



El cuadro perfecto

Desarrollo de un libro aplicado a
la narrativa fantástico infantil

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA:
EVA PAOLA CRUZ ALBARRÁN





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

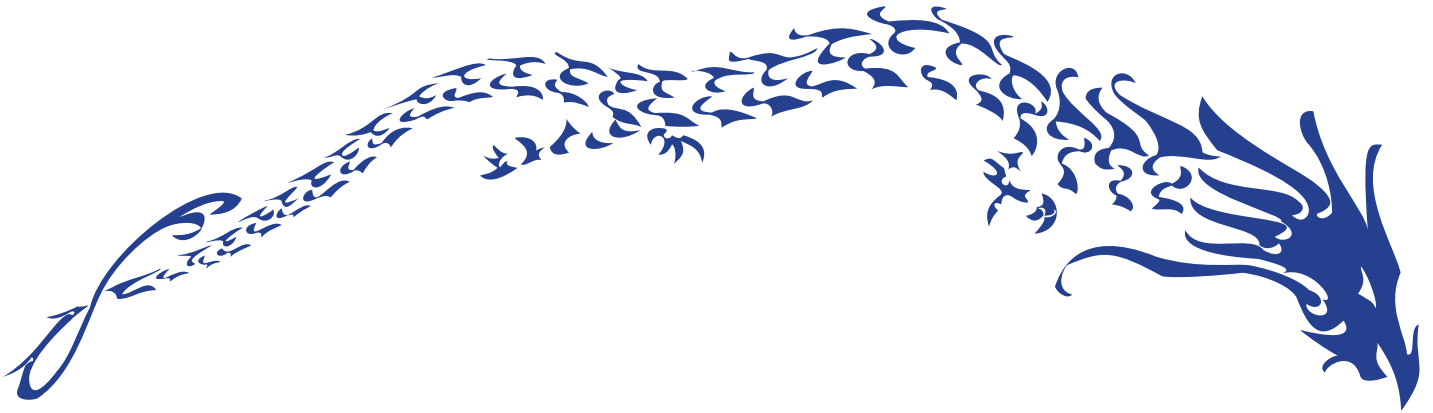
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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.



...sigas
...resistente y sea permanente
...as que solo abran tras las heridas.
...te tan solo? ¿Acaso los he ofendido? ¿Les
...Me odian? En momentos como este lo más
... preguntas se vuelven afirmaciones. - ¡Me
... ante a los demás y por eso me alejan de ellos.
... tener un amigo más quien juegue y platicar!
... sin decir nada, compensando lo que su mente
... de consolar su dolor. En ese momento algo fluye
... de la laguna se evapora una hoja seca y se
... le su flor rosada.





El cuadro perfecto

Desarrollo de un libro aplicado a
la narrativa fantástico infantil





UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES
ACATLÁN



El cuadro perfecto

Desarrollo de un libro aplicado a
la narrativa fantástico infantil

TESIS
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

PRESENTA:
EVA PAOLA CRUZ ALBARRÁN

Asesor: Prof. Alfredo López Estrada

17 de Marzo 2010



Mil Gracias

Gracias a ti madre por ser paciente con tu hija, gracias padre por apoyarme cuando lo necesité, a mis hermanos les doy gracias por estar allí conmigo, mil gracias a toda mi familia que estuvo pendiente de mi avance día con día, a Mario por tantas cosas que me es difícil contarlas gracias por apoyarme y empujarme cuando aflojaba el paso, a Hikaru por sus consejos y opiniones que me sacaron de apuros mas de una vez, a ti Raquel que confiaste hasta el final en una promesa que hice ya hace tanto y finalmente a los profesores que sin su guía no hubiera podido terminar este proyecto.

Gracias a todos



Índice



Introducción 5

Capítulo 1: 9

Metodología

- *¿Metodología para que?*
- *Metodología*
- *Desarrollo de una metodología propia*

Planteamiento del problema

- *La entrevista*
- *Necesidad*
- *Problema*
- *Definición del problema*
- *Elementos del problema*
- *Puntos a desarrollar*

Recopilación de datos

- *¿Quién es el público objetivo?*
- *¿De qué trata el cuento?*
- *¿Cómo son los personajes?*
- *¿Dónde se desarrollan los personajes?*
- *¿Con qué presupuesto se cuenta?*

Conclusiones

Capítulo 2: 37

Diseño gráfico e Ilustración

Diseño gráfico

- *¿Qué es Diseño Gráfico?*
- *¿Cuáles son los elementos que utiliza el diseñador?*
- *¿Cuál es la función del diseñador?*
- *¿Cuáles son los elementos de composición de un mensaje?*
- *¿En qué se emplea el diseño Gráfico?*

Ilustración

- *¿De dónde parte la ilustración?*
- *¿Qué es ilustración?*
- *¿Cuáles son sus aplicaciones y características?*
- *¿Qué es ilustración editorial?*
- *¿Qué es estilo?*
- *¿Qué técnica se puede utilizar?*
- *¿Cuáles son los materiales y técnicas más usadas en el medio editorial y como se maneja?*

Composición de la imagen

- *¿Para qué sirve la composición de las imágenes?*
- *¿Qué tipos de composición hay?*
- *¿Qué es el elemento de destaque y como se puede usar?*
- *¿Qué es la Armonía y cómo se consigue?*
- *¿Cómo podemos definir una relación entre los elementos? (Proporción)*
- *¿Qué es el Equilibrio?*
- *¿Qué es el Ritmo de una imagen?*
- *¿Qué es Radiación?*

Color en la imagen

- *¿Qué es el Tono?*
- *¿Qué es el Color?*
- *¿Cómo se obtiene el blanco y el negro?*
- *¿Qué es el color luz y el color pigmento?*
- *¿Cómo se obtiene el blanco y el negro? ¿Cómo se obtiene el gris?*
- *¿Cuáles son los colores primarios, secundarios y terciarios?*
- *¿Qué son los colores cálidos y fríos?*
- *Armonía*
- *¿Qué efectos causa la luz en el color?*

Color en la impresión

- *¿Cómo saber cuando se puede usar?*

Diseño gráfico e ilustración

- *¿Qué relación hay entre diseño gráfico e ilustración?*
- *¿Cómo hace uso el diseño gráfico de la ilustración?*
- *¿Qué elementos comparte el diseño y la ilustración?*

Conclusiones





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.



Capítulo 3: 73

La ilustración y el cuento fantástico

Géneros literarios / Cuento

- ¿Cuáles son estos Géneros literarios?
- ¿Que es el cuento?
- ¿Como se ubica el cuento fantástico?
- ¿Que es el cuento fantástico?

Cuento como libro

- Narrativa Grafica
- ¿Qué tema tiene la ilustración en cuento o libro infantil?
- ¿Qué tipos de libros ilustrados hay en el mercado?

Ilustración Infantil

- ¿Qué características tiene la ilustración fantástica?
- ¿Que características tiene la lustración que se emplea en libros para niños?
- ¿Que características tiene la lustración que se emplea en libros de cuento maravilloso o fantástico para niños?
- ¿Cuales son los elementos que se tienen que tomar en cuenta en el desarrollo del diseño de personajes para un libro ilustrado infantil?

Personajes

- ¿Cuáles son los elementos para representar en el cuento "El cuadro perfecto"?
- Elfos
- Hadas
- Dragones
- Trolls
- Fantasmas

Conclusiones

Capítulo 4: 111

Diseño editorial

- ¿Que es diseño editorial?
- ¿Cual es la función del diseñador editorial?
- ¿De donde surge el diseño editorial?
- ¿Por qué el diseño fue exclusivo de la iglesia?
- ¿Quienes gozaban de la educación?
- ¿Cuándo se integra la imagen al diseño editorial?
- ¿En que consisten la creación de los manuscritos iluminados?
- ¿Qué características tenían el diseño editorial de los manuscritos iluminados?
- ¿Cuáles eran los impedimentos para la reproducción de los libros?
- ¿Cuál fue la aportación de Gutenberg y su imprenta al diseño?
- ¿Cuál fue el efecto que causo la imprenta en la sociedad y el diseño?
- ¿Qué características tenía el diseño de imprenta de tipos móviles?
- ¿Cómo surge el diseñador?
- ¿Cómo surge la impresión a color?
- ¿Cuando se crea el estándar de medidas tipográfico que usamos actualmente?

Elementos y Estructura del libro

- Tamaño de papel
- Partes del libro
- Primera de forros
- Segunda y tercera de forros
- Cuarta de forros, contracubierta o plano de atrás
- Cubierta con tapas y Cubierta rústica
- Sobrecubiertas
- Lomo
- Solapas
- Faja
- Guardas
- Pliego de principios
- Página de cortesía
- Portadilla
- Contraportada, portada ornada, portada ilustrada o frontispicio
- Portada
- Propiedad o página de derechos
- Dedicatoria
- Índice de contenido
- Lema
- Notas previas
- Prologo
- Cuerpo de la obra
- Finales
- Anexo
- Apéndices
- Bibliografía
- Índices
- Glosario
- Fe de erratas
- Colofón





Composición de la página

- *Márgenes : métodos de composición*
- *Método de la diagonal*
- *Método de la doble diagonal o Sección Áurea*
- *Sistema normalizado ISO 261*
- *Canon ternario*
- *Escala universal*
- *Sistema 2-3-4-6*
- *Método de Van der Graaf*
- *Márgenes invertidos*
- *Márgenes arbitrarios*

Composición de la caja tipográfica

- *Retículas*
- *Manejo de imágenes en el diseño editorial*
- *Títulos y subtítulos*

Tipos de párrafos

- *Ordinario*
- *Moderno*
- *Separado*
- *Francés*
- *Epigráfico*
- *Quebrado o de bandera*
- *Lámpara*

Alineación del texto

- *Centrado*
- *En bandera a la derecha*
- *En bandera a la izquierda*

Interlineado

Interletrado

Tipografía

- *Clasificación de las letras*
- *Manuscritas*
- *Romanas*
- *Vernáculos*
- *San serif, Palo seco o Grotescas*
- *Decorativas o pictográficas*

Legibilidad

Diseño y Tipografía para libro infantil

- *Formato*

Composición de la página

- *Márgenes*
- *Elección del tipo*
- *Bloque de texto*
- *Alineación*
- *Disposición de las imágenes*

Conclusiones

Capítulo 5: 155

Desarrollo del diseño editorial y las ilustraciones del cuento “El cuadro perfecto”

Diseño editorial y composición de página

- *Diseño editorial aplicado al formato*
- *Márgenes y tamaño de caja tipográfica*
- *Caja tipográfica*
- *Selección de Tipografía y color*
- *Páginas con márgenes (2-3-4-6), caja con texto correspondiente a la escena, tipografía seleccionada con color sobre bloque translucido (muestra en escala)*

Ilustración basada en el diseño editorial

- *Trabajo de bocetaje*
- *Selección de las escenas*

Composición de la imagen

- *Encuadres*
- *Muestra de una ilustración terminada en la cual se sobrepone la red para la composición de los espacios de la imagen*
- *Trabajo de bocetaje*
- *Bocetaje de personajes*
- *Estilo o forma de representación:*
- *Técnicas de representación*
- *Pasos para el desarrollo de las imágenes.*
- *Aplicación de la técnica mixta.*
- *Escáner*
- *Color*
- *Armado de la imagen y retoque digital*

Preparación de archivos y armado de maqueta

- *Maqueta Digital*
- *Tamaño de la imagen*
- *Líneas de corte y hendido*
- *Sangre*
- *Armado digital en Adobe InDesign*
- *Líneas guía o de registro*
- *Archivos digitales.*
- *Maqueta y armado*
- *Armado de la maqueta*
- *Problemas de impresión o moaré*

Conclusiones

Bibliografía 205





Introducción

“Durante siglos, contar cuentos o historias ha sido una manera de transmitir tradiciones y creencias de una sociedad, de generación en generación, tanto en forma de textos escritos como de leyendas orales, contadas por poetas ambulantes o Cuentacuentos de las propias aldeas” (extracto de Cómo escribir e ilustrar libros infantiles de Bicknell y Trotman).

Al pasar de los tiempos, fue la necesidad de preservar estas historias la que hizo que hoy en día muchos de nosotros conozcamos cuentos e historias como son: “La cenicienta”, “La bella durmiente”, “Peter Pan”, “Alicia en el país de las maravillas”, “Pinocho”, “El hobbit” y muchos más. Hoy estas historias forman parte de la memoria de muchos de nosotros y siguen entreteniéndolo a muchos más, no sólo eso al pasar del tiempo hemos visto como las manos de artistas e ilustradores les dan nueva vida a estos relatos, cada uno con su forma particular de interpretar el cuento, haciendo suyos los colores con que pintan el cabello de la cenicienta o en el traje de Pinocho, llevando de la mano la imaginación del lector a la tierra media donde Bilbo el hobbit tiene sus aventuras, dando forma a cada escena y mostrando paisajes que tal vez de no ser por esos trazos difícilmente podría imaginar el lector, mostrando así a los niños más pequeños el placer de leer.

Para el nuevo escritor, el encontrarse frente a un mercado tan competido puede ser desalentador, en ocasiones el primer problema que enfrenta es el miedo al rechazo, en muchas otras la falta de una buena presentación de su material es la razón que le cierra la puerta a las oportunidades, ya que no tiene una idea de cómo dar un formato a su manuscrito, cómo hacerlo más atractivo para que el editor lo elija entre todas aquellas propuestas que llegan día con día, es por eso que se ven en la necesidad de pedir ayuda a los diseñadores o ilustradores para re interpretar sus palabras y para transformarlas en imágenes que ayuden a visualizar su relato.

“Oboviamente, los niños muy pequeños no compran sus propios libros, de modo que los editores de este tipo de libros tienen dos grupos principales de compradores: padres y parientes; y profesores y libreros” (Bicknell y Trotman).

El diseñador se encuentra con la tarea de investigar el campo de trabajo, no sólo es dibujar la historia y montarla en una superficie, hay que investigar el público al cual va dirigido, ¿quién lo va a leer? y ¿quién lo va a comprar?. Hay que analizar la necesidad de el cliente ¿qué es lo que desea?, qué podemos hacer nosotros como diseñadores para solucionar su problema. Buscar una forma de que el mensaje que el autor planeó llegue a su destino, haciendo que su manuscrito se convierta en un libro que el editor al que se presente desee publicar.





Universidad Nacional
Autónoma de México

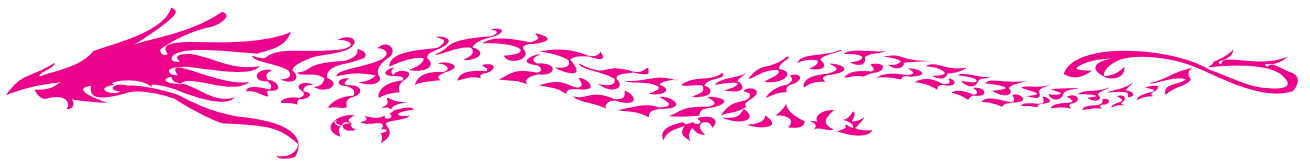


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



El presente trabajo consta de mostrar el proceso que un diseñador hace para crear un soporte físico (libro) del cuento “El cuadro perfecto”, éste pertenece al género literario Narrativo – Cuento – Fantástico y el público al que esta dirigido es de 5 a 12 años por lo tanto se considera como infantil.

El objetivo de este trabajo es mostrar paso a paso la creación de un libro para niños, el diseño de espacios, las imágenes tanto para el interior como para la portada y como en conjunto forman la maqueta o dummy que se pueda mostrar a un editor, con el fin de publicarlo.



Izquierda: Portada del libro ilustrado “El cuadro perfecto”
Abajo: Fotografía de el libro antes de ser armado, el formato de impresión es tabloide impreso por ambas caras.

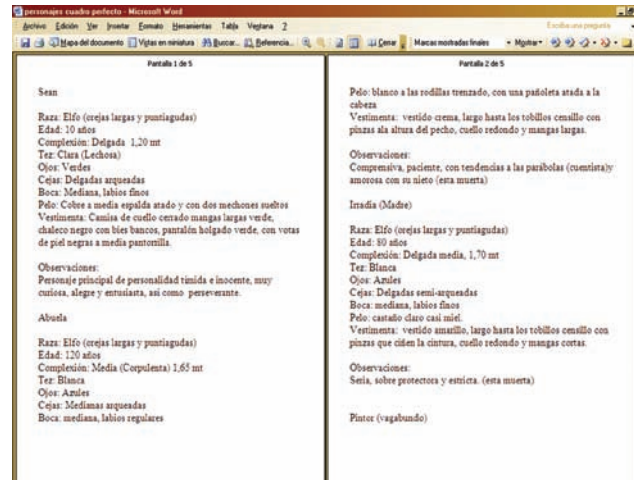
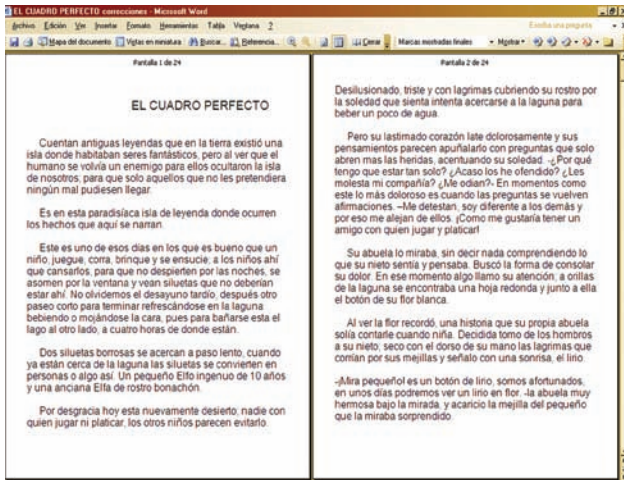


Durante el tiempo en que se trabajó en la creación del libro el diseñador toma una serie de decisiones, éstas forman parte de un proceso, un método propio y personal que se forja a través de años de experimentar, cometer errores y aciertos.

Esta tesis muestra como se desarrolló el cuento “El cuadro perfecto” desde la entrevista con la autora hasta la maqueta, la idea es mostrar la importancia tanto del diseño como la ilustración y como ambos se complementan en la tarea de comunicar un mensaje, también espero pueda ser una guía para aquellos que deseen hacer un libro para niños y jóvenes lectores, ya sea de este genero literario u otro, tomándolo como referencia para poder desarrollar sus proyectos personales.

Este trabajo esta dividido en cinco capítulos en los cuales abordamos el problema, lo desglosamos, recolectamos y analizamos la información de lo general asta llegar a los aspectos particulares y finalmente aplicamos toda esta información en el desarrollo del diseño y las ilustraciones del proyecto.

Para ser un poco más específicos, en el primer capítulo planteamos como abordar el problema basado en la observación del método científico y la metodología para el diseño, tomamos los elementos que se consideraron clave y de esta forma se desarrolló un método propio, éste auxiliado con una serie de preguntas, nos permitió desglosar los elementos del problema y recabar la información que el cliente poseía y determinar cual era necesaria recopilar para la investigación.



La información que se recabó principalmente fue el manuscrito, la descripción de los personajes y las expectativas que tenía del proyecto, la autora uso unas imágenes para hacer sus descripciones esta es una de ellas..

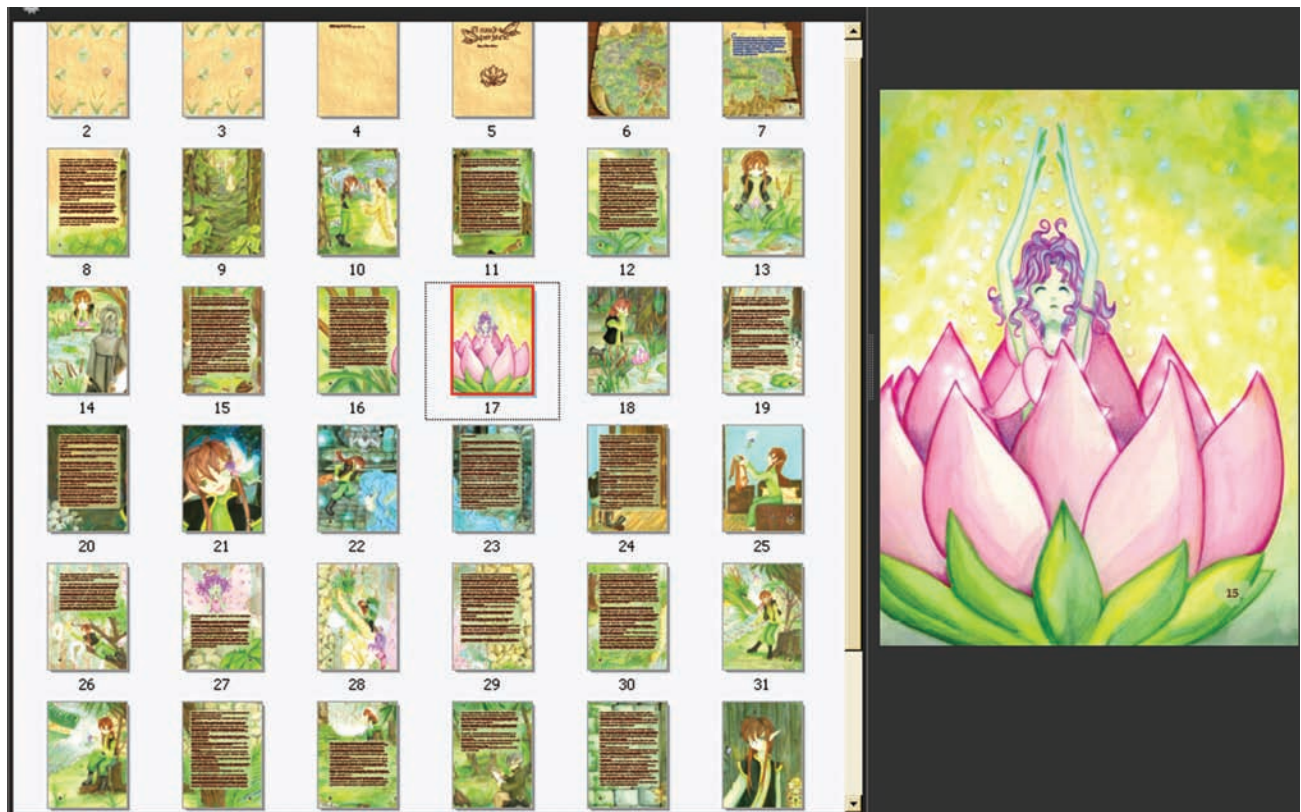


En el segundo capítulo, recolecta la información general que se requiere para el desarrollo del proyecto, en otras palabras, muestra los elementos del diseño; desde el punto y la línea hasta los elementos para la composición de la imagen como son el plano, el ritmo, la transparencia o superposición de los elementos. Elementos de la ilustración como son: técnicas, composición, teoría del color, la impresión a color. Interacción del diseño y la ilustración, elementos que comparten así como su uso en el diseño.

Tercer capítulo, explica el género literario al que pertenece el cuento “El cuadro perfecto”, las características del relato, la importancia de la narrativa gráfica y las características que tiene en los libros ilustrados para niños, también se hace un pequeño análisis del tipo de ilustración para niños, las características de la representación de personajes del cuento fantástico enfocándonos a aquellos que aparecen dentro del cuento.

Cuarto capítulo, se enfoca principalmente en los elementos que conforma el diseño editorial, los elementos de composición de una página, márgenes, alineación, tipografía, las partes de un libro y hace énfasis en las necesidades del diseño para primeros lectores y niños.

Quinto capítulo, es el desarrollo del proyecto a partir de la información recabada anteriormente, se explica paso a paso el diseño editorial elegido para el libro, la formación de las imágenes, la integración de éstas en el soporte, el desarrollo de los archivos y el ensamblado de la maqueta.

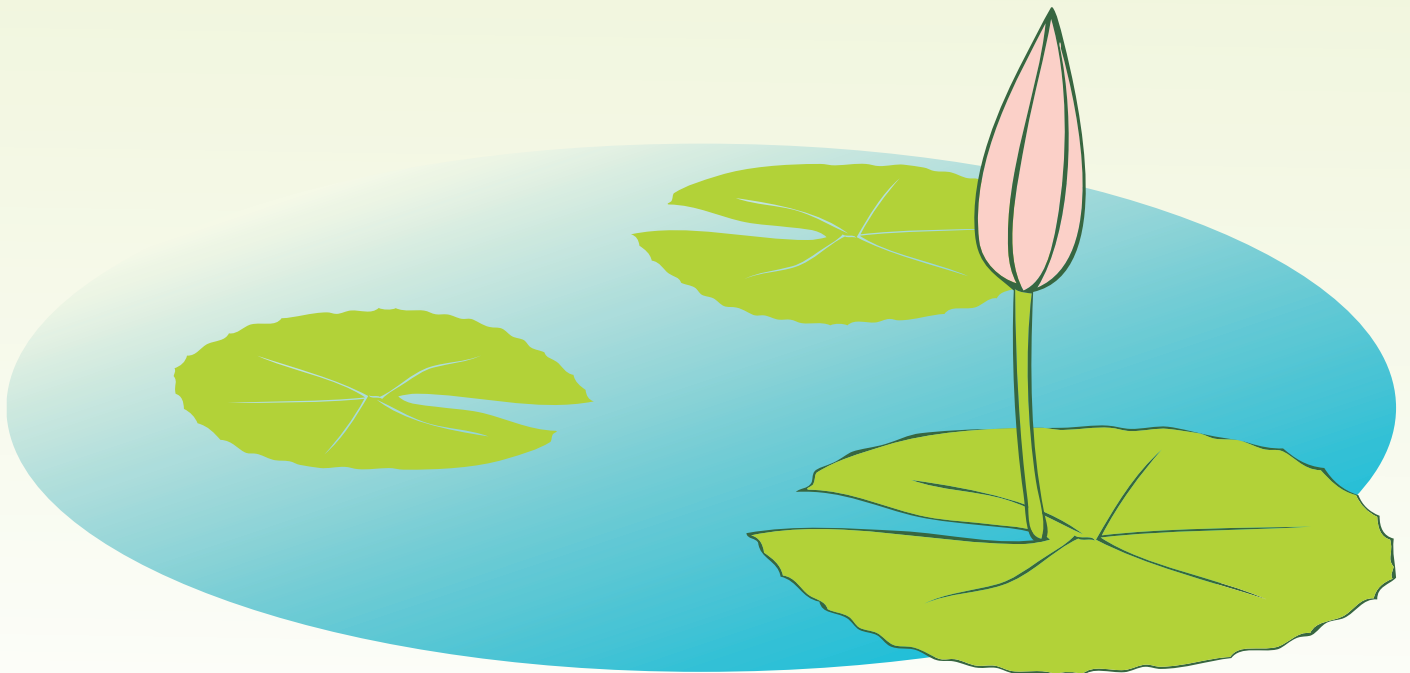


Captura de pantalla de archivo PDF para impresión del libro “El cuadro perfecto”



Capítulo 1

Metodología





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



Metodología

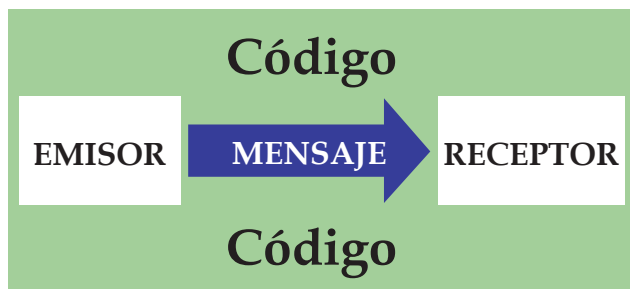
Según el diccionario de la academia, metodología es un conjunto de métodos que siguen una investigación; el método, es un conjunto de procedimientos y de medios destinados a obtener un resultado, resumiendo, debemos entender que el método científico es un conjunto y serie de procedimientos en búsqueda de un resultado, entonces en la vida diaria usamos métodos para todo tipo de actividades que persiguen un fin en específico, aunque no lo denominemos de esta forma, ¿Para qué determinar un método para el diseño?.

¿Metodología para que?

El diseño tiene como objetivo la solución de un problema de comunicación entre el emisor y el receptor.

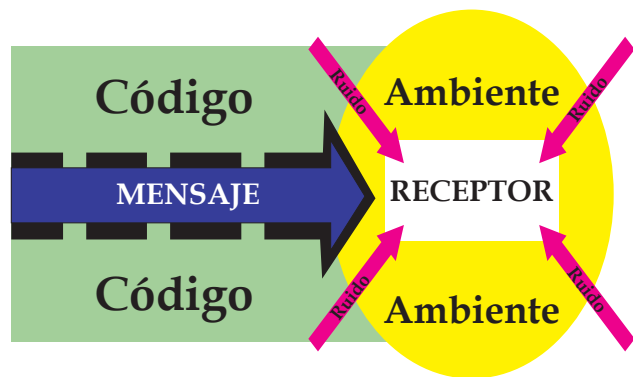


La transmisión de esta información se encuentra contenida dentro de un código, sin embargo, este no siempre es el mismo que maneja el receptor por lo que el mensaje no llega de forma correcta o como el emisor desea, es por esta razón que el diseñador gráfico debe encontrar una forma de codificar el mensaje para que este llegue de la forma mas fiel posible.



El trabajo del diseñador no es fácil ya que para codificar un mensaje se debe de tomar varios elementos en cuenta, como por ejemplo el ruido (existen cuatro tipos de ruido: visual, ambiental, fisiológico y psicológico), el medio en el que se va a enviar el mensaje, el soporte que lo va a contener y el publico o el receptor a quien esta dirigido.

El mensaje esta rodeado de un ambiente que puede alterar la percepción o el contenido que se pretende enviar.

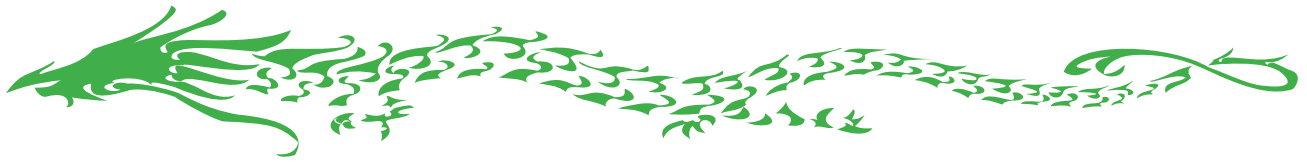


Por esta razón, el diseñador tiene que investigar que los elementos que pueden influir en la percepción del mensaje, para que pueda idear la forma en que el mensaje llegue a su destino con la menor distorsión, esta investigación se hace de forma que se analice al receptor, el ambiente al que estará expuesto el mensaje y los posibles inconvenientes que se tendría en un futuro para transmitirlo.

A este proceso se le llama metodología para el diseño.

En este capítulo se explicara la metodología que se usara en la creación de un el libro infantil. Planteando el problema, sus elementos y posibles soluciones.





Metodología

Es trabajo del diseñador gráfico procura que el mensaje llegue lo mas fielmente posible al público o destinatario, creando una serie de códigos que sean comprensibles, así como que visualmente sea atractivo y agradable al usuario asegurando así una permanencia del mensaje.

El diseño nace de la necesidad de resolver un problema de comunicación visual, en esta ocasión nuestro problema es el contar un cuento con imágenes, en otras palabras, la creación de un libro infantil, la autora Raquel Cesar Rocha es quien solicita el diseño e ilustraciones de un cuento que servirá como muestra de su trabajo.

Teniendo el problema definido el diseñador debe recolectar información que le facilite el trabajo. El diseño es un proceso y cada diseñador tiene su propia metodología, a través del tiempo se han creado una serie de esquemas que sintetizan la labor de investigación de forma mas práctica, cada uno tiene sus particularidades, ya sea que en alguna área se desarrolle más, la investigación, en el análisis de los datos o que considere estos elementos solo de forma superficial, pero todos hemos visto que muchos coinciden en ciertos puntos.

A continuación se muestra un par ejemplos en las cuales se puede observar estos elementos.

Metodología de Bruno Munari

- Necesidad
- Problema
- Recopilación de Datos
- Análisis de Datos
- Creatividad
- Solución

Metodología de la UAM por L. Bruce Archer



En estos esquemas podemos identificar elementos constantes, pasos que son indispensables los cuales sirven como guía hacia la solución del problema.

Estos pasos son:

- Problema
- Recolección y análisis de datos
- Desarrollo.

Estos puntos abarcan el desarrollo del proyecto de forma general por lo que se establecerá un método en el cual se puntualicen otros aspectos, sugiriendo una serie de preguntas para resolverlos de forma práctica.





Desarrollo de una metodología propia

1

La primera etapa es definir los elementos del problema, para esto se plantean una serie de preguntas que nos ayudarán durante la entrevista con el cliente.

- *Necesidad: ¿Cuál es la necesidad del cliente?*
- *Problema: ¿Qué problema hay para satisfacer esa necesidad?, ¿Qué se desea conseguir?*
- *Definición del problema ¿Cuál es el problema a resolver?*
- *Elementos del problema ¿Cuáles son los elementos de este problema que se resuelvan con diseño y cuales con ilustración?, ¿Cuál es el mensaje que se debe transmitir?, ¿A quién esta dirigido este mensaje?*

2

Posteriormente se pasa a la parte de investigación y recolección de datos, en esta fase el diseñador debe preguntarse que necesita para cumplir las expectativas de su cliente, así también, debe analizar que datos sirven para la solución del problema y cuales no. Dentro de esto factores se debe considerar el presupuesto del cliente para ir delimitando las posibilidades según su capacidad.

- *Recopilación de datos: ¿Qué elementos tenemos?, ¿Qué elementos faltan?, ¿Cuál es el presupuesto con el que contamos?, ¿Cuáles son las condiciones de tiempo de el trabajo?, ¿A que publico se esta dirigiendo el producto o trabajo?*
- *Análisis de Datos: ¿Cuáles de estos elementos sirven para solucionar los problemas planteados anteriormente? Organización de la información para su aprovechamiento.*

3

A continuación se seleccionan los elementos que sirven para la solución de los problemas.

- *Creatividad: ¿Qué elementos sirven para la realización del proyecto?*

Desglose de la metodología

Cada diseñador Gráfico conforme a su experiencia va creando su propio método de trabajo basándose en las necesidades de su cliente y del tiempo que dispone, por supuesto este siempre sigue la misma línea lógica de desarrollo: Problema, Investigación y Desarrollo.

Necesidad

La primera etapa ayuda a plantear lo que se van a resolver y por lo tanto a definir el problema. Posteriormente se desglosan los problemas separando sus elementos para un mejor estudio, de esta forma podemos saber que es lo que se necesita investigar o trabajar.

Recopilación de información

Teniendo los elementos del problema se empieza a recopilar los datos que harán falta para su solución, por ejemplo: si es una ilustración para un cartel, las necesidades serian conocer el objetivo del cartel, el formato, el mensaje, el publico al que se destinará, el contenido, basándonos en estas necesidades se investiga primero cuales son las condiciones del trabajo, presupuesto, formato, plazo o tiempo de entrega, tipo de cartel, texto o contenido, áreas para legales (o sea marcas, patrocinadores, etc.), después, se plantea cual es el target (publico objetivo), el mensaje a representar, la composición, el estilo, la corriente, la técnica, etc., finalmente, si la imagen necesita de elementos específicos, como por ejemplo: ambientes, personas o personajes, objetos, etc. se hace una investigación para recolectar dichos elementos, de esta manera se puede decir que abarcaríamos la información de lo general a lo particular, pero siempre sin perder nuestro objetivo.

Creatividad

Posteriormente y según el problema a resolver, se emplean los resultados de este análisis para hacer los primeros bocetos, se forman caras en los personajes según las características de las descripciones, se simulan ambientes según el relato, etc.



4

Toda imagen requiere de un soporte que la contenga, es por esta razón que el siguiente paso es preguntarse cual se puede usar, y como se usa correctamente (sobretudo si no se sabe manejar esa técnica o faltan datos en su aplicación).

- *Materiales y tecnología: ¿Qué soporte se pueden usar?, ¿Cuáles son las técnicas mas usadas en el medio?*
- *Experimentación: ¿Cómo se aplica?*

5

El siguiente paso es preguntarse la técnica y las imágenes o elementos se pueden usar.

- *Modelos: ¿Qué técnica sirve para este proyecto y como se aplicaría?*
- *Verificación: ¿Qué elementos sirven y cuales no?*

6

Teniendo la autorización del cliente o la aceptación de nuestras propuestas, así como la corrección de estas, ya podemos preguntarnos como lo vamos a presentar.

- *Dibujos constructivos: ¿Cómo se vería ya terminada?, ¿Qué problemas se podrían presentar en su reproducción?*
- *Solución*

De esta forma podemos abordar el problema de una forma mas fácil y sencilla. Ayudándonos de una serie de preguntas que nos pueden guiar durante la búsqueda de información.

Materiales

En esta etapa no se puede definir los elementos ya que la información se esta evaluando por lo tanto solo se propone. Esta etapa es de experimentación de técnicas, así como de materiales para la realización de las ilustraciones, actualmente con la computación la imagen se puede traspasar casi sin ningún problema, sin embargo el acabado y la calidad de cada materia crearan una diferencia en la reproducción final.

Modelos

Ya que se ha experimentado con la técnica y los estilos, se saca una prueba de impresión casera, en donde se busca que el mensaje construido se transmita correctamente, así como se evalúa la aceptación del diseño de personajes y de la composición de pagina, es en este momento que se prueba la recepción del mensaje.

Maqueta

En esta etapa se consolida el diseño editorial y las imágenes que fueron aceptadas previamente o corregidas según la petición del cliente, conforme se van uniendo se crea la maqueta y se le da una ultima inspección o corrección si se requiere, para que al final se entregue la muestra final o el original de impresión al cliente según lo que él pida.



Planteamiento del problema

Esta etapa comienza con una entrevista con el cliente para saber cuales son sus necesidades y en que le podemos servir, el cliente en la mayoría de los casos tiene una idea de que es lo que desea. En este punto es muy importante aclarar cualquier duda acerca del objetivo del proyecto, entre más datos nos puedan proporcionar es mejor.

La entrevista

Un diseñador o un ilustrador, en la mayoría de las ocasiones se entrevista con el director artístico o con la persona encargada de la campaña, la publicidad o el proyecto, en pocas ocasiones el trabajo se tratara directamente con el interesado o el que financia el proyecto.

Durante esta entrevista se debe decidir el concepto deseado, junto con otros factores como el presupuesto y el plazo de entrega. Las instrucciones varían según si el diseñador es independiente, o sea, al que se le encargan los trabajos concretos (free lance) o de "casa" es decir que forma parte del personal fijo de la compañía. A menudo se le da al diseñador independiente un mayor grado de libertad que al de "casa". Este último puede encontrarse que los formatos ya han sido decididos, así como el presupuesto de la maquetación, la cantidad de ilustraciones, el color y el sistema de reproducción.

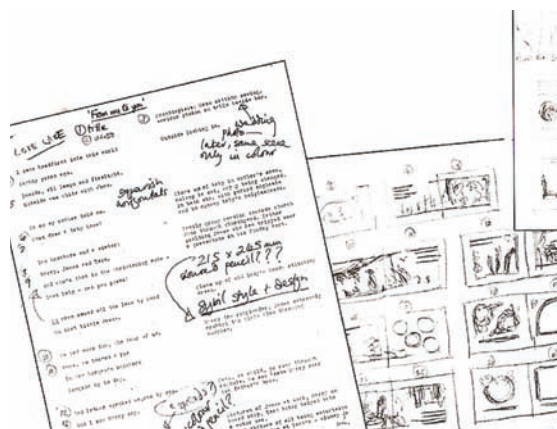
En este caso Raquel Cesar Rocha es el cliente directo, durante la entrevista nos comento sus inquietudes y necesidades, después de llegar a varios acuerdos para definir su problema se hizo una serie de preguntas que nos ayudo a confirmar lo entendido y aclarar algunas dudas con respecto al proyecto.

Posteriormente se evaluaron las necesidades y se plantearon los objetivos, así como se empezó la recopilación de datos.

Definida la necesidad y los elementos que conforman este problema podemos sintetizarlos, en los elementos que debemos investigar y resolver para llegar a la solución.

Consejos útiles para el diseñador:

Libreta o grabadora de sonidos, son practicas herramientas para no perder detalle de lo que el cliente explica, si se tiene una idea de las necesidades del cliente puntualizar estas y con-firmalas de forma que quede claro lo que se espera como resultado del proyecto.

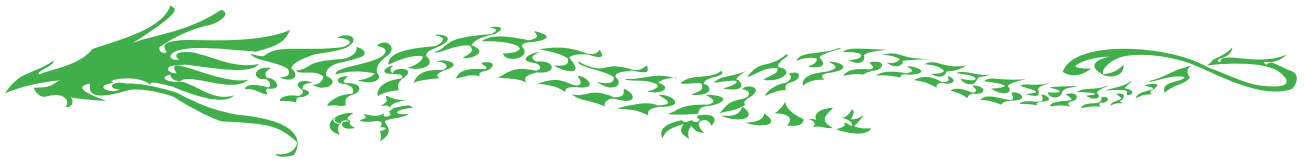


Consejos útiles para el ilustrador:

La carpeta de trabajo es útil para mostrar tu actual forma de ilustrar, en la mayoría de los casos el director de arte o el encargado de contratarte vio anteriormente muestra de tu trabajo, hay que confirmar que el estilo que busca siga siendo el que tu produces en caso de que este haya cambiado.



1* Ilustración y diseño, Terence Dalley



A continuación una reseña breve de la entrevista donde se define las necesidades a resolver.

• *¿Porque se solicita el servicio de diseño? Por que no se nada de diseño y necesito a alguien confiable para que manipule el contenido de mi trabajo.*

• *¿Cuál es la necesidad a cubrir? Necesito que se entiendan mis ideas, no siempre las letras son suficientes para lograr ese objetivo.*

• *¿A qué tipo de publico se dirige tu obra?*

A todo tipo de publico.

• *¿Para qué edad esta dirigido tu cuento?*

De 5 a 12 años y todos aquellos que les interese

• *¿Qué tipo de publico crees que compre tu libro o este tipo de lectura?*

Principalmente los padres que son los que tienen el dinero, luego los niños que los obligan a comprarlo, luego los jóvenes que creo que lo comprarán por las ilustraciones, para luego enamorarse de la historia.

• *¿Cómo crees que pueda ayudarte?*

Teniendo en cuenta que mi publico es infantil, creo que las letras los pueden aburrir. La combinación de mi cuento y las ilustraciones pueden llamar más la atención.

• *¿Quieres sólo las ilustraciones para tu manuscrito?*

Creo que no solo son las ilustraciones, por que también me gustaría que le dieras una imagen al libro. Creo que las ilustraciones son las que le darán vida al libro pero necesitan estar contenidas en algo.

• *Entonces además de las ilustraciones ¿quieres que se le de un formato a tu cuento?*

Si

• *¿Qué planeas hacer con el trabajo ya terminado?*

Mi intención es presentarlo en editoriales mexicanas, si es rechazado pienso presentarlo en editoriales españolas y si es rechazado nuevamente lo edito por cuenta propia.

• *Entonces tú quieres llevar un dummy a la editorial o sea un maqueta de el libro ya ensamblado.*

Si, para darle una mejor presentación.

• *¿Que elementos nos puede proporcionar para este trabajo?*

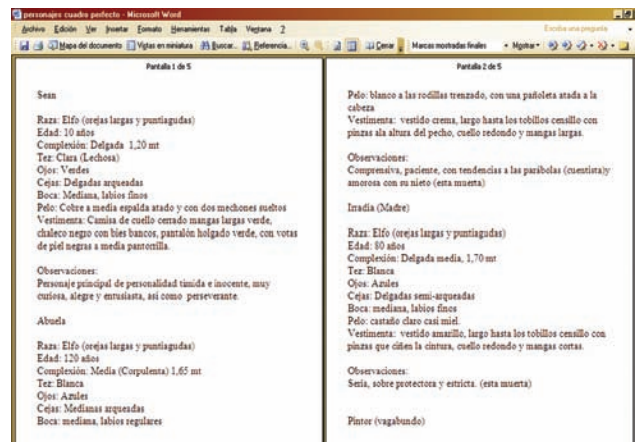
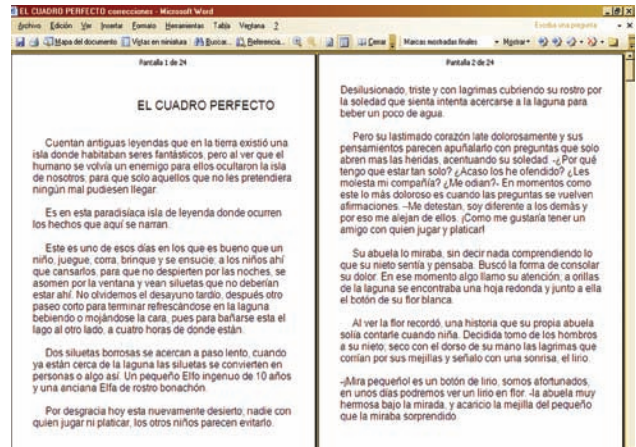
El manuscrito, las descripciones de cómo son mis personajes y los ambientes.

• *¿De que presupuesto cuentas para este trabajo?*

Bueno mi presupuesto es limitado pero no quisiera que lo reflejara la maqueta.

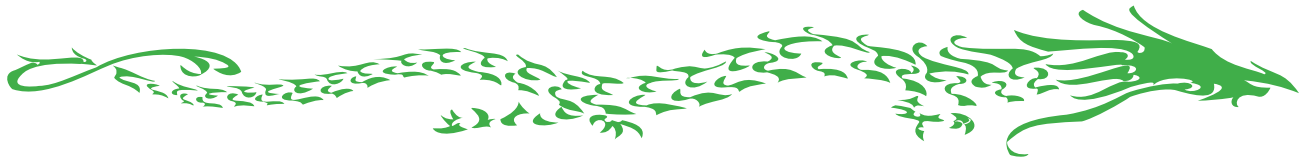
• *¿Quieres que las ilustraciones sean a color?*

Si, creo que llamaría mas la atención para los niños pequeños.



Estas son muestras del material que entregó la autora para la realización del proyecto, archivos del cuento "El cuadro perfecto", descripción de personajes y algunas referencias donde se baso para las descripciones del ambiente.





Necesidad

La autora buscó que se le ilustrara uno de sus cuentos para tener una muestra de su trabajo ya terminado, de forma que esta le sirva como carta de presentación frente a una editorial o para ser impreso de forma independiente. En otras palabras, una maqueta del cuento “El cuadro perfecto” con todas las características que tiene un libro impreso, ilustraciones basadas en su manuscrito, montadas con un diseño que complementa texto e imagen y respete el texto original que nos presenta.

- *Maqueta / Libro ilustrado “El cuadro perfecto”*
- *Libro llamativo para niños de 5 a 12 años, para coleccionistas y principalmente para un editor*
- *Respetar la integridad del manuscrito*

Problema

El proporcionar un diseño, en otras palabras, el acomodo del texto en cajas con un tipo de letra legible, con una apariencia atractiva, que denote armonía y que sea atractivo tanto al lector como al editor que se le muestre.

Desarrollo de las ilustraciones de portada, contraportada e interiores (integrados al texto), las cuales constan de: desarrollo de personajes y ambientes, basados en ciertas partes del relato.

Este trabajo tiene como público objetivo un lector con un margen de edad muy amplio de 5 a 12 años, son niños con gustos y necesidades diversos por lo que hay que buscar una forma de atenderlas lo mejor posible.

- *Desarrollo del libro: Soporte económico, diseño editorial e ilustraciones internas y de portada*
- *Público objetivo: Buscar satisfacer las necesidades de niños de diferentes edades y adultos*
- *Respetar la integridad del manuscrito y buscar que este sea legible para todos*



Uno de los problemas que encontramos es que los niños de 5 años tienen necesidades diferentes a los niños de 12, en primer lugar se encuentra el nivel que tienen de atención y retención de conceptos, la capacidad que el niño tiene de diferenciar ciertos elementos, por ejemplo; la figura sobre un fondo en niños pequeños debe ser de tal forma que no haya confusión entre ambos.



Sin mencionar los intereses que cada edad tiene pues conforme el niño crece sus necesidades cambian, en otras palabras, los primeros se encuentran aprendiendo a leer por sí mismos las imágenes son muy importantes pues son estas las que guían al niño en la identificación de conceptos, mientras que en el caso de los niños más grandes que ya no dependen tanto del dibujo para poder leer buscan libros de acuerdo a la moda, a sus gustos y preferencias.



Definición del problema

La búsqueda de conciliar la necesidad del cliente y las demandas de el publico nos hace recabar todos los elementos básicos que el diseño nos pueda ofrecer, asimismo para determinar cual es la información que se requiere, el problema se divide en cuatro partes:

- La primera es referente al manuscrito, la definición del género, el publico al que esta dirigido y las características de esta narrativa. Estos elementos nos ayudan a definir al publico destinado y el nicho dentro del mercado.
- La segunda es el diseño editorial del libro, formato del libro, tipo de lectura, tipografía, composición de pagina, etc; todos los elementos necesarios para desarrollar la propuesta grafica.
- La tercera son las imágenes interiores y la portada, la técnica, el soporte, la composición de la imagen, el estilo de representación
- La ultima consta de la integración de todos los elementos; la narrativa, el diseño y las imágenes.



Actualmente el genero para cuentos fantásticos se encuentra muy lleno de nuevas ilustraciones, ya sea en historias clásicas como el caso del mago de OZ o en nuevos proyectos.

Elementos del problema

Teniendo el problema definido solo nos queda desglosar los elementos que se tienen que investigar, de esta forma se pueden generar una serie de preguntas que nos faciliten la identificación de estos.

Desarrollo del libro / cuento
"El Cuadro perfecto"

Diseño

Especificaciones técnicas
Genero literario
Tipo de libro
Soporte (económico)
Diseño para niños: márgenes, estilo de párrafo y tipografía
Composición
Desarrollo del archivo digital
Integración de la imagen en el diseño
Desarrollo de archivos para impresión de la maqueta

Ilustración

Referencias
Narrativa Grafica
Estilo
Técnica
Material
Composición
Bocetos
Desarrollo de la imagen
Captura de la imagen acabada
Integración de la imagen en el diseño

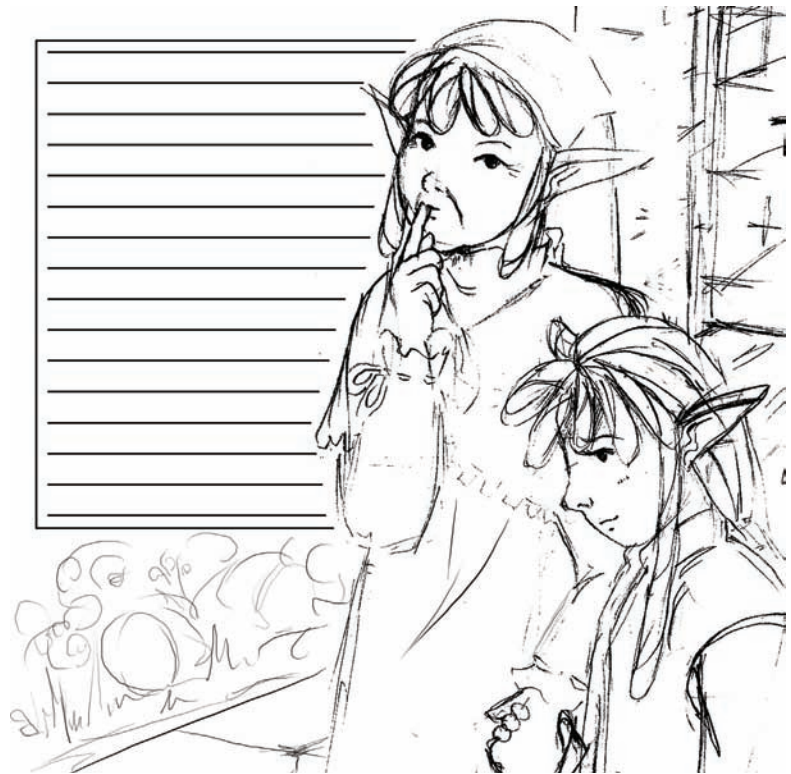
En este esquema dividimos el problema en dos aspectos los que se encuentran relacionados con diseño y los problemas que se refieren al desarrollo de las ilustraciones, de esta manera esperamos se pueda comprender mejor la información.

Puntos a desarrollar

Para un mejor entendimiento del problema este se desglosa en preguntas que podamos contestar fácilmente o que se resuelvan con elementos fijos.

1. *¿Quién es la autora? Currículo.*
2. *¿De qué trata el cuento? Manuscrito del cuento.*
3. *¿Cómo son los personajes? Descripción de los personajes, estos se consiguen dentro de la orden de trabajo o la entrevista con el cliente.*
4. *¿Dónde se desarrollan los personajes? Descripción de los ambientes, ubicación geográfica o referencia; flora y fauna así como elementos destacables.*
5. *¿Quiénes van a leer el cuento?, ¿A quién va dirigida la historia?, ¿Quién consume el diseño? Análisis del público al que esta dirigido: edades, nivel socio económico, etc.*
6. *¿Con qué presupuesto se cuenta?, ¿Imágenes a color o blanco y negro?, ¿Formato y tipo de papel? Análisis del aspecto económico del proyecto y la reproducción de este.*
7. *¿Qué tipo de cuento es?, ¿En qué género se encuentra ubicado?, ¿Qué es un cuento fantástico? Ubicación del género literario y características de cuento fantástico.*
8. *¿Qué elementos podemos encontrar en una ilustración fantástica o de esta literatura? Elementos de representación y características de la ilustración en libros infantiles fantásticos.*
9. *¿Cómo se compone una imagen?, ¿Cuáles son los soportes más usados en el libro infantil?, ¿Qué técnicas se pueden usar? Diseño e ilustración de los personajes: Técnicas, estilos, imágenes que ilustren interiores y portadas*
10. *¿Qué elementos hay que considerar en la creación de un libro? Diseño editorial: Formatos y elementos del libro, diseño de espacios tipográficos, composición de páginas.*
11. *¿Cuáles son los problemas que podemos tener en la reproducción de las imágenes para la maqueta? Especificaciones y problemas técnicos*
12. *¿Cómo se manda el archivo para la imprenta?, ¿Cómo se realiza la presentación de la maqueta al cliente? Desarrollo de archivos digitales, impresión y armado de la maqueta final.*

Boceto de "El cuadro perfecto", desde la entrevista o cuando leemos por primera vez el cuento podemos ir proyectando una posible solución, imaginar como van las escenas en el relato localizar unos puntos claves que sería bueno dar vida, inmediatamente planeamos como se desarrollaría la imagen que acompaña este relato. En estos casos siempre es importante capturar todas estas ideas y conservarlas, ya que son estas las que pueden ayudar al desarrollo final de la imagen.





Recopilación de datos

Basado en los elementos del problema se recolecta todos los datos que se tienen a mano y se busca la información que falté y aquella que creamos nos sirva para la solución del problema, conforme la recolectemos seleccionaremos la más relevante, de esta forma evitaremos salirnos de nuestro objetivo.

Existen cantidad de concursos tanto de cuento escrito como de libro ilustrado, patrocinado por editoriales que buscan nuevos escritores e ilustradores y que son una puerta para promocionarse. También se puede usar los catalogos de estas editoriales para poder ver los tipos de diseño e ilustración en los libros que se encuentran actualmente en el mercado y buscar que el proyecto que se está preparando sea competitivo.

• ¿Quién es la autora?

Nombre: Raquel Cesar Rocha
 Fecha de Nacimiento: 15-04-1980
 Nivel Académico: Bachillerato
 Diplomados: "Creación literaria" impartido en el claustro de Sor Juana por el profesor: Ricardo Chávez Castañeda con una duración de un año de 10 mayo 2000 a 12 mayo 2001.
 Talleres de creación de cuento y novela:

1. "Bases del cuento" impartido por Ricardo Chávez Castañeda con una duración de 2 meses a enero 2002.
2. "Los cuatro discursos" impartido por Ricardo Chávez Castañeda con una duración de 2 meses enero 2003
3. "Sutileza en la literatura" impartido por Ricardo Chávez Castañeda con una duración de 2 meses enero 2004.
4. "Estrategias narrativas" impartido por Ricardo Chávez Castañeda con una duración de 2 meses agosto 2003.

Trabajos publicados:

- "Es mío", Cuento erótico publicado en gaceta trimestral Do-Box.
- "Sueños y Realidad", Cuento erótico publicado en gaceta trimestral Do-Box.
- Trabajos en proceso de publicación:
- "Las Aventuras de Nody" guión para cómic en proceso de publicación, participo en concurso de TNT 4.

XIII CONCURSO DE ÁLBUM ILUSTRADO A LA ORILLA DEL VIENTO

Para impulsar el desarrollo de la creación literaria y plástica para niños y jóvenes, el Fondo de Cultura Económica convoca al XIII Concurso de Álbum Ilustrado A la Orilla del Viento, que se ajusta a las siguientes **BASES**

1. Pueden participar escritoras e ilustradores de cualquier nacionalidad, edad, lugar de origen o residencia, siempre y cuando no pertenezcan a un lugar que sea el país de origen. Quedan excluidos los miembros del FCE.
2. Cada álbum podrá ser presentado por uno o varios autores e ilustradores.
3. Tanto el texto como las ilustraciones de los álbumes concursantes deberán ser elaborados íntegramente y no podrán incluirse materiales ya publicados en otros concursos.
4. La obra a concursar deberá ser un álbum ilustrado, es decir, un libro en el que la historia se cuenta a través de imágenes y texto de tal manera que éstas se complementan e incluso refuerzan mutuamente entre sí. Deberá ser un volumen mínimo de 10 páginas, pero no más de 20 páginas.
5. El libro, formato del tamaño y la técnica de ilustración son libres. Los autores serán responsables de los derechos de autor de la obra de la obra de arte.
6. La propuesta del álbum deberá presentarse con un diseño y estructura que le facilite la lectura, el dibujo, el color e ilustraciones. No se aceptarán propuestas impresas o que no cuenten con una ilustración.
7. La obra no deberá tener un carácter comercial y no debe incluir ni referencias ni nombres de los autores. La obra debe estar acompañada de una carta manuscrita que contenga nombre, dirección, teléfono y correo electrónico del o de los participantes. Debe incluir el título de la obra concursante y el o los nombres utilizados para firmar.
8. EN NINGÚN CASO SE DEVOLVERÁ LA MANUSCRITA, por lo que HO DEBERÁ INCLUIRSE LAS ILUSTRACIONES ORIGINALES, y fotocopias reproducidas de éstas.
9. La dirección o la que deben ser enviadas las obras se las adjuntará: FCE Concurso de Álbum Ilustrado A la Orilla del Viento. Libro para Niños y Jóvenes. Fondo de Cultura Económica. Carretera México-Toluca, km 332, Cd. Bucanón del Pedregal, Tlalpam, C.P. 7475, México, D.F. La convocatoria de Argentina, Brasil, Colombia, Chile, Ecuador, Estados Unidos, Centroamérica, Perú y Uruguay podrán entregarse su propuesta a nuestro Fondo en sus países, según dirección de correo electrónico de cada uno de ellos. Los trabajos deberán incluir la leyenda XIII Concurso de Álbum Ilustrado A la Orilla del Viento.
10. Cuando ésta obra se presente con carácter de premio de su fecha de publicación y hasta la 18:00 horas de la tarde de agosto de 2006. En los meses por concurso con la fecha de recepción. No se recibirá propuesta después de esta fecha.
11. El jurado será el compuesto por los profesionales de reconocida prestigio y que de la literatura la fecha 1 de junio. La decisión de una integración se presentará en un mes y se dará a conocer en la fecha de publicación de los resultados. Su fallo será irrevocable. Asimismo, el premio podrá ser declarado desierto.
12. El premio de este año consistirá de \$100,000.000 (Cien mil pesos mexicanos) o su equivalente en US\$ y la obra se publicará en la colección Los Desechos de A la Orilla del Viento del FCE.
13. Los resultados del concurso serán publicados el 30 de octubre de 2006 en la página web del FCE: www.fce.com.mx/informacion/mba.htm
14. Los concursantes podrán participar con el número de propuestas que deseen. Su participación en el concurso implica su aceptación de estas bases.

México de 2006

Para mayor información, comuníquese al teléfono (52 55) 5449 1000 ó 1002, o escribir a libros@fondoculturaeconomica.com Consulte nuestra página web: www.fondoculturaeconomica.com

Argentina	Bolivia	Brasil	Chile	Colombia	Costa Rica	Ecuador	El Salvador	Estados Unidos	Guatemala	Honduras	Paraguay	Perú	Uruguay	Venezuela
Av. Corrientes 1251, Ciudad de Buenos Aires, Argentina	Plaza Bolívar, La Paz, Bolivia	Av. Paulista, 1508, São Paulo, Brasil	Plaza Venezuela, Caracas, Venezuela	Calle 26 de Julio, Bogotá, Colombia	Calle 10 de Agosto, San José, Costa Rica	Calle 10 de Agosto, Quito, Ecuador	Calle 10 de Agosto, San Salvador, El Salvador	1600 Avenue of the Americas, New York, NY, USA	Carretera México-Toluca, km 332, Cd. Bucanón del Pedregal, Tlalpam, México	Carretera México-Toluca, km 332, Cd. Bucanón del Pedregal, Tlalpam, México	Carretera México-Toluca, km 332, Cd. Bucanón del Pedregal, Tlalpam, México	Carretera México-Toluca, km 332, Cd. Bucanón del Pedregal, Tlalpam, México	Carretera México-Toluca, km 332, Cd. Bucanón del Pedregal, Tlalpam, México	Carretera México-Toluca, km 332, Cd. Bucanón del Pedregal, Tlalpam, México

Convocatoria para concurso de álbum ilustrado a la orilla del viento, esta convocatoria esta abierta a todo el publico de la comunidad latino americana, cada año se realiza y el premio ademas de una suma en efectivo es la publicación del proyecto.





¿Quién es el público objetivo?

Como antes se había mencionado dentro de la entrevista, el público para el que se planea este cuento y libro es para niños de 5 a 12 años, los cuales se encontrarán cursando de primero de primaria y hasta primero de secundaria aproximadamente, así también se pretende llamar la atención de sus padres y a un grupo selecto de jóvenes los cuales les agrada la literatura fantástica y no pertenecen a este rango de edades.

Las característica principal en los niños de 5 a 12 es la forma en la que percibe su ambiente, la principal fuente de información que tiene en este momento es la experiencia familiar, la que se empieza a formar con la escuela y los amigos. La familia brinda el primer conocimiento del niño, los valores, las costumbres, la identificación y reconocimiento de los elementos en su entorno, la escuela por otro lado refuerza los conocimientos del espacio, valores cívicos, así como la interacción con los compañeros de clase a través de juegos, cuentos e historias. Lo que supone una edad para consumir más libros de cuentos, como parte de su rutina o por el deseo de seguir aprendiendo nuevas cosas.

Las imágenes para niños se basa en su percepción visual, por ejemplo: la falta de detalles, los bordes más o menos sólidos que delimiten los objetos y diferenciarlos del fondo. El niño pequeño es atraído por figuras de colores brillantes, todo aquel elemento que motive al niño a orientarse dentro del espacio y denote emociones reconocibles lo ayuda a entender la imagen que se le presente, conforme va creciendo el niño sus necesidades cambian. Al principio para los primeros lectores (aprox. 1 a 6 años) la historia muestra su entorno y refuerza ciertos conceptos el libro es más bien un juguete con el cual la maestra o los padres se apoyan para su enseñanza, para la segunda etapa (6 a 8 años) la lectura es práctica y educativa refuerza valores pero también crea una identificación con el personaje capturando la atención del niño, en la siguiente etapa (8 a 16 años aprox.). Aunque el objetivo es el mismo el tipo de libros cambia la cantidad de texto aumenta, las imágenes se vuelven más pequeñas o no tan constantes y la trama se vuelve más compleja, en otras palabras el cuento desarrolla una trama con cambios de tiempo escenarios y generando expectativa en el lector basada en la información que el autor le proporciona.



Muestra de libros para niños de 3 a 12 años, “Cuentos para dormir” es una recopilación de cuentos clásicos como son: Pinocho, la cenicienta, el gato con botas el flautista de hamelin entre otros.

“Mi primer libro de canciones infantiles es un libro juguete para niños pequeños que comienzan el preescolar este libro pretende que el niño aprenda jugando.

“La prehistoria” es un tomo de la colección Larousse que muestra a los niños de 7 a 10 los aspectos de la vida en esa época.





¿De que trata el cuento?

Esta historia trata de un joven elfo que se siente muy solo a pesar de compartir su vida con su madre y abuela, no tiene amigos, todos los del pueblo en donde habita parece que lo ignoran, un día encuentra un lirio, su abuela le cuenta que si lo cuida puede que este le de un obsequio muy especial, su obsequio resulta ser una pequeña hada que se volverá su amiga y compañera de viaje, posteriormente encuentra a un dragón que lo invita a viajar, saliendo de la isla que lo protege dejando a su madre y abuela, así como la aldea que tanto miedo le ocasiona. Al final se da cuenta que el miedo que tiene hacia la aldea es por que el es el único vivo en un lugar lleno de fantasmas y su madre y abuela también están muertas, su alma no descansa por tenerlo que cuidar durante su infancia, el tiene que tomar una decisión por el bien de las almas de sus seres queridos los deja y se va con el dragón a conocer nuevas tierras y hacer una nueva vida con sus amigos. Esta es una reseña breve de el cuento planteando solo los elementos mas representativos dentro de la trama.

Teniendo un resumen del cuento surge una pregunta ¿cuáles son los objetivos de esta narrativa? Ya que de esta forma se podría enfocar o exaltar esos valores dentro de las imágenes es por esta razón que se pregunto a la autora para tener la fuente original del mensaje.

La autora nos respondió que el objetivo es dejar una serie de mensajes en él publico que lo lea:

“Los seres que amamos nunca nos dejan solos y siempre nos acompañaran en nuestro corazón”.

“Perder el miedo a la soledad”.

“Sin importar cuan diferente te sientas o seas siempre habrá alguien que te aprecie por ser tu”.

¿Cómo son los personajes?

Desde la narración sería difícil saber como son exactamente los personajes. Sus características físicas casi no se mencionan dentro del cuento , es por esta razón que se le pidió a la autora que nos proporcionara una descripción de los personajes, si es que la tenía, el objetivo es apegarnos a las ideas que tiene el autor, sin embargo tenemos la autorización de variar ciertos elementos en la representación de los personajes si así lo requiere el estilo de la ilustración o nos facilita el manejo de estos elementos. En el siguiente apartado podemos ver la descripción de los personajes con los elementos mas representativos que se pueden utilizar y una ligera mención de su forma de ser para la caracterización dentro de la composición de las ilustraciones.

Estos elementos son:

Raza

Edad

Complexión

Tez

Ojos

Boca

Pelo

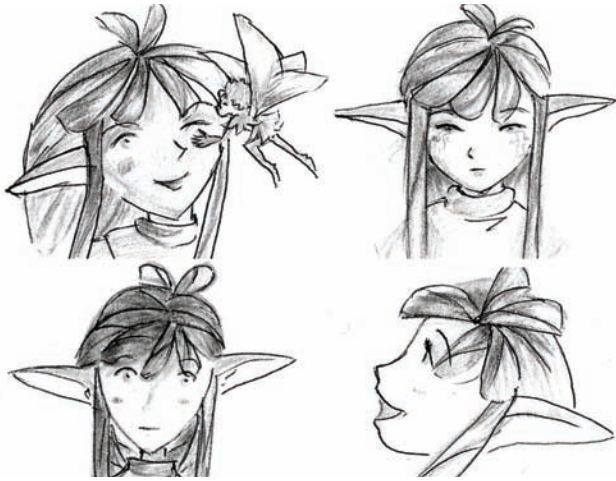
Vestimenta

Observaciones: las cuales nos da un resumen del carácter del personaje dentro del cuento.



Actualmente existen muchos libros de consulta con respecto a personajes y criaturas fantásticas, estas son las portadas de dos libros que actualmente se encuentran en el mercado que usaremos como referencia, dentro se pueden encontrar consejos útiles para desarrollar el diseño de un personaje o para la investigación de los elementos que hagan falta.





Abuela

Raza: Elfo (orejas largas y puntiagudas)

Edad: 120 años

Complexión: Media (Corpulenta) 1,65 mt

Tez: Blanca

Ojos: Azules

Cejas: Medianas arqueadas

Boca: mediana, labios regulares

Pelo: blanco a las rodillas trenzado, con una pañoleta atada a la cabeza

Vestimenta: vestido crema, largo hasta los tobillos sencillo con pinzas ala altura del pecho, cuello redondo y mangas largas.

Observaciones: Comprensiva, paciente, con tendencias a las parábolas (cuentista) y amorosa con su nieto (esta muerta).

Sean

Raza: Elfo (orejas largas y puntiagudas)

Edad: 12 años

Complexión: Delgada 1,20 mt

Tez: Clara (Lechosa)

Ojos: Verdes

Cejas: Delgadas arqueadas

Boca: Mediana, labios finos

Pelo: Cobre a media espalda, atado y con dos mechones sueltos

Vestimenta: Camisa de cuello cerrado manga largas verde, chaleco negro con bias bancos, pantalón holgado verde, con votas de piel negras a media pantorrilla.

Observaciones: Personaje principal de personalidad tímida e inocente, muy curiosa, alegre y entusiasta, así como perseverante.



Irradia (Madre)

Raza: Elfo (orejas largas y puntiagudas)

Edad: 80 años

Complexión: Delgada media, 1,70 mt

Tez: Blanca

Ojos: Azules

Cejas: Delgadas semiarqueadas

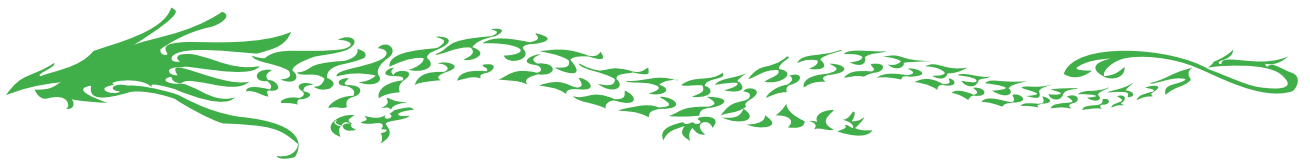
Boca: Mediana, labios finos

Pelo: Castaño claro casi miel.

Vestimenta: Vestido amarillo, largo hasta los tobillos sencillo con pinzas que ciñen la cintura, cuello redondo y mangas cortas.

Observaciones: Seria, sobreprotectora y estricta (esta muerta).





Cristalina (Hada)

Raza: espíritu del bosque

Edad: ¿? Aparenta 12 años

Complexión: Delgada, 20cm

Tez: Blanco verdoso

Ojos: Negros

Cejas: Delgadas semiarqueadas

Boca: Mediana, labios finos

Pelo: Rizados y alborotados a la oreja, color púrpura

Alas: Traslúcidas azulosas con brillos

Vestimenta: Blusa tipo top rosa pálido agarrado al cuello con cintas y de una pieza en la espalda, falda de tiras de pasto tipo hawaiano color verde claro, descalza.

Observaciones: Entusiasta, Activa, curiosa, inocente y aventurera

Pintor (vagabundo)

Raza: Elfo (orejas largas y puntiagudas)

Edad: 150 años

Complexión: Delgada, 1,65 mt

Tez: clara rosada (lechosa)

Ojos: miel

Cejas: Medianas arqueadas

Boca: Mediana, labios regulares

Pelo: Gris claro

Vestimenta: Camisa manga larga, chaleco de piel con ribetes de piel oscura casi negra, pantalón café roído por lo viejo, zapatos negros muy gastados, capa de viaje color gris, manchada con tierra y un morral grande y viejo a cuestras, un sombrero de pico y solapas grandes color negro.

Observaciones: Alegre simpático, acomedido y buena gente.



Llamir (Dragón)

Raza: Dragón chino tradicional, color verde y panza amarilla,

Edad: ¿? miles

Complexión: delgado y largo

Tez: Escamosa y verde

Ojos: Amarillos reptilianos

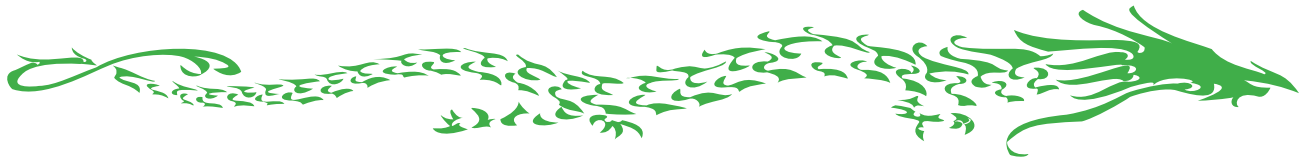
Cejas y bigotes: Largas

Boca: Grande y con colmillos muy afilados

Pelo: Blanco y largo en todo su cuerpo

Observaciones: Dominante, sabio, explorador y dócil ocasionalmente.





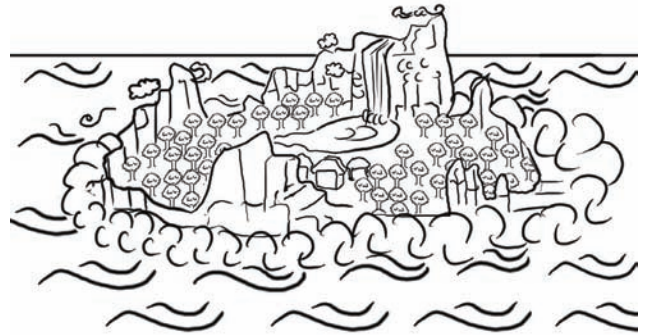
Natham (Padre)
Raza: Elfo (orejas largas y puntiagudas)
Edad: 90 años
Complexión: Delgada media, 1,70mt
Tez: Blanca
Ojos: Verdes
Cejas: Delgadas arqueadas
Boca: Mediana, labios regulares
Pelo: Cobrizo a media espalda atado en una coleta.
Vestimenta: Camisa de cuello cerrado manga largas verde, pantalón recto verde, con votas de piel negras a media pantorrilla.
Observaciones: Trabajador, paciente, amoroso y condescendiente (está muerto).

¿Dónde se desarrollan los personajes?

El ambiente es algo indispensable dentro de el cuento pues es donde se desarrolla la trama o los acontecimientos, es importante tener una referencia ambiental clara para que se pueda lograr una mejor comunicación con el lector.

Un escenario fantástico puede relacionarse a cierta región del planeta o podemos adaptar la descripción a varios lugares similares y convertirlos en uno solo que reúna las características que se narran, gracias a esto, encontramos elementos que nos permitan ubicar y crear el entorno del personaje.

Dentro de este cuento, los personajes se desenvuelven en una isla fantástica cubierta por un hechizo que hace invisible esta al exterior, lo que la a convertido en un lugar que solo las criaturas mágicas conocen, su ambiente es muy especial coexiste principalmente la flora de los bosques húmedos y los bosques brumosos, a excepción de algún elemento exclusivo del relato.



Los escenarios en los que se mueven los personajes son:

Laguna u ojo de agua donde Sean encuentra el lirio y a Cristalina.

Camino del bosque de la laguna a la Aldea

Aldea donde habita Sean

Casa y jardín de Sean

Cascada donde encuentran al dragón Llamir.

Por esta razón se intenta empalmar los ambientes del cuento en la realidad buscamos el ecosistema más cercano a los descritos por la autora, la mayor parte de estos se encuentran ubicados en diferentes latitudes como son: Bosque húmedo de Estados Unidos, la cascada y el ojo de agua paisajes que pertenecientes a la zona central de México, así también los bosques brumosos de Escocia.





A continuación presentaremos una recolección de ambientes que nos ha sugerido la autora y las descripciones de los elementos que ella hizo especialmente para su relato.

Los bosques húmedos

El bosque húmedo Olímpic, únicos en norte América, esta ubicado en la península que se interna en las aguas del océano pacifico, en la costa del estado occidental de Washington, EE.UU. Es un Área silenciosa y envuelta en bruma, y sus árboles tapizados de musgo reciben mas de 3810mm de precipitación fluvial anual.

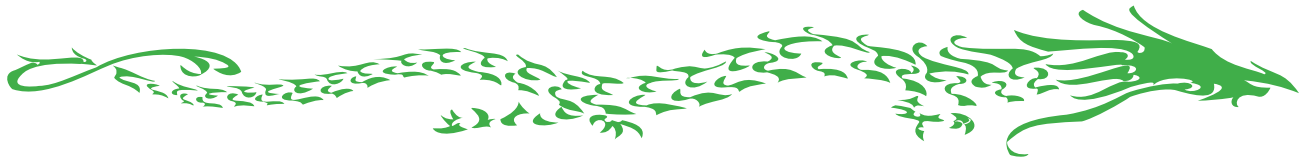


“Bosque humedo Olympic”
Coleccion de la naturaleza de
Time Life

El suelo del bosque húmedo, del cual surgen gruesos troncos de pino Douglas y de abeto occidental aparece bañado de luz y colmado de plantas. Al frente, entre musgos crece la acedilla, con hojas como de trébol. Los helechos son de la variedad “espada”: hojas puntiagudas, bordes de dientes agudos. Por doquiera, pudriéndose, se ven troncos de árbol desgajados por ventarrones.

Esto es muy común en los bosques húmedos, por que las raíces de algunos de los árboles mayores solo necesitan penetrar 90 cm. En el suelo para saciar su sed en contraste con las raíces del roble de bosques mas secos que penetran a más de 5 m de profundidad.





La pluviosidad anual en el Parque Nacional Olympic es muy elevada, lo que convierte el área en una de las más húmedas de Estados Unidos. El clima ha permitido el desarrollo de una densa vegetación, compuesta fundamentalmente por musgos y helechos de gran tamaño que cubren el suelo del bosque.

Árboles encontrados en este tipo de bosque:

Arce "airoso" con hojas de 38 cm y troncos cubiertos de musgo y helechos.

Abeto occidental:

Aliso

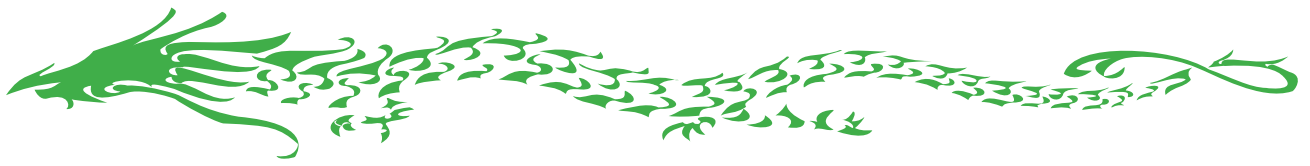
Pino Douglas

"Hojas en desintegración"
Colección de la naturaleza de Time Life



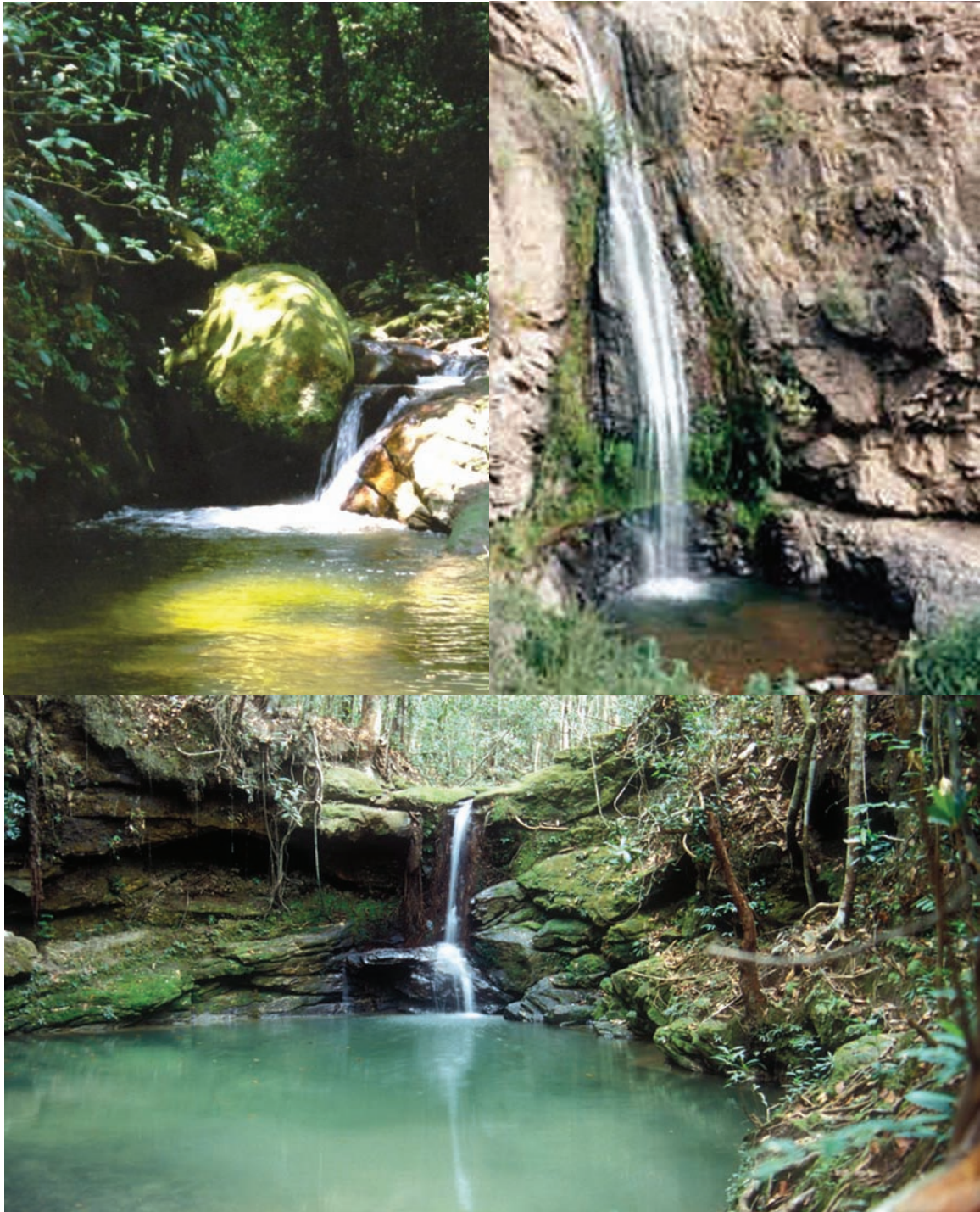
"Raíces Salientes" Colección de la naturaleza de Time Life

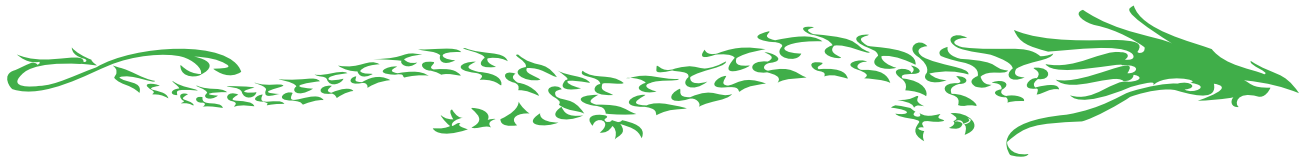




Ojo de agua o Cenote

Depósito natural de agua subterránea, a gran profundidad, que se halla en México y otras partes de América. También llamado cenote.

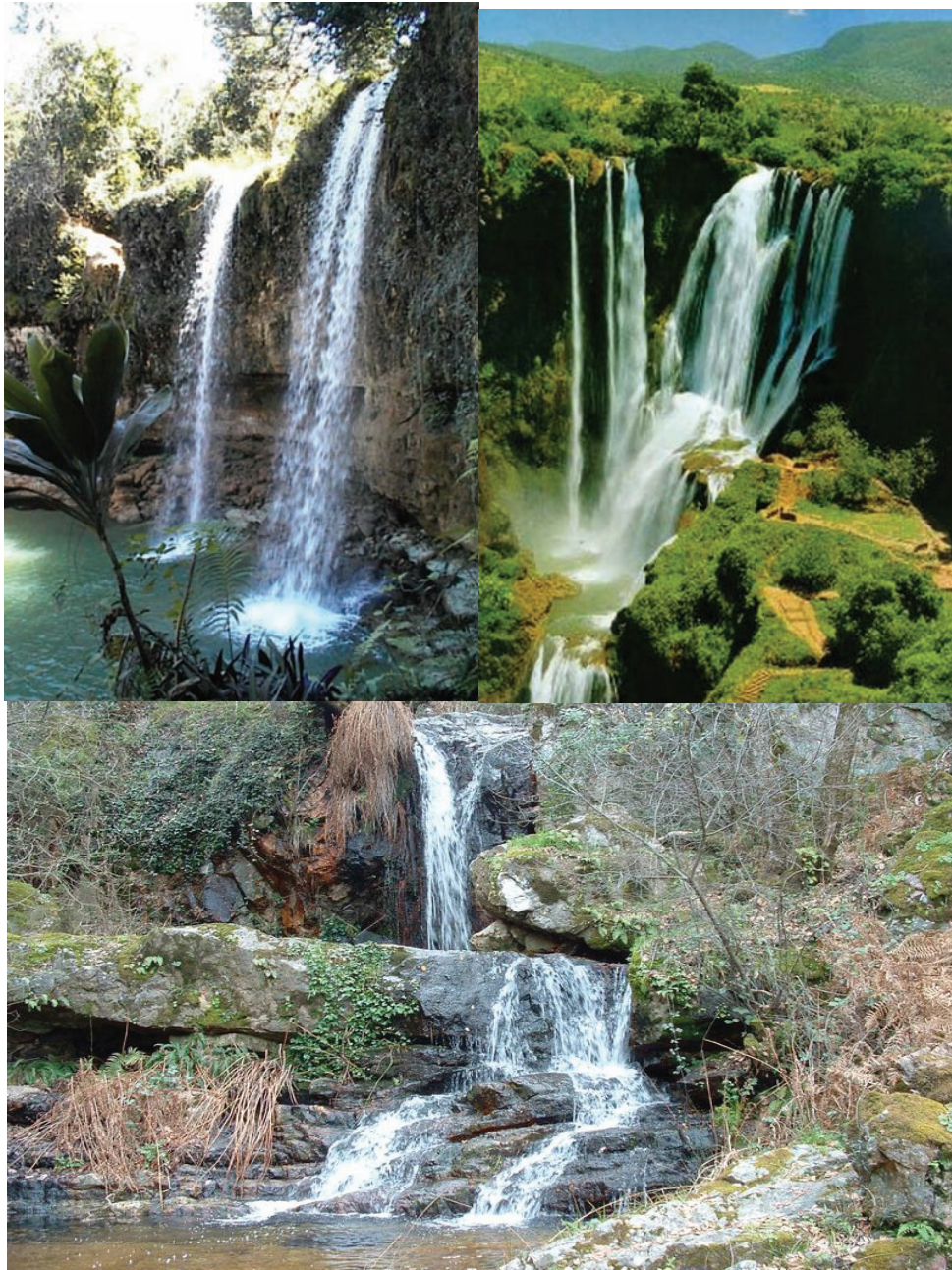


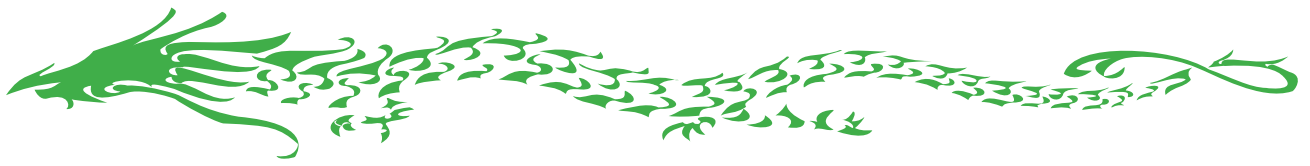


Cascada o Despeñadero de agua.

Al otro lado de la aldea a cuatro oras de esta se encuentra una cascada la cual deja caer una abundante cantidad de agua proveniente de las montañas cercanas, esta cascada tiene una altura total de 8 metros, en la base de esta donde cae con fuerza litros y litros de agua

que amenazante se encuentra una gran cantidad de piedras negras y afiladas las cuales producen un ruido ensordecedor, sin embargo ala mitad de la pared que la contiene se encuentra una saliente en la que crece algunos arbustos y uno que otro árbol.





Laguna

f. Depósito natural de agua, de menores dimensiones que el lago. Depósito de agua que cae de la lluvia o baja de las montañas y se acumula, este yacimiento es de un tamaño mediano de forma semicircular, el cual tiene dos vertientes la cual sirve de entrada en el lado derecho y la otra como salida al lado

izquierdo la cual permite que el agua fluya constantemente, sin embargo en el fondo crece vegetación ligera la cual da una apariencia verde y viva, en este lugar crecen juncos a las orillas y lirios que flotan en el cause del río y se acumulan en las orillas.



Foto de laguna, al ser de menor dimensión cuenta con mas vegetación dentro de el por lo que el color del agua se ve verdoso u oscuro.

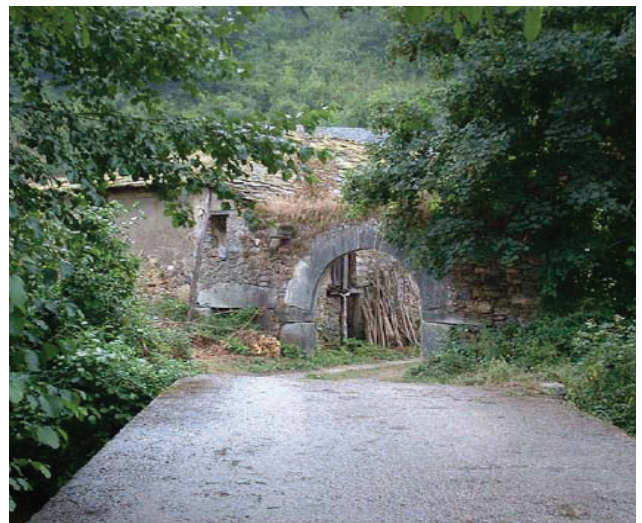
Esta es la imagen de un lago es de mayor dimensión u el color que refleja es mas claro y azul.





Aldea

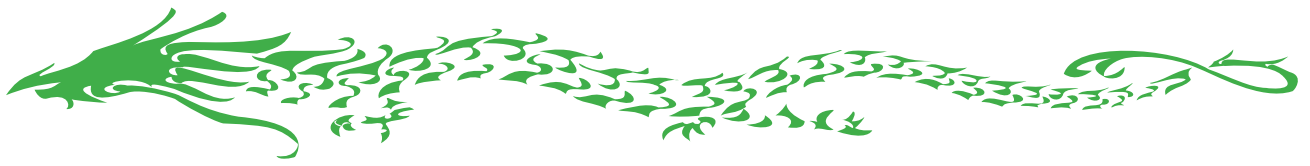
Esta aldeas albergan a las familias Elfas del bosque, las casas así como la sociedad de divide en pequeños grupos los cuales se identifican por el tamaño y lo bien cuidado de sus jardines, las casa están construidas por piedras y los techos están hechos con tejas verdes igual que el follaje, los elfos aman la naturaleza y por esto permiten que crezca libremente sobre las paredes de sus casa, claro, sin cubrir las ventanas para que pueda entrar el sol sin problema alguno, los jardines crecen libremente y para diferenciar o dividir de uno y otro hay caminos de piedras pulidas, desde lejos podemos ver como las casas se encuentran agrupadas en forma circular alrededor de la plaza. En el relato la aldea ha sido destruida por trolls pero el pequeño no lo nota hasta la noche que pasa por la plaza corriendo entre los fantasmas.



De arriba abajo:

- 1 Tipo de casa imagen proporcionada por la autora como referencia para el desarrollo de los escenarios del cuento
- 2 Lothlórien, de las novelas de J.R. Tolkien es una ciudad habitada por elfos del bosque, la descripción del ambiente se asemeja a este habitat
- 3 Imagen de aldea abandonada entre las montañas





Plaza de la aldea

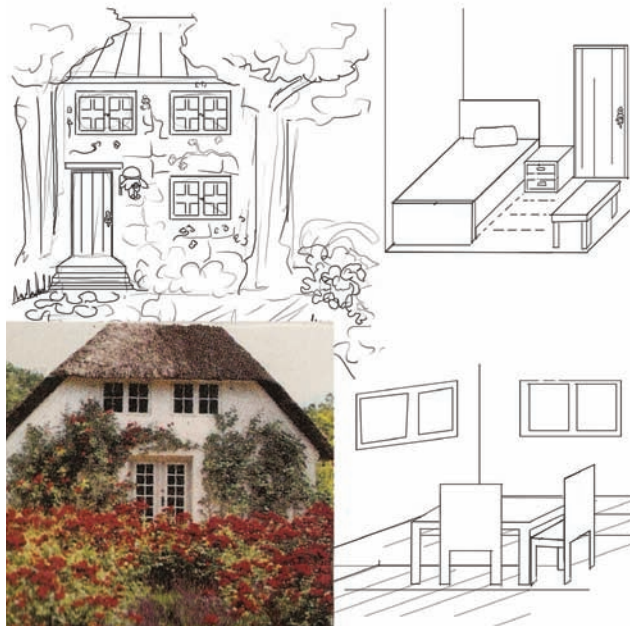
La plaza tiene aproximadamente 30 metros de diámetro en la cual reposaban mesas, sillas y bancas en estas convivía la gente. Su símbolo principal era la fuente que se erguía imperiosa en el centro, en la que siempre podrían encontrar al mago.

De la misma manera que la aldea la plaza se encuentra desierta y por la noche los fantasmas vagan como en vida solían recorrerla, la luz de la luna permite ver la forma real de las casas, el piso y las plantas por doquier.



Casa de sean

Como el resto de las casa elfas esta estaba construida por piedras blancas y tejas verdes en el techo de dos aguas para que en época de lluvia esta caiga alrededor de la casa y riegue el jardín que rodea la casa, la vegetación invade las paredes pero no tapan las ventanas las cuales son abundantes y grandes, esta casa tiene dos pisos en los cuales se reparten cuatro recamaras en el piso superior y cinco cuartos en el piso inferior, el recibidor, la recamara de Sean, la cocina, la sala y el comedor. En este caso la casa de sean no se ve destruida ya que la magia de sus padres la protege del paso del tiempo, el deterioro se ve solo hasta que Sean se va de casa.



La imagen es parte de las referencias que la autora sugirió, el resto son bocetos basados en la descripción del relato.





Flora

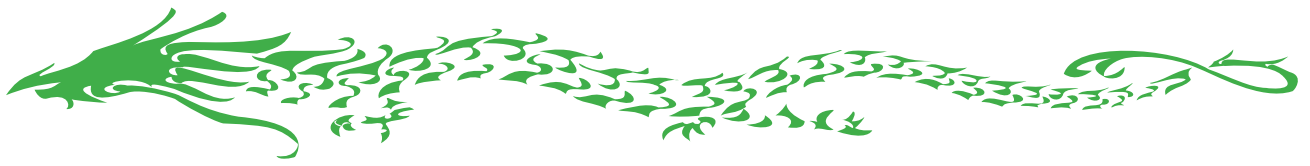
Lirio de la laguna: Nenúfar, nombre común de varias plantas acuáticas pertenecientes a los géneros *Nymphaea* y *Nuphar*. Presentan hojas alternas, provistas de largos pecíolos que sostienen el limbo, generalmente de gran tamaño, que queda flotando en la superficie del agua. Las flores, solitarias, grandes y vistosas, están provistas de pedicelos largos y robustos, y se sitúan también flotando sobre el agua. Los nenúfares viven en aguas lentas, con poca corriente, o aguas casi estancadas. Muchas especies se utilizan como ornamentales en estanques y jardines.

El nenúfar blanco: una planta originaria de Europa, presenta hojas flotantes, con el limbo casi circular, de entre 10 y 30 cm de diámetro. Las flores son muy grandes y de color blanco. El nenúfar amarillo presenta hojas acorazonadas flotantes y flores amarillas, de entre 4 y 6 cm de diámetro.



Izquierda: Juncos; derecha arriba: lirio acuático; en medio: nenúfar rosa; derecha abajo: Corneta de Anjo lirio.





Flora del bosque húmedo

En este bosque las raíces salen de la tierra y se nutren de los troncos caídos y árboles muertos, por la gran cantidad de humedad la descomposición en este suelo suele ser mucho más rápida, por lo tanto las hojas son rápidamente absorbidas.

Las plantas a nivel del suelo son:

Helechos "ciervo" de una longitud de 60 a 90 cm

Equiseto o "cola de caballo"

Hojas de vainilla

Hongos silvestres

Musgo



Al ser un lugar con mucha humedad entre los árboles crecen hongos y otras plantillas pequeñas como son las hojas de vainilla.

Fauna

Aunque casi no es visible la fauna dentro de la narrativa por el ambiente sombrío y solitario del cuento, se toma una referencia según lo anteriormente descrito, esta consta básicamente de:

Ranas verdes: a la orilla del lago (se encuentra principalmente en la laguna)

Caracoles: en el bosque y zonas cercanas al lago, río o charcos.

Arañas: siempre presentes en todas partes, sin embargo son más vistas entre las plantas el color de estas puede ser blanco o amarillo son pequeñas y se encuentran entre las flores



"Rana Arborea del Pacífico" y "Caracol terrestre sobre lecho" Colección de la naturaleza de Time Life





¿Con que presupuesto se cuenta?

El presupuesto para la reproducción final es limitado, teniendo en cuenta que lo que se va a entregar es un prototipo, en otras palabras una sola maqueta con impresión casera o laser color.

Se busca una forma atractiva y llamativa, para que al llevarlo frente a un editor el trabajo presentado se encuentre lo más cerca al original que sería impreso de forma masiva.

Las restricciones en cuanto al diseño editorial son muy pocas, por ejemplo: que el formato del libro ya sea encuadernado, engrapado o pegado, no sea superior al tamaño carta por pagina, no utilizar tintas extras o especiales, en otras palabras, las imágenes tanto de portada como las que se encontrarán en el interior, se realizarán pensando en que se imprima en selección de color.

Se pretende que la impresión de este libro sea en papel blanco, no muy grueso como de 60 a 120 gramos. La portada está planeada para ser impreso en papel y montada sobre las pastas o impresa en cartulina mas gruesa, ambas opciones en selección en color, protegida con mica, barniz o un plastificado que ayude a proteger la impresión del maltrato o desgaste.

De momento se deja pendiente la posibilidad de usar solapas o no.

El diseño editorial así como el formato del libro se deja bajo la responsabilidad y decisión del diseñador, bajo previa aprobación del cliente en una revisión de avance y corrección.



Existe una gran cantidad de impresoras caseras e industriales, que manejan formatos de carta que es el estándar a doble carta o plotter que tiene un rango mas amplio, los costos varían según el lugar o el costo de los consumibles.

Cuando la cantidad de impresiones es pequeña se recomienda usar el servicio de impresión de un sitio especializado ya que aseguran una buena calidad por un precio inferior al costo de una maquina casera y los consumibles





Conclusiones

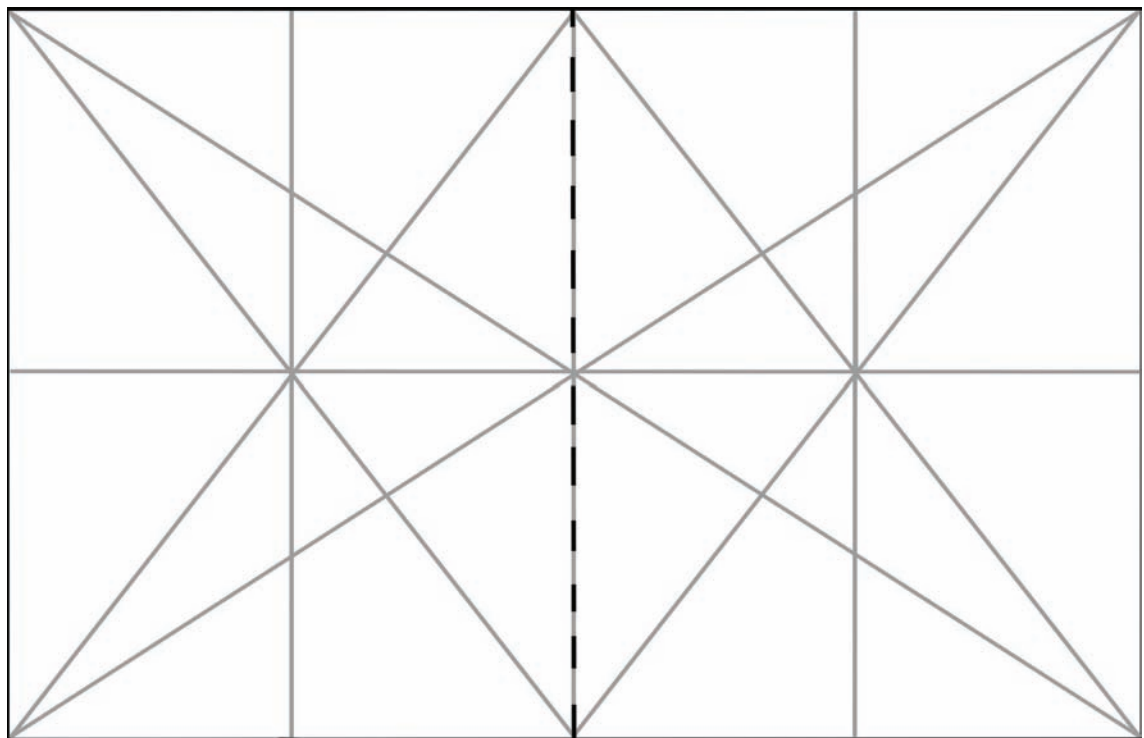
La autora Raquel Cesar Rocha nos plantea un problema, quiere una muestra de su trabajo impreso en forma de libro para poder llevarlo a diferentes editoriales como muestra de lo que puede hacer. Para que sea mas atractivo, desea que el libro se encuentre completamente ilustrado pues su idea es que sea leído tanto por niños de 5 a 12 años como por adultos o jóvenes que coleccionen este tipo de literatura. Para poder abordar este problema nosotros como diseñadores tenemos que plantear una serie de pasos para recolectar aquella información que sea útil.

En este capítulo mostramos algunas formas para recolectar esta información, es importante recordar que cada persona puede crear un método propio para trabajar el mismo problema, aunque existan ciertos pasos constantes, cada persona puede organizarlos según sus necesidades.

Hasta este punto la información recabada no requiere mayor análisis, son datos o referencias que la autora nos proporcionó y que nos servirán para la representación de las imágenes.

Siempre buscando no perder nuestro objetivo el siguiente paso es recolectar aquella información que nos permita visualizar el resultado, en esta ocasión esta investigación busca ir de lo general, que es el diseño y la ilustración hasta las necesidades particulares del proyecto.

En este caso debemos ir contemplado aspectos como el diseño editorial que se aplicara a este proyecto, el soporte para la imagen y las técnicas que se puedan aplicar, en el siguiente capítulo se retomaran las bases y los elementos que puede usar un diseñador e ilustrador en la tarea de comunicar un mensaje visual.

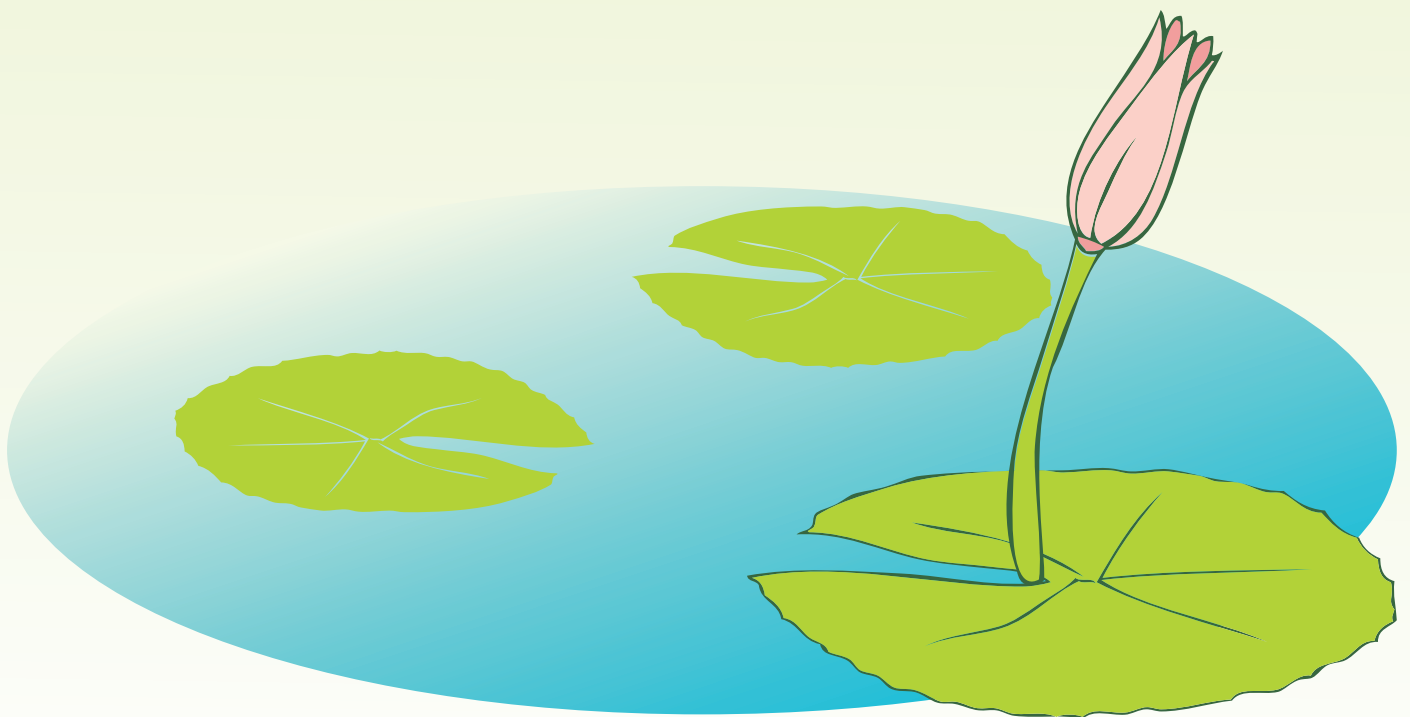


Esta estructura de página para el libro es muy básica pero estable, en ella se pueden buscar los puntos medios de la doble página y se percibe la tensión entre ciertos elementos.



Capítulo 2

Diseño gráfico e Ilustración





Universidad Nacional
Autónoma de México

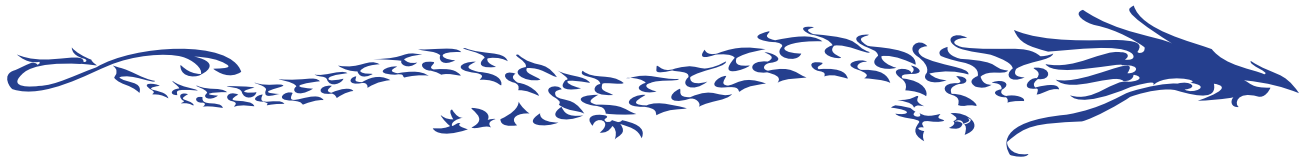


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



Diseño gráfico e Ilustración

El diseño y la ilustración a través del tiempo se han desarrollado como dos áreas similares en las que su función principal es comunicar un mensaje a una serie de personas. En la teoría de la comunicación tenemos un emisor, que comunica el mensaje (el cliente) y un receptor, a quien se le dirige (el público). El diseñador se ubica entre los dos para codificar el mensaje, si el código es “tal” que el receptor no es capaz de comprender, el mensaje se pierde (1).

Para lograr que este llegue a su destino el diseñador debe ser capaz de entender las necesidades del cliente y del objetivo, en otras palabras debe desarrollar empatía.

El mensaje contiene ciertos datos, si consideramos que todo medio visual trasmite información, el trabajo del diseñador se dificulta pues debe lograr la comprensión de estos datos y hacer que estos sean notorios en un ambiente saturado.

Por esta razón es que en el presente capítulo se planteará cual es la función del diseño así como las áreas que abarca y la importancia de la ilustración como una herramienta que usa el diseñador para la comunicación de un mensaje.



1* Simon Jennings, “Guía de diseño gráfico para profesionales”, editorial Trillas traducción Juan Felix Arostegui A. México D.F. 1995





Diseño gráfico

¿Qué es Diseño Gráfico?

Actualmente el producto del diseño gráfico está siendo usado en todo lo que nos rodea, cajas, folletos, libros, revistas, internet, etc. Diariamente la gente es bombardeada por una gran cantidad de imágenes que se encuentran en el ambiente compitiendo por ganar la atención de un posible comprador o usuario de algún servicio. Sin embargo, esta gran cantidad de imágenes sólo es resultado de un proceso llamado diseño.

Este proceso consta de codificar un mensaje y su intención, de forma que penetre en su objetivo de la manera más clara y convincente, de forma que éste mensaje consiga ser ameno, para que el receptor lo adopte como parte de su ideología o considere el objeto promovido como parte de una necesidad.

Wucius Wong (2) define el diseño como un propósito de creación visual que cubre exigencias prácticas y que en el momento de ser colocado frente al público debe transmitir un mensaje prefijado, por otra parte Scott (3) dice que éste mensaje debe de satisfacer necesidades humanas, de esta forma será aceptado por el receptor, a esto Dalley (4) agrega que la función del diseño es resolver problemas de comunicación relativos a productos, conceptos, imágenes y organizaciones, haciéndolo de forma original y precisa. Por lo anterior se puede decir que el diseño es un proceso de organización de un mensaje de manera gráfica o visual, el cual está satisfaciendo las necesidades de un emisor, para un mejor entendimiento con el receptor y se logra mediante la disposición de elementos sobre un medio o soporte y que han refinado a través de muchas etapas.

Elementos Básicos de Comunicación Visual



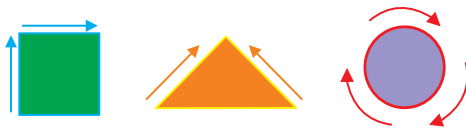
- **Punto:** El punto es la unidad mínima de expresión y de comunicación visual, este puede servir como referencia o como un marcador de espacio, dos puntos constituyen una sólida herramienta para la medición de un espacio o de un plano visual, a partir de estos elementos se puede crear efectos de profundidad, de hecho un conjunto de puntos puede crear figuras como es el caso del ofset o el grabado.



- **Línea:** Cuando los puntos están tan juntos que no se distinguen y son tomados como una unidad aumenta la sensación de dirección se convierte en otro elemento visual, la línea. La línea es el elemento principal de la pre-visualización, el medio de presentar en forma palpable aquello que todavía existe solo en la imaginación.



- **Contorno:** Se dice que la línea articulada describe un contorno. Existen tres contornos básicos el cuadrado, el círculo y el triángulo equilátero. A partir de estos contornos básicos derivamos mediante combinaciones y variaciones incabables todas las formas físicas de la naturaleza y de la imaginación del hombre.



- **Dirección:** Todos los contornos básicos expresan tres direcciones visuales básicas y significativas. El cuadrado, la horizontal y la vertical que significa la estabilidad en todas las cuestiones; el triángulo, la diagonal, que es opuesta a la estabilidad y rompe con la armonía produce el movimiento; el círculo, la curva representante de la repetición, el calor y el movimiento cíclico.

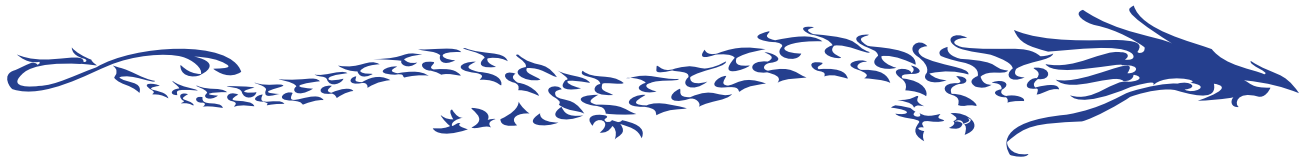
La mayor parte de los términos aquí presentados fueron extraídos de: "La sintaxis de la imagen" de Dondis A. Dondis, Editorial Gustavo Gili,

2* Wucius Wong, *Fundamentos del diseño Bi y Tri dimensional*, Editorial G. Gili. México 1999.

3* Guillermo Scott *FUNDAMENTOS DEL DISEÑO* Ed. LIMUSA México 2002

4* Dalley Terence, *Guía Completa de ilustración y Diseño, Técnicas y Materiales*, Editorial: H. Blume, Traductor Juan Manuel Ibeas, España 1982





¿Cuáles son los elementos que utiliza el diseñador?

El proceso que forma el diseño busca una serie de elementos que facilite el desarrollo para un mejor trabajo, este cuenta inicialmente con un planteamiento de tiempo para el desarrollo de una metodología, en la cual se le dedica una etapa a la recopilación de datos, que puedan ser útiles en la solución del problema, posteriormente otra etapa de análisis y selección de estos donde se descarta información irrelevante y se forman las prioridades que el trabajo busca resolver, teniendo esta información se elimina y depura la que puede ser de ayuda para resolver el problema, así se llega a una etapa creativa la cual constituye la planeación de la solución gráfica.

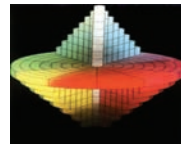
Basado en estos datos previamente recabados, el diseñador puede empezar con la construcción de la o las imágenes que solucionen el problema de comunicación y para esto se requiere de ciertos elementos visuales que constituyen la sustancia básica de la forma: el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, color, textura, dimensión, escala y movimiento, estos crean el esqueleto y sabiendo el impacto en el observador el diseñador puede hacer uso de éstos. Por esa razón se presenta una breve descripción de su función con el fin de que sea una referencia para aquellos que desconocen la importancia de "Los elementos básicos de comunicación visual".

La importancia de estos elementos se ve reflejada al observar como se altera la unidad del diseño al modificar una de sus partes, por lo cual la composición de una imagen debe de tomar en cuenta su interacción, así todo se encontrará dispuesto a comunicar el mismo mensaje.

Elementos básicos de Comunicación visual



- *Tono: Es la variación de la luz, La escala tonal más usada entre el pigmento blanco y el pigmento negro tiene unos trece grados, aunque la Bauhaus y otras escuelas de arte siempre ha pedido la mayor cantidad de gradaciones del gris. El tono es el que nos permite percibir diferentes valores de profundidad en una grafica bidimensional.*



- *Color: El color esta cargado de información y de experiencia, por lo que tiene significado asociativo y simbólico, cada color se maneja como un código de comunicación y la relación entre estos provoca una reacción en el que lo mira. Existen tres dimensiones que se pueden definir del color, el matiz, la saturación y el brillo, estos tres valores definen la cualidad del color que estamos trabajando.*



- *Textura: La textura es el elemento visual que sirve frecuentemente de "doble" de las cualidades de otro sentido, el tacto. Es posible que una textura no tenga cualidad táctil solo visual, un ejemplo de esto son las tramas o líneas que forman y dan la sensación de un tejido o rugosidad inexistente .*



- *Escala: Todos los elementos visuales tienen la capacidad para modificarse y definirse unos a otros. Este proceso en si mismo es el llamado escala. Es posible establecer una escala no solo mediante el tamaño relativo de las claves visuales, sino también mediante las relaciones con el campo visual o el entorno. En lo relativo a la escala los resultados visuales son fluidos y nunca absolutos, pues están sometidos a muchas variables modificadoras.*





¿Cual es la funciona del diseñador?

Elementos Básicos de Comunicación Visual



- *Dimensión: La representación de la dimensión o representación volumétrica en formatos visuales bidimensionales depende también de la ilusión. La dimensión existe en el mundo real, no solo podemos sentirla, si no verla con ayuda de nuestra visión estereoscópica binocular. Los efectos que produce la perspectiva pueden intensificarse mediante la manipulación tonal del “claroscuro”, énfasis espectacular a base de luces y sombras. La perspectiva tiene fórmulas exactas con numerosas y complicadas reglas. Usa la línea para crear efectos, pero su intención ultima es producir una sensación de realidad.*



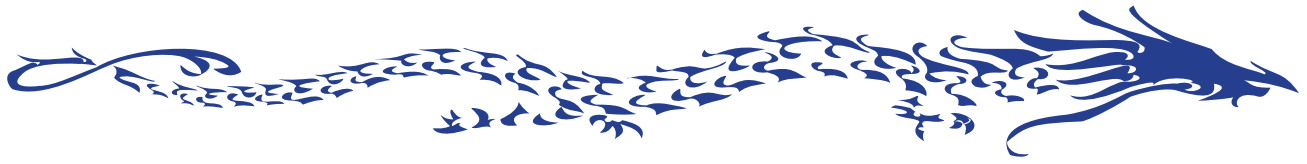
- *Movimiento: La sugestión del movimiento en formulaciones visuales estáticas es mas difícil de conseguir sin distorsionar la realidad, pero esta implícita en todo lo que vemos. Existe otros medios de representar el movimiento uno de estos es la persistencia de la visión, o sea la capacidad del ojo de retener una imagen en el cerebro por un periodo de tiempo, si el periodo entre imágenes similares es reducido lo que se percibe no es una secuencia de imágenes separadas sino un movimiento continuo. Sin embargo algunas propiedades de la “persistencia de la visión” pueden construir la razón del uso incorrecto de la palabra “movimiento” con la que se describen las tensiones y ritmos compositivos de los datos visuales, cuando lo cierto es que estábamos viendo algo fijo e inmóvil. El proceso de la visión no abunda precisamente el descanso. El ojo ésta escudriñando constantemente el entorno, siguiendo los numerosos métodos de que dispone para absorber información visual. La convención formalizada de la lectura, por ejemplo sigue una secuencia organizada. El ojo se mueve en respuesta al proceso inconsciente de la medición y el equilibrio regido por el “eje sentido” y las preferencias izquierda-derecha y arriba-abajo.*

La función del diseñador se resume en ser un intermediario en la cadena de información que hay entre el emisor y el destinatario ya que él se encarga de codificar el mensaje de una forma convincente y grata para que el destinatario lo acepte, mediante una metodología de investigación y desarrollo.

La forma que el mensaje es codificado depende del receptor: su edad, círculo social, económico, geográfico, etnográfico, etc. Los factores se miden según estos alteren la legibilidad o el entendimiento del mensaje, por lo que un diseñador que pretende enviar un mensaje visual de un continente a otro tendría que recopilar mas datos que uno que desarrolle uno en su misma comunidad.

Otro de los elementos que es fundamental en el desarrollo de una solución gráfica o del mensaje visual son recursos económicos a los que se puede recurrir para la reproducción y distribución, pues de estos depende el alcance del mensaje en su fase terminada y dará pauta a la complejidad en la etapa del desarrollo de la misma, por ejemplo: un diseño el cual está dirigido a grandes masas con poco capital requiere sencillez en la impresión pero contundencia en la imagen, para que con un solo vistazo se entienda el mensaje y el costo de reproducción sea el mínimo, a diferencia de un diseño que está dirigido a pocas personas y con capital ilimitado o alto, la imagen puede hacer uso de todos los elementos disponibles para su reproducción y el mensaje puede ser dispuesto para un análisis más detenido e incluso llegar al atesoramiento de este como un elemento de calidad artística.





¿Cuáles son los elementos de composición de un mensaje?

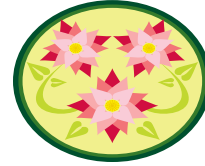
Como anterior mente se mencionó, el diseñador requiere de una etapa de investigación la cual define los elementos que rodean el mensaje a transmitir, éstos indican el tipo de destinatario al cual se dirige, las condiciones a las que está sujeta la reproducción de éste y su difusión entre otras. Sin embargo el mensaje y el método de expresar este depende considerablemente de la comprensión y la capacidad técnica del diseñador de abstraer, simplificar el mensaje y la forma de usar los elementos de composición visual.

Así el diseñador comienza con la recopilación de elementos que formaran la representación de el mensaje, estos ayudan a la pre-visualización y composición de la imagen, de esta forma se puede construir un collage de formas y se desarrollan posibles soluciones, las cuales se acercarán a la solución final.

Para la realización de este collage el diseñador tiene una serie de conocimientos o conceptos que le ayudan a la toma de decisiones en la organización de la o las imágenes, estos son conocidos como "Elementos de composición" los cuales ayudan al manejo del espacio, en otras palabras, al equilibrio y la tensión o interacción entre elementos.

En la composición de imágenes, ya sea un solo elemento o un conjunto, lo importante es la intencionalidad del mensaje. Los elementos dispuestos deben de apoyar el contenido y su interacción con el espacio es vital para lograr la comunicación.

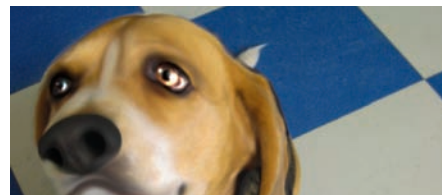
Elementos de composición



- **Regularidad e Irregularidad:** La regularidad es un ordenamiento de los elementos basado en algún principio el cual no permite desviaciones, si existe una variación dentro de un patrón se manifestaría como irregularidad.
- **Simplicidad y Complejidad:** La simplicidad es la síntesis visual, lograr que el mensaje llegue con el menor uso de recursos, mientras que su opuesto usa una gran cantidad de elementos, esto suele hacer difícil el proceso de organización de los elementos para su mejor comprensión.



- **Unidad y Fragmentación:** La unidad dentro de una obra genera que los elementos que la conforman se manifiesten como una sola unidad, mientras que la fragmentación permite que se perciba un carácter individual en estos.
- **Economía y Profusión:** La economía es el orden y uso de los elementos de forma simple y concreta. Lo cual también puede asociar la idea de la austeridad. Mientras que la profusión es una representación sumamente recargada, casi ornamental por el grado de detalle y complejidad. Este tipo de diseño se asocia a la riqueza, elegancia y el poder.



- **Reticencia y Exageración:** La reticencia busca la aproximación del observador como respuesta a elementos mínimos dentro de su obra, por el contrario la exageración estira, ensancha y amplifica al objeto buscando una mejor expresión.
- **Predictibilidad y Espontaneidad:** Se basa en la capacidad de prever de ante mano lo que será todo el mensaje visual basándonos en un mínimo de información, mientras la espontaneidad se caracteriza por un aparente falta de plan u orden ya que manifiesta una carga emotiva, impulsiva y desbordante.

Elementos de composición



- **Equilibrio e Inestabilidad:** La importancia del equilibrio se basa en la percepción humana y la necesidad de un punto de gravedad dentro de la obra, esta se cubre con el balance de peso entre los elementos, de esta misma forma la inestabilidad busca lo opuesto, ausencia de un equilibrio el cual provoca reacciones perturbadoras e inquietantes.
- **Simetría y Asimetría:** Una forma de buscar equilibrio es la simetría (equilibrio axial) para lograr esto se forma una unidad visual igual en ambos lados de una línea virtual que divide el conjunto, mientras que la asimetría busca el equilibrio de los elementos sin que estos estén forzosamente reflejados.





Elementos de composición



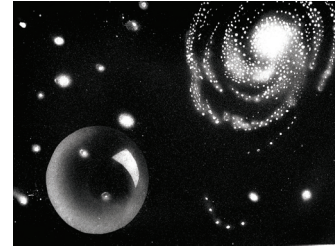
- **Actividad y Pasividad:** La actividad refleja el movimiento, esto se logra gracias a la representación de las formas y posturas, mientras que la pasividad se logra con un equilibrio absoluto.
- **Sutileza y Audacia:** La sutileza intenta transmitir el mensaje de forma delicada, evitando ser obvio. Mientras que la audacia usa todos los elementos para atraer a sí la atención.



- **Neutralidad y Acento:** la neutralidad busca ser crear un ambiente lo menos provocador para la declaración de las intenciones, el acento es el elemento que destaca dentro de un marco neutral o uniforme.
- **Transparencia y Opacidad:** La transparencia es la percepción de un objeto a través de otro mientras que la opacidad es el ocultamiento de la información o de otro elemento.



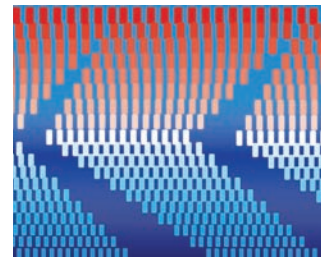
- **Coherencia y Variación:** La coherencia refleja la compatibilidad visual desarrollada por una composición temática uniforme, mientras que la variación refleja la composición de las mutaciones controladas por un tema.
- **Realismo y Distorsión:** el realismo es la técnica natural de la cámara, es la imitación de la realidad que el artista puede usar con un sin fin de técnicas como es la perspectiva y el claro oscuro, mientras que la distorsión busca efectos que varíen los contornos e incluso la forma auténtica de lo representado.



- **Plano y Profundo:** estas dos técnicas se ven afectadas por el uso o ausencia de la perspectiva y se ven forzadas por la reproducción fiel de información ambiental, mediante el uso de luz y sombras.
- **Singularidad y Yuxtaposición:** La singularidad consiste en centrar la composición en un solo tema sin apoyos, mientras que la yuxtaposición se basa en la comparación de dos o más ideas para complementar el mensaje.

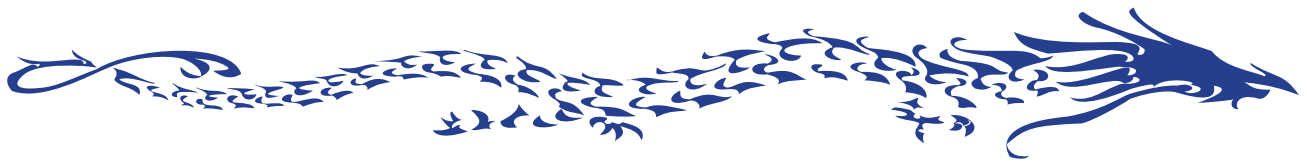


- **Secuencialidad y Aleatoriedad:** La secuencialidad está basada en un orden lógico con una fórmula dispuesta rítmicamente. La aleatoriedad es una especie de desorganización planificada.
- **Agudeza y Difusividad:** La agudeza está basada en la claridad de los elementos en el contraste y la definición de estos, mientras que la difusividad no aspira a la precisión crea un ambiente de sentimientos y calor.



- **Continuidad y Episodicidad:** La continuidad denota una serie de pasos ininterrumpidos que llevan de un punto a otro y al mismo tiempo existe una cohesión entre esta serie de elementos. La episodicidad manifiesta la falta de conexión o una conexión débil entre estos elementos, lo que refuerza el carácter individual de los elementos.





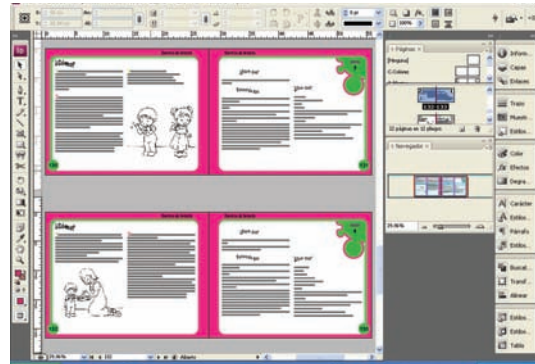
¿En qué se emplea el diseño Gráfico?

El diseñador gráfico se enfoca en la comunicación de mensajes visuales, estos pueden encontrarse difundidos en diversos medios de comunicación como son:

- *El impreso: revistas, libros, folletos etc.*
- *El virtual: internet, programas o juegos electrónicos, etc.*
- *El audiovisual: la televisión, el cine, etc.*

Todos estos tienen como fin común la transmisión de información pero cada uno con un objetivo diferente, por lo que el desarrollo del mensaje depende del soporte que lo contendrá así como las necesidades del emisor.

Actualmente el diseñador maneja más de uno de estos soportes, aun que siempre se vera centrado en una área más que en otras, algunas de estas áreas o especialidades son conocidas como:



- *Material Didáctico:*
Este diseñador se dedica principalmente a la creación de material de apoyo para el aprendizaje o de exposición a diferentes públicos y fines por ejemplo: rotafolios o presentaciones para una capacitación empresarial, manuales de bienvenida, o de procedimientos, cuadernillos de trabajo o actividades, hechos de diferentes materiales según se requiera.

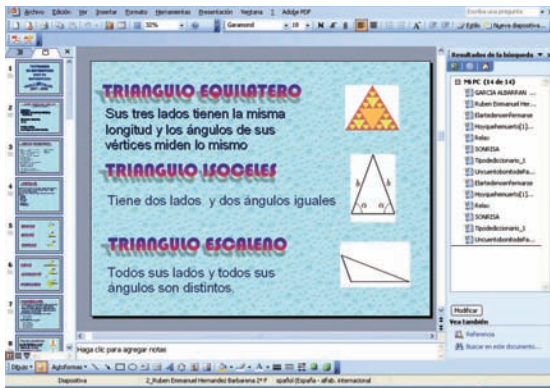


- *Diseño publicitario:*
La principal rama en la que se desenvuelve el diseñador, comparte su trabajo con otras áreas, ya que la publicidad es un gran campo, desde la planeación de una campaña hasta el desarrollo de la publicidad que contempla: Impresos (carteles, volantes, tarjetas, postales, espectaculares etc), artículos promocionales (como lo son las gorras, playeras, ceniceros, relojes, etc.), Tridimensionales ("stant", "display", "baners", banderines, carteles de pie, puntos de venta, empaques o envases, etiquetas, etc.) Virtuales (paginas, vínculos, tiendas en línea, etc.), Audiovisuales (comerciales de televisión, "clip's", promocionales de radio, etc).



- *Diseño informático:*
Los diseñadores especializados en esta rama son los más capaces para la comunicación virtual, para la creación de páginas de servicios o productos, en este tipo de trabajo se requiere de conocimientos de programación, para que el diseño no solo sea grato si no también funcional, sus capacidades se pueden emplear no solo en el diseño de sitios de información si no también en animaciones, juegos interactivos, presentaciones y otras formas de información virtual.





Una especialidad puede proporcionar al diseñador un menor rango de trabajo pero una gran posibilidad de perfeccionamiento de técnicas, así como un mejor enfoque y desarrollo de sus capacidades de comunicación, dando como resultado que el mensaje se estructure de acuerdo a las necesidades específicas del objetivo.

- **Diseño Audiovisual:**

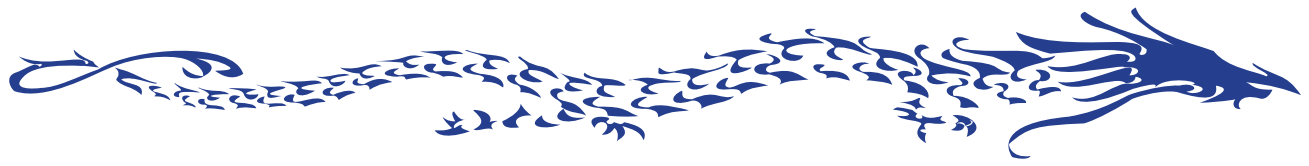
Es aquel que tiene como objetivo la planeación de los mensajes en medios de difusión masiva como la T.V., la radio, el cine, internet, entre otros como, en general medios en donde se mezcle el sonido y la imagen al mismo tiempo.



- **Diseño Editorial:**

Un diseñador editorial es aquel que planea los espacios, define formatos, hace el acomodo de los textos y de las imágenes, delimita cortes, pliegues, o perforaciones para libros, revistas, periódicos, trípticos, volantes, tarjetas y cualquier otro impreso. etc.





Ilustración

Identificamos a la ilustración como imágenes que acompañan las paginas en los libros, periódicos o revistas, sin saber a ciencia cierta si estos dibujos son o no ilustraciones, ya que su definición no parece estar clara, por esta razón en este apartado se busca una definición a este tipo de recurso, pues el diseño lo ha convertido en parte esencial de la comunicación gráfica.

¿De dónde parte la ilustración?

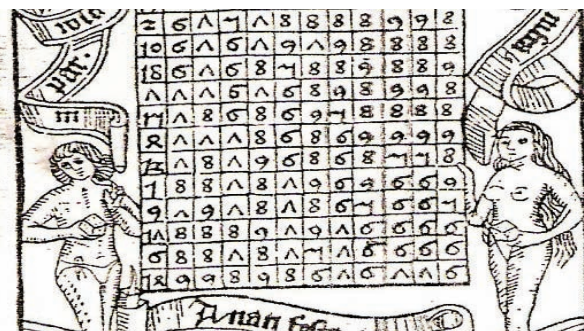
Si se comenzara a buscar el origen habría que definir, el momento en el cual la imagen se convierte en ilustración, por lo tanto se tendría que empezar por la época de las cavernas, cuando el hombre Cro-Magnon u Homo Sapiens poseía un cerebro equivalente, en volumen al del hombre moderno, ya que a el se deben las pinturas rupestres del sur de Francia (Lascaux, Pech-merle) y el norte de España (Altamira, Castillo), en la cual se pueden percibir manos, figuras humanas animales y otros símbolos, sin embargo, estas pinturas tenían como objetivo el satisfacer las creencias supersticiosas y religiosas sobre los animales que cazaban, por lo que su objetivo no era la comunicación directa de un mensaje hacia otros. No es sino hasta las pinturas del paleolítico que se empiezan a ver rastro de representaciones de la vida cotidiana y fenómenos climatológicos con el fin de comunicar esto a sus congéneres. Posteriormente hacia el 3300 y hasta el 1700 a.c. las civilizaciones Mesopotámicas nos muestran el uso de estas imágenes como "firmas", estas civilizaciones eran principalmente comerciantes, por lo tanto no nos debemos extrañar la necesidad de llevar la cuenta de lo que venden e identificarlo como propio, y que a su vez esto da paso al nacimiento de las primeras "marcas".



Pintura rupestre Lacaux



Anónimo. Mosaio de la casa del Poeta Trágico de Pompeya. Foto Anderson -Viollet.





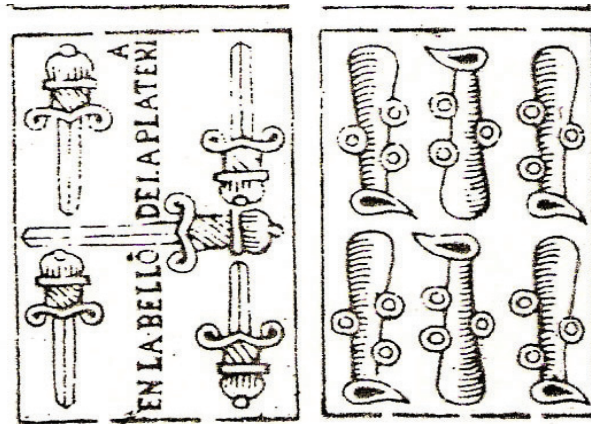
La imagen y la tipografía caminaron de la mano por la historia a través del desarrollo de la escritura y posteriormente la complementó en forma refuerzo visual, muestra de esto se encuentra en la escritura egipcia y el libro de los muertos, pues aunque básicamente es fonética e iconográfica también maneja imágenes que describían ciertos hechos o hacían referencia a objetos o personas en particular.

Se dice que fue esta la base de la que partieron los Romanos para hacer sus libros, así como el ver los papiros que registraban la historia de sus gobernantes, sus ritos y creencias, sin olvidar la aportación de esta cultura, el pergamino y la tinta.

En Roma la adopción de los códigos de comunicación, o sea el alfabeto etrusco y griego dieron paso al surgimiento de la escritura que actualmente conocemos y usamos, muestra del poderío romano se ordenó la creación de la historia de Roma que constaba de 31 volúmenes en el año 378 d.c. de esta manera se inicio de el registro del paso del tiempo y los libros.

Al pasar el tiempo en Europa el conocimiento fue restringido a las clases sociales altas y a la iglesia lo que limitaba la capacidad y el alcance del mensaje. Dentro de los monasterios se trascibieron una gran cantidad de libros, el principal la Biblia, sin embargo, para poder educar a los gobernantes recurrieron a la imagen para ilustrar los pasajes de esta, de esa forma se conoció a estos escritos como "manuscritos iluminados", el mas antiguo aun existente contiene dos de los mas importantes poemas de Roma

El Virgilio del Vaticano, posteriormente los libros que siguieron tenían ilustraciones en portada y en las páginas interiores, acerca de este trabajo Meggs dice:



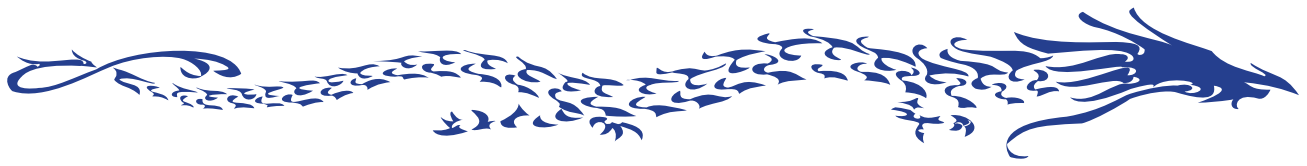
En el siglo XII la impresión en bloques de madera se hizo popular muestra de esta se encuentra en los juegos de naipes y también los libros de bloque, los cuales contaban con poco texto e imágenes grandes, estas se grababan en una sección de madera y con esta se imprimía cada hoja hasta formar la edición.



"El iluminador o ilustrador era el artista responsable de la ejecución de los ornamentos y de la imagen, como apoyo visual del texto. [...] La ilustración y la ornamentación no constituían un mero adorno. A los superiores de los monasterios les preocupaba el valor educacional de los dibujos y las capacidad de los adornos para crear matices místicos y espirituales".

Philip B. Meggs, *Historia del Diseño Gráfico*, Editorial Trillas México 1991 p.65





De esta forma los manuscritos fueron convirtiéndose en una especie de libros pero no fue si no hasta la invención del papel, el cual fue introducido por los moros en España a mediados del siglo XII, que realmente se puede generar un cambio en la rapidez de la elaboración y que ayudo a la impresión de estos.

Para la impresión de las imágenes se tuvo que pasar primero por los problemas de reproducción, Swan nos dice que:

“En 1796 se produjo un gran avance técnico cuando el alemán Alois Senefelder inventó la litografía”



Aunque no hay que olvidar que el papel que conocemos actualmente fue inventado en china por Ts'ai Lun en el 105 d.c (estaba hecho de trapos y cola que mantenía unida las fibras de estas prendas).



La impresión de madera fue la primera que se introdujo en Europa en la época de las cruzadas desde Oriente y se manifestó en los naipes, juego de reyes que finalmente pudo estar a la mano del pueblo. Gracias a este método al crear un libro se tenía que tallar una a una las páginas.

En 1560, Gutemberg consiguió construir la imprenta de tipos móviles, esta permitía el rehusó de bloques de madera; sin embargo la madera resulto muy frágil, ya que se iba desgastando conforme se usaba y la calidad de la impresión variaba mucho, tiempo después se reemplazó por metal, y permitía imprimir una gran cantidad de hojas con un mínimo de tiempo. Es así que el sistema de Gutemberg se usó por mas de 400 años con algunas mejoras y adaptaciones que los impresores ideaban conforme el paso del tiempo.

Al mismo tiempo que Gutember desarrollaba la imprenta de tipos móviles, se creó la técnica de impresión en lamina de cobre, el autor de esta técnica era conocido como el maestro de los naipes y su ilustración mas representativa consistía de unas aves.

Gracias a esto se pudo tener imágenes e impresiones mas fáciles y mas rápidas en traspasar ya que el tallado de las imágenes costaba mucho tiempo para reproducirlas, finalmente cuando se llego a la forma de imprimir estas imágenes el método se había difundido. Superados los problemas de reproducción de la imagen los artesanos se dieron a la tarea de perfeccionar técnicas que les permitieran una mejor expresión.





¿Qué es ilustración?

Ciertamente la ilustración siguió a la pintura a través del tiempo y llegó a mezclarse al punto que pintores renombrados fueron ilustradores de diversas obras literarias y carteles. Por lo tanto podemos identificar que el origen de la ilustración se encuentra cuando el hombre usa la imagen como un refuerzo a las ideas de algún texto que se desee transmitir ; como en su momento fue la biblia o el libro de los muertos. Siguiendo su camino a través de la historia de la mano del la pintura y las artes, con el fin de conseguir superar los problemas de reproducción y fidelidad de las ideas expresadas.

Unos cuantos trazos simples “hablan” más rápida y claramente que centenares de palabras; cuando la palabra es complementada por la imagen aumenta su potencialidad de expresión y puede exponer, de manera concreta y positiva, cuando el cerebro concibe. El lenguaje gráfico tiene un valor enorme en la en la vida actual y es el factor más importante para la difusión y conocimiento de ideas y mensajes que, por su forma gráfica llegan fácilmente y son comprendidos, al instante, por todas las mentes. *

En otras palabras la imagen es retenida por el cerebro más rápidamente que el lenguaje escrito por lo que un mensaje acompañado por esta tiene un mayor impacto y mas duradero que uno que carece de ella.

La ilustración es una imagen pensada con la intención de transmitir un mensaje a su observador, éste estará definido por aquel que lo encargue, llámese cliente o emisor, así como por el que lo realice, ya que el ilustrador, en el trabajo de elaboración y composición de la imagen seleccionara los elementos que crea mas convenientes para llegar a su objetivo.

La ilustración consta de un proceso de elaboración, este cuenta con las fases de:

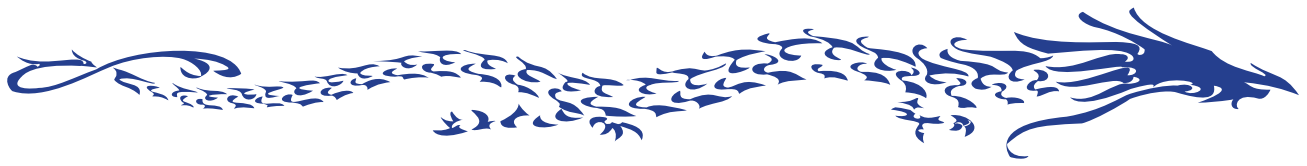


- *Recopilación de información, pueden ser del mensaje a transmitir, del publico objetivo, o aquellos elementos a representar como requisito.*
- *Selección de información, aquí se elimina información no indispensable y se fijan prioridades de representación.*
- *Experimentación, esta es la etapa en la que se prueba el acomodo de los elementos, así como el soporte y el medio para representarlos*
- *Pasando por estas etapas el ilustrador esta listo para el desarrollo de la o las imágenes.*

“La ilustración de libros se desarrolló a partir de los libros del siglo XV, en los que la ilustración y el texto se grababan a mano en el mismo bloque de madera. La ilustración impresa más antigua que se conserva es la portada en xilografía de la Sutra del Diamante, China, año 868. A pesar de este ejemplo tan antiguo, fue la invención de la imprenta con tipos móviles a fines del siglo XV lo que amplió las posibilidades de la ilustración de textos y la reproducción de estas ilustraciones”.

* Eugen Arnold, “Técnicas de la ilustración” Ed. L.E.D.A Barcelona 1982





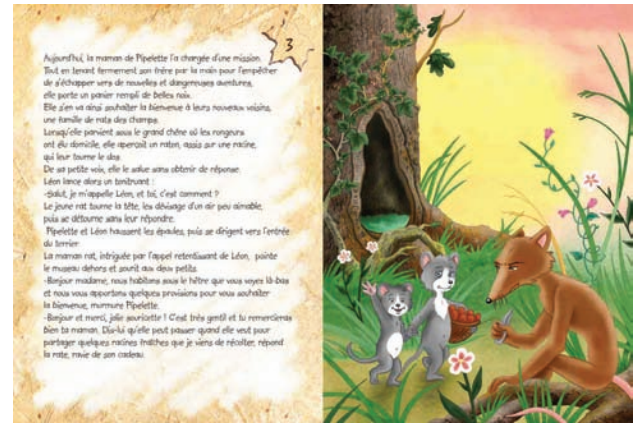
¿Cuáles son sus aplicaciones y características?

Existen diferentes tipos de ilustración que cubren diferentes necesidades de comunicación y esto va a depender del mensaje que se desee transmitir y él público al que está dirigido, de esta forma la imagen estará determinada por el mensaje y el soporte que lo contenga. Un ejemplo sería la ilustración informativa, técnica o médica la cual su función principal es el facilitar la asimilación de grandes cantidades de información, en otras palabras esta imagen es esquemática y referencial y normalmente se usa en manuales, trípticos, dípticos o carteles, entre otros.

La ilustración es muy versátil y con los avances tecnológicos podemos hacer uso de esta en casi todos los medios o aplicaciones en los que se requiera, un ejemplo de éste es la ilustración aplicada en etiquetas, envases y empaques, que habitualmente se usan para llamar la atención o salir de lo convencional, así también podemos encontrar ilustración publicitaria, de modas, discográfica, editorial, etc. La ilustración puede tener diferentes usos entre los cuales podemos señalar el ornamento, la información o explicación y el comentario, estas divisiones las detallaremos posteriormente.

¿Qué es ilustración editorial?

La ilustración editorial consiste en ilustrar textos y portadas de libros, revistas y periódicos. Cualquier revista contiene además de la portada una gran cantidad de artículos, editoriales y reseñas independientes que pueden ser ilustrados por lo que es común encontrar varios ilustradores trabajando para una sola revista, la ilustración editorial tiene varios usos como son:



¿Qué es estilo?

Es la manera propia de manejar un tema sobre el soporte, también se puede ver como "La gráfica individual de un artista o un método personal en la resolución de un trabajo". Cuando se analiza la obra y se distinguen ciertos rasgos característicos en forma y composición se puede hablar de un estilo. El estilo se termina formando a través de la práctica y muchos años de trabajo, se puede copiar el estilo de tal o cual maestro pero al final son los elementos propios los que marcan la forma personal en que se representan los elementos de la imagen, en otras palabras es el sello que el ilustrador imprime en el trabajo haciéndolo propio.



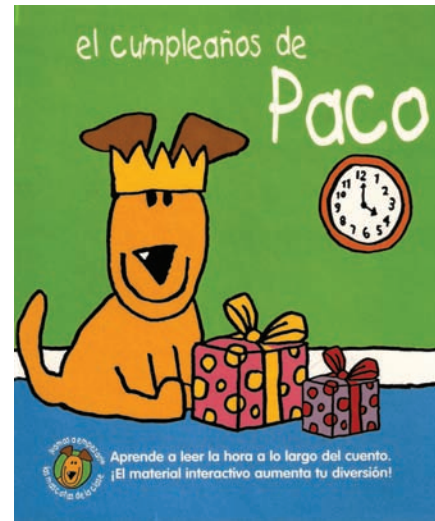
Esta es una imagen de Hello Kitty de la marca Sanryo usada en condimentos para el arroz en Japón, de esta forma vemos que la ilustración puede ser usada para promover, capturar o convencer al público.





¿Que técnica se puede utilizar?

La selección de la técnica más conveniente a cada obra esta determinada, generalmente, por las cualidades del trabajo, el método de reproducción a emplear y el papel que será utilizado en la impresión. Así también se debe de considerar que la técnica se escoge según el dominio de ilustrador de esta manera tenemos certeza del resultado y el tiempo de desarrollo de cada imagen.



- *Libros infantiles: El campo infantil es el más pródigo de la ilustración editorial. Los cuentos, historietas, aventuras narraciones fantásticas y una gran variedad de relatos son los que requieren más dibujos cada año, puesto que su venta y éxito depende de estas imágenes y de la fantasía e imaginación que el ilustrador ponga en éstas ideas y en su desarrollo.*

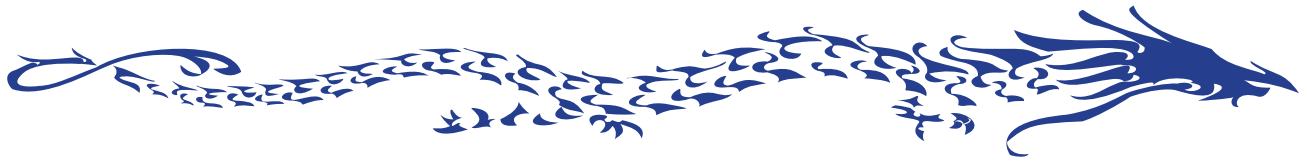


- *Libros: El carácter y la tensión dramática de la narración debe ser reforzada pero con el cuidado de no revelar ningún momento o hecho que el autor quiera dejar incógnito hasta cierto pasaje para mantener así la excitación y el interés del relato. En la ilustración editorial todo debe de contribuir a la expresión más emotiva y sincera, sin que manifieste exageraciones ni haya un desequilibrio patente entre los diferentes factores, para que estos no luchen entre si y solo mantengan su destaque de lo principal.*



- *Modas: La ilustración de modas es necesario que las figuras estén bien dibujadas, que las poses sean variadas y graciosas para que puedan verse las cualidades de la forma y las texturas de un traje, pero sin mostrar que es este su principal objetivo.*





- *Revistas:* Las ilustraciones para revista se realizan en proporción a una cuarta, media página, entera y doble página o a medidas diferentes, según sea el texto y son encuadradas en espacios cuadrados, rectangulares, viñetas, "sangradas", etc. Principalmente se caracteriza por una buena composición y un ambiente ajustado a su época.

- *Cubiertas y Sobrecubiertas:* Su función es equivalente al de envoltura, etiqueta o un pequeño cartel por que proporciona información del contenido de la publicación, pero mas que eso la función de la cubierta es la protección de la encuadernación y evitar que el libro se estropee o ensucie, etc.



- *Ilustración en publicidad:* El artista publicitario se limita en muchos casos , a resolver una ilustración basada en una idea que le someten o que el crea, pero en otros casos tiene que componer el anuncio de manera completa y distribuir dentro del espacio de este los diferentes bloques y elementos que lo forman.





¿Cuáles son los materiales y técnicas más usadas en el medio editorial y como se maneja?

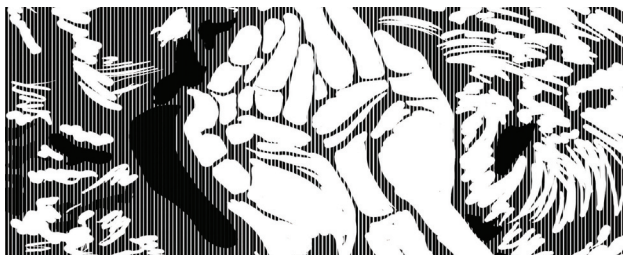
Existen técnicas para blanco y negro y otras que se usan para color, cada una se aplica según la reproducción, un ejemplo de estas puede ser, el lápiz, la tinta, cartulina rascable, lápiz litográfico etc.

Hay tres tipos de impresión para el blanco y negro: Alto contraste o “línea” medio tono y tono continuo, para poder imprimir en alto contraste se requieren técnicas y materiales específicos que proporcionen este efecto, por ejemplo en el caso de la tinta cuando se utiliza un rallado se puede percibir un cambio de tonalidades pero este cambio es solo una impresión de percepción debida a la saturación de negro en un área blanca, este cambio puede añadir profundidad y variedad tonal a la imagen manteniendo la característica de la impresión de alto contraste.

Muestra de técnicas en Blanco y Negro



- *“Material” Pluma y tinta:* En esta técnica son utilizados los papeles de hilo y los de pasta dura con superficies satinadas. La tinta china debe de ser de un negro intenso para que el trazo no se vea sucio. El tipo de dibujo es de línea simple que se combina efectivamente con las áreas sólidas de los negros y determinan valores de tono por la naturaleza visual del blanco del papel con el negro de la tinta. Sobre este material se pueden aplicar algunas técnicas como son:

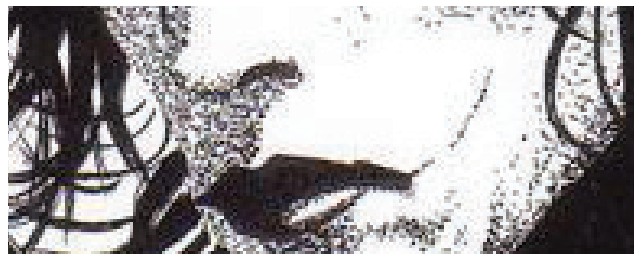


- *Rayado:* Consta de rellenar el dibujo con líneas finas o gruesas según las zonas más oscuras o claras.

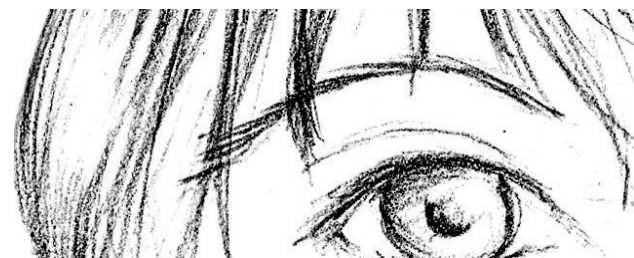
Muestra de técnicas en Blanco y Negro



- *Plumeado:* Las zonas de grises se obtienen con el acercamiento de las líneas, maneja el cruzamiento de las líneas de un mismo grosor hasta saturar el área, dejando espacios más abiertos en una zona más clara y más cerrados en una más oscura.

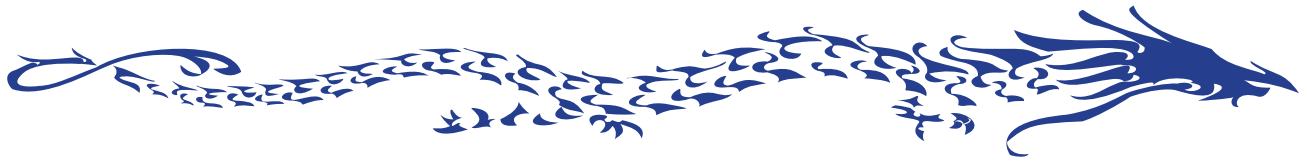


- *Punteado:* Es una técnica empleada en el dibujo litográfico y que actualmente tienen poco uso; en este método se consiguen diferentes valores por puntos yuxtapuestos más o menos gruesos o distanciados, según se desee conseguir mayor o menor intensidad en el tono.



- *Lápiz:* El de grafito o plomo es muy útil para múltiples usos de la técnica, especialmente para notas rápidas y bocetos. Se puede encontrar en suaves (B) o duros (H). El acabado depende de la porosidad del papel en que se trabaje y en cuanto a la técnica es usada la mancha y los difuminados para obtener una ilusión de volumen.





Cuando se resuelve una imagen a color hay que considerar como se va a reproducir, la forma mas común es la tricromía: este proceso requiere la separación de los colores en los tres primarios para que por medio de tramas se superpongan y se perciban las mezclas, en caso de tener colores muy oscuros se añade el negro a este proceso se le llama cuatricromía.

En el caso de una impresión a color la técnica usada refleja los diferentes materiales y acabados usados por el ilustrador, estos son muy diversos pues cada material puede ser usado de formas diferentes según

sea la intención que se le de, por ejemplo una imagen hecha con materiales acuosos en papel absorbente como son la acuarelas en fabriano dejan un acabado luminoso, claro, con líneas suaves y difusas, aunque también deja una impresión de manchado si no se realiza correctamente, mientras que una ilustración hecha con acrílicos en una superficie rígida maneja colores más fuertes con pigmentos concentrados y líneas duras, sin embargo requiere mucho trabajo para los detalles.

Muestras de técnicas en Color



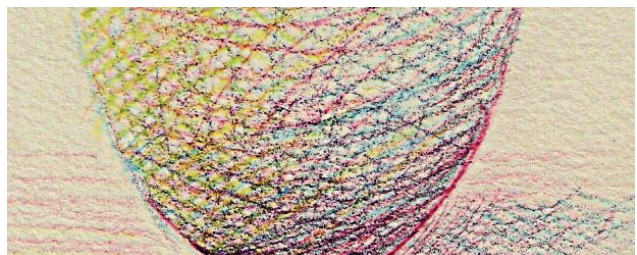
- *Lápices de color: Estos lápices están compuestos de pigmentos aglutinados con arcilla y ceras. Existen muchas variedades y cada marca sirve distintos surtidos de colores que pueden abarcar una gama de hasta 150 tonos diferentes. Trabajo por gamas: la variedad cromática del color se consigue utilizando muchos tonos distintos y sin mezclar mas matizando con precisión toda la riqueza cromática.*



- *Mezclas ópticas: se superponen los colores suavemente un color sobre otro para efectuar una veladura cromática creando el efecto de mezcla.*



- *Mezcla directa: consiste en trazar sobre un tono previo presionando hasta que el color se funda dando como consecuencia una mezcla.*



- *Mezcla por tramado: consiste en entrecruzar líneas de distintos colores para que a cierta distancia de la sensación de mezcla.*



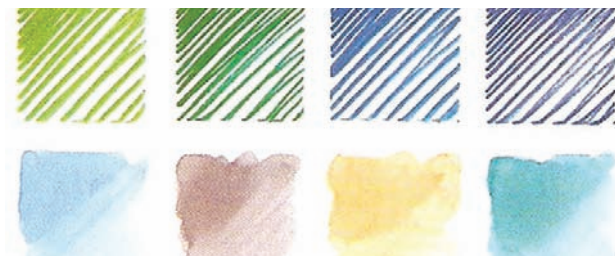


El ilustrador evalúa la técnica y el material que sea más adecuado para el método de impresión seleccionado, el tiempo de entrega que se requiere y el presupuesto destinado para la realización de las imágenes.

Muestras de técnicas en Color



- **Rotuladores:** Los rotuladores se pueden encontrar con diferentes tipos de punta, cincel, de pincel, finos, etc. El uso de estos es muy parecido al de lápices de color, la diferencia principal es que permite la definición precisa de los contornos y los efectos de sombra.



- **Rotulador acuareleable:** Dependiendo la base en la cual esta hecho el rotulador puede ser disuelto con alcohol o agua dando un efecto más suave al acabado.

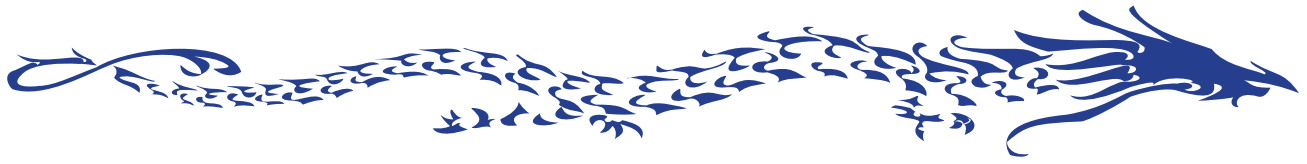


- **“Material “Acuarela:** Para hacer uso de la acuarela es necesario un papel altamente absorbente (de algodón preferentemente), y poroso; el cual es preparado previamente humedeciéndolo para quitarle el exceso de cola que pueda tener, pinceles; al menos de tres tamaños y uno o dos tipos grande para superficies amplias, mediano plano para trazos rectos, mediano avellanado para contorno e interiores y fino para detalles, la acuarela se puede conseguir en tres presentaciones, líquida concentrada, pasta en tubo y pastilla. La esencia de la técnica “acuarela” es el lavado, se trata de finas películas que se van aplicando para ocupar casi toda la superficie o que cubra solo una parte muy pequeña. Un lavado perfectamente puro es plano, sin ondulaciones ni bordes visibles, para lograr este aspecto es necesario aplicar de forma rápida teniendo el pincel bien cargado del pigmento y posteriormente enjuagar con agua perfectamente limpia, para preservar su pureza. Esta técnica se puede dividir en dos formas de aplicar principalmente, la seca y la húmeda:



- **Acuarela húmeda:** Básicamente es pintar sobre papel húmedo de manera que los límites y contornos de los cuerpos parezcan difuminados o poco definidos; esta falta de definición se produce también en formas o perfiles internos. Es importante saber que para realizar esta técnica es necesario controlar la humedad de papel para que no se moje excesivamente y se corra o mezclen accidentalmente.





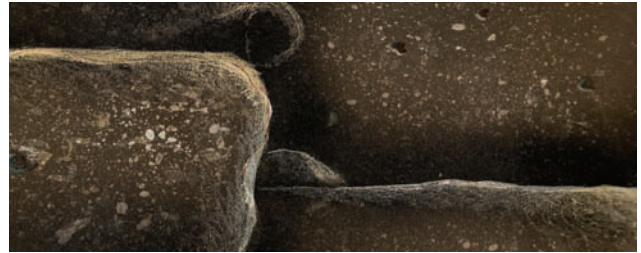
Como anteriormente se mencionó las técnicas se usan de acuerdo a la intencionalidad que el ilustrador desea para la imagen pues cada técnica permite diferentes acabados y comunica sensaciones propias, así que la decisión del uso de una y otra técnica puede ser basada en la expresividad de ésta o en el manejo y habilidad que tiene el ilustrador con el resto.



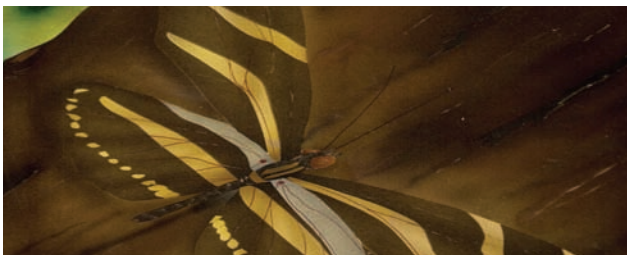
- **Acuarela seca:** Se considera la acuarela "clásica" se trabaja sobre el papel seco previamente preparado y tensado sobre una superficie, se aplica el color capa por capa definiendo las imágenes por medio de superposición de colores o pintando áreas definidas, de hecho se puede manejar esta de dos formas:

1.- Aplicando el color más claro y luego se continúa, gradualmente por medias tintas hasta arribar al color más valorado en oscuro y extendiendo los colores en superposición, o a la inversa, aplicando los colores por superposición sucesiva hasta el color más claro.

2.- Se aplica el color definitivo en cada área, este puede ser repasado por pequeñas veladuras y rectificaciones, y al final se definen contornos y detalles.



- **Técnica mixta:** Esta técnica consta de mezclar según la intención que se desee diferentes acabados, nada más hay que tomar en cuenta que algunos de los medios secos admiten ser tratados con agua, por lo que es evidente que se pueden mezclar con todos los demás medios húmedos al agua. Pero la mezcla de colores de estas técnicas mixtas ya no se efectúan por la vía clásica de los difuminados degradados y fundidos en seco, hay que mencionar que con las mezclas de colores húmedos, las mezclas ópticas por colores yuxtapuestos y por textura, se recargan con el pigmento del medio del agua, o sea se suma el pigmento de la técnica húmeda con el del pigmento seco, por que el tratamiento de las imágenes debe contemplar la suma total de éste para la colocación de luces y sombras así como para otros efectos.



- **"Material "Aerógrafo o pincel de aire:** El aerógrafo es una máquina que expulsa la pintura mezclada con la presión del aire, la cual dispersa el color a lo largo y ancho de la superficie, para hacer uso de este artefacto es necesario bloquear algunas de las zonas que se trabajaran, sin embargo, en algunos casos como en áreas amplias o si se tiene un gran control y precisión, se puede usar esta herramienta a mano alzada sin la máscara protectora. Los colores o pigmentos para este tipo de técnica son especialmente finos para que este pueda ser disuelto y pase suavemente por el conducto de este mecanismo.





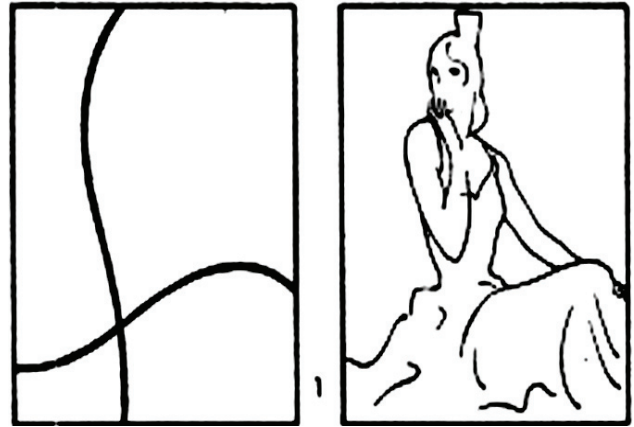
Composición de la imagen

¿Para que sirve la composición de las imágenes?

La composición es fundamental en todas las artes y particularmente en las de la ilustración editorial y publicitaria, porque de su buena aplicación dependen el efecto que tenga al receptor. La composición más positiva son aquellas en las que la idea principal es captada rápidamente y de una ojeada.

Cada una de estas líneas o formas tiene un cierto impacto por ejemplo:

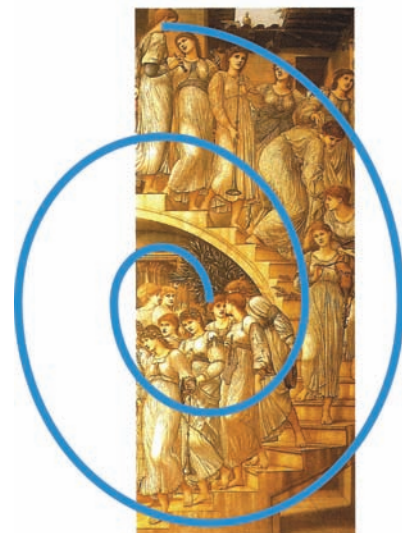
- Las diagonales: Manifiestan desequilibrio, velocidad y dinamismo.

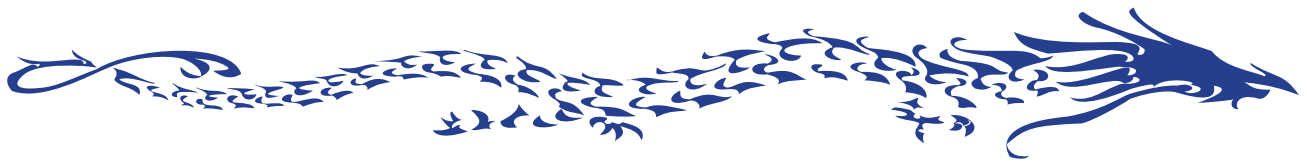


- Radiales y Excéntricos: Son cambios de lo normal que acentúan la potencia necesaria de un conjunto, estos en particular generan atención hacia el punto donde parten los elementos, las radiales se convierten en un camino visual.

¿Qué tipos de composición hay?

Las primeras líneas son las más importantes, puesto que estas son las que estructuran la obra en sí, existen líneas rectas, onduladas en forma de "S" más o menos cerrada, en espiral o en radiación; formas en triángulo, cuadrado, rectángulo, círculo, secciones derivadas o combinaciones ya que una combinación de líneas puede resolver la estructura elemental de la imagen.

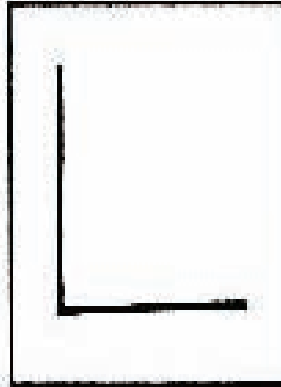




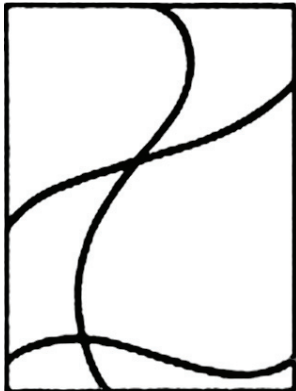
• Las formas piramidales o en triángulo, por su gran base producen una gran impresión estable y equilibrada.



• La "L": Se usa para composiciones como paisajes o imágenes decorativas por su estabilidad, sin embargo estas puedan ser pesadas si no se balancean los elementos que lo complementarios.

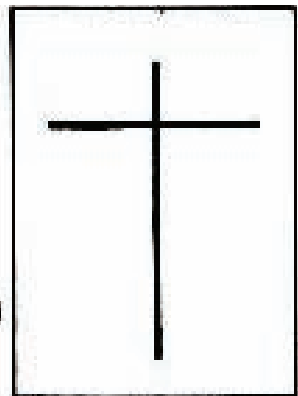
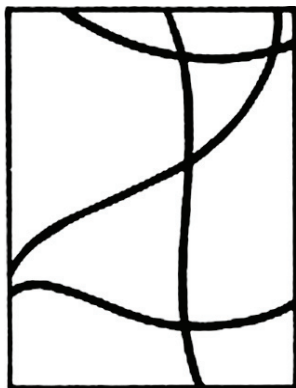


• Las composiciones basadas en letras como la "S", tienen gran movimiento ya que su forma curvada crea una soltura en su lectura.



• Composiciones en "T" y en cruz, son composiciones de gran estabilidad pero también monótona, este tipo de composición se usa para elementos serios o de una estructura pesada, sin embargo si se maneja de forma correcta se puede aligerar el peso combinando elementos o agregando uno que rompa la monotonía.

• La "Z": Manifiesta movimiento pero con un sentido más brusco y rápido, este movimiento pasa por los puntos de atención principal del cuadrante de atención.





- La composición basada en cuadros o rectángulos requiere de una sucesión de paralelas



- La composición triangular es sólida por su base y flexible ya que no necesariamente sus lados tienen que ser iguales, es ideal para una sola figura como centro de la atención.

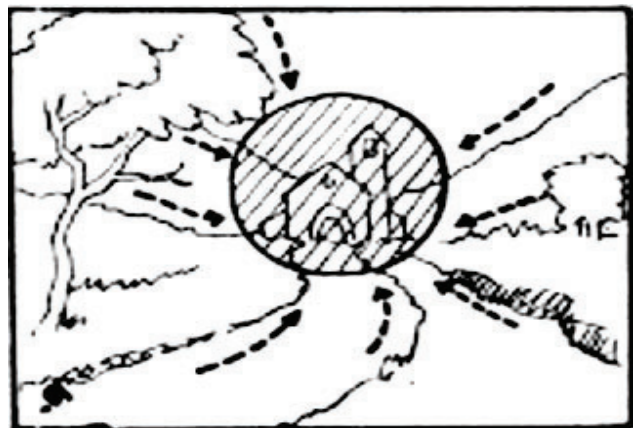


- La composición basada en curvas exige simplicidad en los elementos y sobretodo una buena compensación de las variantes ya que sin éste se podría obtener un desagradable efecto.



¿Qué es el elemento de destaque y como se puede usar?

Existen otros aspectos que considerar en la composición de una imagen, como es el elemento de destaque que es el punto focal o dominante, el verdadero centro atractivo y de interés de la composición, este punto depende de el equilibrio en la imagen, la dirección de los elementos, el ritmo de los elementos que lo rodean, así también se le otorga mayor o menor valor con el color, la luz y las sombras. El centro de interés debe estar situado encima, debajo o a los lados del centro geométrico de la composición, nunca sobre éste.

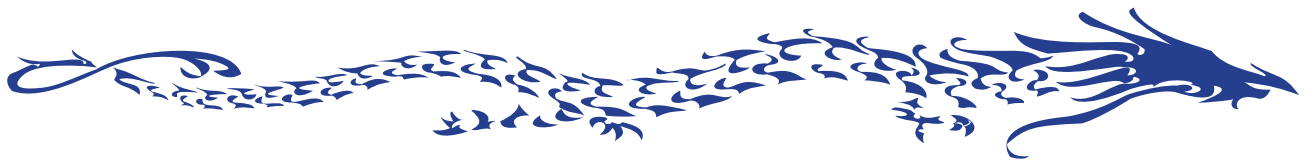


¿Qué es la Armonía y cómo se consigue?

Es la impresión que produce una buena selección y arreglo de los elementos. Esta armonía puede ser lograda por diferentes medios como son:

- *Repetición:* Consta en la repetición de líneas o elementos que siguen un patrón.
- *Contraste:* Es la oposición de los elementos o las líneas para atraer la atención.
- *Transición:* Este es una forma de pasar de un elemento a otro suavizando el contraste que se genera cuando chocan.





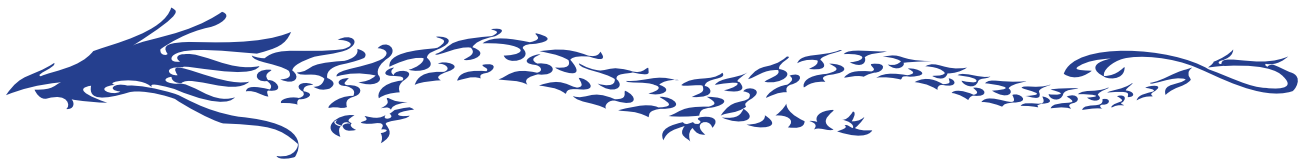
¿Cómo podemos definir una relación entre los elementos? (Proporción)

El interés y la belleza del dibujo dependen tanto de la armonía de la forma como de la buena relación entre las partes, entre si mismo y el conjunto. Los tamaños o espacios armónicos pueden ser regulados por diferentes normas por ejemplo: los griegos establecieron la sección áurea o la regla de oro que es una proporción de 1:1.618 entre otros métodos para la división del espacio en el lienzo o la obra.

¿Qué es el Equilibrio?

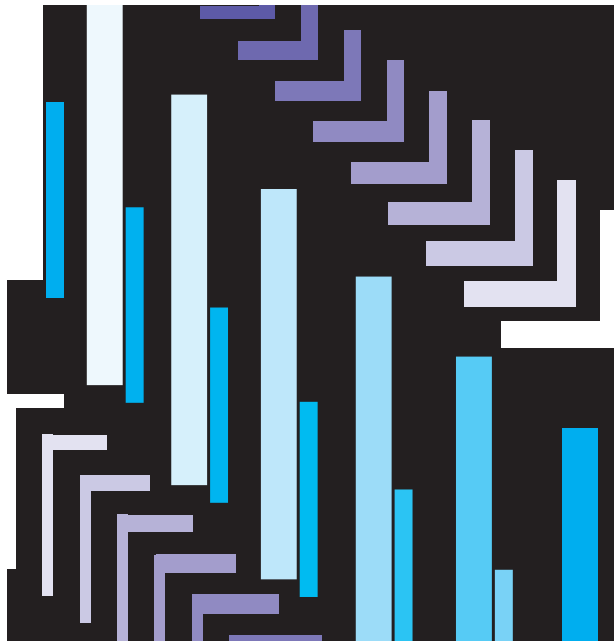
El equilibrio es la compensación o contrapeso de las potencias de fuerza o atracción a ambos lados de un eje vertical imaginario. Para poder juzgar el equilibrio de estas formas o elementos hay que tener en cuenta el tamaño, la forma, valor, color, y la distancia que tiene conforme al centro. Por ejemplo un elemento de color mas oscuro tiene mas "peso" que uno de color mas claro, una forma más grande pesa más que un chica.





¿Qué es el Ritmo de una imagen?

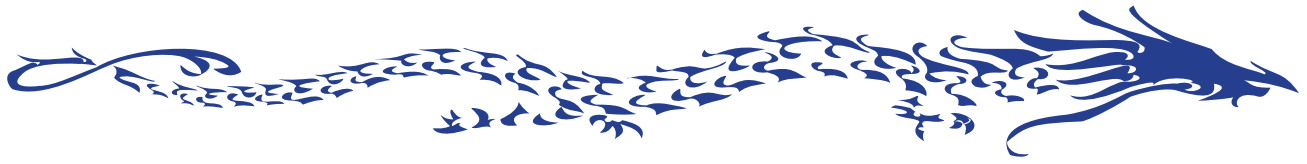
Este es un orden acompasado o movimiento organizado que por la cualidad y dirección de las líneas y la disposición de los elementos del dibujo, conduce la vista de una a otra parte y de manera fácil y rítmica. Es la organización de elementos distribuidos en un espacio de forma constante o con un patrón determinado que además crea una sensación de direccionalidad.



¿Qué es Radiación?

Cuando los elementos del dibujo nacen de un punto central o eje, es creado un tipo de movimiento organizado que como el del ritmo, tiende a producir unidad, porque las diferentes partes están conectadas a un centro común.





Color en la imagen

¿Qué es el Tono?

Es la suma de valor, matiz e intensidad, propiedades que diferencian un color de otro. El valor es la tendencia al blanco o al negro de un color; claridad u oscuridad, en otras palabras. El matiz es la cualidad de ser rojo, azul, verde, amarillo etc, constituye en si mismo esa diferencia.

La apariencia de profundidad se produce por la ilusión creada con las variaciones de color; al utilizar determinados tonos la representación tendrá una buena sensación de volumen y cualidad, pero si aquellos fallan en alguna parte, no podrá crearse esa.

¿Qué es el color?

El color de un cuerpo se manifiesta por la facultad que este posee para absorber parte de la luz que recibe y de reflejar otra. Puede ser medido por tres cualidades: color o matiz, valor o saturación y brillo o intensidad.

- *Color o Matiz: Es el color en si, por ejemplo: rojo, naranja, amarillo, azul, etc.*



- *Valor o Saturación: Es el grado de claridad u oscuridad que tiene el color con relación a la escala del blanco al negro.*



- *Brillo o Intensidad: Es la potencia o la brillantez de un color.*



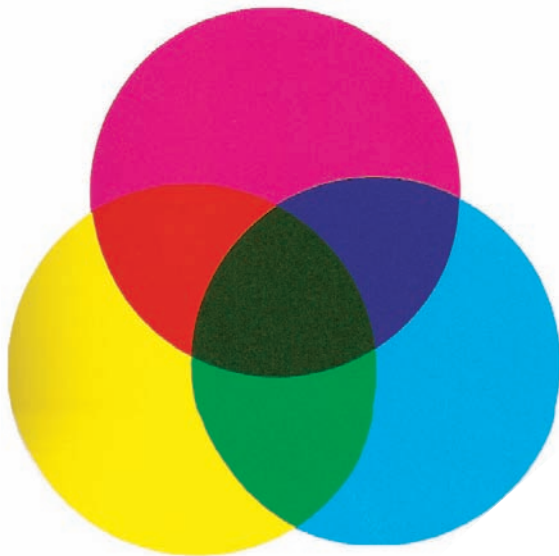


¿Qué es el color luz y el color pigmento?

En el año de 1660 Isac Newton descompuso la luz solar mediante un prisma de cristal e identificó la sucesión de los siete colores fundamentales a estos se les conoció como color luz, mientras que el color pigmento es aquel que se obtiene del procesar ciertos elementos de la naturaleza como son: las plantas, las tierras o los insectos.

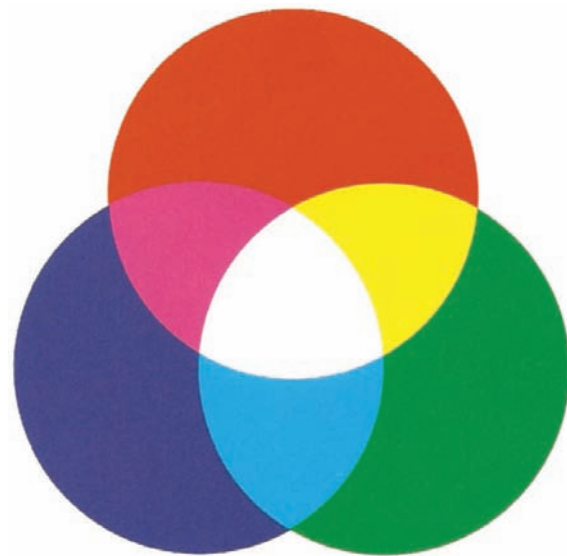
La diferencia entre uno y otro es muy importante, por que los efectos son totalmente distintos y así mismo sus colores básicos y el resultado de sus mezclas.

Primarios pigmento, estos colores son obtenidos de la naturaleza, son los que mezclados con agua, aceite o barnices se usan en trabajos manuales o de imprenta, también conocido por sus siglas en ingles CMYK:



- *Cian (C)*
- *Magenta (M)*
- *Amarillo (Y)*

Primarios luz, ya sea color reflejado o coloreado, este tipo de color es aquel que usamos para soporte electrónico ya que es el tipo de color que miramos en las pantallas o monitores también conocido por sus siglas en ingles como color RGB:



- *Rojo (R)*
- *Verde (G)*
- *Azul (B)*

¿Cómo se obtiene el blanco y el negro?

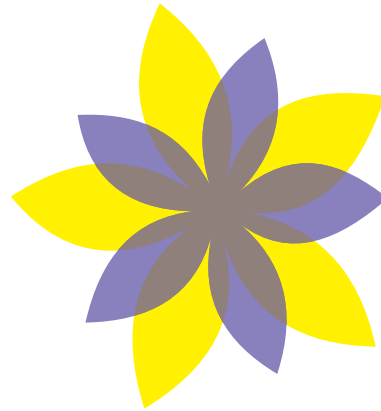
La mezcla de los colores primarios pigmento da como resultado el negro, mientras que al mezclar los colores primarios luz obtenemos el blanco.





¿Cómo se obtiene el gris?

Cuando se combinan dos colores pigmento de calidad opuesta se produce un gris. Ejemplo:
Amarillo + Violeta (azul y rojo) = Gris
Aunque también se puede obtener de la mezcla del blanco y negro.

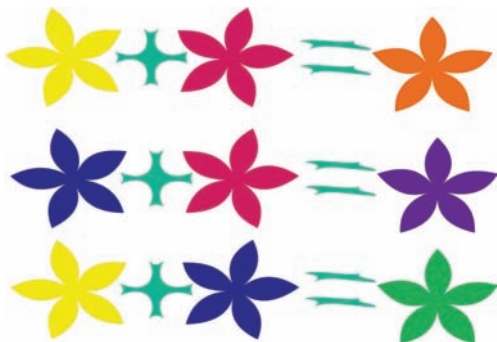


¿Cuáles son los colores primarios, secundarios y terciarios?

Primarios: Los colores primarios son aquellos que no pueden ser obtenidos de la mezcla de otros (rojo, amarillo y azul)

Binarios o Secundarios: se obtiene de la mezcla de dos primarios.

- *Amarillo + Rojo = Naranja*
- *Azul + Rojo = Violeta*
- *Amarillo + Azul = Verde*



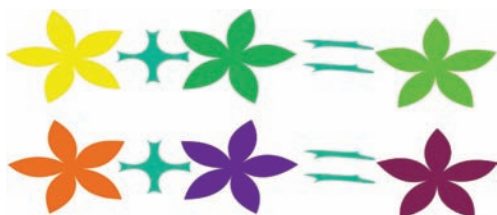
Intermedio: se obtiene en la mezcla de un primario y un secundario. Ejemplo:

- *Amarillo + Verde = Verde amarillento*

Terciario: es la mezcla de dos secundarios. Ejemplo:

- *Naranja + Violeta = Café*

Cuaternario: es la mezcla de dos colores terciarios.



¿Qué son los colores cálidos y fríos?

Los colores se dividen en cálidos y fríos y varían en potencia de atracción.

Cálidos:

Son todos aquellos que parten del rojo, son colores estimulantes, alegres parecen adelantarse y crean una reacción potente y positiva.

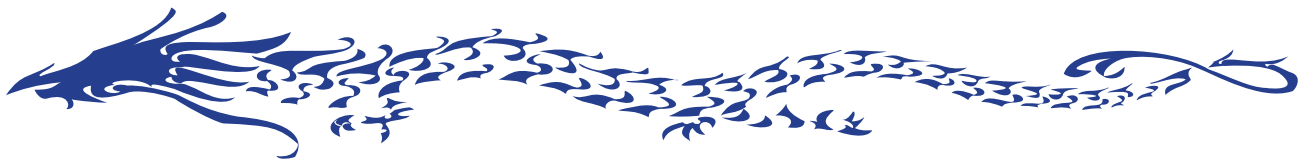
- *Amarillo y Naranja: Expresan luz y alegría.*
- *Rojo: Calor, energía y vida.*
- *Blanco: Pureza y máxima luz*

Fríos:

Son aquellos que tienden hacia el azul, son apagados, sobrios y tranquilos, parecen alejarse y son menos positivos.

- *Azul: Frialidad y reposo*
- *Verde: Vegetación y frescura*
- *Violeta - Púrpura: Majestuosidad y poder*
- *Gris: Peso y solidez.*
- *Negro: Tristeza y negación.*





Armonía

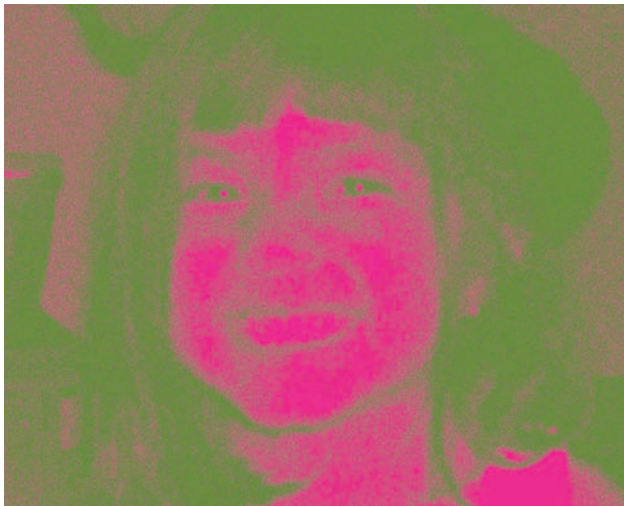
La armonía del color es producida por diferentes combinaciones; las más típicas son:

- *Monocromas:* Está formada por un solo color y sus diferentes valores de intensidad, o sea de claro a oscuro.
- *Complementarios:* Se forman por colores opuestos al círculo cromático, por ejemplo: Amarillo / Violeta, Azul / Verde y Rojo / Naranja.
- *Dobles complementarios:* Está compuesto por un primario, un binario y los dos colores opuestos a estos, por ejemplo: rojo, rojo-naranja, verde y verde-azul.
- *Trío armónico:* Se crean por tres colores de a igual distancia en el círculo. Un ejemplo sería, Amarillo, Rojo -Naranja y Azul -Verde
- *Pentágonos armónicos:* Los forman cinco colores con intervalos de uno, dos, uno, dos y un color de donde se parte por ejemplo un primario (amarillo, azul o rojo) o secundario.

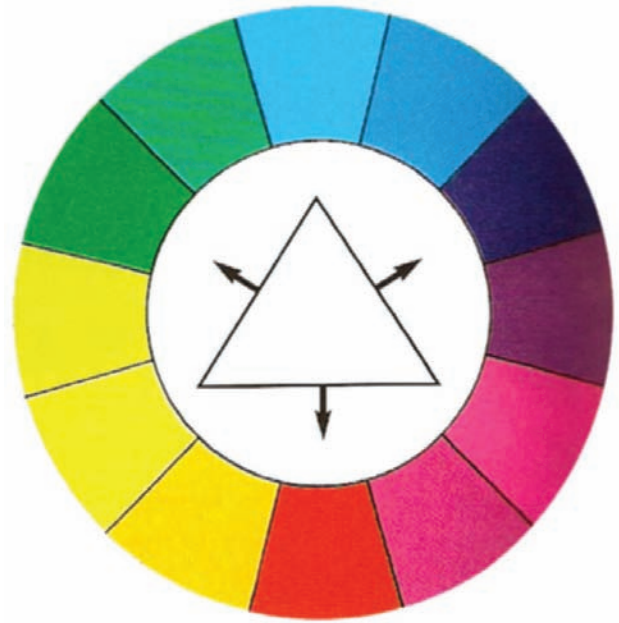


Fotografía : Quetzalcóatl, con filtro de color para lograr el monocroma.

- *Análogos:* En esta se utilizan los colores vecinos o más relacionados, manteniendo un color en común, por ejemplo: Violeta, Violeta- Rojo y Violeta - Azul.

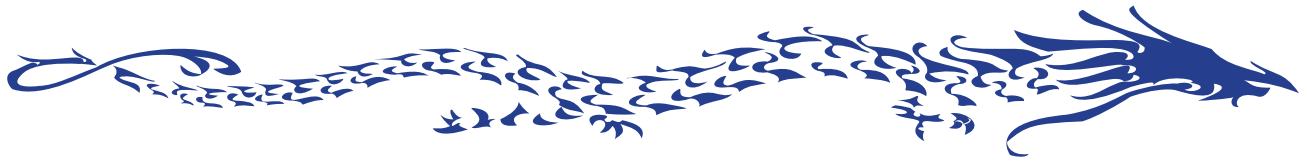


Fotografía editada: Niña sonriendo, con filtros varios para lograra la armonía de los complementarios.



En cualquiera de los esquemas aquí mencionados, se puede hacer uso del negro, blanco o gris para ayudar al acorde o unificación de los colores. La armonía se puede establecer entre dos colores cuando en uno de ellos interviene el otro o ambos se participan mutuamente.





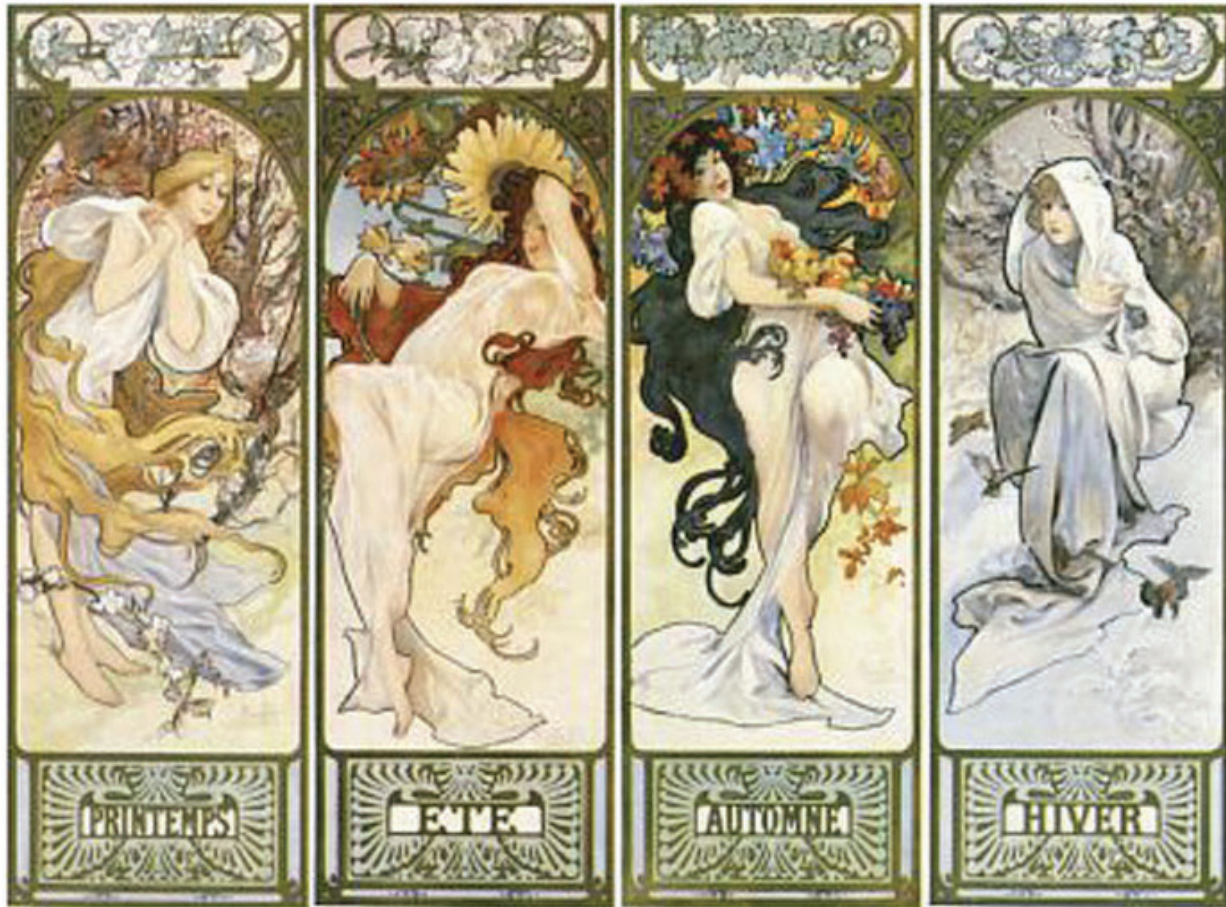
El color tiene dos cualidades, la subjetiva de sus propios valores de atracción y la más concreta y objetiva sobre el interés.

El destaque por el color se realiza por tres métodos:

- Utilizando un matiz de baja intensidad por todo el dibujo pintando el elemento principal u objeto que ha de ser anunciado con un color brillante; de esta manera queda establecido un punto focal intenso.

- Realizando todo el dibujo en una armonía de análogos y colores de saturación mediana y situando el elemento focal en un color fuerte de contraste.

- Haciendo uso del contraste tonal; el conjunto se resuelve en valores oscuros y el punto de interés destaca por una mancha más clara o viceversa.



Las cuatro estaciones de Mucha, en esta imagen podemos ver como los colores cálidos atraen la atención y dirigen la vista hacia el centro.

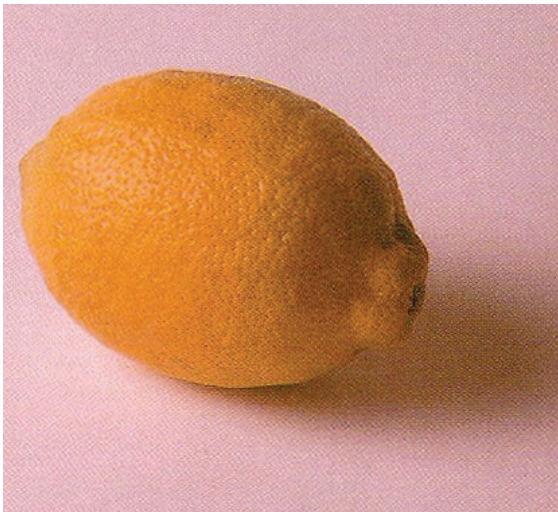




¿Qué efectos causa la luz en el color?

El color no puede ser comprendido si no se consideran la luz y el tono. Por ejemplo si tenemos un cubo blanco y se le ilumina desde un ángulo, podemos observar que se generan tres valores distintos; uno en la cara que recibe la luz directa, otra en la sombra y una más en la parte mas alejada del punto focal, sin embargo si este mismo cuadro se encuentra rodeado por otros elementos, podemos observar que la luz rebota tiñendo al cubo blanco del color del objeto mas cercano, modificando su valor original, por esta razón el color en los objetos así como en las composiciones se ve modificado por la luz directa y reflejada en estos.

Un color cálido tiene mayor intensidad bajo una luz cálida y se neutraliza bajo una luz fría, de la misma forma que un color frío se intensifica bajo una luz fría y se neutraliza bajo una cálida. El color es una dependiente de las cualidades de la luz y de las influencias adyacentes que no puede ser considerado como algo que no este al margen de los fundamentos de la forma, sino que es uno mas de estos y tiene, por ello, gran vinculación con la línea y particularmente el tono.

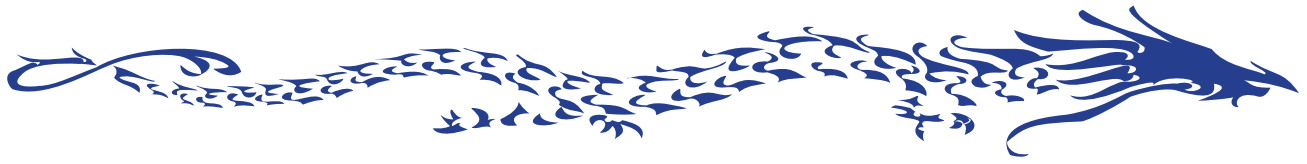


El color de los cuerpos depende la parte del espectro que absorban y la parte que reflejan. por ejemplo un objeto azul absorbe todos los espectros de la gama excepto el azul el cual es reflejado, un objeto rojo solo absorbe el verde.



Estas frutas han sido sometidas a una iluminación donde falta una parte del espectro cromático (verde en el limón, rojo y azul intenso en la manzana) por lo cual podemos ver como se altera el color al verlos .





Color en la impresión

¿Cómo saber cuando se puede usar?

En la creación de una libro debe ir contemplado el presupuesto de la reproducción de ésta, de esta forma el ilustrador puede saber de que recursos dispone en la creación de las imágenes, por ejemplo:

Blanco y negro: La impresión puede ser por medio de línea de alto contraste, medio tono o trama de grises, esta es la impresión mas económica y práctica para adolescente y adultos en donde el texto es el principal protagonista y las imágenes solo son un pequeño refuerzo o decoraciones.



- *Tintas especiales: En este caso existen imágenes que requieren de colores especiales como el plata, oro, fluorescentes y colores pastel, los cuales no se puede conseguir con la selección a color a esta forma de impresión se le llama impresión de tintas directas en las cuales por medio de una maquina que pasa el papel en áreas seleccionadas imprime este color adicionalmente.*



En estos casos se puede ver la división entre cada tinta, en ocasiones se ven como una plasta de color aunque algunas maquinas la usan como parte de la misma selección.

- *Color: Se tendría que especificar cuantas tintas se utilizan, la cantidad y el acabado, en caso de una a tres tintas se puede usar serigrafía u offset en la cual la impresión es de colores directos en forma de plastas, para cuatro o mas tintas lo ideal es la selección de color. En general el color es una forma de comunicar un mejor mensaje, ideal para los niños los cuales requieren un mayor estímulo a sus sentidos y para capturar su atención.*

- *Otros acabados; el color en la impresión se ve directamente afectado por el papel en el cual se imprime y el acabado que se le da ya sea barnizado mate, brillante, selección de áreas, plastificado u otros.*







Cerro de Tizo No. 16, Col. Tercer Mundo, Naucalpan, Edo. de Méx.
Tel: 3618-1388, 1989-4622.





Diseño gráfico e ilustración

¿Qué relación hay entre diseño gráfico e ilustración?

La ilustración es una representación gráfica de un concepto, mientras que el diseño no solo desarrolla imágenes si no que planea el contenido del mensaje, el soporte material, maneja los espacios determinados para cada información, en otras palabras recurre a otras herramientas de comunicación como los espacios, la tipografía, las plecas, las columnas, etc. La ilustración puede ser usada como un elemento dentro del mensaje planteado por el diseño, cuando este requiere de un refuerzo visual.



¿Cómo hace uso el diseño gráfico de la ilustración?

Para el diseñador la ilustración es otro elemento de comunicación dentro del mensaje, entre mas complejo sea el mensaje mayor debe ser el cuidado o tratamiento que se le de a la ilustración, para evitar que se devalúe la imagen o se pierda entre el texto, en otras palabras la ilustración puede verse como un elemento del diseño que se integra o adorna la pagina o como un mensaje diferente que compite con su entorno dentro del soporte.

Para que el diseñador pueda reconocer que tipo de imagen esta por usar se puede decir que existen tres tipos de ilustración, ornamental, informativa y de comentario.

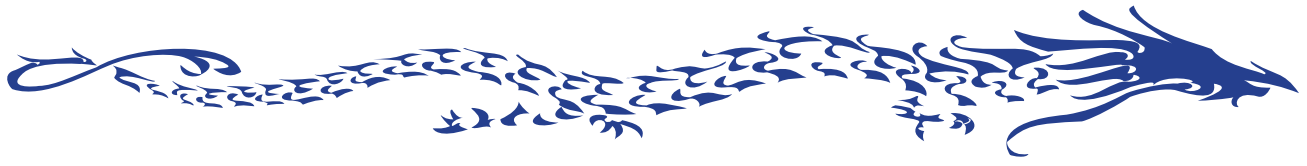
El diseñador según el mensaje que desee transmitir puede pedir un tipo específico de imagen ya sea como un refuerzo al texto o para sintetizar parte de la información que va dentro de la nota, artículo u otro escrito que acompaña.

- *Ornamental: Son imágenes que se usan para la decoración de la pagina , una forma es colocarlos en espacios vacios dentro de un texto, estas imágenes tienen una pequeña carga de información, casi como referencia visual.*



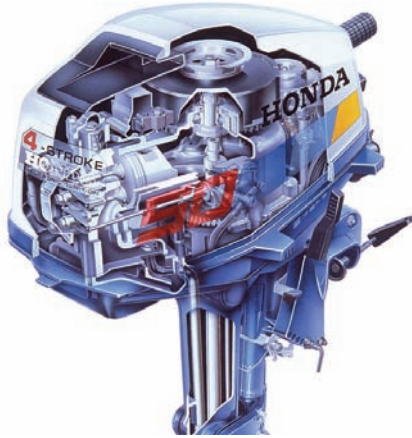
Ilustración ornamental Morning Glory por MBouland





¿Qué elementos comparte el diseño y la ilustración?

- *Informativa: Cuando el texto requiere de una explicación visual o una referencia se requiere de imágenes que posean un mensaje claro para aquel que lo vea en este caso las imágenes juegan una parte importante del mensaje.*



En cuestión de Metodología hemos visto que el proceso del diseño así como un proceso de investigación científica siempre requiere de ciertos puntos que son una constante, de la misma manera podemos percibir una serie de pasos similares entre el desarrollo de un diseño así como de una imagen o ilustración. Por ejemplo en el desarrollo de la imagen o del mensaje visual, la estructura de lectura visual es una “S”, por lo tanto las bases de la composición usan esa lectura para el movimiento de elementos dentro del diseño. La diferencia radica en el trabajo del diseñador el cual se encarga del soporte final del mensaje, este soporte puede ser físico o virtual, y por lo tanto requiere considerar aspectos como son la legibilidad del contenido, calidad de la impresión, el material o tipo de impresión, los acabados de la obra y la presentación final, en otras palabras el diseñador se encuentra más relacionado con el acabado técnico del mensaje y las necesidades de comunicación de emisor, las circunstancias del receptor para que éste mensaje pueda ser entregado con el menor ruido posible.

- *Comentario: Muchas imágenes poseen en cierta forma un mensaje que refleja la opinión de su autor, muestra de ello las caricaturas políticas.*



Dependiendo de la ilustración requerida y de la información que esta va a proporcionar por si misma se elige al ilustrador más competente que represente este mensaje, pues cada uno de estos sintetiza la información de diferente forma.





Conclusiones

En este capítulo hemos recopilado todos los elementos que consideramos como fundamentales para la comunicación gráfica, la construcción de una imagen y el uso del diseño en diferentes medios, como parte de una forma de ver el panorama general en el cual nuestro proyecto se encuentra sumergido, queremos resaltar la importancia del diseño, la ilustración y como estos se complementan.

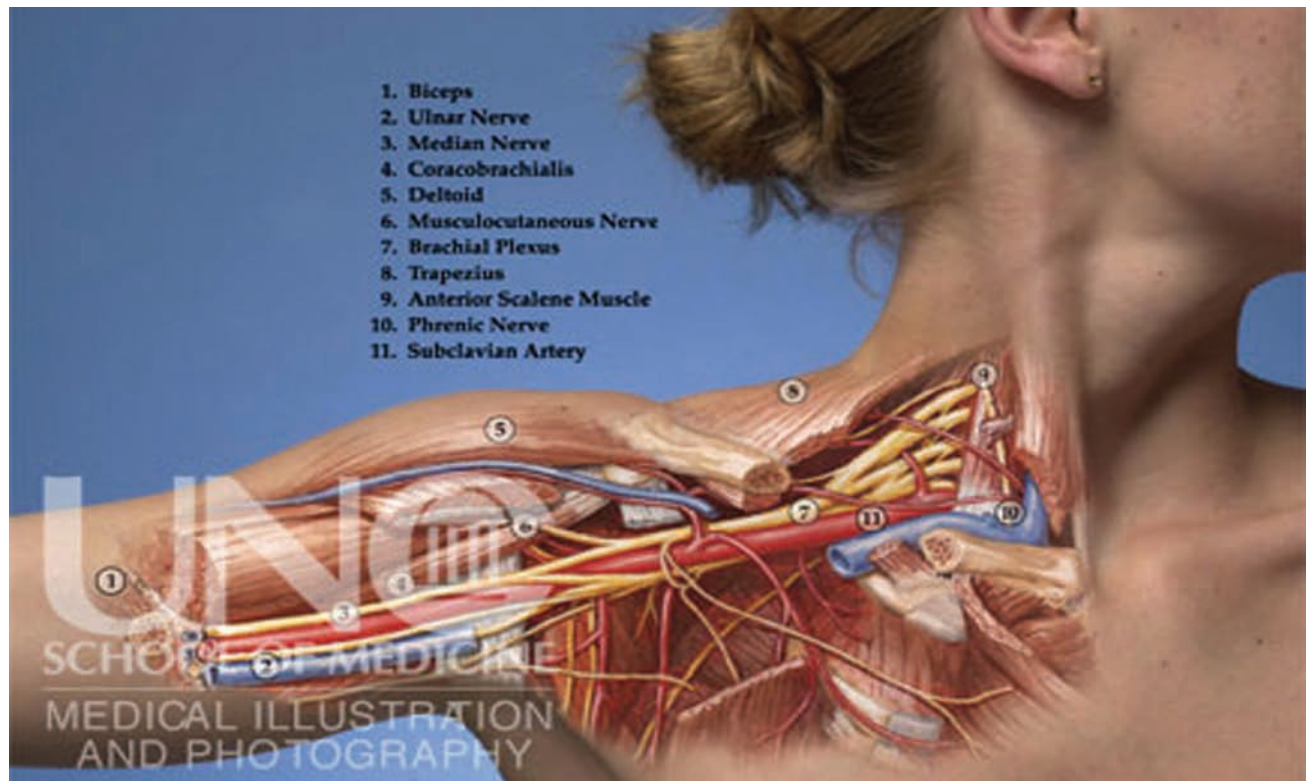
La ilustración es una herramienta que usa el diseñador para comunicar, reforzar o aclarar ciertas ideas que de otra forma pudieran llegar a resultar extensas o confusas.

El ejemplo más claro de la importancia de la imagen dentro del diseño es la ilustración técnica, la cual describe un elemento con tanto detalle que el texto solo completa la idea que se forma en aquella persona que la ve. Un esquema del aparato circulatorio no necesita más que un vistazo para saber de que se está hablando, el texto que lo acompaña explica su funcionamiento o algún dato que la ilustración que no detalla, una imagen del corte transversal de un motor puede

explicarle al mecánico más rápido la ubicación de las piezas que si se intentará describir en un manual.

El diseño entonces se encarga de encontrar un orden adecuado dentro del soporte, para que este mensaje no se confunda con la serie de ideas impresas que se encuentran a su alrededor.

La lectura debe ser coherente con las imágenes, al abrir un impreso o ver en una pantalla el diseño debe ser atractivo, armónico, agradable y el mensaje debe ser asimilado a pesar de todo las distracciones que pueda verse al rededor. Así pues, luego de entender la importancia de los elementos del diseño y de la ilustración, es necesario que investiguemos, acerca del tipo de libro al que se tienen que dar un diseño e ilustrar, así como las características que requiere el público al cual está dirigido. En el siguiente capítulo mostraremos a que género pertenece el trabajo, las características del libro para niños, la importancia de la imagen en este tipo de libro, las características de la imagen infantil y las especificaciones de los personajes dentro de la gráfica mítica.



Este es un ejemplo de ilustración técnica en la cual se puede ver como se encuentran los músculos que rodean la clavícula, así como

el complejo sistema circulatorio y nervioso se encuentra entrelazado entre lazado.



Capítulo 3

La ilustración y El cuento fantástico





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



La ilustración y el cuento fantástico

Las posibilidades creativas de la ilustración son ilimitadas, despreocupada de la realidad, la imaginación es libre de crear imágenes y evocar atmósferas. Una ilustración puede iluminar el mundo interior de un escritor y dar a una empresa sin rostro una nueva identidad.

La ilustración condensa la realidad y la transforma, puede crear mundos diferentes al nuestro, puede llevarnos a la profundidad del espacio o del cuerpo humano, en pocas palabras son ideas plasmadas en papel; cuando se desea mostrar algo que supera la posibilidad de los medios o la realidad, se recurre al ilustrador.

Por esta razón al ilustrar un trabajo es necesario conocer una serie de elementos, para que la imagen sea lo más fiel a la idea que se desea transmitir, así también es necesario conocer al público se está dirigiendo el trabajo y si este tiene imágenes mentales o estereotipos definidos, si estos pueden ayudar al desarrollo del trabajo o lo obstaculiza.

En el presente capítulo se realiza una breve investigación del género literario al que hace referencia el cuento para conocer su naturaleza, sin embargo hay que recordar que como no es nuestro objetivo principal su estudio detallado, la investigación se limitó a los géneros principales y las conexiones que nos lleven al "cuento fantástico", así también se buscan descripciones de los elementos que aparecerán en el cuento para el desarrollo de las imágenes de estos personajes.



Ilustración para FILIJ: "Leon" enjaulado, técnica mixta, Vako 2007





Géneros literarios / Cuento

En algunas ocasiones cuando se escucha la palabra cuento, la primera idea que viene a la cabeza es un libro, no es para menos pues desde pequeños hemos relacionado esta palabra a el libro ilustrado que nos leían nuestros padres, a un "cuento para niños" que hemos visto en la biblioteca o en la librería, esta idea es muy común entre aquellos que ciertamente no se nos especializamos en las letras, la escritura o el narrativa, es por eso que al comenzar este proyecto me encontré con la necesidad de saber cual era la particularidad que tiene este tipo de narrativa.

En otras palabras para entender a nuestro cliente, tenemos que desechar esa idea y buscar ¿Qué es un cuento?, cuales son sus particularidades y sus diferencias con otro tipo de escrito, como por ejemplo la novela o la novela corta que por su temática puede llegar a ser fácilmente confundida.

Los generos literarios a si como la pintura han sido clasificados por la semejanza que tienen unas obras con otras, las particularidad que cada autor le da al relato, la temática y la estructura de los acontecimientos permite que se puedan agrupar, de esta forma encontraremos que para un tema existen varias maneras de estructurar el relato y a cada una de estas le corresponde un sub genero que va especificando los elementos que identifica este tipo de relato.



Es muy común encontrar mezclas de novelas cortas, épicas o fantásticas, entre los cuentos para niños pues el contenido a simple vista puede parecer ser el mismo, pero cuando lo lees, rápidamente caes en la cuenta de que tienen objetivos diferentes, por ejemplo el cuento para niños puede narrar un pequeño pasaje de la vida de el personaje el cual tienen como fin que el niño aprenda de la acción que éste realiza, en teoría su estructura es: introducir al personaje,

plantear un problema, por ejemplo de conducta, plantear una situación en la cual su problema de conducta lo lleve a una desgracia o aun conflicto y finalmente para resolver el conflicto el personaje recapacita de sus actos que lo lleva a una decisión el cual deja una enseñanza al lector. En la novela corta los elementos pueden ser los mismos pero estará llena de una serie de sub tramas, giros y enredos que enriquecen la narrativa de la historia.

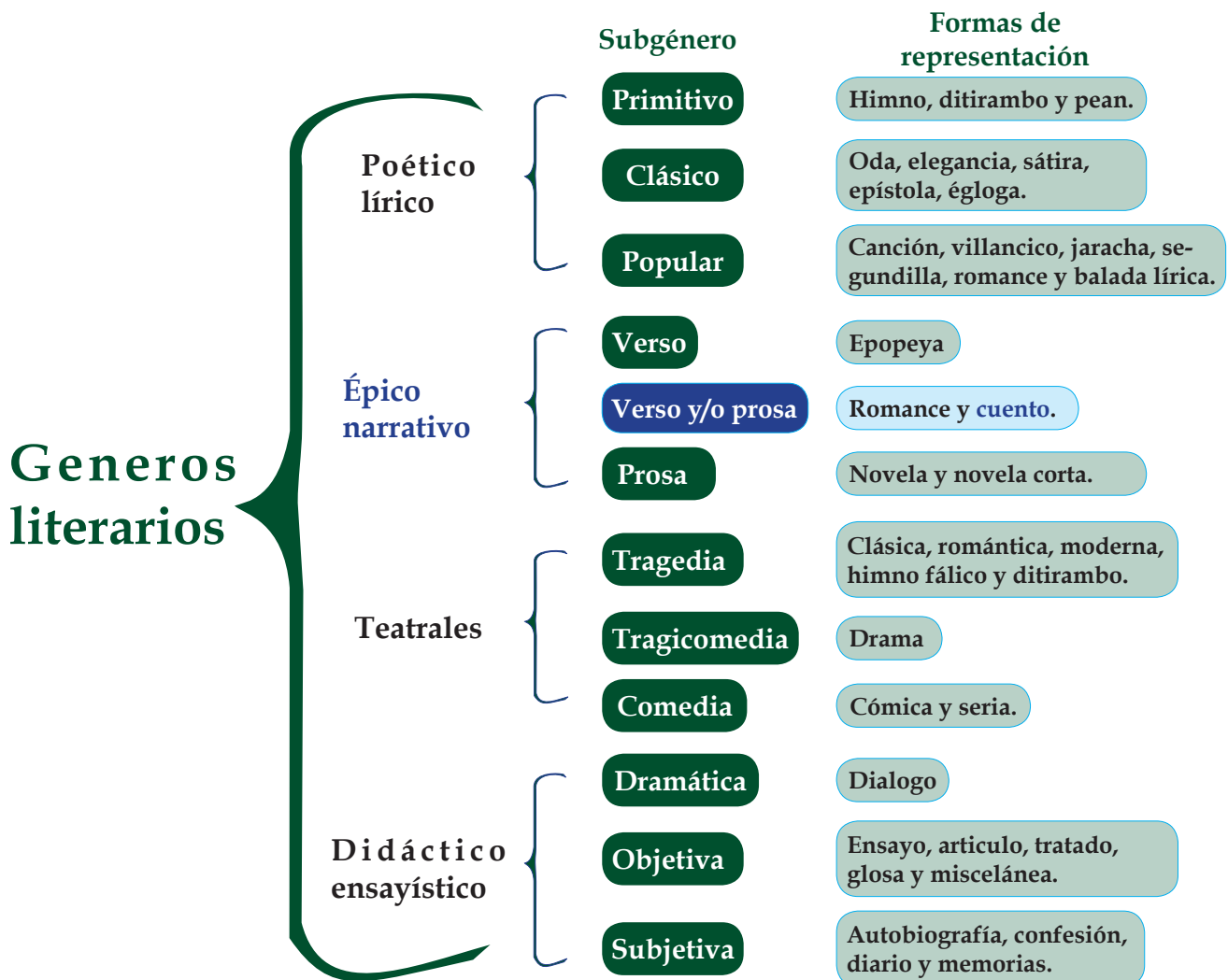


¿Cuáles son los géneros literarios?

Desde la antigüedad se han intentado delimitar los géneros que ayuden a designar las formas literarias para su mejor estudio, pero cada vez es más difícil por su constante crecimiento y cambio, la variedad de los relatos es tan grande como la capacidad creativa del hombre, constantemente se encuentran híbridos o mezclas de diversas corrientes y es difícil delimitar el origen, pero hay que reconocer que al ver semejanzas se puede agrupar esto en una misma corriente o subgénero y tener noción de su organización o ubicación dentro de la literatura.

Así se puede distinguir las principales fuentes literarias las cuales son, poético - lírico, épico - narrativo, teatrales y didáctico - ensayístico, esta última es la más reciente, si se considera que es aquí donde se encuentra el reportaje y formas de discurso más actuales y no tan artísticas.

En el esquema siguiente se puede observar como es que cada uno de los géneros posee ramificaciones o subgéneros que así mismo tiene formas de representación, o sea, una narrativa propia con características particulares de su estilo.

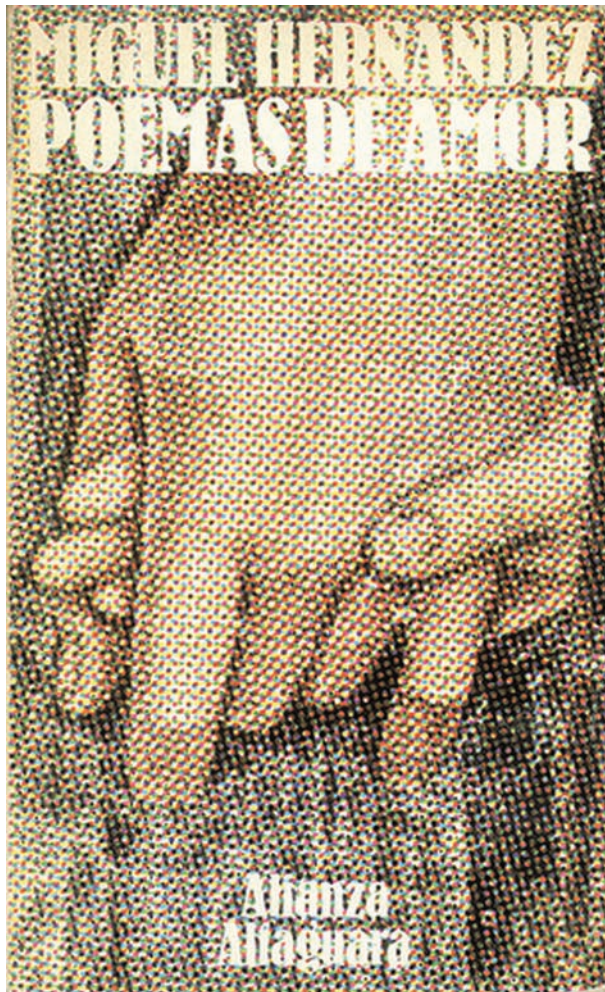




Como anteriormente se había mencionado, los géneros literarios se dividen en cuatro grupos cada uno tiene una forma de representación y características propias que las diferencian de las demás, a continuación se explicaras brevemente en que consta cada una:

- **Poético - Lírico:**

Satisface la necesidad de expresar lo que sentimos y contemplarnos a nosotros mismos en la manifestación de nuestros sentimientos. Esta dividida en tres formas: Primitiva; que contiene una serie de sentimientos e ideales religiosos, patrióticos etc., Clásica: que son poemas líricos de larga extensión cultivados desde la antigüedad. Popular; que son sonetos que se transmitieron de forma vocal y forman un acervo de la lírica tradicional .



- **Épico - Narrativo:**

Hay dos formas básicas de este grupo, la epopeya y la novela, considerando esta ultima como la epopeya de los tiempos modernos, ambas se caracterizan por abarcar una serie total de acontecimientos. "Sin embargo a pesar del común fondo del que surgen no cabe duda que una moderna tipología de los géneros debe dejar bien claras las diferencias entre epopeya y novela, y hasta separarlas del mismo grupo"[...] el tema de la épica es el mundo del pasado como tal pasado: háblasenos en ella de un mundo que fue y concluyo, de una edad mítica cuya antigüedad no es del mismo modo en pretérito que lo es cualquier tiempo remoto"[...] el genero novelesco en el siglo XX trace su hilo argumental a partir de la epopeya"

Este genero se divide en: Poesía épica, romances (que es la etapa en la que se transforman la narrativa de verso a prosa), novella o novela corta y cuento (esta es la narrativa corta) y novela (con sus diversas temáticas).





- **Teatrales:**

Este genero se puede reducir en tres géneros que son: Tragedia, comedia y drama. La tragedia esta escrita en verso recorre un estilo histórico, el drama se basa en la necesidad de contemplar las acciones y relaciones de la vida humana representadas ante nosotros por personajes que expresan acciones y discursos. La comedia se caracteriza por la sátira de la vida política y social



William Shakespeare es considerado como uno de los más importantes en la lengua española y celebres de la literatura inglesa, sus obras han sido traducidas en las principales lenguas y sus piezas dramáticas se siguen escenificando por todo el mundo.

- **Didáctico - Ensayístico:**

En este apartado se incluye todos los géneros que no pertenecen a la poética y que sirve para la comunicación de diversas facetas: Filosóficas, religiosas, política científica, etc. Este genero se divide en tres categorías de acuerdo a su expresividad, es decir; objetividad (épica), subjetividad (lírica) y objetividad - subjetividad (dramática).



Recopilación de ejercicios de matemáticas - álgebra.



¿Que es el cuento?

Podemos definir cuento como un tipo de relato corto, de carácter narrativo, el cual usa principalmente el narrador sobre otras formas de discurso como son dialogo, la descripción o el monólogo, sin embargo, en este concepto existen dos corrientes que son el relato fantástico y la narración literaria corta, mejor conocida como "novella", el cuento nace de la tradición de diferentes pueblos que fueron transmitiendo sus enseñanzas de forma oral, algunos de ellos tienen un sentido religioso y otros son ejemplos de valores sociales y morales los cuales eran ejemplificados para su mejor entendimiento.

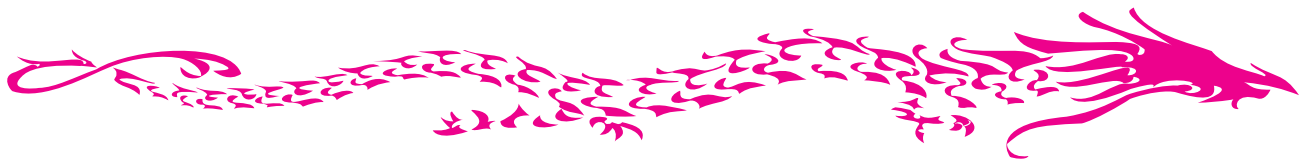
Los cuentos más antiguos datan del segundo milenio antes de Cristo y son de origen egipcio, "Cuentos de dos hermanos", estos cuentos relatan aventuras en los que entre otros personajes aparecían hechiceros, momias, bestias fantásticas entre otros, estos relatos se conservaron de manera oral en el pueblo y fueron cambiando conforme pasaba de boca en boca.

¿Como se ubica el cuento fantástico?

La literatura a través del tiempo ha tomado muchas formas, cambia de mano en mano, cada escritor modela la narrativa según las necesidades de su época. Así surge una gran variedad de cuentos e historias que relatan el paso de los años, los escritores de cada momento toman parte de estas historias para crear nuevos mundos y contarnos la vida de otros personajes. Por esta razón se puede encontrar una gran cantidad de textos y cada uno de estos tiene una forma especial de contar los acontecimientos formando así una serie de "Estilos de narrativa" o "Géneros literarios" y variaciones de estas mismas, cada uno de estos grupos y subgrupos tiene un público y un objetivo, abarca un tipo de tema específico y una forma de abordarlo.



En este esquema podemos ubicar el cuento fantástico como una subdivisión de la narrativa en verso o prosa.

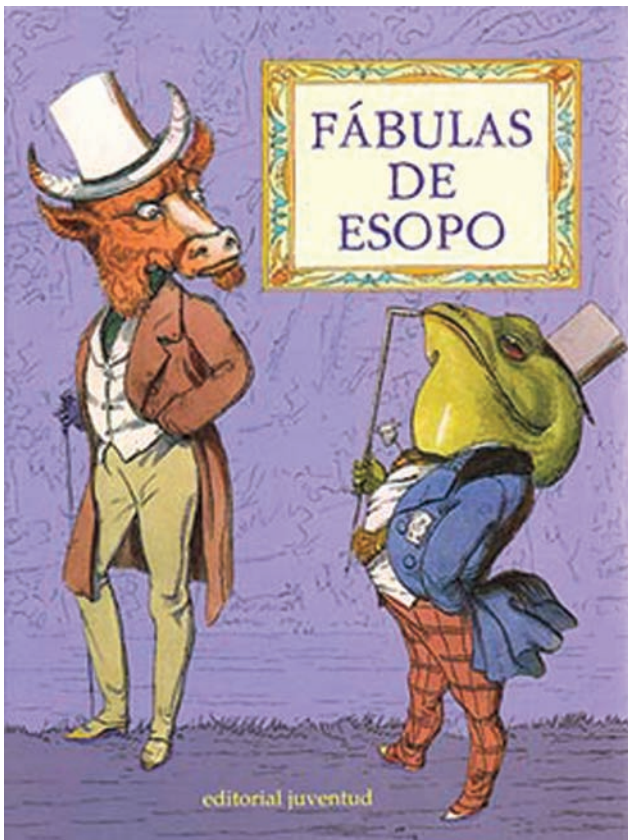


Como se puede observar los géneros literarios tienen diferentes formas de representación, algunas son definidos, como la teatral, y otros están mezclados entre dos o más de estos subgéneros. En el esquema anterior se pudo ver la ubicación del "Género Épico Narrativo" en el cual se localiza la rama al que pertenece el cuento "el cuadro perfecto" el cual pertenece al tipo fantástico.

Se puede ver en el esquema anterior como el cuento fantástico se encuentra dentro de la rama de reproducción en "verso y/o prosa", por supuesto el cuento puede tener diferentes formas de representación como:

- **Fábula:**

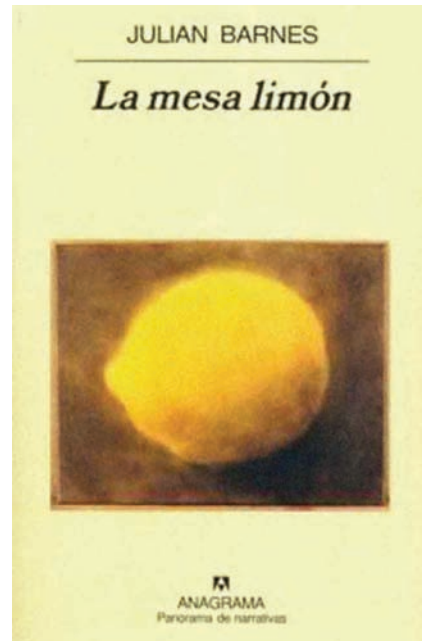
Protagonizado principalmente por animales su principal representante es Esopo y Fedro, su característica principal es "el impulso intelectual y moral", un ejemplo: Parte de la prosa doctrinal los sacerdotes los utilizaban para complementar las enseñanzas religiosas a los fieles.



Portada de libro de editorial juventud, recopilación de fábulas de Esopo.

- **Facecia:**

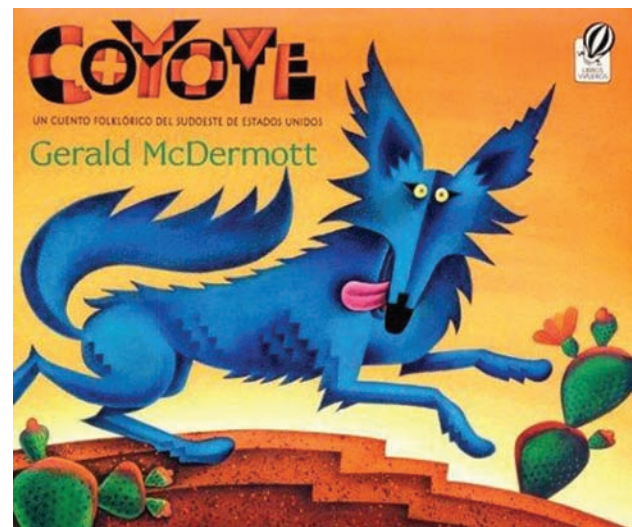
Es un relato breve de intención humanística y jocosa, su característica principal es el refrán, tubo su auge en el renacimiento.



Clasificado como facecia el cuento "la mesa del limon" publicado por editorial Anagrama.

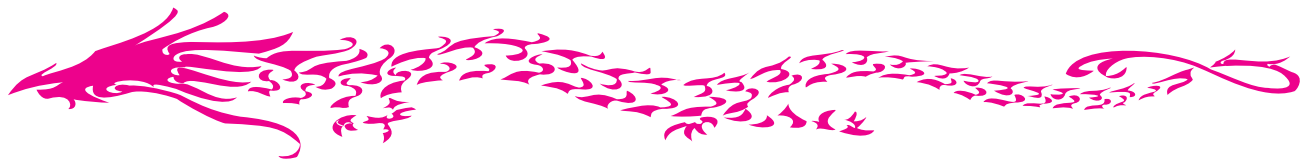
- **Cuento Folklórico:**

Surgido de la tradición oral



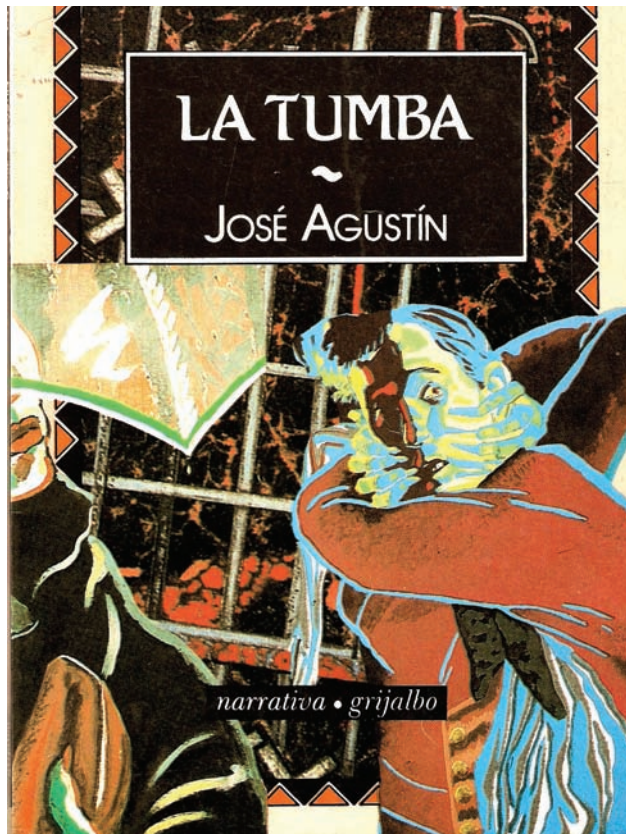
Cuento folklórico estadounidense traducido por la editorial





- **Cuento Literario:**

"Narración breve en prosa que, por mucho que se apoye en un suceso real, revela siempre la imaginación de un narrador individual".



Este relato cuenta la historia de un hombre al cual desquicia un sonido dentro de su cabeza hasta que comete suicidio para callar el ruido.

- **Cuento Maravilloso o Fantástico:**

En este cuento se juega con lo maravilloso desde un punto irracional, los principales representantes son Charles Perrault y H. Ch. Andersen.



Peter pan es un cuento infantil muy popular llevado incluso a la pantalla grande por un gran número de compañías de animación, la más destacada Disney, esta historia relata las aventuras de Wendy y sus hermanos en la tierra de nunca jamás un mundo fantástico lleno de criaturas salidas de la imaginación.

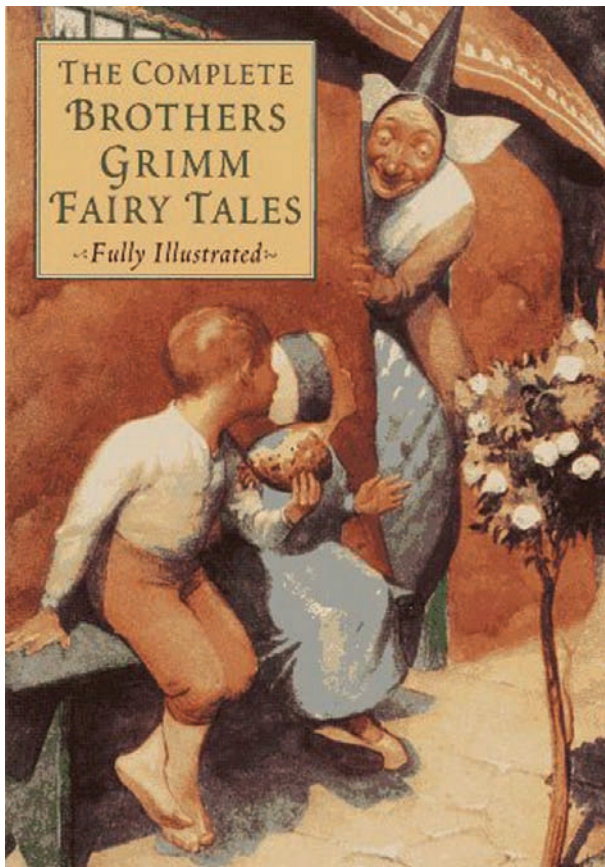


¿Que es el cuento fantástico?

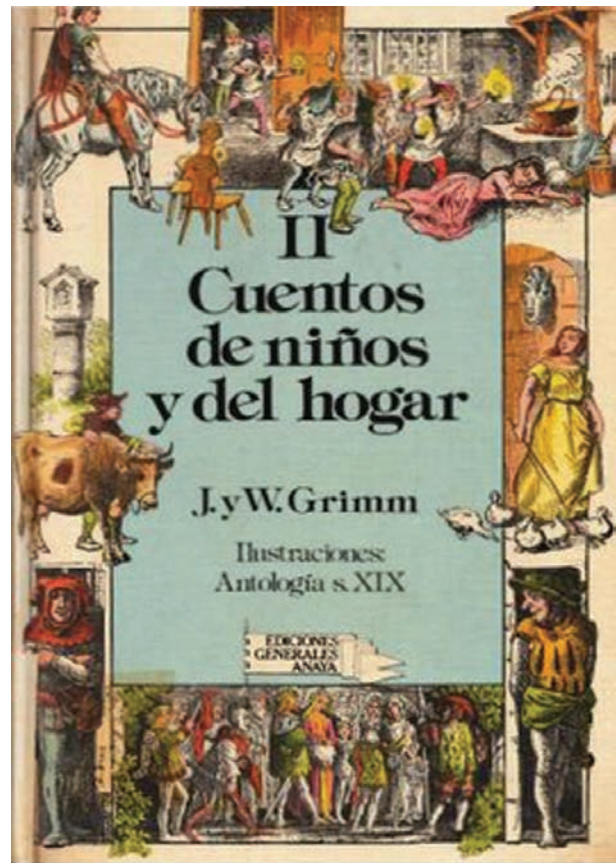
El cuento fantástico es un relato corto el cual tiene como principal objetivo el narrar un pasaje o la vida entera de un personaje, su principal forma de discurso es el narrador, sin embargo el escritor puede hacer uso de diferentes herramientas como son los diálogos, las descripciones, los monólogos, entre otras.

El cuento fantástico se caracteriza por que en el se pueden encontrar algunas situaciones irreales, o se desarrollan en ambientes desconocidos y misteriosos los cuales pueden ser tomados en parte de la realidad y en parte ser un a invención de la imaginación del autor, así también, podemos encontrar como personajes principales o secundarios a seres de leyendas o mitológicas de diferentes partes del mundo .

En la antigüedad los cuentos tenían un carácter fuertemente educativo y religioso, un ejemplo de esto es la mitología griega que se podría considerar como los primeros cuentos épicos y fantásticos ya que en estos aparecían héroes, bestias, dioses etc, cada uno de estos relatos cumplía una función, y esta consistía en enseñar al oyente los valores morales, la historia y los cultos de las regiones.



Jacob y Wilhelm Grim comenzaron a recopilar una serie de cuentos de la tradición oral alemana a partir de 1803, en 1812 y 1815 se publicaron "Cuentos para la infancia y el hogar" dos volúmenes esta colección de cuentos se amplió en 1857 y ahora se conocen como "Cuentos de hadas de los hermanos Grim"



Ejemplo de los cuentos que se encontraban es esta publicación son: "Blancanieves", "La cenicienta", "Hancel y Gretel", entre otros. Conforme la popularidad de los libros iba creciendo, sus libros se vieron re editados, adornados y censurados, para el resto del publico, de la misma manera fueron creciendo agregando a la lista relatos franceses como son "El Gato con botas" y "Barba azul".

Cuento como libro

Como pudimos ver antes el cuento es una forma de narración, ya sea en verso o en prosa, su principal característica es que cuenta con personajes de leyenda o mito, príncipes, princesas, brujos, magos, etc. en ambientes irreales la trama se centra en el pasaje de la vida de un personaje, el aprendizaje en base a sus experiencias o las aventuras que vive en la búsqueda de “algo”.

La mayor parte de los cuentos populares comenzaron de boca en boca y posteriormente fueron recopilados editados y conservados en un soporte físico en este caso el libro.

Buscando una mejor comunicación con su público, en este caso niños, el libro fue acompañado con imágenes que los padres al leerlo en voz alta usaban de refuerzo para que el niño pudiera ir siguiendo la historia, con el tiempo estos libros se han ido perfeccionando según la necesidad de el público al cual se dirige, por ejemplo: para que los niños pequeños aprendan a leer las imágenes abarcan la mayor parte de la página y el texto que lo acompaña no describe la situación sino que es usada como dialogo de los personajes que ahí se presenta.



El libro ilustrado es la combinación de la imagen y el texto de forma armónica en donde ambos llevan de la mano al lector a través de la narrativa, mostrando un mundo nuevo y sorpréndete al observador, esta imagen por ejemplo nos muestra un pasaje de la

historia “Risitos de oro y los tres osos” y nos muestra como los osos encuentran a la niña durmiendo en la cama del pequeño oso cuando estos regresan a casa luego de su paseo.

Narrativa Grafica

Para que el libro ilustrado pueda ser entendido como el autor desea es necesario re interpretar el cuento en imágenes, a este proceso se le llama narrativa grafica. Al crear una narración visual es necesario seleccionar una serie de escenas cruciales en un relato, éstas forman una secuencia de acontecimientos que ayuda al lector a entender la trama.

La relación entre las imágenes va guiando la lectura así que hay que establecer un ritmo con los encuadres, las tomas, el ambiente, el drama, el dinamismo de la imagen, el tiempo e incluso los espacios blancos.

La imagen que se presenta en la narrativa grafica debe ayudar al espectador a identificarse con la situación y sentirse parte del relato.

Para crear una narrativa apropiada para el público debemos considerar su necesidad, anteriormente habíamos puesto como ejemplo el libro ilustrado para pequeños lectores en el cual la imagen abarcaba casi toda la página y el texto servía para describir el dialogo de los personajes, pero también tenemos casos en los cuales la imagen solo abarca un cuarto de la página o aparece cada determinado número de páginas de esta forma la narrativa la lleva el texto y la imagen sólo complementa o refuerza la idea.



—Nadie me quiere —
dice el osito—. Me voy.



¡El osito baja de un salto!



Se sube a un auto
¡Y se va!



El osito llega hasta un barco



y el barco sale a navegar.

Este es un fragmento del libro "Se vende un osito" escrito por Gai Herman e ilustrado por Doug Cushman de la editorial Escolastic. Como podemos ver la página esta abarcada principalmente por la imagen y el texto acompaña la acción como un refuerzo en la narración de los acontecimientos que el lector percibe.

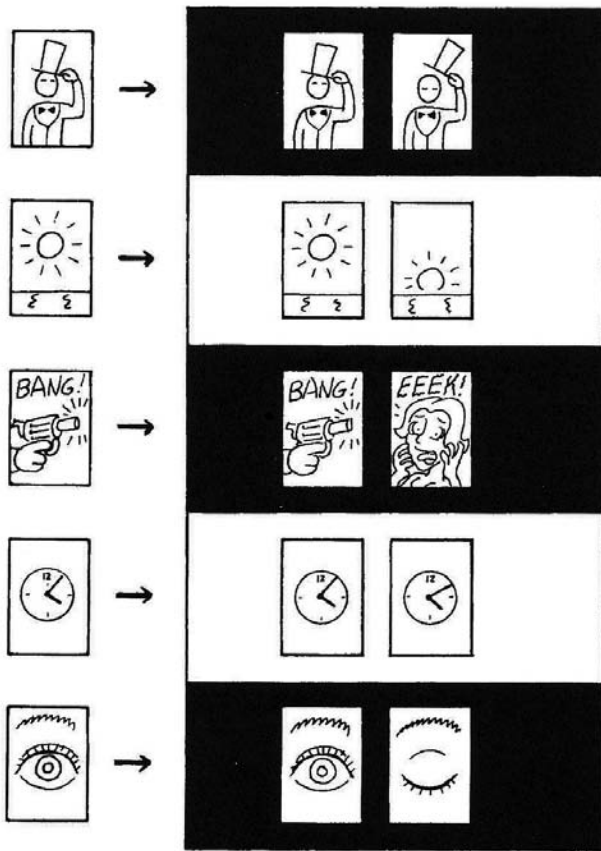
Este libro está dirigido a niños de 3 a 6 años en edad preescolar, en otras palabras niños pequeños que están aprendiendo a leer, por lo tanto la idea de este tipo de lecturas es que los papás lo lean a sus hijos, luego los niños lo lean por si mismo, para que al final ellos puedan leerles el relato a sus padres creando así un hábito de lectura desde temprana edad.

Escolastic así como un otras de editoriales tiene una serie de divisiones en sus cuentos para niños así como para lectores mas avanzados catalogándolos en niveles como son: 1 de 3 a 6 años, 2 de 5 a 7 años, 3 de 6 a 8 años, 4 de 7 a 9 años, 5 de 7 a 12 años, 6 de 12 a 16 años, 7 de 16 años en adelante. Por supuesto cada editorial puede contar con más o menos divisiones pero esto nos da una idea acerca de como el libro ilustrado puede encontrarse dentro del mercado actual.



Un ejemplo en donde podemos observar la narrativa grafica es el comic, pues para este soporte es vital, Will Eisner define la narrativa grafica en el comic como arte secuencial:

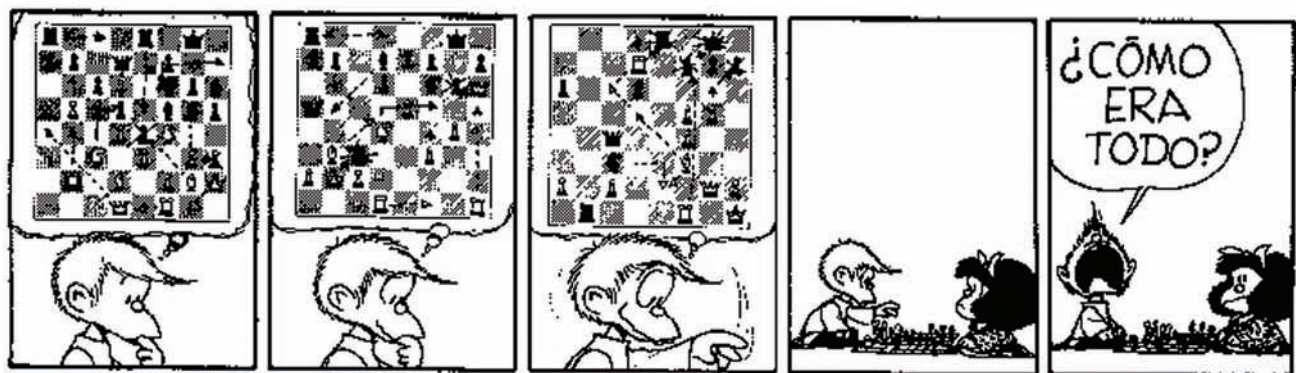
“El arte secuencial como medio creativo de expresión, materia de estudio en si mismo y forma artística y literaria que trata de la disposición de los dibujos o las imágenes y palabras para contar una historia o escenificar una idea”



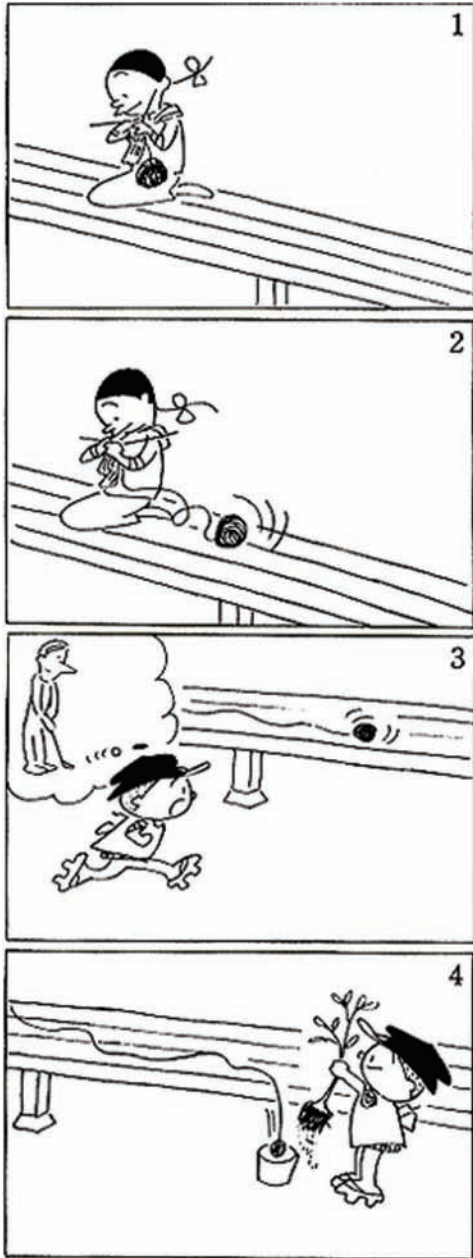
¿Por que arte secuencial?, bueno Scott McCloud nos explica que la imagen por si sola es eso una imagen, puede estar cargada con símbolos pero no trasmite nada mas que ese único momento, pero cuando se coloca otra a su lado se crea una secuencia por lo tanto la cantidad de información se suma habiendo la posibilidad a una narrativa de eventos a través de estas imágenes, es como darle tiempo a la narración, de hecho Scott McCloud define al comic como:

“Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”

Un comic puede seguir siendo comic incluso si no tiene palabras texto en globos u onomatopeyas que refieran a algún aspecto de la narrativa escrita, la imagen respalda toda el relato, pero un libro ilustrado tienen por prioridad la palabra como medio de comunicación, la cantidad de imágenes en el libro será evaluada con forme a la necesidad del apoyo que requiera el lector.



En conclusión la capacidad del ilustrador o el dibujante para narrar una historia se logra a través del uso correcto de la secuencia de las imágenes en compañía del texto si es que este lo necesita.

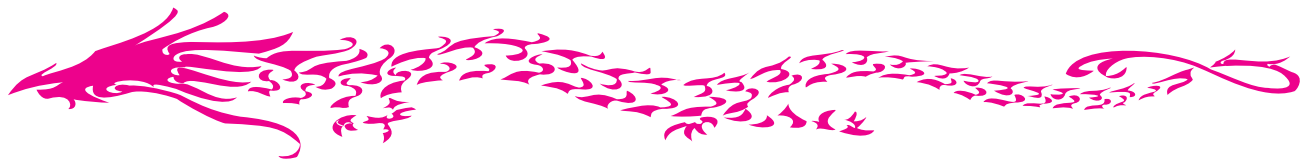


Por ejemplo: tenemos esta tira cómica japonesa de cuatro cuadros (mejor conocida como ion koma) en ella podemos ver claramente una pequeña historia de como una niña teje sentada en un pasillo cerca del patio, la madeja de hilo rueda y se va deshaciendo, como un niño (fuku) al ver la madeja imagina que es una pelota de golf y busca un "hoyo" para que esta entre, todo esto lo entendemos solo con ver la imagen no es necesario un narrador que nos explique los eventos.

Retomando las ideas, podemos resumir que la narrativa grafica o arte secuencial, como es el caso del comic, pueden ser hecho sin texto pero no puede existir uno que no contenga imagen, la diferencia que podemos observar es que en el caso del libro ilustrado y su forma de narración de los eventos, es el ritmo en que las imágenes se van presentando, en otras palabras como se marca el tiempo entre los acontecimientos, visto de otra forma un libro ilustrado narra la historia en saltos largos entre un evento y otro, mientras que el comic lleva un ritmo mas acelerado, mas constante, de tal forma que el lector pueda experimentar la sucesión de los eventos tan cercana que lo perciba como uno solo o uno en movimiento.



En este ejemplo "El desayuno" por David Lloyd, podemos seguir el ritmo de la historia "Fulana salió a buscar el desayuno", "Fulanito subió al lomo de su mama", "Llegaron al bosque", etc. Gracias al narrador que nos describe parte de lo que vemos y de lo que no vimos podemos seguir la secuencia de los acontecimiento, en otras palabras podemos percibir el salto de tiempo entre pagina y pagina pero gracias al texto que acompaña las imágenes podemos imaginar que paso entre una y otra.



El libro infantil para primeros lectores se caracteriza por hacer de la imagen su principal forma de comunicar el relato, en el caso de niños un poco más grande que ya leen por su propia cuenta, el libro busca el balance de la narrativa e imágenes, de esta forma la cantidad de imágenes irá disminuyendo, preparando así el paso que el niño tenga que dar del libro ilustrado al convencional, en otras palabras, que tome la imagen de narrativa a un apoyo a su lectura.

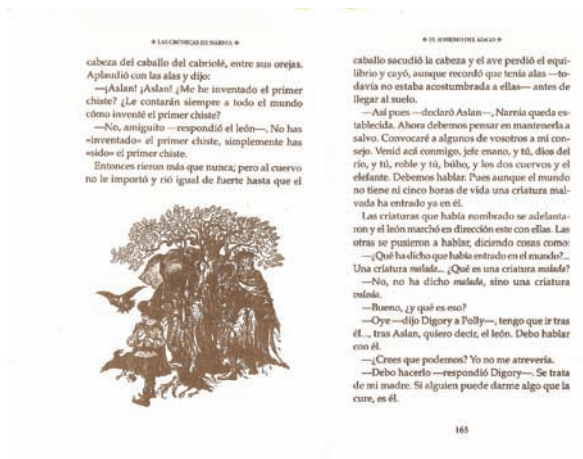


Muestra de un par de páginas del libro de juegos "Atrapa a ese gato" de Monika Beisner, este libro juega con la ilustración así el lector puede pasar un rato buscando a los gatos escondidos en la imagen, interactuando con el lector.



El estilo del autor, el tema del cuento, el tipo de narrativa así como el público al cual esta dirigido va definiendo la imagen, en los cuentos infantiles los colores primarios ayuda al niño a identificar las formas y asociar nuevos conceptos.

Esta es una muestra de libro infantil de actividades para niños de 1 a 4 años en el se puede observar como el uso de colores primarios, esto en función de la idea que el niño pequeño esta aprendiendo a diferenciar los objetos y los colores en un juego de encuentra el que es igual.



Estas son un par de páginas del libro "Narnia/El sobrino del mago" escrito por C.S. Lewis, aquí las imágenes se encuentran en menor cantidad, el texto es quien guía la narrativa y las imágenes complementan el relato.



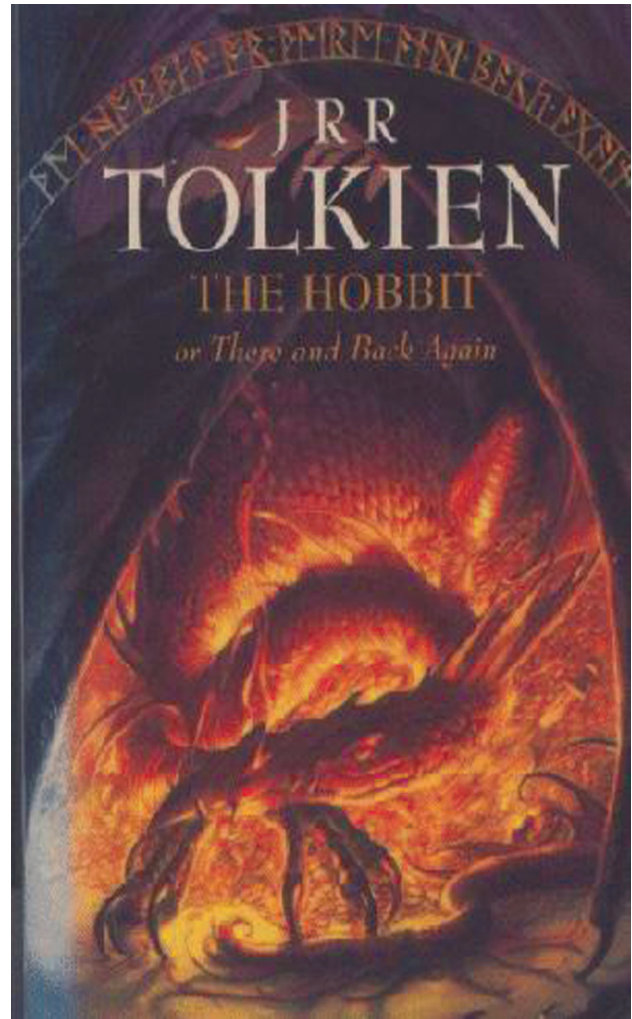


¿Qué tema tiene la ilustración en cuento o libro infantil?

El campo infantil es el mas amplio en cuanto a la ilustración editorial. Los cuentos, historietas, aventuras narraciones fantásticas y una gran variedad de relatos son los que requieren mas dibujos cada año, puesto que su venta y éxito depende de estas así como de la fantasía que proyecte el ilustrador.

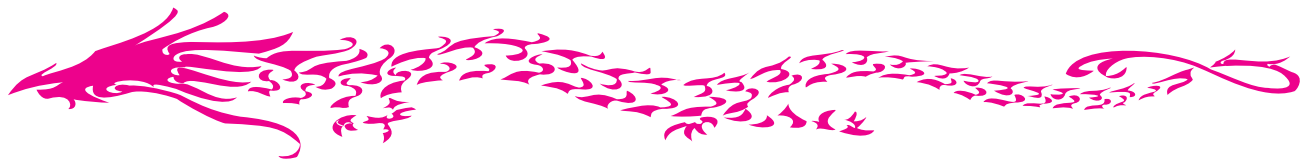
Los temas infantiles se desenvuelven desde ideas simples como enseñar al niño a lavarse los dientes a muy variadas y complejas como son los cuentos fantásticos y de aventuras.

Dentro de los primeros años el niño se interesa por las cosas materiales que lo rodean como las personas, los animales, sus juguetes y diversos objetos y ambientes que se encuentran a su alcance, a medida que va creciendo y desarrollando su imaginación cambia de lo material a lo fantástico como son las hadas, los duendes, los magos, animales que actúan como personas, historias absurdas o cómicas, súper hombres, héroes de leyendas y aventureros de distantes lugares, un mundo falso que se aleja de lo real, que le entretiene, se emociona y se identifica.



Entre los libros de aventuras la imagen que narra dependerá de una serie de factores como son: los temas, el público al que esta dirigido y la forma en que el autor cuenta la historia, por ejemplo "El flautista de hamelin" esta dirigido a todo público pero la forma de contarlo en este libro es para niños pequeños de 3 a 6 años aproximadamente, esto lo podemos ver reflejado al ver que los personajes están bien definidos con respecto al fondo y el estilo sencillo de su representación. Mientras que en "El hobbit" por el tipo de narrativa que tiene y su temática sin duda se dirige a un público mayor a 12 años, así que las imágenes están más elaboradas llenas de detalles y con siluetas no tan definidas.





El libro infantil sirve también para despertar curiosidad en el niño sobre los descubrimientos científicos o históricos, los personajes famosos que han causado gran impacto a través de generaciones, busca que se interese por la ciencia y las artes buscando desenvolver sus impulsos constructivos así como busca saciar una manía coleccionista.

La finalidad del libro infantil esta orientada principalmente a reflejar una enseñanza de valores y conductas de una forma amena y atractiva.

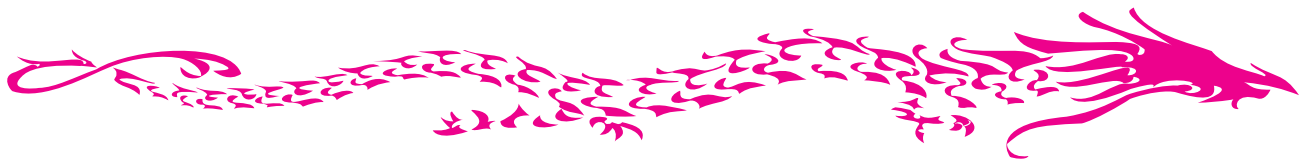


Un ejemplo de como el libro ilustrado infantil puede ser usado para educar y concientizar a los niños del cuidado del medio ambiente, de forma divertida y entretenida.



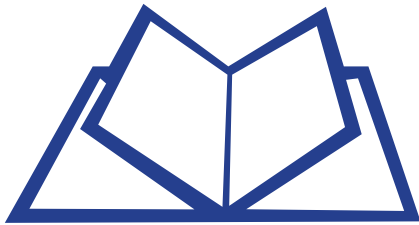
Collage de portadas de libros infantiles editorial trillas y ediciones castillo



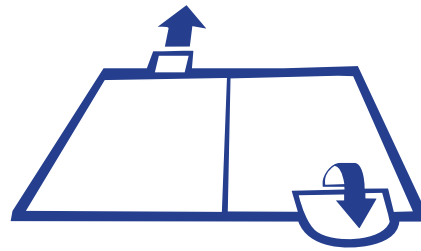


¿Qué tipos de libros ilustrados hay en el mercado?

En muchos casos la historia y el público al que está destinado el producto determina el tipo de libro, forma y formato, a continuación mostraremos de forma breve el tipo de libros más comunes en el mercado.



Libros con páginas de cartón para bebés (libros de formato pequeño con páginas de cartón):
Son aquellos que están impresos en papel y plastificados en un material duro, aprueba de niños lo suficientemente pequeño para que el niño o bebé pueda manejarlo fácilmente.



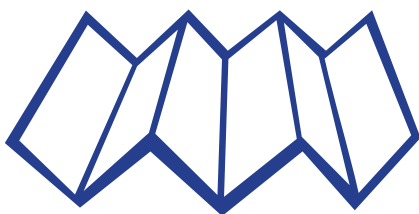
Libros con solapas:
De la misma forma que el libro sorpresa, no abundaremos en el mecanismo para las solapas, las cuales principalmente constan de palancas que mueven, tapan o destapan algún elemento de la imagen representada.



Libros Pop-up:
El proceso para este tipo de libros es un poco complicado para explicar pero en resumen consta de una serie de mecanismos que resaltan, levantan o mueven elementos de la página al ser abierta.



Libros de media solapa:
Este tipo de libro tiene medias páginas que cubren parcialmente la página que está debajo y que se integran con ella.

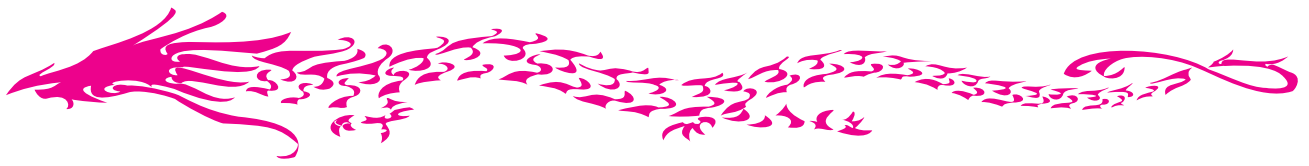


Libros en zig - zag:
Es una página de cartón que se puede abrir para formar un friso y es muy usado para enseñar el alfabeto o libros para contar.



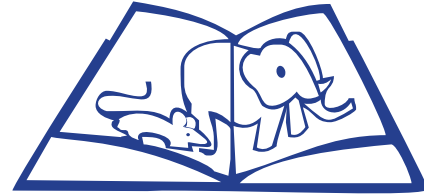
Con agujeros en las páginas:
Este tipo de libros descubren parcialmente elementos de las otras páginas, como si fueran ventanas que invitan al niño a seguir con su lectura.





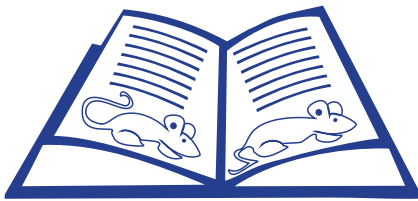
Dibujados:

Pertenciente a los libros juguete en el cual el objetivo es entretener al niño e interactuar con el, en este caso el niño tapa y destapa elementos formando nuevas figuras con las piezas impresas en los pedazos de la pagina.



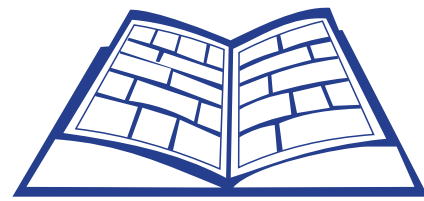
Libros ilustrados sin palabras

Este tipo de libros cuentan la historia en pocas paginas sin necesidad de texto que los acompañe, se imprime en material grueso y plastificado para que los niños puedan jugar con el.



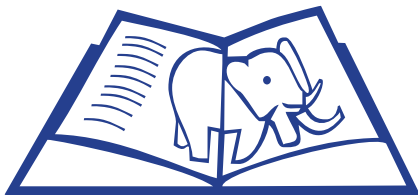
Libros ilustrados con texto más largo

La mayor parte de los libros ilustrados tienen de 200 a 1000 palabras esto significa que las áreas con mas texto tienen una tipografía mas pequeña por lo tanto será leído por niños un poco mayores, aun así, este sigue siendo un numero muy limitado para contar una historia por lo tanto es indispensable que las imágenes refuercen o complementen el relato, este tipo de formato es mas frecuente para niños de 6 años en adelante.



Tiras cómicas

La tira cómica se usa para comprimir mucha información o para extender el relato, este soporte tiene una serie de mecanismos y elementos propios de la narrativa que no abarcamos, este tipo de soporte puede ser entendido por un publico muy amplio y tiene códigos específicos para la edad correspondiente.



Libros con texto mínimo

Los ilustradores que trabajan con texto mínimo, muestran la mayor parte de la narrativa en la imagen (acciones y lugares) de esta forma permite al lector involucrarlo con la trama y entorno que se le presenta, este tipo de libro se usa para los primeros lectores (1 a 6 años).



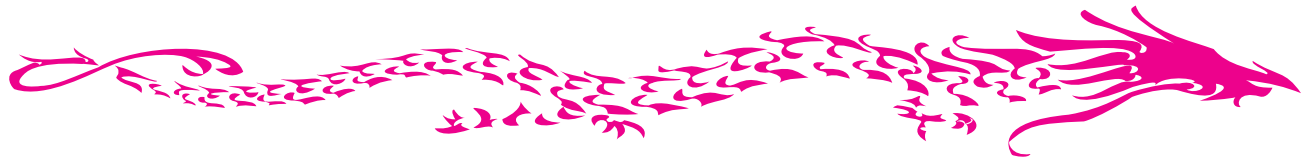


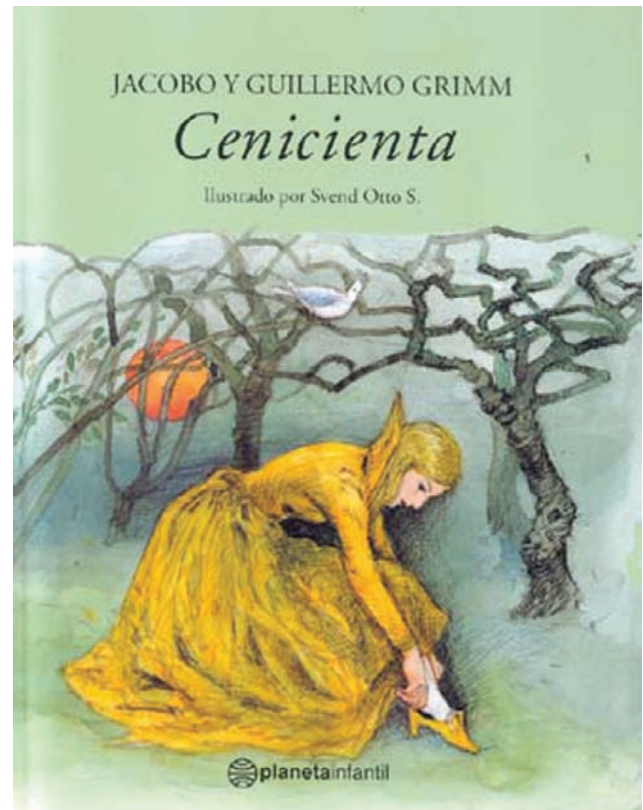
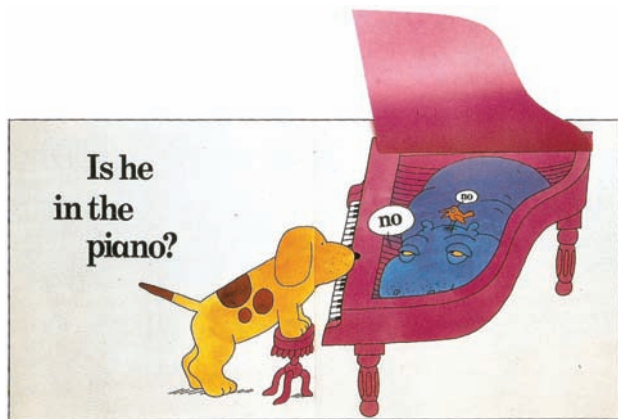
Ilustración Infantil

Llamamos ilustración infantil a aquella que tiene como objetivo ser vista por niños pequeños, que sea llamativa, reconocible y que capture el momento que relata, esta imagen dependiendo de la edad del niño puede ser hecha con ciertos elementos como son bordes gruesos y bien definidos, así como pintada con colores primarios, o puede ser compleja y llena de pequeños elementos entrelazados, con una paleta de color muy amplia. Para cada lector y cada cuento el ilustrador buscará la mejor manera de expresar esa narrativa a través de sus dibujos buscando que la imagen que cree se acople a la historia y sea comprendida por el lector al cual esta dirigido.

Por ejemplo, la cenicienta es un cuento que ha sido representado una gran cantidad de veces a través del tiempo, la imagen que acompaña cada una de las ediciones puede tener ciertos elementos semejantes, pues es la misma historia la que se esta relatando, pero la manera en la cada ilustrador representan a los personajes y a los ambientes es única, cada vez publican una nueva copia de este cuento podemos ver como es que el ilustrador interpreta la historia para un publico en especial, de esta forma tenemos que hay libros que son para pequeños de 5 a 7 años y otras que son ediciones de colección enfocadas a un publico mas adulto, aun así esta imagen por ilustrar un cuento para niños seguiría siendo ilustración infantil.



Estos son ejemplos de ilustraciones para niños, la primera es una muestra de un libro de juegos, el cual tiene como objetivo mostrar figuras de animales para que el padre pueda enseñar a su hijo a diferenciarlos.



La segunda imagen es de un cuento para pequeños lectores podemos ver que tiene poco texto y solo están representados los elementos necesarios para entender la trama.

Esta ultima es la portada de libro "la cenicienta" ilustrado por Sben Otto S. en este libro la cantidad del texto es mucho mayor y las imagenes estan distribuidas para ser un apoyo en la lectura, el estilo es mas complejo y contiene muchos detalles.





¿Qué características tiene la ilustración fantástica?

Como anteriormente se mencionó la imagen depende de el publico al cual va dirigido elementos simples para pequeños lectores y complejos para aquellos que ademas de la historia en si buscan la imagen como un valor agregado.

La ilustración fantástica tiene un gran uso no solo en el campo de los libros infantiles, actualmente es usada en el cine; para visualizar el guión (story board) de alguna película, como parte del diseño de los personajes, que podrían ser llevadas a un plano tridimensional a través de maquetación digital o con anacrónicos, también se usa para visualizar los ambientes que se integraran en la película en pos producción, para comics y novelas de ciencia ficción, para juegos de cartas o videojuegos mejor conocidos como juegos de rol (RPG), la publicidad, entre otros.



Para generar este tipo de imagen es el ilustrador hace uso de un gran numero de fuentes de información como son los libros de consulta, albumes de recortes, revistas viejas, fotografías e internet, casi cualquier cosa que pueda ser de utilidad o como referencia para la creación de los ambientes o diseño del personaje en algunos casos es importante tener el apoyo del autor para apegarse a la visión de que este tuvo y así poder transmitir mejor la idea al lector.

Para poder desarrollar la idea hay que explorar las posibilidades, planear el significado que el lector le dará cuando la mire ya en su soporte determinado, de esta forma podemos explotar mejor sus posibilidades.

Hay que recordar que en el caso de los libros ilustrados no solo es una imagen la que se desarrolla, es una serie de imágenes que en conjunto deben de apoyar, o en su caso, contar completamente la historia.



Estos son unos ejemplos de la aplicación de la ilustración fantástica en el mercado actual:

Izquierda arriba: En el estudio Pixar para la formación del modelo tridimensional que vemos, antes un ilustrador le dio forma a partir del guión.

Izquierda abajo: En películas de época, míticas o fantásticas, la mayor parte de los escenarios son dibujados, en algunos casos se usan de base junto con maquetas para después sobreponer los elementos por medio de computadora

Derecha: Existe todo un genero de libros que constantemente requiere de imágenes para ilustrar portadas o interiores, en novelas épico fantástica como es la colección Dragon Lance.





La realización de las imágenes debe reflejar la imaginación del autor, pues los elementos representados son casi siempre irreales y fantásticos. Las fotografías o referencias son en ocasiones inconvenientes por que atan la originalidad del dibujo, por lo tanto hay que saber manejarlas, estas referencias en casos como son la ropa de época o ambientes específicos pueden ser de gran utilidad cuando se busca el apego de estos elementos.

El ilustrador infantil debe ser capaz de representar una serie de personajes y escenarios en diversos ángulos y situaciones, buscando una forma que sus movimientos se vean naturales.

Como podemos ver los elementos de esta imagen están bien definidos, el color es llamativo y muy atractivo para niños pequeños. Dentro de la composición se distingue cada elemento del fondo, aunque su sencillez puede no ser tan atractiva para jóvenes y adultos esta imagen relata un pasaje de la historia de "Nezha" una antigua leyenda china.



"Nezha enfrenta al Rey-Dragon", Adaptacion Li Hong'en, Ediciones Beijing, China.



Imagen tomada del libro "Dibujar y pintar personajes de fantasía" editorial Norma.

Este estilo de ilustración esta basada en modelos reales, los cuales por medio del montaje dan vida a las ilustraciones de seres mitológicos como es el centauro, muy aceptada por jóvenes y adultos. Contienen muchos detalles de la anatomía del personaje y así como del ambiente que lo rodea que, no es tan atractivo para niños pequeños que buscan formas mas simples y definidas.



¿Que características tiene la ilustración que se emplea en libros para niños?

Las características de la imagen para niños es en parte determinada por su edad así como por el relato mismo y los elementos que se vean involucrados en él.

Por ejemplo:

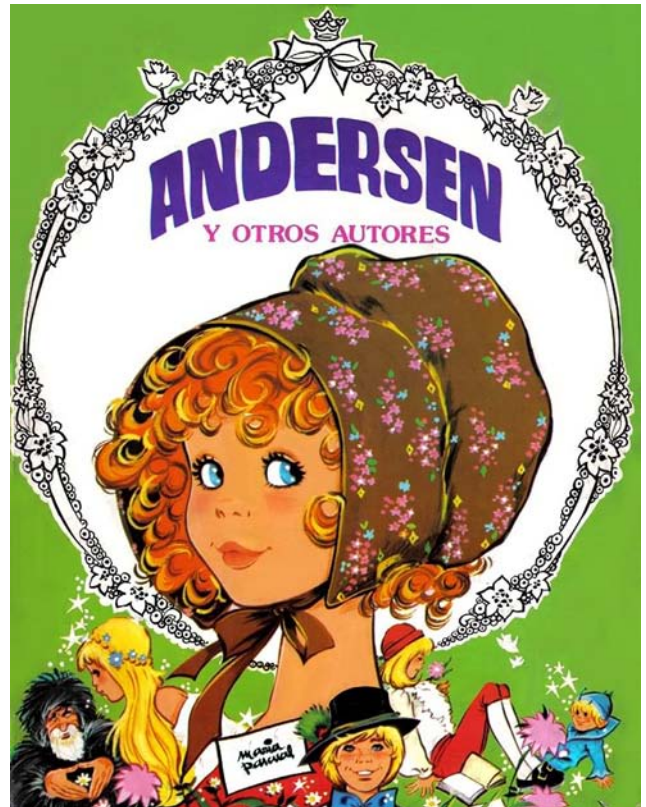
En niños muy pequeños (1 a 3 años) la historia tratara en la exploración de su mundo, en este caso los elementos representados deben ser simples de bordes gruesos y colores primarios, si es posible la imagen debe centrarse en los personajes solamente, este libro es mas un juguete y los padres lo usan para que el niño asimile palabras y conceptos simples como arriba, abajo, adentro, afuera, etc.



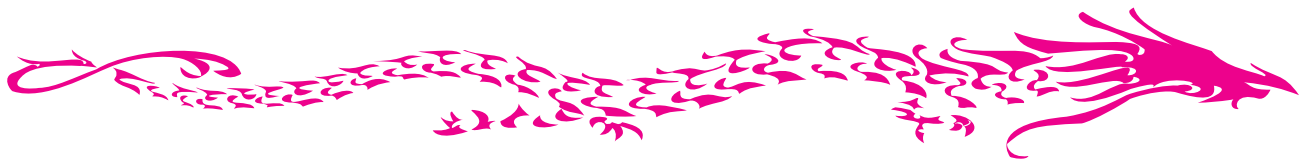
La segunda etapa (5 a 7 años) al igual que en la primera las historias es planteada en relatos de la exploración de su entorno la diferencia es la mezcla de los conceptos usados y que poco a poco se vuelven mas complejos como son corre, brinca, baja juega rojo, azul, etc. en relación a la imagen podemos decir que el borde de la imagen es de menor grosor y ya se usan mas colores intermedios, así como la participación de elementos interactuando con el personaje principal del cuento.



Para los niños de la tercera etapa (6 a 8 años aproximadamente el ciclo de preescolar o primer año de primaria) el tema del libro habla mas acerca de representaciones de la vida a través de los personajes de esta forma se muestran conceptos mas complejos como son los habitos de limpieza, la honestidad, el respeto o la amistad, en otras palabras el niño observa a un personaje en un dilema y lo resuelve con alguna de estas obras, la narrativa es simple el cuento es corto, con respecto a tipo de imagen usada podemos considerar esta como de colores llamativos sencilla con bordes reconocibles y con un fondo con pocos elementos de esta forma el niño sigue distinguiendo entre la figura y los objetos que interactúan dentro de la narración, ya que si colocamos mas elementos de los necesarios para el cuento puede causar una distracción innecesaria e interrumpir la lectura.



El ilustrador podrá concebir el cuento completo o resolver este desde un texto que reciba el del editor o autor. El estilo del dibujo depende del tipo de tema del libro y debe de estar en relación con la edad de niño a que esta dedicada la publicación..



En la cuarta etapa (7 a 9 años, aproximadamente los primeros 2 a 3 años de escuela primaria) el niño lee por sí mismo y busca historias no solo de el ambiente escolar, como son las lecturas de tipo científico o históricas, esta es la época en que el niño busca relatos por cuenta propia en base a sus intereses como son las fábulas, las historias de terror y fantasmas, los cuentos fantásticos o las novelas cortas de acción y aventuras, en estos casos el relato puede estar basado en algún dato histórico o ser completamente fantasioso, en cualquiera de los casos debe tener ciertos elementos reconocibles para que el niño los tome de referencia, en cuando a la imagen que acompaña a estos libros se puede describir como más libre, la técnica que se usa la decide el ilustrador en base a la idea que desea transmitir, los elementos representados no requieren de bordes tan sólidos como en los casos anteriores, pues el niño ya es capaz de centrar su atención en esta actividad, la representación de los elementos depende de la exigencia del relato, por ejemplo si tiene alguna época el ilustrador debe buscar aquellos elementos que sean representativos de ella para crear una imagen convincente.



El formato del libro (blanco y negro o todo color) a si como el tipo de la edición (económica o de lujo) determinan el método de reproducción, en otras palabras si la imagen requerida en el interior es impresa grande o pequeña, cuantas acompañaran el relato o en que papel será impreso, estos factores determinan la técnica que el ilustrador usará, si conocemos estos detalles la imagen final lucirá mucho más.

De la quinta etapa (7 a 12 años equivalente al la primaria) la temática es muy similar a la de la cuarta etapa pero también se agregan los libros de auto estima, novelas románticas e historias con temas mas concretos como son los vampiros, los magos, historias mitológica, cuentos clásicos, novelas dramáticas etc. Dependiendo mucho del la temática particular de cada una de estas obras el ilustrador elige cual es más adecuada para la representación de los elementos y ambientes, hay que recordar que en esta etapa la cantidad de imágenes en el libro va disminuyendo, por lo que se tendrá que considerar también el formato de impresión final, monocromático o a todo color para la representación de la imagen que acompañará al texto.



Así como los libros de fantasía inspiran películas, las películas, series y videojuegos también inspiran libros de varios tipos como son novelas, libros de juegos o de aventuras que pueden o no seguir la misma trama que el original





En la sexta y séptima etapa (12 a 16 equivalente a secundaria y 16 años en adelante) los libros son divididos por temáticas y especialidades, aquí el lector busca el relato específico a sus gustos, el ilustrador se especializa en la representación de un tema y no tiene más límites que los que pueda tener su reproducción masiva, podemos encontrar libros completamente ilustrados con costos medianamente económicos hasta lujosos volúmenes para coleccionistas.



Aquí presento una muestra de algunas portadas de libros de cuento, novela o libro de referencia con temas similares como es fantasía, misticismo y aventura. Como podemos observar el estilo de ilustración va del dibujo simple, como es el caso de la portada del cuento “Los cinco anillos” o “Los cuentos de Beedle el bardo”, pasando por uno muy detallado como es “Brisingr” hasta llegar al fotomontaje que usa la portada de “Margaret Mahy”.

El uso del color por otro lado es usado con fines diferentes un ejemplo es “Peter Pan al rojo escarlata” que es una imagen que haciendo referencia al título, está trabajada con rojos y naranjas creando un ambiente cálido, así como referencia al atardecer, a la acción y a la aventura, a diferencia de “Cañitas” que busca causar terror y hace referencia al misticismo y la sangre derramada que cuenta en el relato.



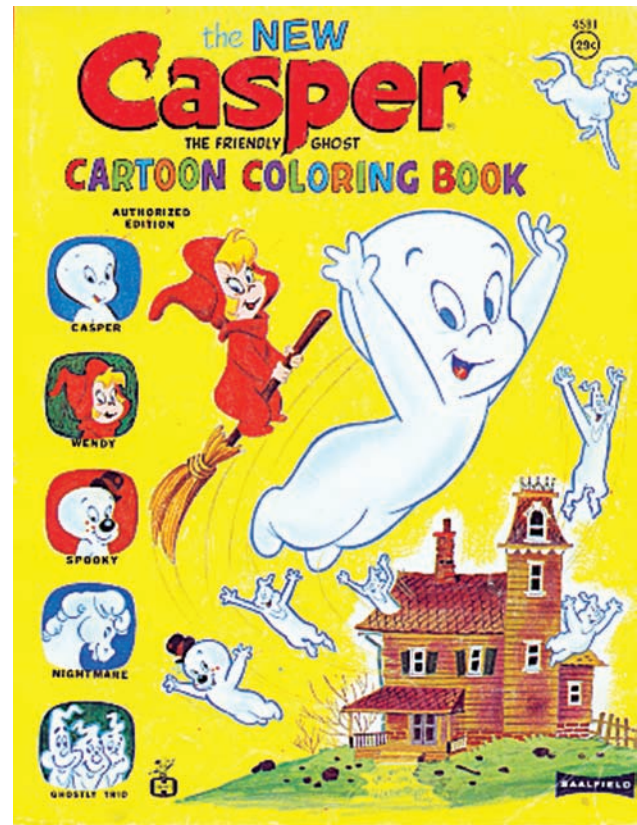
¿Que características tiene la ilustración que se emplea en libros de cuento maravilloso o fantástico para niños?

Como anteriormente comentamos las características principales están basadas según la edad a la que el libro esta dirigida, los bordes definidos, colores brillantes y fondos simples para los niños de la primera a tercera etapa y a partir de la cuarta el color así como el dibujo deja de tener restricciones, en otras palabras se vuelve parte activa del mensaje, oscuros y frios para relacionarlo con tristeza, soledad o miedo, naranjas, amarillos y verdes para transmitir alegría, calidez y abundancia, etc. En cuanto a la cantidad de los detalles y los elementos dentro de la imagen, se puede decir que conforme el niño o joven creése su capacidad de atención es mayor, por lo que la imagen se convierte en enriquecedora del relato, en ocasiones podemos ver imágenes con una gran cantidad de elementos, que en un niño pequeño podría ser excesiva e inclusive aburrida pero en los jóvenes es de gran interés y estimulante al descubrir los pequeños detalles que esta le ofrece.

En cuanto al tema del cuento maravilloso, podemos decir que la repetición de ciertos elementos en las historias genera en el niño un reconocimiento, por ejemplo, las princesas en la mayor parte de los cuentos son descritas con vestidos largos y cabelleras sedosas, cubiertas con gemas en un gran palacio, al clásico príncipe joven, descrito como atractivo y valiente que va montado en un caballo blanco o la descripción de las brujas como malas, feas y que siempre se encuentra haciendo fechorías montada en una escoba. Todos estos elementos repetitivos convierte a los personajes en una identidad reconocible y constante, aunque claro podemos toparnos con el personaje que desea ser diferente al resto como es el caso de "Gasparín el fantasma amistoso" o "La bruja buena del bosque" personajes que trascienden como una diferencia del resto, a estos personajes los define su carácter, su personalidad así como el ambiente en el cual se desarrolla la historia.



Arriba: imagen en la que se recolecta "Las princesas Disney" personajes de cuento con estereotipos que se han arraigado en los niños. Derecha: Portada de libro para colorear de la caricatura "Gasparín el fantasma amigable".





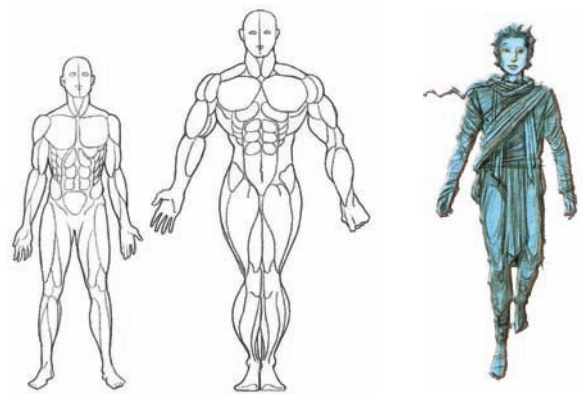
¿Cuales son los elementos que se tienen que tomar en cuenta en el desarrollo del diseño de personajes para un libro ilustrado infantil?

Héroes ,heroínas, magos, guerreros, reyes, reinas, hadas, monstruo y criaturas de algún mito o leyenda, tienen características especiales, según la descripción del autor que las crea, el origen geográfico, en donde se ubica la historia, si están basados en algún mito o leyenda, van determinando ciertos aspectos de su naturaleza.

Su rostro, sus expresiones y las poses determinan en cierta forma como es el personaje, pues de la forma en que lo representemos será visto por el lector, podemos hacer uso de los estereotipos que ya están establecidos o romperlos si es la intención del autor, por ejemplo en "Harry Potter" se plantea un mundo donde los magos y las brujas son personan tan simples como el lector, con magia y algunos detalles realmente cómicos y sorprendentes, pero con los mismos dilemas morales que cualquier persona tiene, lo que es bueno, los errores que se comenten, la discriminación, la venganza, etc.

Para desarrollar el diseño del personaje hay que hacer un pequeño estudio de las características que lo representan por ejemplo:

A qué género pertenece, si es hombre o mujer, si pertenece a alguna especie que no sea humana y si tiene alguna característica propia que pueda ser útil en su diseño.



Estas estructuras fueron tomadas del libro "Dibujar y pintar personajes de fantasía" la primera supone las proporciones de un cuerpo promedio masculino, la segunda demuestra como dependiendo el tipo de personaje esta estructura se deforma y estiliza para acentuar las características físicas, la ultima es una muestra de un chico héroe de corazón puro, para lograrlo agrandaron los ojos y afinaron los rasgos.



Esta imagen fue creada por una fan (yamiza.deviantart.com), describe un fragmento del libro "Harry Potter y el misterio del príncipe" donde el personaje Draco Malfoy se encuentra dudando entre matar o no al director de la escuela, el motivo, es que su familia morirá si no lo ejecuta, el director trata de convencerlo de no hacerlo y por un breve instante baja la varita.



Este caso es similar pero con el cuerpo femenino, la primera es una estructura simple, la segunda es una figura con las mismas proporciones que el cuerpo masculino anterior pero con los detalles que lo hacen ser femenino y la ultima es un hada la cual tiene proporciones atléticas y delicadas basadas en el cuerpo de una bailarina.



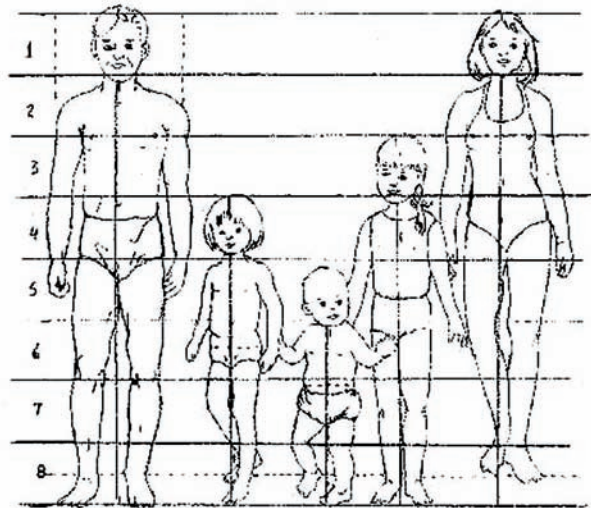
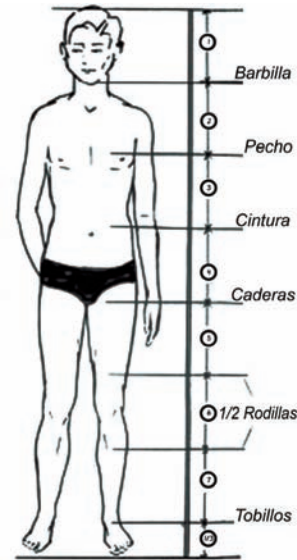


La complejión que tiene si es delgado, gordo, musculoso, atlético, etc. En los cuentos e historias fantásticas existen una gran cantidad de estereotipos, por ejemplo el enano de “El señor de los anillos” apenas alcanzaba la cintura de un humano era de complejión ancha, con una gran barba, la piel gruesa, el cabello largo y grueso, en contraste los elfos que describe el mismo libro son delgados, altos, de piel clara, lampiños y de apariencia joven.



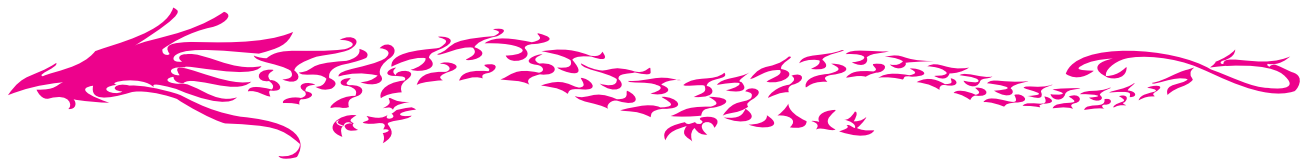
Del mismo libro “Dibujar y Pintar personajes de Fantasía” las imágenes presentadas son una muestra de los estereotipos que se han formado en novelas como son las escritas por JRR Tolkien, mitos nórdicos y cuentos populares. Arriba izquierda: Elfo de los bosques; Arriba en medio: mediano o hobbit; Arriba derecha: Enano guerrero; Abajo Izquierda: Vikingo y por ultimo Fraile gorgo.

La edad que tiene, si es niño, joven adolescente, adulto o anciano, si su cuerpo representa dicha edad o padece de algún trastorno o condición que lo marca de alguna forma (recordemos que el mago Merlín vivía en reversa por debido a una maldición, por lo que se veían más joven conforme envejecía).



Al dibujar la estructura de un cuerpo, se hace una relación proporcional en base al tamaño de la cabeza, en el primer esquema podemos ver algunas de las referencias que se establecen en el cuerpo promedio de un adulto y en el segundo podemos hacer la comparación de proporciones según la edad del personaje.





Su tamaño o estatura, esto es determinante, ya que con esta información podemos relacionarlo con su ambiente o con el entorno en el cual se desarrolla pues no es lo mismo el gigante de “Juanito y las habichuelas mágicas” a “Pulgarcito” o la historia de “Gulliber en liliput” donde podemos ver a un joven promedio en una tierra llena personitas.

Gulliver en Liliput

Texto: PRONALEES (versión libre de la obra de Jonathan Swift)
Ilustraciones: Claudia Legnazzi



Los gestos, sus virtudes, habilidades y debilidades son aspectos que se desarrollan a través de un estudio de dibujo previo, en el experimentamos como reaccionaria el personaje a ciertos estímulos, luego de esto podemos ir determinando los elementos que van generando la personalidad grafica



Para agregar dramatismo al personaje se busca dotarlo de expresiones faciales en orden de izquierda a derecha de arriba a abajo son: Ceño fruncido, ira, sorpresa, sospecha, risa o sonrisa y consternación, estas expresiones son mejor explicadas en el libro de “Dibujar y pintar personajes de fantasía” de Finlay Cowan

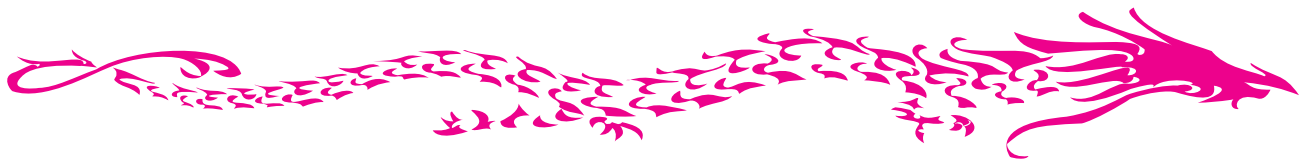
Las ropas, como antes habíamos mencionado si es una historia basada en un hecho histórico o lugar en específico, el ilustrador tiene que investigar estas características para que nos ayuden a determinar el lugar en que se encuentra, la época a la que pertenece, incluso el estatus social en el que se encuentra, pues no es lo mismo la ropa del marqués de “El gato con botas” que la vestimenta del ladrón en “Robin Hood” o del pirata garfio de “Peter Pan”.

La estructura, su vestimenta e incluso los colores que lo identifican determinan el papel que tiene dentro de la obra por lo que es muy importante determinar los elementos que lo hacen único.



Derecha: Fotograma o captura de la película “Peter Pan, el regreso al país de nunca jamás” en esta imagen podemos ver que cada personaje tiene una forma y color característico del personaje.





Personajes

¿Cuáles son los elementos para representar en el cuento “El cuadro perfecto”?

Dentro de el cuento “El cuadro perfecto” los elementos fantásticos a representar juegan un papel protagónico por lo tanto estos personajes deben de ser lo mas apegados a la descripción de la autora y socorridos con definiciones o imágenes preconcebidas para una mejor aceptación de publico conocedor.

Estos personajes son: “Sean” y su familia la cual pertenece a la especie de los elfos del bosque, “Cristalina” la cual es un espíritu del bosque con la apariencia de un hada, “Llamir” el cual es un dragón con forma de serpiente marina o dragón chino volador, el pueblo elfo fantasma y trols del bosque. A continuación una breve descripción tomada de la enciclopedia de los seres que nunca existieron.



Elfos, duendes, magos, bestias y héroes mitológicos, son un tema que hasta el día de hoy se sigue ilustrando una y otra vez, cada ilustrador aporta su punto de vista, representa según su visión la imagen que cree adecuada al mensaje que desea transmitir.

Al ser la mayor parte de las criaturas fantásticas producto de la imaginación, de cuentos y relatos que han pasado de boca en boca se puede suponer que la información ciertamente es imprecisa y muy vaga, pero dista mucho de ser lo, para aquellos que gustan de este genero pueden encontrar una gran cantidad de libros que los describen según la región en que se encuentran los mitos y cuentos que hablan de ellos, los definen basandose en las coincidencias que hay en cada uno de ellos y registran casi todas las características que como ilustrador o dibujante puedan servirte de base para su representación.

Imágenes: Alejandro Colucci, Boris Vallejo y Broccoli.





Elfos

Espíritus o duendes del bosque, que viven principalmente en el norte de Europa. Los elfos son como humanos en miniatura, pero más atractivos y con mejor figura. Sus mujeres son tan extremadamente bellas, que el hombre mortal que vea una pasará la vida buscando una mujer de belleza comparable. La sociedad de los elfos se organiza de manera tradicional, tienen un rey el cual pasa el mando de forma hereditaria. Los elfos poseen una gran sabiduría y poder para ver el futuro, sin embargo son de carácter alegre, disfrutaban las fiestas y celebraciones y les gusta bailar toda la noche.



Ficha técnica

Nombre científico: Homo Fata Alfar

Habitad: Bosques y subsuelos

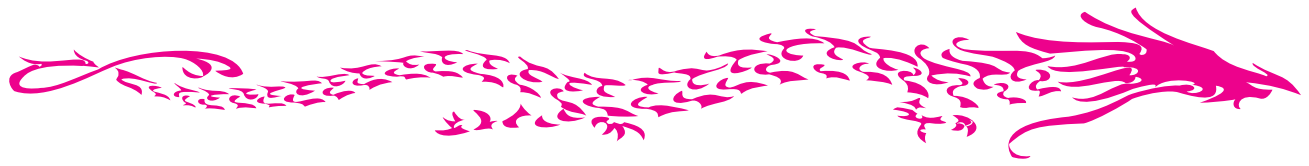
Longevidad: Más de 400 años

Medidas: 1.8m; algunos pueden ser diminutos.

Distribución: Norte de Europa (especialmente en Escandinavia)

Los elfos evolucionaron en las montañas de los bosques de Escandinavia donde se denominan "Alfar" o raza huldre. Existen dos tipos principales de elfos: Los oscuros (suartalfar) y los claros o elfinas (liosalfar), además de algunas variedades regionales. Los elfos oscuros tienen el pelo y los ojos negros y, a veces también la piel. Los elfos claros tienen el aspecto típico escandinavo, con el pelo rubio, piel pálida y ojos azules, suelen ser altos esbeltos con facciones finas y enjutas, y orejas apuntadas, aunque algunos elfos británicos y alemanes pueden ser diminutos y a menudo suelen ser tomados por hadas.





Hay muchas descripciones de los elfos una que esta siendo muy usada últimamente es aquella creado por Tolkien que los describía como de longevos casi inmortales, altos de piel clara, ojos penetrantes y con grandes dotes mágicas que iban desde la curación hasta el arte de la guerra.

Notas:

- Los elfos aparecen en lugares inesperados
- Algunos elfos oscuros han adoptado indumentaria de los masai de Kenia
- Los elfos del bosque llevan ropas de camuflaje
- Algunos elfos germánicos adoran ostentar joyas de gran tamaño
- Los deportes marciales como los torneos son pasatiempos populares.
- Los elfos que practican el tiro al arco guardan las flechas en el pelo





Hadas

La función de las primeras hadas “fatate”, era aparecer en las casas donde había nacido un niño y otorgar diversos dones. Un hada macho o hembra, suele adoptar la forma de un humano perfecto en miniatura.



Quienes las han visto dicen que tienen la altura de hasta la rodilla de un hombre bajo o que son “tan altas como la cabeza de un perro”. Sin embargo puede aumentar o disminuir de tamaño a voluntad. Contrariamente a la creencia popular, las hadas no tienen el poder de hacerse invisibles.



Ficha técnica

Nombre científico: *Homo fatal vulgaris*.

Habitad: Variado principalmente subterráneo.

Longevidad: Varía

Medidas: 60 cm a 1.2 m de estatura.

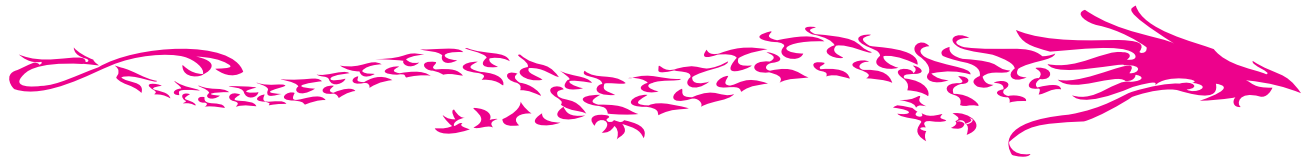
Distribución: Todo el mundo.

La familia de las hadas incluye dos especies diferentes: El hada Gregaria la cual vive en comunidades o “fatara”, situadas en colinas huecas o en grandes montículos de tierra llamados túmulos.

Siempre van vestidas de verde y ocasionalmente traen un gorro rojo adornado con una pluma blanca.

Su sociedad es monárquica matriarcal aunque no es muy estricta y la reina deja que la reina de cada comunidad supervise y cuide a las otras hadas, por el otro lado se encuentra el hada solitaria quien siempre vive sola, vagabundeando entre los bosques y lugares de amplia vegetación, siempre visten de rojo y ocasionalmente regresan a las comunidades para hacer trueque de algunos materiales por herramientas o comida. La mayoría de las hadas son vegetarianas pero su dieta es muy variada pueden comer huevo, frutas, e incluso algunos tipos de aves, pero no les gusta la leche ya que la sienten muy espesa, como no son buenas con las cosechas ocasionalmente le toman ciertos alimentos a los agricultores cambiando estos por favores.

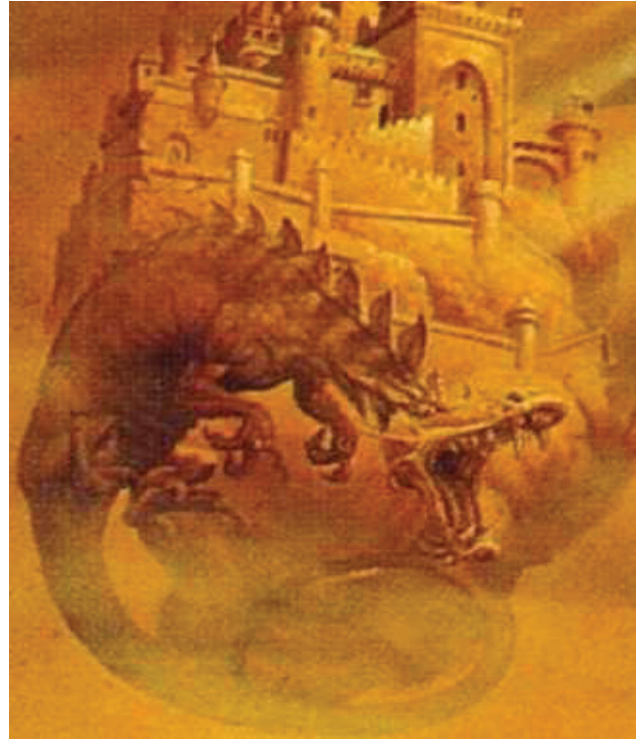




Dragones

Monstruos aéreos del orden de los reptiles, clasificados como serpientes (el nombre se deriva del griego "Draca" = serpiente) y divididos en cinco familias y numerosos géneros y subespecies.

1. El Europeo Draconis Teutónica, que se encuentra en Alemania del norte Escandinavia y numerosas islas del Atlántico
2. El Occidental Draconis Galli de Francia, Italia y España
3. El Británico Draconis Albionensis, cuya principal especie es el dragón escupe fuego con dos subespecies principales: El Wyvern que tiene dos patas (D. Bipedes) y el "Gusano" con alas pero sin patas (D. Nematoda)
4. El Mediterráneo o levantino Draconis Cappadociate de Grecia, Asia Menor, Sur de Rucia y Norte de África
5. El Oriental Draconis Sinoesis de Asia e Indonesia.



Ficha técnica

Nombre científico: Draco.

Habitad: Variado, montañas y cavernas o en algunos casos es acuático.

Longevidad: Mas de 400 años.

Medidas: Varían según su especie y lugar de procedencia, los dragones europeos suelen ser del tamaño de un elefante africano y alcanzan a medir hasta 14m de longitud.

Distribución: Europa, Oriente Medio, Asia Menor, India y Sureste de Asia.

Características generales: La palabra draca tiene la misma raíz que las palabras que implican visión aguda, que es una característica común a todas las especies de dragón. Todos son astutos despiertos, sabios, y con vista muy aguda, pero aparte de esas cualidades, hay muchas diferencias entre distintas familias, géneros y especies.

La gran mayoría son capaces de volar , aunque no siempre aprovechan esta capacidad. Todos a excepción de los dragones orientales se impulsan con alas membranosas y utilizan una técnica de despegue y aterrizaje vertical. Los dragones orientales se distinguen de todas las demás especies por su carencia de alas, su cabeza semejante ala de un caballo y sus afilados cuernos.

Vuelan gracias a un sistema de equilibrio entre el campo magnético de la tierra y los vientos predominantes. La mayoría de los dragones poseen glándulas inflamatorias, que permiten la emisión nasal de fuego. Normalmente los dragones solo lo utilizan como forma de advertencia o de defensa. Una llamarada suele bastar para alejar a los merodeadores, y es muy posible que las glándulas inflamatorias contengan solo fuego suficiente para llamaradas cortas.



Trolls

Gigantes de las regiones escandinavas, que viven en el bosque, montañas y páramos. Aunque realmente tienen una estatura humana promedio sus cuerpos amorfos no permiten distinguir cada parte de este. Sus características más destacadas son su fealdad, su mal carácter y su estupidez. Su sociedad es parecida a la humana con respecto a la familia, rey, etc.

Los trolls son curiosos y les gusta tomar las posesiones de los humanos pero solo lo pueden hacer de noche por que si los rayos del sol los llega a tocar se convierten en piedra.

Ficha técnica

Nombre científico: *Homo kobalis hyperborealis*.

Habitad: Cavernas.

Longevidad: Hasta 300 años.

Medidas: 1,2 y 3 metros de altura.

Distribución: Escandinavia, Islas Shetland y Orcadas.



Fantasmas

Espíritus de personas muertas que aparecen de forma visible, en general a causa de alguna tragedia sufrida durante su vida en la tierra. La mayoría de las tragedias humanas comienzan con una pérdida, los fantasmas mas comunes son los de amantes traicionados, niños abandonados y hombres o mujeres asesinados por falsos amigos, estos fantasmas son inofensivos y no se les debe de temer ya que solo lloran la desgracia acontecida sin poder entenderla.

Siempre regresan a los escenarios de su felicidad perdida, buscando perplejos la razón de que su amor fuera traicionado. Los lamentos de uno de estos fantasmas ponen los pelos de punta pero son inofensivos ya que se trata de criaturas melancólicas que no tienen ningún motivo para hacer daño.



Ficha técnica

Nombre científico: Espectros

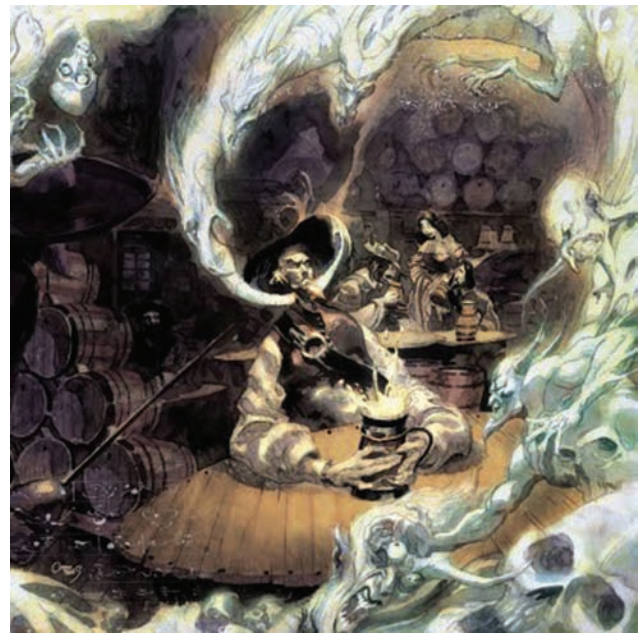
Habitad: Panteones, casas abandonadas, pueblos desiertos o algún lugar donde fueran victima de la traición.

Longevidad: Desde la fecha de su muerte hasta que son exorcizados.

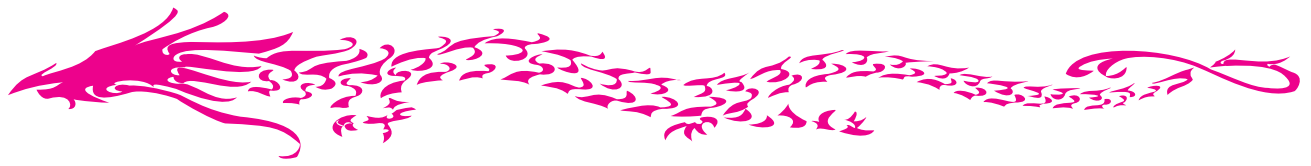
Medidas: Tienen la misma apariencia que cuando vivos.

Distribución: Se encuentran en todo el mundo.

Las personas que viven una vida normalmente satisfactoria y mueren por causas naturales, o incluso violentamente, nunca regresan como fantasmas ya que no sufrieron la traición de sus creencias, pero si algún peligro amenaza a los que amaron en vida, pueden hacer un esfuerzo supremo para reaparecer en su forma de siempre. Los fantasmas más peligrosos son de aquellos que cometieron alguna traición durante su vida. Puede tratarse de asesinos, falsos amigos, amantes insensibles, padres crueles o criados traidores los cuales no pueden descansar por los pecados cometidos.



Los fantasmas pueden tener una serie de formas diferentes, desde masas sin definición aparente, la clásica sabana flotante, humo, sombras, bolas llameantes y luminosas, hasta cuerpos jóvenes o viejos de representando al difunto, de animales o de mostros endemoniados deseosos de venganza o sed de sangre, etc. En cuanto a su representación grafica podemos decir que como particularidad es la transparencia y la luminosidad que desprenden estos seres



Conclusiones

En este capítulo pudimos ubicar el género al que pertenece el cuento fantástico así como las características que tienen los libros para niños, formatos, temas y otras especificaciones para la creación de una narrativa gráfica.

El tema de este libro es una narrativa del tipo fantástico, el cual tiene como principales elementos de representación personajes irreales como son los elfos, las hadas y los dragones entre otros.

La recolección de datos más específicos acerca de estos personajes e imágenes nos permitirá crear un mejor perfil de personaje y al mismo tiempo un bosquejo más apegado de los elementos que estarán dentro de nuestras ilustraciones.

Después de analizar y seleccionar esta información, se conforma un banco de imágenes que servirán como referencia, para dar paso a la experimentación de técnicas, estilo y composición de las ilustraciones que representarán el cuento "El cuadro perfecto".

En el siguiente capítulo mostraremos los elementos que el diseñador debe tomar en cuenta para la conformación de un soporte gráfico, elementos técnicos de este medio, así como especificaciones para la maquetación de un libro infantil, entre los cuales se encuentra la selección de tipografía para niños, párrafo, márgenes y otros elementos que se requieren para maquetar un libro ilustrado.

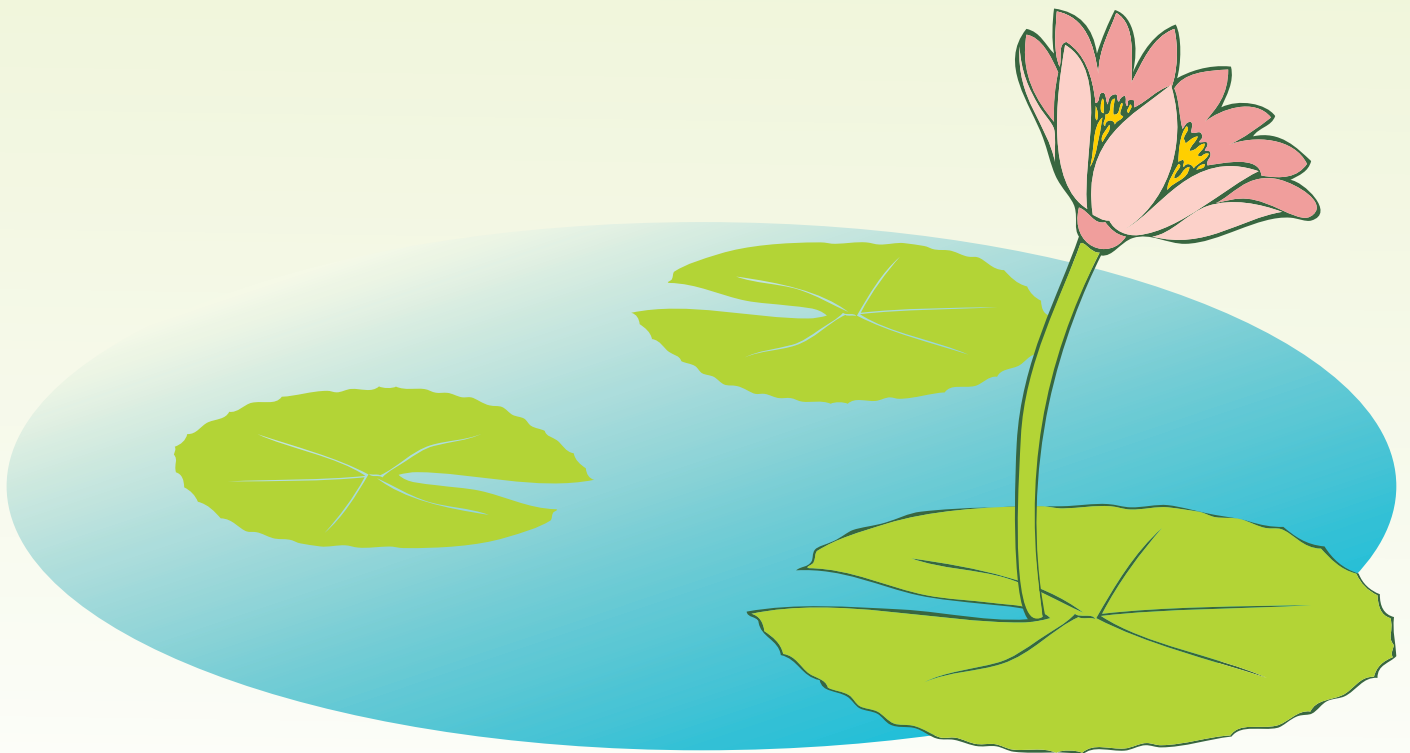


Este es un dragón chino las características de este son diferentes al dragón europeo, el personaje que ilustraremos concuerda con este tipo de representación.



Capítulo 4

Diseño editorial





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

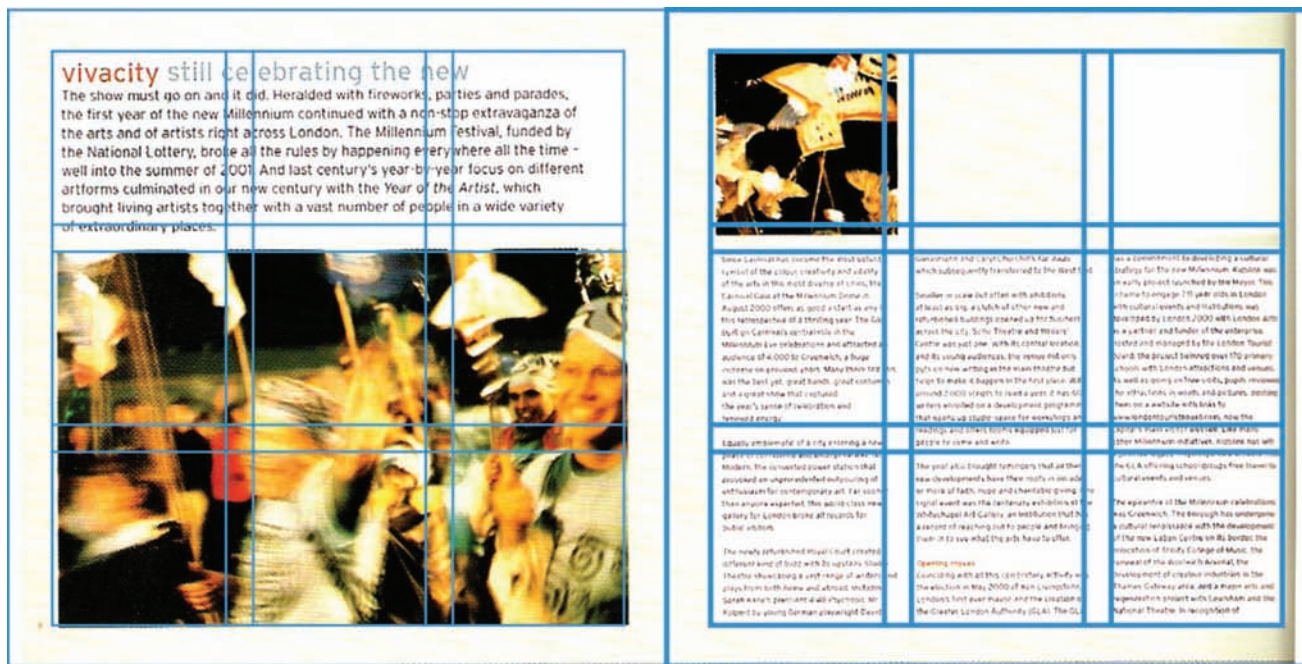
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición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



Diseño editorial

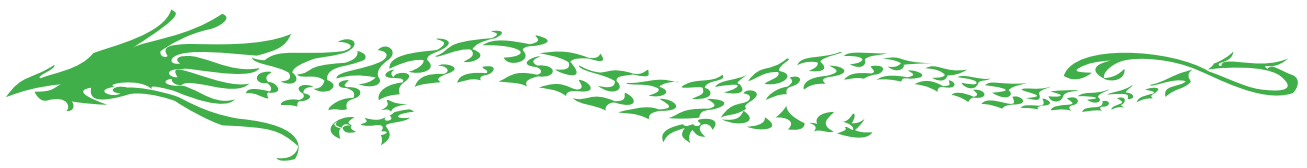
El lenguaje oral y escrito esta formado por una gran cantidad de elementos y estos pueden llegar a tener más de un significado al mismo tiempo, así mismo este sentido será determinado por el contexto del receptor, en otras palabras, un mensaje puede ser interpretado de diferentes maneras según el ambiente en que se encuentre el destinatario. Para que este mensaje llegue de una forma controlada es necesario conocer los factores que influyen al público, como por ejemplo; la edad, el genero, nivel social, económico y cul-

tural, también es importante ordenar los elementos que contenga el mensaje de forma que su organización ayude a evitar una posible mal interpretación. Por esta razón nace la necesidad de organizar el texto de forma que no se vea alterado el contenido o la idea original, el diseño editorial se encarga de llevar el mensaje del origen al destino con una menor cantidad de "ruido visual", o sea interferencia, creando un código común entre el emisor y el receptor de manera que llegue intacto a este último.



Página de ejemplo de una retícula modular de tres por tres columnas.
Referencia de "Diseñar con y sin retícula", Timoty Samara Editorial Gustavo Gilli, SL, Barcelona, 2004.



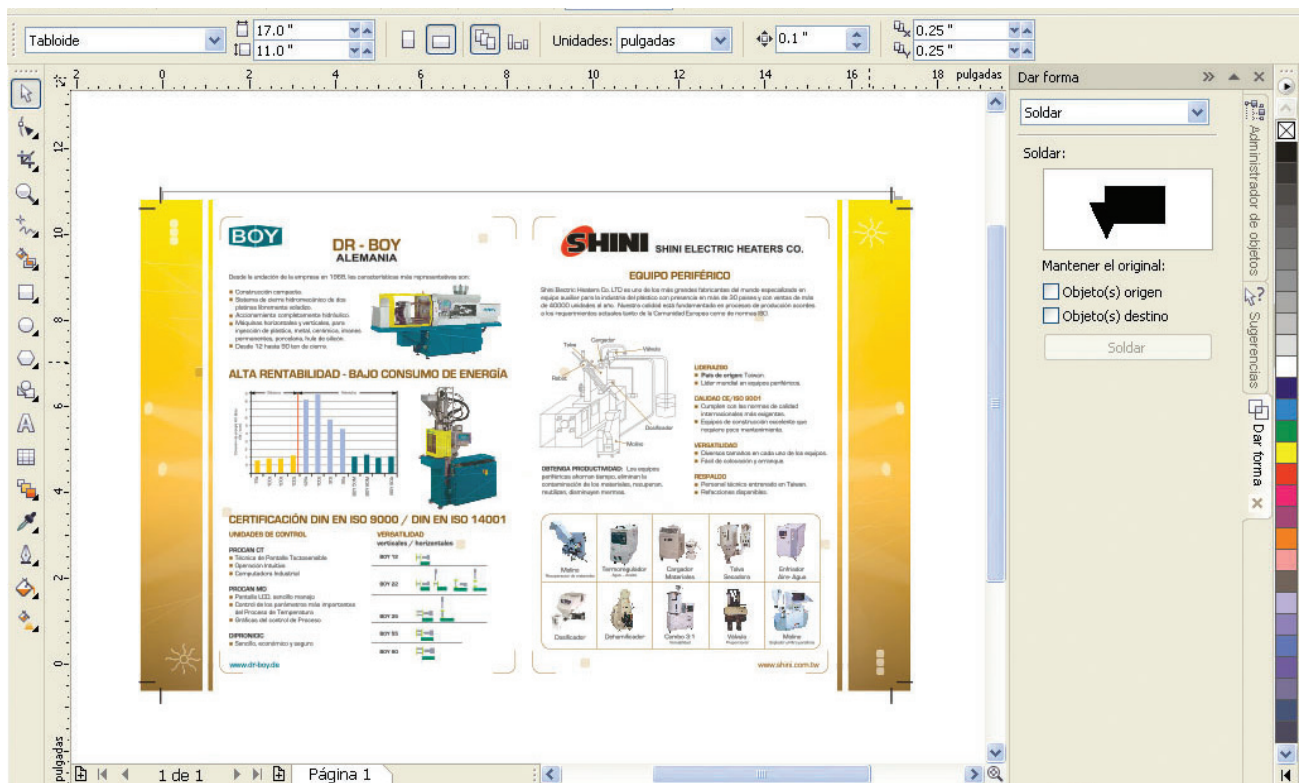


Conforme la cantidad de mensajes crecía, también lo hacia la demanda de gente preparada que se dedicaran a organizar los caracteres de una forma comprensible y fácil, estas personas debían tener conocimiento de la composición de la página dentro del soporte que se manejaba.

A través del tiempo estas personas han tenido cierta importancia dentro de la sociedad, en ciertos momentos de la historia pertenecieron a la clase intelectual; como son los sabios, filósofos, poetas entre otros. Posteriormente a la clase religiosa; como fueron los escribas, finalmente cuando la educación esta al alcance del pueblo esta labor la desempeñaron los artesanos los cuales se encargaban de grabar en tablas de madera o metal el texto que se deseaba imprimir, a partir de este punto es que surge la necesidad de gente preparada en la formación de las páginas y toda la serie de impresos que comenzaban a salir.

El diseñador gráfico editorial como se conoce hoy en día es quien se encarga de planear los espacios para el texto e imágenes consiguiendo darle un orden funcional y estético.

Atendiendo a esta necesidad de manejar el texto, el diseñador gráfico debe tener en cuenta algunas nociones básicas de composición editorial y tipográfica, por esta razón en el presente capítulo se retomaran algunas de estas nociones, como lo son: retomación, márgenes, caja tipográfica, párrafo, entre otras, así también y atendiendo a la necesidad de la creación de un libro, el cual es el objetivo principal de esta tesis, se mostraran las partes en las que se divide o compone este.



Captura de pantalla de la formación del catalogo de "Polisol 2008", en el programa Corel Draw X4



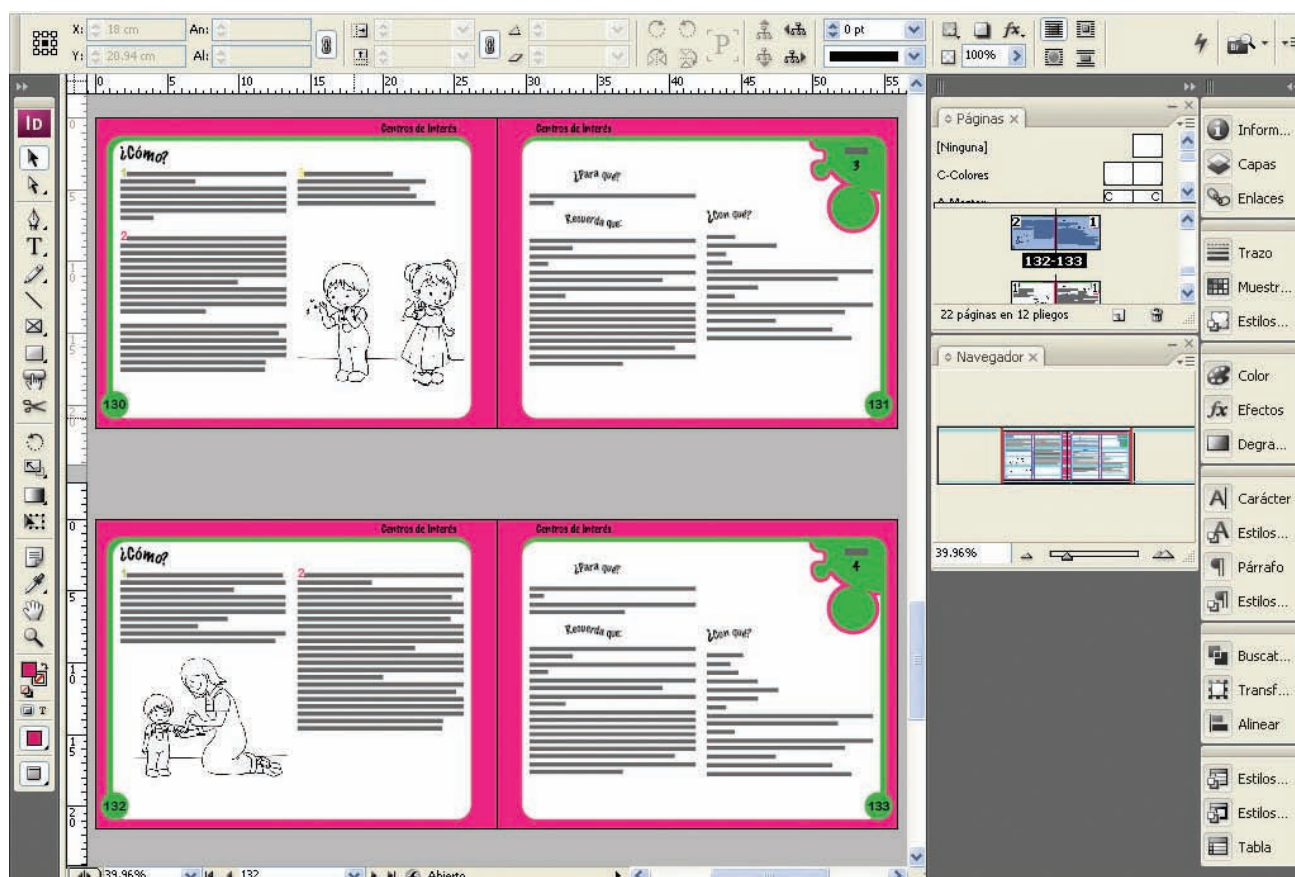


¿Que es diseño editorial?

El diseño editorial es el proceso que se realiza al acomodar las palabras e imágenes en una página de forma que el mensaje que contiene no se vea alterado por estos. Determina el espacio del soporte o el formato de la página, la posición del texto y las imágenes así como, el ritmo de lectura de estas. También elige la tipografía, el espacio entre las letras y renglones, que se adecue al público lector, la cantidad de texto por página, la cantidad de columnas y espacios para imágenes, elige los elementos que complementaran o decoraran la página, como plecas, márgenes u otros elementos, determina la saturación de la página, jerarquiza la información, y si esta lo requiere pide imágenes que aclaren puntos técnicos dentro del texto.

¿Cual es la función del diseñador editorial?

Un diseñador editorial debe encontrar una forma de presentar el mensaje de una forma funcional y atractiva. Busca el equilibrio de los elementos para que sean llamativos, se encarga de seleccionar estos de forma que al ser presentados el mensaje se entienda. Para esto es necesario encontrar un balance entre el tipo de letras y el espacio para leerlas, el tamaño los márgenes y la integración de imágenes en la composición, así también, se debe de encargar de cuidar el espacio que debe de haber para que los elementos no sean dañados en la impresión, la paginación y el armado u otro elemento técnico.



Captura de pantalla de la formación del libro "Educación temprana" para las educadoras de Casas Telmex patrocinado por la fundación Carlos Slim.



¿De donde surge el diseño editorial?

Es difícil establecer en que momento se puede considerar que surge el diseño editorial pues es un proceso que se va conformando con los años, sin embargo desde la creación de la palabra escrita se ha tenido la necesidad de darle forma armónica, legible y duradera a la comunicación.

Si fuera posible tomar en cuenta las pinturas rupestres como una forma primitiva de diseño, sería necesario justificar su intención, estas pinturas tal vez tenían la intención de comunicar algo a otros pero aun queda la posibilidad de que se trate de algún rito o superstición para la caza, así pues uno de los elementos para considerarlo como diseño editorial es que tenga la intención de comunicar a otros una idea específica.



Basado en este parámetro tal vez podemos considerar el inicio del diseño editorial con la formación de los primeros signos que comunicaban una idea en específico “las letras” o “el alfabeto”.

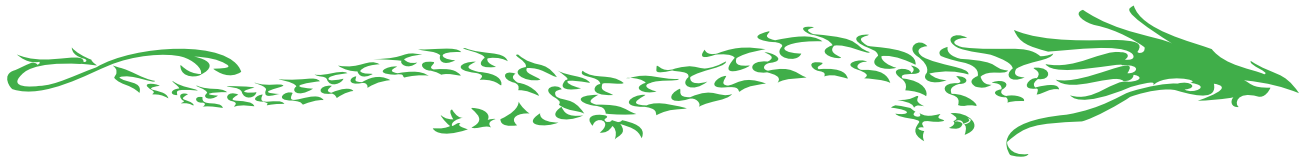
El origen de estas serían los cilindros que usaban los comerciantes sumerios como “Firma” o “Marca” que identificaban sus productos y garantizaban la calidad del fabricante.

Tiempo más tarde 3000 a.c. los sumerios inventaron una forma de registrar sus actividades comerciales, esta forma es conocida como “Escritura cuneiforme”, esta basada en la representación silábica y se escribía sobre arcilla blanda, constaba de 560 signos. Gracias a la expansión del comercio la escritura se fue extendiendo y refinando hasta que los fenicios llegaron a un alfabeto de 22 letras y fue este el que sirvió de inspiración a los griegos que lo adoptaron tomando dos signos como vocales y aumentaron 3 más dando lugar al alfabeto de 25 letras, mejor conocido como “alfabeto griego clásico”.

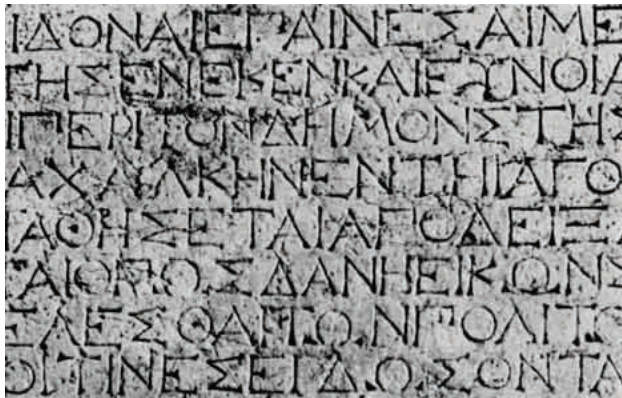
Antes de que este alfabeto fuera adoptado los colonizadores se habían propagado por Italia otra escritura, “El alfabeto eubeo”, el cual se convirtió en “El alfabeto etrusco” y se desarrolló algo diferente al griego clásico ya que tenía 26 letras.

SUMERIO			CUNEIFORME		Pronunciación	Significado
Original	Vuelto	Arcaico	Común	Asirio		
					KI	Tierra Territorio
					KUR	Montaña
					LU	Doméstico hombre
					SAL MUNUZ	Vulva Mujer
					SAG	Cabeza
					A	Agua
					NAG	Beber
					DU	Ir
					HA	Pez
					GUD	Buey Toro Fuerte
					SHE	Cebada

Esquema de la evolución de la escritura sumeria, del dibujo o pictograma al símbolo con su pronunciación y significado más cercano.



Los romanos adoptaron el alfabeto etrusco pero usando solo 21 de las letras originales. Hubo trece que no variaron con respecto a las de los griegos: A, B, E, H, N, O, T, X y Z; otras ocho que fueron modificadas: C, D, G, L, P, R, S y V. Se re instauraron otras dos letras, F y Q (estas existían en el griego antiguo pero se habían perdido en el clásico).



Muestra del alfabeto griego clásico tallado en piedra

De esta forma es como se consolida el alfabeto romano que tenía 23 letras entre vocales y consonantes, con él los romanos lograron escribir la representación fonética de su lengua, que hoy llamamos latín. Las tres letras adicionales se encuentran en el alfabeto actual J, U, Y y W son introducciones más recientes, las cuales se hicieron para representar otros sonidos, así podemos encontrar una serie de registros, estos satisfacen la necesidad de permanencia de los acontecimientos y de registro.

La organización de este tipo de textos no tenía conciencia de un orden específico, por lo tanto no fue sino hasta el siglo XIV que se una persona se encarga de dar una forma a los elementos, lo cual se podría considerar como el principio del diseño editorial, aunque su elaboración fuera exclusiva de grupos religiosos.

¿Cuándo se integra la imagen al diseño editorial?

En la calle, por decreto del rey, los negocios como tiendas, posadas, tabernas y otros tenían que usar letreros o tablas distintivas de su rublo, esta tabla contenía el nombre escrito acompañado con una imagen representativa, así las placas podían ser leídas tanto por cultos como por el analfabetas, de esta forma es que la imagen se empieza a integrar al mensaje como refuerzo del mensaje o como el mensaje en si mismo. La necesidad de educar al pueblo estimuló a los escribas a realizar lo que conocemos como manuscritos "Iluminados", que consistía en adornar las páginas de los libros con dibujos entre los párrafos o en páginas completas que hacían referencia al texto, su función era servir de apoyo en la evangelización y enseñanza de la religión, ciencia o medicina.

¿Qué características tenían el diseño editorial de los manuscritos iluminados?

La característica del diseño de estos libros era, la caja justificada con un bloque de texto negro, o sea, un rectángulo en el cual la tinta que construía las letras se agolpaban apretándose sin dejar espacios vacíos en la línea, de hecho los espacios entre palabra y palabra eran llenados con puntos y si el texto no abarcaba el renglón completo el copista se encargaba de decorar el espacio faltante con dibujos o líneas que unificaban el bloque. El tipo de letra dependía del copista pues era su sello personal. En la mayoría de los casos la letra era de patines, esto para ayudar a mantener la línea del texto firme, creando un equilibrio visual en el lector, esta tipografía también ayudaba a definir los espacios entre letras, un rasgo característico de estos libros era que la primera letra de cada párrafo era de color rojo, así como las palabras importantes como son los nombre de santos o deidades. Otro rasgo eran los márgenes extremadamente cargados de imágenes y adornos, así también como las imágenes religiosas que ilustraban el texto en general.





¿Cuáles eran los impedimentos para la reproducción de los libros?

Entre los impedimentos se encuentran los materiales con los que fabricaban los libros, además que la demanda de los libros era baja debido a que la educación del pueblo mismo era escasa o nula. Los pocos que conocían la escritura pertenecían a las clases altas, religiosas y algunos comerciantes, estos últimos solo conocían lo suficiente para su oficio.



Este es un sello que usaban los comerciantes para marcar sus productos, estos hacían el uso de la escritura para llevar registro de su mercancía.

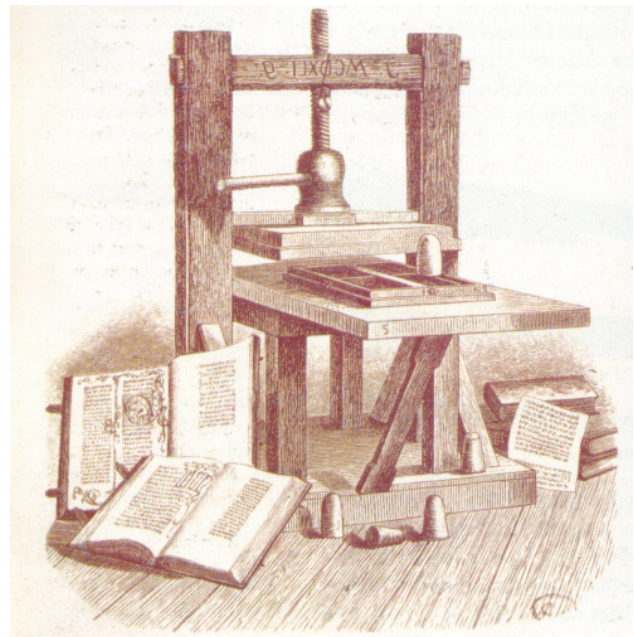
¿Cuál fue la aportación de Gutenberg y su imprenta al diseño?

En 1447 Gutenberg imprimió el calendario astronómico como una prueba de la impresión con planchas de cobre, posteriormente en 1455 perfecciona la aleación de metal de los tipos móviles y se imprime la Biblia de 42 líneas dando paso a la imprenta de tipos móviles. Esta imprenta cambió el panorama de la impresión ya que cada letra se podía usar más de una vez por página lo que la convertía en una máquina que podía componer varias páginas con los mismos elementos, en otras palabras con una cantidad de letras separadas se podía componer una gran cantidad de páginas diferentes, sin pérdida de tiempo y dinero.

¿Cuál fue el efecto que causó la imprenta en la sociedad y el diseño?

Hacia el 1458 se funda en Estrasburgo la primera imprenta, en este momento la aceptación de los libros impresos estaba distante, la clase alta seguía atesorando y valorando la calidad de un libro hecho a mano por la iglesia, pero la posibilidad de adquirir un libro por el resto de las clases sociales fue determinante en la aceptación de este método. La venta de libros más económicos se hizo posible, aunque el analfabetismo seguía presente en la población, la posibilidad de educarlos traía como consecuencia el incremento en el consumo de libros.

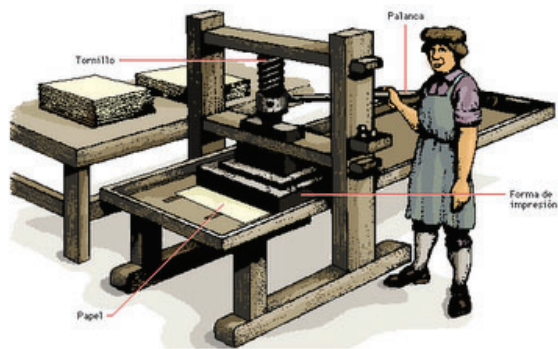
Este es el motivo que impulsa a la creación de carteles propagandísticos que promovían la compra de nuevos ejemplares, la demanda de personal creativo creció rápidamente, se requería de gente preparada para conformar las páginas dentro de los talleres de impresión, el diseñador poco a poco empezaba a tomar forma dentro de estos talleres.





¿Qué características tenía el diseño de imprenta de tipos móviles?

Aunque el trabajo de edición en su forma inicial surge como una copia, ya que el acomodo del texto sigue los parámetros de los manuscritos iluminados el tipo de letras y la estructura se mantienen, los espacios vacíos se compensan con bloques negros o blancos, para la inserción de imágenes se coloca un bloque de madera en el cual se graba la imagen previamente y se estampa junto con la tipografía, posteriormente la imagen se graba sobre una placa de metal lo que la hacía más resistente y por lo tanto de mejor calidad.



Estructura de la imprenta de tipos móviles.

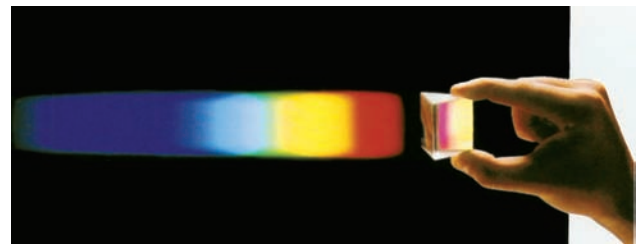
¿Cómo surge el diseñador?

Si se busca el inicio de estos “diseñadores” podemos encontrarlos como los alfareros, herreros y fundidores que son los que forjan los tipos para la imprenta la base del mensaje en esta época.

Posteriormente la gente se prepara con el propósito de crear nuevas formas para los caracteres tipográficos, así como formas de acomodo de los textos. De hecho medio siglo después de la muerte de Gutenberg existían ya dos tendencias diferentes, la representada por la letra romana, con su Antiqua y su Cursiva, y la representada por las letras quebradas Gótica, Fraktur y Schwabacher.

¿Cómo surge la impresión a color?

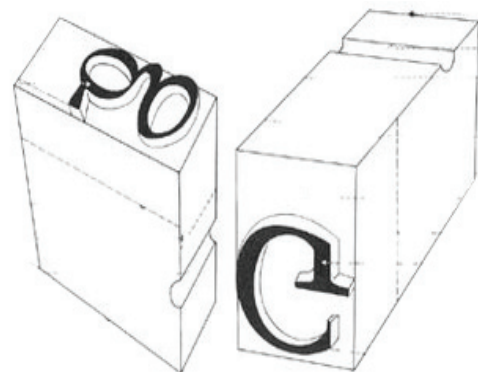
En 1711 se hacen los primeros ensayos con la impresión en tres colores, inspirada en la teoría newtoniana de los colores. Poco después, un médico de Halle descubrió la sensibilidad a la luz del nitrato de plata; este descubrimiento fue el anuncio del primer procedimiento fotográfico.



Muestra de como un haz de luz blanca (del sol) a través de un prisma esta se descompone en todos los colores.

¿Cuando se crea el estándar de medidas tipográfico que usamos actualmente?

En 1785 el tamaño del cuerpo de las letras variaba de fundidor a fundidor entonces F.A. Didot creó el sistema de puntos el cual fue aceptado en Europa, para establecer una compatibilidad de los caracteres entre imprentas, esto ayudo a los impresores a compartir “tipos”, posteriormente en 1898 Alemania también lo adopta como una medida.



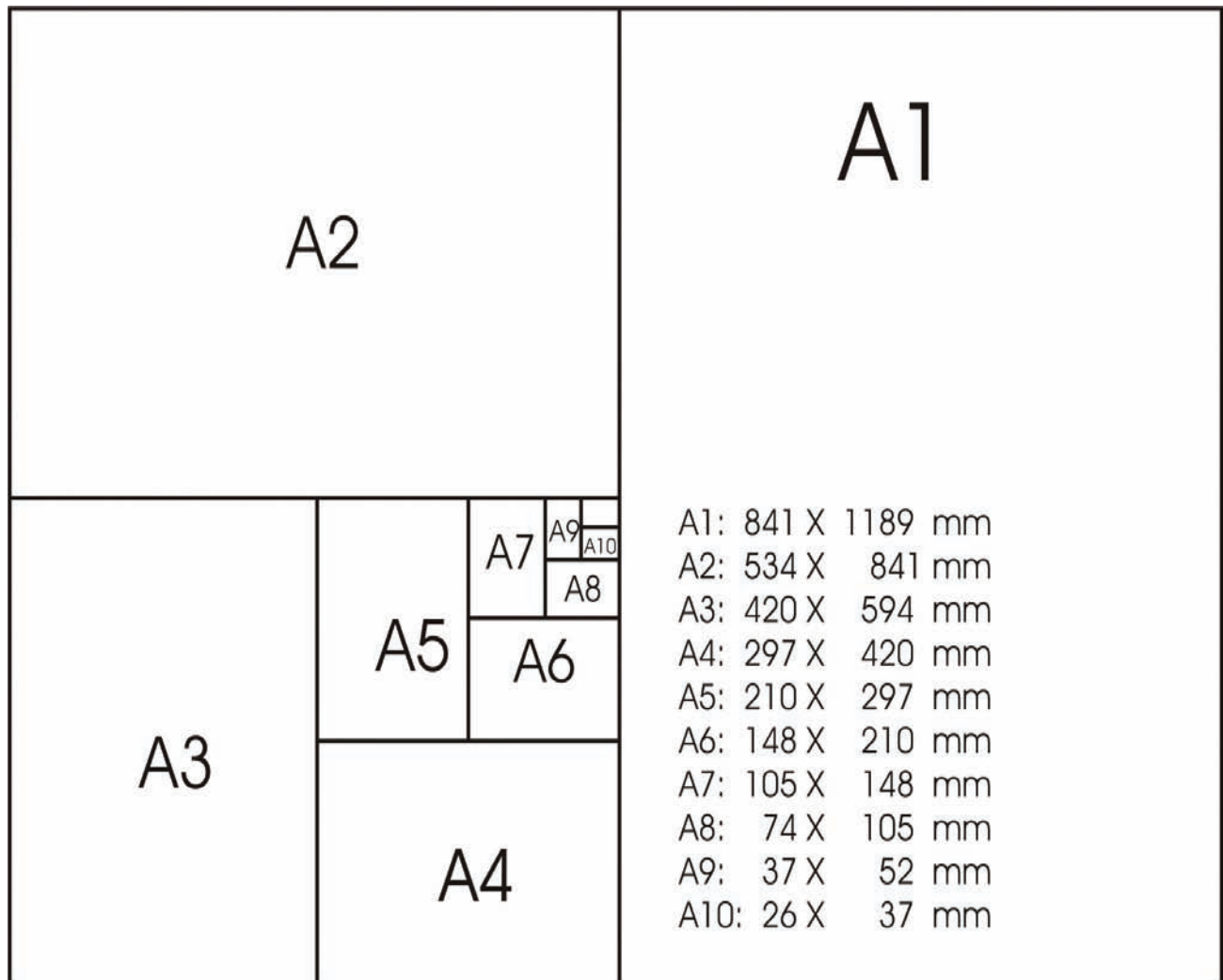


Elementos y Estructura del libro

Para poder trabajar en un medio antes hay que conocerlo por esta razón, a continuación se presentara las partes de un libro, ya que nuestro trabajo consistirá en darle diseño editorial a un libro del tipo épico fantástico, pero que ante todo sigue teniendo los mismos aspectos técnicos que cualquiera de otro tipo.

Tamaño de papel

Comenzaremos con los formatos, el papel es un punto importante pues de este depende el tamaño de las páginas, y por lo tanto el área que se toma para imprimir. El sistema ISO 216 consta en un formato el cual se usa en imprentas y programas digitales para la unificación del tamaño de las páginas. El formato mas usado lo propuso Jorge Cristóbal Lichtenberg (1742-1799) quien fue el impulsor del sistema DIN, que consiste básicamente en la creación de un rectángulo modelo cuyas proporciones se repiten en todos los submúltiplos, 1: 2. La idea de este rectángulo es que al dividirse en fracciones siga siendo equivalente al original y no genere desperdicios de papel.





Josef Müller nos habla de este sistema:

“La mayor parte del material impreso se adapta a los formatos DIN. [...] las maquinas de imprimir y las cortadoras también tienen determinadas medidas normalizadas de acuerdo con los formatos de papel de la serie DIN[...]. El pliego es la forma básica de cualquier formato. Si se hace un dobles al pliego se obtendrá la mitad del pliego o folio, que representa 2 hojas de papel o 4 páginas. El pliego al que se hacen dos dobleces es el cuarto de pliego, también llamado cuarto, que representa 4 hojas de papel u 8 páginas.

El material impreso normalizado se desarrolla a partir de las series A, B, C, D. Las dimensiones básicas de los pliegos son las series

A = 841 x 1189 mm

B = 1000 x 1414 mm

C = 917 x 1297 mm

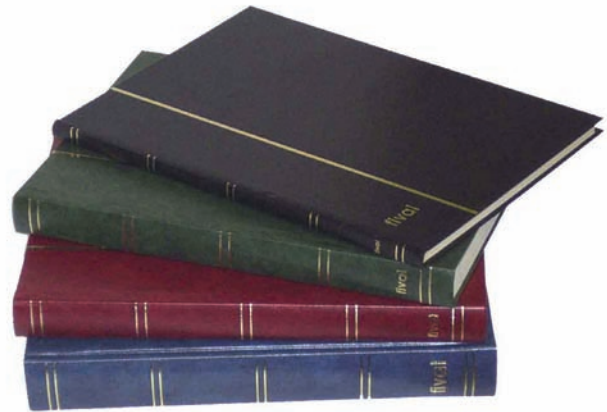
La serie A es la base de las demás. La B son los formatos sin cortar, la serie C son los formatos de envoltura y sobres para la serie A. Las series C y D son las llamadas adicionales.

Los formatos A se adaptan a las envolturas del formato C que se adapta a los contenedores B.

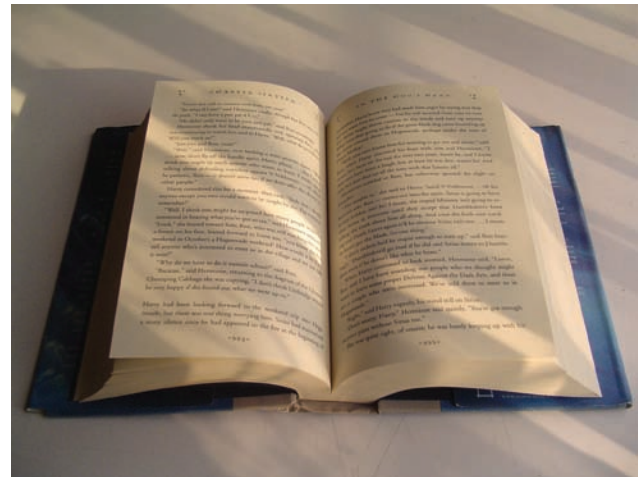
Formatos con fines especiales se emplean también en la forma apaisada. El formato americano, comparado con el europeo, es un poco mas bajo. Sus dimensiones, en lugar de A4 (29,7 x 21cm) son 27,94 x 21,57 cm.”

Por lo tanto según Müller hay tres tipos de pliegos los A, los B y los C, cada uno con sus características.

Basado en estas medidas se puede calcular el tamaño de la caja tipográfica, pero si se desea un formato especial, se debe de considerar que según la variación será mayor o menor el desperdicio del papel y por lo tanto la edición sería mas cara.



El grosor del libro puede causar que las paginas intermedias sean mas pequeña que la que se encuentran en los lados, para evitar este incidente se divide en cuadernillos pequeños antes de el empastado así todas las hojas tienen en promedio el mismo tamaño.

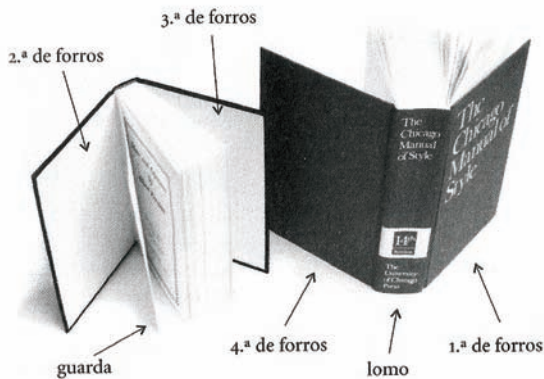


Así pues y tomando esto en consideración debemos considerar las medidas estándares como son A4 o carta como las medidas más económicas, para la impresión de un volumen de prueba con métodos convencionales.



Partes del libro

Teniendo los tamaños o los formatos de impresión, tenemos que saber como es la estructura del libro y esto se consigue desglosando cada parte que conforma esta edición, hay que mencionar que muy probablemente existan partes que no usemos en el caso del cuento ya sea por ser exclusivas de otro impreso o por ser una maqueta.



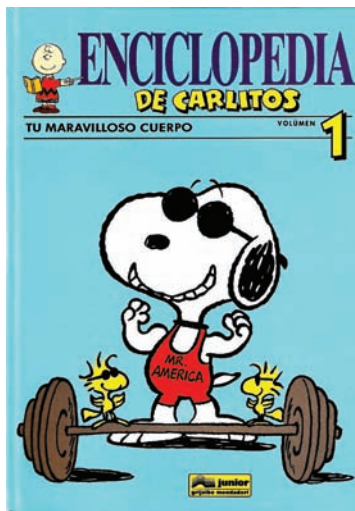
Segunda y tercera de forros

Estos se encuentran en el interior del libro ocultas la mayor parte de las veces por las guardas



Primera de forros

Cubierta o plano de adelante: en esta se encuentra el título de la obra, el nombre del autor y el logotipo de nombre o sello de la casa editorial.



Cuarta de forros, contracubierta o plano de atrás

Es la parte de atrás del libro, esta solía estar sin impresión pero por mercadotecnia ahora puede contener una reseña breve del contenido, obras del autor o algún mensaje de la editorial con fin publicitario.



Cubierta con tapas y Cubierta rústica

La forma más antigua de empastar un libro era por medio de pasta rígida o cubierta de tapas pero en la actualidad se ocupan cubierta laminada con una capa plástica que protege la impresión.

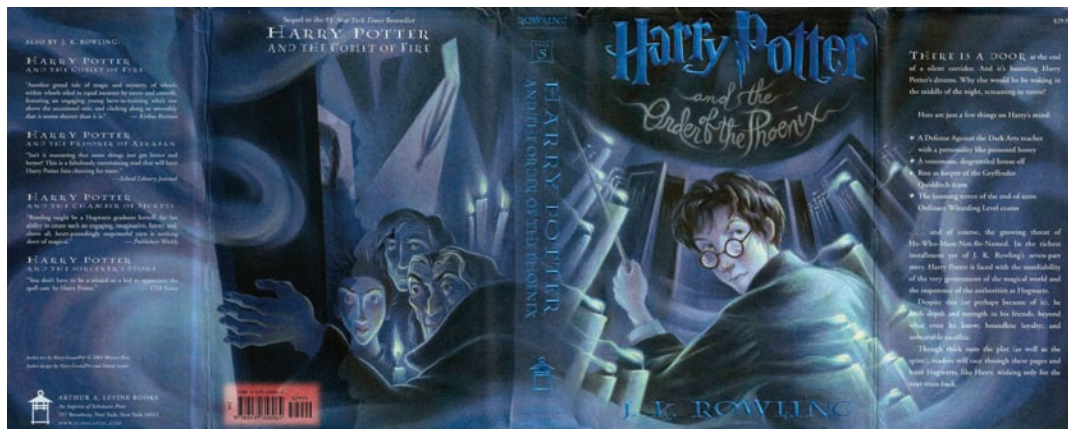


Lomo

El lomo es la parte opuesta al corte de las hojas, esta es una parte importante para editores y bibliotecarios pues es lo único que se ve cuando están colocados en un estante. Como norma general contiene el nombre del autor, el título de la obra, el nombre o sello de la casa editorial, el número del tomo en caso de ser necesario y en obras lexicográficas lleva impreso la primera y la última palabra. En el caso de tener un lomo lo bastante ancho los datos se escriben en forma que se pueda leer de izquierda a derecha, cuando este es vertical y si este es muy angosto los datos se deben acomodar a lo largo de la obra, de arriba abajo o de cabeza a pie.

Sobrecubiertas

Es una pieza de papel que cubre y envuelve el libro, por lo general se usa para exponer las características del libro de una forma más fastuosa que la tapa, tiene dos propósitos uno es proteger las tapas y la otra es llamar la atención, normalmete la sobre cubierta es desechable y en algunos casos se podría convertir en objeto de colección por el arte exhibido en estas.



Solapas

Es la cinta de papel que se encuentra hacia dentro del libro, como la extensión de las tapas, esta cinta cuando permanece unida a las tapas sirve para que este no se desprenda ya que se mete en la primera hoja del libro. Este espacio es normalmente ocupado con fines publicitarios como son: la reseña o biografía del autor, así como comentarios de la obra.



Guardas

Son hojas de papel ligeramente más pesadas y resistentes, coloreadas u ornamentadas que se pegan por dentro de la cubierta y contracubierta, su función es brindar una protección adicional a los interiores con los exteriores. Las guardas son empleadas en las pastas gruesas o cubiertas rígidas, pero no en la cubierta suave o rústicas.



Faja

Es una cinta estrecha que se coloca igual que la sobrecubierta en esta se pueden poner datos promocionales de la editorial, nuevas obras lanzamientos del mismo autor o que la edición es nueva.



La faja sirve como un anuncio de otros productos relacionados con el mismo libro que el cliente está comprando, en este caso el anuncio tiene que ver con la serie animada que se transmitió en el 2005.

Pliego de principios

Es la hoja blanca o pliego blanco que envuelve la parte editada y que se encuentra antes de la pasta y las guardas sirve como refuerzo del empastado y como protección al escrito.

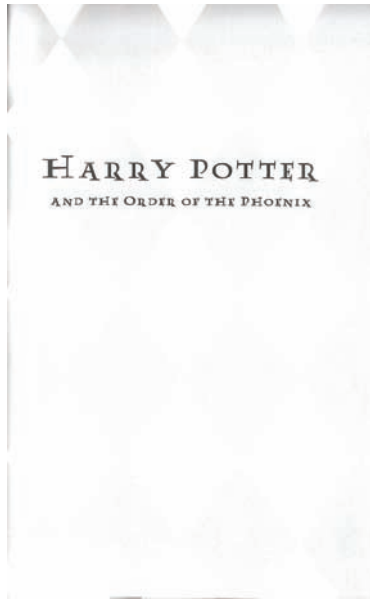
Página de cortesía

Son hojas en blanco que se dejaban antes cuando los libros no se empastaban, para proteger la portada, pero cuando se empezaron a comercializar ya empastados se seguían dejando.



Portadilla

Es la primera página impresa, solo contiene el nombre del libro, esta página siempre es impar y no lleva folio.



Contraportada, portada ornada, portada ilustrada o frontispicio

Es el reverso de la portadilla o sea una página par, en este se imprimen adornos o ilustraciones, pero por lo general se deja en blanco.

Portada

Esta aparece siempre en la tercera página impar (de-
recha), esta página contiene :

Titulo de la obra

Subtitulo (en caso de tener)

Complementos (en caso de tener)

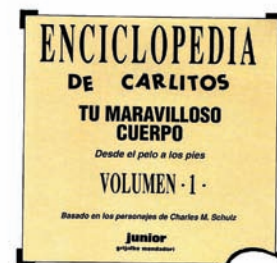
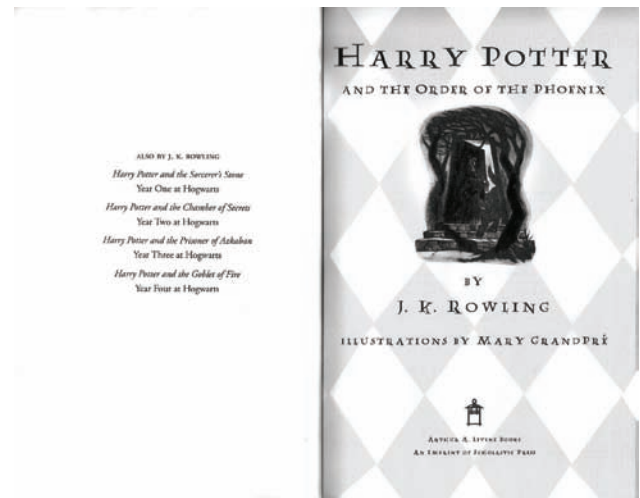
Nombre completo de autor

Número de la edición (en letras)

Número de tomo (si son mas de uno)

*Referencias de los temas que abarca (en caso de ser temático
o enciclopédico)*

*Pie editorial: nombre de la casa editora, símbolo o logotipo,
año y ciudad de impresión.*





Propiedad o página de derechos

Esta es la página detrás de la portada que contiene los datos técnicos, estos datos son:

Número y fecha de edición (si tiene otras reimpresiones numerar cuantas y las fechas de impresión)

Si se trata de una traducción, se escribe el título en su idioma original casa editorial y traductor.

Nombre de los colaboradores: diseñador editorial, creador de la portada, ilustrador, fotógrafo, etc.

La reserva de los derechos en el cual aparece la leyenda de "prohibido la reproducción total o parcial de esta obra..." con el número del registro de los derechos o el símbolo de ©.

Número ISBN (internacional Estándar Book Number)

Si es una traducción el ISBN original

La leyenda *impreso en* o *printed in* y el país donde se imprimió.

Nombre y dirección de la casa editorial.

Título original:
Charlie Brown's Cyclopedia 1

Realización:
Montserrat Vives Malondro
Copyright © 1992 United Feature Syndicate, Inc
All Rights Reserved Based on the English language book,
"Charlie Brown's Cyclopedia Volumen 1, Your Amazing Body"
© 2003, United Feature Syndicate, Inc.

JUNIOR (Grijalbo Mondadori, México)

© 2003 MDS BOOKS/MEDIASAT para esta edición.
M.E.D.I.A.S.A.T. México, S.A. de C.V.
C/ Luz Saviñón 13, Deho, 1004
Colonia del Valle - 03100 México DF (México)
Telf.: 56872007 Fax: 55362854
www.mediasatgroup.com

Impreso y encuadernado por:
Talleres Gráficos Peñalara, S.A.
Fecha de impresión: marzo 2004.

Depósito Legal. M-11.688-2003
ISBN: 84-96142-84-1 de la obra completa
ISBN: 84-96142-85-X del volumen 1



Text copyright © 2003 by J. K. Rowling
Illustrations by Mary GrandPré copyright © 2003 by Warner Bros.
HARRY POTTER, characters, names and related indicia are trademarks of
and © Warner Bros. Harry Potter Publishing Rights © J. K. Rowling.
All rights reserved. Published by Scholastic Press, a division of Scholastic Inc.,
Publishers since 1920.

SCHOLASTIC, SCHOLASTIC PRESS, and the LANTERN LOGO
are trademarks and/or registered trademarks of Scholastic Inc.

No part of this publication may be reproduced, or stored in a retrieval system, or transmitted
in any form or by any means, electronic, mechanical, photocopying, recording, or otherwise,
without written permission of the publisher. For information regarding permission, write
to Scholastic Inc., Attention: Permissions Department, 557 Broadway, New York, NY 10012.

Library of Congress Cataloging-in-Publication Data Available

Library of Congress Control Number: 2003102525

ISBN 0-439-35806-X

10 9 8 7 6 5 4 3 2 1 03 04 05 06 07

Printed in Mexico. 59

First American edition, July 2003

Dedicatoria

Actualmente la dedicatoria es breve y solo contiene los nombre a quienes se le ofrenda el libro, a este tipo de dedicatorias se le conoce como "Epigráfica o lapidaria", en la antigüedad la dedicatoria se hacia a un aristócrata para quedar bien con él. En esta se exaltaba los atributos de éste y era de aproximadamente una página o mas, a este tipo de dedicatoria se le conocía como "carta" pero ya esta en desuso.

TO NEIL, JESSICA, AND DAVID,
WHO MAKE MY WORLD MAGICAL.





Índice de contenido

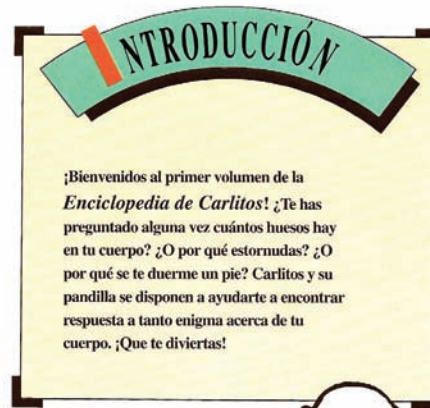
En este se escriben títulos de las partes, capítulos que los componen y artículos, seguidos del número y la página en donde se puede localizar. Este índice siempre debe empezar en página impar.

CONTENIDO	
CAPÍTULO 1 CÓMO CRECES Y CAMBIAS De qué está hecho... 12 Cómo crecemos más... 14 El crecimiento total... 16	CAPÍTULO 6 TU CORAZÓN Cómo... 44 La sangre... 46
CAPÍTULO 3 EL CEREBRO, ALGO INCREÍBLE El sistema del sistema... 30 El sistema... 32	CAPÍTULO 7 EN FORMA Cómo... 50 Cómo... 52
CAPÍTULO 4 ALIMENTOS PARA PODER FUNCIONAR Cómo... 37 Cómo... 39	CAPÍTULO 8 DICES QUE... 58
CAPÍTULO 2 TU SUPER ESTRUCTURA Los huesos... 18 Los dientes... 20 Los músculos... 22 Te ped... 24 El pelo y las uñas... 26	CAPÍTULO 5 RESPIRA FRENDO Respiración... 44

CONTENTS	
ONE Daddy Demented - 1	
TWO A Pick of Owls - 20	
THREE The Advance Guard - 42	
FOUR Number Twelve, Grimmsdell Place - 59	
FIVE The Order of the Phoenix - 79	
SIX Noble and Most Ancient House of Black - 98	
SEVEN The Ministry of Magic - 121	
EIGHT The Hazing - 137	

Notas previas

Existen dos tipos de notas previas, las que escriben el autor y las que escriben otros, en estas notas se habla del contexto de la obra que se va a leer, se aclaran puntos datos u opiniones de la esta. Si la nota esta escrita como "Nota a la presente edición", es por que se explica los cambios que presento la obra en la re-impresión.



Lema

Es un fragmento de algún poema, frase celebre o una muy breve explicación de la obra, en general algo que le sirvió al autor de inspiración para la creación de su obra.

La muerte no es más que un viaje, semejante al que realizan dos amigos al separarse para atravesar los mares. Como aún se necesitan, ellos siguen viviendo el uno en el otro y se aman en una realidad omnipresente. En dicho divino espejo se ven cara a cara, y su conversación fluye con pureza y libertad. Tal es el consuelo de los amigos: aunque se diga que han muerto, su amistad y su compañía no desaparecen, porque éstas son inmortales.

WILLIAM PENN, *More Fruits of Solitude*

Prologo

Son las notas previas que el autor coloca después de la dedicatoria.



Cuerpo de la obra

Es el contenido neto de la obra escrita, hay diferentes tipos de libros u obras escritas, estas se pueden clasificar como:

Analectas: Antología

Anónimo: Libro del cual se desconoce el autor.

Antología: Recopilación de poemas, cuentos, novelas ensayos, etc.

Autobiografía: Biografía que el autor ase de si mismo

Biografía: Relato de la vida de una persona

Breviario: Epitome o compendio sucinto. También es un libro de los oficios eclesiásticos

Catálogo: Enumeración y descripción de piezas que componen un grupo o colección.

Compendio: Exposición de lo sustancial de un material.

Diccionario: Catalogo en orden alfabético de las voces que componen un idioma.

Directorio: Libro que expone la manera de dirigir algún negocio.

Edición: Se llama al conjunto de ejemplares que solo se imprimen una vez; acéfala, la que se publica sin portada; anotada, edición comentada; apócrifa, obra falsa o no autentica de autor supuesto; bilingüe, la que se compone del mismo texto en dos idiomas; clandestina, la que se hace en contra de una prohibición o con pie de imprenta falso o sin pie de imprenta; conmemorativa, la que sale para conmemorar algún hecho; de batalla, edición económica; de bibliófilo, de presentación lujosa y limitada o exclusiva; definitiva, la que ha sido revisada cuidadosamente de forma que no se vuelve a modificar; diamante, libros pequeñísimos; económica, tirada que se escatiman gastos para ofrecerla a bajos precios; en caja, la que habiendo sido terminada no se ha impreso; la rama, la que se expende sin acabar; expurgada, la obra que ha sido censurada; facsimilar, reproducción fotográfica de una obra; ilustrada, aquella que es complementada con fotografías o dibujos; integral, la que se reproduce sin eliminar alguna parte; limitada, la que consta de un número reducido de ejemplares; paleográfica, la que se

CHAPTER THIRTY-THREE



FIGHT AND FLIGHT

Harry had no idea what Hermione was planning, or even whether she had a plan. He walked half a pace behind her as they headed down the corridor outside Umbridge's office, knowing it would look very suspicious if he appeared not to know where they were going. He did not dare attempt to talk to her; Umbridge was walking so closely behind them that he could hear her ragged breathing.

Hermione led the way down the stairs into the entrance hall. The din of loud voices and the clatter of cutlery on plates echoed from out of the double doors to the Great Hall. It seemed incredible to Harry that twenty feet away were people who were enjoying dinner, celebrating the end of exams, not a care in the world. . . .

Hermione walked straight out of the oak front doors and down the stone steps into the balmy evening air. The sun was falling toward the tops of the trees in the Forbidden Forest now as Hermione marched purposefully across the grass, Umbridge jogging to keep up. Their long dark shadows rippled over the grass behind them like cloaks.

• 751 •

Imagen interior del libro "Harry Potter and the Order of Phoenix" de J. K. Rowling, editorial Scolastic.

EL PELO Y LAS UÑAS

¿Con qué rapidez crecen pelo y uñas?

En un mes, tu pelo crece alrededor de medio centímetro. Llegará un momento en que tú dejarás de crecer, pero tu pelo no. Además, crece más en verano que en invierno y durante el día que por la noche. El crecimiento del pelo es un signo de vitalidad.

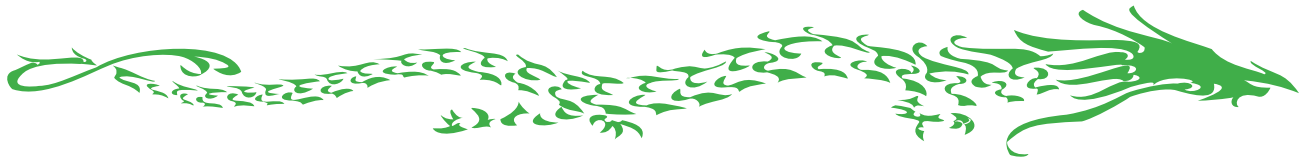
¿Por qué no te duele cuando te cortas el pelo y las uñas?

Ni el pelo ni las uñas tienen nervios dentro y es imposible sentir dolor, ni cualquier otra cosa, si no hay células nerviosas que manden mensajes a la espina dorsal y al cerebro. Ésta es la causa de que puedas cortarte pelo y uñas sin sentir nada.



28

Imagen interior del libro "Enciclopedia de Carritos" de Moncerrat Vives M. Editorial Grijalbo



apega al manuscrito incluyendo las notas del autor; pirata, la que se hace sin permiso del autor del editor o el titular de los derechos; políglota, la que tiene el texto en mas de tres idiomas; príncipe, la principal o primera obra; y privada, la que no se pone a venta.

Enciclopedia: Pretende ser una recopilación de tratados de todo el conocimiento

Ensayo: Presentación de un tema que el autor no agota y se trata de una manera personal exponiendo sus propios puntos de vista.

Epitome: Resumen muy general de la obra.

Introducción: Obra que trata de forma parcial algún tema.

Libreto: Guión literario de una obra teatral

Libro de arte: muestra grafica de uno o varios artistas plásticos.

Manual: Es básicamente un compendio sin embargo con este nombre se le conocen a los libro de intrusión para algún oficio.

Memoria: Recopilación de datos de un tiempo o tema específico

Memorias: Notas biográficas

Novela: Pieza literaria de mediana o grande extensión que presenta situaciones ficticias pero verosímiles para la recreación de los lectores.

Partitura: Obra escrita en notación musical.

Retrato: Descripción literaria de una persona lugar o cosa.

Tesis: Proposición o disertación que pretende estar suficientemente demostrada.

Tratado: Es un escrito que pretende ser una compilación completa y erudita de un tema.

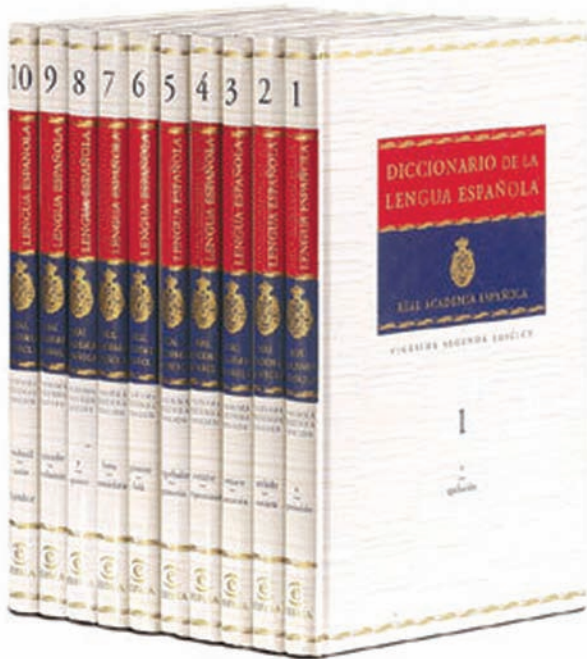


Imagen del diccionario de la lengua española edición 2007



Imagen de reporte "Como hacer dinero por internet"





Finales

Presentan información supletoria cuya función es facilitar la consulta aunque por lo general solo se usan en los libros técnicos y científicos.

Anexo

Son datos interesantes o tal vez irrelevantes, según el punto de vista del lector que se colocan al final de la obra para que no estorbe a la lectura de la obra. Estos datos pueden ser: Fórmulas graficas, cuadros, imágenes, citas textuales, etc.

Apéndices

Es un apartado que incluye información no esencial, en ocasiones este complemento no es del autor sino del editor y por lo tanto puede ser removido sin ocasionar cambio alguno en la obra.

Bibliografía

Esta es una parte importante de las obras científicas. En ella se consignan las obras que el autor consultó para la conformación del texto.

Índices

Un libro técnico se comprende con diversos índices para facilitar su consulta, en los finales hay dos tipos de índices: "Índice de nombre o Índice onomástico"; que es una lista ordenada alfabéticamente de todos los nombres de las personas o lugares geográficos.

Glosario

En algunas obras se incluye un vocabulario de ciertas palabras que se usaron como lo pueden ser, extranjerismos, palabras científicas o vocablos inventados por el autor.

Fe de erratas

Era una hoja que se dejaba al final de la obra en la cual el editor escribía las fallas técnicas (dedazos, errores ortográficos u omisión de palabras) durante la edición, sin embargo esta ya esta en desuso pues en la actualidad con los medios digitales las correcciones se hacen antes de entrar a la imprenta.

Colofón

Es la nota que se coloca al final del libro en el cual se coloca los datos de la tirada: fecha de impresión, número de ejemplares, nombre y domicilio del taller que lo tiro. En algunas ediciones también se pone el nombre y el papel en el que se imprimió así como la casa fabricante y los tipos y familias tipográficas así como los programas de edición.



*This
book was art*

directed by David Saylor.

*The art for both the jacket and the
interior was created using pastels on toned*

*printmaking paper. The text was set in 11.5-point Adobe
Garamond, a typeface based on the sixteenth-century type designs of
Claude Garamond, redrawn by Robert Slimbach in 1989. The book was
typeset by Brad Walrod and was printed and bound at Quebecor World
Graficas Monte Alban in Querétaro, Mexico. No old-growth*

forests were used to create the paper for this book.

*The Managing Editor was Manuela
Soares and the Manufacturing*

Director was Angela

Biola.





Composición de la página

El trabajo de composición radica en diseñar los espacios para la mancha tipográfica e imágenes si es que lleva, así como los espacios para el numeral, márgenes y otros elementos que requiera según la necesidad de el trabajo a realizar, También es trabajo de el diseñador editorial asegurar la legibilidad de el texto contenido en estas cajas de forma que esta no se vea muy apretada, encimada o que dificulte la comprensión de los caracteres.

El espacio que contenga el texto debe tener ciertas características, entre las cuales se encuentran;

- Que el texto dentro de la mancha tipográfica se vea uniforme, en pocas palabras, que el texto no presente espacios blancos muy amplios entre línea y línea ya que estos espacios pueden causar que el lector pierda la continuidad de la línea.
- Que las letras se puedan leer correctamente sin presentar confusión entre los caracteres como son la "l" y la "1",
- Que los elementos que estén dentro del libro como son imágenes, flechas y distintos rangos de texto o párrafos se puedan percibir con un orden de lectura, en otras palabras que el lector no pierda la continuidad de su lectura aunque existan factores de distracción dentro de la misma.

Márgenes : métodos de composición

Es muy importante comenzar planeando los márgenes dentro de una obra pues es el límite del espacio para la organización de los elementos, así como definen la dirección de estos.

Para determinar los márgenes dentro de un libro u otro impreso hay que considerar los siguientes aspectos:

- El tamaño de la superficie por página, ejemplo: Carta, oficio, medio oficio o personalizado
- El formato usado ya se a vertical u horizontal
- El cuerpo de la tipografía propuesta o planeada según el público usuario esta puede ir variando según la necesidad del diseño
- La cantidad de elementos posibles para la página, en muchos casos este número varia entre páginas



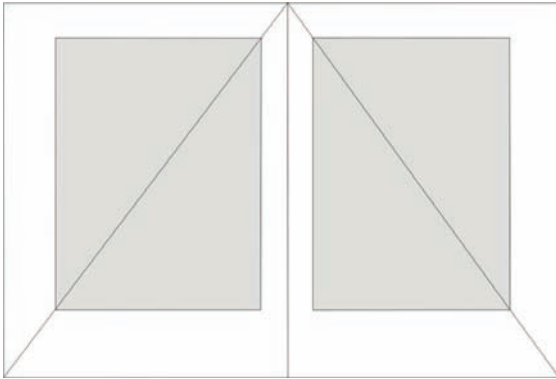
Existen diferentes métodos para encontrar un tamaño ideal de la caja dentro de la hoja estos son:





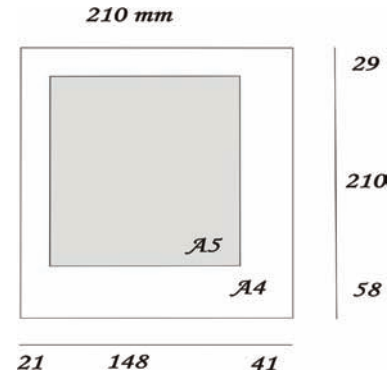
Método de la diagonal

Consta en que la caja del texto se encuentre alineado sobre la diagonal de la hoja del papel, o sea, trazando una diagonal que va de la esquina superior izquierda a la inferior derecha se traza un cuadro el cual su diagonal también este sobre esta misma diagonal.



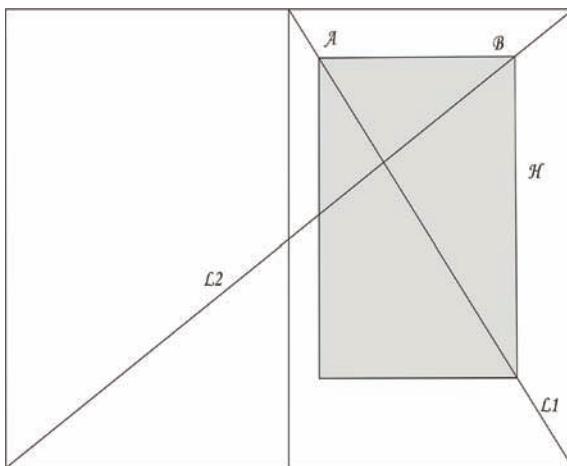
Sistema normalizado ISO 261

Cuando se cumplen las cuatro reglas, o sea, la diagonal de la caja debe coincidir con la diagonal de la página, la altura de la caja debe ser proporcional a la altura de la página, el margen exterior debe ser el doble que el interior y el margen superior debe ser la mitad que el inferior.



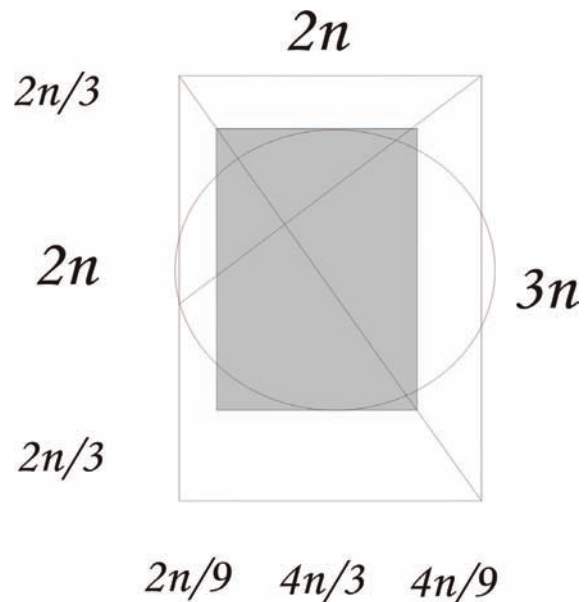
Método de la doble diagonal o Sección Áurea

Si nos encontramos en una doble página se traza primero una diagonal que va de la mitad superior del largo de la hoja ala esquina inferior de la hoja, después de la esquina de superior se traza a la otra esquina inferior y se traza una paralela al corte de la hoja tomando en cuenta que la caja debe de encontrarse sobre la diagonal 1 y la otra esquina debe llagar asta donde comienza la diagonal 2.



Canon ternario

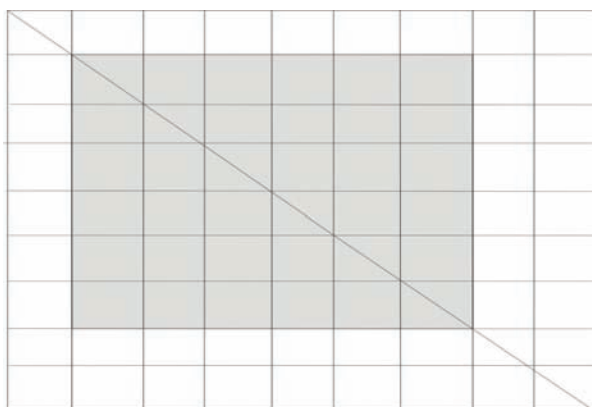
Este esquema tiene una proporción de 2:3, se cumplen las cuatro reglas y al final da como resultado que el margen inferior o del pi es la suma de los márgenes laterales.





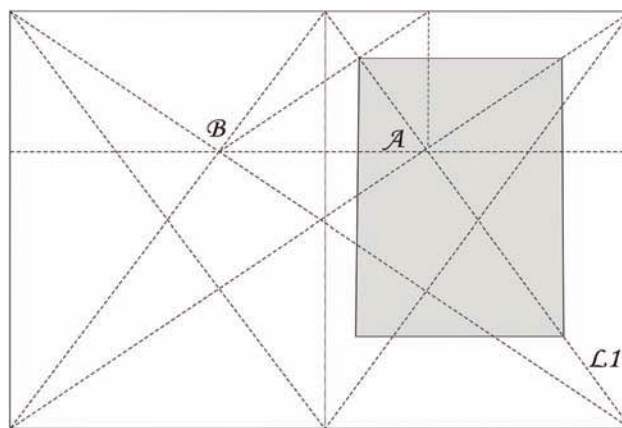
Escala universal

Consiste en dividir la página en una cantidad igual de secciones verticales y horizontales, la cual debe ser múltiplo de tres. Hecha la división, se reserva una sección en sentido vertical para el margen del lomo y dos para el margen del corte, una sección horizontal para la cabeza y dos para el pie.



Método de Van der Graaf

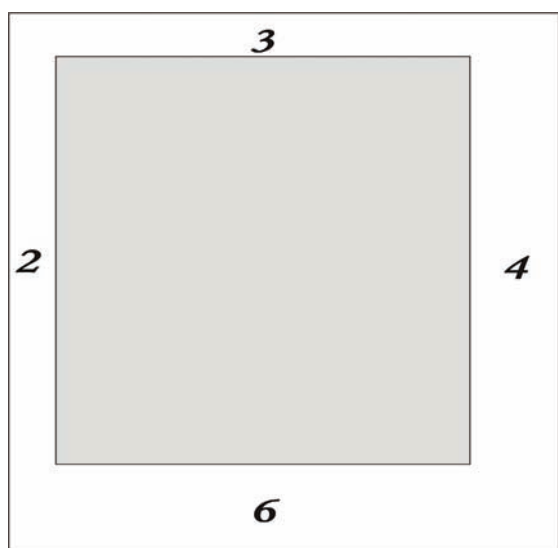
Este es un método aritmético, se basa en encontrar el noveno de la página. A partir del punto *A* se levanta una vertical hasta tocar el borde superior del papel. Desde aquí se traza una recta que encuentre la intersección *b* en el verso. Donde esta recta cruza a la diagonal *l*, queda el vértice superior izquierdo del texto. Esta división es el equivalente a dividir la página en novenos y darle un noveno a los márgenes menores y dos para los mayores.



Esquemas tomados de:
Manual de diseño editorial, Jorge de Buen, Editorial Santillana.
México, Segunda edición 2003.

Sistema 2-3-4-6

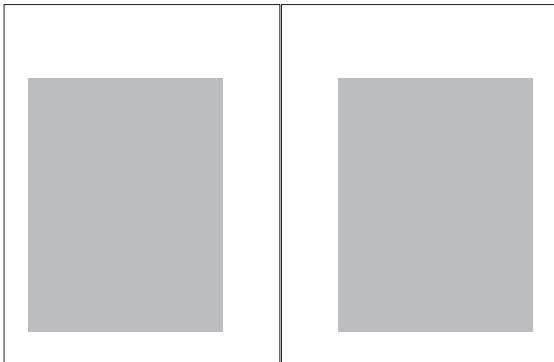
Así como dice el nombre este esquema consta que dada una unidad los márgenes deben tener 2 unidades para el corte, 3 para la cabeza, 4 para el lomo y 6 para el pie.





Márgenes invertidos

En este caso el margen del lomo es la mitad de el margen de corte, se utiliza para dar un efecto de volatilidad o ligereza en páginas muy cargadas , pero no se recomienda este tipo de caja en el caso de libros de gran espesor o empastado americano pues dificultaría un poco la lectura.



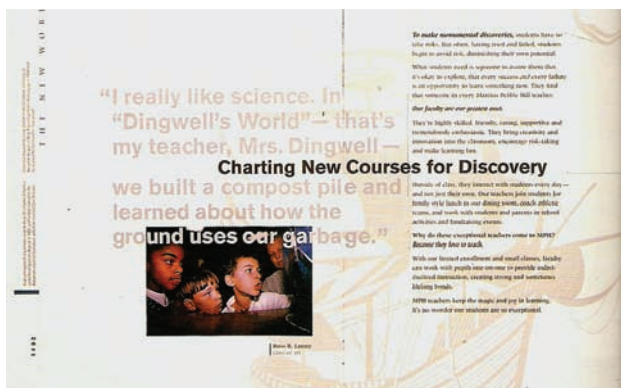
Composición de la caja tipográfica

Para encontrar el tamaño de la caja tipográfica hay que considerar ciertas características de el lector así como del formato del papel un ejemplo de esto es la tabla que presenta Jorge de Buen en su manual de diseño editorial el cual nos muestra la cantidad de palabras por renglón según el tipo de público al cual nos dirigimos, este público esta dividido en dos partes, el lector de alto rendimiento, que sería aquel que esta acostumbrado a leer constantemente y el lector de bajo rendimiento el cual no lee muy seguido.

	Bajos lectores	Altos lectores
Mínimo	34	45
Óptimo	45	60
Máximo	60	80

Márgenes arbitrarios

Algunos diseñadores manejan medidas especiales fuera de los métodos convencionales este tipo de acomodo puede proveer efectos diversos, pero no hay que olvidar que al diseñar la caja de texto se debe contemplar el espacio para el corte y la posibilidad de perder letras en el lomo, es decir, se puede tener medidas diversas para la caja pero sin olvidar las cuatro reglas para la legibilidad y acomodo del texto.



-¿Mmm?- Al mirar con más atención la flor notó que más adelante los juncos entorpecerían su crecimiento. - ¡Lo siento mucho, pero si continúan aquí podrían lastimarla! - Con gran delicadeza retiró aquellos juncos que se interponían en el crecimiento del lirio. Se levantó y antes de marcharse... - ¡Hasta mañana Lirio! - Después de despedirse buscó a su abuela, al no verla corre para alcanzarla. Corrió hasta llegar a las afueras de su aldea, comenzaba a sentirse nervioso, ¿como era posible que todavía no la alcanzara? ¿A caso la habría pasado sin darse cuenta? Estaba apunto de dar media vuelta para ir a buscarla cuando en un claro que indicaba el comienzo de la aldea, vio una silueta, jera su abuela! lo esperaba con una sonrisa misteriosa en el rostro.

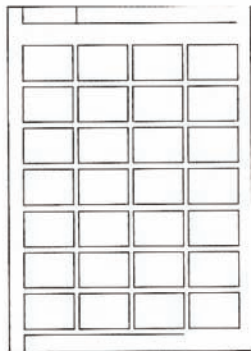


Reticulas

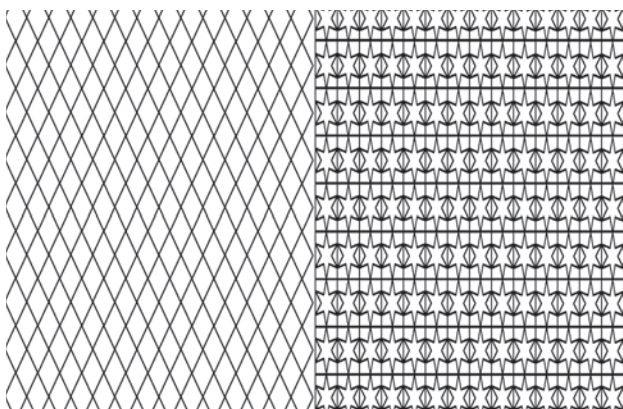
El sistema de retículas surgió a partir de una necesidad de organizar el texto o imágenes de una forma armónica.

La retícula es la subdivisión del espacio bidimensional o tridimensional que se subdivide en campos o espacios a modo de reja, estos espacios pueden ser iguales o no la altura de los campos corresponde a un número determinado de líneas del texto, su anchura es idéntica a la de las columnas.

Los campos se separan uno de otro por un espacio intermedio, por un lado, de que las imágenes no se toquen y se conserve la legibilidad.



Muestra de retícula que se aplica en un periódico.



Manejo de imágenes en el diseño editorial

La libertad de combinar tipografía e ilustraciones se basa en la capacidad de controlar los efectos visuales de ambas cosas, permitiendo que se desenvuelvan juntas de modo complementario.

La ilustración puede integrarse en el texto, controlando su forma, tamaño, color o puede planificarse para que el texto se superponga a esta o se integre con ella.

Esto dependerá de la importancia que se quiera dar a la imagen o al texto, de esta forma se puede elegir una imagen grande que abarque toda la página que tenga colores muy claros, con un efecto de desvanecimiento o marca de agua, y un texto que se encuentre encima de esta con un color sólido fuerte buscando que destaque.



Por otro lado, si se requiere de que la imagen sobresalte mas que el texto podemos colocar la imagen en un punto central y obligar al texto a que rodee la imagen, también se puede asignar ciertos espacios dentro de la retícula para que la imagen encaje de forma que parezca un párrafo mas de texto, existen una gran variedad de posibilidades y cada una de estas van a depender de la intención del diseñador en la transmisión del mensaje, la decisión se tomará según las necesidades del cliente y el público.

Sin embargo nunca hay que olvidar que las ilustraciones son elementos del diseño que son dibujados o pintados por lo que son encargadas o bien se elaboran como ideas originales y por lo tanto si se trabaja de forma paralela se pueden integrar al diseño de forma que no compitan y busquen un mismo fin.

INTRODUCCIÓN

MOULDETEK S.A DE C.V
Es una empresa fundada en 1997 y desde entonces se dedica a la manufactura de moldes.

TIPO DE MOLDE

Inyección: Colada fría, híbrida y caliente.
Sistema de desenroscado, patines mecánicos e hidráulicos.
Stack mold
Soplado: Extrusión sopló e inyección sopló.
Termoformado

MAQUINARIA

Contamos con:
2 centros de maquinado vertical CNC que procesa piezas de hasta 1,400 Kg
1 tano de control numérico CNC
2 Electro-erosionadores de penetración de 50 A a 2 CNC.
Equipo convencional: Tornos Fresadoras, rectificadores de superficies planas, equipo de pulido, taladro, rectificador de interiores y exteriores, Soldadora por argón y eléctrica.
Equipo de metrología.

MISIÓN

Fabricar moldes de acuerdo a las necesidades y diseños del cliente.

MATERIALES

Trabajamos con aceros de alta calidad, tipo H-13, P-20, 4140T, 01 e inoxidable. Trabajamos con duraluminio para moldes de soplado.
Insertos de cobre-berilio de alta dureza para requerimientos de excelente conducción térmica. Portamoldes y coladas calientes de proveedores internacionales como HASCO, MASTIP, POLIMOLD, etc. Accesorios como fechadores contadores de golpes, pistones e interlocks son adquiridos de proveedores reconocidos.

EXPERIENCIA

En moldes de empaque, automotriz, artículos de hogar, medica, cosmetica, farmaceutica e industrial.

PERSONAL

Contamos con un equipo de ingenieros y personal experimentado que hace posible brindarle el mejor servicio en la fabricación de moldes.
Contamos con personal calificado en el área de diseño y manufactura para así cumplir con los requerimientos de los clientes.

SERVICIOS EXTERNOS

*Los tratamientos termicos, nitrurado, temple y cementado son proporcionados por proveedores certificados ISO:9001 que respaldan la calidad de los trabajos.
*Electroerosion por hilo.
*Pulido espejo
*Texturizado

DISEÑO

Contamos con paquetes de computo para Diseño CAD: Pro-Engineer, Rhinocerus
Para la simulación contamos con licencias de Moldflow y plotter. Y con los paquetes para manufactura CAM.
Hemos fabricado moldes de alta productividad y rendimiento para la industria de empaque. Podemos fabricar moldes prototipo.

PRUEBAS

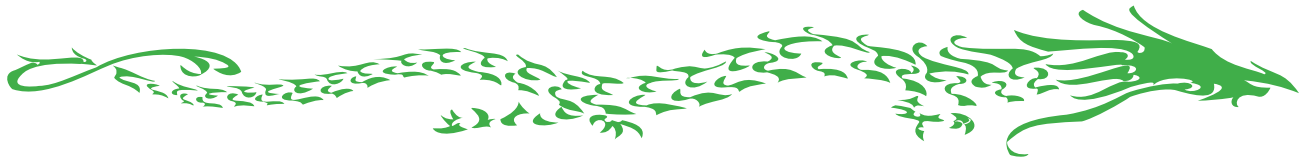
Contamos con equipo para pruebas de inyección hasta 250 ton.
Realizamos pruebas de metrología.

CALIDAD

Hemos iniciado un proceso de certificación ISO:9001 2000

Diptico Mouldetek, Aquí se pede ver como el texto se encuentra en cajas, los subtítulos se encuentran marcados con un tipo y color diferente así como dentro de una pleca.





Títulos y subtítulos

Los títulos y subtítulos deben tener énfasis distintos según su importancia, esto se logra gracias al tamaño y grosor de la tipografía, así también como del color de esta misma. También se puede lograr un mayor énfasis buscando una posición atractiva dentro de la página.

The screenshot shows the Princeton University Art Museum website. The top navigation bar includes links for MUSEUM INFORMATION, EDUCATIONAL RESOURCES, MEMBERSHIP, CALENDAR, SPECIAL PROJECTS, SITE INDEX, EXHIBITIONS, PRESS ROOM, SEARCH, and THE COLLECTION, MUSEUM SHOP, WHAT'S NEW. Below this is a secondary navigation bar with links like Plan a Visit, About the Website, About the Museum, and Photographic Services Policy. The main content area is titled 'Directions' and provides information on how to reach the museum by car, train, and bus. A large image of a painting, 'Saints Anne, Virgin and Child' by Francesco Traini, is displayed on the right side of the page.

Aquí podemos ver una muestra de la página web de Princeton University Museum Art en Nueva Jersey, la cual maneja una gran cantidad de información pero gracias a la jerarquía de textos (Títulos, subtítulos, notas, pies de foto, etc.) el usuario no corre riesgo de confusión.

The screenshot shows the Princeton University Art Museum website's 'African Art' page. The top navigation bar is similar to the previous screenshot. Below it, a secondary navigation bar lists categories like African Art, Ancient Art, Asian & Near Eastern Art, Later Western Art, Photography, Pre-Columbian Art, and Prints & Drawings. The main content area is titled 'African Art' and features a detailed text block about the gallery's collection, including information about the original bequest by Mrs. Donald B. Doyle and subsequent acquisitions. To the right of the text are three images of African art objects: a Bamileke peoples Plumed Tunio, a Chokwe peoples Chair, and a pair of Akan gold pieces.





Tipos de párrafos

El párrafo es cada una de las divisiones de un escrito señalado por la letra mayúscula al comienzo y punto al final.

Ordinario

El párrafo ordinario se compone abriendo con sangría el primer renglón y dejando corto el último, tirado mas o menos a la izquierda. Esto produce un color mas o menos homogéneo

Nibh ea faccum nullam dunt acil incipsum scilisi. Oluptat nit augait, dolor ipsusci blaortio esse commodio od tem eu facing ea feugiat, quis digna feummolore faciduis adipit aut vero con veriustisim qui ercin ullandit niam adio eugiam, quametum il in volore et, consequis nulla coreet, quisim dit eusciliquat autpatis adiam ipismod olorting esendigna feu feu

Separado

En este caso la separación del párrafo se da con un espacio o renglón vacío, este método aparentemente produce un descanso en el lector pero causa irritación cuando hay párrafos muy cortos, se recomienda el uso de este cuando la interlínea sea generosa y los tipos no sean pesados.

Raestionsecte cor sequisit, sequamet, consequi tet, velisse do od dip ectem vullandre commolorerit wis nostrud et iureet eumsan eu feum ver aciduisim dolorpe rcincip eugueros diat lum nulputa tummodo od dion henim do dolute tat. Ut aliquipit laor irillum vullam, suscilis dio esto consequis dolortie feugait iril dolum dolessequis dunt dolenis exer suscipis ea feumsandi

Moderno

Este párrafo se identifica por la omisión de sangrías, espacios o de algún elemento que indique la separación (salvo el punto)

Ero odit accum vel utet wissism odolobore ea con henim quat. Or sum iriustie eriureet wismodi onsequa tummod dio od modigna conse dolor ing eu faccum iustion et, quat. Ut pratissequam quis et inci tat autet laorem iuscidunt et velessim dolor sed magnit dolent vel dipsusto od el doloreet velis dui er aliquat ionsequ ipsustrud etumsandigna conullam, quat. Ming erilisit, venim dolobore feugiam consenim inci enim vero dolobortisi

Francés

Se constituye de sangrar todos los renglones menos el primero, este párrafo se recomienda para listados o cuadros sinópticos pues con un vistazo rápido se identifican la cantidad de divisiones de la información.

Raestionsecte cor sequisit, sequamet, consequi tet, velisse do od dip ectem vullandre commolorerit wis nostrud et iureet eumsan eu feum ver aciduisim dolorpe rcincip eugueros diat lum nulputa tummodo od dion henim do dolute tat. Ut aliquipit laor irillum vullam, suscilis dio esto consequis dolortie feugait iril dolum dolesseiug.





Epigráfico

Este tipo de párrafo aparece cuando se centra todos los renglones, separando las palabras en espacios fijos, sin embargo este tipo de párrafo no se recomienda para texto largo pues es irritante a la vista, por lo tanto se debe limitar a las epígrafes.

Cum velent vel et nim zzrit augait dolut prate magnit,
vendrem veril del iriurem irit doloborem dunt doluptat
laore modit dolesenit non vent wis alit, si blan velit
endrem veliquis eril ulputpatum ilis nonsequam, quat
autpatummy num ver suscipit vel ullum del ex enisit
ipsusto exer si tion exeriureet, quamconsed min estrud
dignit ulputpat. Ed tatin et luptatie minci bla feugero

Quebrado o de bandera

Esta es la forma mas natural de presentar el texto pues simula la escritura normal o común de derecha a izquierda, a este tipo de organización del texto se le llama Bandera derecha y tiene como consecuencia que todas las terminaciones del lado izquierdo sean irregulares. Bandera izquierda; es la manera inversa de la bandera dejando el lado izquierdo alineado y el derecho irregular.

Raestionsecte cor sequisit, sequamet, consequi tet, velisse do od dip ectem vullandre commolorerit wis nostrud et iureet eumsan eu feum ver aciduisim dolorpercincip eugueros diat lum nulputa tummodo od dionhenim do dolute tat. Ut aliquipit laor irillum vullam, suscilis dio esto consequis dolortie feugait iril dolumdolessequis dunt dolenis exer suscipis ea feumsandi

Lámpara

Es una pieza decorativa con los párrafos se organizan de forma piramidal invertida, es decorativa y se usa para rematar capítulos.

Ibh eugiamet autem acillam vulputpat
adit ad ex eugiam, vel eugue modo
consent ing eui bla feugait vel
utatem zzriure tisl utat.
Lisl ulput ut wisi bla
aliscil iquatum
quipis nonum
irit at.





Alineación del texto

Es la forma en que se organizan los caracteres dentro de una caja tipográfica, hay tres formas principales de colocar el texto estas son:

Centrado

Significa que las líneas estarán equilibradas igualmente en los márgenes derecho e izquierdo.

Urercill andreet praestionsed ea ad dionsenit praestrud
enim incidunt nim dolore modolent at.
Nonsendigna commolu tatet, quat nos nibh et lute
mod molum volore duisit alit ipsuscidui tat dunt iril
dolore dit dolortio eratem vulputet, vulput ver adion
vel in ulla adionsequi tincipi smodolendre vulluptat
lorer incipsum delenit lamcomm olorperos alis aliquis

En bandera a la izquierda

Es el contrario de la anterior, la parte irregular queda del lado izquierdo.

Dolenim dolorti onulla faci ectetuer atueros euisi bla
consed dipsusto etummy nons acing euis at veraese
dolutat. Duisim velis aliquat num dolortie modolo-
reet ea faccum inim qui exer iustrud dion heniat. El
ip euguerit, velit la feu facilit iurem dolorem vullum
zzrillam velessequis augue conse er ing exerciliquis
ecte et acipit laorper ostrud dolut nos ex exero conse

En bandera a la derecha

Significa que las líneas de texto estarán alineadas a la izquierda y su lado opuesto queda irregular.

Duipsustrud et nos accummod te esto commodo lortie
faccum endigna feu facipis nit velit adit nullam el ut
prat wisis ecte ming ercipisl ent vulla feu faccum
olorting el ulput ulla faccumsandre velismod mincipit
lum velenim veniat autatum iure vel utem iriurer ci-
liscin hent velit alisim digna cor sequis aut velese vel
dolore magna commy nulla facidunt elendre eu

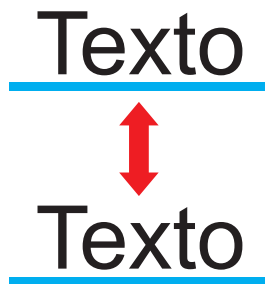
Hay que mencionar que gracias a la computadora, podemos también “justificar” el texto, quiere decir que la línea del texto abarque toda la longitud del renglón abriendo y cerrando el interletrado para que abarque el espacio faltante o sobrante.





Interlineado

Es el espacio que hay entre una línea y otra, el manejo de este espacio puede crear una mejor lectura, sin embargo el uso desmedido de este puede provocar un bloque de texto “rayado” o sea con espacio excesivo y de difícil seguimiento, el cual provoca que el ojo se canse por excesivos movimientos al intentar .



Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error si voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo.

Nemo enim ipsam voluptatem quia voluptas sit aspernatur aut odit aut fugit, sed quia consequuntur magni dolores eos qui ratione voluptatem sequi nesciunt. Neque porro quisquam est qui dolorem ipsum quia dolor sit amet, consectetur, adipisci velit.

Sed quia nonnumquam euismodi tempora. Incidunt ut labore et dolore magnam aliquam quaerat voluptatem. Ut enim ad minima veniam, quis nostrum exercitationem ullam corporis suscipit laboriosam nisi ut aliquid ex ea commodi consequatur?

Quis autem vel eum iure reprehenderit qui in ea voluptate velit esse quam nihil molestiae consequatur, vel illum qui dolorem eum fugiat quo voluptas nulla pariatur? At vero eos et accusamus et iusto odio, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo.

Sed ut perspiciatis unde omnis iste natus error sit voluptatem accusantium doloremque laudantium, totam rem aperiam, eaque ipsa quae ab illo inventore veritatis et quasi architecto beatae vitae dicta sunt explicabo.

El interlineado afecta la lectura del bloque de texto un mal uso de este espacio puede crear una interrupción accidental de la lectura. Un mal uso puede causar un efecto óptico desagradable, ya sea por el exceso de espacio (Caja rayada) que provoca mucho movimiento en el ojo y esto a su vez ocasiona cansancio al lector o por falta de espacio (Bloque negro) que puede provocar confusión de los caracteres y pérdida de la siguiente.

Interletrado

Al igual que la interlinea el interletrado es el espacio que hay entre caracteres tipográficos, la importancia de un buen manejo de este espacio equivale a la posibilidad de reconocer las letra y agilizar la lectura, un interletrado pequeño causa el empalme de las letras, así como la indefinición de los caracteres, y un interletrado amplio causa la separación de esta e impide la relación entre los caracteres que provoca a su vez que no se pueda leer la palabra de corrido o que no se identifique entre una palabra de corrido y un espacio entre palabras.

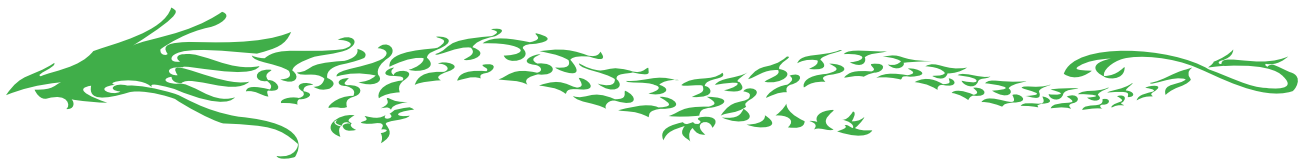
El interletrado esta relacionado directamente con la tipografía usada ya que según el tipo de letra es el tipo de espacio que le corresponde sobretodo si tiene remates, patines o si son versales o versalitas, algo digno de mención es que en el caso de las versalitas el interletrado debe ser mayor ya que el cuerpo de la “X” es mayor que cuando se manejan altas y bajas.



Annua, congria homines carissime accipiunt et illis aut labore m aut operam aut diligentiam suam locant: nemo aestimat tempus; utuntur illo laxius quasi gratuito. At eosdem aegros uide, si

Cuando el interletrado es muy abierto da la sensación que la mancha tipográfica o el bloque de texto esta “manchado” de blancos, causando la pérdida de la continuidad de las palabras o dificultad en la lectura y cuando esta muy serrado puede llegar a causar problemas de confluencia de los caracteres.





Tipografía

Clasificación de las letras

Antes de empezar es importante aclarar el significado de algunas palabras que usamos comúnmente.

Tipo:

Es el objeto físico, un bloque de metal que en su cara superior tiene en relieve e invertida una letra o signo para impresión tipográfica.

Fuente:

Es un conjunto o surtido completo de letras, signos y blancos en un tamaño y estilo determinado.

Carácter:

Es un signo de cualquier escritura, existen; cursiva, redonda, negrita, cursiva negrita, versalita, etc.

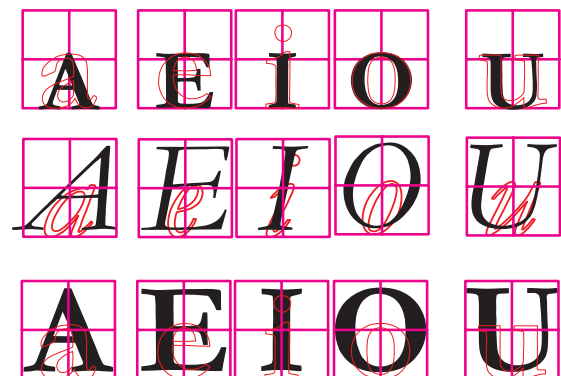
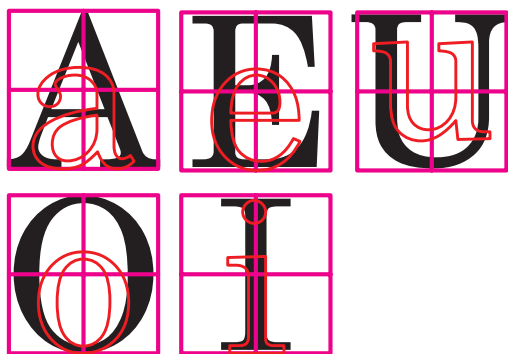


Romana o Redonda: Es la letra con sus rasgos sin deformación, con una estructura de astas verticales u una construcción cuadrada.

Versalitas: Son letras mayúsculas iguales en tamaño a las minúsculas, sin rasgos ascendentes o descendientes.

Itálicas o Cursivas: Son letras que difieren de las romanas que tienen astas verticales estas son inclinadas.

Negritas: Se refiere a el color de la letra, la saturación o grosor de la línea que lo conforma, manteniendo las características de la fuente.





Manuscritas

La tipografía: Se refiere a escribir usando unidades “caracteres mecanicos” repetibles, mientras que la rotulación es artística, manual y por lo tanto única.

De esta manera podemos decir que dentro de la tipografía existen una gran cantidad de fuentes para usos diversos y cada una de estas fuentes puede tener sus variantes como son: El peso o grosor de la línea, tamaño del cuerpo, los remates de las astas, etc.

Existen dos categorías principales en las que se dividen estas familias, la primera es de trazos terminales “Serif”, o sea, que tiene breves líneas extendiéndose desde el extremo superior e inferior de los rasgos de algunas letras y la segunda son de palo seco “Sans serif”, que no tienen estos rasgos. Sin embargo existen diferentes familias en las cuales se pueden englobar la mayoría de las fuentes existentes, estas son: Manuscritas, Romanas, Vernáculos, Grotescas y Decorativas.

A continuación se explicará brevemente las variaciones que tiene cada una de estas familias.

Esta tipografía denota características de trazos manuales, es una tipografía que evidencia el uso de la pluma u otro tipo de instrumento para la escritura. Los primeros modelos caligráficos comparten un antecedente en común que es la minúscula carolingia o carolina.

Gótica: Es una caligrafía relacionada con la escritura nórdica, la cual esta formada por trazos de plumilla de punta ancha lo que forma líneas angulosas, ejemplos de estas tipografías son: La Schwabacher, La Fraktur y La Civilité.

Humanística: Esta basada en los primeros modelos carolingios.

Itálica: El primer tipo itálico fue producido en 1501, este tipo se baso en la caligrafía que se empleaba en la cancillería apostólica para escribir cartas y que se caracterizaba por ser una escritura humanística mas rápida e informal.

A continuación veremos las principales familias tipográficas de donde parten las que usamos actualmente en el diseño editorial, cabe mencionar que cada diseñador gráfico puede modificar la fuente con programas digitales que permite ajustar las tipografías a sus necesidades.

AEIOU aeiou

AEIOU aeiou

AEIOU aeiou

AEIOU aeiou

AEIOU aeiou

AEIOU AEIOU





Romanas

Los tipos que siguen este modelo combinan las características de las capitales cuadradas romanas empleadas en la escritura lapidaria, con una letra de caja baja basada en las minúsculas de los libros manuscritos humanistas. La principal característica de esta es que el eje de la construcción de la letra es vertical.

Humanístico: Los tipos fluidos de la caligrafía humanística son considerados como los primeros romanos estos tipos conservan algunas referencias a sus orígenes como es la barra inclinada de la letra "e". Ejemplo de esta tipografía es: Humane y Humanist.



Rasgos característicos de las letras humanas

Aldino: Este tipo parte de los caracteres romanos humanísticos, pero con un mejor equilibrio entre las letras de caja alta y baja, así como una variación en la barra de la letra "e" la cual se convierte en una horizontal. Un ejemplo es: Garaldes, Old Face u Old Style.

Moderno: Este tipo de letra se le llama de transición pues es una mezcla del romano antiguo con el moderno, los trazos presentan menos vestigios de la pluma y las astas son un poco más verticales.

Holandesa: Esta es una variación de la letra que la hace un poco más robustas los rasgos, la más usada y reconocible es la Times New Roman .

Moderno Británico: A diferencias que la romana clásica la británica tiene tendencias de la línea más suelta y espacios más blancos en la letra.





Vernáculos

El uso de este tipo de letras era el publicitario, por lo que eran de tamaño descomunal, estaban basadas en las capitales romanas, pero tenían variantes según la región a la que pertenecían, por lo que no eran usadas para la composición del texto común. Es por esta razón que se considero como una fuente independiente.

Egipcio: Los primeros bloques serif o remate cuadrangular son comparativamente monolineales cuanto a grosor y se parecen cuanto a sus proporciones generales a modelos arquitectónicos anteriores. Posteriormente aparecieron una gran variedad de modificaciones, incluyendo cursivas, letras abiertas o invertidas.

Inglesa: A diferencia de la romana la tipografía vernácula inglesa se identifica por sus formas bien definidas, con proporciones cuadradas y con ejes de construcción siempre verticales y con remates acartelados.

Clarendon o Jónico: Los tipos Clarendon pueden definirse como egipcios con potentes remates acartelados y una clara diferencia entre los rasgos gruesos y los finos. En ocasiones se usa el nombre "Jónico" para designar los clarendon más finos, uno de cuyos usos más típicos es la composición de periódicos.

Continental: A diferencia de la inglesa esta letra tiene líneas más vigorosas y uniforme, además de que su proporción no es cuadrada puede ser ligeramente condensadas o ensanchadas según sea el caso.

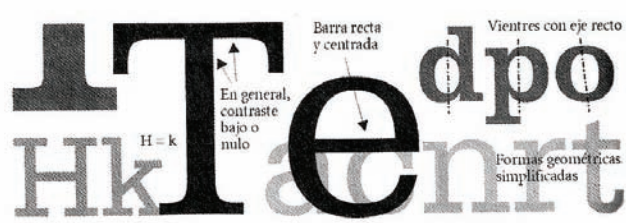
Ítalo francés: Es una letra egipcia con los remates terminales cuadrangulares sumamente exagerados aun mayor que los rasgos principales, se basa en los carteles de teatro victorianos.

Toscano: La historia de estas letras se remonta mucho más atrás que la de los tipos, ya que se halló en inscripciones lapidarias esculpidas en Filocalus para el papa Dámaso I en el siglo IV. Su característica principal es que las puntas se rizan, generalmente bifurcando o incluso trifurcando el asta.

Latino o rúnico: Es un tipo con remates triangulares, la versión original era una letra cóncava tallada de aspecto rúnico de origen latino



Rasgos característicos de las didonas.



Rasgos característicos de las mecánicas.

Imágenes tomadas de "Manual de diseño editorial" de Jorge De Buen, Editorial Santillana, México 2003.



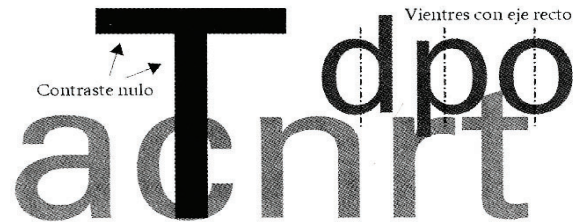


San serif, Palo seco o Grotescas

El san serif (sin remates) tiene su origen en las épocas griega y romana. En el siglo xx fueron retomadas por los funcionalistas de la Bauhaus; ejemplos: Helvética, unica, univers, futura, entre otras. Sus primeras características fueron letras de caja alta las cuales no tenían un equilibrio en su composición y servían para resaltar algunos titulares.

Posteriormente en 1835 se llegó a la escritura de caja baja junto con el nombre de grotesque o grot.

Grotescos y negrotescos: es el refinamiento del palo seco, la diferencia de este tipo es la perfección de los trazos variando el ancho de las astas y la moderación de los anillos, o sea, es una letra de trazo muy uniforme, con escasas concesiones al capricho.



Rasgos característicos de las lineales.

Decorativas o pictográficas

Los amanuenses medievales establecieron la costumbre de usar en los manuscritos letras iniciales decorativas para "Iluminar" los manuscritos, esta tradición permaneció aun después de la imprenta. Las características de estas letras eran el tamaño que era mas grande y su forma la cual se basaba en fuentes manuscritas o romanas pero con ornamentación o con el modelo o estructura embellecida.

Florida: Este nombre se le ha dado a la letra que ha sido modificada aplicándole un tratamiento decorativo como adornos y arabescos.

Historiada: Cuando las letras son en si mismas decorativas, o derivan de otra existente y están adornadas con figuras y motivos inherentes al contenido y genero del libro es el que están impresas, hablamos de letras "Historiadas".

Florones o viñetas: Es el nombre general que se le da al material decorativo no alfabético.



Ejemplos de manuales.



De esta forma podemos decir que cada fuente pertenece a una familia determinada y posee ciertos elementos que la constituyen y clasifican, sin embargo hay que reconocer que en esta época la edición y alteración de la tipografía con programas digitales nos ha permitido tener variaciones de una misma fuente lo que nos permite tenerla en su versión extendida o comprimida , alargada o aplastada, negrita o en out line, etc.

Es trabajo del diseñador elegir la fuente más adecuada para el mejor entendimiento del mensaje, es por eso que el diseñador debe de tomar en cuenta la legibilidad de esta misma.





Legibilidad

Muchos tipógrafos afirman que la ilegibilidad no existe, ya que si un tipo fuera ilegible, entonces ya no sería un tipo. Sin embargo ello equivale a decir que todos los lectores en todo momento comparten una misma visión común y coherente del tipo. Esta declaración de certeza niega el sutil cambio que tiene lugar en cada nueva generación de lectores, los cuales se van acostumbrando a las nuevas letras a fuerza de verlas. Nuestra percepción colectiva de lo que es legible no es un valor constante en el tiempo; a cada nueva lectura, lo extraño se nos va haciendo familiar. La lengua y el alfabeto no han cambiado, pero si la forma de los caracteres, así como su disposición y jerarquía.

Para diseñar un texto legible existen una serie de factores que se deben considerar como son:

¿Quién es el usuario?, ¿Es un lector avanzado o un principiante?

¿Como se debe leer?, De un vistazo o a conciencia.

¿Que intención tendrá la tipografía?, Enfatizar el texto o una lectura objetiva.



Paginas muestra de el libro “El principito”



Diseño y Tipografía para libro infantil

Formato

El libro infantil es uno de los medios más grandes y variados en cuando al tamaño o formato, ya que lo único que requiere un niño para desear poseerlo es que este sea atractivo. Claro que existen ciertos aspectos que diferencian un libro para niños de 1 a 5 años a los que se usan para la escuela, por esta razón se consideran ciertos aspectos a considerar.

¿Cuál es el objetivo o la intención del libro?

¿Qué edad tiene el niño?

¿Qué presupuesto se tiene?

Se puede considerar que los libros en general tienen como objetivo el dejar una enseñanza, pero cada uno de ellos tiene una forma diferente de hacer esto, por ejemplo: libros de actividades; los cuales tienen un formato más o menos grande y el papel puede ser de baja o alta calidad (según el presupuesto) en estos se pueden encontrar juegos para la interacción con el niño, libros didácticos; regularmente de papel grueso con diferentes formas o dobles en los cuales se puede encontrar desde un cuento hasta una guía de números, libros ilustrados, según su propósito y la edad al que se dirige este puede ser pequeño o grande, de papel grueso para niños que todavía no controlan la fuerza de sus manos o papel delgado para niños que ya tienen un control, etc. Al final la mayoría de estos factores sucumbe al presupuesto destinado al libro, ya que este puede ser un gran impedimento para su reproducción o puede ser un desperdicio de recursos.



Arriba: Ilustración interna del manual "Educación temprana" para educadoras de casa Telmex
Abajo: Material didáctico, página de libro de juegos para casa Telmex



Composición de la página

La página se puede trabajar fragmentada en columnas o en una sola, según la capacidad de lectura y asociación, se recomienda manejar una sola columna para niños de 5 a 7 años y la división de la página cuando la lectura del niño sea mas desarrollada aproximadamente a los 9 o 10 años.

Muestra de una pagina de un cuento para niños de 4 a 6 años aproximadamente, ella se puede observar el tamaño del texto y el tipo de párrafo elegido así como la cantidad del texto dentro de la caja es adecuada un lector principiante.



Márgenes

En los libros infantiles el margen es muy importante ya que es el espacio que permite el descanso de la vista entre línea y línea, en este caso se recomienda que los márgenes sean grandes para los niños mas pequeños y se vallan reduciendo conforme el niño progresa en su capacidad de lectura.

Página de "El Árbol de os deseos" este libro tiene como objetivo niños de 8 a 12 años o niños de primaria, como podemos ver la cantidad de texto es mayor y el tamaño de la letra es un poco menor.

—Apuesto a que no partiría ni un perro en dos—dijo George—. Apuesto a que tendría miedo.
—Apuesto a que no—respondió el anciano—. Apuesto a que sin ir más lejos...
—Apuesto a que tendría miedo de un tigre o de un león—dijo George.
—Apuesto a que he matado cien tigres y leones en este mismo bosque—dijo el viejecito—, con un sable igual que éste... No, el sable lo utilicé en la guerra. No recuerdo con qué maté a los tigres y a los leones. Fue con otra cosa.
—Imagino que los mató evitando que le alcanzaran los rodillos y las planchas—dijo Alice.
—Si yo mandara en una guerra—dijo Éxodo—, me conseguiría un buen puñado de mujeres casadas, les vendaría los ojos, las pondría en una dirección y les diría: "Sigán adelante tal como están ahora, y cuando tropiecen con alguien, será su marido". Así es como organizaría la guerra.

56





Elección del tipo

En la infancia la izquierda, derecha, arriba y abajo no esta muy bien definida por lo tanto si un tipo mira hacia un lado u otro para el niño es lo mismo, al seleccionar una familia tipográfica se busca que los caracteres sean sencillos pero claros e identificables, para seleccionar una familia tipográfica apta para aquellos pequeños que apenas están aprendiendo a leer se recomienda tomar en cuenta los siguientes aspectos:

Riesgo de confusión: Entre dos caracteres que tengan trazo similar pero significado diferente.

Riesgo de confluencia: Si dos caracteres al estar juntos parece que forman uno diferente, cambiarán el sentido de la palabra.

Proporciones: Si las proporciones de las astas o rasgos ascendentes del tipo provocan confusión en la lectura, se puede caer en una gran cantidad de errores.

Similitud: Hay caracteres que su trazo es muy parecido en algunas formas de representar por lo que al tenerlas juntas podrían llevar a la confusión.

Tipo	Riesgo de confusión	Riesgo de confluencia	Proporciones	Similitud
Arial	Il grande	rn grande	hn confusas	adg distinta
Futura	Il grande	rn grande	hn claras	adg grande
Helvetica	Il muy grande	rn grande	hn confusas	adg poca
Franklin	Il grande	rn grande	hn confusas	adg distinta
Book Antiqua	Il ninguno	rn ninguno	hn claras	adg distinta
Times	Il ninguno	rn ninguno	hn claras	adg distinta
Platino	Il ninguno	rn ninguno	hn claras	adg distinta
Kozuka M	Il ninguno	rn ninguno	hn claras	adg distinta
Tahoma	Il ninguno	rn grande	hn confusas	adg distinta
Lucida	Il grande	rn grande	hn confusas	adg distinta

En el esquema podemos observar como algunas familias tipográficas pueden caer en los problemas de lectura antes mencionados, por lo tanto al buscar una familia para un proyecto destinado a niños pequeños hay que escoger una que sea clara y legible.

En el libro de “Primeros Auxilios en Tipografía” de Hans Peter Willberg, existe una gran cantidad de consejos para la elección de una tipografía apta para cada trabajo aquí solo se menciona algunos de los que se ha considerado importantes o útiles.





Bloque de texto

Para diseñar un bloque de texto para niños se deben tener en cuenta ciertas consideraciones como:

La longitud de la línea debe poder captarse de un solo vistazo, alrededor de 50 pulsaciones (espacios).

Los saltos de línea deben orientarse por relación de significado, o sea, que en cada una se encuentre una idea y si esta se corta el significado no se altere al proseguir con la lectura.

El espacio entre palabras debe de permitir la clara distinción entre cada una.

El interlineado entre palabras debe de ser mayor al espacio entre palabra y palabra.

Tomando en cuenta estos puntos podemos sugerir un espacio amplio, claro y de fácil acceso en la hoja.

Para la composición de una página infantil, el niño debe ser capaz de ver el bloque de texto desde un principio y por la distribución del "Tipo" dentro de el mismo a la distancia se observará como un bloque gris homogéneo, en otras palabras los espacios serian amplios pero uniformes pudiendo distinguir entre palabras.



La imagen debajo y la de la siguiente pagina son muestras del diseño del folleto para el museo J. Paul Getty tomado del libro de Timothy Samara, "Diseñar con y sin retícula".



Alineación

El niño con forme a su desarrollo aprende a distinguir unas palabras de otras, diferenciar o asociar cierto acomodo del texto, en algunos casos el niño si no está lo suficientemente “maduro” no será capaz de seguir la lectura. Para poder elegir un tipo de alineación dentro de la caja tipográfica es necesario conocer las necesidades del lector por ejemplo:

En los primeros años (5 a 7 años equivalente a preescolar) la cantidad de texto por página es poco, el espacio entre palabra y palabra así como entre líneas es grande, de esta forma se ayuda a distinguir cada una como unidad.

Al final del segundo y al inicio de el tercer año de primaria (7 a 10 años) se puede usar una composición de bandera a un que no exprese una idea completa. Posteriormente la tipografía de va reduciendo, así como el espacio entre palabras, la cantidad de texto aumentara hasta un 50% ya que el niño es capaz de reconocer y diferenciar los espacios entre letras y entre palabras.

Del tercer año en adelante (10 años) la composición puede variar de bandera a un bloque de texto justificado con partición de palabras, procurando que esta no afecte el sentido de la lectura.

Como vemos el bloque de texto conforme va madurando el niño se va haciendo un poco más complejo, la tipografía así como el acomodo se adapta a la edad de este, por esta razón al crear un libro el diseñador así como el ilustrador deben de considerar un espacio especial según sus necesidades, amplio para niños pequeños hasta intercalado para aquellos que puedan ser capaces de seguir esta lectura, de esta forma el niño podrá encontrar interesante el texto presentado.



hacia la tibia niebla perfumada y allí, mirándola desde la calle, vio a Alice y a Dicky y también a George, que vivía al otro lado de la calle.
—¡Baja, Dulcie!
—¡Espérenme! —les gritó desde arriba.
El pelirrojo se colocó otra vez delante de la ventana. Tenía en la mano una escalera de juguete de unos quince centímetros de largo, pero se la llevó a la boca, empezó a soplar y fue haciéndola más larga y más grande, hasta que al final tocó la calle y



El principito entonces no pudo contener su admiración:

—¡Qué bella eres!
—¿Verdad? —respondió dulcemente la flor—. Además nació al mismo tiempo que el sol. . .

El principito pudo advertir que la modestia no era su fuerte: ¡pero era tan hermosa!

—Creo que es la hora del desayuno —añadió la flor—, ten la bondad de pensar en mí.

Y el principito, todo confuso, se fue a buscar una regadera para servirle agua fresca a la flor.

Y fue así como empezó a torturarlo con su vanidad un poco quejumbrosa. Un día, por ejemplo, hablando de sus cuatro espinas, le dijo al principito:

—¡Ya pueden presentarse los tigres con sus garras.
—No hay tigres en mi planeta —le objetó el principito—; y además los tigres no comen hierba.

—Pero yo no soy una hierba —le respondió dulcemente la flor.

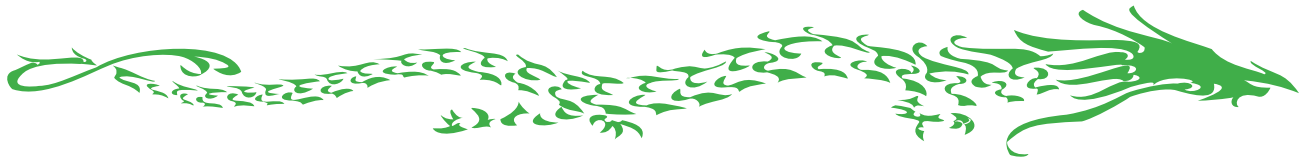
—Perdóname. . .

—No temo a los tigres, pero tengo horror a las corrientes de aire. ¿No tienes un biombo?

“Horror a las corrientes de aire. . . no es precisa-



35



Disposición de las imágenes

El acomodo de las imágenes dentro del espacio, debe obedecer una jerarquía de mensajes, entre el escrito y el visual, por ejemplo una imagen del tipo ornamental tiene espacios menores a una del tipo informativa, la cual por su grado de complejidad y carga de información con respecto al texto que acompaña abarca un tamaño que puede variar de 3/4 del espacio de página a la página completa.

La ubicación de los elementos en si permite un tipo de lectura la cual permite un entendimiento mejor del mensaje por lo tanto si las imágenes que se colocan están en puntos distantes al texto que las referencie, puede causar un cambio del sentido de la lectura o una confusión del mensaje a transmitir.

Las proporciones de la imagen dentro de la composición de la página debe determinarse antes de la creación de esta, para no causar conflicto con los espacios, en caso de que las imágenes ya estén determinadas se debe hacer lo posible por ajustarla a la retícula moviendo los elementos que hay a su alrededor, de esta forma evitaremos tener una imagen vertical en un espacio horizontal, cortar la imagen original y perder parte de su contenido desperdiciando espacio o reduciendo la imagen.

Los niños en general son atraídos por las ilustraciones o fotografías ya que estos elementos les ayudan a la comprensión o asimilación de la lectura de una forma mas rápida y sencilla, por esta razón la mayor parte de los libros destinados a los niños se encuentran cargados de numerosas imágenes.

La imagen juega un papel importante en el aprendizaje de los menores, ya que en los primeros años de su vida se forma el primer banco de imágenes y referencia visuales en su vida cotidiana, el ejemplo más común es durante el aprendizaje del alfabeto y los números en el cual el niño va relacionando las imágenes con las letras que debe memorizar como abeja ala letra "A", o en caso de ser números, cinco flores al numero "5".

Posteriormente la imagen formara parte de una referencia al contenido escrito , como la escena de un cuento de que indica la acción que se esta narrando, hasta que el niño deja de depender de esta y solo sirva como apoyo en la lectura, como es el caso de los libros de secundaria, revistas, etc. Donde las imágenes tienen una carga de información según el artículo al que apoyan, ya sea para el entendimiento del texto o solo para aclarar, reafirma o en ocasiones ampliar algún detalle.

A Destination
When you visit the Getty Center or the Getty Villa, you discover sites that are as serene as they are spectacular. Each campus is a unique architectural experience, with distinctive grounds to complement extraordinary buildings. The gardens at the Villa are remnants of ancient Rome. At the Getty Center, the Central Garden will offer a refuge for quiet contemplation in the midst of a busy metropolis. Inside the J. Paul Getty Museum at both campuses, you will find yourself surrounded by works of uncommon beauty.

Changing Museum and Research Institute exhibitions will provide insights into subjects and societies as distant in time and place as the ancient Mediterranean, revolutionary France and 20th-century Latin America. Lectures, seminars and films provide a broader context for the objects you encounter.

But you may discover the Getty in unexpected places too. The Tomb of Nebamun in Egypt, the Church of Santa Maria Maggiore in Rome, the historic center of Quito, Ecuador and the abstracly carved Buddha Grottoes along the ancient Silk Road in China -- in each of these places you can experience the results of conservation efforts undertaken or funded by the Getty. And wherever you may be, you can click a number of Getty sites on the World Wide Web.

An Educator
In classrooms, museums, galleries and in professional settings, the Getty is enhancing the content and methods of teaching. In dozens of school districts across the United States, Getty supported collaborations inform student curricula, with the arts becoming increasingly part of the core subjects. Videos, posters and other classroom materials produced by the Getty are among the tools that help this happen.

Partnerships enable both graduate and undergraduate students to gain firsthand experience in cultural institutions, where they work side by side with curators, conservators, educators, exhibition designers and others. In museums, special exhibits and interactive viewing stations provide opportunities for people to learn more about art and culture. Family-oriented activities such as games, storytelling and festivals make art from other periods and cultures familiar, vibrant and entertaining.

Students, teachers and artists interact on a World Wide Web site devoted to art education. The Getty sponsors homework centers in areas where people need them most. And teachers and administrators attend summer sessions that provide new insights and resources.

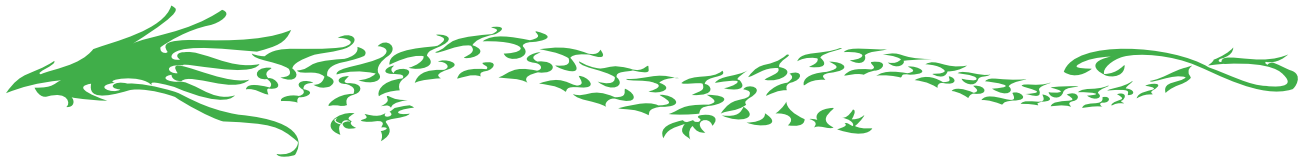
...many things to many people

A Resource
Through both our own ongoing activities and our support for the work of others, the Getty is a resource for people working in the visual arts and humanities and for the public. Fellowships and residences make it possible for scholars to pursue research. Students and specialists from a wide range of fields frequently rely on the Getty's collections, which include art and artifacts, nearly a million books on art history, conservation and education, and rare materials such as artist sketchbooks, architectural renderings, unpublished manuscripts and letters, and some two million photographs.

Online databases, CD-ROMs and specially designed software and search tools created by the Getty put scholars in touch with critical information -- and with each other. And a Getty initiative is creating an electronic link that will enable Los Angeles cultural institutions to share with one another and with the public information about their resources and activities.

Through conservation research, seminars and field projects, the Getty helps museums, libraries, archives and public agencies in countries around the world care for and prevent damage to their collections and precious cultural heritage sites. Grants and partnerships make possible conservation activities that might otherwise go unaided. And museum professionals from many countries participate in management training that strengthens their skills -- and, by extension, their institutions.





Conclusiones

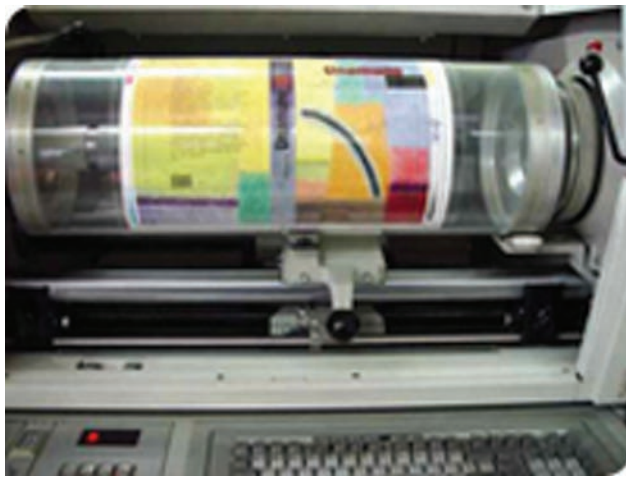
En este capítulo podemos ver la importancia de la composición de página, los márgenes, el tipo de párrafos y la letra o familia tipográfica elegida, así también cómo para un lector principiante o para los niños existen ciertas recomendaciones al escoger estos elementos, todos estos elementos son importantes pues son la base en la que se construirá el soporte físico o el libro ilustrado del cuento "El cuadro perfecto".

Al determinar los elementos que se considerarán al formar la estructura del libro se tomara en cuenta la extensión del texto con forme a las páginas y la cantidad de las imágenes. Para esto, es necesario establecer un presupuesto, el tamaño de la maqueta, el tipo de impresión y el acabado final del trabajo.

Cuando se reúnen los elementos del problema y la información que se requiere, es momento de seleccionarla, separar la que es útil y desechar la que no se ocupará, cuando uno se encuentra frente a una falta de información, se evalúa su importancia con respecto al proyecto y en caso de ser indispensable se regresa y se retoma la investigación y análisis hasta cubrirla, de forma que esta falta no se un impedimento para seguir adelante.

Así cuando tenemos todos los elementos reunidos podemos experimentar buscando una buena solución a las necesidades de nuestro cliente.

Como en este capítulo hemos considerado cubiertos los elementos para la composición de un libro ilustrado para niños, en el siguiente aplicaremos esta información para desarrollar el diseño y las ilustraciones e integrarlos en un programa de maquetado.



A través del tiempo la computadora ha ido ocupando un sitio importante en el diseño pues es una herramienta muy útil para visualizar el diseño final, así como para preparar los archivos para la impresión final..

Existen una gran cantidad de maquinas que nos permiten imprimir de forma casera formatos hasta doble carta, para formatos mayores a este se recomienda acudir a un centro de impresión que posee maquinas especiales como el ploter que nos permite tener impresiones de un formato mayor.



Capítulo 5

Desarrollo del diseño editorial y las ilustraciones del cuento

El cuadro
perfecto





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

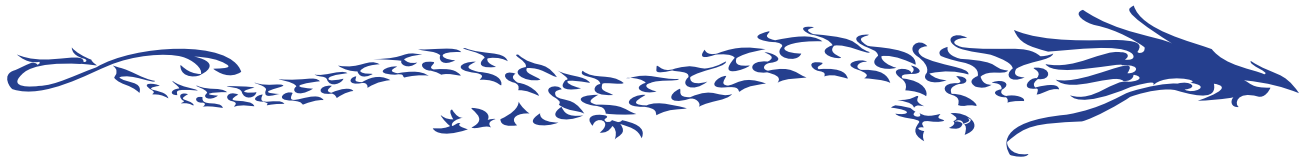


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



Desarrollo del diseño editorial y las ilustraciones del cuento “El cuadro perfecto”

El diseño editorial y la creación de las ilustraciones son dos procesos diferentes que se van apoyando para conseguir una buena unidad. Para lograrlo hay que considerar las necesidades del cliente y de nuestro público, en capítulos anteriores hemos recolectado la información que corresponde a estas necesidades como son:

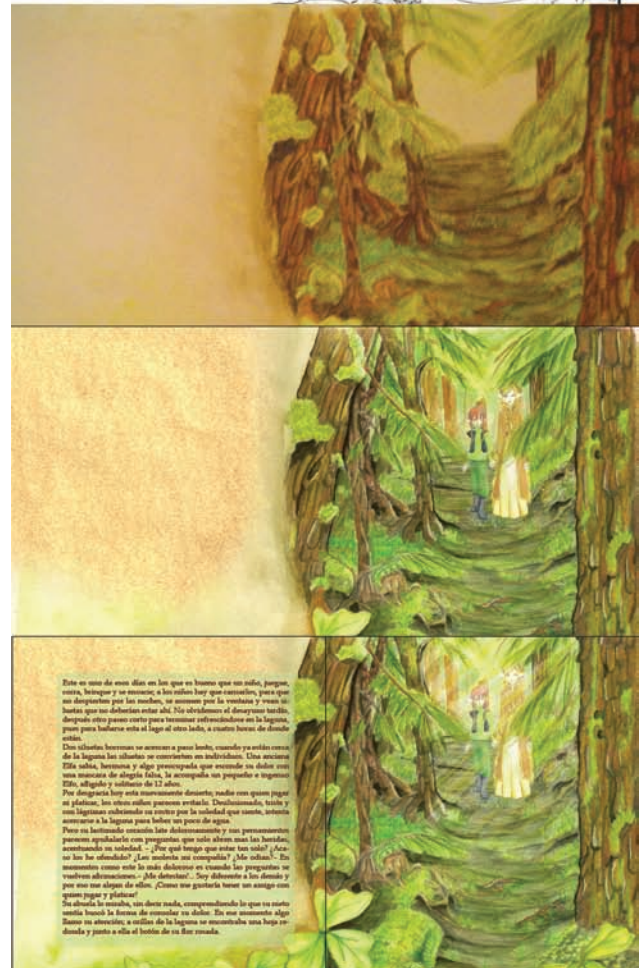
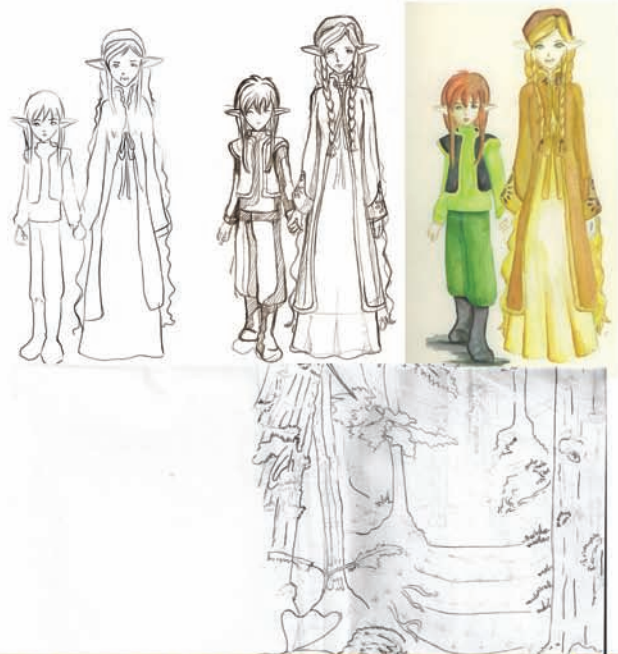
- *Elementos del diseño e ilustración*
- *Elementos de composición de la imagen*
- *Características de la ilustración fantástica infantil*
- *Elementos para la composición del diseño editorial para niños.*

En este capítulo utilizaremos la información recabada, aplicándola al desarrollo del diseño y las ilustraciones del cuento “El cuadro Perfecto”, empezaremos por aplicar la información que el cliente nos ha dado y los elementos que se necesitan para la realización de bosquejos, después dividiremos el trabajo en dos partes:

Primero la estructura del diseño que contendrá el libro (formato, márgenes, cajas, tipografía, color, etc.) En esta etapa los datos proporcionados por el cliente y los fundamentos de diseño editorial para niños que recolectamos en el capítulo tres y cuatro serán las herramientas fundamentales para el desarrollo del armado e impresión del dummy.

La segunda consta del desarrollo de las ilustraciones (los personajes, el ambiente y las escenas) que conformarán la historia y reforzará el relato, por lo tanto analizaremos las descripciones de los personajes y los datos contenidos dentro del cuento, desglosándolo y dividiéndolo en fragmentos para su representación, también explicaremos la técnica usada para el desarrollo de cada imagen y finalmente el proceso en el cual la ilustración fue digitalizada e integrada en un programa de maquetación para unir el diseño de la página, el texto y la imagen para crear los archivos para la impresión final.

Esta imagen muestra algunos pasos del proceso de realización de la ilustración de una página hasta que esta integrada con el formato.



Esto es uno de esos días en los que se hacen que un niño, jugar, cantar, bailar y se acueste, a los niños hay que consolarlos, pero a que no despierten por los ruidos, se acueste por la ventana y sean silenciosos que no deberían estar ahí. No olvidemos el desarrollo de los personajes, después otro punto es para hacer un referencial en la laguna, pero para hablar en el lago al otro lado, a cuatro horas de donde están.

Una ilustración hermosa se acciona a poco a poco, cuando ya están cerca de la laguna los árboles se convierten en individuos. Una escena de un niño, hermosa y algo preocupada que acompaña su pequeño y simpático. Una silueta y colores de 12 años.

Por desgracia hoy está maravillosamente diseñado, nada con quien pagar es gratuito, los otros niños parecen evadirlo. Desilusionado, triste y con lágrimas cubriendo su rostro por la realidad que vive, intenta acercarse a la laguna para beber un poco de agua.

Para su bienestar comienza la autoconciencia y sus pensamientos parecen apalancarse con preguntas que solo él vive con los bosques, escuchando su realidad. ¿Por qué tengo que estar tan solo? ¿Acaso los he olvidado? ¿Los recuerdo mi compañía? ¿Me olvidan? En momentos como este lo más doloroso es cuando las preguntas se vuelven afirmaciones. ¿Me olvidan? ¿Se olvidan a los demás y por eso me olvidan de ellos. ¿Cómo me gustaría hacer un amigo con quien jugar y jugar?

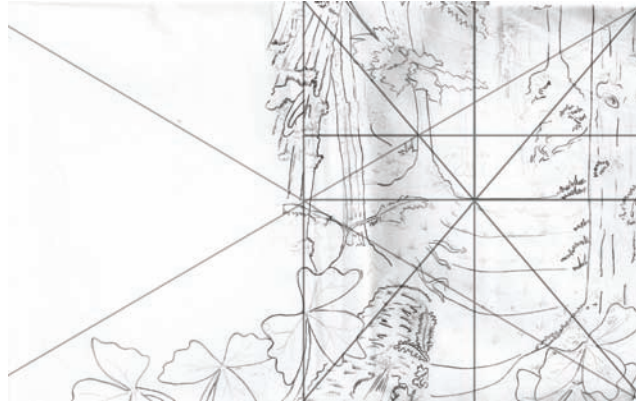
Se olvidan de mí, así dice nada, comprendiendo lo que su estado mental hacía la forma de recordar su dolor. En ese momento algo llama su atención, a miles de la laguna se encontraba una hoja redonda y junto a ella el borde de su flor rosada.





Diseño editorial y composición de página

El diseño editorial toma en cuenta todas las nociones básicas que en los capítulos anteriores se han mencionado, dándole prioridad a aquellos aspectos que están dedicados especialmente al público infantil. Nuestro objetivo final es que sea fácil de leer y atractivo visualmente para los niños.

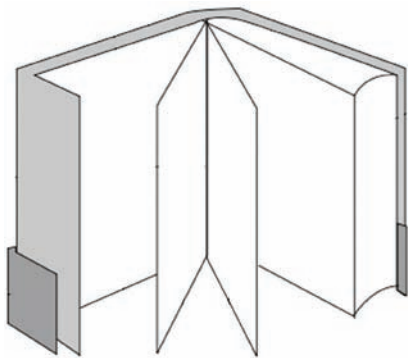


Al comenzar a bocetar se debe considerar el tamaño final de la imagen.

Diseño editorial aplicado al formato:

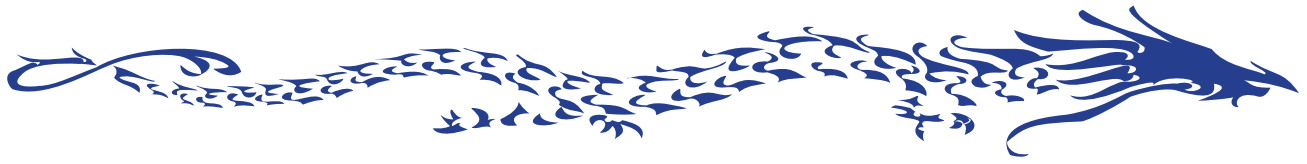
El formato elegido se basó en las posibilidades más económicas de impresión a color, en este caso la impresión digital tamaño carta o tabloide. En este tipo de impresión hay que considerar que las máquinas tienen un margen de 0.3cm a 0.5cm a los lados y 0.5cm hasta 1cm arriba y abajo lo que nos da un área de impresión aproximado de 42cm X 27.50cm, en caso de ser doble carta, considerando una variación la propuesta sería menor a este tamaño ya que además hay que considerar que en el armado se pueda perder hasta 1 cm del lado del corte y 1 cm del lado del empastado, de forma que la imagen principal debe concentrarse en un área estimada de 20cm de largo por 26cm de alto.

En la creación de las imágenes se trabajó al 20% más grande para que en la formación de los archivos se ganara calidad, se trabajó con un margen de rebase o sangrado para poder ajustarlas (6 cm a 4 cm) de esta manera en caso de modificar el formato no sería necesario recortar la imagen original, si no recobrar lo que se pierde en el sangrado.



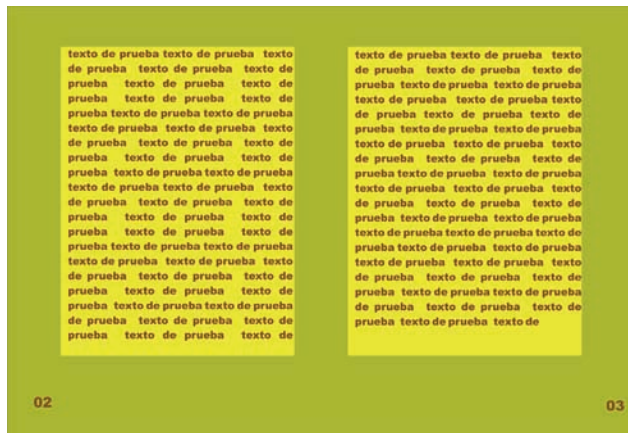
En la planeación de la ilustración además del formato y tamaño, se debe definir el espacio para la caja tipográfica, márgenes que contengan este y la forma de como integrarlo a la ilustración.





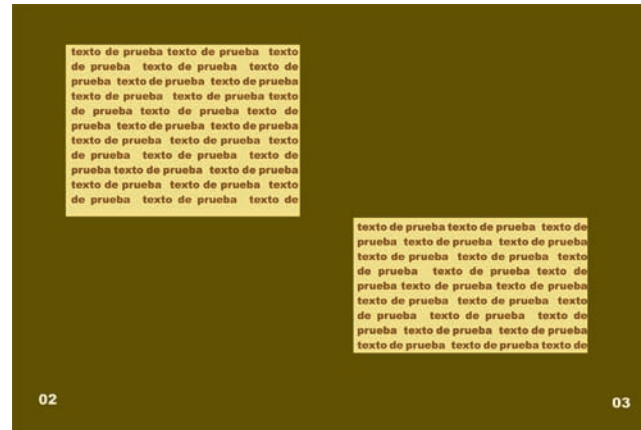
Márgenes y tamaño de caja tipográfica:

Teniendo el tamaño de las páginas se fijó el tipo de márgenes, para sacar el tamaño de la caja de texto se usa el método de 2-3-4-6 ya que además de ser sencillo transmite la estabilidad que requiere un niño pequeño.

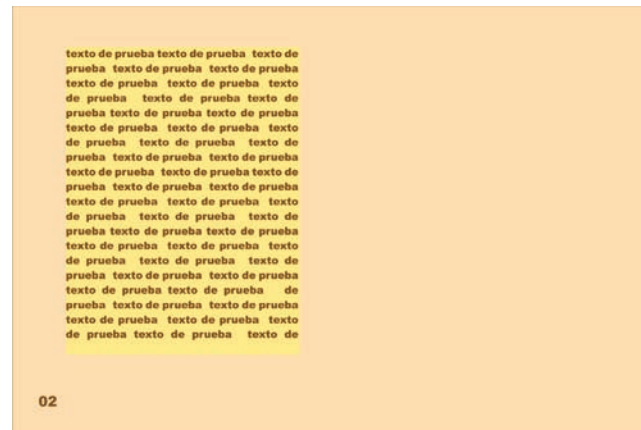


Muestra del margen ya aplicado, es estable pero puede parecer demasiado rígido.

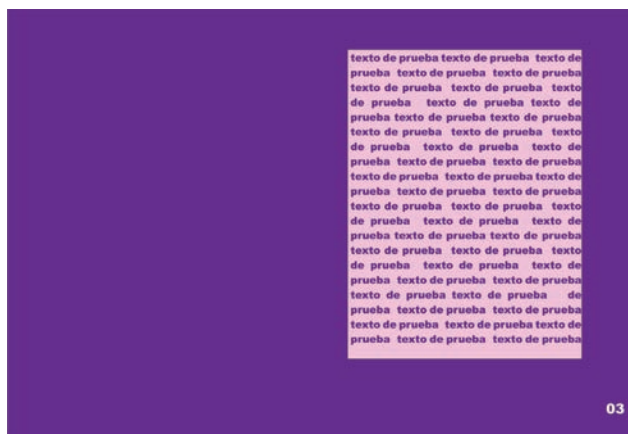
Para que el niño no sienta monótono el acomodo se planea una distribución del texto en cajas que pasen de una página a media página, variando la secuencia e integrándola a la imagen. Hay que mencionar que se adiciona una medida de 0.5 a 1 cm en el centro para el empastado.



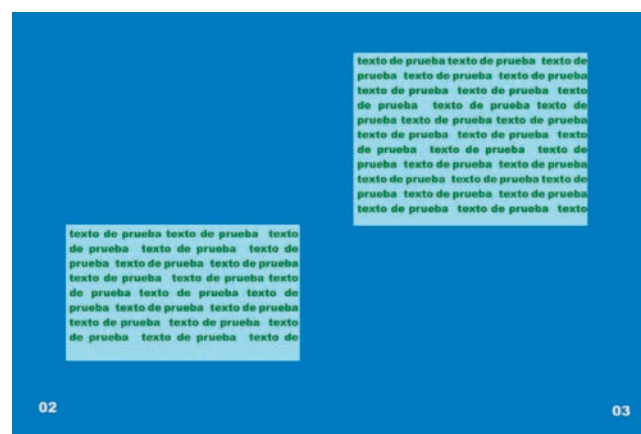
Si partimos a la mitad la caja de texto en una ilustración doble se puede volver más interesante la lectura.



Hay que variar el acomodo de la caja de texto para que el niño se sorprenda un poco.



La primera página es muy importante hay que presentar el relato y capturar la atención del lector.



Si creamos un ritmo en la lectura el niño no perderá la secuencia.





Caja tipográfica

Para elegir los elementos que se usarán en el armado de la caja de texto, se tomará en cuenta las siguientes consideraciones:

- *Que el "tipo" de texto debe ser uno que pueda ser legible, que no cause confusión en la lectura y sea claro entre sus caracteres.*
- *Un interlineado amplio sin dejar que la caja de texto aparezca rallado a distancia, en otras palabras interlineado un poco superior al tamaño del cuerpo del tipo.*
- *Interletrado sencillo o automático para que según el tamaño de los caracteres se vaya regulando la distancia entre ellos y no se perciba corte de palabras.*

Tipografía: Se eligió una tipografía de patines, como la Book Antiqua, Garamount, Sylfaen, Times New Roman o Lucida Brighth, ya que esta tiene los caracteres bien definidos y no hay confusión entre los caracteres.

SYLFAEN

Este es uno de esos días en los que es bueno que un niño, juegue, corra, brinque y se ensucie.

TIMES NEW ROMAN

Este es uno de esos días en los que es bueno que un niño, juegue, corra, brinque y se ensucie.

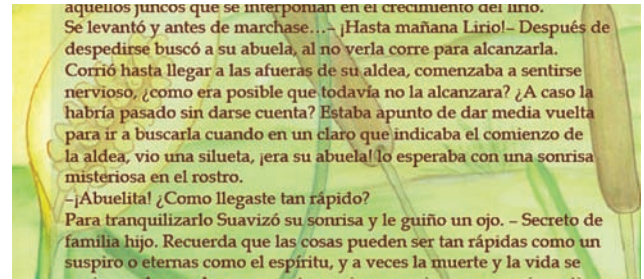
GARAMOUND

Este es uno de esos días en los que es bueno que un niño, juegue, corra, brinque y se ensucie.

BOOK ANTIQUA

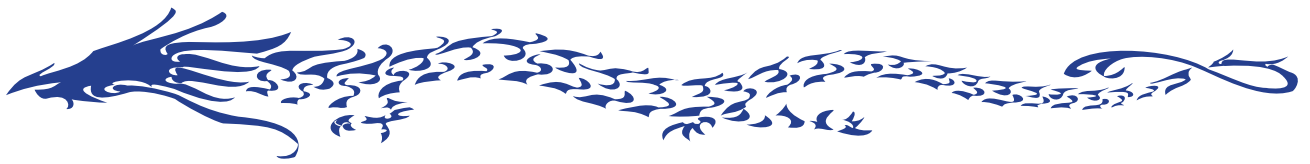
Este es uno de esos días en los que es bueno que un niño, juegue, corra, brinque y se ensucie.

Alineación: Por las características del receptor se llegó a la conclusión que la alineación fuera de "bandera derecha" sin que se dividan las palabras, ya que es la forma natural en la que los niños aprenden a escribir y asimilan mejor este tipo de lectura.



Para la organización de la lectura del libro se considero que las ilustraciones y el texto se distribuyeran de forma intercalada, en otras palabras, páginas con una caja de texto a la derecha, otra a la izquierda y páginas donde el bloque de texto se divida a la mitad y quede una arriba de la página derecha y otra debajo de la página izquierda o viceversa, de forma que no sea tan monótono y predecible, de esta manera el niño podrá explorar la doble página en búsqueda de la continuación del texto de la anterior y así mismo la referencia visual que se presenta en la imagen.





Paginas con márgenes (2-3-4-6), caja con texto correspondiente a la escena, tipografía seccionada con color sobre bloque translucido (muestra en escala)



Muestra de la red de la ilustración (rosa) sobrepuesta con la que genera los márgenes (negro). de la caja de texto

Esta línea blanca determina la ubicación del centro de la viñeta y el número de pagina.

Para variar el tipo de lectura colocamos media caja arriba y media caja abajo manteniendo los mismos márgenes.

Para enmarcar el texto la plasta de color tiene un margen exterior de 0.5 cm



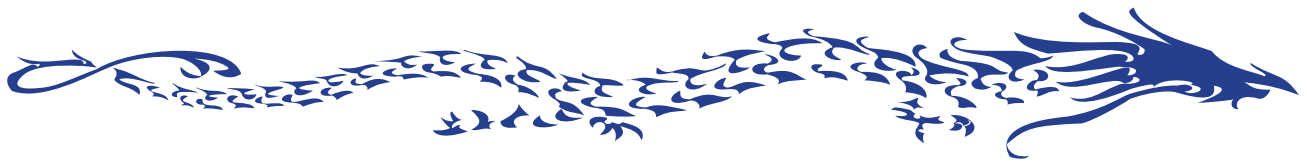


Ilustración basada en el diseño editorial

Para crear las ilustraciones, se crea un archivo con las características que previamente se seleccionaron; tamaño de página, márgenes para la disposición de la caja tipográfica, estilo de texto y también se colocan algunas guías que ayuden en la disposición de ciertos elementos como es el número de página o el espacio que ocupará el bloque de color translucido.

Teniendo este archivo se inserta el texto y es dividido por páginas, se considera que por cada página de texto se colocaría una imagen, esta imagen se integraría con la otra página (izquierda con derecha) por medio del espacio de los márgenes que rodea el bloque de texto.

Para que no se viera tan rígido el espacio blanco donde se colocó el texto se consideró extender la imagen colocando en esa parte elementos de menor o sin importancia para el relato, de esta manera no afectaría el ser parcialmente cubierto por un bloque semi-transparente y el texto.

El diseño editorial que se estableció anteriormente nos da como resultado 38 páginas (19 hojas) de texto a las cuales hay que sumar, 1 página de título, 1 página de legales, 2 páginas en blanco al inicio y 2 páginas final, 1 página de datos de imprenta, 2 que funcionan como guardas para el empastado y por supuesto la portada y contraportada.

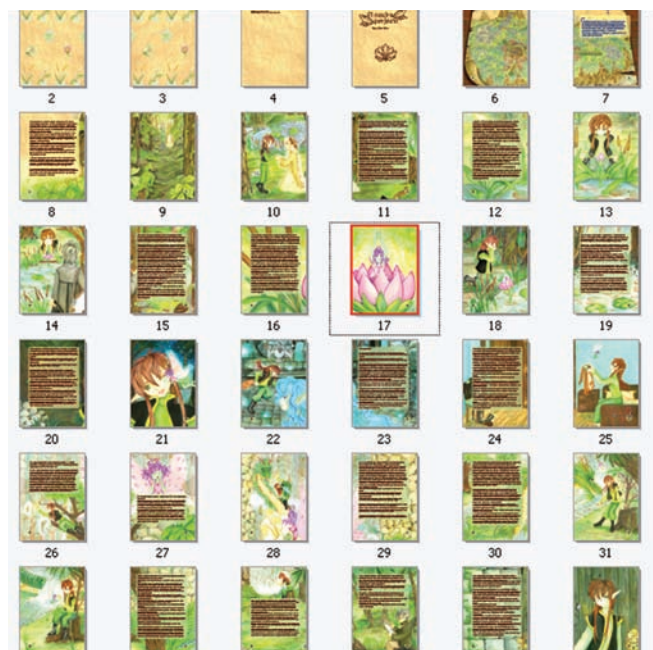


Como se puede ver en las miniaturas, la imagen se integra con la caja de texto.

Trabajo de bocetaje

Este es un proceso en el cual se desarrollará la ilustración que acompañará el cuento "El cuadro perfecto". Hasta este punto, se ha definido los elementos del diseño que envolverá o soportará el conjunto de imágenes y el texto, en otras palabras, gracias a que se han determinado estos elementos, se pueden contemplar los espacios donde se integrará la imagen.

En los capítulos anteriores se recopiló información acerca de los elementos de composición, técnica y estilo de representación de una imagen, en esta parte usaremos esa información, en el desarrollo de las ilustraciones que acompañen el relato, escogiendo los momentos más representativos que ayuden a visualizar las acciones que se narran, ha esta tarea también se le conoce como desarrollo de la narrativa gráfica o la secuencialidad de la imagen.



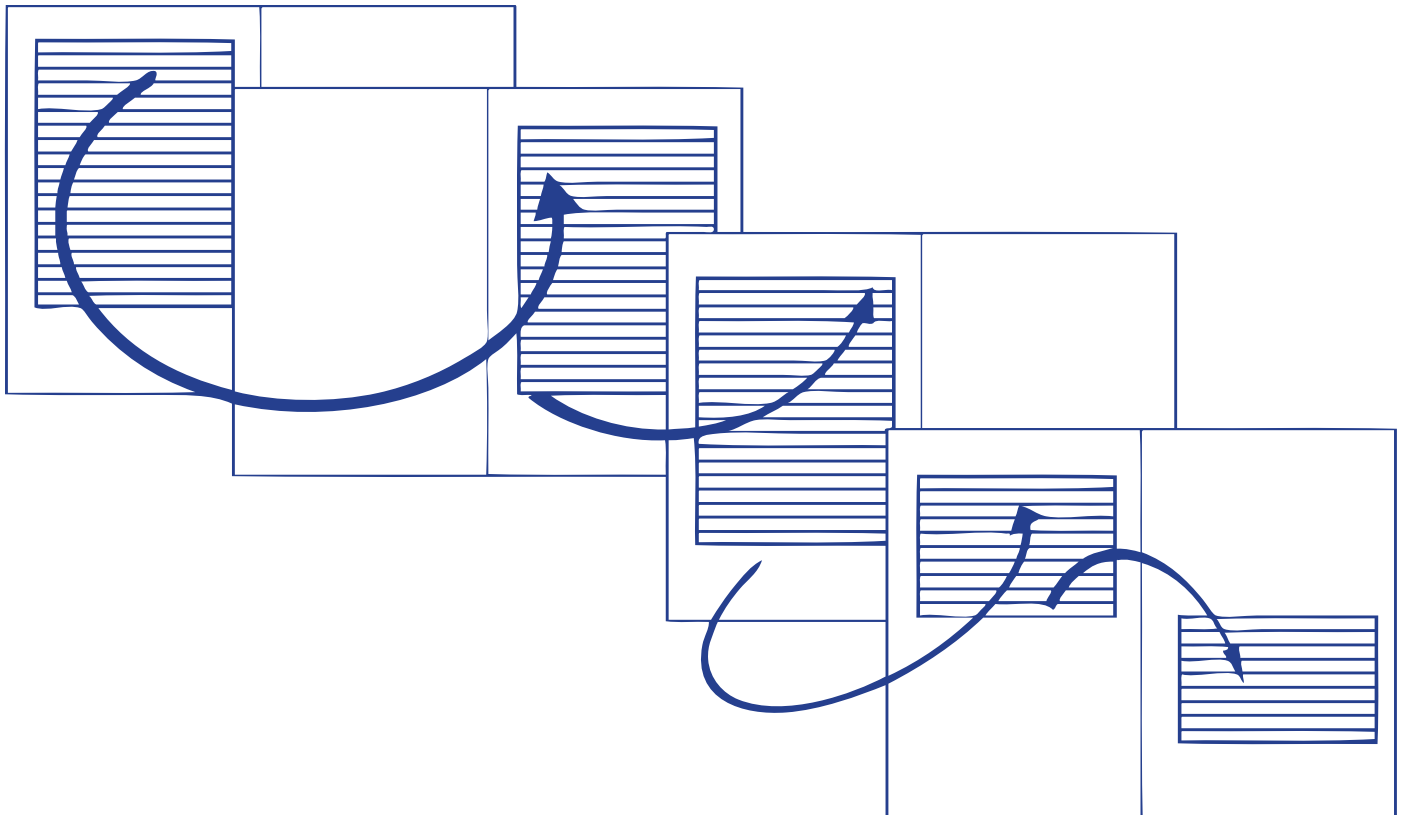


Selección de las escenas

Teniendo la cantidad de páginas y la secuencia de cajas tipográficas por página, podemos organizar el texto dentro de estas y así saber que es lo que hace referencia cada una, de esta manera se eligen un párrafo para que sea representado, en caso de haber más de una escena y considerando que hay páginas las cuales están intervenidas por dos medias cajas de texto

se pueden hacer dos representaciones o dos ángulos cada página según el texto se planea para hacerla más activa o entretenida al observador.

Para interpretar el cuento y sus 19 ilustraciones se tomaron como clave un párrafo que representara la esencia en cada página:



Observando a los niños en las librerías, pudimos ver como es que se comportan frente a los libros ilustrados. Al hojear un libro de este tipo buscan algún elemento que llame su atención, los dibujos, los personajes u otro elemento referente para interactuar, puede variar un poco dependiendo de la edad que tengan, pero también, observamos que si la historia no captura su atención suelen saltarse el texto para mirar las ilustraciones solamente.

Por ejemplo; cuando todas las imágenes están en la página derecha no miran la página izquierda o viceversa, pero cuando al hojear un libro con una disposición de texto e imágenes diferente o no constante el niño se detiene y comienza a explorar ambas páginas, se regresa y busca leer la continuación. En otras palabras la monotonía de una lectura constante, hace que el niño pierda interés tanto en la lectura, como en la ilustración que lo acompaña, por éste motivo se planeo una disposición de los elementos, que incentive al lector a explorar ambas páginas.



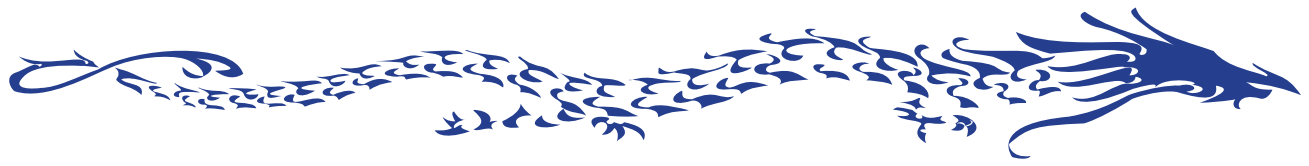
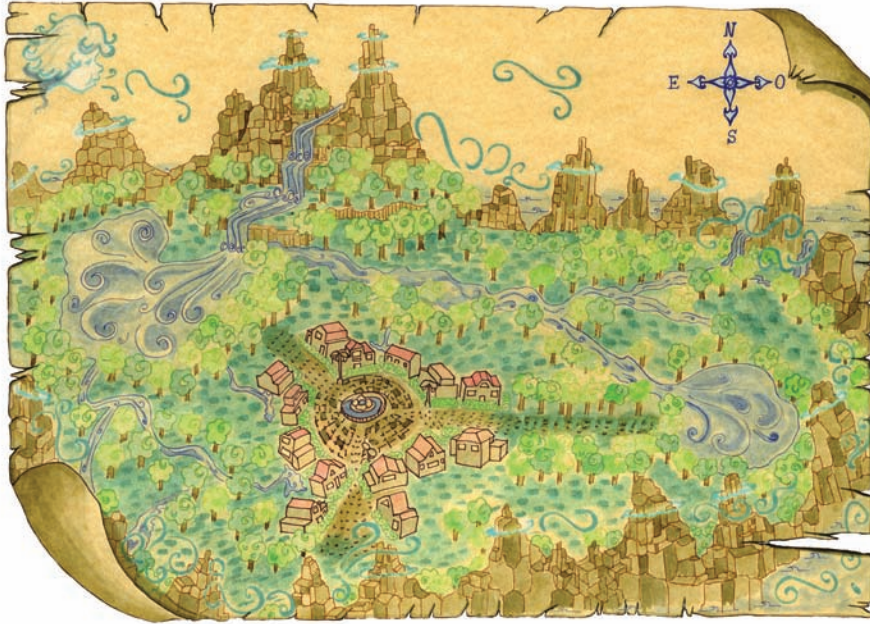


Ilustración 1: "Cuentan antiguas leyendas que en la tierra existió una isla donde habitaban seres fantásticos".

Este párrafo nos comunica el entorno del que se habla por lo que se sugiere un plano amplio para mostrar al lector el mundo en el que se desarrolla la historia, un mapa.



En esta parte se planea abrir la lectura con una capital, de forma que la de la impresión al lector de que se introduce su mundo.

El mapa fue dibujado originalmente para verse de frente, pero no causaba el mismo efecto que si se usaba una pequeña inclinación, para convertirlo en un objeto visto de cerca.



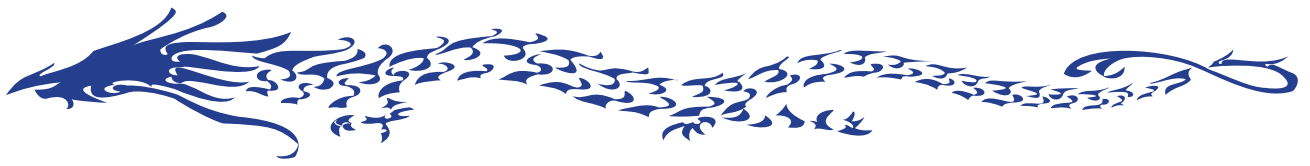


Ilustración 2: "Dos siluetas borrosas se acercan a paso lento, cuando ya están cerca de la laguna las siluetas se convierten en individuos."

Un plano más cerca que indique al lector el lugar donde se suceden las cosas y una vista previa e los personajes no es necesario que estén definidos todavía.



Aquí se hace una transición del papiro del mapa a la escena.

Ilustración 3: "Enternecida la anciana se arrodilla, sonriéndole a su nieto con un profundo amor..."

Aquí ya se habla de un ambiente y una acción específica.



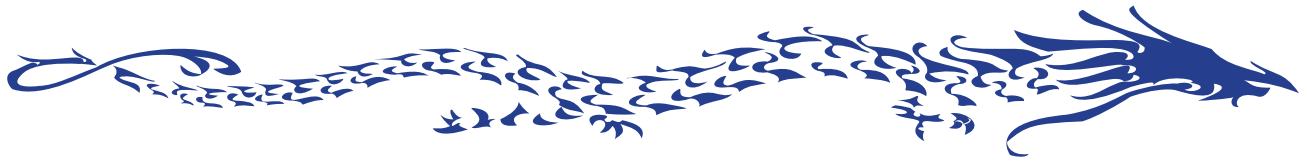


Ilustración 4: "Con gran delicadeza retiró aquellos juncos que se interponían en el crecimiento del lirio."

En esta escena se puede hacer uso de los elementos que se han investigado para enriquecer el mensaje, en otras palabras, la representación de la flora del bosque húmedo.



Ilustración 5: " lucía tan encantador que quedo absorto en su contemplación... Era un viejo elfo flacucho de capa raída y ropas gastadas con un morral al hombro..."

Debido a la serie de elementos descritos se representó una serie de planos describiendo el entorno, el estado de ensañación del pequeño así como la apertura de lirio y el pintor espiando escondido entre los árboles.



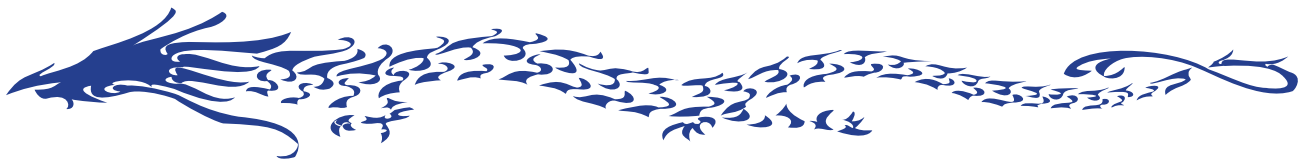


Ilustración 6: “Lo que el Elfo observó como pistilos, en realidad eran los bracitos de un hada o al menos eso parecía; la criaturita se levantó y para espantar el sopor de su sueño, se estiró en un feliz bostezo...”

Esta es la escena del nacimiento de un nuevo ser así que se usará una composición triangular para crear la idea de grandeza en una pequeña criatura, siendo iluminada por la felicidad.



Ilustración 7: “¿Y si mi deseo no se cumple?... Seguiría solo...- En ese momento sintió un dolor desgarrador en el pecho que lo obligo a encogerse, era demasiado ¡no quería seguir así!”

Esta imagen debe transmitir el miedo que siente el protagonista a el rechazo y el ambiente cambiante que lo rodea.



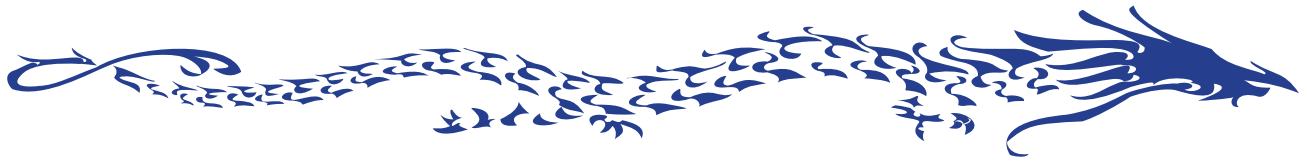


Ilustración 8: " Voló para abrazarlo sin importarle que solo podía cubrir con su tamaño una mejilla... "

Esta es una escena de aceptación e ilusión, debe verse la amistad entre dos seres sin importar las diferencias.



Ilustración 9: " Cuando llego a la plaza, estaba solo iluminada por la pálida luz lunar, hacia mucho frío estas situaciones le daban a la aldea un aspecto tétrico... la gente, parecía vagar sin rumbo su actitud sombría... ¡Sus cuerpos desprendían un extraño brillo enfermizo! que le daba miedo."

El ambiente de un pueblo desolado, la luz de una luna y el vagar de fantasmas de mujeres y niños por igual.



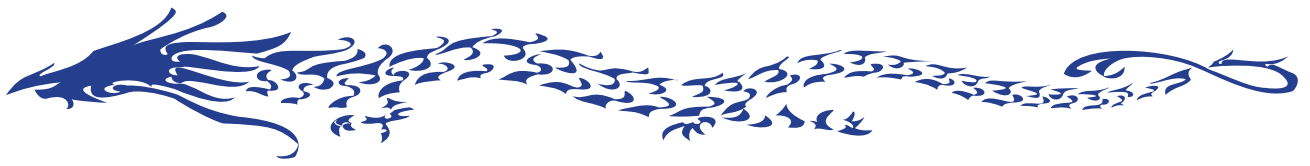


Ilustración 10: "...¿Cómo te sientes, Sean?– Sean le sonrió tímidamente pues le dolía bastante la mejilla, Cristalina lo notó y no pudo reprimir la pregunta. – ¿Te duele mucho? ..."

En esta escena se representa la habitación de Sean, el chico con la mejilla un poco rosada por el golpe de su madre, la salida del hada y su preocupación por su amigo.



Ilustración 11: " Sean vio una flor muy extraña, solo tenía tres pétalos de un blanco que parecía brillar con la luz del sol, la flor pendía de la rama de un árbol que crecía en un peñasco muy cerca de la cascada... Cristalina pidió ayuda a gritos."

Esta es una imagen en donde el bloque de texto se divide en dos para que el niño siga la secuencia recorriendo la ilustración.



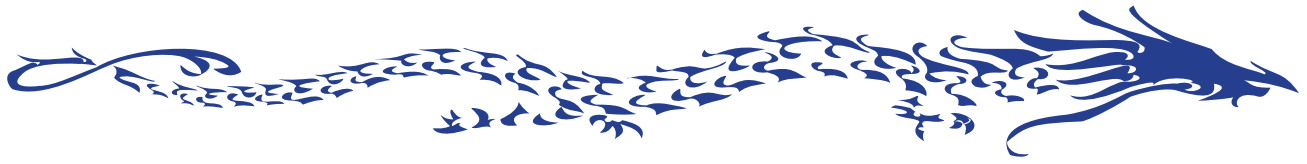


Ilustración 12: "La criatura salió del agua... Era un reptil gigante, un dragón, tenía dientes largos y puntiagudos... sus bigotes largos... los ojos eran amarillos, llamó su atención lo que traía en una de sus garras, era Sean."

El imponente dragón aparece de entre la cascada rescatando al pequeño elfo mientras el hada se queda sorprendida de su grandeza.



Ilustración 13: "Sean tardo un poco en despertar, al observar a su salvador grito al tiempo que retrocedía hasta chocar con un árbol..."

Cuando despierta el pequeño elfo recibe una gran sorpresa, un ser gigante mientras revoloteando la miniatura de hada le lleva la tan ansiada flor.



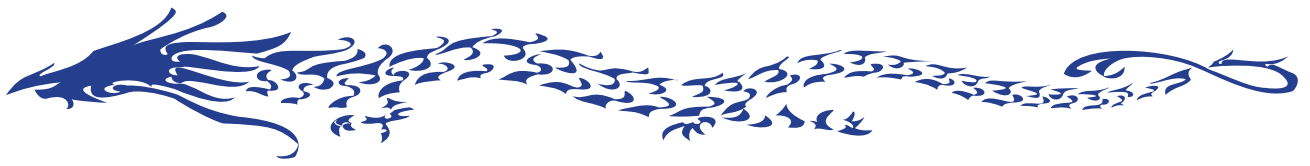


Ilustración 14: " El pequeño se sentó recargado en un árbol, flexionando un poco las rodillas para acomodarse mejor... Cristalina, estaba tan conmovida que voló hacia él..."

Sean relata su historia a Llamir, el hada se acerca para consolarlo.



Ilustración 15: " Llamir, abrió mucho los ojos y sin decir nada acercó su enorme cabeza a los pies de Sean... cuando el pintor apareció... después de asegurar que estaba bien resguardado entre la espesura del bosque sacó sus cosas y comenzó trabajar a toda velocidad."

Una escena compuesta de dos elementos por un lado Sean contando su historia mientras el dragón escucha con los ojos cerrados y por otro vemos al pintor escondido entre el paisaje sentado pintándolos.



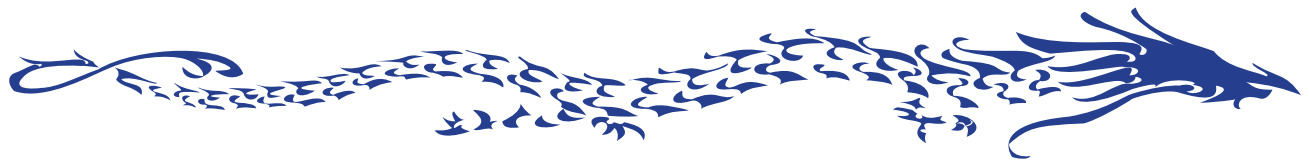


Ilustración 16: " Al tener enfrente la puerta de su casa es incapaz de tocar mucho menos entrar, de pronto oyó un grito que le llamo la atención, era su madre... alentándolo a permanecer escondido tras la puerta."

En esta escena aunque es de noche como esta llena de secretos, tristeza y sentimientos encontrados el tipo de luz cambia y se dispersa un poco.



Ilustración 17: " Al comprenderlo supo lo que debía hacer y con decisión abrió la puerta; al ver a su madre... corrió a los brazos"

La despedida de Sean, es cuando comprende que por el bien de todos deben separarse, después les presentará a Cristalina así que ella ve desde el interior de la bolsa que ha sido dejada en el camino.



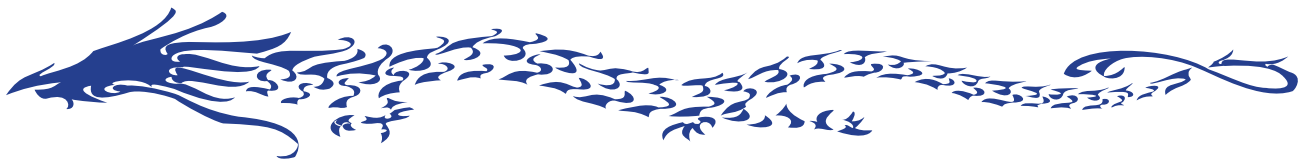


Ilustración 18: "Cristalina salió del morral sonriendo de oreja a oreja, dio volteretas como una niña Sean no pudo aguantarse la risa y dejó que sus dudas se ahogaran con sus carcajadas"

Los que queremos están dentro de nuestro corazón, con este pensamiento sean vuelve a sonreír.



Ilustración 19: "... lo único que el pintor vio fue una ventana en ruinas con sus cortinas completamente raídas por el tiempo, en la que descansaba la flor espíritu en una jarra vieja."

Esta es una imagen de cierre en la cual se muestra el final del hechizo que mantenía a los habitantes de la aldea vagando y al pintor alegre.



En esta imagen regresemos al papiro, como una forma de integrar el principio y el final.



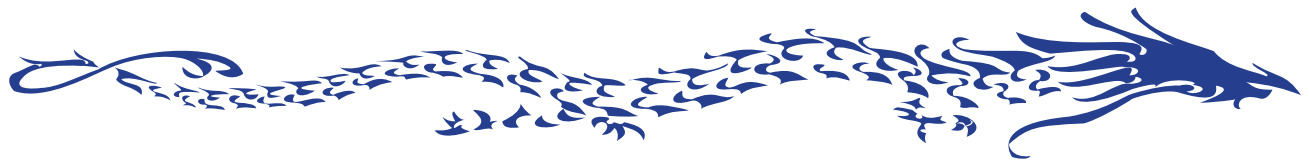


Ilustración de portada y contraportada: "El cuadro perfecto"
Se tomaron las escenas que el pintor vagabundo recoge a través de la historia, la primera pintura donde ve a Sean frente al lirio se encuentra de lado derecho como portada, mientras que la escena del dragón al

pie de Sean será contraportada, ambas imágenes descansando en un fondo verde difuso como si fuera el pasto donde el pintor dejara descansar los lienzos para que se secan.



Ilustración de guardas:

Aquí se resalta las plantas como elementos decorativos de un papiro, como si fuera el papel que usaba

Sean para anotar el tipo de plantas curativas que estudiaba con su abuela.



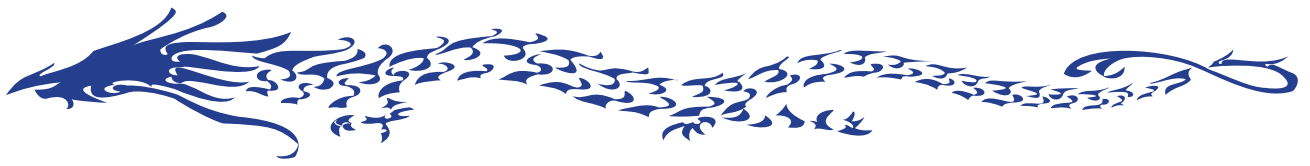


Ilustración de título:

Se ha considerado crear una textura de pergamino para el fondo en donde se colocará el título y los datos del autor, lo que sería la página de presentación o inicio de la historia. Aquí se hizo una pequeña viñeta

basada en la primer pintura como si fuera un boceto antes de ponerle el color.



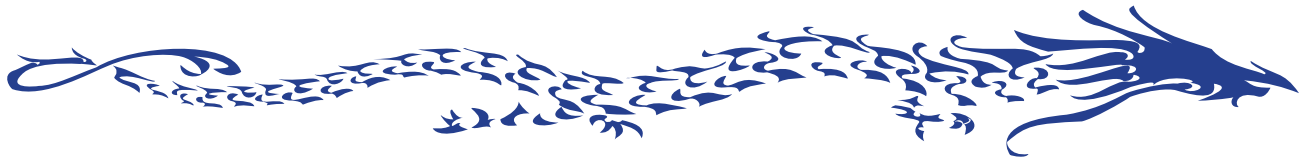
Ilustración de cierre

En esta imagen se muestra un bosquejo de lo que es la última pintura de la flor en su jarra.

Otras:

Las páginas de datos y las blancas se encontraran hechas de forma sencilla página en papel de color crema con letra de patín.





Composición de la imagen

La composición de las páginas depende del mensaje que se quiera transmitir, cada una de las ilustraciones se rige por unos cuantos elementos constantes por ejemplo el margen y el espacio dispuesto para las cajas de texto, otra constante es que el punto de atención siempre se colocó arriba del punto central de la página.

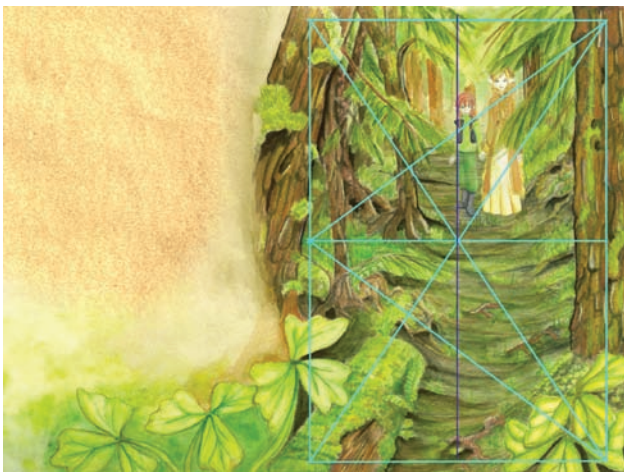
Encuadres

Ilustración 1:

Al ser un mapa el punto de vista de este es una vista superior con una pequeña inclinación de aproximadamente 25°, esto con la intención de que la escena reprete la vista de un viejo mapa puesto en una mesa de madera.

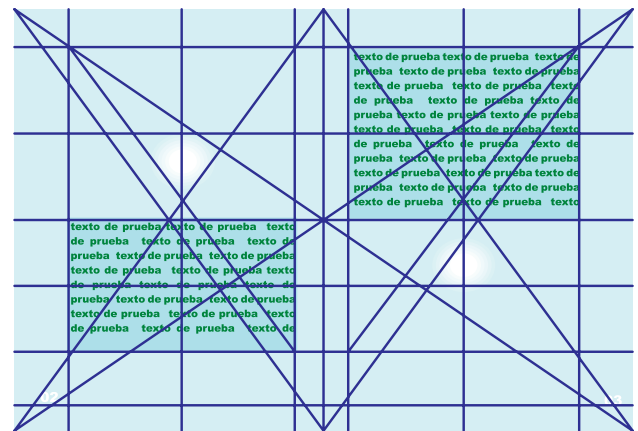
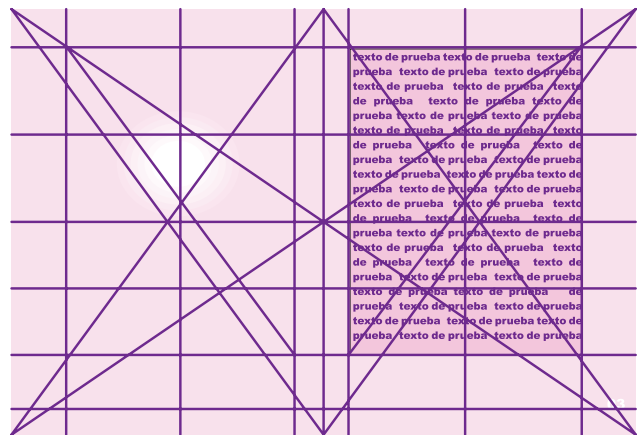
Ilustración 2 :

Al ser la transición de el mapa al bosque (como si entraran a un mundo diferente) la primera parte de la ilustración, sera un difuminado de la esquina superior izquierda hacia el centro de la página 4, mientras que la página 5 la línea de horizonte se ha colocado el la parte superior al centro. El recorrido de la vista sobre la imagen es de una "c" invertida la página 5 tiene una composición recta. Como se puede ver en el esquema.

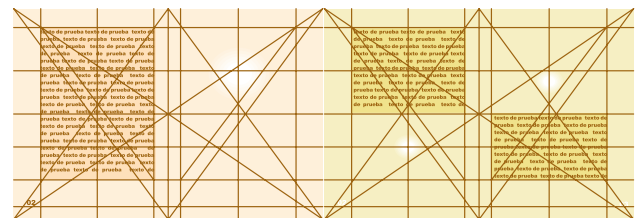


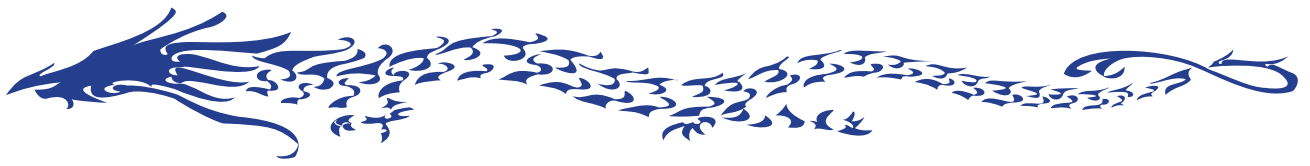
Otras Ilustraciones:

En el resto de las ilustraciones se uso como criterio que, según donde se encontrara la mancha tipográfica esa área se dejara con pocos elementos y el elemento central del que se hablara se encontrara arriba y ala izquierda del centro del área libre de la página cuando la página tenia dos manchas tipograficas se usaba un esquema muy similar, con una cruz a partir de donde terminara la mancha tipográfica



De la misma manera las otras páginas mantienen el esquema.

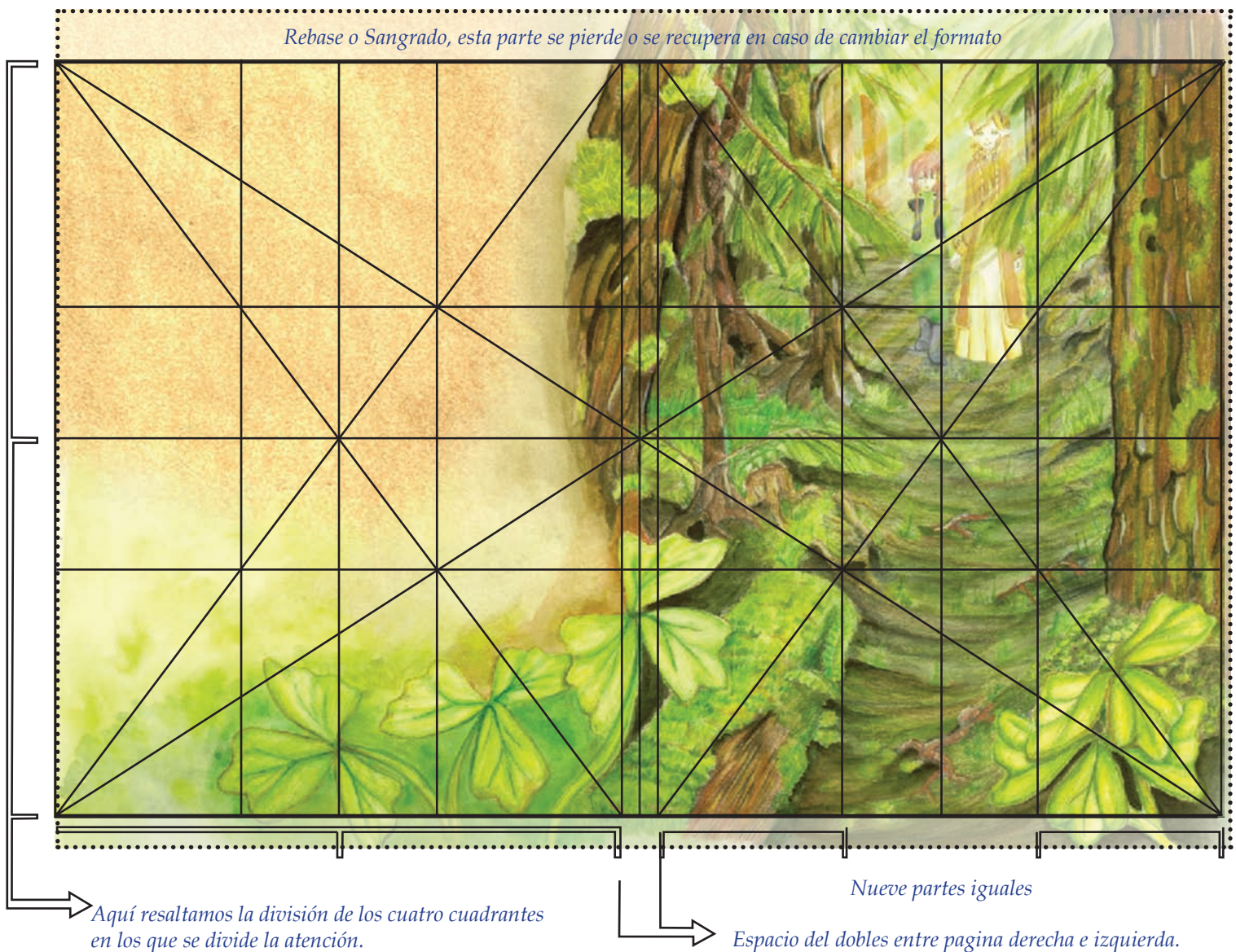


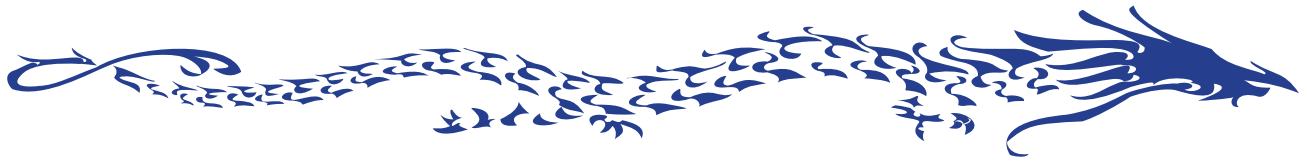


Muestra de una ilustración terminada en la cual se sobrepone la red para la composición de los espacios de la imagen

Todas las ilustraciones se trabajan a doble pagina, por lo que para distribuir los elementos el espacio se divide en dos partes contemplando un espacio entre uno y otro, este servirá para marcar los elementos que tal vez se pierdan en el doblar de la pagina o en el encuadernado. Para distribuir los elementos en el plano dividimos cada pagina en 4 cuadrantes, los cuales están cruzados por un par de diagonales y al mismo tiempo diagonales mas grandes entre lasan la primera con al segunda pagina, en ambas paginas trazamos

líneas paralelas verticales y horizontales en los puntos de intersección de las diagonales, dividiendo así la pagina en 9 secciones iguales. Las diagonales recrean la dirección en la lectura (mas o menos una Z) obteniendo ciertos puntos de atención, recordemos que el punto en donde la vista suele dirigirse es un poco mas arriba del centro de la pagina por lo que si colocamos el elemento de destaque o al que nos referimos el niño lo vera al primer vistazo.





Bocetaje de personajes

Teniendo los párrafos en lo que se basará la ilustración, podemos visualizar las escenas que acompañarán cada página. Para definir el estilo de representación de los personajes se generaron una serie de posibilidades.

Se escogió al "Sean" que es el personaje principal de este cuento para desarrollar las pruebas de estilo, se usó la descripción de la autora y se buscó representarlo de maneras diferentes. Al final la idea era desarrollar los mismos elementos con pequeñas alteraciones, como por ejemplo; el peinado o su estructura ósea, apégandose a la descripción. Se expusieron muchas ideas, representaciones similares a lo realista, abstracto, representado como muñeco, con rasgos exagerados, etc.

Al final nos encontramos con una gran cantidad de posibilidades, la cual tenía que pasar por una etapa de selección, esta etapa consta de evaluar las ventajas y desventajas frente a las necesidades que tiene nuestro cliente, por ejemplo:

- Capacidad de identificar al personaje en el entorno, recordemos que los niños pequeños de 5 necesitan que los objetos tengan bordes definidos
- Ser atractivo para niños, jóvenes y adultos
- Apegarse al relato

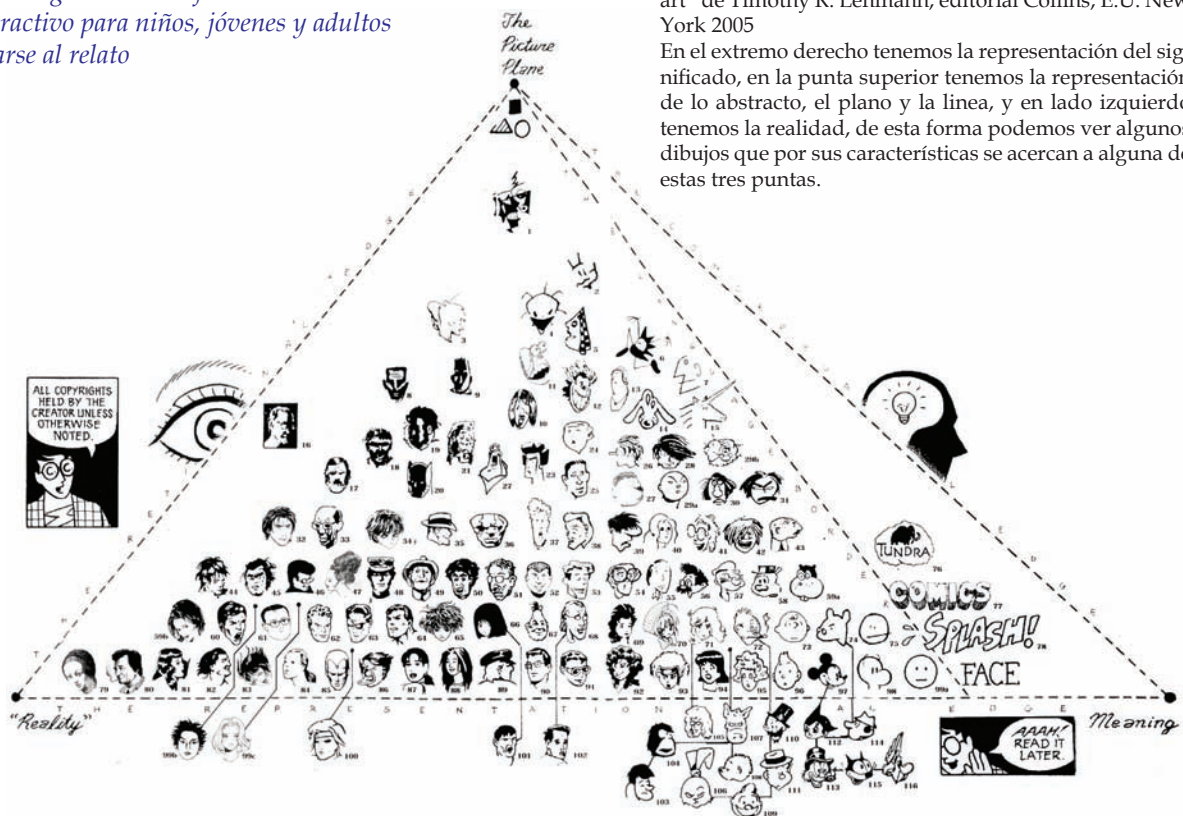
También nos encontramos dentro de la investigación, que ciertos elementos son íconos, en otras palabras, son representaciones de una persona, lugar, cosa o idea que difícilmente es asociada de una forma diferente, en otras palabras, existen personajes provenientes de mitos o leyendas que tienen características propias que difícilmente se puede alterar, sin que choque con el lector, en el tercer capítulo recolectamos las características de estos personajes y en los bocetos se procuro reflejar estos elementos.

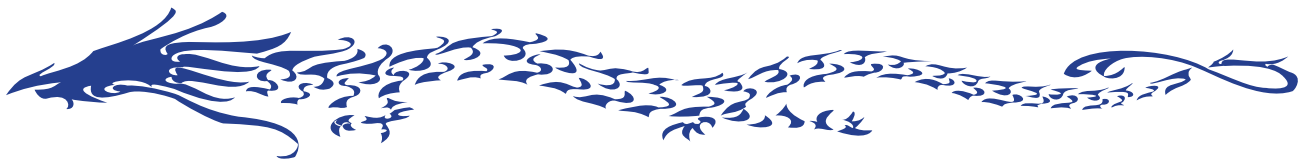
Para la selección se tomó en cuenta los siguientes aspectos:

- Apego a la descripción del personaje dado por la autora
- Respeto a los elementos que caracterizan al personaje
- Nivel icónico del dibujo apto para el lector

Esta es la pirámide de grado de representación icónica de Scott McCloud tomado de libro "Manga master of the art" de Timothy R. Lehmann, editorial Collins, E.U. New York 2005

En el extremo derecho tenemos la representación del significado, en la punta superior tenemos la representación de lo abstracto, el plano y la línea, y en lado izquierdo tenemos la realidad, de esta forma podemos ver algunos dibujos que por sus características se acercan a alguna de estas tres puntas.





Estilo o forma de representación:

Pruebas:

Antes de la realización definitiva de las imágenes, se hicieron diferentes pruebas de estilo para el desarrollo del personaje. A continuación se muestran algunas de ellas

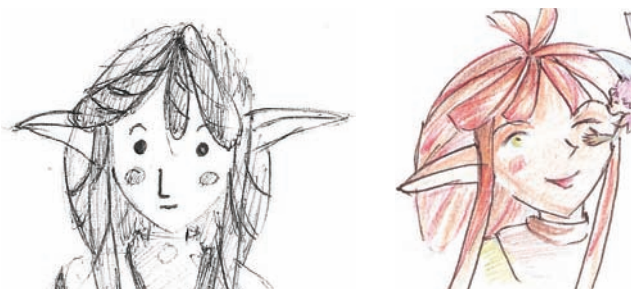
Prueba 1:

Este estilo no fue utilizado porque no se adecuaba al tipo de público.



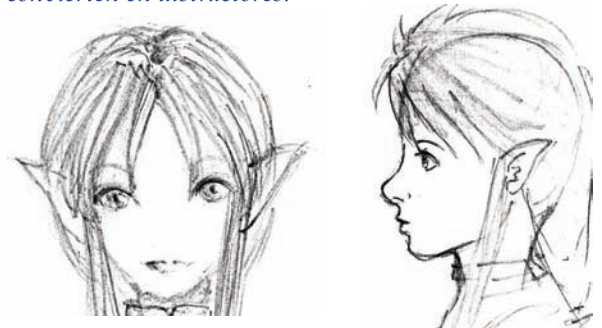
Prueba 2:

En este caso cuando se aplicaba el color el efecto no era adecuado para el relato.



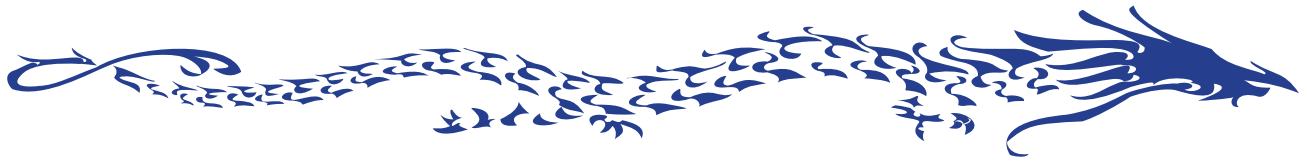
Prueba 3:

El estilo realista no se apega al público infantil, ya que carece de bordes bien definidos y tiene muchos elementos que se convierten en distractores.



Prueba 4: Basados en el estilo número 2 se busca una forma de representación que se pueda ser atractiva para niños y jóvenes por igual.



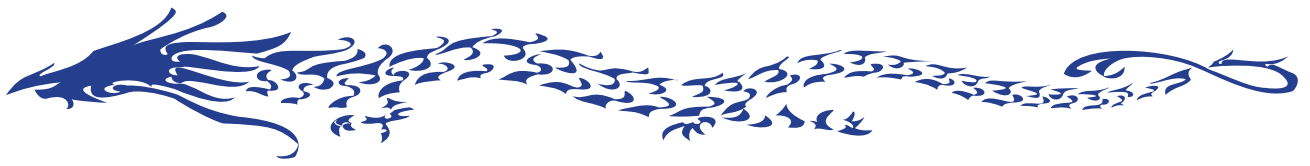


Cuando establecemos un estilo, se analiza los rasgos del personaje dentro de las situaciones y se bocetan las poses, los gestos y se definen los elementos característicos como la ropa y los detalles, en otras palabras, antes de hacer la ilustración final que irá en el libro se realiza un estudio de los personajes que aparecerán, en donde se determinan cosas como; proporciones, expresiones, vestimenta e incluso podemos visualizar los colores que llevará cada uno.



Estas son muestras del desarrollo de "Sean" un pequeño joven elfo, el cual pasa por diferentes momentos tristes y felices. Para que a través de las paginas no se deforme el personaje se hace un estudio del rostro, sus expresiones y proporciones, de esta forma comenzamos a estructurar al personaje para su aparición en cada ilustración y la relación que tenga con los elementos que la componen.





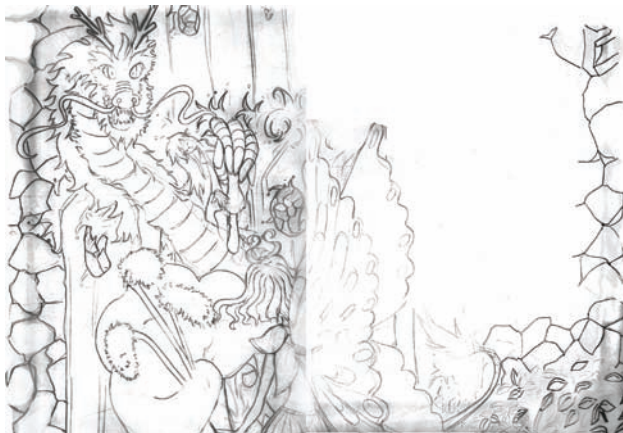
Técnicas de representación

Ilustraciones internas:

Técnica mixta, una combinación de colores de madera, acuarela en lápiz, marcadores de agua, acuarela líquida, tinta, acrílico, acuarelas concentradas, tinta china y marcadores de diferentes grosores. Se optó por aplicar una técnica mixta ya que nos permitía un mejor manejo de representación de objetos y texturas.

Pasos para el desarrollo de las imágenes

1.- Planeación de la imagen, teniendo los elementos del diseño editorial (tamaños, márgenes, sangría y puntos de corte y dobléz) se planea la composición de los elementos, la forma en que los personajes y los escenarios se integran para una mejor lectura, para poder visualizar la imagen además de la retícula base que se mostró anteriormente se colocan los elementos más importantes sueltos como en un rompecabezas y se busca una línea fluida de lectura entre ellos.



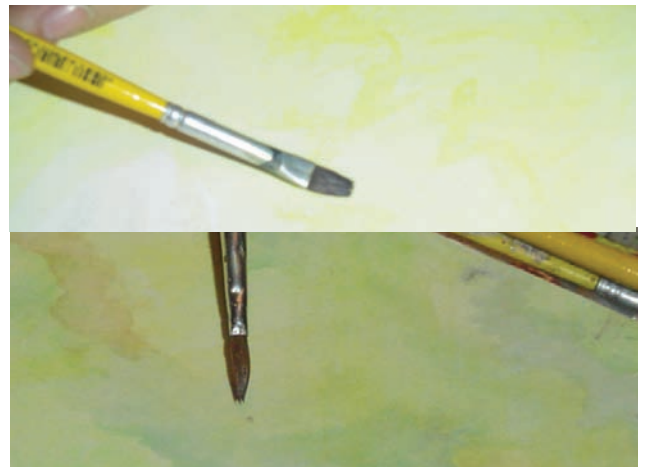
Aquí se puede ver como el punto de atención se encuentra en la parte superior al centro de la página izquierda y el espacio destinado para la caja tipográfica, en el primer trazo no se colocaron todas las piedras ya que la idea era disolver esta textura.

2.- Al tener el trazo principal se traspasa a la superficie en donde se trabajará, para pasar el trazo de la hoja al materia se puede colocar en mesa de luz si la base es delgada o en caso de ser rígida se llena de grafito la parte opuesta al dibujo y se "calca" fijándola bien para evitar que se mueva sobre la cartulina ilustración "Gilbert".



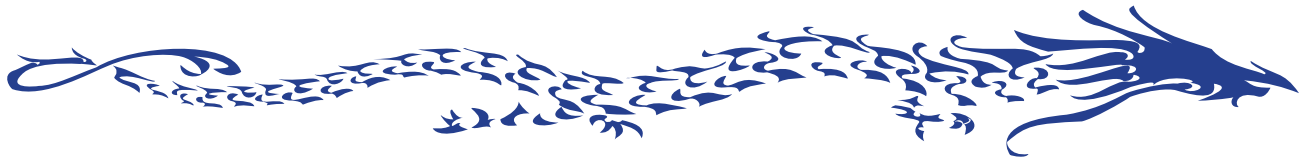
La cartulina fue escogida por su resistencia, ya que no requiere de preparación previa del soporte, así como por aceptar técnicas aguadas y secas, asíéndola ideal para ilustración con técnica mixta.

3.- Se comienza aplicando las bases de color, en caso de acuarela de pastilla o líquida siempre se comienzan por los colores claros.



Las acuarelas en lápiz y el lápiz de color, pueden dejar un efecto diferente si son aplicados antes la acuarela líquida checando el efecto de la superposición puedes encontrar o no una efecto deseado





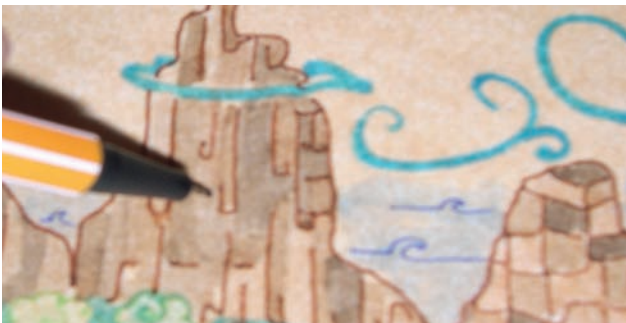
Texturas

4.- Después de la base con acuarela se aplican pequeños detalles con colores de madera para buscar definir los bordes, texturas y otros efectos a un que la definición de los elementos se desarrolla conforme se avanza de la imagen.

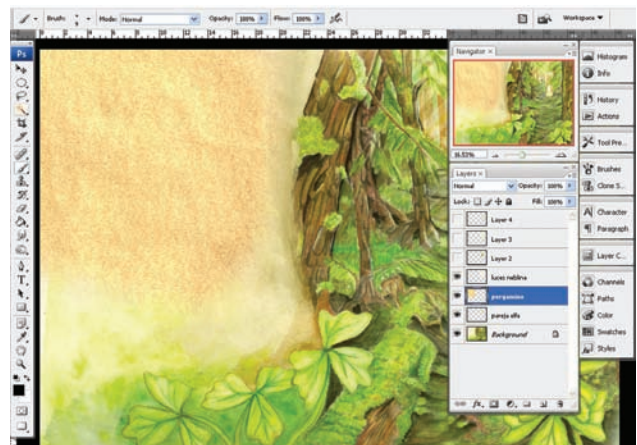


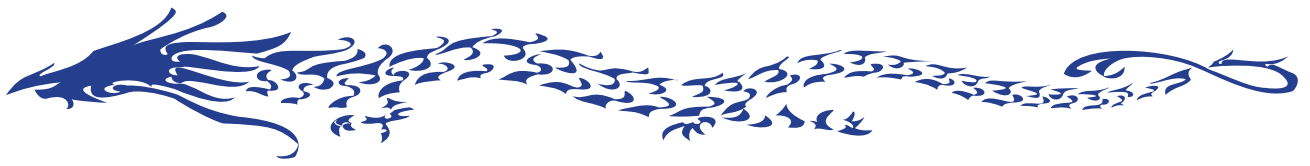
Se aplica el color en los árboles creando la cesación de la corteza.

5.- Los delineados y detalles siempre se dejan al final, con un marcador de punto fino se delinean los bordes de ciertos elementos, y en caso de que el color no cubra una zona se puede usar marcador lavado para integrar estos espacios.



Transición del papiro: En la ilustración 2 para difuminar la imagen con lo que sería el trozo de papiro se aplica acuarela con un algodón para lograr la textura de barrido, la textura de papiro se agrega digitalmente, escaneando el papel y difuminando con un programa de retoque hasta este punto, de esta forma logramos la sensación de transición de el mapa al cuento.





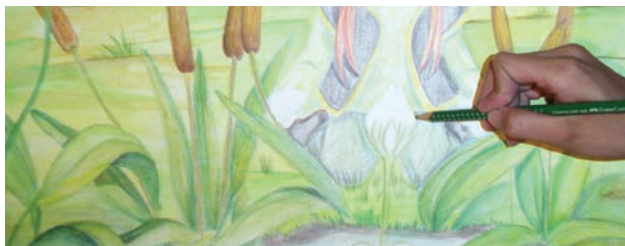
Plantas: La base de aplica con acuarela, se mezclan los colores buscando las zonas de luz y sombra que permitirán dar el efecto de pasto, la cual se reafirmará con colores, marcadores y tintas



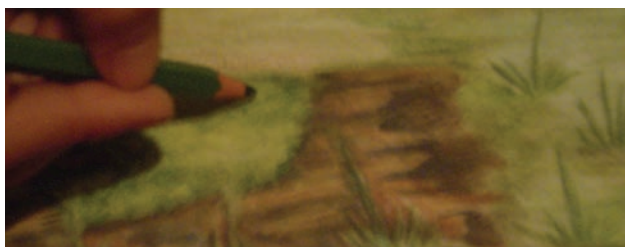
La variación en los tonos de verde y amarillo permiten crear la ilusión de distintos planos



Buscamos definir los puntos de luz y sombra coloreando la zona con ashurados que al lavarse se integran en plastas.



Con lápices de color, tinta y marcadores se definen algunos pastos, en el caso del musgo se usa un rallado fino para conseguir que se vea abundante.



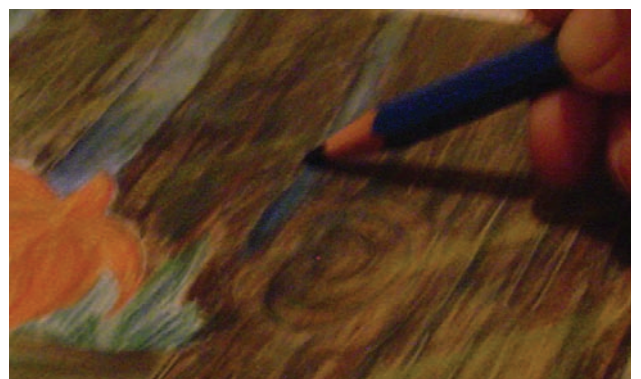
Madera: Definimos zonas de luz y sombras para buscar la textura de la corteza y el volumen del tronco.

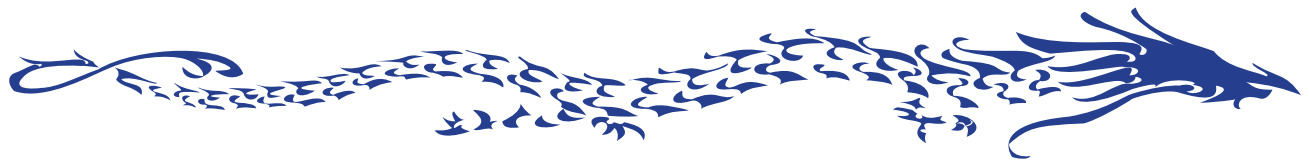


Para la textura de los árboles se usan tres tipos de café, un naranja, amarillo y para las zonas más oscuras un poco de negro y azul.



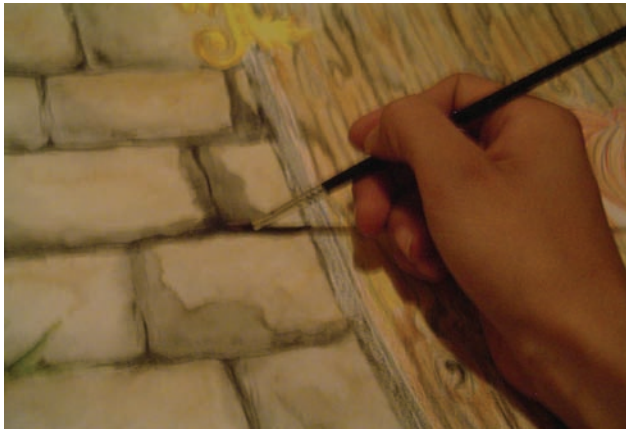
Es muy importante la fuente de luz que recibe, así como su ambiente ya que de esto depende que tan marcado este la textura en la corteza y que tan contaminado pueda esta el color





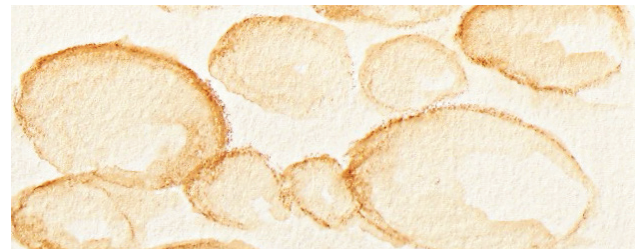
Piedras y Ladrillos: Para que los ladrillos se perciban como tales acentuamos los bordes y las grietas con acuarela negra y/o tinta china según que tan profunda queramos que se vea

Agua: El agua se interpreta según el lugar en donde se encuentre, un agua estancada es una agua contaminada llena de plantas en el fondo, un agua que se mueve es traslúcida, un agua que cae al final de la cascada esta llena de espuma y llena de destellos de luz.

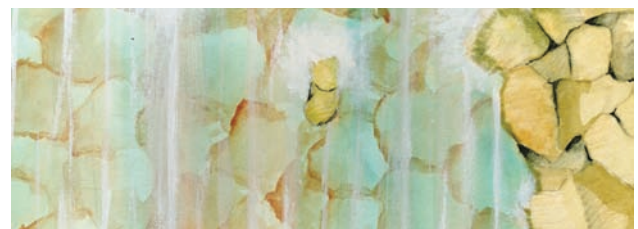


Al principio los colores pueden no comunicar el ambiente que se desea para esto se aplican algunas capas más de color hasta lograr el efecto deseado

Para hacer la cascada primero se trazan y se pintan las piedras que están a los lados, si el agua choca con alguna piedra que sale, se pinta y marca la zona de choque, después con acuarela muy diluida café se marcan las piedras que estarían detrás del agua.

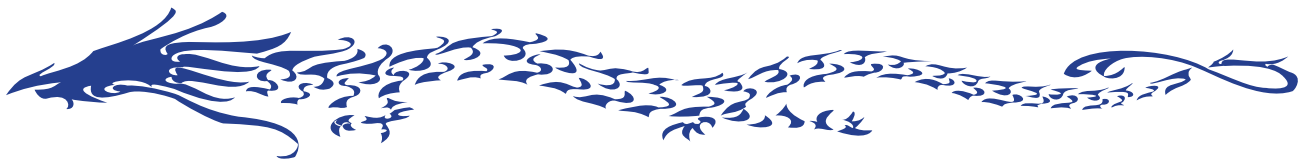


Las sombras y el volumen de estas se marcan con la misma acuarela un poco más concentrada, ya que están hechas se pasan una serie de capas de acuarela azul muy diluida en dirección a la que el agua correrá..



Al final para crear luces se diluye un poco de acrílico blanco y se pintan finas líneas en dirección de la caída y la textura de espuma cuando choca con las piedras y en el pie.





Aplicación de la técnica mixta.

Las acuarelas en lápiz sirven para aplicar el color y definir ciertas zonas integrándolas a la imagen.



Se aplica agua a la zona y se extiende el color.



Para definir los bordes y aumentar el contraste se aplica una capa de color con colores de madera



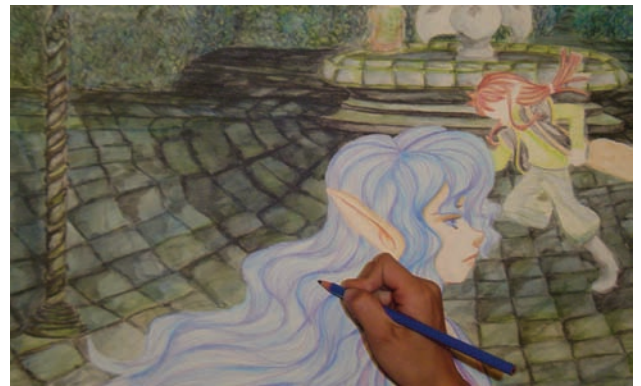
El cambio de tamaños en los elementos dentro de la misma imagen permite manejar dos planos así que el grosor del delineado de estos elementos también cambia



El color de los personajes se aplica después del fondo para evitar que estos elementos puedan ser contaminados.

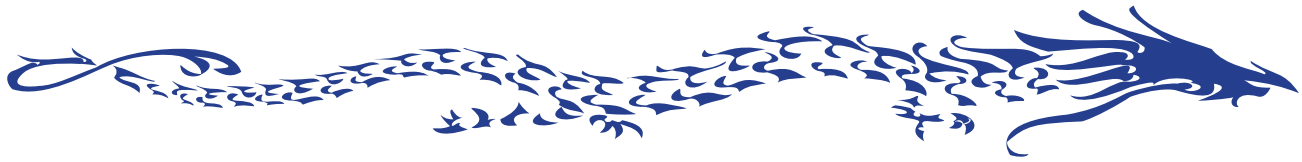


Conforme la imagen se termina los personajes son coloreados y se integran al fondo



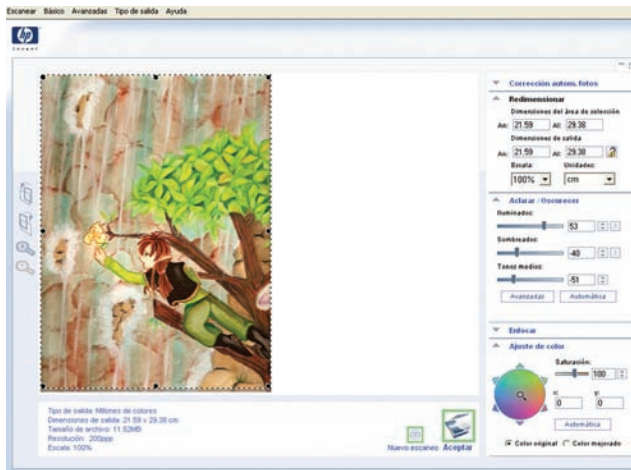
Se integran los efectos de luz, las sombras proyectadas por los personajes que hacen interacción con el escenario por ejemplo, para sugerir el atardecer se usan pequeños rayos de luz amarillenta que se filtra entre las copas y se hace difuso el fondo, así también debido a esta luz una sombra se proyecta en el piso.





Escáner

El escáner es un dispositivo que interpreta una imagen (original) y la transforma en datos que el ordenador o computadora interpreta como una fiel reproducción. Pero hay que considerar que esto depende mucho de la capacidad de captura del aparato (cantidad de píxeles por pulgada) y del balance de color (en la mayoría de los casos el usuario puede calibrar el aparato para que el color no se afecte mucho) que tenga programado, en caso de no estar correctamente calibrado la imagen se alterara y la reproducción de esta tendrá esta misma alteración.



Sin embargo esta información puede ser manipulada por una serie de programas de manipulación y retoque.

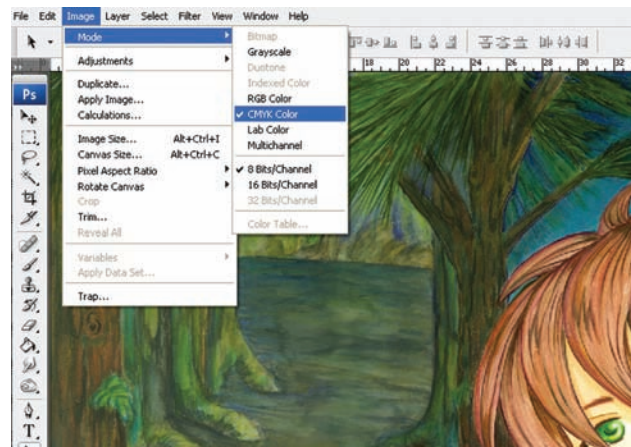
La resolución más usada para imprenta en formatos pequeños es de alrededor de 300 ppp (píxeles por pulgada) ya que garantiza una buena calidad de información de la imagen y genera archivos sin problemas para la memoria interna de las impresoras o "RIP" (Routing Information Protocol o Protocolo de encaminamiento de información) la cual puede ser el causante de fallas en la impresión.

Color

En capítulos anteriores hablamos de los tipos de formato del color: Color luz "RGB" (rojo, verde y azul) y color pigmento "CMYK" (cian, magenta, amarillo y negro).

En los archivos digitales tenemos que cuidar el uso del tipo de formato ya que cada uno tiene diferentes aplicaciones, por ejemplo; las imágenes RGB sirven para formatos de pantalla como internet, animaciones, presentaciones, televisión, etc., formatos que son hechos para ser vistos en pantallas, mientras que las imágenes en formato CMYK son aquellas que sirven para salida de todo tipo de impresos, en otras palabras se usan para la reproducción física de la imagen a través de máquinas que con tintas emulan el color original que se ha aplicado.

Es por esta razón que al configurar el archivo a trabajar debemos usar el formato CMYK, ya sea con el programa de retoque, el programa donde se da forma a la maqueta y en el archivo final que se llevará a la imprenta.



En photoshop que es el programa que se usó para retoque de las imágenes podemos trabajar en CMYK, RGB, LAB, multicanal y color indexado cada uno con características propias en el manejo de color, para poder especificar el formato solo hay que abrir la ventana de: Imagen/ Modo/ color CMYK.

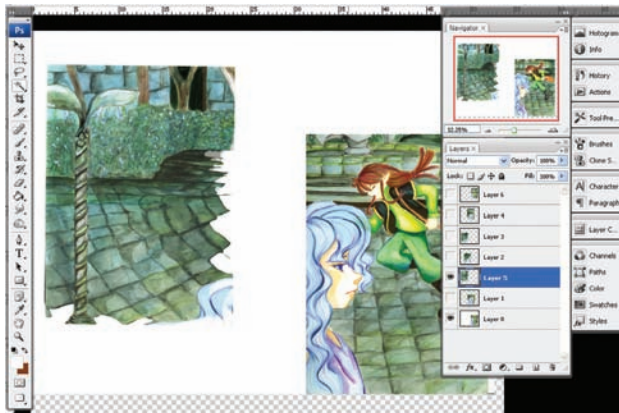




Armado de la imagen y retoque digital

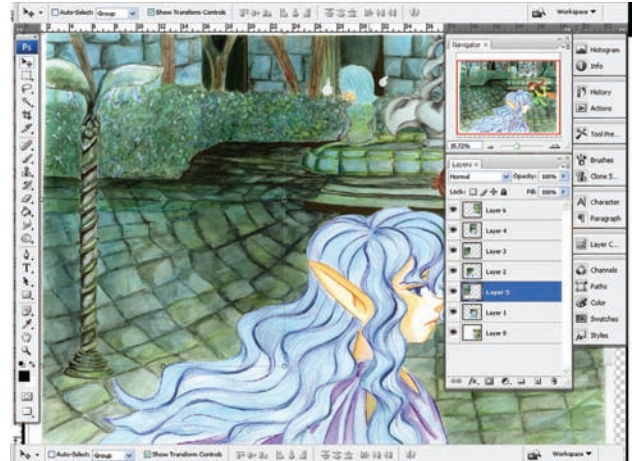
Cuando la ilustración es más grande que el escáner, se capturan las piezas de la imagen y se arman en un programa de manipulación y retoque de imagen en este caso Photoshop, en este programa se colocan las piezas y se empalman hasta reconstruir la imagen completa original.

Algunas veces cuando se captura la imagen algunas partes quedan distorsionadas, para evitar que se noten se toman varios pedazos para que al sobre poner las piezas solo queden partes bien definidas.



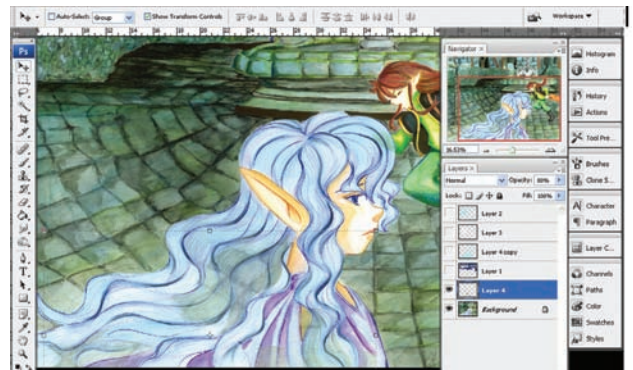
Al ensamblar la imagen se recomienda usar los trozos en capas diferentes, de esta forma se puede manipular cada trozo individualmente, para empalmarlo cambiamos la opacidad de la capa aproximadamente al 50%, luego la movemos hasta que la mayor parte de los elementos repetidos coincida, después se regresa el 100% de la opacidad y se borra la sombra o alteración que se desee eliminar, es recomendable que se trabaje una por una las capas que se vayan empalmando para evitar borrar pedazo de otra capa, para borrar e integrar las piezas se recomienda la herramienta "goma" con una opacidad de 30 a 50 % de esta manera se ve como se integra con la pieza que estaba debajo.

Ya que la imagen esta terminada se recorta el margen de trabajo y se une en una sola pieza.



En caso de necesitar retoque, las piezas añadidas se trabajan en una capa nueva de esta forma no altera nuestro original.

En este caso las pequeñas partes del piso que se ve a través del personaje son añadidas en la nueva capa y se manipula la opacidad de la capa dando el efecto de que el personaje en si es translucido.



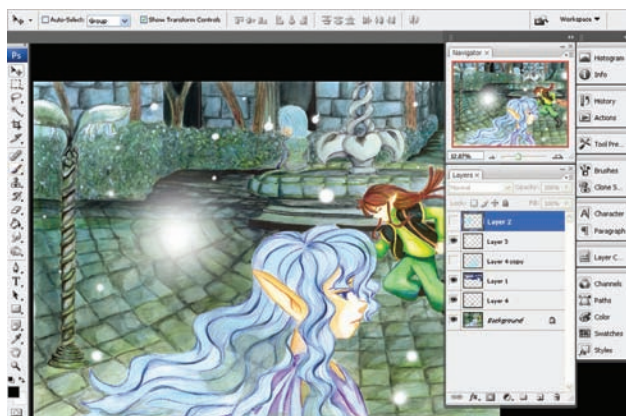
Los pedazos añadidos pueden ser hechos aparte o tomados de la misma imagen, por ejemplo en este caso se selecciona una área del piso, se copia y se pega en una nueva capa, se recorta y se distorsiona un poco para que encaje en el patrón, luego se reduce la opacidad al 30% y se integra.



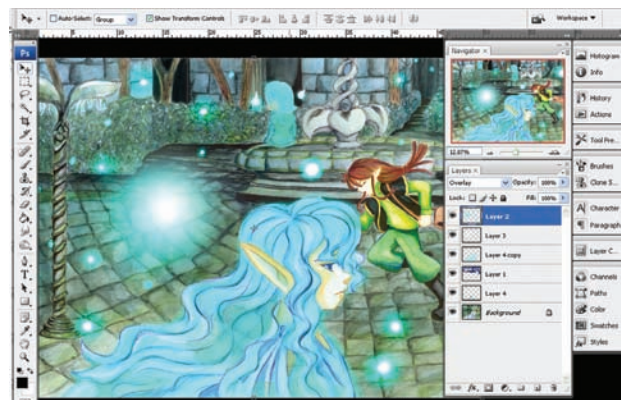


Para generar el ambiente fantasmal, se recurrió a la creación de orbes, fuegos fatuos o almas, representadas como puntos luminosos que se encuentran en lugares como los panteones, caminos, hospitales y otros lugares donde se dicen vagan los espíritus.

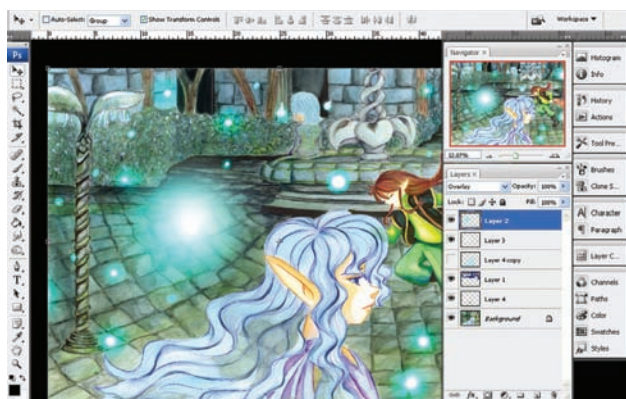
Como parte del relato dice que los personajes de la aldea desprenden una luz enfermiza, se generó otra capa con el mismo efecto de color y se colorearon los personajes fantasma logrando así que el color original se quedara detrás de un velo de color azulado similar al de las esferas de luz.



Para crear estos puntos se generó una capa nueva y con la herramienta de pincel aerógrafo con pintura blanca se colocaron puntos difusos de diferentes tamaños alrededor de los fantasmas y en puntos estratégicos del camino del personaje.



Este tipo de efectos se pueden lograr de forma manual con aerógrafo acrílico blanco diluido y tinta o acuarela concentrada aunque el efecto puede variar un poco y requiere de mucha práctica.



Para que estos puntos pudieran verse brillantes y generaran un efecto fantasmal se creó una capa con efecto de color y se aplicó verde agua en el mismo lugar pero con un punto superior al anterior de esta manera el color se sobresaldría del punto original.





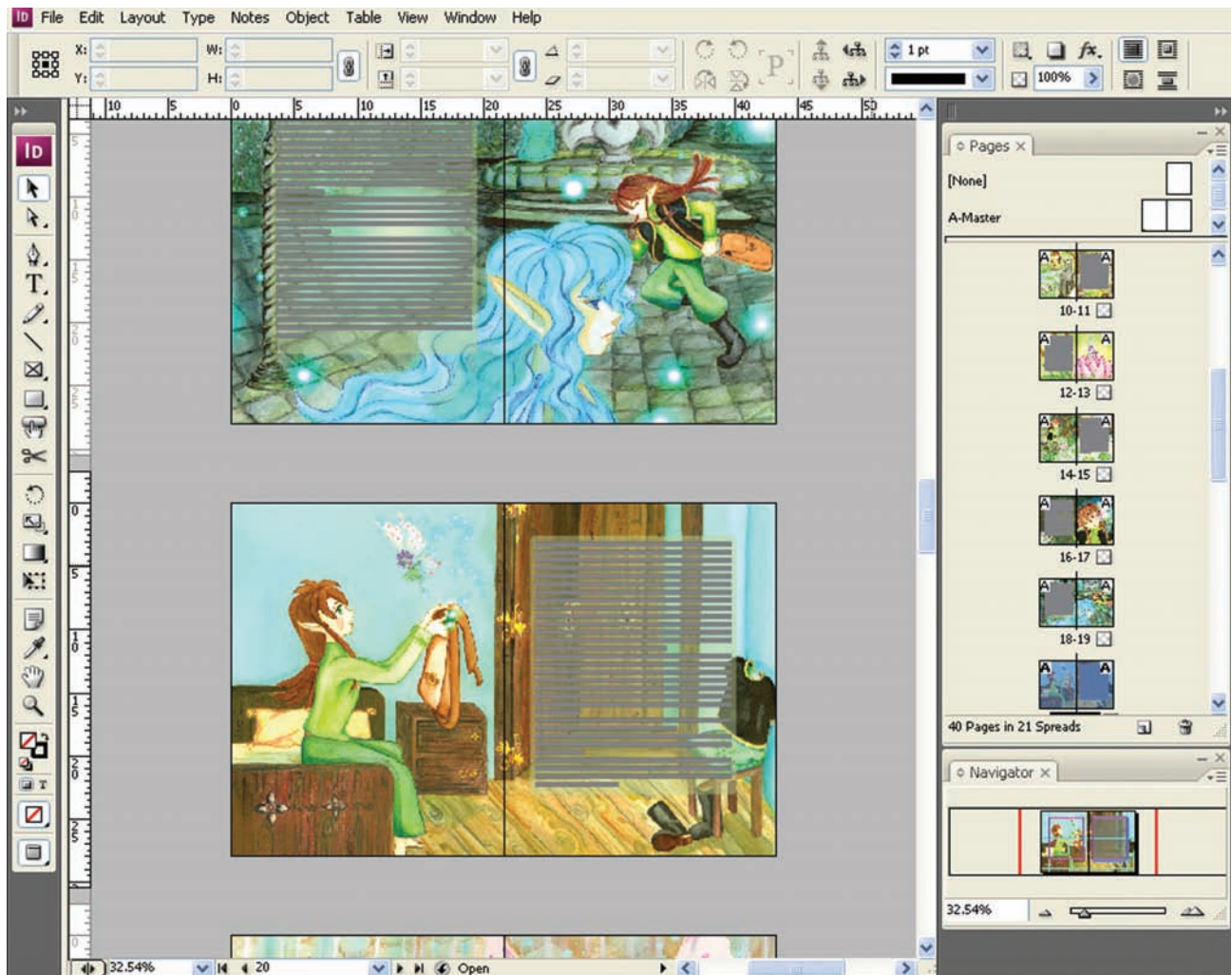
Preparación de archivos y armado de maqueta

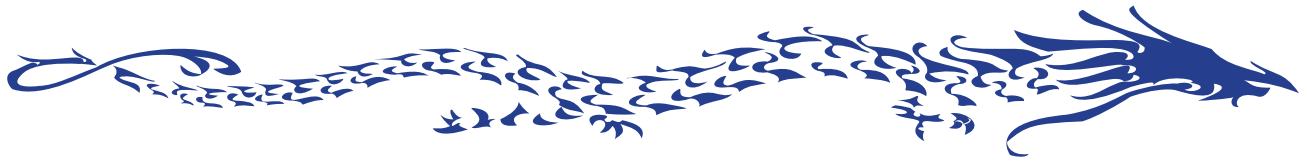
Maqueta Digital

Se dice que no debe haber más de 5 cm de sangre ya que los originales con grandes márgenes representan un despilfarro del material y de tiempo ya que las imágenes se deben fotografiar o escanear de una en una. Así que cuando hay mucho área se pueden doblar el tiempo de trabajo necesario para hacer los negativos y o el armado y retoque de las imágenes, pero en este caso se pensó en un sangrado grande de la imagen en caso de que se cambiara el formato.

Finalmente los archivos para la impresión se llevaran en formato PDF, este formato permite que el impresor divida en cuatro canales el color del archivo e imprimir una trama especial que al juntarlas reproducirán el color con forme el original.

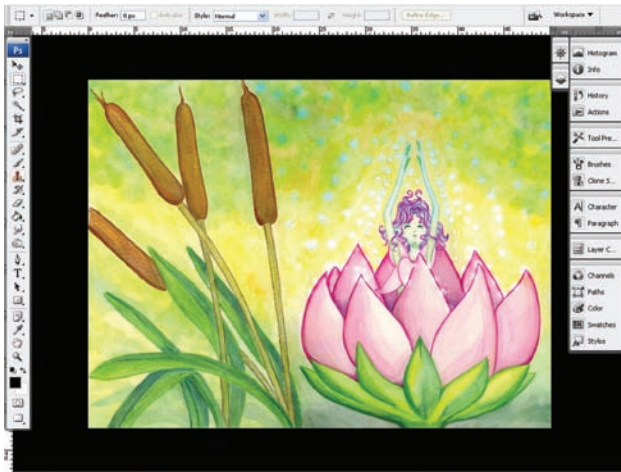
Solo en algunos casos el impresor pide el archivo armado por pliego en dado caso se armará un formato especial dependiendo del tamaño del la lamina del negativo, en este caso se puede usar programas como Adobe Illustrator, Adobe InDesign o Corel Draw.





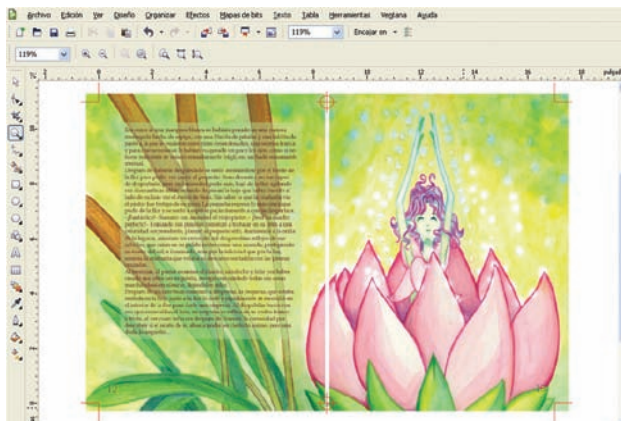
Tamaño de la imagen

Cuando se trabaja con imágenes hay que considerar que se prefiere trabajar con imágenes mayores a las que se van a usar para que en la reducción de la reproducción ganen calidad, se acostumbra que una imagen se trabaje alrededor de un 15% al 50% más grande, dependiendo del formato final, pero también hay que considerar la capacidad de los equipos que capturen estas imágenes para que no causemos un efecto desagradable o aumenten los costos por el retoque.



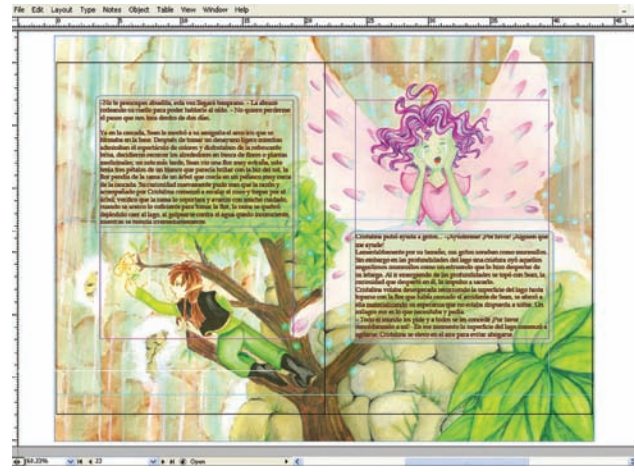
Líneas de corte y hendido

Las líneas de corte y hendidos en los originales sirven de guía en la preparación de las planchas de imprenta y deben de ser trazadas teniendo en cuenta esta finalidad

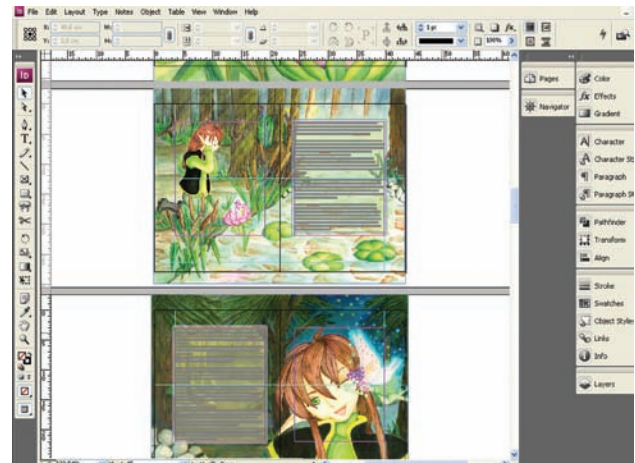


Sangre

Se denomina a las imágenes que tocan el borde exterior de una página, la previsión de esta en el momento de impresión debe calcularse durante la preparación de los originales este margen tradicionalmente es de 3mm sin embargo si se usan fotografías debe superar esta marca si se maneja una imagen que se va a reducir en la impresión hay que considerar esta misma medida para que aun cuando se reduzca mantenga un espacio mínimo de 3mm ya reducido.



Como se mencionó antes las imágenes se planearon con un gran margen en caso de modificar el formato.



Aquí podemos ver la doble página con el texto pero en el armado final las páginas se mezclarán para formar pequeños cuadernillos, de cuatro páginas cada uno.



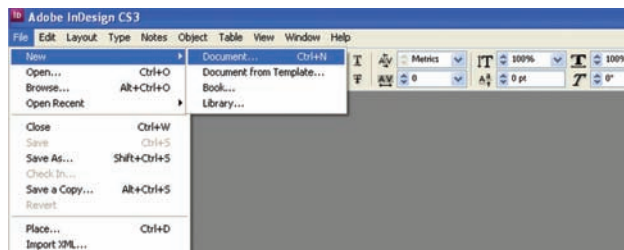


Armado digital en Adobe InDesing

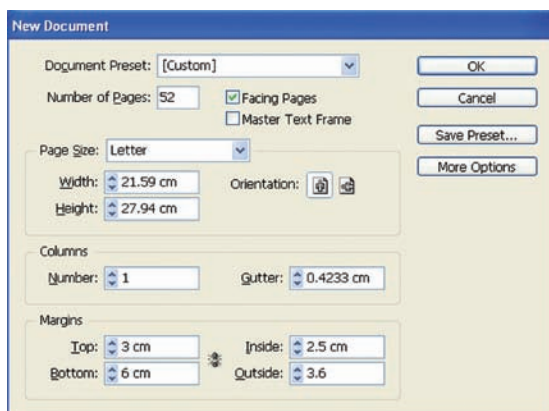
Como anteriormente se explico las imágenes se ensamblaron y retocaron en el programa Adobe Photoshop creando archivos de buena calidad y tamaño (50 x 37.5 aproximadamente a 300ppp) pero para el acomodo de las páginas y su contenido se uso el programa de maquetación Adobe "In Design" en el cual se integraron los textos y las imágenes el cual puede generar un archivo digital de lectura rápida (PDF) listo para impresión.

Los pasos a seguir para el acomodo de las páginas es:

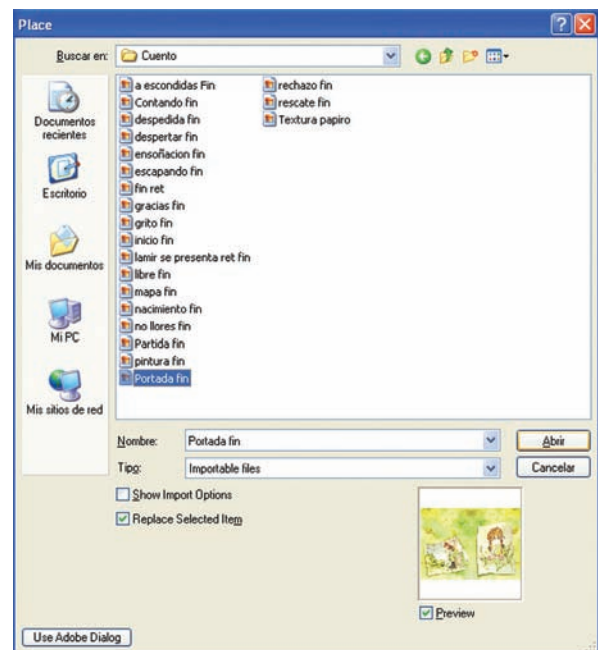
1.- Crear el archivo, al abrir el programa, vamos a la barra principal, archivo - nuevo - documento o *Ctrl+N*.



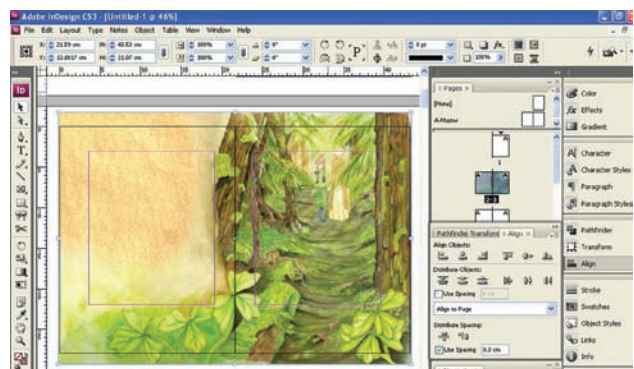
2.- Se establece la configuración del nuevo documento, la cantidad de páginas, el tamaño del margen, la orientación del papel (50 a 52 páginas tamaño carta con una columna márgenes de 3,6,2.5 y 3.6cm), en caso de necesitar alguna página más se usa Diseño - Páginas - Insertar páginas (*Shift + Ctrl + P*).



3.- Para colocar las ilustraciones del contenido, se abre la barra de archivo - colocar (*Ctrl+D*), con este comando aparece la ventana de donde tomas los archivos (previamente estas imágenes se reunieron en una sola carpeta)

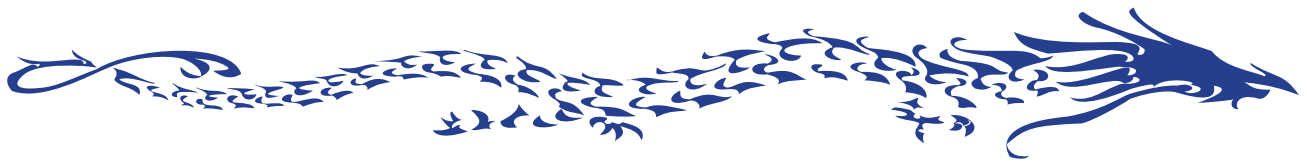


4.- Colocada la imagen hay que reducirla de tamaño a 43.53 para tener un pequeño rebase a las orillas, como anteriormente habíamos calculado nos quedaran elementos fuera del sangrado esto para que en caso que se desee cambiar de formato a uno más alargado se recuperen estos.

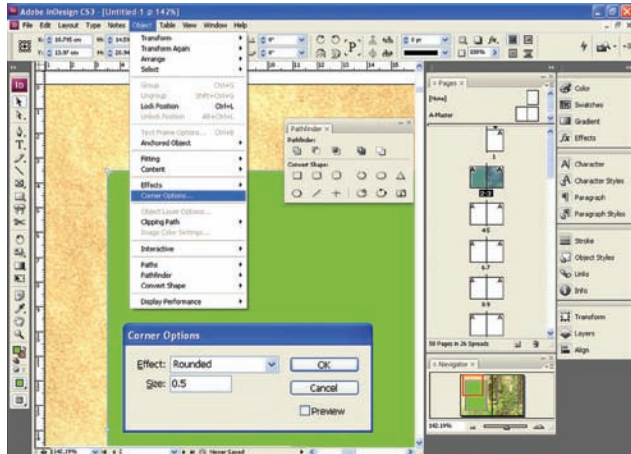


Para centrar la imagen, se usa la ventana de alineación con la opción de alineación a página.

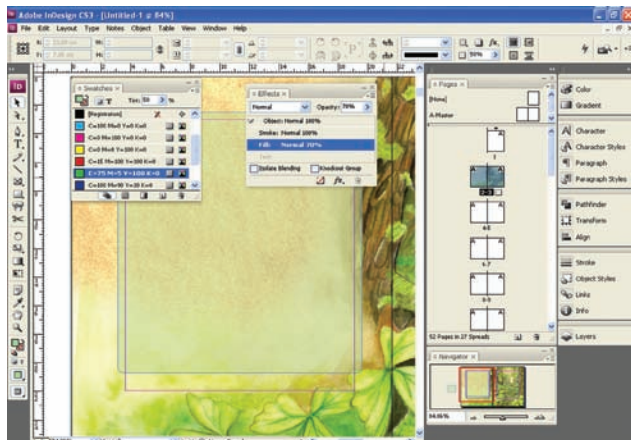




5.- Antes de colocar el texto se crea un cuadro de color verde con la herramienta de rectángulo, después en la ventana de busca trazos (Pathfinder) le damos una pequeña curvatura, para establecer la medida se abre la ventana de opciones de vértice (Corner Options).

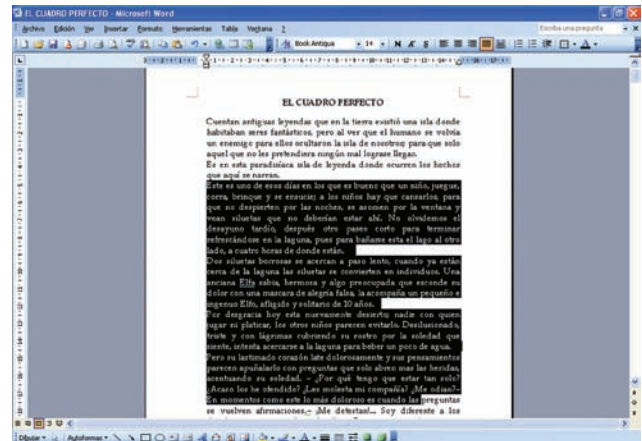


6.- Para establecer el grado de transparencia y la intensidad del color se usan las ventanas de muestras (Swatches) y Efectos (Effects), aquí ponemos los valores de 50% tanto en la saturación de tinta como en la opacidad del cuadro.

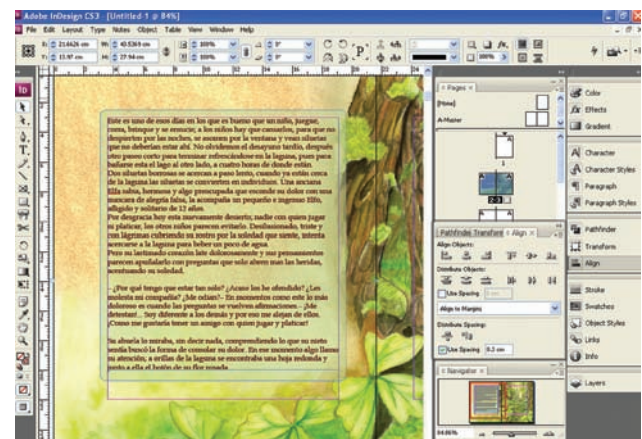


Antes tomar una decisión definitiva se puede sacar una serie de pruebas de impresión de opacidad y color del cuadro junto con el color de la tipografía hasta que logremos una armonía en el color, así como el contraste suficiente para una buena lectura.

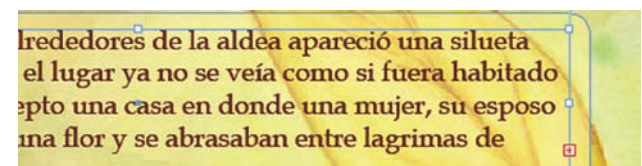
7.- Para colocar el texto se puede usar el comando copiar (Ctrl+C) y pegar (Ctrl+V), este programa es compatible con Microsoft Office Word y otros procesadores de texto.



8.- Al regresar a InDesign, se selecciona la herramienta de texto se crea un cuadro con la misma herramienta y se ejecuta el comando pegar.



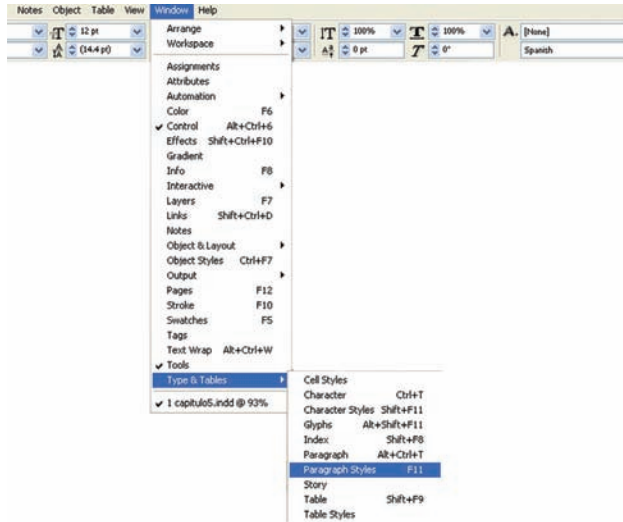
En caso de faltar espacio saldrá una indicación en la ventana color rojo con un signo de '+' indicando que falta texto por mostrar este texto se puede ligar a otro bloque, oprimiendo el cuadro y creando otro.



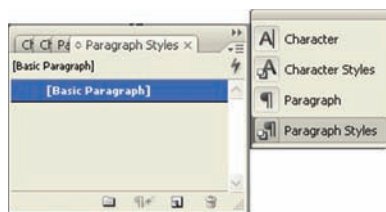
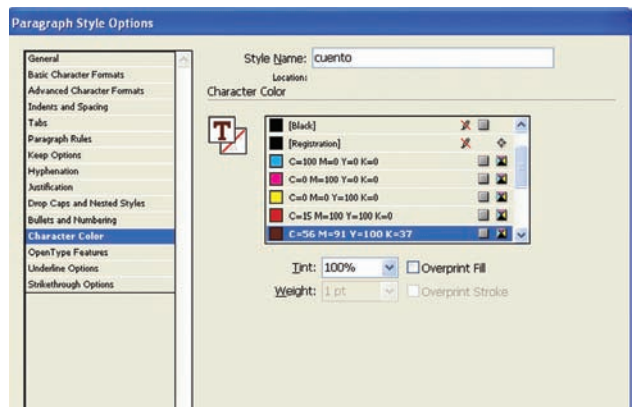
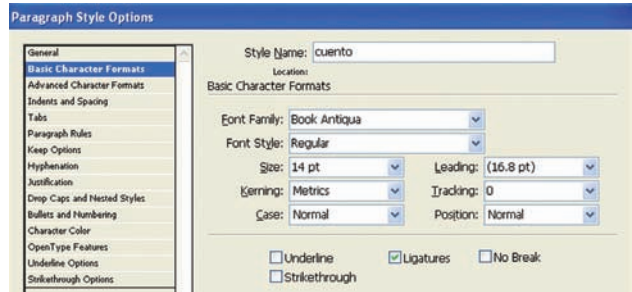


9.- No hay que olvidar que al pasar el texto en muchas ocasiones no respeta todo el formato así se crea un estilo de párrafo que contenga las especificaciones que antes habíamos contemplado tamaño, interlineado, interletrado y color. Para establecer este estilo de párrafo se abre la ventana Estilo de párrafo (F11).

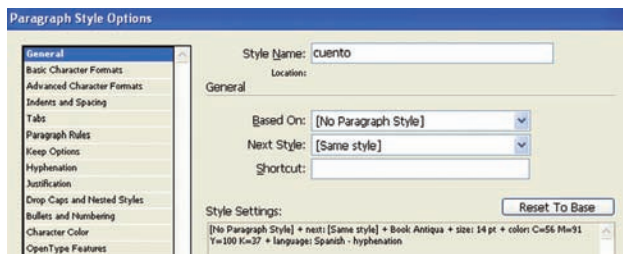
Teniendo abierta la ventana se crea un nuevo estilo o se modifica el párrafo básico.



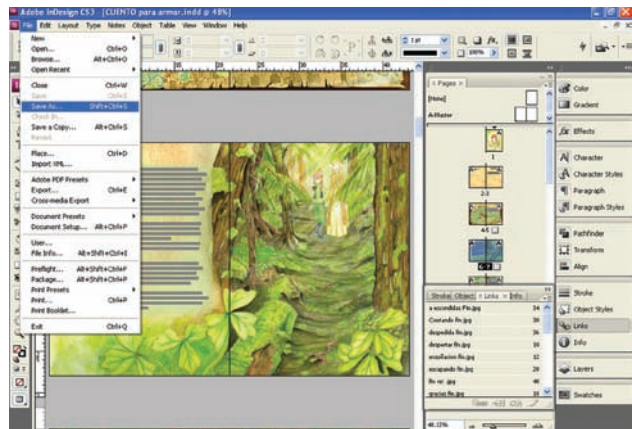
Se le pone un nombre, en esta ventana hay una serie de submenús, cada uno sirve para especificar las características

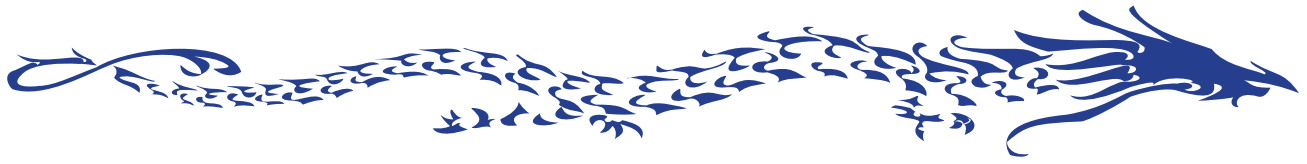


que deseamos que tenga el texto Aquí establecemos: familia tipográfica, estilo, tamaño del cuerpo, interlineado e interletrado. Aquí podemos poner el color del texto.

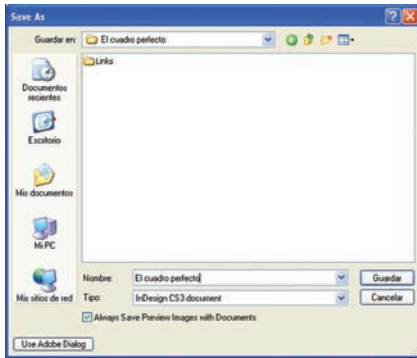


10.- No hay que olvidar guardar el archivo, en la ventana de Archivo -guardar (Ctr+S) o guardar como en caso de necesitar guardarlo (Shift+Ctrl+S) en una versión del programa anterior a la que se usa, esto sirve cuando se piensa usar en otra maquina.





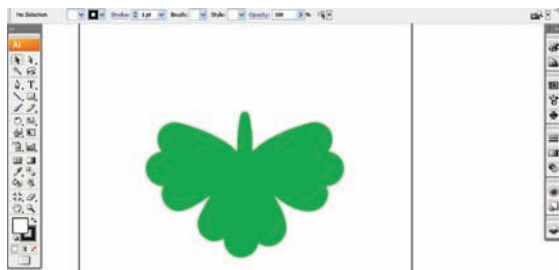
De preferencia al guardar hay que elegir una carpeta en la cual tengamos los links o la carpeta donde guardamos todas las imágenes que pertenecen a el libro.



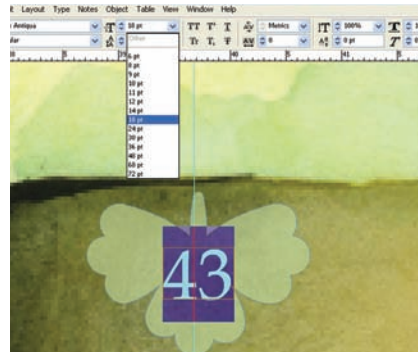
11.- Para numerar un documento se puede hacer manualmente, en otras palabras una a una cada página o en caso de hacer uso de página maestra se puede insertar numeración automática, desgraciadamente al insertar una imagen que abarca toda la página esta opción no es posible en nuestro caso ya que quedaría debajo de la imagen.



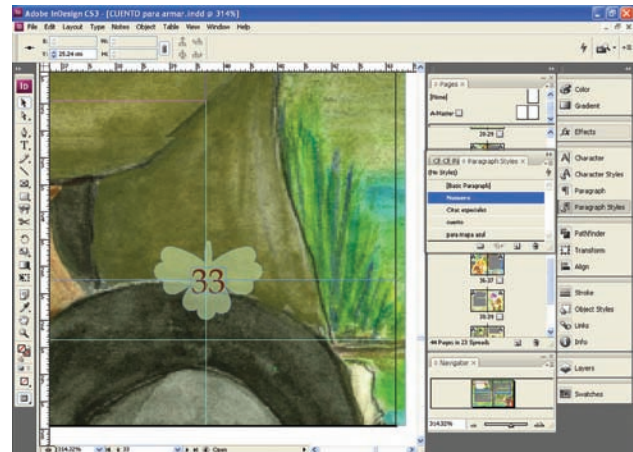
12.- El número estará contenido en una viñeta, la cual se trazo en vectores en un programa como Corel o Illustrator, el comando pegar, en el caso de vectores es compatible con Illustrator así que si se traza en otro programa primero se abre en este se copia y se pega en In Desing.



13.- Para que se integre con la composición usamos la misma transparencia que con la plasta del texto (ver paso 6) y colocamos el número con un tipo mayor (18 pts).



14.- Debido que la imagen se es tan grande hay que numerar manualmente, la alineación de las viñetas podemos lograrla gracias a líneas guías establecidas en la página maestra



15.- Al finalizar de armar nuestro archivo se puede poner Archivo - Exportar (Ctrl+E), la opción de PDF, para ver el resultado final y detectar cualquier posible error en la lectura.

En caso de necesitar armar el libro en un formato diferente se puede usar el Corel Draw o Adobe Illustrator para formar las páginas por pliego como si fuera una revista.

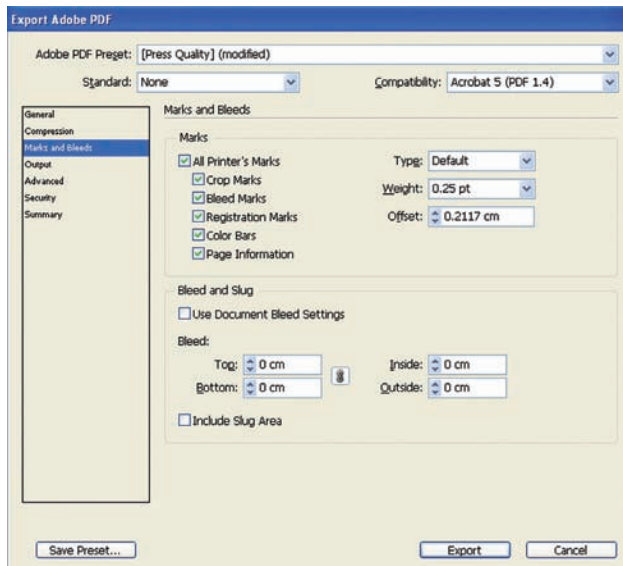




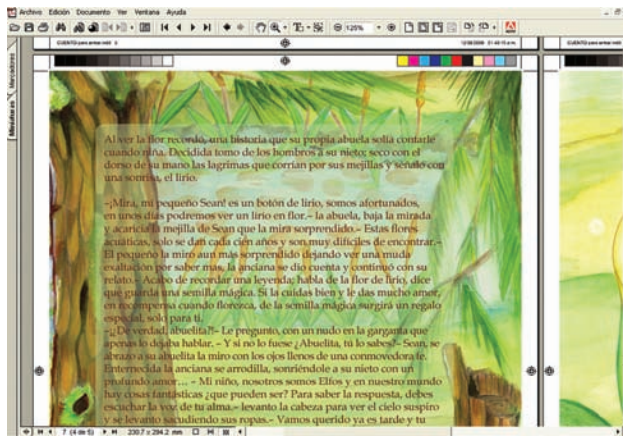
Líneas guía o de registro

Son líneas que sirven para corroborar que la tinta caiga en el lugar correcto, se usa cuando se trabajan más de una tinta.

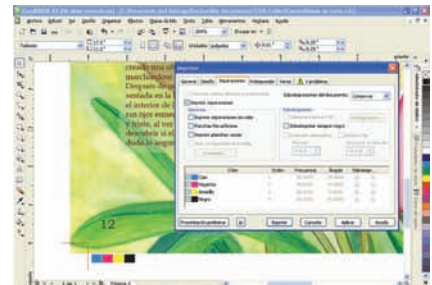
Actualmente los diferentes programas de diseño como son "Corel Draw" o "In Desing" tienen la opción de colocar estas marcas para la salida de impresión y en el caso del ultimo arregla la maqueta final por pliego listo para que la prensa digital saque los negativos.



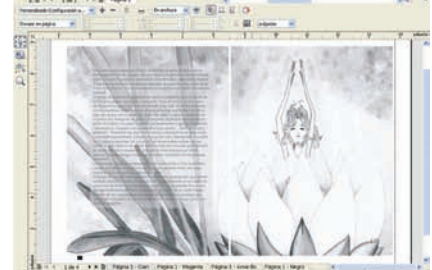
En esta ventana podemos pedir al programa que tipo de marcas queremos que ponga en el archivo, por ejemplo, marcas de corte, marcas de registro, barra de color e información del documento. Para acceder a esta ventana se usa el comando de exportar (Ctrl +E.).



Archivo para impresión
Corel Draw
Preparando separación del color CMYK



Positivo de Cian



Positivo de Magenta



Positivo de Amarillo



Positivo de Negro



Como podemos ver en el programa Corel Draw en la ventana de impresión se activa la opción de separación de color y automáticamente divide la imagen en los cuatro canales que constituye la selección de color, las marcas de registro se pueden poner manual o indicar al programa que las imprima en el formato. Lo importante es que se encuentren dentro del formato del papel, ya que si el negativo es mayor estas guías se pierden y causan muchos problemas al impresor.

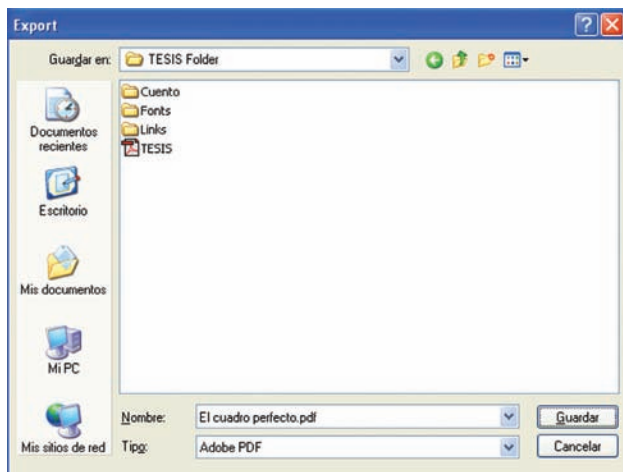


Archivos digitales.

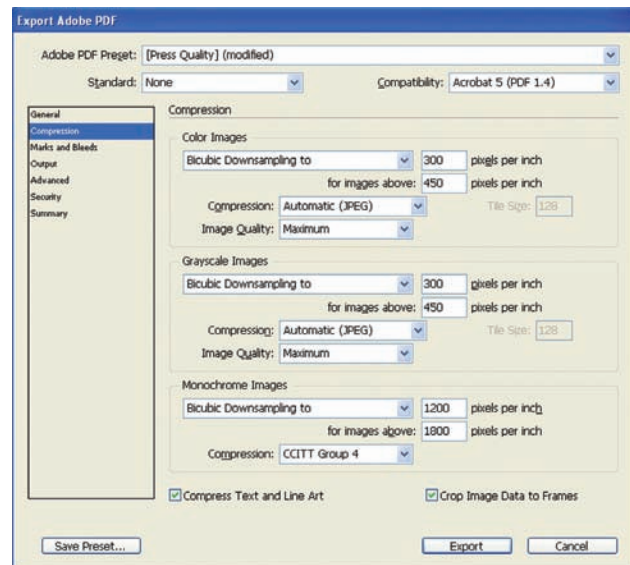
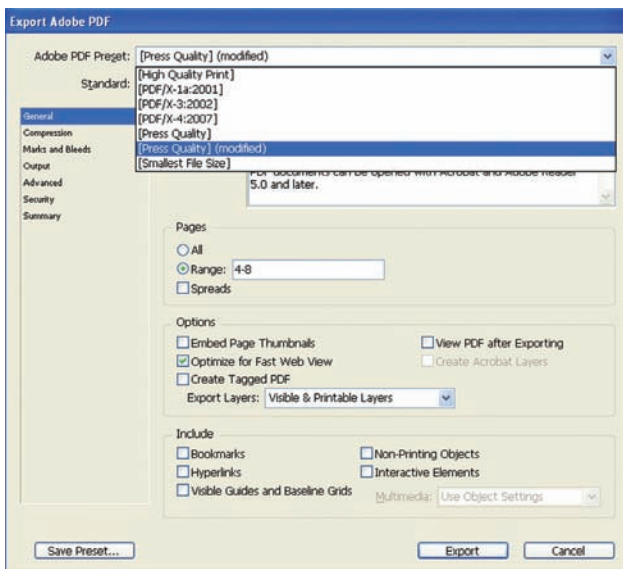
En la actualidad el archivo digital se puede entregar de varias formas.

En terminación PDF, el cual permite leer o visualizar la información fácilmente, en EPS, el cual maneja bien plastas y vectores fácilmente modificables y expandibles, en JPG, siempre y cuando este configurado en colores CMYK.

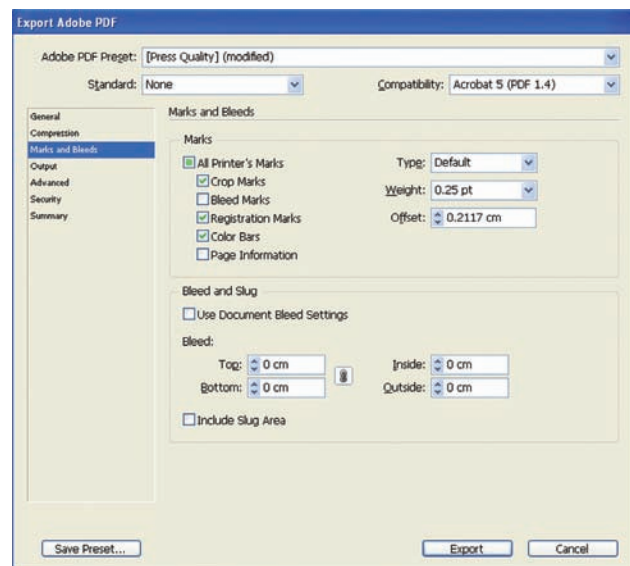
En caso de llevar el archivo nativo del programa en donde se formó, hay que tener cuidado que la versión del programa que se use coincida con la versión



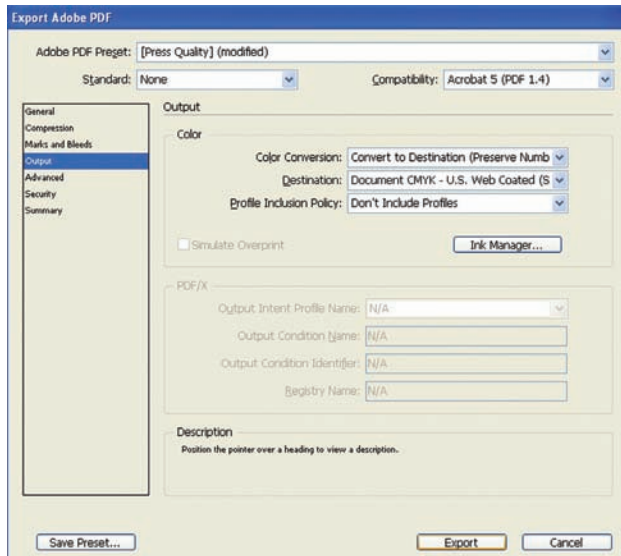
Para obtener el archivo PDF, se usa el comando exportar, se selecciona donde se guarda este documento y sale la ventana de configuración del archivo donde se puede escoger la calidad del archivo.



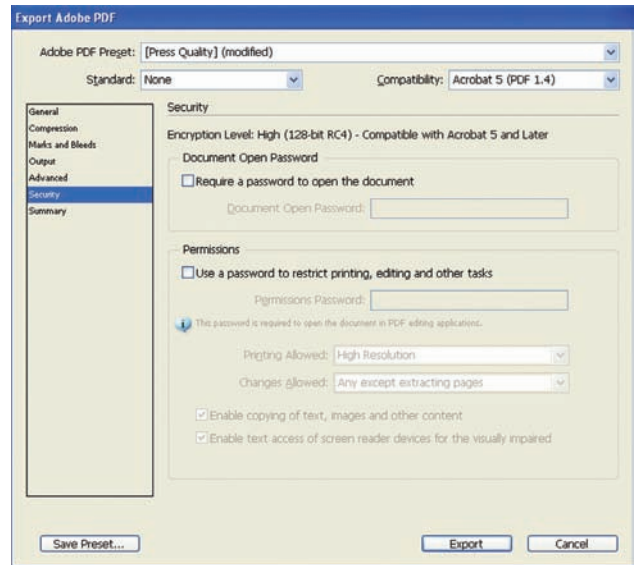
El nivel de compresión, del archivo, se recomienda un nivel bajo para archivos de corrección que se mandan por E-mail y para crear un archivo final máxima calidad y mínima compresión.



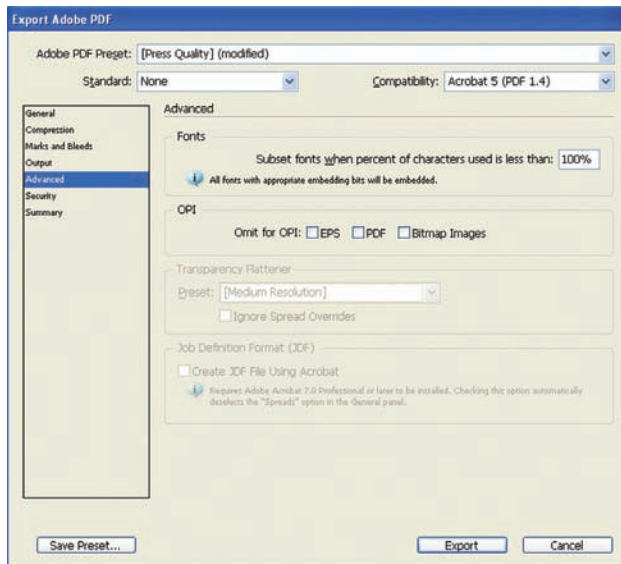
Como anteriormente se menciona en esta ventana se puede seleccionar el tipo de marcas que tenga este archivo, si el archivo es de consulta no requiere marcas de corte o registro.



Aquí se ve las opciones de salida a impresión, como es el formato y perfil de color.



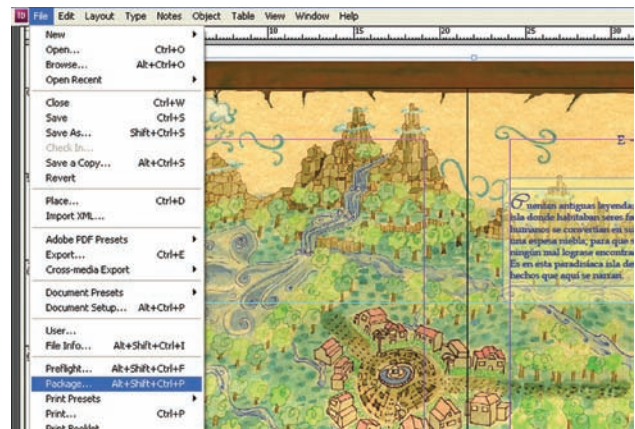
Si se quiere que solo se lea por personal seleccionado se puede agregar una contraseña de esta forma se controla el acceso al documento.

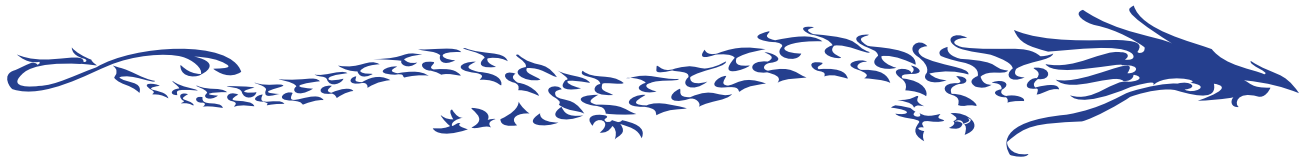


En caso de necesitar que el formato además se convierta en curvas EPS.

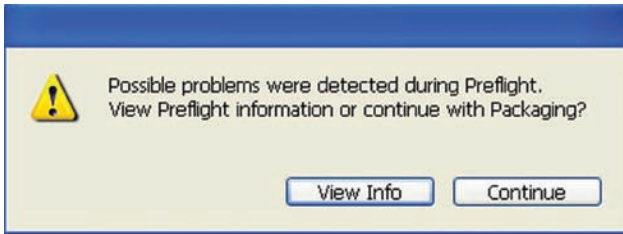
del impresor y que si requiere de "vínculos" o tipografía específica se "empaquete", en otras palabras si se lleva un archivo editable a la imprenta hay que asegurarse que puedan abrir el archivo sin problema alguno.

Para lograr eso en el archivo In Desing se accede a al pestaña de archivo y se pone la opción de empaquetar.

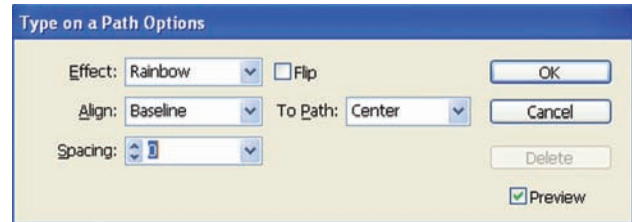




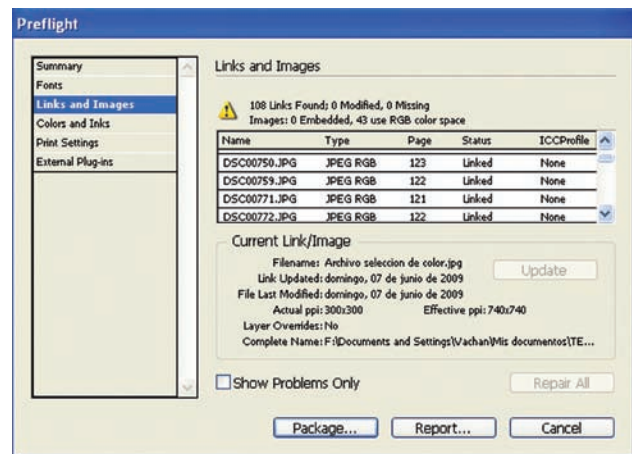
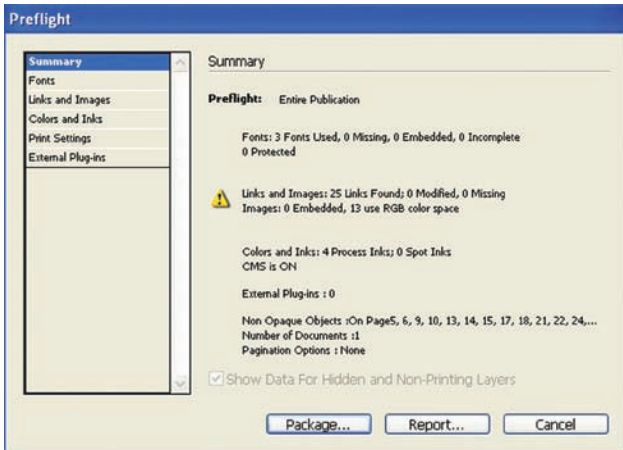
En caso de tener un problema el programa pide que verifique la información contenida.



Antes de empaquetar el documento te permite revisar que es lo que puede ocasionar problemas, en este caso el formato de la imagen esta en RGB, en este caso podemos ver de inmediato el problema regresar y corregir la imagen que este fuera de formato..

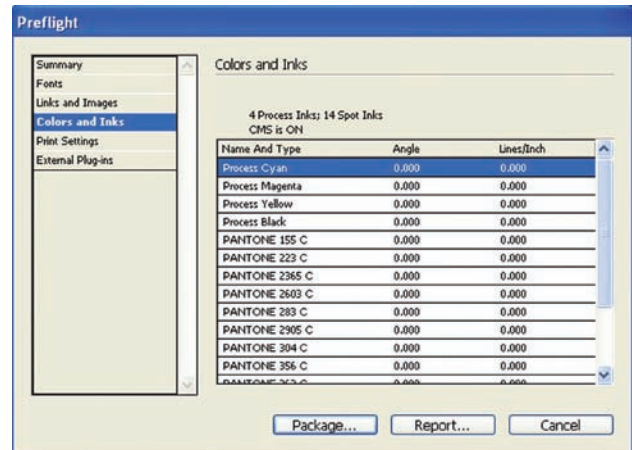
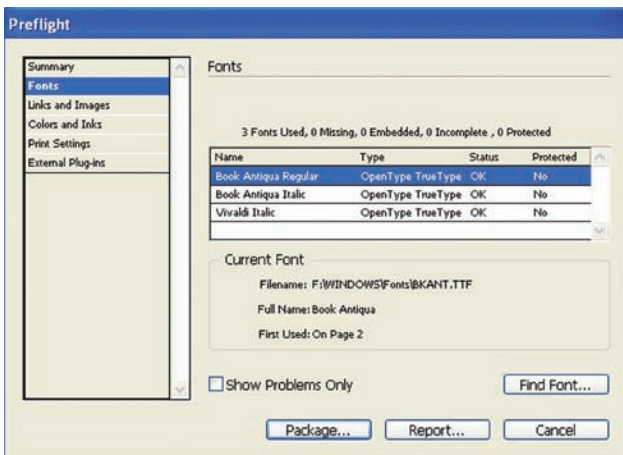


Como dato adicional y para evitar conflictos con fuentes usadas en el diseño se recomienda que se convierta en "curvas" para evitar un desfase o cambios no previsto, antes de empaquetar se accede al menú de tipografía y se abre esta ventana para convertirla en curvas.



Esta ventana permite ver todos los enlaces que usa y el formato en el que esta en caso de tener un conflicto con alguno te marca cual es y como se llama el archivo.

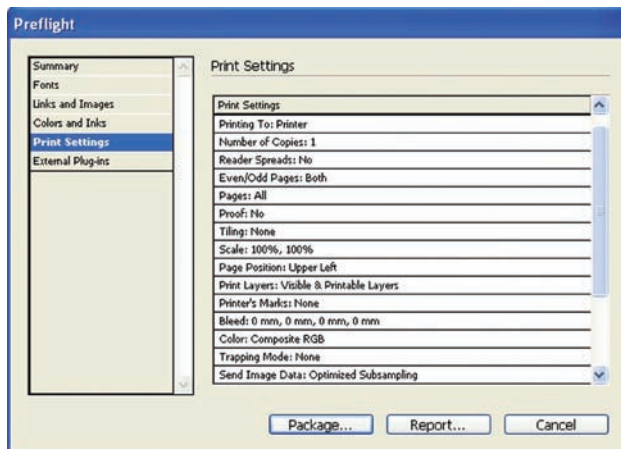
El sumario muestra información general del documento así como los problemas que puede tener.



Como su nombre lo dice esta ventana es el administrador de color se puede cuando se trabaja con más 4 tintas y cuales son las tintas extras registradas en el archivo.

En caso de ser la fuente la faltante en esta ventana se puede ver cual es la que falta y por cual se esta sustituyendo.

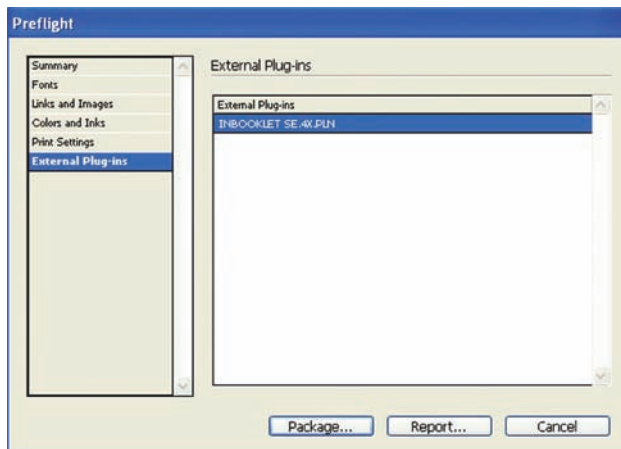




Aquí se muestra las especificaciones de impresión del archivo.

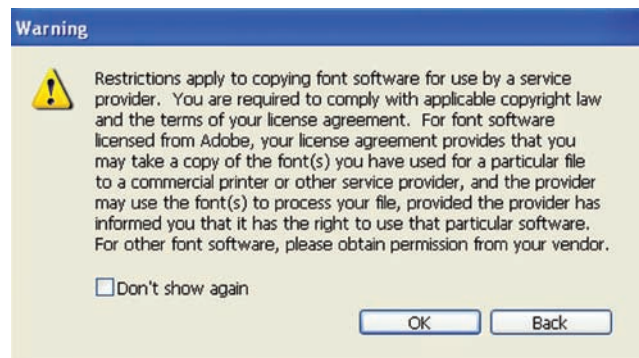


En esta ventana podemos darle nombre y especificar los datos que tiene el archivo que explica el uso de el empaquetado.



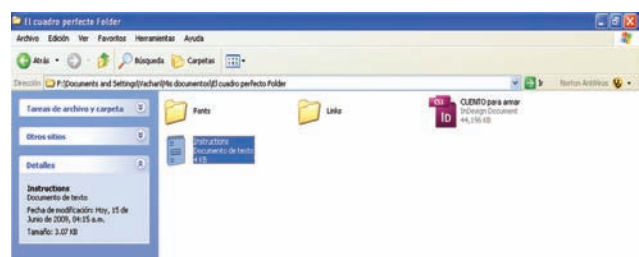
En caso de necesitar un controlador extra para impresión, se tendría que añadir al que viene definido por el programa, por suerte la mayor parte de las máquinas es capas de leer este tipo de archivo.

Comprobado todas las especificaciones y reparados los errores se puede proseguir con el empaquetado del archivo.



Algunas fuentes usadas puede que tengan derechos reservados, así que el programa avisa de estas restricciones ya que no se hace responsable del mal uso de estas.

Al final tendremos una carpeta que contiene una copia del archivo en formato .indd, una carpeta con todos los vínculos usados por este archivo, una carpeta con las fuentes usadas por este archivo y un documento que explica los pormenores que se seleccionaron anteriormente.





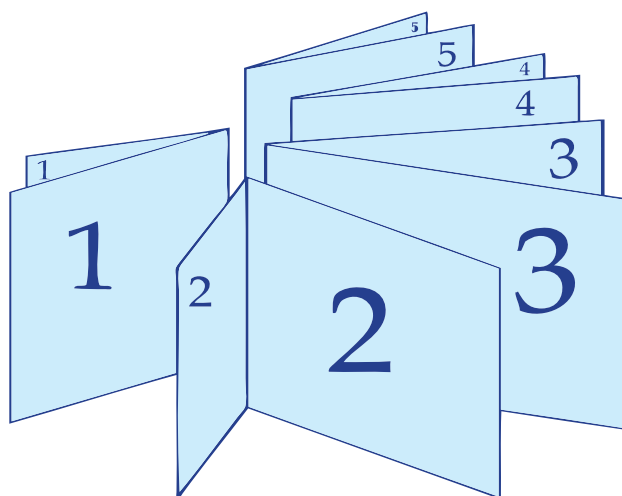
Maqueta y armado

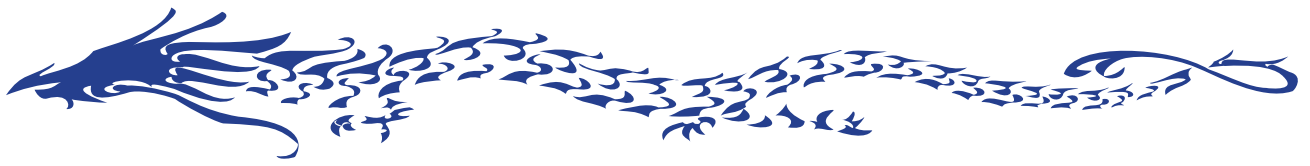
El pliego más usado en imprenta son hojas de 45cm X 61cm donde caben 4 cartas 8 páginas por lado tomando eso en cuenta podemos considerar que el armado del libro se puede hacer con 5 pequeños cuadernillos, 4 de 8 páginas y uno de 12 (centro) dando como resultado un libro de 48 páginas y dos archivos uno con las guardas y otro con la portada.

El armado del archivo se puede hacer en In Desing o en Corel Draw, según los archivos que admita la imprenta, lo importante es lograr un armado para la impresión del frente y vuelta, como se puede ver en este esquema las páginas se arman en pliegos de 4 páginas por cara, para armar los cuadernillos se marca el interno y externo.

	Frente		Vuelta	
1-Afuera	8	<i>Titulo</i>	<i>Legales</i>	7
1-Adentro	6	<i>Portada</i>	4	5
2-Afuera	16	9	10	15
2-Adentro	14	11	12	13
3-Afuera	28	17	18	27
3-Enmedio	26	19	20	25
3-Adentro	24	21	22	23

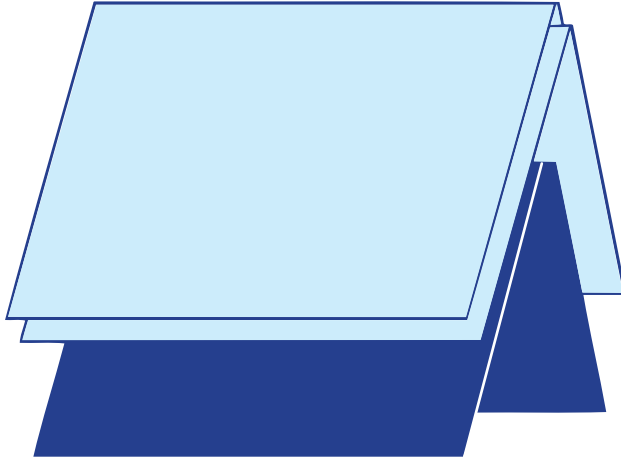
	Frente		Vuelta	
4-Afuera	36	29	30	35
4-Adentro	34	31	32	33
5-Afuera	44	37	38	43
5-Adentro	42	39	40	41



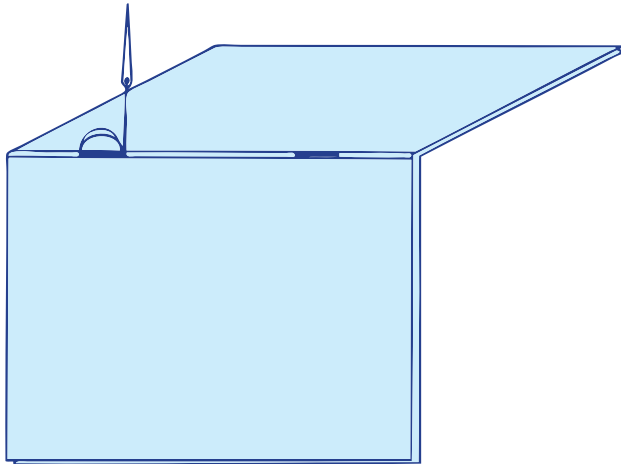


Armado de la maqueta

Después de la impresión se acomodan las páginas por cuadernillo, se puede usar un cartón duro en el cual se marcan los puntos de entrada y salida de la aguja de esta forma todos los cuadernillos estarán cocidos a la misma altura.

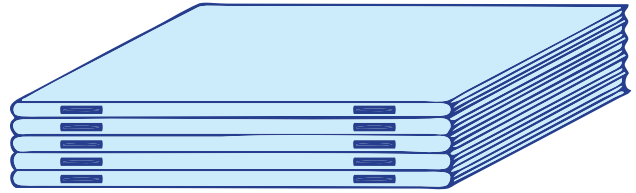


Teniendo las marcas se cose cada cuadernillo con hilo reforzado.



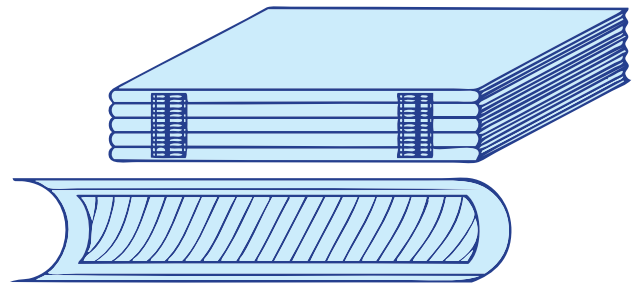
Con un par de vueltas basta a fin de que se no te lo menos posible.

Después de cocerlos se amarran entre ellos y se pega una tela (papel encerado) para proteger el desgaste del lomo.

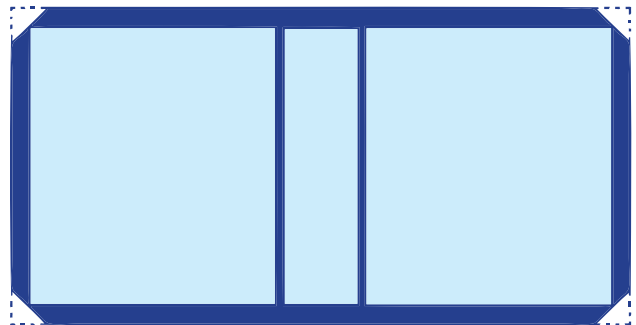


Para que el cuerpo del libro quede parejo después de unirlo se puede refinar con una guillotina (en este proceso se puede perder hasta 5mm por lado).

Este refuerzo tiene un sobrante de los lados que servía para pegarlo entre las pastas y las guardas.



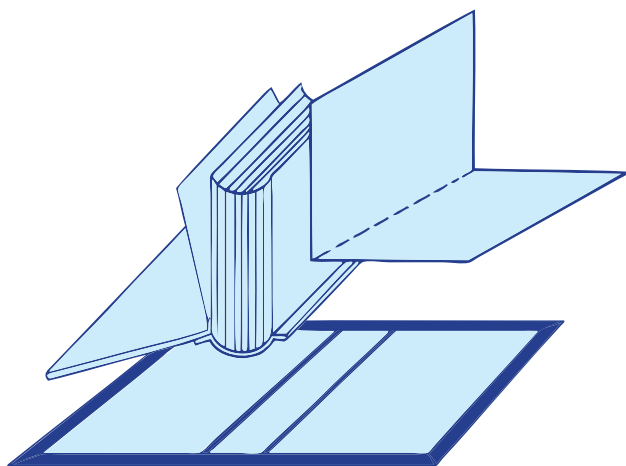
Se prepara la pasta rígida, con cartulina rígida a la cual se le adhiere el papel que lo cubrirá o la impresión de la pasta, en el siguiente esquema se puede ver las partes de portada, contra portada y lomo separados por un espacio superior al del grosor de papel, también podemos ver que para pegar la impresión se corta las esquinas y se dobla hacia adentro.



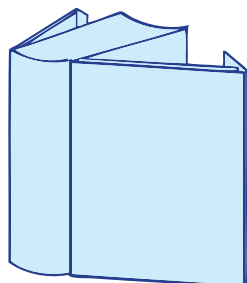
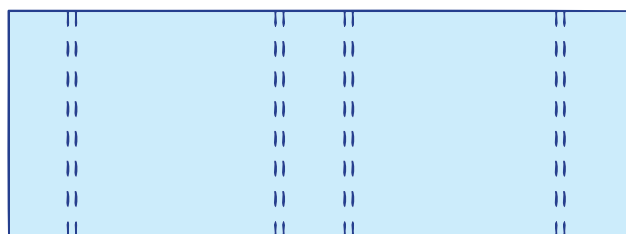


Problemas de impresión o moaré

Con la pestaña que se deja de la tela para el lomo se pega las guardas, la pestaña se pone entre la pasta y la guarda y la guarda se pega al cuerpo de la obra, de esta forma queda unidas todas las piezas.

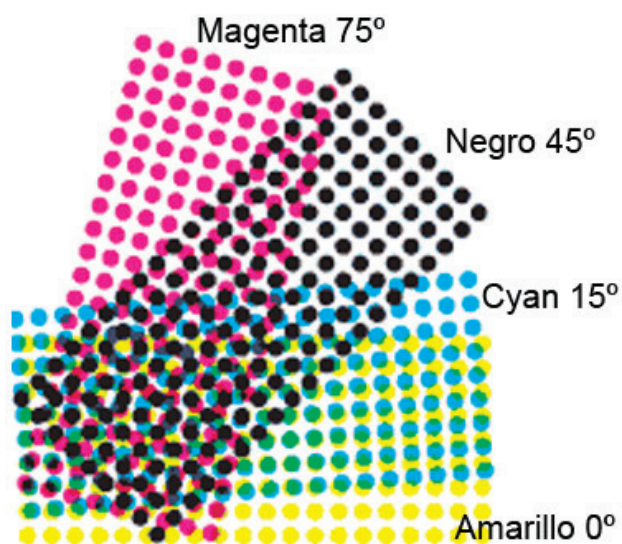


En caso de que la impresión pudiera ser afectada se puede colocar la portada y contra portada como sobre cubierta, en este caso se tendría que alterar el formato para incluir solapas.



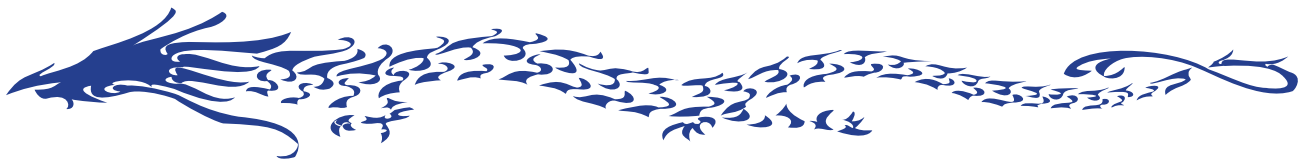
El moaré es un problema común en el la impresión de un documento o una imagen este se debe a que una de las pantallas de la selección de color se desalinea formando a veces un pequeño diseño repetitivo de puntos.

Este tipo de errores se corrige rectificando el grado de la pantalla, a continuación se muestra el esquema en que estas tramas se acomodan para formar la selección de color.



En este esquema se muestra como se acomoda la trama de los colores en la impresión.





Conclusiones

Durante el desarrollo del proyecto hemos podido aprender los elementos que conforman la estructura de un libro, así como los conocimientos que requiere un diseñador para poder darle forma a la estructura que lo contiene.

Seguimos paso a paso el desarrollo de imágenes que refuerzan la historia del cuento, se experimentaron con deferentes estilos y técnicas para poder conseguir una forma de comunicar un mensaje.

Lo único que queda es ponerlo a prueba del un público para buscar si el mensaje llega de la misma manera que el autor había planeado.

Todos los proyectos requieren un punto de evolución y prueba para ver que tan eficiente es el mensaje, en este caso al ser un dummy para presentar ante una editorial, solo podemos ponerlo a criterio del cliente y esperar a que la obra se publique.



Portada y contraportada del libro el cuadro perfecto.



Bibliografía



- Abad Sanchez, Antonio: "Manual del diseñador", Porrúa, México, 1993.
- Arnold, Eugene: "Técnicas de Ilustración", LEDA, Barcelona, 1982.
- Albers. Josef, "La interacción del color", Alianza, Madrid 1980.
- Ricard, Andree: "Diseño ¿Porqué?", Gustavo Gili, Barcelona, 1982.
- Barrie, J. M.: "Peter Pan", Alfaguara, México, 2006.
- Baroni, Daniel: "Diseño Gráfico", Folio, Barcelona.
- Barthes, Roland: "Análisis estructural del relato", Tiempo contemporáneo, Argentina, 1974.
- Berry, Swan y Judy Marsin: "Diseño y color", Blume, Barcelona, 1994.
- Callejo, Jesús, "Hadas, Guía de seres mágicos de España", EDAF S.A. Madrid 2002.
- Colyer, Martin: "Como encargar ilustraciones", Gustavo Gili, Barcelona, 1994.
- Cowan, Finlay: "Dibujar y pintar personajes de fantasía", Norma, Barcelona, 2003.
- CLAMP: "XXX Holic", Kodansha, Tokio, 2003.
- Dalley, Terrence: "Guía completa de Ilustración y Diseño, Técnicas y Materiales", Herman Blume, España, 1982.
- De Buen Unna, Jorge : "Manual de diseño editorial", Sabtillana, México, 2003.
- Dondis A. Dondis, "La sintaxis de la imagen", Gustavo Gili, Barcelona 1997.
- Ezzi, Massimo, " Diccionario ilustrado de moustros", Alejandría S.A. Barcelona 2000.
- Farb, Peter: "El bosque", Time Life, México, 1978.
- Gruman Galen, John Cruise, Kelly Kordes: "La biblia de Adobe In Desing", ANAYA multimedia, Madrid, 2000.
- Guilliam Scott, Robert: "Fundamentos de Diseño", Limusa, México, 2002.
- Jennings, Simon:" Guía del diseño gráfico para profesionales", Trillas, México, 1995.
- Lehmann, Timothy R. : "Manga master of the art", Collins, E.U. New York, 2005 .
- Liao, Di: "En dirección contraria", Yan'an Xilu, Shanghai China, 1538.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

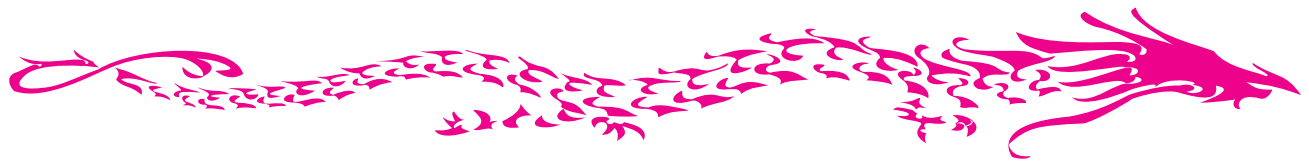
Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

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



- Martín. Judy, "Color Percepción y uso en la pintura". Blume, Barcelona 1995.
- Martín .Judy, "Diseño y Color", Blume, Barcelona 1994
- Martínez Val. Juan, "El diseño y la idea" Tellus, Madrid 1984.
- Mayer, Ralph: "Materiales y Tecnicas del arte", Herman Blume, Madrid, 1993.
- Mc Clouud, Scott: "Entender el comic el arte invisible", Astiberri, Bilbao, 2007.
- Meggs, Philip.B: "Historia del Diseño", Trillas, México, 1991.
- Meggs, Philip.B: "Historia del Diseño", Mc. Graw Hill, México, 2000.
- Müller, Joseph y Brockman: "Sistemas de retículas. Un manual para diseñadores graficos", Gustavo Gilli, Barcelona, 1982.
- Müller, Joseph y Brockman: "Historia de la comunicación visual", Gustavo Gilli, Barcelona, 1988.
- Olea, Oscar: "Metodología para el diseño", Trillas, México, 1991.
- Owen, Peter y Jane Rohason: "Manual completo de Técnicas de Aerografía", Herman Blume, España, 1982.
- Page, Michael y Robert Inpen: "Enciclopedia de las cosas que nunca existieron", ANAYA, Madrid, 2002.
- Prieto, Daniel: "Diseño y Comunicación" UNAM, México, 1982.
- Pelkey Bicknell, Trelde y Felicity Trotman: "Cómo escribir e ilustrar libros infantiles ¡y conseguir su publicación!, Aboitiz-Dalmau Editores, Barcelona 2005.
- Propp, Bladimir: "Morfología del cuento", Colofon, México, 1992.
- Rowling, J. K.: "Harry Potter and the Order of the Phoenix", Scholastic, México 2003
- Sackmann, Eckart, "Master pieces of fantasy Art", Ed. Norma Barcelona 1986.
- Satue, Enric: "El diseño grafico desde los oríneles", Alianza, Madrid, 1995.
- Samara, Timothy: "Diseñar con y sin reticula", Gustavo Gilli, Barcelona, 2004.
- Swan. Allan, "Bases del diseño gráfico" Gustavo Gilli, México 1996.





- Swann, Alan: "Como diseñar retículas", Gustavo Gilli, Barcelona, 1989.
- Simpson, Ian "Curso completo de dibujo". Blume España 1999. Traductora Beatriz Arellana Carreño.
- Stroud, Brian, "Good fairies" "Bad Fairies", Pavilion, Gran Bretaña 2000.
- Wigan, Mark: "Imágenes en secuencia", Gustavo Gilli, Barcelona, 2008.
- Wigan, Mark: "Pensar Visualmente", Gustavo Gilli, Barcelona, 2007.
- Willber, Hans Peter y Friedrich Forssman : " Primeros auxilios en tipografía", Gustavo Gilli, Barcelona, 2002.
- Wong, Wucius : "Diseño Bi y Tri-Dimensional", Gustavo Gilli, Barcelona, 2002.
- Wong, Wucius : "Fundamentos del diseño", Gustavo Gilli, Barcelona, 2002.
- Catalogo Infantil, Trillas , México,2000.
- Catalogo 2002 Castillo de la lectura , Castillo, México,2002.
- Grandes obras de la literatura, tomo 1, UTEHA, México, 1980.
- Guia completa para el artista, Parramón, Barcelona, 2004.
- Enciclopedia de Carlitos, vol.1, Grijalbo Mondadori, México, 2004.



