, entonces sus hijos: Coyolxauhqui (diosa de la Luna) y los Huitzinahuas (estrellas), al no conocer la razón de su embarazo, intentan matarla, pero nace Huitzilopochtli (dios del Sol) y los descuartiza, de esta manera se vence a la oscuridad (lucha entre el Sol y la Luna).

Volviendo al punto de los colores utilizados en esta ilustración, podemos observar que el violeta y el verde de la ropa de la niña, son los colores que la distinguen ya que los he venido utilizando en cada una de las ilustraciones donde ha aparecido y los he elegido porque contrastan muy bien entre sí.

El violeta por su parte, es un color que nace del azul y del rojo y al igual que muchos otros colores tiene un gran valor simbólico desde el punto de vista psicológico y también cultural :

“el violeta se relaciona con el sacrificio, la penitencia y lo espiritual; es el juicio y la benevolencia y en diferentes culturas está asociado con la muerte. Es por ello que se se utiliza durante la cuaresma. Luscher lo identifica para representar una unión íntima y erótica. Los adolescentes prefieren el violeta porque lo asocian con la magia. Y es equivalente al silencio. En las iglesias simboliza la sinceridad. También se le ha asignado un simbolismo de resignación y recogimiento: ha simbolizado amor, pasión, verdad, penitencia”.(31)

De ahí que este color transmita cierto grado de misterio porque da la sensación de tranquilidad y serenidad y porque está relacionado con lo espiritual y con la muerte. Recordemos que en el cuento maravilloso dentro de lo que es el rito de iniciación, el héroe se dirige hacia una muerte temporal y en este caso la niña (heroína) lleva muy bien puesto un atuendo color violeta (suéter violeta). Mientras que el verde siendo un color que nace del azul y del amarillo, es el color de la naturaleza, de la vegetación, de la vida como dije anteriormente.

“El binomio naturaleza-verde ha estado aunado siempre a la esperanza, la lealtad, la juventud, la promesa y la contemplación. Está asociado con la primavera, con la vida y el desarrollo de la vegetación, así como con la resurrección. Para la religión Católica es la resurrección del justo y el regocijo de los fieles y corresponde a un temperamento austero y de voluntad constante.”

“El verde se utilizó en la antigüedad como símbolo de inmortalidad y perdurable memoria. En la mitología griega, el caballo y los vestidos de Neptuno y de las ninfas eran verdes. Dafne fue transformada en un árbol de laurel que no se marchita.”(32)

“Para los Mahometanos el color verde es el más importante, pues en el Corán se habla del Jardín Eterno, en donde los que ahí moran, tendrán brazaletes de oro y túnicas verdes.”(33)

El verde en contra parte o a diferencia del violeta que simboliza muerte, es la resurrección, la vida que volverá a obtener simbólicamente después del “rito de iniciación” propiciando así vegetación (vida-agricultura). Encontrándose este color en los pantalones de la niña, porque las extremidades inferiores (piernas) son las que tienen el contacto más cercano o directo con la tierra, por medio de ellas se puede caminar o correr sobre la tierra (vegetación). A la vez de que también simboliza juventud siendo nuestra heroína una niña.

De esta manera podemos llegar a la conclusión de que estos dos colores (el violeta y el verde) además de contrastar muy bien visualmente hablando, contrastan muy bien en cuanto a su significado; podrían representar el ciclo de vida y muerte presente dentro de toda concepción antigua culturalmente hablando y que desde luego está presente también dentro del cuento maravilloso en el que finalmente se logrará la fecundidad (la vida) sin olvidar el ciclo anterior.

32

Ibid. pp. 92-93

33

Ibid. p.151

“Por suerte, cayeron sobre un montón de plumas gigantes de Quetzal que se encontraba sobre la cima de un monte, era “El Monte de las Plumas Mágicas de Quetzal...” (34)

(Fragmento)



Fig. 7

Hay que aclarar que en esta ilustración no se representan exactamente los colores auténticos del Quetzal, como ejemplo tenemos el rojo que en este caso fue sustituido por el magenta, esto lo realicé intencionalmente por dos razones, la primera, porque forma parte del estilo que estoy manejando en cuanto a color se refiere y la segunda, porque forma parte de la fantasía de la que me estoy valiendo dentro del cuento maravilloso en donde las cosas no son exactamente como en la realidad, en este caso se puede jugar con el color y también con la forma sin que se llegue al grado o al extremo de deformar (es decir, de hacer

perder completamente su forma original). A pesar de haber modificado un poco el color y la forma, se sigue entendiendo la idea de un Quetzal (esta hermosa ave originaria de México) que se puede identificar perfectamente por su largo plumaje que sirve de cola así como sus plumas color verde, azul, negras y blancas entre sus dos alas.

Los animales en general, pero en especial las aves son seres también del otro mundo entre culturas como el antiguo Egipto y Mesopotamia. En Egipto, el Ba que era el alma del hombre estaba simbolizado por un pájaro con cabeza humana por citar un ejemplo.

En tiempos antiguos, se tenía la creencia de que al cuidar y alimentar muy bien al águila (sacrificando a todo el ganado) para después matarla, ésta serviría de mensajera a los espíritus y les confesaría el buen trato de los hombres para con ella y en agradecimiento, los espíritus concederían a los hombres alimento y abundancia (animal agradecido). Por tal motivo podría simbolizar esperanza, confirmando así su pertenencia al otro mundo.

Según afirma Propp, el reino lejano siempre está separado del mundo de los vivos ya sea por medio del agua, de la tierra...

“El reino lejano al que llega el héroe está separado de la casa paterna por un bosque impracticable, por el mar, por un río de fuego por un puente donde se esconde la serpiente o bien, por un abismo en el que se precipita el héroe o al que desciende. Este es el reino lejano” (35)

Al igual que en la ilustración de la casa acuática (analizada anteriormente), en la que el inframundo está separado por el mar (agua), en este caso los personajes se encuentran sumergidos entre plumas, se han sumergido al reino de la fecundidad, de ahí que la niña y su gato se vean de la cintura para arriba (pantalones verdes-vida), recordando también el mito de Coatlicue y la pluma que la embarazó.

Los ritos de iniciación se efectuaban precisamente en lo más profundo del bosque, lugar que transmite misterio, quietud pero también privacidad e intimidad, era un lugar sagrado.

La mirada así como la expresión de la niña es de asombro pero a la vez de felicidad. Su mirada está fija hacia lo alto y pareciera que está viendo volar al ave (símbolo de esperanza) y a la pluma que le cayó sobre la cabeza. El gato a su vez se muestra con una actitud juguetona frente a la pluma de Quetzal.

El corazón de la niña está representado por el rombo que tiene en el suéter, es el centro de sus emociones, sentimientos y también es el valor y la fortaleza para enfrentarse a lo desconocido. Y es color magenta o rosa fuerte porque es un color muy femenino, sensual con gran intensidad vibrante, divertido y excitante, por lo que contribuye a darle mayor movimiento a la ilustración.

“...intentaba atrapar las plumas que brincaban sin parar por el piso; hasta que por fin, atrapó la primera, era la pluma amarilla...”(36)

(Fragmento)



Fig. 8

La pluma como símbolo de virtud la encontramos en la mitología egipcia dentro de lo que es el Tribunal de los Dioses en donde se encontraba Osiris (el dios de los muertos), ahí las almas eran juzgadas mediante una balanza, de un lado se pone el Ba (alma) y del otro se pone la pluma de la verdad y Anubis con cabeza de chacal mide a los dos. Si existe equilibrio quiere decir que fue una persona justa y será eterno, de lo contrario dan su alma a un monstruo que la destruye para dejar de existir para siempre.

La pluma en este caso está sirviendo de medio a la niña para conocer la verdad, al estarla usando para "iluminar" un códice que aparece en este libro que simbólicamente podría representar una tumba. En este caso traerá a la vida de nuevo a los muertos, de ahí que los esté coloreando (pasando de ser un dibujo en blanco y negro para transformarse en un dibujo a color -lleno de vida-), ya hemos analizado el significado de la pluma.

De esta manera está sacando a la luz "huellas del pasado" y a su vez el gato está ansioso de dejarlas también, por eso con su inteligencia está pintándolas (sus raíces a la manera de los animales) de una manera muy chusca ya que se sabe que los animales no tienen voluntad propia para crear arte y cultura; aunque pudiera parecer también el rastro que dejan con sus orines, como en el caso de los perros que lo hacen para marcar su territorio.

Aquí podemos ver la compañía que este gato le está haciendo a la niña, al tratar de imitar lo que ella está haciendo aunque no le salga igual, aún así está compartiendo su tiempo con ella, es una manera de hacerle compañía, de hacer lo que ella hace aunque no le salga igual, por eso se encuentra a un lado de ella.

En esta ilustración no. 8, la figura del pájaro, está custodiando la entrada a la "tumba/libro", tanto el que ilumina por medio del fuego como el mismo libro que tiene la forma de pájaro. Los dos se encuentran mirando con mucha atención y alegría la acción realizada por la niña (rito). En esta ocasión encontramos a un pájaro donante de virtud por medio de sus plumas que le sirven a la niña para iluminar al igual que el fuego que a su vez también surgió de una pluma. Recordemos que no hay color si no existe la luz. Es por medio de la luz por la cual el ojo puede percibir los colores y las formas. Y en este caso también sirve como guía.

Los colores siguen siendo muy alegres marcando así el estilo : la utilización del magenta, azul, amarillo, verde y rojo (en menor proporción) ya que este último color puede resultar algo agresivo por tratarse del color de la sangre, sin embargo es un rojo medio y al combinarlo con el amarillo, logran contrastar muy bien expresando así alegría. Se puede sentir la calidez del fuego expresada con el color amarillo (color del más allá y también de los dioses, antes analizado) proyectando luz sobre la figura del gato, de la niña y del libro e inclusive sobre las paredes.

El movimiento en las plumas proyecta dinamismo, como si estuviesen brincando en el piso, así como en el fuego que casi quema los ojos del personaje distraído al encontrarse observando muy emocionado la escena.

Es la única ilustración en la que se muestran a los personajes de espaldas, esto es porque es como si se estuviesen viendo en un espejo; al encontrar sus propias raíces se están viendo ellos mismos, así podemos ver a los códigos (que son como el retrato o el reflejo de la niña) y las huellas (que son el retrato o reflejo del gato). De esta manera dan la espalda a la oscuridad y voltean hacia la luz.

*“En seguida cantaron y danzaron alrededor de la olla
La Danza de la Verdad y les dieron de tomar del brebaje
mágico a la niña y a su gato” (37)*

(Fragmento)



Fig. 9

Los personajes en esta ilustración representan a la “bruja” que simboliza un cadáver que se encuentra en la cabaña del bosque. La cabaña representa su tumba o sarcófago. En este caso se trata de un nagual con su esposa (retomando así aspectos de nuestra cultura).

El nagual es un brujo que tiene la capacidad de transformarse en diferentes animales, con esto se puede ver el poder que tiene sobre la naturaleza: aquí se transforma en una deidad, en Quetzalcóatl, la serpiente emplumada.

La serpiente era considerada también por muchas otras culturas como un animal sagrado, podemos citar a los egipcios, a los aztecas. Estaba presente también dentro de los ritos de iniciación como serpiente transportadora mediante el engullimiento. La podemos encontrar en las danzas como símbolo de fertilidad, como ejemplo tenemos la Danza Árabe en donde se simula su movimiento, así como en muchas otras culturas, en donde la concepción que se tiene y se tenía era y es de fertilidad y sabiduría.

Sabemos que dentro de la Biblia, se presenta como un animal maléfico, esto es porque los contextos van cambiando, al igual que los símbolos de poder.

Pero volviendo a concepciones antiguas, podemos ver como en este caso el nagual es a su vez engullido simbólicamente por la serpiente, de ahí que lleve puesto un atuendo de piel de serpiente emplumada así como un penacho que recuerda el rostro de Quetzalcóatl en donde también está presente el oro al igual que en las arracadas.

El atravesar por el cuerpo de la serpiente (engullimiento) significa también un trayecto de muerte para renacer. Dando en este caso frutos como el maíz y el nopal.

“...y les dieron de tomar del brebaje mágico a la niña y a su gato.”(38)

El brebaje mágico en este caso, es la solución o la fórmula mágica para engendrar vida e indica también la pertenencia al lugar de los muertos en cuanto se prueba el alimento o la comida.

“Un poco de epazote para la memoria, hierbas de olor para el corazón, maíz para ser feliz, vainilla para deshacer pesadillas, nopal para combatir el mal y un poco de miel para hacer el bien, esas fueron las palabras mágicas y sabias del nagual.”(39)

Las culturas antiguas se valían siempre de elementos naturales para curar los males y las enfermedades, como ejemplo de ello tenemos a María Sabina quien tenía conocimientos ancestrales de medicina natural. Otro ejemplo lo encontramos entre los egipcios quienes contaban con “fórmulas mágicas” para combatir el mal y para que los malos sueños nunca se cumplieran (mientras se comía pan fresco y hierbas se rezaba una oración), por citar algunas culturas.

Por otro lado, el peinado de la mujer indica que es una mujer casada. Las mujeres casadas se recogían el cabello, mientras que las solteras se lo dejaban suelto y las guerreras usaban penacho.

A pesar de que el poder esté concentrado en manos del nagual (de ahí que se encuentre en primer plano –por tratarse de sociedades patriarcales–), vemos aún así una dualidad entre la parte femenina y la parte masculina ya que los dos personajes salen de un mismo sitio compartiendo un mismo lugar. El nagual a su vez está apoyado por su esposa, es decir, hay unión (de esta manera estoy representando la dualidad). Y podemos ver que lo está apoyando porque lo está abrazando y porque está atenta a todo el ritual que está llevando a cabo su esposo.

En la parte inferior vemos de nuevo al libro que carga con mucho esfuerzo a los dos personajes demostrando el gran valor que tienen por eso es que pesan tanto y por eso su mirada está hacia arriba.

Se utilizaron de nuevo colores como el verde (color de la vida) y el azul (color de los dioses),

Dentro de un contexto futurista, podrían parecer estos personajes, parte de una realidad virtual que sale en este caso de un libro. Se cree que en futuro:

“se despertará una gran pasión por las obras de arte antiguas y la arqueología tomará un nuevo auge con la aplicación de las nuevas tecnologías que harán florecer todos los secretos de las civilizaciones pasadas.”(40)

“...se convirtió en ese momento en una serpiente emplumada, en Quetzalcóatl que lentamente se devanecía hasta desaparecer junto con su esposa y las hierbas, dejándoles la olla con el brebaje mágico”(41)

(Fragmento)



Fig. 10

“...entre los aztecas, Quetzalcóatl era sobre todo el dios del aire (Ehécatl); entre los Toltecas parece haber sido un dios del bien y de la cultura y antes de ellos era quizá, como ya lo anticipamos, una divinidad conectada preferentemente con el culto del agua, un desdoblamiento de Tláloc, es decir que parece había dos advocaciones del dios de agua; una en cuanto rayo y lluvia (Tláloc y su esposa) y otra en cuanto a agua que corre (Quetzalcóatl).”(42)

“entidad representante de la hibridación repentina de especies aparentemente irreconocibles, unión inesperada de pesada materia adherida al suelo y de sustancia alada. A pesar de que Quetzalcóatl sea gráficamente traducido por serpiente con plumas, en vez de pájaro con rasgos de serpiente, como debería de corresponder, existen sin embargo algunos ejemplos de esta última variante: un águila con la lengua bífida y un quetzal entrelazado con la estilización de un reptil. No es únicamente el reptil que tiende a unirse al cielo, sino el pájaro que aspira a la tierra. El movimiento que lleva a esta unión está concebida en términos de fuerzas opuestas: ascendente en el caso del reptil, descendente en el caso del pájaro. Es entonces, irguiéndose con toda su longitud, pero sin abandonar el suelo, como el reptil llega a encontrar al pájaro.”(43)

41
ZACARÍAS, Dianne. *Op. cit.*
Vid. Fig. 10.

42
PIÑA, Román. *Quetzalcóatl. México*
coedición Fondo de Cultura Económica
SEP., 1985. [s.n.p.]

43
SÉJOURNÉ, Laurette: *El Universo de*
Quetzalcóatl. 1ra edición. México, Fondo
de Cultura Económica, 1962. pp. 35-36

De esta manera podemos ver como la serpiente (reptil) guarda relación con el pájaro: tal relación la podemos encontrar también en creencias de muchas otras culturas. Esta ligazón tan estrecha se explica de nuevo a partir de la iniciación en la que el engullimiento de la serpiente se realizaba con la finalidad de conocer el lenguaje de los pájaros, por medio del cual se adquirían facultades mágicas referidas en su origen a la caza y posteriormente a la alfarería y la agricultura.

Podemos ver así que mediante el conocimiento del lenguaje de las aves el hombre también adquiría poderes para controlar la naturaleza a su beneficio. De ahí su relación con la fecundidad al ser un animal (la serpiente) del agua y de la tierra.

“Cuando empieza la agricultura, los hombres encuentran en el estómago de la serpiente los frutos de la tierra”(44)

Así, en esta ilustración vemos al “pájaro con rasgos de serpiente”, a Quetzalcóatl que surge de la combinación entre el ave de quetzal y la serpiente que va enroscándose en la olla de barro a la vez de que va desapareciendo poco a poco al tener conexión o ser una divinidad relacionada también con el aire, por eso fue que trabajé la transparencia para expresar su integración o vinculación con este elemento y que además sirve como animal donante en este caso, de una fórmula mágica que se encuentra dentro de la olla de barro (alfarería-tierra-agricultura).

Los colores utilizados son muy alegres y brillantes, predominando de nuevo el color amarillo (color del oro-del reino lejano) utilizado en este caso para el fondo que hace resaltar la imagen y también para el contenido de la olla al ser en este caso proporcionado por una divinidad: se utilizaron de nuevo el verde y también el azul turquesa por tener relación con el agua.

El personaje por otro lado, tiene una expresión de alegría, al ser éste una fuente de vida. Por eso en su conjunto, esta ilustración también expresa mucha calidez obtenida mediante el color.

“...y a Abusina le encantaba molestar a Geometrina arrancándole sus cabellos verdes como las plantas...”(45)

(Fragmento)



Fig. 11

En esta ilustración se representan dos robots; una de ellas representa al planeta Tierra: descuidado y destruido a su vez por otra robot que vive ensañándose con ella destruyéndola cada vez más y representa de alguna manera al ser humano que se vale de otros recursos (en este caso la tortuga esclavizada) para seguirla destruyendo y destruyéndose a sí mismo por medio de las guerras ocasionando también daños a la naturaleza y al planeta en general. Son robots porque de alguna manera quiero justificar que no son humanos, que el hombre ha perdido y seguirá perdiendo cada vez más su sensibilidad y su capacidad de asombro al punto en que se siga alejando de sus propias raíces, de su mundo espiritual (el cual encierra ciertos valores como lo son el respeto a la naturaleza incluida en ella al hombre) y se acerque más a lo material. Por eso es que el hombre se ha vuelto cada vez más agresivo porque ha perdido contacto con la naturaleza, volteando únicamente hacia un mundo de consumo.

Se representó a la Tierra llorando porque le están arrancando sus cabellos (plantas), la están destruyendo al grado tal que ha perdido el equilibrio (representado por una pirámide), por eso el robot tiene la cabeza ladeada al ser jalada por otro robot.

La pirámide viene siendo su cuerpo (su sostén, su cimiento) y el punto de equilibrio: de ahí salen algunas ramas verdes que son sus extremidades superiores e inferiores. En las inferiores se encuentran dos tortuguitas tristes que le sirven a la Tierra para caminar (son sus pies) y también le sirven para construirse a sí misma, por eso salen de la pirámide (su inicio), siendo ésta una construcción perteneciente a la civilización más antigua del mundo: Egipto.

La actitud de la otra robot es de enojo y odio, de destrucción, devastación y violencia, hasta cierto punto racista. Odio a la Tierra, odio a la vida, además de la ignorancia hacia la vida misma, por eso es que no la respeta y se vale de la tortuga para destruirla.

Se puede percibir mucha violencia y frialdad no sólo por las actitudes y las expresiones de los personajes, sino también por el uso del color, en este caso predominan los azules que son colores fríos y connotan profundidad.

“...y así uno por uno fueron saludados por los niños quienes se divertían imitando los gestos y movimientos que les ordenaba la señora computadora, mientras Ratón Robot se dedicaba a robarle tornillos y tuercas al señor reloj...”(46)

(Fragmento)



Fig. 12

Esta ilustración a simple vista resulta ser agresiva, representa el desorden, el caos total y la decadencia, un mundo en el que reina la apariencia, lo superfluo y la violencia representadas de nuevo por robots dentro de un contexto de globalización y consumismo, de ahí que se distinga basura tirada al agua, como botellas de vidrio y cajas. Vemos a un robot con forma de labios representando el cinismo y la vanidad. Un Ratón Robot (representando las distracciones) que le está robando el tiempo a un reloj valiéndose de otra tortuga. En realidad está representando a una sociedad carente de valores, a una sociedad decadente y denigrante.

Llevándolo a la exageración y a lo grotesco, aquí los robots han adquirido y suplido los vicios del hombre que a su vez se ha convertido en un ser pasivo y dominado por ellos. Representa la automatización del hombre y también al "homo videns", al hombre receptor y no al hombre que piensa, construye y razona para su beneficio. Por el contrario aquí ha construido su propia destrucción, empezando por el planeta mismo al encontrarse rodeados por agua y ya no por tierra. Al tiempo lo han utilizado para destruir por eso es que se encuentra en primer plano junto con el ratón siendo los personajes centrales dentro de esta ilustración.

Por otro lado, vemos a un niño enajenado con una computadora utilizada únicamente como un fin y no como un medio: a grado tal, que es la computadora quien le ordena, se han cambiado los papeles.

"...vivimos en la era, sino es que en el siglo de oro del entretenimiento por medio del cual se va "desarrollando la personalidad" y se van adquiriendo ciertos "ejemplos a seguir" así como patrones de conducta y en la que nadie sabe cual es el sentido de su vida, por eso es que se recurren a estos medios (el consumismo-la necesidad de consumir)"(47)

De esta manera vemos que algunos avances tecnológicos han llevado también al hombre a su destrucción y lo pueden seguir llevando a la destrucción total. Precisamente por eso quise realizar esta imagen a manera de reflexión utilizando la exageración.

Se vuelven a utilizar colores azules y violetas en su mayoría (colores fríos), se percibe mucho movimiento y variedad de color dando la idea de desorden tanto en los personajes como en el mismo mar que también se muestra agresivo así como la saturación de elementos.

“¿A levantarse hemos dicho!, ya son exactamente las cuatro de la mañana no, no , no, perdón son...las seis, ¡bueno que importa la hora!, si ya salió el sol...”(48)

(Fragmento)



Fig. 13

La expresión de este reloj es de enojo, angustia, desesperación y estrés, estados de ánimo que se viven en la actualidad por el ritmo de vida característica de grandes ciudades como la nuestra. Se ha comprobado psicológicamente que entre más va creciendo la población y hay carencia de espacio, la gente sufre mayor estrés y se vuelve más violenta. Este reloj a punto de reventar es un reflejo de esos estados de ánimo, el estar presionado por el tiempo, de hacer las cosas rápido de acuerdo a las exigencias de la vida diaria.

En cuanto a la composición, vemos que la figura principal o central es el reloj dentro de un ambiente rodeado por agua e inclusive pisando sobre el agua que a su vez hace resaltar al personaje.

Las sombras y las luces aplicadas con tonos amarillentos y ocres dan la apariencia de metal o acero y también hacen resaltar al personaje por tratarse de un color cálido lo que hace que contraste con el azul de fondo. El azul por su parte da la sensación de lejanía.

De nuevo percibimos mucho movimiento tanto en el personaje enfurecido dando pisadas sobre el agua como en el agua misma.

"...;suéltame, suéltame!, repetía a cada momento. Cuando de pronto, varias mariposas se acercaron a ella..." (49)

(Fragmento)



Fig. 14

Esta ilustración refleja sufrimiento, represión y enfermedad. El poder usado para destruir. La mano representa al monstruo del cuento que se apodera del héroe y las mariposas son un apoyo en señal de esperanza para la niña.

Podemos ver que la expresión de la niña es de sufrimiento y dolor, su llanto es profundo y lleno de frustración al no poder hacer nada para salvarse al encontrarse atrapada sin poder usar sus manos ni sus pies, aún así su corazón (rombo) sigue latiendo por eso está al descubierto.

El color amarillento verdoso de fondo sugiere enfermedad provocado por la escena en cuestión; y el poder que está representado por la mano da la idea de fortaleza y frialdad en contra parte con la fragilidad de la niña.

Lo pesado del metal plasmado mediante formas geométricas se puede percibir también con el puño cerrado y los degradados en blanco y negro dando medios tonos de gris logrando así el claroscuro y la textura del metal.

Las mariposas volando sugieren fragilidad por las transparencias y el uso del color blanco.

“ En eso, despertó de esa terrible pesadilla y se encontró rodeada por su familia y su gato...”(50)

(Fragmento)



Fig. 15

Se plasmó una visión más optimista acerca del futuro, a pesar de la tecnología, el consumismo, la globalización y todos los sistemas económicos que puedan regir en un futuro, se siente un ambiente de paz, manteniéndose los valores familiares que finalmente son las raíces de cualquier sociedad (la familia es el núcleo de la sociedad) de ello dependerá que decaiga o se mantenga firme por medio de valores y educación. Por eso vemos inclusive a los robots con una actitud pacífica y alegre.

Esta imagen resulta ser muy emotiva y conmovedora, vemos a la mamá abrazando a su hija proporcionándole amor y en torno suyo a la familia completa dentro de la habitación por lo que esta ilustración transmite mucha calidez; vemos de nuevo al gato (animal protector) que está acechando al alacrán representándose así la lucha del bien contra el mal. El planeta Tierra se siente feliz al lado de los demás robots. Y vemos mucha unión entre los personajes en donde se encuentra entre ellos a la abuelita (fuente de sabiduría y representa las raíces de esta familia).

El trasfondo que encierra de acuerdo al análisis del cuento maravilloso, la niña ha vuelto a nacer después de haber experimentado la muerte y lograr vencer al mal, ha vuelto a la vida encontrándose así con su familia.

Vemos en esta imagen variedad de color fusionándose colores cálidos como los naranjas y fríos como los azules, esto es porque se combinan por un lado la parte humana-espiritual (la familia) y por otro la tecnología en robots (lo material).

La textura se hace presente en las paredes y piso de la habitación así como en la cabecera y edredón de la cama, por lo que enriquece visualmente a la ilustración.

CAPÍTULO 2

El cuento

2.1. Orígenes

Siempre tendrá una **forma** y un **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.

Como vimos en el tema anterior, el cuento en sí está lleno de simbolismos, su estudio y análisis sirvieron de base para justificar en este caso los símbolos que se utilizaron para crear las ilustraciones de un cuento en específico (es decir, se analizó el **fondo** por medio de sus imágenes). 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.

Se diferencia de los demás géneros literarios o fórmulas narrativas, tal es el caso de la fábula, la novela corta o relato, entre otros, *“por el hecho sobresaliente de que en numerosas ocasiones sus materiales proceden del folklore (vocablo inglés que significa “saber popular”, y también es la ciencia relacionada con dicho saber, constituido por creencias, supersticiones y costumbres de las denominadas clases populares). La finalidad, la función del cuento es doble: distraer y enseñar.”(51)*

Que desde luego está influenciado por su contexto social, cultural, económico y/o político.

El cuento nace desde la existencia del hombre mismo y al crear su propia cultura mediante la narración y la tradición oral, ya que se cree que al igual que las pinturas rupestres que tenían todo un significado mágico-religioso (chamanes), hubo de igual manera quienes mediante gruñidos narraban hazañas, logros y batallas durante la cacería, narraciones que se transmitían de generación en generación.

Posteriormente, con el surgimiento de la escritura y las grandes civilizaciones, tal es el caso de culturas antiguas como Egipto (El Libro de los Muertos), Mesopotamia, Grecia y las culturas Prehispánicas (La Leyenda del 1ro. al 6to. Sol mediante la tradición oral), por mencionar algunos ejemplos, se tenía una cosmovisión en relación a los elementos de la naturaleza y el hombre, surge entonces la mitología de donde se desprende "la religión".

Es así como los orígenes del cuento han servido como un elemento para la comunicación, un medio de enseñanza y/o expresión y una aportación clave para la transmisión de valores. Pero no sólo eso, también ha servido como una manera de enfrentarse al vacío, un ejemplo claro lo podemos encontrar dentro de "Las Mil y una Noches" con la figura de Sherezada, este personaje oriental quien contaba historias noche tras noche para no morir con la finalidad de mantener a la expectativa al califa y así evitar su malévolo plan de continuar casandose para eliminar a cada esposa al día siguiente por venganza al ser engañado por la primera. De esta manera el personaje principal (heroína) supera la prueba que simbólicamente se podría entender como su propio "rito de iniciación", dando así frutos que vendrían siendo los hijos concebidos del matrimonio a lo largo de su narración.

2.2. Tipos de cuento:

El cuento pertenece al género literario de ficción.

...los ingleses distinguen entre el tale -que sería el equivalente del llamado cuento popular o infantil- y la short story ("la novela corta", el "relato", "el cuento literario", o bien lo que Emilia Pardo Bazán denominó "cuento largo").(52)

En muchas ocasiones suele confundirse con la leyenda y hasta con el poema en prosa por su extensión limitada.

Sin embargo el cuento y la novela corta para muchos autores *surgen de un "chispazo de la imaginación", fruto de la intuición.*(53)

Así por ejemplo podemos citar "Los Crímenes de la Calle Morgue" de Edgar Allan Poe, esta extraordinaria obra que surgió a partir de un hecho real quedando sin resolverse; y precisamente lo que logra Poe por medio de la narración es tratar de darle solución a través de su propia imaginación y la de los lectores. Lo mismo que ocurre con "Las Aventuras de Arthur Gordon Pym" en donde la realidad y la ficción se unen dejando a la imaginación su propio final, siendo esta misma obra, producto de una gran imaginación por parte del autor (Poe); en donde se combinan diferentes ambientes, personajes, estados de ánimo y en donde están presentes el misterio, el terror y el miedo.

Dentro de la literatura hispanoamericana podemos citar infinidad de autores tales como Horacio Quiroga, escritor argentino quien tuvo una vida muy trágica que se ve reflejada en sus obras de las cuales podemos mencionar el "Almohadón de Plumas", el cual bien puede ser o es un cuento de suspenso ya que mantiene al lector desde el inicio a la expectativa sobre ¿cuál será el final de la historia en cuestión?.

El cuento además de distraer o deleitar, también puede dejarnos valiosas enseñanzas; un gran ejemplo de ello lo podemos encontrar en obras como las de Oscar Wilde que están llenas de gran sensibilidad, podemos citar al "Ruiñeñor y la Rosa", al "Gigante Egoísta" o "El Príncipe Feliz" que hacen reflexionar al lector, inclusive hasta hacerlo llorar.

Otro ejemplo lo encontramos dentro de "El Principito" de Antoine de Saint Exupéry que a pesar de ser un "cuento infantil", deja grandes enseñanzas también a los adultos.

52

Ibidem.

53

Ibid., p.92

Por otra parte el cuento maravilloso y el "cuento popular" que es transmitido por tradición oral, tomó gran auge a partir de los hermanos Grimm durante el siglo XIX, siendo autores de una infinidad de cuentos tales como "El gato con botas", "Caperucita Roja", "La Bella y la Bestia", "La Bella Durmiente", entre muchos otros que tienen una gran connotación simbólica surgida a partir de estadios muy primitivos y que originalmente no fueron creados para los niños pero que también nos dejan una gran enseñanza para enfrentarnos a los obstáculos y resolver nuestros problemas de una manera muy creativa: ya que finalmente los cuentos son un reflejo simbólico de la realidad que vive el hombre.

Posteriormente muchos de estos cuentos fueron y han sido adaptados para los niños, por ejemplo, los de Walt Disney.

Estos son sólo algunos ejemplos de autores y obras que conforman al gran mundo del cuento y que he mencionado a manera de bosquejo para mostrar una clasificación sobre los tipos de cuentos que existen.

Podemos decir entonces que dentro del amplio panorama del cuento existen los de ciencia ficción, los de misterio, terror, miedo, policiaco, el cuento maravilloso, el cuento popular por medio de la tradición oral, los que nos dejan una enseñanza y por supuesto el cuento infantil.

2.2.1. El Cuento Infantil

El cuento infantil se caracteriza por tener mucho simbolismo, magia y fantasía propia en el niño. Y existe una gran variedad de él: el cuento clásico y popular, como ejemplo tenemos la obra de los hermanos Grimm que como mencioné anteriormente, muchos de sus cuentos fueron adaptados al público infantil; el cuento fantástico que se caracteriza por contener seres mitológicos como ejemplo tenemos "La Historia Sin Fin", "Narnia", cuentos con la presencia de unicornios, pegasos, centauros, duendes, trolls; el cuento de ciencia ficción y futurista infantil, entre otros que pueden formar parte del cuento maravilloso. Dentro del cuento maravilloso encontramos también grandes obras tales como "Las Mil y una Noches" en donde forma parte del cuento su propia narradora: Sherezada, quien narra historias al califa noche tras noche. Entre estas historias encontramos "Aladino y la Lámpara Maravillosa", "Ali Babá y los 40 ladrones", "Simbad el Marino", entre otras.

Podemos mencionar a Hans Christian Andersen, autor de "La Sirenita" y que también fue adaptada para los niños, Lewis Carroll autor de "Alicia en el País de las Maravillas" del cual fue producto de inspiración una niña (hija de un amigo del escritor).

Tenemos a Cri-Cri "El Grillito Cantor" que narra cuentos valiéndose de la composición musical y también tiene varios cuentos escritos (Gabilondo Soler).

Por último podemos citar a Harry Potter que también entra dentro de la literatura popular y fantástica por contener mucho simbolismo mezclando por un lado la magia y aspectos del medioevo con aspectos de la modernidad y que también tiene una connotación que se explica a partir del análisis del cuento maravilloso.

En este caso el cuento maravilloso infantil que realicé es futurista, fantástico y de ciencia ficción por manejar aspectos del futuro encarnados en personajes robóticos y en tecnología mucho más avanzada; es de ciencia ficción porque estoy manejando el futuro desde un punto de vista diferente como ejemplo tenemos a la casa acuática que se analizará más adelante, a la cama inteligente y a cada uno de los robots con sentimientos propios, razonamiento e inteligencia y es fantástico porque retoma seres mitológicos de culturas Mesoamericanas, como ejemplo tenemos a Quetzalcóatl.

CAPÍTULO 3

Propuesta de aplicación

3.1. La trama del cuento

El cuento trata acerca de una niña del futuro que viaja hacia un futuro mucho más lejano y a un pasado remoto por medio de un sueño que tuvo a causa de un piquete venenoso de alacrán (muerte temporal). El sueño servirá a la niña para enfrentarse al mal descubriendo su verdadero nombre, sus raíces y su pertenencia al mundo de los humanos en contraste con un mundo gobernado por robots, finalmente despierta encontrándose así con su familia dentro de un ambiente futurista y lleno de paz.

Es en realidad viéndolo dentro del contexto actual, un reflejo en este caso de la realidad que se vive como un aspecto negativo de la globalización que tiende a homogeneizar y a hacer olvidar de alguna manera valores y costumbres propias de culturas ancestrales de países de Latinoamérica, de lo que se trata por medio de este cuento es de establecer un equilibrio y un respeto entre los valores y costumbres de cada pueblo y el contexto actual y así enlazar un vínculo entre ambos rescatando en este caso aspectos positivos de culturas Mesoamericanas expresadas en algunos personajes del cuento, por lo que de alguna manera tendrá también un fin didáctico y educativo porque el niño conocerá acerca de culturas antiguas y le será significativo dicho conocimiento, además de que aprenderá a valorarlas más.

También es una reflexión acerca del futuro, ¿quiénes somos y hacia dónde vamos?, mostrándole a los niños una visión acerca de este tiempo lejano y hacerlos pensar en él, favoreciendo su creatividad, además de proponer mediante la ciencia ficción soluciones a los problemas que finalmente es el objetivo de todo cuento maravilloso.

3.1.1. El perfil psicológico de los personajes y su entorno

Personaje Principal



Nombre: XJ2 / Quilaztli

Edad: 8 años

Características Físicas:

Piel morena, cabello negro, peinado futurista con dos coletas hechas con rizos hacia afuera, ojos grandes un poco rasgados, nariz un poco chata, boca chica, suéter violeta con rombo magenta a la altura del corazón, pantalones verdes con bolsita azul al frente izquierdo, zapatos cafés con suela azul y agujetas amarillas.

Perfil Psicológico:

Es una niña humana del futuro que es muy curiosa, traviesa y fantasiosa pero también teme a lo desconocido y a la oscuridad, sin embargo su curiosidad la hace enfrentarse a lo nuevo convirtiéndose involuntariamente o accidentalmente en una heroína, esto le da mucha fortaleza a su corazón (simbolizado por el rombo magenta).

Además de su familia compuesta por su mamá, su papá, abuelita y un hermanito más chico que ella, tiene como compañía a un gato de carne y hueso pero también a algunos robots de moda que son juguetes que cuidan de ella y de su hermanito cuando sus papás o abuelita no están, cada uno de los robots tienen sentimientos, piensan y tienen inteligencia. En la pesadilla los robots la llaman XJ2.

Moda futurista del personaje principal (Quilaztli) :

Suéter violeta :

Es un suéter térmico que guarda energía la cual está concentrada dentro del rombo magenta que brilla al cargarse con el sol o al tener exceso de energía, por lo regular esto ocurre en invierno y cuando hace mucho calor. Esta energía se almacena dentro del rombo para combatir el frío inclusive a temperaturas extremas bajo cero y no se requiere de otros abrigos. Lo mismo sucede a la inversa, el rombo guardará frío para que en épocas de calor excesivo refresque al personaje sin necesidad de quitarse el suéter ya que también protege a la piel de los rayos potentes del sol. Como decoración cuenta con dos franjas color amarillo a ambos costados de las mangas y círculos amarillos brillantes a los laterales del suéter.



Para proteger la piel de la cara y de las manos es indispensable utilizar una crema especial que forma una película transparente y que también es térmica por lo que cumple la misma función del suéter, es opcional utilizar guantes térmicos para las manos.

Pantalones verdes:



Son también pantalones térmicos al igual que el suéter, la energía solar o el frío los absorben mediante las franjas azules que se encuentran a la altura de las rodillas y también brillan al igual que el rombo del suéter además de servir como decoración, como en el caso de los collares circulares de puntos azules que se encuentran más abajo.

Zapatos cafés:



Los zapatos tienen suela antiderrapante y acuática con flotadores, no guardan humedad, también son térmicos y se puede caminar con ellos en cualquier superficie inclusive sobre el mar, su material sintético es a prueba de agua por lo que nunca se pudrirán y no se les meterá agua al interior, su suela sólida permite al usuario no perder el equilibrio cuando se camina sobre el mar.



Nombre: Oro

Edad: Primer vida gatuna

Características físicas:

Gatito futurista de carne y hueso color dorado con manchitas color café claro a manera de franjas, ojos verdes grandes y rasgados, rostro ovalado horizontal, nariz negra pequeña, bigotes largos y gruesos, orejas separadas color rosado y siempre utiliza un casco telepático color azul. Es pequeño de tamaño.

Perfil psicológico:

Es un gato tierno, simpático y juguetón pero no por eso deja de ser ágil, astuto, dinámico, travieso y vivaracho, por lo que siempre juega con los robots y los desafía corriendo por todas partes y también los acecha cuando están desprevenidos. Su inteligencia aumentó gracias a la diadema telepática mediante la cual se conecta a la mente de su dueña (niña) intercambiando ideas, estados de ánimo, sentimientos y emociones.

Moda futurista del personaje (Oro):

Diadema o casco telepático

Esta diadema cuenta con dos antenas compuestas por sensores telepáticos en cada una de sus puntas que emiten ondas transportadoras de información mandadas al cerebro del dueño de la mascota por medio de un microchip que se encuentra debajo de la piel de la persona, al realizarse esta acción automáticamente se establece una conexión entre ambos intercambiando así sus pensamientos, por eso es que no se separan ni en sueños dentro del cuento.



Personajes terciarios:

Robots autómatas:

Nombre: Kuajo-Renna

Modelo: F1154-50

Características físicas:

Ojos circulares y muy grandes imitando a los de una rana, de ahí que tenga las pupilas amarillas en forma de cruz, párpados color verde fosforescente, rostro ovalado morado y magenta, nariz triangular lineal hacia abajo color amarillo, boca grande en forma de zig-zag cuenta con espirales en su rostro, patas con forma de espiral y pies con forma de ovni, antenas receptoras de información. Todos los colores de este robot brillan de día y en la oscuridad. Sus pies tienen capacidad de succionar pelusa y polvo que desecha en la basura cuando están llenos.



Perfil Psicológico:

Es un robot renacuajo saltarín que emite sonidos de rana al saltar, de hecho su voz es muy parecida a la de una rana y siempre está muy contento, en el 2050 le gusta jugar con los niños y les da consejos para que coman sanamente por lo que tiene conocimientos sobre nutrición y alimentación; cuando los niños se terminan su comida, este robot tiene la capacidad de fabricar dulces que salen de su lengua a manera de premio.

Sin embargo en la pesadilla (futuro mucho más lejano) de Quilaztli es un robot maléfico que causa daños a la naturaleza tirando basura y saltando sobre todos los demás robots y niños, despeinándolos o jalándoles el cabello con sus patas en forma de ovni que tienen la capacidad de succionar.



Nombre: Ratón Robot

Modelo: R1281-50

Características físicas:

Es un ratón gris de metal con tornillos medianos y pequeños atravesando todo su cuerpo, extremidades superiores e inferiores largas, cara y orejas ovaladas, nariz grande y ovalada color rosado, sus ojos son dos círculos pequeños color negro que emiten una luz verde que brilla intensamente, la parte interior de las orejas es rosada al igual que la nariz, boca mediana y delgada con antenas receptoras de información.

Perfil Psicológico:

Es un ratón veloz, observador y siempre busca ayudar a los niños en sus labores o tareas, encuentra fácilmente lo que los niños pierden y se los devuelve inmediatamente como en el caso de sus muelas o dientes cuando se les caen, además de dejarles dinero especial para ellos con el que podrán comprar dulces, (el dinero para niños es fabricado por el ratón -únicamente fabrica el necesario-), en el 2050 es un ratón honesto.

En la pesadilla su forma de ser se invierte: roba todo lo que encuentra a su paso, tirando basura por todas partes, molestando o pegándole a los demás robots.

Nombre: P-LUKA

Modelo: P1382-50

Características físicas:

Pelaje abundante lacio color café que cubre todo su cuerpo, mejor dicho el pelaje es su cuerpo inerte, enormes pies color rosado y antenas verde fosforescente con sensores magenta receptores de información.

Perfil Psicológico:

Pertenece a la pesadilla de la niña, es un robot que únicamente presencia lo que está a su alrededor pero no lo alcanza a comprender, es pasivo, torpe e ignorante y no sabe hacer nada, sino que se la pasa chocando con las paredes. Representa a la ignorancia.



Nombre: Elasti-Ko

Modelo: T1487-50

Características físicas:

Compuesto por un resorte multicolor, cambia constantemente de colores de manera ascendente a partir de su base, en la parte superior mantiene sus brazos extendidos y entre ellos se encuentran sus grandes ojos que siempre están alertas, la base es transparente y también cuenta con antenas receptoras.

Perfil Psicológico:

Es un robot dinámico, le gusta estar brincando por todas partes animando el ambiente, es inseparable de su gemelo por lo que siempre se están abrazando metiéndose en enredos (se enredan al abrazarse mutuamente a manera de juego porque después se vuelven a desenredar).

Es un robot juguetero.



Nombre: Abusina / Simpáti-K

Modelo: X1573-50

Características físicas:

Robot futurista hecho de metal con vestido que cambia de color al igual que su cabello chino y rubio a la altura de los hombros que se torna azul cuando está enojada o hace daño, extremidades inferiores gruesas color naranja con zapatos azules, hombros chicos y brazos gruesos, rostro ovalado, ojos verdes, pestañas largas y enchinadas, boca delgada mediana con chapas rosadas, pintura blanca simulando el color de su piel, tornillos medianos y pequeños a lo largo de sus extremidades, cuenta con un gorro azul sobre su cabeza de donde salen las antenas receptoras color rojo. Cuando siente amor surgen en la punta de sus antenas dos corazones que también se forman en su vestido.

Perfil psicológico:

Es una robot muñeca que siempre quiere sobresalir entre los demás, es muy vanidosa, siempre está dando consejos de belleza a su dueña y a Geometrína, gusta de coquetear con los demás robots, inclusive con los humanos. En el 2050 se llama Simpáti-K y por lo menos tiene algo de ternura y amor.

En la pesadilla se llama Abusina y tiene un gran odio por todos especialmente por Geometrína (simbolizando a la Tierra) por lo que siempre se la pasa pegándole y arrancándole sus plantas de raíz, aunque también sigue coqueteando pero sus sentimientos cambiaron, es cuando su cabello se torna azul.

Antes



Nombre: Geometrina
Modelo: T-2050

Después



Nombre :Geometrina
Modelo: T-????

Características físicas iniciales:

Es una robot "exótica" con cabello verde, pintura café y azul simulando su piel, árboles y plantas sobre su cabeza, adornos decorativos para su cabello como estrellas, pájaros, flores y corazones, broches en forma de estrellas, rostro sonriente, su cuerpo (vestido) es un prisma triangular que simula a una pirámide egipcia de donde salen sus brazos y piernas que están hechas con mangueras que simulan ramas con hojas, tiene un cinturón también con forma de rama y con una flor blanca decorativa al centro, por lo regular usa pulseras con flores tanto en brazos como en las piernas, sus pies son dos tortuguitas.

Perfil psicológico:

Geometrina simboliza a la Tierra y no le hace daño a nadie, por el contrario, le enseña a los niños a cuidar las plantas, a los animales y a respetar al prójimo, siempre está sonriente y tiene una voz muy dulce como la de los pájaros. Hay que tratarla con cariño ya que al mínimo empujón o maltrato su piel se mueve involuntariamente de forma violenta provocando desastres dentro de ella misma afectándonos a nosotros mismos.

En la pesadilla su terrible enemiga es Abusina que busca siempre la manera de estarla molestando para destruirla y destruirse a sí misma.



Nombre: Sra. Computadora

Modelo: PF-8900

Características físicas:

Computadoras inteligentes que pueden hablar, caminar y correr, de ahí que tengan piernas y pies que pueden articular perfectamente, pantalla verde en donde aparece su rostro virtual y hay de distintos colores, en este caso son azules y moradas, cuando duermen se forma en su pantalla un espiral.

Perfil psicológico:

Computadora que crea dependencia en el usuario, su ventaja es que puede hablar y entiende perfectamente lo que uno le ordena o le dicta por eso es que no tiene teclado, le gusta ser amiga de todo el que le rodea. Inclusive puede decodificar descripciones y traducirlas en lenguaje gráfico, puede hacer ilustraciones, pintar, dibujar y hacer todo lo que uno le describe o también puede crear su propio arte. En el 2050 todavía será de gran utilidad.

En la pesadilla quiere dominar todo y no permitirá que le sigan ordenando, por el contrario ella es quien quiere ordenar.



Nombre: Señor Reloj

Modelo: R1224-50

Características físicas:

Reloj despertador bipedo color amarillo, ojos saltones, manecillas con forma de bigotes, cejas extremadamente pobladas, resortes que simulan su cabello, campana de sombrero sobre su cabeza. Toma energía del sol para tener vida, de ahí su color amarillo.

Perfil Psicológico:

Es un reloj estresado que siempre está enojado y amargado y quiere amargarle la vida a los demás, representa al tiempo que se va sin avisar y no espera ni regresa por eso siempre está apurando a todo el mundo, para que se apuren igual que él.

En la pesadilla es utilizado por los robots para hacerse daño entre ellos.

Nombre: Parlantina

Modelo: BSO

Características físicas:

Robot hecho de metal con forma de boca pintada de rosa, con dientes blancos como la nieve, ojos picarescos, pestañas enchinadas, brazos color lila, piernas verdes, usa siempre botas y siempre trae al señor celular en la mano, tornillos en brazos y en su boca, antenas receptoras en forma de espiral.



Perfil psicológico:

Es una robot chismosa, le encanta chismorrotear acerca de la vida de todo el que le rodea porque no tiene otra cosa más interesante que hacer en su vida y con eso se entretiene es por eso que también le gusta mucho platicar con el señor celular, es mentirosa y siempre tiene una sonrisa clínica, solamente se encuentra en la pesadilla de la niña porque también es un robot maléfico, patear a todo robot o ser vivo que se le acerque.

Nombre: Hirro
Modelo: Q-321

Características físicas:

Tiene ojos rasgados y una gran sonrisa que denota astucia e inteligencia, su cara es color blanco y lleva consigo un atuendo típico de países asiáticos.

Perfil psicológico:

Es muy agradable y sonriente, camina de puntitas con pasos cortos y le gusta siempre saludar, convivir y ser amigo de todo el que le rodea. Es muy inteligente, trabajador y disciplinado.



Nombre: Robótico

Modelo: RX-1980

Características físicas:

Robot clásico color violeta, emite varias luces de color por todo su cuerpo (luces rojas y verdes), ojos rectangulares, cabeza y tronco cuadrados, extremidades rectangulares, antenas receptoras en forma de espiral color ama-rillo, las puntas emiten luces rojas.

Perfil psicológico:

Es un juguete de colección clásico de años anteriores, es el único que funciona a control remoto: puede pararse, sentarse, emitir sonidos, caminar y mover los brazos. También los demás robots se entretienen con él al igual que su dueña.





Nombre: Gigante de metal

Modelo: ?

Características físicas:

Es tan grande que únicamente se conoce su mano pesada de metal y acero color gris, tiene cinco dedos gruesos con uñas también de metal, la mano en general tiene formas geométricas y tornillos gigantes.

Perfil psicológico:

Pertenece a la pesadilla de la niña, es el peor de todos los robots maléficos, es quien los controla para hacer de las suyas y robar los sueños de los niños.

NOTA: Estos robots pertenecen a la colección "K", son a prueba de agua y resistentes a temperaturas extremas (calor o frío) además de poder caminar sobre el agua.

Arquitectura fantástica futurista

Nombre: Casa acuática

Descripción:

Casa diseñada para permanecer dentro y sobre el agua por tal motivo es a prueba de inundaciones y maremotos, material resistente a oleaje violento y a la presión del agua; aunque cada ciudad está muy bien protegida por una enorme cúpula que evita que haya grandes oleajes. También es una casa submarina o subacuática, cuando permanece estática, baja a la superficie terrestre un elevador tubular que excava automáticamente para anclarse a la tierra, compuertas herméticas y automáticas integradas. Es una casa térmica que soporta temperaturas extremas, el o los habitantes no sienten

frío aún cuando esté nevando y no se sentirán sofocados aunque haga muchísimo calor. ésta es la casa donde vive únicamente la niña y su gato en su mal sueño en donde hay agua a su alrededor.



Nombre: Acuamóvil submarino

Descripción:

Automóvil acuático y submarino, es un transporte fantástico futurista que traslada al usuario de casa en casa dentro del país, está hecho de material resistente a la presión del agua, ventanillas herméticas y automáticas

impermeables, barandal de protección a las orillas, los hay de diferentes modelos pero este es uno clásico con forma de ovni multicolor en degradado, dos ventanas laterales, una anterior y otra posterior, es un automóvil inteligente que obedece órdenes sin necesidad de manipularlo manualmente aunque también cuenta con un volante como recurso secundario. Puede hablar ya que su boca es el barandal y sus ojos las ventanas. Cuenta también con flotadores automáticos.

Nombre: Clióforo

Características físicas:

Libro con forma de pájaro, muy parecido al búho por sus grandes ojos y su pico puntiagudo hacia abajo, éste último es color verde mientras que sus párpados son color naranja y verde enroscándose hacia los extremos, patas de pato y cola de dragón color azul y punta color naranja, cada una de sus páginas son sus alas con las que puede volar.



Perfil psicológico:

Es un libro mágico muy sabio, inteligente y con mucho conocimiento verdadero, le gusta mucho volar y al escribir o pintar con unas plumas mágicas sobre sus páginas ocurren grandes sorpresas. Por tratarse de un libro muy antiguo sus hojas son algo quebradizas, huelen a humedad y tienen mucho polvo, por lo que hay que tratarlo con mucho cuidado.

Nombre: Trina

Características físicas:

También con forma de pájaro, este libro tiene largas patas parecidas a las del flamenco, grandes plumas de colores forman su cola, pico y cuello largos como los de la cigüeña, su cabeza es pequeña y está llena de plumas de diferentes colores además de una fila de plumas rojas adornándola hasta su cuello.



Perfil psicológico:

Al igual que Clióforo también tiene hojas quebradizas. Trina es muy femenina y cariñosa, emprende el vuelo de una manera delicada y suave, además de ser muy refinada. Representa a las artes y le gusta mucho cantar.



Nombre: Liberto y Buferto

Características físicas:

Libro con dos cabezas de pájaro, ojos grandes y párpados azules, patas largas, delgadas y amarillas, picos gruesos y amarillos.

Perfil psicológico:

Son pájaros gemelos que comparten un mismo libro, un mismo cuerpo, las mismas alas, son muy respetuosos y admiran la valentía, a veces discuten entre sí por cosas simples. Les gusta mucho la música, por eso siempre salen notas musicales de entre sus hojas. Es un libro con dos cabezas.

NOTA: En cada uno de los libros salen diferentes sorpresas, según el tema que traten cada uno.

Nombre: El Nagual (Quetzalcóatl) y su esposa.

Descripción:

El nagual como bien dije anteriormente lleva un atuendo de serpiente emplumada, el animal que lo caracteriza y en el que se convierte, su penacho tiene forma de la cabeza de Quetzalcóatl, en el que predominan plumas de color verde, azul y en menor proporción rojo, está ataviado con un collar de piedras de jade y arracadas de oro que cubren parte de sus mejillas, su piel está pintada de verde simulando el color de la serpiente, de la vida.



Mientras que su esposa está peinada con dos coletas hacia arriba sostenidas por un listón azul, está vestida con una prenda color violeta y azul que cubre todo su cuerpo la cual está adornada con grecas, lleva consigo una pulsera también de jade y arracadas de oro. Tienen una olla de barro en sus manos decorada con diferentes figuras que se asemejan a flores y astros o estrellas (la astronomía que también estaba ligada a la agricultura).

NOTA: Toda esta descripción que se hace de manera gráfica y escrita acerca de estos personajes es una interpretación o aproximación de lo que pudo haber sido en la realidad en cuanto a su forma de vestir y sus costumbres ancestrales, aunque sí hubo una investigación previa acerca del tema. Sin embargo es una aproximación y se está viendo desde el punto de vista del cuento maravilloso en este caso.

Como bien se puede ver los dos salen de un libro y son personajes del pasado: de acuerdo a concepciones futuristas y tomando en cuenta que esta ilustración forma parte de una obra escrita acerca del futuro, se cree que en épocas venideras...

“Se pondrán de moda los parques arqueológicos en los que mediante la holografía, la robótica y la realidad virtual se recrearán las culturas perdidas hasta en los detalles más insignificantes. Se ofrecerán vacaciones en la Edad Media o entre los faraones”(54)

Bien podría ser ciencia ficción, pero muchas personas hoy en día ya están muy familiarizadas con la realidad virtual. De esta manera y volviendo al punto de los personajes en cuestión, bien podrían ser parte de una realidad virtual aunque en el cuento no se maneja de esta manera pero finalmente es una cuestión que también forma o formaría parte del futuro según algunos filósofos como Roberto Vacca o John Naisbitt.

Nombre: Quetzalcóatl
(Serpiente Emplumada)



Descripción:

Forma parte de nuestra cultura ancestral, en este caso es una adaptación para este cuento infantil. Tiene el rostro alegre con una sonrisa en su boca, otra vez predominan las plumas verdes y azules, una que otra pluma roja y el color amarillo en sus labios y cejas, también tiene colmillos, ojos grandes y nariz enroscada.



Nombre: La Familia de Quilaztli

Descripción:

Es también una interpretación o una visión personal acerca de una familia mexicana de clase media en el futuro, se plasma en esta ilustración, que pertenece al año 2050, para este año todavía existirá la sociedad de consumo y la manipulación de masas por eso es que hay robots como otro tipo de objetos a consumir como parte del futuro.

Es una familia cariñosa, cálida y unida por amor.

3.2. El proceso de creación y bocetaje:

1.



2.



3.



Todas las ilustraciones partieron de dibujos hechos a mano; en el caso de las que se realizaron digitalmente, se escaneó primero el dibujo y después se trabajó sobre él por capas en programas como Photoshop.

4.



5.



6.



7.



8.



9.



10.



En las láminas de la fila no. 8 se puede ver la secuencia en que trabajé esta imagen partiendo de tonos claros a oscuros empezando por los personajes y luego el fondo, finalmente contrasté más la ilustración con el color negro y con el amarillo para darle mayor luminosidad. El mismo procedimiento utilicé para las siguientes imágenes de las filas 9 y 10 que se caracterizan por tener una fuente de luz y en donde utilicé la acuarela para crear degradados como en el caso de los fondos para cada una de las ilustraciones.

11.



12.



13.



14.



15.



Podemos ver cómo en el anterior conjunto de imágenes existen algunos cambios entre los bocetos y la obra terminada, en donde inclusive las expresiones de los personajes cambian con el color, lo podemos ver claramente en imágenes como las de las filas no. 11, 12, 13 y 15. En el número 11 se cambió la expresión de la boca y los rasgos de los ojos; en el no. 12 se cambió el peinado de la esposa del nagual (modificado por investigación acerca de sus costumbres y su forma de vestir); en la no.13 vemos al gato en otra posición y la expresión de la niña también cambia como en el caso de los personajes de la fila no.15.

Otros bocetos / imágenes:



¿Qué se creó primero, el texto o las imágenes?

La imagen ante todo

Muchos autores como Abraham Moles afirman que la imagen es antes que el texto, inclusive antes de escribir o al estar escribiendo uno imagina, es decir se forman en nuestra mente imágenes (las imágenes mentales) que uno mismo las decodifica en lenguaje escrito.

Por tal motivo, en vez de hablar sobre *¿qué se creó primero?*, que en realidad fueron las imágenes en mi mente que después traduje en lenguaje escrito, (en este caso al escribir el cuento) hablaré sobre la primer ilustración que realicé y que fue motivo de inspiración para realizar este cuento, aunque inicialmente no lo fue. Esta imagen es el dibujo de la fila no. 10 que lleva por título: "Donde los Libros Hablan" en donde aparece el personaje principal con una antorcha entre libros y fue bocetado para realizar un cartel para el fomento de la lectura en los niños. Posteriormente la ilustración fue de agrado para muchas personas quienes opinaban que podía servir para ilustrar un cuento. De ahí surgió la idea de escribir un cuento para o sobre esta ilustración. Imaginé *¿qué pudo haber pasado antes y después de esta escena?* y desde luego existieron muchos borradores y otros cuentos antes del cuento definitivo.

Teniendo ya el texto, me puse a la tarea de continuar con la parte de las ilustraciones, así surgieron posteriormente las imágenes de la fila no .7, después las de la fila no. 1, las de la fila no.6, etc., para finalizar con las imágenes de la fila no. 3 que es la última que trata el cuento acerca de la familia del personaje principal.

3.3 El diseño editorial

3.3.1. Elementos (imposición de páginas, tipografía, encuadernación).

Este libro está pensado para tener formato doble carta doblado a la mitad, sin embargo el ejemplar que se presenta en esta tesis tendrá formato media carta por cuestiones técnicas de presentación, (es decir a escala) por lo que se mostrarán a continuación la imposición de las páginas pensadas para encuadernarse en este formato (media carta). En la mayoría de las páginas del libro se alternaron las imágenes con el texto, en otras páginas la imagen ocupó la página entera e incluso abarcó todo el formato de la hoja.

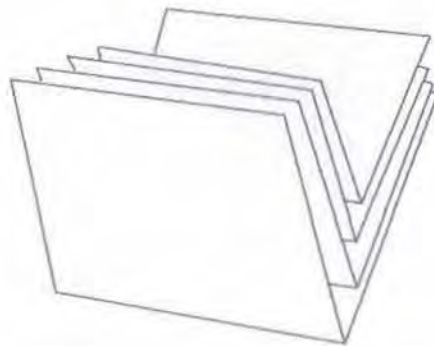
Por tratarse de un cuento corto que va acompañado de imágenes, la fuente tipográfica utilizada para el texto en general, fue Verdana regular de 18 puntos siendo de una proporción considerable para que el niño también tuviera una fácil y rápida lectura, lo que también facilitó su aplicación al momento de evaluar el cuento y medir el impacto que tuvo en los niños dentro de una escuela primaria.

En cada página se dejó un margen aproximado de 2 cm. para texto, por otra parte la imagen en ocasiones rebasó dicho margen para romper de alguna manera con la rigidez para la distribución de estos elementos.

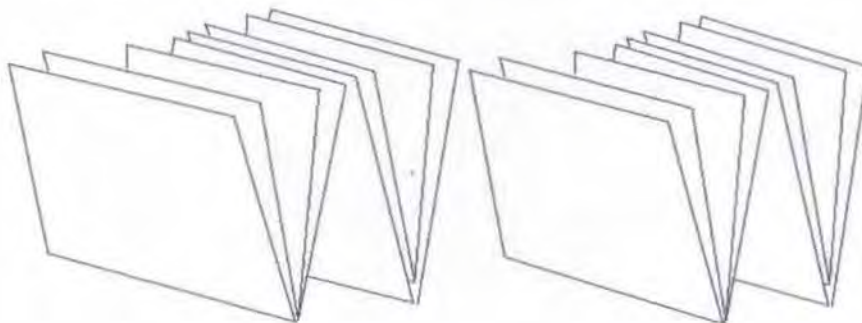
En cuanto a la encuadernación, se dispusieron las páginas en 5 hojas formato tabloide por los dos lados (4 páginas en cada lado de la hoja), posteriormente se pegaron al lomo con pegamento blanco. Se encuadernó con pasta dura para que sea más resistente además de servir como soporte para poder montar la imagen en tercera dimensión (película lenticular).

Tipos de Encuadernación

A caballo



Hot meal



La encuadernación "a caballo", como se puede observar en el dibujo consta en empalmar hoja sobre hoja por el doblado a la mitad, posteriormente se cose o se engrapa. Por lo regular se utiliza para encuadernar folletos.

"Hot meal" es una encuadernación que se basa en el principio anterior, la diferencia es que se utiliza para encuadernar grandes cantidades de hojas, de esta manera se reúnen varios conjuntos dando la posibilidad de tener mayor adherencia cuando se pegan al lomo del libro. Se utiliza para encuadernar libros en su mayoría y ofrece la opción de empastar la obra con pasta dura.

Este último tipo de encuadernación fue el que utilicé para encuadernar la obra, por lo que la imposición de las páginas la realicé como se puede ver en la siguiente página.

Imposición de las páginas:

Hoja 1 Frente



Hoja 1 Reverso



Como se puede ver en esta hoja formato tabloide a escala, distribul 8 páginas: 4 en el frente y 4 al reverso, la línea roja indica la línea de corte, la línea punteada azul indica dobléz. En la página superior izquierda de la hoja al reverso se puede ver que ilustré el título apoyándome con una imagen que a su vez se encuentra centrada y bajo el título del cuento, más abajo coloqué mi identidad gráfica y los créditos.

Hoja 2 Frente

<p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p> <p>Hay muchas personas que nos quieren y nos cuidan. Son nuestros familiares, amigos y maestros. Ellos nos ayudan cuando nos sentimos tristes y nos hacen sentir que somos importantes.</p> <p>Siempre debemos recordar que siempre vamos a estar con ellos. Así que cuando nos sentimos tristes, podemos hablar con ellos y ellos nos ayudarán a sentirnos mejor.</p>	 <p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p>
<p>Siempre debemos recordar que siempre vamos a estar con ellos. Así que cuando nos sentimos tristes, podemos hablar con ellos y ellos nos ayudarán a sentirnos mejor.</p>	<p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p>

Hoja 2 Reverso

	
	<p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p> 

Hoja 3 Frente

<p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p> 	<p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p>
<p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p>	

Hoja 3 Reverso

<p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p>	<p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p>
<p>El mundo es un lugar maravilloso y lleno de cosas bonitas. Pero también es un lugar donde a veces nos sentimos solos y tristes. En esos momentos, es importante que alguien nos ayude y nos haga sentir que no estamos solos.</p>	

Portada y contraportada del libro:



En la portada como se puede ver, elegí una de las ilustraciones incluidas dentro del cuento y la elegí porque es desde mi punto de vista la que mejor ilustra el título de la obra ya que sintetiza por medio de los personajes y la ambientación lo que podría ser un lugar dentro del país de los robots, un lugar futurista que lo sugieren tanto el color como las formas explicados con anterioridad dando cabida a estos seres artificiales rodeando la cama del personaje principal y de antemano se sabe que son robots por sus antenas, por sus expresiones y miradas propias en cada uno de ellos dando la idea de seres independientes con personalidad propia expresando diversidad. La niña apoya esta idea de encontrarse en un lugar así al ser el único humano viviendo en ese país junto con su gato por eso es que se distingue de entre los demás personajes por la textura de su cabello y su piel blanda al igual que en el caso del gato.

Esta imagen tendrá movimiento por medio de una lámina de plástico que producirá un efecto de tercera dimensión parecida a los hologramas aludiendo a la realidad virtual (película lenticular en 3D), así llamará más la atención de la gente, también por el hecho de abarcar la mayor parte del formato y estar centrada y enmarcada por un filo color blanco que la delimita y define, en cada una de sus puntas o ángulos se encuentra plasmado un tornillo apoyando la idea de que el libro forma parte del mundo de los robots e inclusive es uno de ellos (un libro electrónico).

El libro tendrá pasta dura ya que servirá de soporte para contener la imagen y por ser mucho más resistente pensando en que será manipulado también por los niños.

La fuente tipográfica para el título de la obra es Times New Roman 48 puntos para los artículos **“el” y “los”** y la preposición **“de”** del título y 72 puntos para la preposición **“En”, “País” y “Robots”** acentuándolos por medio de un mayor puntaje y de esta manera sobresale la idea central de lo que viene siendo el nombre del cuento. Elegí esta tipografía en especial porque es clásica por sus patines y plasmada de esta manera mediante el juego de puntaje mayor o menor sugiere algo maravilloso o que se trata de un cuento maravilloso; no utilicé tipografía futurista o más moderna porque dentro del cuento intervienen otros personajes de nuestro pasado histórico (prehispánico). El color amarillo utilizado para el título contrasta con el color de fondo en degradado color violeta de claro a oscuro y elegí este color violeta porque es un color característico dentro de las ilustraciones, es el color utilizado en el suéter de la niña y también por hacer juego con la combinación de colores dentro de la imagen central de la portada.

Para los créditos que están bajo el título, utilicé una tipografía color blanco Times New Roman de 6 y 8 puntos. El color blanco los diferencia del título.

Dentro de lo que es la contraportada en donde viene una breve explicación del cuento, utilicé una tipografía un poco más informal, Comic Sans regular de 18 puntos también color blanco por lo que resalta del fondo y más abajo una viñeta de la ilustración: “Viaje sobre la pluma de pavo real”, la incluí en la contraportada porque es un elemento clave por medio del cual el personaje se traslada al otro mundo y vive otra serie de aventuras, digamos que es como la parte intermedia o central del cuento, es una transición.

–Proceso para la aplicación en 3D de la imagen central en la portada:

El proceso que llevé a cabo para la aplicación de la película lenticular en 3D fue separar por capas (layers), los elementos que tendrían movimiento ya fuese por personaje o por planos como el fondo, las paredes, la burbuja y el piso en el programa Photoshop. Se lograron separar seleccionándolos con la varita mágica que se encuentra en la barra de herramientas y retoqué los huecos que quedaban al separarlos por capas. Posteriormente se agrandó el fondo aisladamente para poder lograr el efecto de continuidad dentro de los límites de la ilustración; terminado el arte digital (proceso anterior), se guardó en formato PSD para continuar con su aplicación en tercera dimensión llevándolo con una persona especializada en realizar este tipo de trabajo.

3.4. La evaluación del cuento infantil

3.4.1. Su aplicación en niños de 8, 9, 11 y 12 años

El cuento se aplicó dentro de una escuela primaria oficial en horario de clases a varios grupos de diferentes grados: 3ro. y 6to. año a niños de 8, 9, 11 y 12 años aproximadamente.

Por tratarse de una escuela primaria, muchos factores influyeron para que en ocasiones los niños se distrajeran o copiaran al de a lado al contestar el cuestionario (al leer por equipos). Aún así hubo niños que estuvieron concentrados, atentos e interesados en lo que leían, principalmente los niños de 12 años, otros niños estuvieron emocionados esperando el cuento al momento de repartirlo, otros inquietos y uno que otro apático ya que también influyó el horario en que fue aplicado después del descanso por lo que algunos estaban cansados. A algunos niños de 8 años les pareció largo el cuento pero aún así les gustó.

Un dato importante al momento de repartir los cuentos fue que muchos leyeron en voz alta el nombre del cuento: "En el País de los Robots" principalmente los que tenían el libro ilustrado, con esto puedo comprobar que los niños se fijan en primer lugar en el nombre de la obra apoyado por la imagen (en la portada en general). Además de que les llamó la atención el título.

Se repartieron simultáneamente el texto acompañado con imágenes (libro encuadernado-5 ejemplares), hojas tamaño carta con texto sin ilustraciones (8 ejemplares) y un ejemplar engargolado que contenía únicamente las imágenes. Fueron entregados a todo el grupo de niños por lo que algunos les tocó el libro encuadernado a otros solo el texto y a otros las imágenes. Los primeros en terminar de leer en su mayoría fueron los niños que leyeron texto sin ilustraciones: de acuerdo a mi observación, esto sucedió porque los que tenían el texto con ilustraciones veían con más detenimiento el libro por las imágenes que llamaron su atención, inclusive los que tenían sólo texto, me pedían que les mostrara las ilustraciones o se acercaban a quienes tenían el libro ilustrado.

Los niños que tuvieron en sus manos sólo las ilustraciones fueron de los últimos en entregarme el engargolado, a algunos de estos niños les causaba gracia algunos de los personajes, hubo a quienes les hizo reír, otros inventaban historias en voz alta conforme veían las imágenes. En general estuvieron mucho más desinhibidos y emocionados al contemplar la obra que al momento de contestar el cuestionario, por lo que muchos niños me dijeron muchas cosas con su actitud y su conducta pero también con sus respuestas aún cuando éstas no hayan sido sustanciosas pero finalmente sirvieron para conocer qué fue lo que más les llamó la atención tanto a nivel de contenido (la historia) como la parte de las ilustraciones y qué personajes gustaron más. Además de desarrollar en el niño su capacidad de imaginar y de crear.

Las preguntas que se hicieron en el cuestionario para niños que leyeron texto con y sin ilustraciones fueron:

1. ¿Qué parte del cuento te gustó más?
2. ¿Cuál crees que haya sido el momento más emocionante del cuento?
¿Y el más triste?
3. ¿Crees que lo que hacían los robots era lo correcto? y ¿porqué?
4. **¿Qué imaginas que hubiera pasado si la niña no hubiera despertado de su pesadilla?**
5. ¿Qué seguirá después de lo que acabaste de leer? Continúa el cuento:

Las preguntas para quienes vieron sólo imágenes (las ilustraciones) fueron:

1. ¿Qué parte de esta serie de imágenes te gustó más o cuál fue la ilustración que más te gustó y porqué?
2. ¿Cuál crees que haya sido el momento más emocionante de esta serie de imágenes?
¿Y el más triste?
3. ¿Crees que lo que hacían los robots era lo correcto? y ¿porqué?
4. **¿Qué título o nombre le pondrías a este cuento?**
5. ¿Qué seguirá después de lo que acabaste de ver? Continúa el cuento: escríbelo y dibújalo en este espacio:

Como podemos ver la única pregunta que varía entre los dos cuestionarios es la pregunta número 4 resaltada en negritas esto es porque en el caso del primero, la pregunta planteada es acerca del texto que necesariamente tuvo que haber leído el niño para poder contestarla; en el caso del segundo cuestionario la pregunta se planteó para medir qué tanto el niño entendió las imágenes, si les fue claras o cuál fue su percepción acerca de ellas, por eso es que se les pide que les pongan un título (obviamente no se les mostró el nombre del cuento).

Anécdotas:

El cuento tuvo éxito por llamar la atención tanto en los niños como en las niñas, inclusive hubo una niña en especial que me preguntó que **“¿dónde había comprado el libro?”** y le respondí que yo lo había hecho, siguió insistiendo sorprendida que si yo había hecho las ilustraciones y el texto y le di una respuesta afirmativa: que soy la autora y creadora de la obra, después me hizo comentarios positivos acerca del cuento: que están muy padres las ilustraciones y el cuento en general a manera de felicitación.

También me topé con niños abandonados por sus padres y con problemas familiares según me contó su maestra. Hubo un niño que estuve observando mientras veía el cuento ilustrado, me llamó la atención porque era el más callado y veía el cuento con mucho más detenimiento, lo veía y por momentos se recostaba en la mesa de su asiento sobre él, después vi que estaba a punto de llorar, todos sus compañeros habían terminado de leer y contestar el cuestionario para continuar con la clase y él seguía con el libro que de hecho guardó en su mochila, después su maestra me comentó que era un niño completamente abandonado por sus padres; tal vez algo en el cuento lo hizo recordar y llorar, desafortunadamente no alcanzó a contestar el cuestionario para poder conocer su pensamiento y el motivo de su tristeza frente al libro.

Otros niños pensaban que se trataba de varios cuentos por el hecho de que muchos tenían diseño e ilustraciones y otros eran simples hojas tamaño carta con texto únicamente. Por eso es que me pedían más hojas o libros.

El hecho de que los niños conocieran a la autora de la obra completa y que además les haya aplicado el cuento, contribuyó en algunos niños a motivarse en el dibujo como en el caso de una niña que se acercó a mi asiento para enseñarme un dibujo que ella misma había hecho, era el dibujo de un perico que había visto en un libro.

A otros niños les llamó la atención o les pareció importante el hecho de firmar las ilustraciones, específicamente fueron dos niños que habían visto sólo las imágenes y es que las firmé para registrarlas en derechos de autor. Al verlas firmadas me preguntaron que si podían firmar ellos también sus dibujos que habían hecho en el cuestionario y así, firmaron sus dibujos.

3.4.2. Resultados de la evaluación

En general los niños de 8 y 9 años tardaron más en leer el cuento que los niños de 11 y 12 años, de hecho a los primeros se les hizo largo el cuento en especial a los que tenían sólo el texto, sin embargo les gustó.

Como pudimos ver en sus respuestas lo que más les llamó la atención en el caso de los que leyeron texto únicamente, fue la montaña de plumas de quetzal, el mundo o país de los libros, el hecho de que la niña atrapara las plumas (es decir, la parte lúdica), cuando despierta de su pesadilla, cuando la niña descubre quién es, cuando baja con la luz al sótano y encuentra al libro más sabio, cuando saludaba a los robots, las burbujas invisibles, el robot gigante, cuando prepararon el brebaje, pero lo que más les gustó y fue coincidencia en la mayoría de las respuestas fue el gato apretando el botón prohibido tanto en los que vieron sólo imágenes como en los que leyeron texto, inclusive hasta lo dibujaron apretando el botón quiere decir que también les llamó mucho la atención esa ilustración en especial, también por el hecho de ver como las luces rojas salían de él.

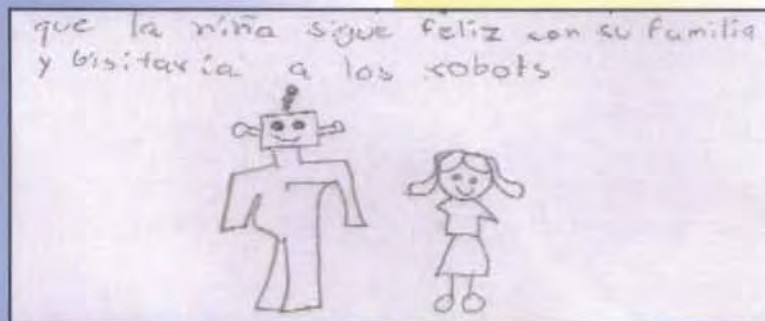
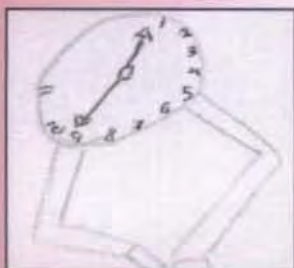
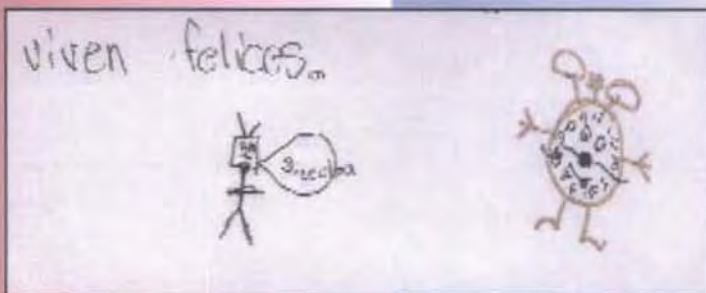
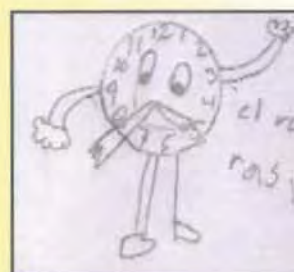
También llamaron la atención ilustraciones como la de la casa acuática, Viaje sobre la pluma de pavo real, el gato, la niña y el ratón robot pero el personaje más dibujado fue el Señor Reloj, tal vez por ser de los más expresivos gestualmente hablando.

Ilustración favorita: Gato

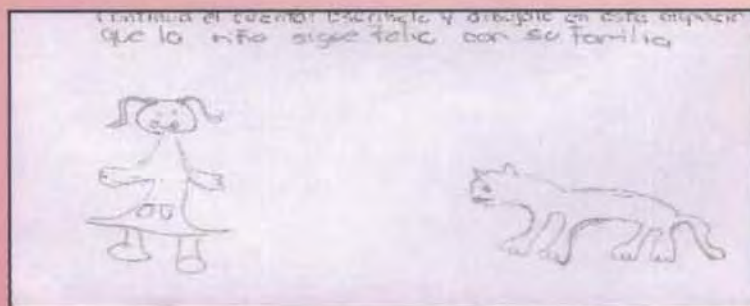
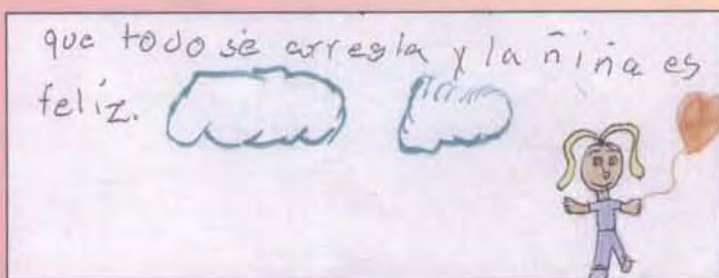
Personaje favorito: Señor Reloj

Una característica importante de los dibujos creados por los niños fue que en la mayoría de los casos dibujan a los personajes sonriendo aún cuando éstos hayan sido dentro del cuento personajes malos o enojones.

A continuación se presentan los dibujos hechos por los niños en los cuales se puede observar que el personaje más dibujado fue el reloj que en algunas ocasiones no alcanzaron a terminar para continuar con la clase.



Aquí vemos una interpretación de la niña y el gato volando sobre la pluma de pavo real y el gato apretando un botón, abajo la niña con el gato.





Titulos sugeridos por los niños que vieron sólo imágenes:

Niños de 9 y 8 años	Niños de 11 y 12 años
<ol style="list-style-type: none">1. Los robots y la niña2. Los robots desordenados3. La historia de los robots4. El cuento de las sorpresas5. El cuento de las fotografías6. Robots en el País de Marte7. El cuento divertido8. La vida robótica9. Los robots de los sueños10. En el Mundo de los Robots11. Los robots malos12. El problema	<ol style="list-style-type: none">1. El gato travieso2. El botón prohibido3. El mundo de las figuras4. El reloj5. El mundo maravilloso6. El reloj y la niña

Como podemos ver, los niños de 8 y 9 años se inclinaron más por los robots como fuente de inspiración para ponerle título al cuento, es decir, de manera general se inclinaron más por estos personajes, sin embargo dibujaron más al reloj; por el contrario, los niños de 11 y 12 años mencionan más al reloj dentro de los títulos y casi no lo dibujaron, también mencionan mucho al gato.

3.5 Presentación final

Nombre del cuento: "En el País de los Robots"
Autora: Dianne Zacarias Rodríguez

Contraportada y Portada



1



2



3

4

5



22

En el mundo, existen miles de idiomas en constante evolución. Algunos son de un continente como lo es el idioma "in" de la tribu de los Piraneses habitantes del Amazonas, que habla un idioma tan extraño que nadie puede entenderlo. Otros son de un continente como lo es el idioma "in" de la tribu de los Piraneses habitantes del Amazonas, que habla un idioma tan extraño que nadie puede entenderlo. Otros son de un continente como lo es el idioma "in" de la tribu de los Piraneses habitantes del Amazonas, que habla un idioma tan extraño que nadie puede entenderlo.



23

24

En un lugar muy lejano, en un mundo muy extraño, existía un pueblo muy pequeño. Allí vivían unos niños que eran muy curiosos y querían saber todo lo que había en el mundo. Un día, uno de ellos descubrió un mapa del mundo y se puso a estudiarlo con mucho interés.



25

26

Una mañana, un niño estaba jugando en su jardín cuando descubrió un pequeño animal que parecía un conejo pero con alas. Lo llevó a casa y se puso a cuidarlo con mucho amor.



27

28

Un día, un niño estaba jugando en su jardín cuando descubrió un pequeño animal que parecía un conejo pero con alas. Lo llevó a casa y se puso a cuidarlo con mucho amor.



29

30

En un mundo muy lejano, en un mundo muy extraño, existía un pueblo muy pequeño. Allí vivían unos niños que eran muy curiosos y querían saber todo lo que había en el mundo.



31

32

Un día, un niño estaba jugando en su jardín cuando descubrió un pequeño animal que parecía un conejo pero con alas. Lo llevó a casa y se puso a cuidarlo con mucho amor.



33

34

Una mañana, un niño estaba jugando en su jardín cuando descubrió un pequeño animal que parecía un conejo pero con alas. Lo llevó a casa y se puso a cuidarlo con mucho amor.



35

36

Un día, un niño estaba jugando en su jardín cuando descubrió un pequeño animal que parecía un conejo pero con alas. Lo llevó a casa y se puso a cuidarlo con mucho amor.



37



Como se puede observar, en la mayoría de los casos se intercala texto con imagen, a excepción de la imagen de las páginas 10 y 11 que ocupa todo el formato doble carta. En ocasiones la imagen se integra a la hoja a manera de viñeta por medio del difuminado y en otras ocasiones aparece la imagen delimitada (sin modificaciones o alteraciones), esto tiene que ver tanto por la temática del cuento como por el estilo y la función que cumple la imagen en relación a todo el conjunto.

3.6. Costos :

Para establecer un precio o dar un valor a las cosas, en este caso a una obra completa de cuento infantil ilustrado, tomando en cuenta la mano de obra, la originalidad (las ideas), el tiempo y el material invertidos tanto para la parte gráfica (ilustración y diseño editorial), como para el texto mismo, es necesario también investigar precios y hacer comparaciones de otras publicaciones que se encuentren actualmente en el mercado, en este caso en librerías o tiendas de autoservicio y establecer así un precio unitario en el mercado y un precio total del proyecto.

Parte gráfica (ilustraciones y diseño editorial)

Material empleado:

- 7 cartulinas ilustración de importación (soporte de las ilustraciones)
- 10 opalinas blancas
- 20 hojas bond blancas tamaño carta
- Lápices de cera Prismacolor
- 2 acuarelas líquidas
- Pinceles
- Gasto de luz por uso de la computadora para ilustraciones digitales y diseño editorial

Mano de obra y creatividad:

- Diseño editorial (portada, contraportada, etc.)
- La originalidad y las ideas dentro de cada personaje y cada ilustración
- Tiempo invertido

El texto

Material empleado:

- 20 hojas bond blancas tamaño carta
- Pluma, lápiz y goma
- Gasto de luz por uso de la computadora

Mano de obra y creatividad:

- La originalidad y las ideas dentro del texto

**PRECIO UNITARIO EN EL MERCADO
(INVESTIGACIÓN SOBRE ALGUNAS PUBLICACIONES INFANTILES)**

Nombre de la obra	Editorial	Género o tipo de cuento	Edades	Precio en el mercado	Librería o tienda donde se vende
Cuentos para compartir (colección de varios títulos)	Grupo Editorial Norma	Fantasia Disney	niños de 6 a 10 años	\$69.90 cada título	Lumen
Chicken Little Figuras Mágicas El juego de béisbol	Silver Dolphin en español	Fantasia Didáctico	3 años en adelante	\$118.90	Lumen
Vida y la corona de las hadas (colección de varios títulos)	Grupo Editorial Norma	Fantasia Disney	8 a 10 años	\$50.50 cada título	Lumen
Viaje a la Luna	Usborne	Didáctico	3 a 5 años	\$121.50	Lumen
El País de Nunca Jamás y el secreto de las hadas	Grupo Editorial Norma	Fantasia Disney	8 a 10 años	\$139.50	Lumen
Los Siete Mejores Cuentos: Indios, Japoneses (colección de varios títulos)	Grupo Editorial Norma	Cuento Maravilloso	8 a 12 años	\$89.90	Lumen
Harry Potter (colección de varios títulos)	Salamandra Distribuidor Océano exclusivo	Cuento Maravilloso	8 años en adelante	\$157.44 (cada título de la colección)	Lumen
De Viaje con Quino	Tusquets editores Distribuidor Océano Exclusivo	Caricatura	8 años en adelante	\$186.90	Lumen
Aladino y otros cuentos de las Mil y una Noches	Editorial Televisa	Cuento Maravilloso	8 a 12 años	\$50.00 cada título	Fundación Cultural Metro
Nina y sus amigos	Ediciones Infantil	Didáctico	3 a 5 años	\$20.00	Fundación Cultural Metro

Nombre de la obra	Editorial	Género o tipo de cuento	Edades	Precio en el mercado	Librería o tienda donde se vende
El Principito	Editorial Andrés Bello	Fantasia	todas las edades	\$20.00	Fundación Cultural Metro
El Cascanueces	Grupo Planeta Destino	Cuento Maravilloso	8 a 10 años	\$152.00	Librería El Sótano de los niños
Mi Primer Larousse de Cuentos del Mundo	Larousse	Cuento Mravilloso	8 a 12 años	\$200.00	El Sótano de los niños
Mi Primer Quijote	Grupo Planeta	Fantasia Literario Infantil	8 a 10 años	\$126.00	El Sótano de los niños
Cuentos Inolvidables de Disney	Brimar Publishing	Fantasia Disney	8 a 10 años	\$196.00	El Sótano de los niños
Bajo el mar	TSN Comunicación	Libro Pop-up	6 a 10 años	\$136.50	El Sótano de los niños
Cuentos y Fábulas de siempre	Todolibro	Cuento Mravilloso	8 a 12 años	\$75.00	El Sótano de los niños
La música es divertida (Baby Einstein)	Publications International	Didáctico	18 meses en adelante	\$219.00	Sanborns
Mi vida en el gran bosque	Maeva	Cuento Maravilloso	8 a 12 años	\$198.00	Sanborns
Emily y el Monstruo Marino	Ediciones B Grupo Zeta	Cuento Maravilloso	8 a 10 años	\$180.00	Sanborns
El Tesoro de los Cuentos de Siempre	Publications International	Cuento Maravilloso	8 a 10 años	\$250.00	Sanborns

Nombre de la obra	Editorial	Género o tipo de cuento	Edades	Precio en el mercado	Librería o tienda donde se vende
La Curiosa Aylén (varios títulos)	Atlántida	Fantasia Aventuras	8 a 10 años	\$150.00	Sanborns
En la Granja	Usborne	Didáctico	3 a 5 años	\$130.00	Sanborns
Rosita Fresita Libro con imanes	Grupo Editorial Norma	Didáctico	niños mayores de 3 años	\$129.00	Sanborns
Cine en casa Libro de cuentos y proyector	Silver Dolphin en español	Fantasia Disney didáctico	8 a 10 años	\$280.00	Sanborns
Los Tarahumaras para niños (varios títulos)	Selector	Cuento Mravilloso	8 a 10 años	\$64.00	Sanborns
Mickey Mouse Tesoros para llevar	Silver Dolphin	Fantasia Didáctico	8 a 10 años	\$159.00	Sanborns
Los cuentos más bellos del mundo	Editorial Diana	Cuento Maravilloso	8 a 12 años	\$359.00	Sanborns
Tesoros del campo de Milpa Alta	PACMYC	Relatos Populares	8 a 12 años	\$35.00	CONACULTA

Como podemos ver, hay gran variedad de precios y competencia en el ámbito editorial para público infantil, los precios varían según la novedad, la presentación del libro o el renombre o fama que ya tengan los autores y ciertas caricaturas que previamente han sido ya conocidas por los niños mediante otros medios como el cine, la televisión y comics o que ya son clásicos de la literatura. También varían según el lugar donde se venden.

Conclusiones :

Podemos concluir entonces que en cuanto a la parte gráfica y práctica del cuento (su aplicación, las ilustraciones y el diseño editorial), les fueron muy atractivos a los niños porque en general les parecieron chistosos e interesantes los personajes y el entorno, quiere decir que las ilustraciones cumplieron el objetivo de entretenerlos, al igual que el texto que resultó ser emocionante. Lo mismo se puede decir de la presentación del libro (la portada y contraportada) que también llamó mucho la atención aún cuando no se les presentó la ilustración con efecto animado en tercera dimensión en la portada.

Por otra parte, la aplicación del cuento también fomentó la capacidad creadora en los niños, como lo pudimos observar en los cuestionarios y sus respuestas al opinar acerca del cuento y hacerlos pensar sobre él en cuanto a su temática.

La temática por otro lado también les fue atractiva al tratarse de un cuento futurista en el cual discernieron sobre lo que es correcto y positivo de lo que es incorrecto y negativo o malo.

También se cumplió el objetivo en relación a la aplicación de las técnicas de representación gráfica, tanto en forma (el dominio de la técnica) como en la parte que se refiere a la comunicación visual (los efectos especiales, la parte gestual o expresiva y la ambientación). Se logró comunicar mediante las imágenes, expresiones en los rostros de los personajes tanto de felicidad, como de enojo, angustia, admiración, miedo, maldad; se plasmaron las texturas rígidas del metal, la suavidad y ligereza de las plumas, la agitación del agua (mar), así como la proyección de diferentes tipos de iluminación.

En cuanto a su contenido, la importancia de esta tesis radicó en la aportación que ofrece el cuento al contribuir en el desarrollo intelectual y creativo del niño, además del fomento de algunos valores como son la perseverancia, la amistad, el respeto, el trabajo en equipo, la valentía, la sabiduría, el conocimiento y la importancia que tiene la familia como un medio para combatir la deshumanización que se acentúa y se vive cada vez más dentro

de la sociedad, producto de la tecnología, la manipulación por parte de los *mass media*, la ignorancia y una forma de vida rutinaria y estresante, casi automatizada, que conllevan a la destrucción y a la violencia, por ende al salvajismo; de ahí la importancia de que se hayan retomado en este cuento aspectos de nuestra cultura y de nuestras raíces en donde existe más respeto por el hombre mismo, la naturaleza y en donde se convive en armonía con ella, haciendo una comparación con la vida en un futuro llena de máquinas, en donde sólo existe el hombre como creación de la naturaleza al servicio de una computadora o de un robot y en donde se le da prioridad a una vida material olvidando el aspecto espiritual; es aquí donde el hombre pierde su calidad de ser humano y su identidad convirtiéndose en un simple número. En pocas palabras, este cuento es una oda a la vida y no a la destrucción.

Por otra parte las religiones forman parte de la espiritualidad materializada del hombre, ellas dan sentido y forma a nuestras vidas, además de ser generadoras de valores y orden dentro de los pueblos. No hay religión y cultura superiores a otras, todas las religiones y culturas son valiosas incluyendo las culturas antiguas de pueblos pasados porque nos dan cuenta de las formas de vida y concepciones antiguas dentro de contextos diferentes al nuestro y también sirven como fuente de aprendizaje para valorar lo positivo dentro de ellas.

Finalmente el hombre tiene la necesidad de inventar su mundo para inventarse a sí mismo, tiene la necesidad de creer en algo o en alguien para darle sentido y forma a su vida partiendo de un sentimiento colectivo para dar una explicación a la existencia misma y "enfrentarse al vacío", al igual que el cuento que es producto simbólico de todas estas concepciones el cual tiene un sello muy personal por parte del autor y que va virando de acuerdo a su contexto, está impregnado de él.

Reflexiones Finales:

Hay que tomar en cuenta que esta obra fue leída por los niños porque se les entregó directamente en sus manos como en el caso de muchos otros libros que leen en las primarias para fomentar precisamente el hábito por la lectura, desafortunadamente las estadísticas dicen otra cosa: "que los mexicanos leen en promedio 2 libros al año", muchos factores influyen en ello, en primer lugar, la falta de recursos económicos para adquirir un libro, la falta de interés ya sea por falta de tiempo por la vida tan agitada que se vive hoy en día: el trabajo, la casa, los hijos y su sustento, esto va aunado también al nivel cultural y socioeconómico de cada familia, que tal vez por eso no se interesen o no le den importancia a la lectura de un libro y le den más importancia a la televisión por ser más "práctica", rápida y "fácil de digerir" ya que únicamente ven imágenes y sonidos (porque el mensaje multimedia llega mucho más rápido), además de ser mucho más barata.

De esta manera, la televisión acapara la atención de la mayoría de las personas como fuente de entretenimiento y a la vez de consumo por la publicidad saturada que se presenta. Pero también hay programas y canales culturales en donde se presentan cuentos infantiles mostrando ilustraciones y narrándolos a la vez, es una buena manera de hacerles publicidad, aunque considero que no es suficiente, porque no toda la población ve canales o programas culturales (volvemos a lo mismo); se deberían hacer campañas más fuertes para el fomento de la lectura que lleguen a nivel masivo, a todos los niveles socioeconómicos y culturales y que sean mucho más llamativas y atractivas para la población, desde anuncios en televisión (como se anuncian los juguetes u otros productos), hasta campañas de publicidad en las mismas librerías y tiendas de autoservicio, fomentando así, una cultura de la lectura y ¿porqué no?, hasta el fomento de producción literaria entre la población.

Glosario

- aerógrafo:** es un instrumento utilizado por los ilustradores o para quien desee realizar una imagen a presión del aire; por lo que funciona mediante una compresora especial. Por medio de la manguera se transporta el aire que sale con el pigmento ya sea acuarela o acrílico diluido en agua al momento en que se oprime la palanca. Se trabaja con él preferentemente sobre una superficie vertical, obteniéndose diferentes texturas visuales, degradados y efectos especiales dependiendo la intensidad en la presión del aire. Es muy importante la limpieza de cada una de las piezas de este instrumento cada vez que se termina de usar para evitar que se obstruyan las vías por donde sale el aire y así pueda seguir teniendo un buen funcionamiento.
- aguafuerte:** ácido nítrico rebajado con agua. Es muy usado en el grabado por su acción corrosiva sobre la mayoría de los metales y es una técnica en la que el artista emplea esa sustancia para incidir sobre los surcos que ha trazado en la plancha de metal antes de entintarla y de hacer la impresión.
- animismo:** (psicología) es la tendencia egocéntrica de los niños pequeños a dotar de vida a los objetos inanimados, así como de conciencia y voluntad (como la de ellos mismos).
- cítara:** instrumento musical de cuerda, perteneciente a la familia de las liras; consta de una caja de resonancia de madera y dos brazos verticales unidos por un travesaño, en donde se fijan las cuerdas (entre cinco y doce o más). Se pulsa con un plectro o púa. En Grecia se convirtió en el símbolo de Apolo, en cuyas manos representó el ideal de la armonía y la moderación. Antiguo instrumento musical semejante al anterior que existió en Mesopotamia y Egipto.
- cognoscitivo:** concierne al desarrollo del aprendizaje en el individuo durante todas las etapas de su vida desde los primeros años.
- collage:** composición que se realiza a partir de recortar y/o pegar sobre algún soporte ya sea con recortes de papel, telas, revistas, periódicos (imágenes) o pegando directamente diferentes materiales u objetos como acerrín, estambre, etc. para crear una nueva imagen.
- cromolitografía:** arte de litografiar con varios colores, por medio de impresiones sucesivas, estampa así obtenida llamada cromo.
- chaman:** persona dotada de aptitudes mentales, conocimientos médicos tradicionales y fuerte personalidad, que cura, aconseja y orienta a sus pacientes.
- engullimiento:** es la manera en que la serpiente va tragando a su presa pasando a través de todo su cuerpo. De esta manera es como se lleva a cabo el proceso digestivo en estos animales.

- estilógrafo:** es un instrumento parecido al bolígrafo, al igual que éste cuenta con un contenedor de tinta, los hay de varios puntos que indican el grosor de la punta. Podemos encontrar estilógrafos desechables o profesionales que se pueden recargar con tinta especial para este tipo de instrumento.
- gestual:** referente a los gestos o expresiones faciales de personas o de personajes y animales.
- gouache:** término en francés que significa "aguada", es una técnica tradicional. Se utiliza generalmente combinada con dibujos a pluma. Los efectos que se consiguen son variados. Unas veces se refuerzan simplemente las sombras, otras, el pincel añade detalles en las partes oscuras. La aguada aporta al dibujo nuevas calidades luminosas y cromáticas. El pincel se moja en un asolución teñida, pálida y transparente o en agua pura y se distribuye una parte de los pigmentos presentes en el dibujo de esta manera se puede reforzar el efecto de las aguadas o aumentar su atractivo repasando el pincel húmedo sobre algunas partes del dibujo, secas o no.
- Hades:** era un dios griego (hijo de Chronos y Rhea) que representaba el mundo subterráneo.
- hermetismo:** (hermético) indica algo cerrado o protegido.
- hibridación:** (híbrido) referente a los seres vivos, que es producto de la cruce de individuos del mismo género pero de especies diferentes como la mula, maíz híbrido, híbridos de jitomate. También se refiere a la combinación de elementos de distinta clase, diferentes estilos artísticos etc. ej; un arte híbrido, con elementos españoles y prehispánicos.
- holografía:** un holograma es la imagen tridimensional o bidi-tridimensional de un objeto o film lograda a base de exposiciones simultáneas en un laboratorio con rayos láser (helio-cadmium), transferida mediante espejos y lentes especiales a una placa de vidrio fotosensible, misma que se metaliza finalmente en una solución de níquel sulfatado para obtener un "metal maestro". Mediante ésta técnica se puede visualizar una imagen tridimensional impresa en un material plano.
- homo videns:** del latín "*homo*" hombre y "*videns*" vista, visión. Se aplica a nuestro contexto siendo la persona que se la pasa viendo ya sea la televisión, internet o jugando con los videojuegos.
- 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 figuras, crear texturas, degradados, trabajar luces y sombras, obtener efectos como la acuarela y otras técnicas tradicionales además de diversos efectos especiales.

- inocular:** introducir un germen vivo o un virus en el organismo de una persona o de un animal. Pervertir a uno con malos ejemplos o infundir falsas doctrinas.
- interlineado:** es un término que se utiliza en el ámbito del diseño editorial que indica el espacio entre cada línea de un texto o párrafo.
- layer:** su traducción en español es capa. Es un término utilizado en programas digitales como Phtoshop o Illustrator para identificar la parte de la composición que estamos trabajando, separando de manera aislada (es decir por capas o "layers") cada elemento que compone cierta imagen.
- linaje:** respecto de una persona o de un animal, o de un grupo de personas o animales, conjunto de individuos de los que él descende. Clase o condición de personas, animales o cosas.
- litografía:** técnica de impresión que se basa en el principio de que el agua y la grasa no se mezclan; consiste en trazar o transferir a una superficie plana -ya sea una piedra calcárea o una plancha metálica previamente tratadas - un dibujo, un texto, una fotografía, etc. fijando la imagen con un crayón o tinta grasa, que rechaza el agua, mientras que las áreas en blanco se humedecen con agua o alguna sustancia química que rechace la grasa. Repitiendo este proceso se pueden obtener numerosas copias impresas en papel.
- 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.
- pigmento:** sustancia que da color a las células y tejidos vegetales o animales. Sustancia que se emplea para dar color a las pinturas. Muchos pigmentos se obtienen de minerales o insectos como la cochinilla, entre otros animales.
- prospección:** estudio de la potencialidad o de la capacidad que tiene alguna cosa para producir o dar resultados en el futuro, a partir del análisis de los datos reunidos previamente (prospectivista): quien se dedica al análisis de lo anterior.
- Quilaztli:** es una deidad que forma parte de la mitología náhuatl que junto a Quetzalcóatl contribuyó a la creación de la humanidad durante la creación del Quinto Sol. Nosotros somos los hijos del Quinto Sol según esta mitología.

- 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.
- tótem:** objeto de la naturaleza, como un animal, una planta, un fenómeno meteorológico, etc. que una tribu, una clase o una familia toma como protector o considera como antepasado y es objeto de culto y veneración.
- viñeta:** dibujo pequeño que se pone para adorno al principio o fin de un libro o de los capítulos que lo componen.
- xilografía:** arte y técnica de grabar en madera. Impresión de textos y de imágenes por medio de caracteres o planchas de madera que tienen grabadas palabras o figuras en relieve.

Fuentes informativas

Bibliografía:

ANGUIANO Gilberto, et.al. *Diccionario del Español Usual en México* 2da. reimpresión. México. El Colegio de México. 2002.

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

CASO Alfonso. *El Pueblo del Sol*. 5ta. reimpresión. México. Fondo de Cultura Económica. 1986.

CASTELLS Cuixart Paulino. *Guía Práctica de la Salud y Psicología del Niño*. 1ra edición. Barcelona. Editorial Planeta. 1983.

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

HOMBRAVELLA, Fransisco "¿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.

MOLES Abraham. "La Imagen". *Comunicación Funcional*. 1ra edición. México. Editorial Trillas.1991.

MUNARI Bruno. *Diseño y Comunicación Visual*. 5ta. edición. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1979.

MUNARI Bruno. *El Arte como Oficio*. 2da. edición. Barcelona Nueva colección Labor. 1973.

ORTÍZ Georgina. *El Significado de los Colores*. México. Editorial Trillas 1992

PAPALIA Dianne E. *El Mundo del Niño*. México. Mc. Graw Hill 1987. Tomos I, II y III.

PIÑA Román. *Quetzalcóatl*. 1ra. edición. México Fondo de Cultura Económica SEP. 1985.

PROPP Vladimir. *Las Raíces Históricas del Cuento*. Madrid. Editorial Fundamentos. 1992.

RUDOLF Arnheim. *Arte y Percepción Visual*. 7a edición. Buenos Aires Eudeba.1976.

RUSSELL Dale. *El Libro del Azul. Serie Biblioteca del Color*. México Editorial Gustavo Gili 1990.

SÉJOURNÉ Laurette. *El Universo de Quetzalcóatl*. 1ra. edición. México. Fondo de Cultura Económica. 1962.

SOUSTELLE Jacques. *La Vida Cotidiana de los Aztecas en vísperas de la Conquista*. 1ra edición. México. Fondo de Cultura Económica. 1956.

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.

Páginas web y otros:

Canal 34 Mexiquense. "Europa Hoy".
www.cosmolaser.com/holografia.htm
www.milgatos.com"El Gato en el Antiguo Egipto".

Revista Muy Interesante "*Los Próximos 100 Años*"
Especial No. 15. México, enero / junio de 1994.

En el País de los Robots

Texto e ilustraciones de :

Dianne Zacarías Rodríguez

XJ2 es el nombre ficticio de una niña del futuro que viajó por medio de un sueño hacia un futuro mucho más lejano y a un pasado remoto.

Este sueño que más bien podría llamarse pesadilla, le ayudó a enfrentarse a sus miedos, al mal y a lo desconocido recordando así su verdadero nombre y su pertenencia al mundo de los humanos.

Es un cuento lleno de aventuras y de fantasía en donde intervienen seres extraños, hechiceros y muchas otras sorpresas mágicas que sólo en sueños se pueden ver.



En el País de los Robots



Arúa



En el País de los Robots



Texto e ilustraciones de
Dianne Zacarías Rodríguez

Advertencia:

Parte de lo que se describirá a continuación es mera ciencia ficción y no tiene nada que ver con la realidad.

Cuento apto sólo para niños.

En un mundo completamente diferente al nuestro, existió una vez una pequeña niña que comía alimentos artificiales, dormía con ruido y jugaba solamente con robots, no conocía a otros niños como ella, ni conocía tampoco el aroma perfumado de las flores, la risa ni las lágrimas, no conocía los libros, los cuentos ni los chocolates ni los aguacates, con decirte que tampoco se acordaba de su nombre ni de sus papás.

Ella sólo vivía en una casita rodeada por agua en un país creado y gobernado por robots que se encontraba dentro de una enorme burbuja invisible para cualquier ojo humano, excepto para los pájaros robot, que la podían ver para no estrellarse cuando volaban por los aires para vigilar que nadie la rompiera ni se saliera de ella. Descubriendo y rompiendo aquella enorme burbuja, "el país de los robots" dejaría de existir para siempre así como el hechizo en el que se encontraban los niños que vivían en las casitas con robots como esta pequeña niña.

Sólo bastaba un insecto muy extraño del tamaño de una uña con ojos triangulares y piel de mil colores que brillaba como una estrella, para conocer y poder deshacer ese misterioso hechizo que tenía hipnotizados a todos los niños en ese país.

Sin embargo, nadie les ponía atención ,aún cuando los insectos gritaran y gritaran; porque los robots emitían ruidos y sonidos que no lo permitían. Además, por ser tan pequeñitos y brillar, se confundían con luciérnagas y no se podían distinguir, ya que en el país de los robots nunca oscurece, hay luces de día y de noche, lo que hacía se perdieran y confundieran entre las luces artificiales que alumbraban aquel lugar mientras los niños dormían. Todo esto era un obstáculo y una trampa de los robots para que aquellos diminutos insectos nunca fueran vistos ni escuchados por los niños.

No existía en todo ese país, un rincón oscuro que permitiera verlos realmente, excepto bajo la casa donde vivía la pequeña niña; que era un sótano tenebroso muy antiguo lleno de telarañas, ratas y libros maltratados por los

años. El lugar olía a humedad y antiguo, pues nadie había entrado ahí mucho tiempo antes de que los robots construyeran su enorme ciudad y esta casita sobre aquel sótano en ruinas donde ocurriría la sorpresa más grande que jamás nadie haya visto nunca en toda su vida.

Mientras tanto, empezaba a amanecer y como de costumbre, los robots eran los primeros en levantarse a interrumpir los sueños de los niños con gritos y chiflidos brincando de un lado a otro por todas partes:



-“¡A levantarse hemos dicho!, ya son exactamente las cuatro de la mañana, no, no, no, perdón, son... las seis, bueno ¡qué importa la hora!, si ya salió el sol” -dijo el señor reloj, y al instante se escucharon campanitas que apagaban una por una las luces artificiales que alumbraban de noche el país.

Todos los niños comenzaron a levantarse de sus camas de burbuja de cristal que se abrían lentamente para que pudieran salir a saludar a cada uno de los robots con los que vivían:

-“¡Buenos días Ratón Robot!”. “¡Hola Abusina!”. “¡Buenos días Geometrino y Parlantina!”. “¡Que tal señora computadora y señor celular..!” y así, uno por uno fueron saludados por los niños quienes se divertían imitando los gestos y movimientos que les ordenaba la computadora, mientras Ratón Robot se dedicaba a robarle tornillos y tuercas al señor reloj descomponiéndolo cada vez más y a tirar basura por todas partes.

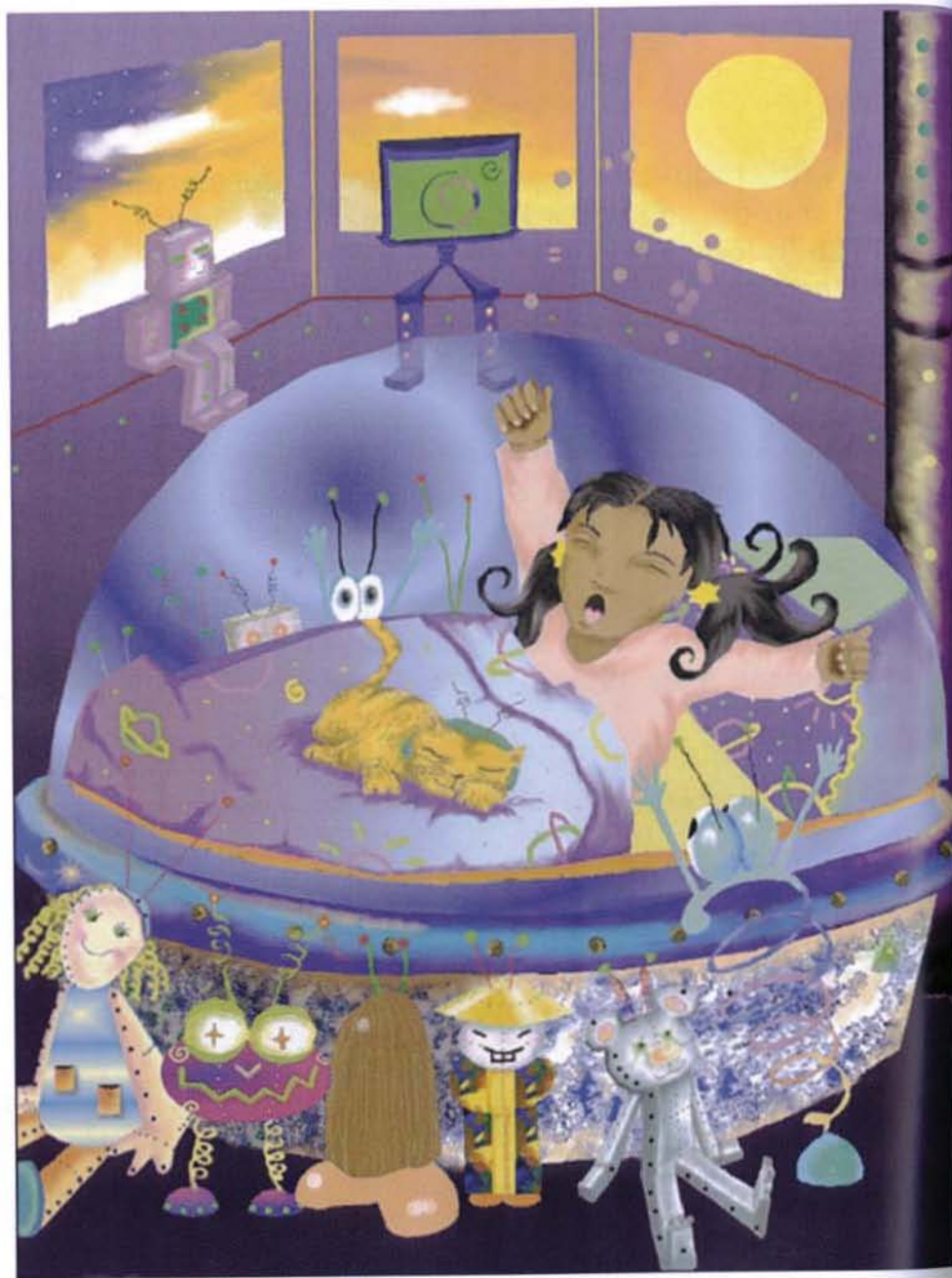


Parlantina se la pasaba platicando con el señor celular y Abusina prefería molestar a Geometrina arrancándole sus verdes cabellos semejantes a plantas.



En fin, todo esto era un verdadero desastre, no sólo por las actividades rutinarias que realizaban los robots sino por el ruido tan escandaloso que hacían y la contaminación que generaban día tras día a cada momento. Pero los niños seguían hipnotizados y no se daban cuenta de lo que sucedía en realidad, ya que todo estaba bien controlado por el maléfico robot gigante, hecho de metal y acero, jefe y dueño de todo el país que se alimentaba de todo lo que los niños soñaban durmiendo y de esta manera lograba hacerse más grande y poderoso para controlar y destruir todo lo que estuviese a su alcance.

Pero un día algo falló en una de las miles de casitas que había en aquel país. La casa de la pequeña que, a diferencia de todas las demás, era la única que tenía un gato de carne y hueso, su mejor amigo de quien jamás se separaba ni en sueños.



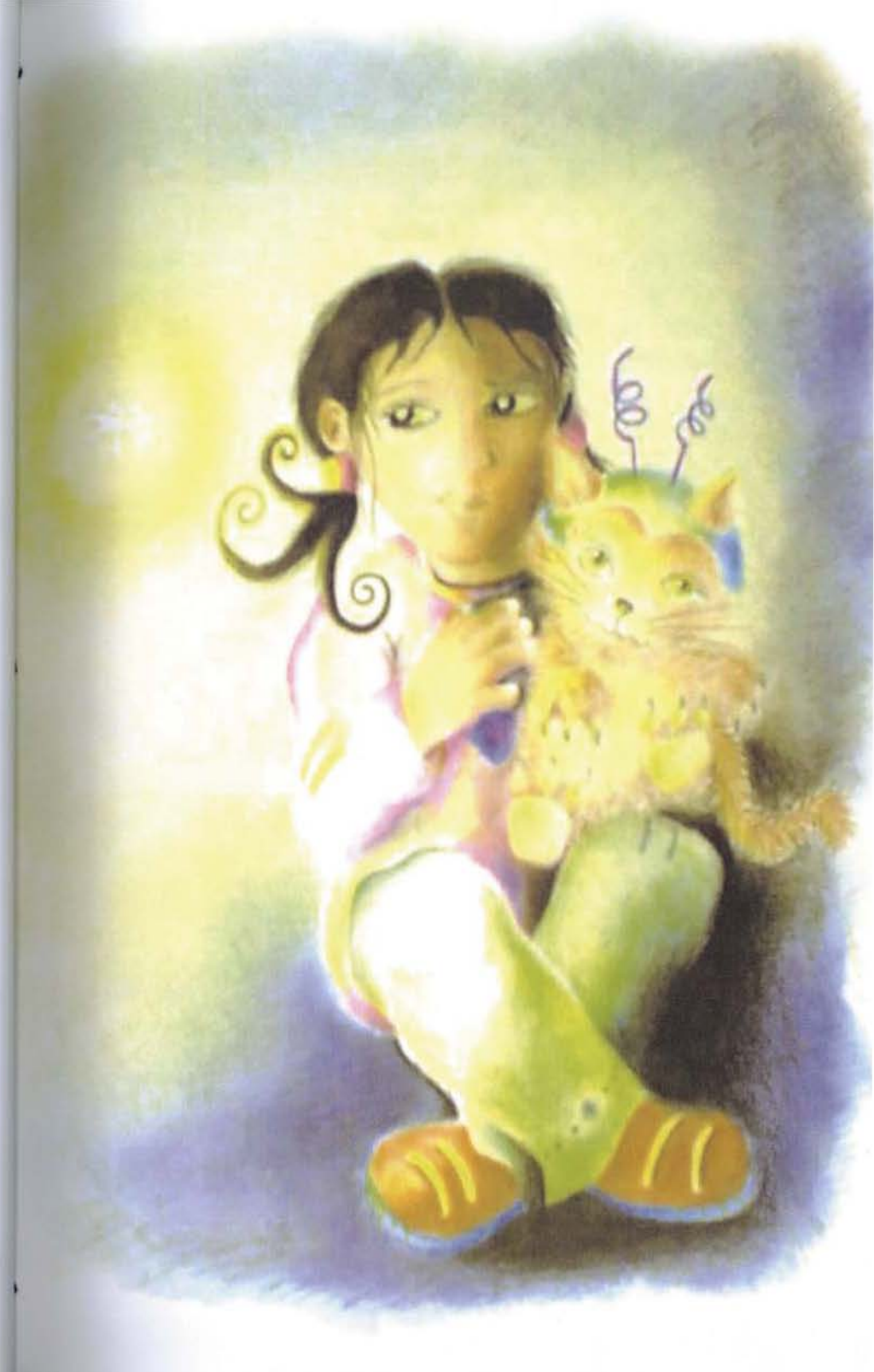
El gato era extremadamente travieso y se la pasaba arañando a los robots cuando lo molestaban, hasta que un día, jugando con la computadora apretó sin querer el **botón prohibido**, saliendo entonces muchas luces rojas brillantes y se escucharon alarmas por todos lados dentro de la casa.



Los robots gritaban temerosos sin parar: "¡Lo ha descubierto, lo ha descubierto!". "¡Ahora el gigante de metal nos castigará y regañará!". En un instante se escondieron, quedando el lugar oscuro, vacío y en silencio por primera vez en años...

Pero ni el gatito ni la niña sabían lo que ocurría, además de que no se podía ver absolutamente nada, por lo que tenían muchísimo miedo, nunca en su vida habían visto la oscuridad ni escuchado el silencio. De repente, algo parecido a una luz de bengala se acercó a ellos e iluminó la habitación, como si una estrella hubiera bajado del cielo especialmente para alumbrar esa noche:

- "¿Quién eres tú, niña?", preguntó la lucecita con voz parecida a la de los duendes.



-“Nnnn...no sé”, respondió la niña con mucho miedo.

-“¿Y...cómo te llamas?”

-“Tampoco sé como me llamo, pero mis amigos los robots me dicen **XJ2**.¿Y tú como te llam...”

En ese momento algo interrumpió la conversación: un trueno espantoso se escuchó arriba en el cielo, acompañado de una voz ronca y monstruosa:

-“¿Quién se ha atrevido a desobedecer mis órdenes?”

-“¡Es el gigante de metal y nos está buscando, tenemos que escondernos lo más pronto posible!”, dijo la pequeña luz. “¡Rápido!, síganme por aquí”. La niña y su gatito bajaron con mucho miedo por unas escaleras guiados por

esa extraña criatura que iluminaba el pasillo oscuro y tenebroso que conducía a un sótano abandonado, ahí estaban todos los demás insectos escondidos, todos ellos parecían estrellas en el firmamento alumbrando el lugar. Lentamente se acercaron a la niña y al gato observándolos cuidadosamente. Se encontraban ahí también varios libros rotos de hace siglos y uno que otro espíritu travieso que se escapó cuando abrieron la puerta...

-“¿Quiénes son ustedes?”, preguntó extrañada la niña.

-Somos insectos mágicos del País de los Sueños; nosotros queremos liberarlos del gigante de metal porque él se alimenta de los sueños de los niños y si esto sigue ocurriendo, nosotros no tendremos a donde ir porque sólo existimos en ellos. Ustedes pueden ayudarnos a liberar a todos los demás niños, pero antes deben recordar sus verdaderos nombres y en-

-“Nnnn...no sé”, respondió la niña con mucho miedo.

-“¿Y...cómo te llamas?”

-“Tampoco sé como me llamo, pero mis amigos los robots me dicen **XJ2**.¿Y tú como te llam...”

En ese momento algo interrumpió la conversación: un trueno espantoso se escuchó arriba en el cielo, acompañado de una voz ronca y monstruosa:

-“¿Quién se ha atrevido a desobedecer mis órdenes?”

-“¡Es el gigante de metal y nos está buscando, tenemos que escondernos lo más pronto posible!”, dijo la pequeña luz. “¡Rápido!, síganme por aquí”. La niña y su gatito bajaron con mucho miedo por unas escaleras guiados por

esa extraña criatura que iluminaba el pasillo oscuro y tenebroso que conducía a un sótano abandonado, ahí estaban todos los demás insectos escondidos, todos ellos parecían estrellas en el firmamento alumbrando el lugar. Lentamente se acercaron a la niña y al gato observándolos cuidadosamente. Se encontraban ahí también varios libros rotos de hace siglos y uno que otro espíritu travieso que se escapó cuando abrieron la puerta...

-“¿Quiénes son ustedes?”, preguntó extrañada la niña.

-Somos insectos mágicos del País de los Sueños; nosotros queremos liberarlos del gigante de metal porque él se alimenta de los sueños de los niños y si esto sigue ocurriendo, nosotros no tendremos a donde ir porque sólo existimos en ellos. Ustedes pueden ayudarnos a liberar a todos los demás niños, pero antes deben recordar sus verdaderos nombres y en-

seguida, les dijeron unas palabras mágicas que los hicieron invisibles y al momento volaron muy divertidos por todo el sótano.

-“Ningún robot los podrá ver ahora, siempre y cuando ustedes no los vean ni les hablen, ya que de lo contrario, los descubrirán encerrándolos de nuevo y para siempre en su mundo” -dijeron los insectos mágicos.

-“¿Así que hay más niños como yo, que alimentan al gigante con sus sueños?”, pero entonces “¿Dónde están nuestros papás, nuestros hermanos y amigos?” -dijo ansiosa la pequeña mientras jugaba con su gato tocando el techo dándose maromas en el aire.

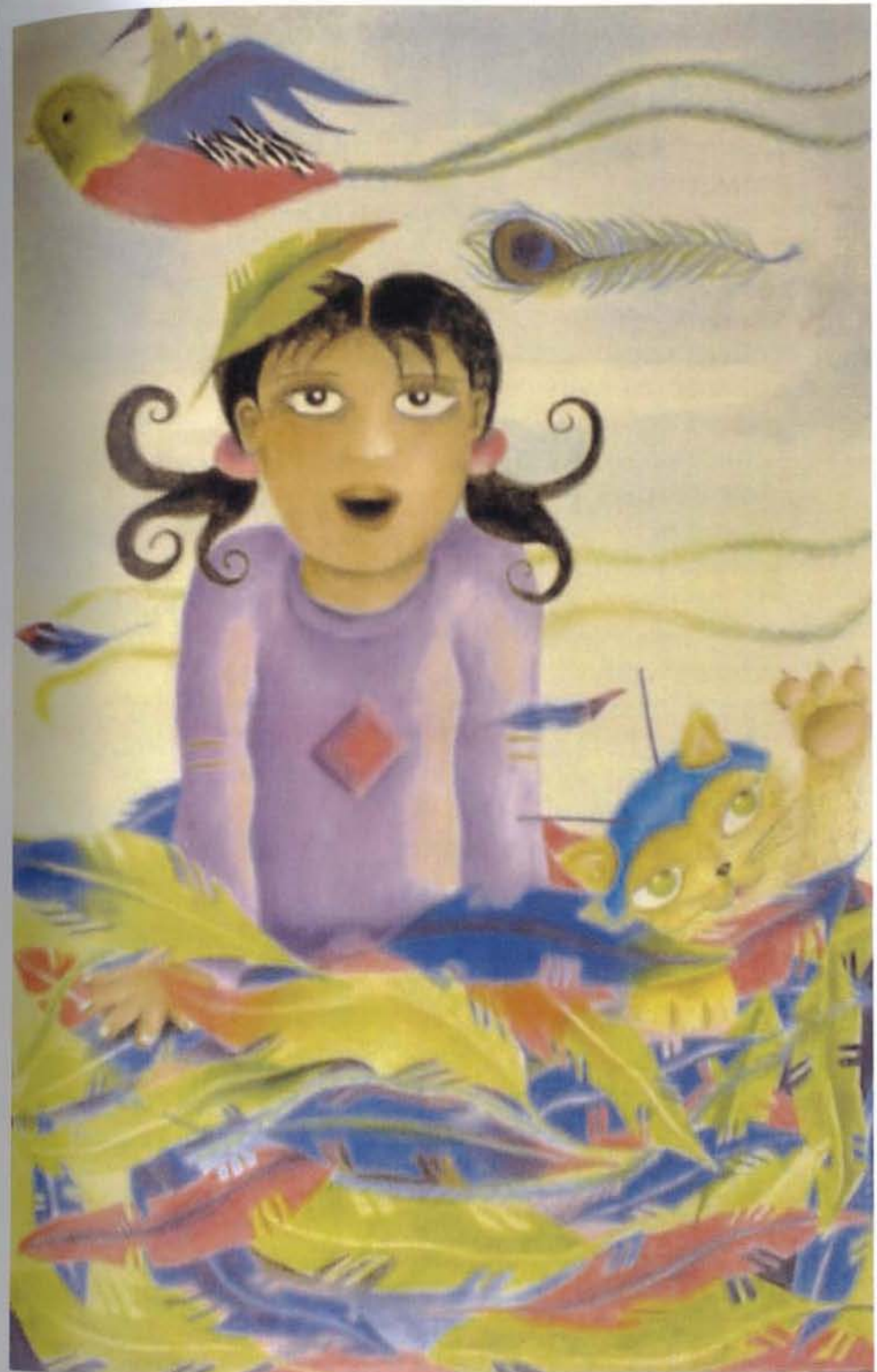
-“Eso es algo que deberán descubrir; primero tendrán que cruzar volando la enorme burbuja que encierra a este país, la cual podrán ver con ayuda de estos mágicos e invisibles lentes y en la nube más alta, los esperará una pluma



de pavorreal que los llevará hacia **el lugar donde los libros hablan**”.

Así lo hicieron, pasaron frente al gigante y sus robots sin ser vistos y escaparon de aquel país volando entre las nubes sobre la pluma de pavo real durante varias horas; pero volaron tanto, que la pluma se cansó y los tiró desde lo alto. Los dos gritaban sin parar: “Ahh!, ahh!, pero no podían hacer nada para salvarse”.

Por suerte, cayeron sobre un montón de plumas enormes de Quetzal que se encontraban sobre la cima de un monte, **"El Monte de las Plumas Mágicas de Quetzal"**, muy lejos del País de los Robots. Las plumas eran de color azul turquesa, verde y rosa mexicano, muy suaves, tanto, que los dos se hundían entre ellas; pero cada vez se hundían más y más, por lo que gritaban sin parar, pero nadie por ahí los podía escuchar. Hasta que por fin llegaron a lo más profundo y cayeron sobre un piso.



Aquel era un lugar muy curioso, las paredes estaban hechas con hojas de papel y el piso estaba hecho con hojas de los árboles, también había centenares de plumas muy coloridas de diferentes aves regadas por todo el piso; y una pared en especial que estaba llena de librerías; ¿habrían llegado entonces al **"Lugar dónde los libros Hablan"**?

¡De repente!, una pluma de color rojo y naranja se acercó brincando hacia la niña posándose sobre su mano y en un instante, comenzó a crecer convirtiéndose en una antorcha cuyo fuego alumbró el lugar. Aparecieron entonces muchos libros volando como pájaros y otros salieron de los librerías:

- "¡Creo que tenemos visitas, que alegría!, hace siglos que nadie nos había visitado por aquí. ¡Por fin alguien se acordó de nosotros!", dijeron felices los libros.



- "Cuéntanos, ¿en qué podemos ayudarte?"

- "¿Ustedes pueden ayudarme a recordar mi verdadero nombre?" -dijo **XJ2**, mientras su gatito se divertía pintando sus huellas sobre una pared de papel.

- "¡Ooooh!, exclamaron los libros sorprendidos, -ieso es lo más grave que hemos escuchado en toda nuestra historia!"

- "¡Rápido, coloca tus dedos sobre mis hojas", dijo Clióforo, el libro más sabio de todos los libros y en ese mismo momento, aparecieron varios dibujos sin color y letras desordenadas.

- "Primero tendrás que atrapar cuatro de las plumas de pájaro de diferentes colores que están brincando en el piso para adivinar el acertijo", -dijo el libro apresuradamente.

La niña intentó atrapar las plumas que brincaban sin parar por el piso, hasta que por fin, atrapó la primera, era la pluma amarilla que dirigió la mano de **XJ2** hacia el libro para pintar una parte del dibujo, después atrapó la pluma azul turquesa con la que pintó de



azul otra parte y así, siguió con la rosa, la verde, la naranja, la roja,..., hasta que por fin, terminó de pintar con las plumas el mágico dibujo que salió sorpresivamente de la hoja de papel y se paró frente a la niña y su gatito.

Era un nagual con su esposa que tenía en sus manos una olla grande de barro. Alrededor colgaban y crecían plantas y hierbas de diferentes colores que desprendían un aroma delicioso a flores.

El nagual arrancó varias hierbas y frutos para preparar un brebaje mágico diciendo así:

-“Un poco de epazote para la memoria, hierbas de olor para el corazón, maíz para ser feliz, vainilla para deshacer pesadillas, nopal para combatir el mal y un poco de miel para hacer el bien”, esas fueron sus sabias y mágicas palabras.



En seguida cantaron y danzaron alrededor de la olla "la Danza de la Verdad" y les dieron de tomar del brebaje a la niña y al gato.

"Tu verdadero nombre es Quilaztli, protectora de las plantas", dijo el nagual quien se convirtió en ese momento en una serpiente emplumada, en Quetzalcóatl que lentamente se desvaneció hasta desaparecer junto con su esposa y las hierbas dejándoles la olla con el brebaje mágico.

El libro se cerró desapareciendo junto con todo el lugar y el hechizo maléfico de los robots se destruyó en el gatito, convirtiéndose en un gran jaguar, como en Quilaztli, ese era el verdadero nombre de esta niña tierna y especial.

Los dos se encontraron de nuevo en el sótano, pues lo que habían acabado de vivir fue una ilusión mágica hecha realidad creada por los insectos mágicos del País de los Sueños.



Pero todos los niños seguían hipnotizados bajo el dominio de los robots. Por suerte, Quilaztli y su jaguar habían encontrado ya, la solución para combatir el hechizo.

Pronto, tomaron la olla del nagual y subieron con los insectos al País de los Robots. Entre todos, aventaron y salpicaron un poco del brebaje a todo robot que se acercaba, danzando "la Danza de la Verdad" como lo hizo el nagual y su esposa, cantando por cada rincón del país, volando y visitando casa por casa, así fue como destruyeron la enorme burbuja del País de los Robots que se desvaneció lentamente. Todos los robots se convirtieron en flores hermosas, en árboles y plantas, los niños recordaban sus nombres y danzaron como Quilaztli felices. Las casas se convirtieron en rocas, volcanes y montañas por donde corrían ríos de agua cristalina que desembocaban en el mar, había muchos jardines donde correr y jugar.

Los pájaros cantaban sin parar y los insectos mágicos se convirtieron en preciosas mariposas de mil colores que seguían danzando por el aire puro y perfumado de flores que soplaban ligeramente a Quilaztli mientras observaba maravillada el hermoso paisaje.

Sólo un robot faltaba por vencer, el peor de todos, el robot gigante que atrapó a Quilaztli entre sus pesadas manos de metal apretándola fuertemente sin dejarla respirar; el brebaje se había terminado y nadie podía hacer nada para salvarla del terrible monstruo.

-"¡Suéltame por favor!, gritaba Quilaztli llorando,-¡suéltame, suéltame!", repetía continuamente. De pronto, varias mariposas se acercaron a ella diciéndole:

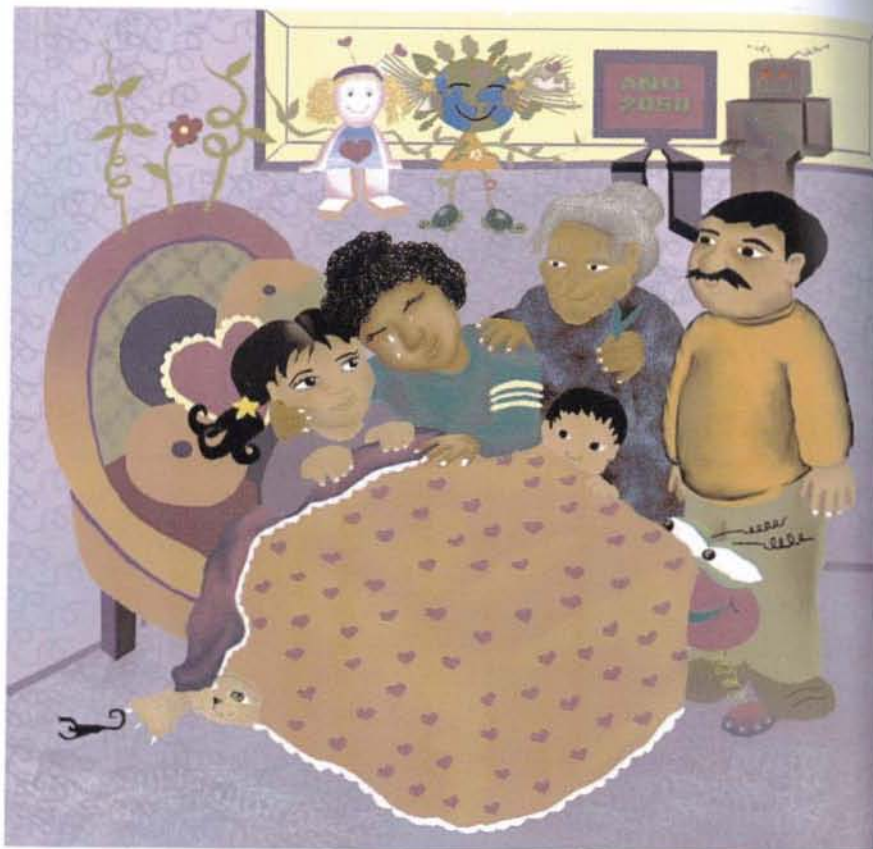
-"Recuérdalo bien, nunca dejes que roben tus sueños, no te dejes vencer Quilaztli".



Fue cuando despertó de esa terrible pesadilla encontrándose rodeada por su familia y su gato, quienes muy preocupados la cuidaban porque no había despertado desde hace varios días a causa del piquete de un alacrán venenoso. Gracias a la sabiduría y a las hierbas medicinales de su abuelita, logró recuperarse y sanar. Desde ese momento todo y para siempre fue dicha y alegría.

Los robots eran los seres más felices y pacíficos del planeta, no hacían ningún desorden, Geometrino y Simpáti-K (que en la pesadilla se llamaba Abusina), se querían muchísimo y todos ellos estaban más felices aún, de saber que la pequeña hubiese despertado.

Quilaztli también se puso muy feliz, porque todo lo que había vivido sólo fue un mal sueño.



Continuará...

Glosario:

Alumbrar: Iluminar algún lugar oscuro por medio de la luz

Antorcha: Es un trozo de madera, paja, estopa u otros materiales que se utiliza para contener fuego y transportarlo para iluminar con su luz algún lugar. Solamente con la supervisión de un adulto la puedes utilizar.

Artificial: Es algo que está hecho por el hombre y que trata de imitar a la naturaleza o se utiliza en lugar de lo natural.

Brebaje: Es una bebida mágica que consta de una mezcla de diferentes ingredientes preparada por brujos o magos.

Centenar: Conjuntos de cien unidades (grandes cantidades de objetos)

Desembocar: Salir a un lugar o ir a dar a él. Ej: Los ríos desembocan en el mar.

Desprender: Separar algo a lo que estaba unido. Ej: El aroma se desprende de las flores.

Desvanecer: Hacer desaparecer algo poco a poco. Ej: La mancha de salsa en el mantel se desvaneció al tallarla fuertemente.

Emitir: Lanzar una señal o un impulso hacia alguna o varias direcciones. Ej: emitir ruidos, luces o sonidos. El celular emite varios tonos y canciones.

Epazote: Es una planta con flores muy pequeñas que crece únicamente en México, tiene un olor y un sabor muy fuertes por lo que se utiliza como condimento en algunos platillos mexicanos y también como medicina.

Firmamento: Es la inmensidad del cielo y el aspecto que tiene cuando anochece y salen las estrellas y la Luna limitadas por el horizonte.

Luciérnaga: Es un insecto nocturno que despide una luz blanco verdosa fosforescente que se distingue únicamente en la oscuridad.

Luz de bengala: Es un fuego artificial que produce chispas cuando se enciende, es muy utilizado por los niños en las fiestas tradicionales.

Murmurar: Hablar a escondidas o en secreto sobre algo o alguien en voz baja y poco clara.

Nagual: Deriva del náhuatl que significa brujo, mago o hechicero dentro de la cultura mexicana. Según cuentan las leyendas, los naguales se convertían en animales o en fenómenos atmosféricos con la finalidad de guiar a los demás y darles consejos.

Pacífico: Es el nombre que se le dió al océano que se encuentra al oeste del continente americano. Esa palabra se utiliza también para decir que algo está lleno de paz o en calma.

Posarse: Es acomodarse o quedarse quieto sobre algo.

Quetzal: Es un ave que vive en las selvas del sureste de México y en Guatemala, fue ave mitológica y sagrada entre los antiguos mexicanos como símbolo de belleza entre los dioses, sus plumas se usan como talismán y es una de las aves más bellas del mundo.

Quetzalcóatl: Significa serpiente emplumada y era una deidad muy importante para culturas de Mesoamérica, estaba relacionada con el aire y con el agua, era un dios del bien y de la cultura.

Rutinario: Es alguna acción o actividad que se realiza día con día de una manera acostumbrada y repetida.

Sótano: Es un cuarto o espacio subterráneo situado bajo alguna casa o edificio.