

36
20j



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTONOMA DE MEXICO

ESCUELA NACIONAL
DE
ARTES PLASTICAS

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

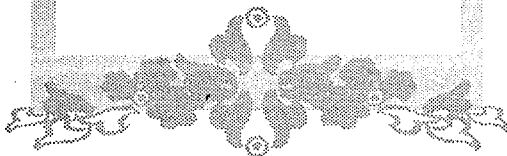
14 Librerías de Artesanías Mexicanas

TESIS: Que para obtener
el Título de Licenciada en
Diseño Gráfico presenta
Georgina Elizabeth Guerrero Mandrakus

Director de Tesis:
Irene Sierra Olagaray

México, D.F. 1997.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**





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.

INDICE

INTRODUCCION

| | |
|--|----|
| INTRODUCCION | 1 |
| CAPITULO 1 ¿Que es una "librería"? | 3 |
| 1.1 Localización de "librerías" | 5 |
| 1.2 Tipos de "librerías" | 6 |
| 1.2.1 "Librerías" de gráficos vectoriales | 6 |
| 1.2.2 Imágenes bipmap | 7 |
| 1.2.3 Diferencias entre Imágenes Bipmap e Imágenes Vectoriales | 9 |
| CAPITULO 2 ¿Para qué sirve una "librería"? | 11 |
| 2.1 Simplificación de Tiempo | 12 |
| 2.2 Experimentar y Crear | 13 |
| 2.3 Relación Bi-Media | 14 |
| CAPITULO 3 Manejo técnico de las "librerías" | 16 |
| 3.1 Como acceder a una "librería" | 16 |
| 3.2 Realización de "librerías" | 18 |
| CAPITULO 4 "Librerías" como elementos de Diseño en una Composición | 23 |
| 4.1 Ejemplos | 24 |
| CAPITULO 5 "Librerías" de Artesanías Mexicanas | 31 |
| 5.1 ¿Qué es una Artesanía? | 32 |
| 5.2 Características | 33 |
| 5.3 Tipos de Artesanías | 34 |
| 5.3.1 La Alfarería | 36 |
| 5.3.2 La Cerámica | 37 |
| 5.3.3 La Cerería | 38 |
| 5.3.4 La Cestería | 39 |
| 5.3.5 La Herrería | 40 |
| 5.3.6 La Laca | 41 |

| | | |
|--------|---|----|
| 5.3.7 | La Lapidaria y la Joyería | 42 |
| 5.3.8 | El Metal Forjado | 43 |
| 5.3.9 | La Orfebrería y la Platería | 44 |
| 5.3.10 | El Papel Amate, Mache y Picado | 45 |
| 5.3.11 | La Talabartería | 46 |
| 5.3.12 | El Tallado y Torneado de Madera | 47 |
| 5.3.13 | Uso de Telares y Bordado de Telas (Textiles) | 48 |
| 5.3.14 | Vidrio Soplado y Moldeado | 49 |
| 14 | "Librerías" de Artesanías Mexicanas (índice de ilustraciones) | 50 |
| | Conclusiones | 60 |
| | Glosario | 61 |
| | Bibliografía | 63 |

Agradecimientos:

- *A la Profesora Irene Sierra por su paciencia.*
- *A mi familia*

Dedicada a:

*Benjamín Guerrero R., Ely Mandrakas M.,
Alejandra, Benjamín Jr., Sócrates, Athenea,
Raúl, Alejandrita, Karen y . . . Dolly†*

Introducción.

Este trabajo se elaboró, debido a las necesidades tanto del diseñador gráfico como de cualquier usuario de computadora, que utiliza este aparato para la realización de documentos o publicaciones que requieren llevar fotografías o ilustraciones relacionadas con la cultura mexicana, y que las desean obtener de los Clip art o "librerías" de imágenes, (como se les conoce en español) y no las encuentran. Debido a que las "librerías" de imágenes en su mayoría, se realizan en países como Estados Unidos y Canadá donde las imágenes que se almacenan en discos para computadora, son de temas relacionados con su país, geografía, gente, cultura y tradiciones.

Por todo lo anterior, se buscó la manera de resolver parte de ese problema. Lo primero que se investigó fue: que era una "librería", cuantos tipos de "librerías" existen, para qué sirve una "librería", como se realiza una "librería", quienes utilizan las "librerías", que temas no se encontraban en las "librerías" existentes, que temas podían ser adecuados o primordiales para realizar una serie de "librerías" que tuvieran que ver con la cultura mexicana, y que fueran versátiles y útiles en el campo del diseño gráfico.

Una vez decidido que el tema sería las Artesanías Mexicanas, se buscó información escrita y gráfica acerca de ellas. Se dividió a las artesanías mexicanas en catorce apartados de acuerdo a los materiales y técnicas con que son hechas para después elegir algunas fotografías, que fueron escaneadas para servir de plantillas en la realización de una serie de ilustraciones de tipo esquemático, para que su utilización y aplicaciones fueran mayores. Al terminar esta serie de ilustraciones, se procedió a clasificarlas de acuerdo a las técnicas con que fueron hechas las artesanías, una vez clasificadas se almacenaron en "librerías" (o directorios), a los que se les nombró de acuerdo a la técnica artesanal.

Terminadas las "librerías" de Artesanías, se dieron ejemplos de sus aplicaciones en el campo del diseño gráfico. Estos ejemplos fueron composiciones en portadas de libros, discos y etiquetas entre otras tantas. En estas composiciones no solo se utilizaron las "librerías" como elementos de diseño, sino también algunas de las técnicas de la comunicación visual para su realización. Las aplicaciones permitieron mostrar la ayuda y ventajas que brindan las "librerías" tanto en tiempos como en versatilidad de trabajo, ya que se podían hacer repeticiones exactas, rotar elementos, quitar partes, aplicar color, agregar otras ilustraciones o texto y desarrollar nuevas soluciones creativas, sin necesidad de elaborar personalmente las ilustraciones o fotografías y teniendo de una sola fuente, una enorme variedad de temas documentados gráficamente y listos para ser utilizados en los nuevos documentos.

En el capítulo 1, se abordan los antecedentes de las "librerías" de imágenes, como se presentan dentro del campo de la computación, como se localizan en una computadora, cuantos tipos de librerías que existen, y sus respectivas diferencias. En el capítulo 2, se muestra la utilidad de las "librerías" dentro del campo del diseño gráfico, así como las ventajas que representan en ahorro de tiempo como en facilidad de manipulación y libertad de experimentación. En el capítulo 3, se aclara que para la utilización de las "librerías" de imágenes es necesario tener conocimientos previos del manejo de una computadora, así como de los programas en los que se aceptan las "librerías" de imágenes. También se muestra como realizar, acceder y manejar las librerías de imágenes. En la realización de "librerías" se especifica que tipos de imágenes se pueden realizar y como se pueden elaborar. En el capítulo 4, se presentan algunos ejemplos de las aplicaciones que se les pueden dar a las librerías de imágenes como elementos de diseño en una composición.

Y finalmente en el capítulo 5, se explica el porqué se realizaron catorce librerías de imágenes de Artesanías Mexicanas, lo que son las Artesanías, sus características, como se clasificaron las Artesanías, una descripción de cada técnica utilizada en la elaboración de las artesanías así como las muestras gráficas de las "librerías" de imágenes de Artesanías Mexicanas. También se incluye un glosario al final de este trabajo que contiene definiciones de términos técnicos y de términos poco utilizados en la actualidad o que sólo se usan en determinadas localidades.



Capítulo 1

**“Recientemente ha aparecido
una nueva herramienta que
constituye una potencial revolución
en el futuro del arte:
las Computadoras”**

Carl Sagan - Científico

CAPITULO 1

¿Qué es una "librería"?

Como antecedente de las "librerías", encontramos los libros y revistas de "Clip Art" ó "recortes", que utilizaban los impresores y diseñadores para la realización de originales, se trataba de una serie de viñetas e ilustraciones, organizadas por temas que se publicaban periódicamente; las ilustraciones se encontraban realizadas en alto contraste y en pantallas de puntos de distintos porcentajes, y para su utilización era necesario recortarlas y pegarlas en los originales mecánicos. En caso de que el tamaño no fuera adecuado para su uso, se debía ampliar o reducir la imagen por medios fotográficos, este tipo de "librerías" de imágenes era muy útil, por su gran variedad y ahorro de tiempo al no tener que realizar las ilustraciones, pero tenía la desventaja de un tamaño fijo y para su modificación se convertía en una tarea sumamente compleja.

Ahora, con los avances de la tecnología en el auxilio de todas las actividades humanas, la computadora u ordenador personal, representa una herramienta sumamente útil y rápida para solucionar problemas en todas las áreas del quehacer humano. Dentro de estas áreas se encuentran: el diseño gráfico, y sus disciplinas, como son el diseño editorial, publicitario, de empaques, de identidad corporativa, entre otros tantos.

En este apartado la atención se centrará en la ayuda que brinda la computadora al diseñador gráfico y a los usuarios de computadora que requieran de emplear imágenes en sus documentos.

Para comenzar a ubicar las "librerías" es necesario conocer algunos aspectos de la computadora y los programas que trabajan en ella. La computadora como herramienta, procesa información que el usuario introduce en ella por medio de ciertas instrucciones, opciones o rutinas que le dicen como ejecutarlas, esta serie de instrucciones son las que conforman los llamados programas, de éstos últimos existe una enorme variedad, y encontramos entre otros programas los de Ciencia, Arte, Administración, Entretenimiento, Diseño e Ingeniería. Aquí tomaremos como base los programas de Diseño, Dibujo y Edición de texto e imagen. Uno de estos programas es Corel Draw (versión 4.0), que será en el que se base la realización, búsqueda, manipulación, organización y presentación de las "librerías" de imágenes, a las que se hace referencia.

Los programas de computadora enfocados al Dibujo y al Diseño están constituidos (como la mayoría de los programas) por menús, que al abrirse muestran opciones de trabajo,

por las que puede comenzar a buscarse las "librerías" de imágenes, también nombradas bibliotecas o Clip Art (como se les llama en inglés).

Al localizar las "librerías" de imágenes, encontramos que son conjuntos de archivos de computadora en los que se encuentran almacenadas imágenes. Estos archivos son organizados o almacenados en directorios o "librerías" de imágenes llamadas así por que su contenido es gráfico, estas "librerías" recibirán un nombre de acuerdo al tema de los archivos contenidos. Las "librerías" de imágenes a su vez se almacenan en discos de computadora, ya sean discos compactos (CD-ROM), discos duros o flexibles de 5 1/4" o 3 1/2" entre otros, esto dependerá del tamaño de las "librerías" así como de la cantidad que de ellas se tenga.

Los archivos de imágenes son hechos anteriormente por los realizadores del programa, adquiridas independientemente del programa en el que se trabaje o realizadas y almacenadas por el usuario del programa.

Consideremos entonces a una librería como un directorio, en el que se guardan archivos de imágenes, estos archivos pueden ser: gráficos, viñetas, dibujos e incluso fotografías que son traducidas en la computadora a impulsos electrónicos que son los llamados bits, que representan las unidades más pequeñas de información que reconoce una computadora.

La computadora traduce estos bits a píxeles (elementos de imagen), la continuidad de estos píxeles encendidos o apagados, en la pantalla es lo que va conformando líneas y la unión de líneas, formas.

Estas formas pueden ser en: blanco y negro o de color asignándole a cada pixel ciertos bits. Por ejemplo, si a un bit se le asigna un valor de 1 o 0, el pixel se encontrará representando el blanco o el negro. Si se le asignan 4 bits, el pixel puede representar hasta 16 tonos de gris. Si se le asignan 8 bits, entonces se pueden representar hasta 256 tonos de gris; es decir, de 4 a 8 bits los píxeles pueden representar imágenes en escalas de grises y así sucesivamente.

En lo que respecta al color en la computadora, éste se representa utilizando los valores de los colores RGB (siglas inglesas de Red /rojo, Green /verde y Blue /azul) que es un proceso aditivo, el cuál emite y combina diferentes intensidades de luz roja, verde o azul para producir la apariencia de varios colores en el monitor. En un monitor a color, cada pixel está formado por tres fósforos de colores: uno rojo, uno verde y uno azul, y cada fósforo puede variar la intensidad de su luz.

Las combinaciones de estos fósforos de color, encendido o apagado producen ocho colores básicos: negro, rojo, verde, azul, ciano, magenta, amarillo o blanco. Al apagarse todos los fósforos se produce el negro, y al encenderse todos los fósforos se produce el blanco.

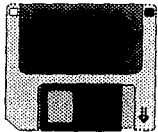



En los monitores de color cada fósforo rojo, verde y azul tiene una capacidad de 8

bits y es capaz de emitir hasta 256 intensidades de la luz, según el monitor y tarjeta de vídeo que se posea; y al variar las intensidades de los fósforos en cada pixel, los monitores de color pueden mostrar aproximadamente 16.7 millones de colores diferentes.

1.1 Localización de librerías

Una vez entendido lo que son las "librerías", se requiere saber como localizarlas y donde es posible obtenerlas. Las "librerías" se encuentran por lo general ordenadas de acuerdo a temas, similitudes, categoría, especies, familias o situaciones y según su clasificación reciben un nombre.

Los archivos contenidos dentro de una "librería", son nombrados de acuerdo a su contenido para facilitar su identificación y localización, y regularmente reciben el nombre de lo que contienen o de las características principales de la imagen. Por ejemplo, si tenemos una "librería" que lleve el nombre de "fruta", los archivos contenidos dentro de él estarán relacionados con este tema, es decir, si la "librería" contiene tres archivos, uno puede ser la imagen de una manzana, otra de una pera y el último de una piña. Cada archivo recibe el nombre de la fruta que representa, siempre y cuando no exceda de ocho caracteres, esta regla se aplica por lo general no solo en las "librerías" sino en todos los archivos que se realicen en una computadora PC (Computadora Personal Compatible con Sistemas IBM).

| Unidad de Almacenamiento (Ejemplo) | LIBRERIA | Nombres de los archivos | Imagen |
|---|--------------|--|---|
|  | FRUTA | manzana.cdr pera.cdr piña.cdr |    |

Los nombres serán organizados de manera alfabética, y la cantidad de librerías y archivos puede ser tan amplia como capacidad de memoria tenga el ordenador o el dispositivo en el que se almacenen.

Las "librerías" de imágenes pueden ser tan sencillas o complejas como el tema y el programa lo establezcan. Al realizar un nuevo documento y auxiliarse de las "librerías" de imágenes, se pueden abrir tantas como sean necesarias, en un solo documento modificarlas o aumentarles nuevos elementos.

1.2 Tipos de Librerías

En este trabajo se hablará de las "librerías" que se presentan en programas de dibujo e ilustración, como es Corel Draw, debido a que es un programa que fué creado para el manejo de dibujos vectoriales, y de hecho la mayoría de las ilustraciones de las "librerías" de imágenes comerciales son hechas en esta clase de programas, porque se pueden modificar fácilmente en su organización, dimensión, dirección y color, sin afectar su resolución. Pero no solo existen los dibujos o gráficos vectoriales dentro de las "librerías" de imágenes sino también existen las imágenes bipmap (o mapa de bits), a continuación se explica la diferencia entre ambas.

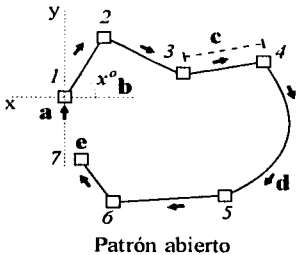
1.2.1 Librerías de gráficos vectoriales

Las ilustraciones en programas como Corel Draw, se encuentran realizadas como gráficos vectoriales también llamados gráficos basados en objetos, es decir, que se construyen formas por medio de líneas rectas o curvas, en las que cada punto de inicio, cambio de dirección o término de la línea son la representación gráfica de operaciones matemáticas que se almacenan internamente en la computadora. Estas líneas se caracterizan por tener, tanto longitud como sentido y dirección. Los puntos de inicio, cambio de dirección y sentido se encuentran representados por pequeños cuadrados llamados nodos, los cuales indican la posición en coordenadas x, y u horizontal y vertical en un monitor. Para la realización de una línea es necesario tener un nodo de inicio y uno de término, este último indicará la distancia en milímetros o pulgadas, la dirección en grados que van desde el 0° hasta los 360°, y el sentido que estará indicando el principio y final de la línea.

El sentido nos sirve cuando se tiene una serie de líneas unidas por los nodos o mejor dicho construidas por nodos, y que al unirse el primer nodo con el último se crea un patrón o figura. Un patrón cerrado nos servirá para crear una figura a la que se le puede aplicar color, que a diferencia de la línea (un patrón abierto) no es posible aplicarle un color de relleno, solo de filete o línea. Los nodos tienen dos características:

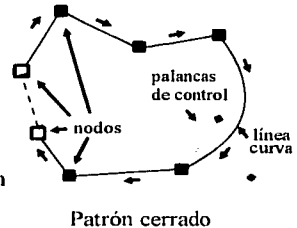
1.- Presentan un par de palancas que sirven para direccionar la línea que inician o terminan, estas palancas pueden funcionar de manera simétrica o asimétrica, marcando el punto de inflexión.

2.- Los nodos también permiten determinar si las líneas serán curvas o rectas. Con una serie de patrones cerrados es posible ir construyendo formas más complejas que serán las que vayan conformando una ilustración.



- a) origen (1)
- b) dirección (x°)
- c) distancia (mm)
- d) sentido (1,2,3,4,5,6,7)
- e) término (7)

Cada nodo indica su posición en coordenadas dentro de la pantalla (x, y)



La medida de un archivo (en este caso gráfico) en lo que a memoria respecta, depende de la cantidad de objetos y nodos, así como de la exactitud de la vectorización. El tamaño de los archivos se mide en Bytes, Kilobytes (Kb) y Megabytes (Mb). Los Bytes, representan un conjunto de 8 bits, que es la unidad mínima de memoria, cada byte puede representar una letra, un número o un punto. Los Kilobytes son una unidad de medida que representa 1024 bytes, para facilitar su conteo, y a su vez 1024 Kilobytes representan 1 Megabyte.

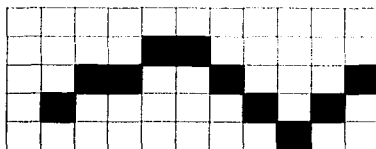
1.2.2 Imágenes bimpaps

El segundo tipo de imágenes son del tipo bitmap o mapa de bits, que es una imagen formada o representada por una serie de puntos (píxeles); los escáners y algunos programas de dibujo generan este tipo de imágenes, y tienen una resolución fija.

Las imágenes escaneadas, son dibujos, pinturas, gráficos, viñetas hasta fotografías que se introducen en un dispositivo llamado escáner, que convierte las imágenes que se encuentran

en papel a forma digital. El proceso de digitalizar o convertir una señal analógica, como es una imagen, a una clave binaria funciona de la siguiente manera: cuando un escáner es encendido, emite una luz sobre la imagen a copiar, parte de esta luz es absorbida por el papel y parte se dispersa, pero la mayoría de la luz es reflejada hacia el escáner, ésta viaja a través de una serie de lentes dentro de un dispositivo sensible a la luz llamado Mecanismo Conector de Carga (MCC), y que al moverse la lámpara del escáner sobre el documento, el MCC absorbe esta luz, que hace que genere un voltaje eléctrico, que viaja a una tarjeta interface de la computadora donde es convertido a una serie de números binarios (combinaciones de apagado/encendido); estos números contienen información de cada elemento importante de la imagen, llamado pixel, un pixel constituye la parte más pequeña de una imagen; y de acuerdo con los valores de los números, a los pixeles se les asignan valores de brillantez u opacidad. Los tonos de gris o de color varían, dependiendo del tipo de escáner que se utilice, por ejemplo, para un escáner de 32 tonos de gris, los valores van de 0 a 31 donde el 0 equivale al negro y 31 equivale al blanco. Para un escáner de 256 escalas de grises los valores van de 0 a 255, donde el 0 equivale al negro y 255 al blanco. Los números entre el 0 y el 255 representan matices individuales de gris, y así sucesivamente. Entre más detalles contenga la imagen el tamaño de los archivos aumenta cuando crece la exactitud (es decir, la fidelidad y resolución). El tamaño también depende de las características de la imagen, es decir si la imagen a escanear es a línea o alto contraste, escala de grises, medios tonos, color o millones de colores. Si los archivos de imágenes son mayores de 1.44 Mb, deben almacenarse en un dispositivo distinto a los discos flexibles de 3 1/2", puesto que es su capacidad máxima. Para modificar imágenes bipmap, se requieren de programas de edición de imágenes como Photo-Paint, Photo Deluxe o Photoshop entre otros, que trabajan modificando cada pixel de la imagen, en cuanto a su saturación, matiz, contraste, brillo y tono.

IMAGEN BIPMAP
(AMPLIADA AL 600%)



línea creada por medio de pixeles

IMAGEN AL 100%



1.3 Diferencias entre imágenes bitmap e imágenes vectorizadas

Es necesario saber que diferencia existe entre las imágenes vectorizadas e imágenes bitmap, para determinar, cual es la que conviene utilizar cuando se realiza un documento y se requiere de alguna ilustración o fotografía. Encontramos que una de las principales diferencias entre una imagen bitmap y una vectorizada, es que la primera por lo regular, se obtiene por medio de un escáner para después ser almacenada o modificada, aunque también se puede elaborar dentro de la computadora, sin este dispositivo.

Cuando se necesita una fotografía no existe otro medio de obtención de la imagen que no sea digitalizandola e insertándola en el documento, en este proceso el trabajo lo realiza el escáner, y el diseñador o usuario se limitan a colocar y escalar el tamaño de la imagen en el documento.

En lo que concierne a las imágenes vectorizadas, en su totalidad son realizadas por algún ilustrador, diseñador o técnico que maneje una computadora, es decir requieren de la mano humana y la computadora para existir. Dentro de las imágenes vectorizadas, encontraremos solo ilustraciones, que aunque muy bien terminadas o muy parecidas a la realidad, tendrán algunas limitantes en cuanto a cantidad de colores y número de elementos. Estas ilustraciones son de tipo esquemático, y son fáciles de modificar en cuanto a el orden de sus elementos, su color, dimensión y otras variantes,

En lo que concierne a las imágenes bitmap, estas abarcan desde ilustraciones a línea hasta fotografías en millones de colores con resoluciones desde 72 ppp, hasta 1200 ppp (puntos por pulgada) y algunas veces hasta más, dependiendo de los dispositivos con los que se capture y almacene la imagen.

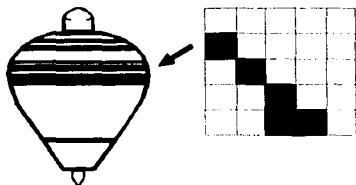


Imagen realizada por medio de mapa de bits

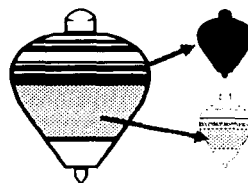


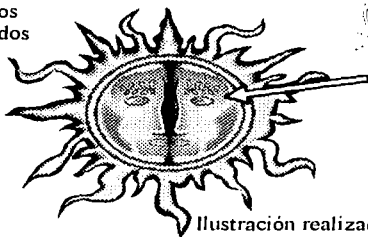
Imagen realizada por medio de objetos (patrones) vectorizados

Dependiendo su resolución será el tamaño que tendrá. Para realizar algún cambio, a diferencia de las imágenes vectorizadas las bitmap no se manejan por objetos, y para su modificación requieren cambiar pixel por pixel o toda una serie de pixeles de acuerdo a su color o tono.

Al ampliar esta clase de imágenes se separan sus píxeles, haciendo que la imagen presente un aspecto dentado por tener una resolución fija. Al reducir el bitmap también se produce una distorsión, ya que se eliminan píxeles para adaptar el bitmap a su nuevo tamaño.

Una de las ventajas del formato vectorial es que su calidad de impresión no se verá afectada cuando se le modifique, escale o gire, ya que una vez vectorizado un gráfico se crea un dibujo que es independiente de la resolución. Corel Draw permite editar un objeto con facilidad, seleccionarlo y manipularlo. Por ejemplo, cambiar la forma, color de líneas, relleno, posición y tamaño de cualquiera de sus componentes, porque cada elemento que compone la ilustración es independiente.

Objetos
rellenados



Objetos
sin relleno

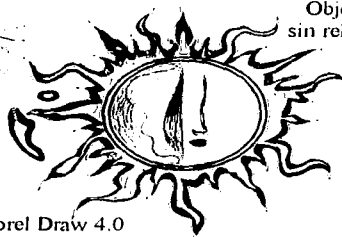


Ilustración realizada en Corel Draw 4.0
por medio de objetos vectorizados

Por último, encontramos que las imágenes vectorizadas ocupan menos espacio de memoria y se imprimen a mayor velocidad que los bitmaps. Como dato importante, una de las maneras para diferenciar un archivo bitmap de uno vectorial, es su extensión con la que va acompañado el nombre del archivo. Y es que como regla general en todas las computadoras (PC) además del nombre que se le asigne al archivo debe agregársele un punto y tres letras, estas tres letras serán las que le indiquen a la computadora a que clase o tipo de programa pertenece el archivo.

Los archivos bitmap por lo regular estarán acompañados por extensiones TIF, PCX, BMP entre muchas otras y dentro de Corel Draw sólo será posible abrirlas por medio de la opción **IMPORTAR**, mientras que los archivos que tengan la terminación CDR, que es la contracción de Corel Draw, se podrán no solo visualizar con la opción **Abrir**, sino que se presentará una pequeña ventana de previsualización que permite ver los archivos (de manera gráfica) contenidos en las "librerías" por ser nativos de este programa.

Capítulo 2

“Es agradable experimentar con una imagen y descubrir las nuevas direcciones que toma”.

Junko Hoshizawa - Publicista



CAPITULO 2

¿Para qué sirve una "librería"?

Las imágenes constituyen parte de nuestra vida cotidiana, en los carteles de las paredes, en los anuncios monumentales, cuadros en museos, películas en los cines, salas de audiovisuales, en los puestos de revistas, en periódicos, en libros y en toda clase de publicaciones, encontramos dibujos, grabados, caricaturas, viñetas, fotografías, películas y pinturas.

Estas imágenes como información y comunicación representan un importante apoyo en la transmisión de mensajes, ya que lo hacen de una manera accesible. Es decir, si recordamos que ver una imagen requiere de un mínimo esfuerzo para el ojo humano, y que abarca un mayor número de signos de manera inmediata, que si los leyeramos o tratáramos de imaginar lo que se nos describe con palabras. Además de que en una descripción escrita nunca será tan rica la información que se nos da, como si la vieramos. Es aquí, donde el campo de las imágenes, se vuelve tan importante en la vida cotidiana, así como necesario, para resolver problemas de la comunicación visual.

Primero enfocaremos la pregunta inicial ¿Para qué sirve una "librería"?, en el campo del diseño gráfico, que es donde mayor utilidad tiene. Esto no quiere decir que las "librerías" de imágenes no funcionen en otras áreas o para personas que no se dedican al diseño, sino que es al diseñador gráfico al que le corresponde, el manejo de las imágenes por ser éstas, la materia prima de todos sus trabajos.

Se dice que si un diseñador, utiliza las "librerías" de imágenes para resolver problemas o solucionar algún trabajo, ya no diseña, ni crea por estar tomando elementos hechos por otra persona, y quizá hasta por otro diseñador; esto sería cierto si solo insertara la ilustración, dibujo, viñeta o fotografía y no buscara una nueva solución con ella. De este punto partiremos para comenzar a describir la utilidad que tienen las "librerías" de imágenes para los Diseñadores, tomando como ejemplo la realización de una revista, será necesario advertir:

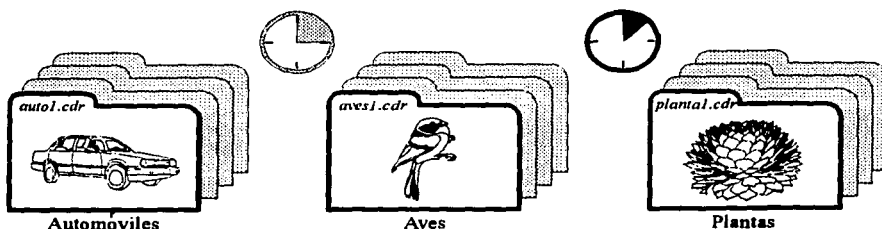
- Que el diseñador no realizará todos los procesos de pre-prensa que requiera la realización de dicha publicación, como es la recopilación y captura de información, toma de fotografías, elaboración de viñetas e ilustraciones y formación de los originales mecánicos con sus respectivas indicaciones, el diseñador intervendrá, pero no será el que haga todo esto, sólo realizará composiciones, y organizará y planeará los originales finales.
- Dependiendo del tiempo que se tenga para la realización de dicha publicación, el diseñador tomará en cuenta cuánto tiempo dedicará para bocetar, diagramar las páginas, elegir fotos e

ilustraciones, diseñar la portada, repartir los espacios, elegir los colores y considerar los tecnicismos de los originales.

- En la realización de los originales, es donde las "librerías", pueden hacer más accesible el trabajo del diseñador, ya que si cuenta con una computadora y acceso a las "librerías" tendrá, imágenes de diversos temas, obtenidas en poco tiempo, posibilidades de experimentar y modificar sus elementos así como relacionar el texto con las imágenes. A continuación se detalla la utilidad de las "librerías" como recurso técnico.

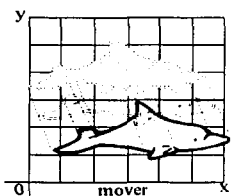
2.1 Simplificación de Tiempo

Si un Diseñador elabora una publicación periódicamente, y requiere de cierto número de ilustraciones, que deben llenar determinadas características, y a su vez necesita continuar con todo el resto del proceso del diseño editorial, las "librerías" le proporcionan ayuda en cuanto a tiempos porque no tiene que elaborarlas sino solamente buscarlas por los temas que contienen las "librerías" de imágenes y podrá encontrar lo que necesita y modificarlo de tal manera que logre llegar a una solución adecuada, en menor tiempo del que tardaría en realizar, las ilustraciones o fotografías personalmente; tomando en cuenta que se puede llegar a tener todo un banco de imágenes compuesto por una enorme cantidad de archivos, de cosas, objetos, seres, situaciones, entre otros tantos. Cabe mencionar que otra de las ventajas de las "librerías" de imágenes, es la de que representan un ahorro de recursos económicos, ya que cuando un diseñador realiza una publicación regularmente se le paga por la realización de los originales, y dentro de estos originales encontramos fotografías, ilustraciones y viñetas que raras veces son contempladas dentro del costo total.

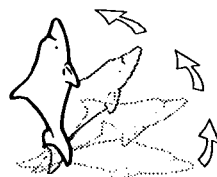


2.2 Experimentar y Crear

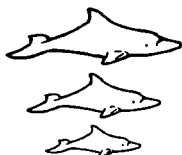
Es en la posibilidad de experimentar de manera creativa con formas y colores, en donde el diseñador realmente mostrará su habilidad, conocimientos y creatividad. Partiendo de un elemento dado, buscará el mejor tratamiento de la imagen para lograr una óptima composición, utilizando las técnicas y estrategias del diseño. Experimentando con las formas, variando y modificando los elementos, el espacio, el formato y los colores. Como artista, se puede experimentar libremente con las imágenes y sus componentes salvando versiones y cambiándolas sin perder el original, en el pasado esto era muy difícil, puesto que no había tiempo de experimentar con un proyecto. Encontrar variantes, unirlos, separarlos, combinarlos, cortarlas y hasta dividirlos representa un sinnúmero de nuevas posibilidades y resultados, dando rienda suelta a la imaginación del diseñador.



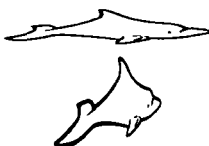
duplicar



rotar



cambiar tamaño



distorsionar



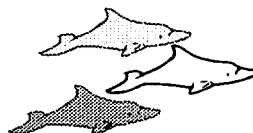
agregar elementos



reflejar



eliminar elementos



cambiar color

Los archivos de las "librerías" por su construcción, fueron creados para facilitar su modificación, de acuerdo a las necesidades del usuario. Agrupar y desagrupar elementos, rotarlos, moverlos, inclinarlos, duplicarlos, agregarles otros elementos, cambiar su color, distorsionarlos, cambiar su dimensión o si es necesario solo tomar algunos elementos de un grupo, y borrar el resto.

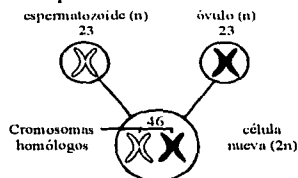
Además, sus aplicaciones pueden ser: médicas, científicas, administrativas, técnicas, publicitarias o culturales. No es necesario buscar objetos, animales, vegetales o cosas en la realidad o en libros, después ilustrarlos o fotografiarlos y escanearlos para después pegarlos en los originales. En cuanto a las "librerías" de imágenes fotográficas, por su veracidad también funcionan como un medio documental, porque encontramos fotografías de cosas y hechos reales, disponibles cuando sean necesarios.

2.3 Relación Bi-Media (texto-imágen)

En la elaboración de un documento o publicación, el texto a veces requiere de ir acompañado de alguna ilustración o fotografía, ya sea para fines descriptivos, informativos, documentales, demostrativos, persuasivos o simplemente hacer más accesible su contenido.

Por ejemplo, el apoyo de imágenes en documentos de tipo científico, ayuda a entender mejor conceptos que sin el apoyo de una ilustración, serían vagos e inciertos, como sería una célula, el sistema solar, un espectro electromagnético, etc. Las imágenes ayudan a hacer más comprensibles algunas cosas complejas o abstractas, ocultas o impenetrable para nuestros sentidos, los procesos temporales que no podemos imaginar de una sola vez, los fenómenos de lo infinitamente grande y de lo infinitamente pequeño. Es aquí donde, los demás usuarios (no diseñadores) requieren de las "librerías" y sus archivos para agregarlos a sus documentos, publicaciones y presentaciones. Y no tienen que ser hábiles en el dibujo, ni dominar programas de ilustración o fotografía para solucionar sus problemas. Además de la facilidad con que se accesa a los archivos gráficos en cualquier ordenador compatible.

Ejemplos:



Los puntos anteriores, representan las principales funciones de las "librerías" de imágenes. El servicio que las "librerías" presentan, se ha convertido en un adelanto en la edición y realización de publicaciones no sólo de tipo comercial, educativo e informativo sino personal, a modo de mejorar la presentación de documentos. A manera didáctica, al acceder y buscar en las "librerías", también se explora, observa, aprende y memoriza un número incalculable de signos, que constituyen información valiosa, que se almacena en nuestro cerebro, para tenerse como datos que difícilmente se perderán, lo que permitirá recordarlas cuando se necesiten.



Capítulo 3

**“En manos de un artista,
la computadora abre muchas puertas”**

Bert Monroy - Freelance artist

CAPITULO 3

Manejo técnico de las "librerías" de imágenes.

Para el manejo técnico de las librerías a las que se hace mención en este trabajo se requiere de:

- 1.- Conocimientos previos de una computadora, es decir que el usuario de las librerías debe estar familiarizado tanto con el Software como con el Hardware.
- 2.- Conocimientos de los programas MS-DOS, Windows y Corel Draw u otros programas en los que se acepte la inserción de ilustraciones o fotografías (como Word, Page Maker, Power Point, etc).
- 3.- Y por último, manejar Corel Draw, como paquete de dibujo y edición de imágenes vectorizadas.

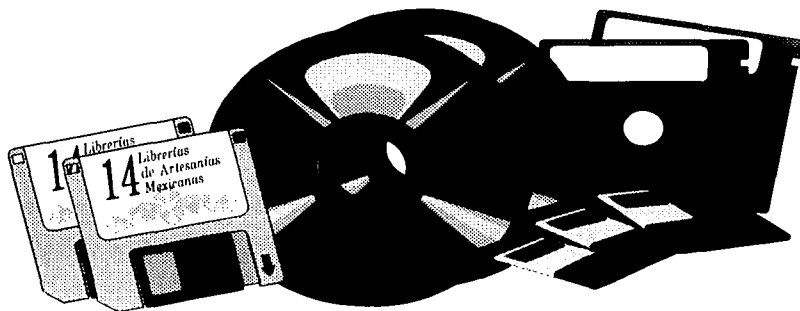
Los tres puntos anteriores son necesarios para manipular las "librerías" y saber como modificarlas, utilizarlas y aplicarlas en un documento. A este apartado no corresponde explicar todo el manejo de una computadora, ni de los programas, sino que corresponde ubicar al usuario dentro del programa y mostrar las opciones, para mejorar su aprovechamiento y facilitar algunas de sus tareas.

En este capítulo nos referimos a las "librerías" que se pueden manejar en el Programa Corel Draw versión 4.0; que aún cuando existen dos versiones menores, la versión 4.0 permite salvar, guardar o almacenar en un formato anterior, es decir 3.0. Esto permite al usuario de Corel Draw que tenga alguna de las dos versiones menores abrir las "librerías" que aquí se presentan. En cuanto a las versiones superiores, es decir la 5.0 y la 6.0 no presentan problemas para admitir la "librerías" hechas desde la versión 4.0 y salvadas con su propia versión.

3.1 Como acceder a una librería

La manera en la que se deben obtener las "librerías" y sus archivos de un disco es la siguiente: Se debe entrar a Corel Draw, y en caso de querer comenzar un documento con una de las "librerías", se localizará en pantalla en la barra de menús la opción Archivo, activar con el puntero del "mouse" este punto, para que despliegue las sub-opciones que a su vez contiene. Después se busca la opción abrir, al activarla con el puntero se desplegará en pantalla una ventana o cuadro de diálogo que nos dará otras indicaciones de las cuales tendremos que elegir en primer lugar la unidad donde se encuentran almacenadas nuestras "librerías".

Una vez elegida la unidad, se desplegarán tanto los directorios como los archivos que se encuentren en el directorio raíz del disco, en caso de que la "librería" que buscamos se encuentre dentro de algún directorio, se selecciona con el puntero el directorio deseado y se selecciona y activa, lo que hará que se despliegue una lista de nombres de archivos, referentes al título del directorio o "librería" abierta. El despliegado de la lista de los archivos puede estar presentado en orden alfabético o en orden cronológico, es decir por la fecha en que fue realizado. En el caso de que las "librerías" se consigan de un CD-ROM, es posible que aparezcan en uno de sus directorios principales, es decir aparecerá en la pantalla después de abrir la lista principal de directorios, y uno de ellos tendrá el nombre de "librerías" ó "Clip art". Una vez localizado el nombre del directorio y el archivo que se desea abrir, se selecciona, activa y acepta, con esto la computadora comenzará a cargar el archivo para presentarlo en pantalla; una vez abierto y presentado en el monitor, ya es posible trabajar con él.



La segunda opción, nos permite extraer una "librería" de un disco, pero, cuando ya se tiene un documento con información y se desea agregar alguna imagen. Esto se logra por medio de la opción importar. En la barra principal de menús buscar la opción archivo, una vez activada y desplegada buscar la opción importar y activarla con el puntero, una vez activada, desplegará una ventana o cuadro de diálogo donde tendremos que elegir tanto la unidad donde se encuentre almacenada la "librería", como la extensión del archivo, es decir la terminación del archivo (ver cap. 1). Una vez que se ha elegido la unidad, se buscará el directorio que corresponda a las especificaciones que buscamos, al encontrarlo se activará

con el puntero o cursor lo que permitirá ver la lista de archivos que lo contenga (sólo se desplegarán archivos que concuerden con la extensión elegida), una vez elegido el nombre de la "librería" seleccionarla con el puntero y darle aceptar, o bien darle una doble pulsación para que comience a cargar el archivo para presentarlo en pantalla. Una vez abierto y presentado en el monitor, ya es posible trabajar con él.

En ambos casos cabe aclarar, que muchas veces al presentarse un archivo en pantalla, se encuentran agrupados sus elementos, así que si se desea modificar tanto sus partes como sus colores de manera independiente es necesario desagruparlos, esto es si el archivo cargado es un dibujo vectorial, si es una imagen bipmap, no podrá ser modificada en Corel Draw, y tendrá que trabajarse en otro tipo de programa.

En caso de manejar otros programas distintos de Corel Draw, y se quiera insertar alguna imagen en el documento que se este trabajando es necesario buscar las opciones "insertar objeto", "importar", "pegar" o "vincular".

3.2 Realización de Librerías

Para la realización de librerías de imágenes desde Corel Draw, es necesario tomar en cuenta dos factores: ¿Qué tipo de ilustración se requiere realizar? y ¿Qué tratamiento se le dará, a esa ilustración?. En el primer punto, es necesario ubicar que tipo de ilustración se necesita, porque a pesar de que las imágenes hechas por objetos vectorizados parezcan muy reales, o se logre el efecto de "volumen", nunca serán tan reales ni detalladas como una fotografía. Por eso es necesario saber si al trabajo al que agregaremos una imagen requiere de una ilustración, viñeta, caricatura o una fotografía.

Las "librerías" de imágenes vectorizadas las encontramos realizadas de manera "esquemática", es decir que son representaciones simplificadas y abstractas de elementos de la realidad. Fueron creadas con determinadas características, que debieron seguirse para obtener un tipo de ilustración con la capacidad de sintetizar y contener un número elevado de ideas con un número mínimo de elementos, como "número mínimo" no debe entenderse una cantidad, sino un número esencial de elementos para identificar una imagen. De lo anterior cabe aclarar también, que son "re-presentaciones visuales" de cosas, objetos y seres que se vuelven a hacer presentes a los ojos y a la memoria. Y en el caso de no tener conocimiento de lo que "re-presentan" se convierten en imágenes que "presentan" un nuevo conocimiento, cuyo fin es hacer imaginable una realidad, es decir, concebible, comprensible y manipulable por la imaginación. Este tipo de imágenes pueden ser tan detalladas, que

pueden emular muy bien el efecto que provoca una fotografía, pero jamás alcanzarán el nivel de realidad que contienen estas. A continuación se presenta un diagrama que indica la manera en que se esquematiza una imagen de la realidad.

FORMAS ESQUEMATIZADAS

SINTESES

- Abstracción
(elementos esenciales para reconocer algo)
- Concentración
(depuración de datos para obtener lo esencial)
- Jerarquización de elementos
(organizar las partes por su importancia)
- Normatividad
(reglas para conseguir un conjunto uniforme)

Imagen fotográfica



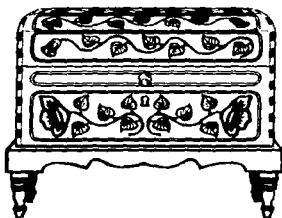
Imagen esquemática

Como segundo punto, una vez decidido que será una ilustración, se elegirá si será a uno o varios colores, o en escala de grises. Esto nos ayudará para saber el tratamiento que se le dará, es decir como se trabajará la ilustración en cuanto a manejo de "objetos".

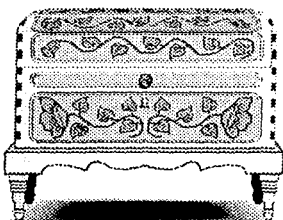
Para hacer más gráfico esto, a continuación se muestran tres ejemplos:(ver pág. 20)

- a) imagen trabajada en alto contraste
- b) misma imagen, pero trabajada en escalas de grises (en el caso de la computadora y las impresoras, los grises son traducidos a pantallas de puntos, y según la distancia que haya entre punto y punto, nos dará la sensación de distintos tonos, es decir entre más cerca estén uno de otro parecerá un tono más oscuro, y entre más separados se encuentren los puntos; nos dará la sensación de un tono más claro).

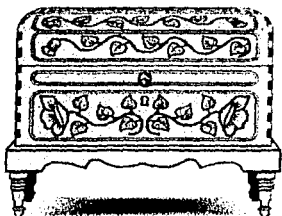
c) imagen con distintos colores y tonalidades.



a) alto contraste



b) escala de grises



c) color

Una vez decidido el tratamiento y los colores que tendrá nuestra ilustración, se elegirá si es necesario apoyarnos con una “plantilla”, o si se tiene la suficiente habilidad o conocimiento del programa como para utilizarlo como “pizarra de dibujo a mano libre”, es decir que los trazos sean hechos a partir de nodos que se vayan colocando con el mouse, de manera libre. A continuación se describen ambos procedimientos:

Con plantilla, como “plantilla”, entenderemos una imagen previamente hecha o bocetada en papel, que después ha sido puesta en un escaner, para introducirla a la computadora, una vez que se tiene almacenada en la computadora, se abre Corel Draw y se va a la opción Importar ahí se busca el nombre de la imagen escaneada, se selecciona y se da aceptar. Una vez en pantalla se va a la opción desplegado y se busca la sub-opción editar dibujo a líneas, al activar esta opción la imagen escaneada o que también llamaremos bipmap, se tornará en gris (solo en caso de que la imagen escaneada sea en blanco y negro), lo que nos permitirá comenzar a trazar sobre ella, como si fuera una mesa de luz que nos servirá para “calcar”. Con el conocimiento previo de trazado de objetos en Corel Draw, por medio de los nodos y la herramienta de lápiz, lo que sigue es ir trazando los contornos, líneas y curvas de la plantilla que tenemos, de manera que creamos objetos cerrados que se puedan rellenar para distinguirlos.

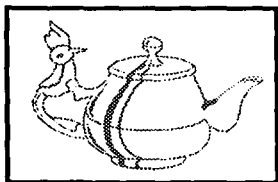
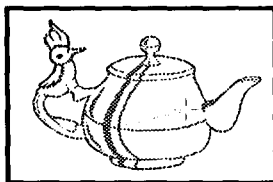


Imagen escaneada editado a líneas



trazado de líneas y objetos sobre el dibujo bipmap



dibujo final a líneas por medio de nodos, con posibilidad de rellenado.

Una vez terminado el trazado, se borra la plantilla por medio de la opción eliminar, y se desactiva la opción editar dibujo a líneas, para comenzar a aplicar color y detalles a nuestra ilustración y poder verla. Terminada nuestra ilustración, será necesario guardarla en algún dispositivo de almacenamiento como el disco duro o un disco flexible. Como se vio en el capítulo I, es necesario comprobar la capacidad de almacenamiento de nuestro disco, así como el tamaño de la ilustración que elaboramos para saber si la imagen puede ser contenida dentro del dispositivo elegido. Es importante tomar en cuenta que los archivos de las “librerías” puedan ser modificadas independientemente del realizador, que tengan utilidad no sólo para una tarea, ni un usuario, sino que sean flexibles y versátiles en sus aplicaciones.

b) A mano alzada:

Este procedimiento es utilizado, cuando el usuario de Corel Draw tiene facilidad para el dibujo y se encuentra sumamente familiarizado con el programa y la computadora, lo que le facilita sus tareas, y no requiere de una plantilla para guiarse, porque simplemente puede comenzar a concretar sus ideas en el monitor, por medio del mouse, ya sea de “memoria”, copiando, o tomando como modelo algún objeto o libro de la ilustración que se quiera elaborar, sin necesidad de escanearlas. Es aquí, donde se puede apreciar, la facilidad y las posibilidades de la computadora en manos de un usuario hábil y con conocimiento, tanto de las herramientas que tiene como de sus alcances. Aunque saber manejar el programa es de mucha utilidad, es necesario remarcar que la computadora no crea ni diseña, ya que sin un usuario, la computadora no sirve absolutamente para nada, pero en manos de alguien con un poco de imaginación y dominio del dibujo a mano alzada, aunado a esta herramienta hace que las posibilidades y los resultados creativos se dupliquen, ya que permite en menor tiempo, con menos material y con un sinnúmero de variantes y recuperaciones, experimentar y jugar con los elementos que componen una imagen.

Capítulo 4

“Una vez dominadas las técnicas de la comunicación visual, cualquier individuo puede producir, no sólo una inacabable variedad de soluciones creativas para los problemas de la comunicación no verbal, sino también un estilo personal”

D. A. Dondis Profa. de la Universidad de Boston (Massachusetts, U.S.A.)



CAPITULO 4

Librerías como elementos de Diseño en una Composición.

Si consideramos que las "librerías" son directorios que contienen archivos en los que se almacenan imágenes, y que estas pueden estar representadas por fotografías, viñetas e ilustraciones, se podrá explicar su razón de existir, su elaboración y su utilidad. Las "librerías" de imágenes por computadora, nacen a partir de que los ordenadores personales se vuelven accesibles (es decir, que no se necesitaban conocimientos de programación o ingeniería) al campo del arte y la edición de texto y dibujo, siendo necesarias para la elaboración de publicaciones, en las que no solo se requería de trabajar con texto, sino que se deseaba que los documentos que se trabajaran, tuviesen en su salida la formación completa, es decir con todo y las imágenes que dicha publicación requiriera. Al principio los archivos de las "librerías" eran muy escasos y solo de alto contraste ya que los dispositivos (escáner) con los que eran introducidos a la computadora no poseían la calidad que tienen ahora, ni los programas de dibujo tenían la calidad, facilidad y resolución presente.

Con el tiempo la tecnología se ha ido superando y especializando en cada área y el llamado "tekno-arte" no ha sido la excepción, el mejoramiento de programas de dibujo y diseño gráfico es una muestra, así como los digitalizadores de imágenes son más versátiles y de mejor calidad, logrando obtener resoluciones casi fotográficas.

Con la mejora de esta clase de programas y dispositivos, comenzó lo que podría llamarse la "revolución de las imágenes por ordenador", ya que la realización de ilustraciones no era más fácil, sólo más "práctica", por ejemplo: para eliminar errores limpiamente, hacer repeticiones exactas y rápidas, modificar colores y tonos, formas y dimensiones y disponer de los elementos en cuanto a su disposición espacial; esto en cuanto a la ilustración, en lo que respecta a la fotografía, el fotomontaje se volvió más accesible a los no expertos en laboratorio fotográfico, logrando composiciones "realmente increíbles" y con la facilidad de hacerlo a la luz del día. El retoque, virado, enmascarillado, corrección de subexposición y sobreexposición, solarizado y otros efectos fotográficos se obtienen en menor tiempo del que se tardaría un laboratorio convencional. La computadora no solo logró, emular un sinnúmero de técnicas, efectos y herramientas sino hasta los materiales en los que se puede trabajar.

Como ejemplos en técnicas encontramos el oleo, la acuarela, el lápiz, los pasteles, entre otros muchos, en los efectos podemos hallar el puntillismo, solarizado, el alto y bajo

relieve, así como combinaciones de los anteriores con otros tantos más. En lo que respecta a herramientas van desde un aérografo, pinceles, estilógrafos, hasta mascarillas, borradores y tijeras. La simulación de materiales es muy extensa y se puede encontrar madera, papel de diversas texturas, tintas de infinidad de tipos, matices, saturaciones y opacidad. Entre las opciones que nos presenta la computadora, encontramos a las "librerías" de imágenes, que son una fuente de información gráfica de la que podemos retomar, elementos de uno o varios archivos, y crear nuevos documentos con ellas y experimentar un sinnúmero de posibilidades.

Las "librerías" pueden ser utilizadas en muchas de las ramas del diseño, como son: editorial, de empaques y textil; como elementos: decorativos, informativos, demostrativos, persuasivos o para hacer más atractivos visualmente una publicación o trabajo. Lo anterior no quiere decir, como muchos suelen confundir que la computadora diseñe o sea una experta en ilustración, fotografía o en manipulación de imágenes, sólo es una herramienta que hace más accesible y sencillo el trabajo de algunos profesionistas y usuarios de ordenadores. Para mostrar la versatilidad y utilidad de las "librerías" como elementos de diseño, a continuación se presentan algunos ejemplos.

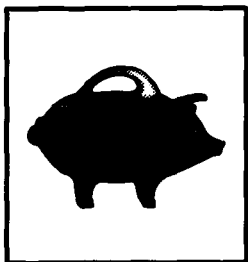
4.1 Ejemplos

Primero se busca la "librería" que tenga el tema adecuado a nuestras necesidades para solucionar la presentación de un documento. Después tomaremos un archivo, que en su construcción, tenga los elementos necesarios para trabajar con ella de manera que constituya un elemento visual al que llamaremos modelo, con el que se puede organizar o construir una estructura o realizar una composición; modificar sus dimensiones o posición en el espacio que se le asigne. Por último elegir el técnica visual adecuada para el tratamiento de esa imagen como un elemento o signo visual dentro de una composición.

Algunas de las técnicas de la comunicación visual, que utiliza el diseñador como conectores entre la intención de lo que quiere transmitir y el resultado que busca obtener son: La exageración, variación, unidad, espontaneidad, complejidad, acento, fragmentación, economía, profusión, sutileza y continuidad entre muchas otras. Las imágenes siguientes muestran de manera gráfica, ejemplos de soluciones visuales utilizadas en la realización de algunos trabajos, aplicando las "librerías" de artesanías mexicanas. Al lado de cada dibujo se explica brevemente el nombre de la técnica de comunicación visual utilizada, así como el objeto al que fue aplicada y sus dimensiones.

Cartel de 70 x 90 cm. a escala


Exageración Remarca la intención del mensaje.



LIBRERIA: ALFARIA
Archivo: ALCANCIA



**1^a FERIA
AVICOLA
DE MONTERREY**



*Criadores y Expositores juntos por
primera vez en un solo lugar.*
San Lorenzo 124 C.P. 09310 Tel.: 612-47-61



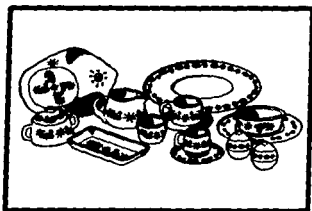
LIBRERIA: VIDRIO
Archivo: GALLITO

Cartel de 70 x 90 cm. a escala

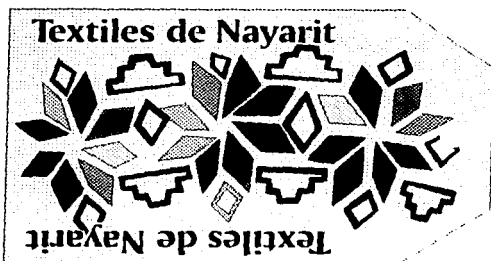
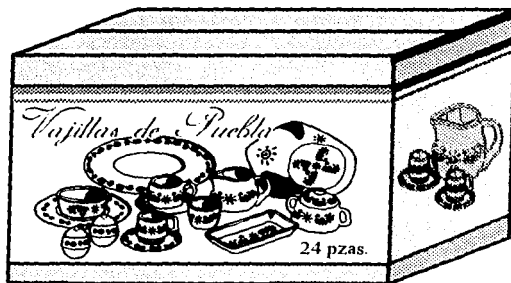
Variación Cuando existen cambios dentro de una composición, pero sin perder el tema dominante.

Empaque de 25 x 35 x 25 cm. a escala

Unidad Cuando se encuentra un adecuado equilibrio entre elementos diversos.



LIBRERIA: CERAMICA
Archivo: VAJILLA 1 Y 2 y TAZA



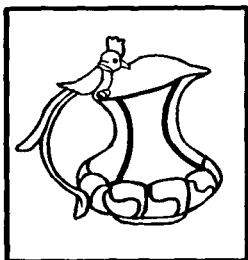
LIBRERIA: TELAS
Archivo: HUICHOL

Etiqueta de 8 x 5 cm.

Espontaneidad Cuando hay ausencia de una planeación en el acomodo de elementos visuales.

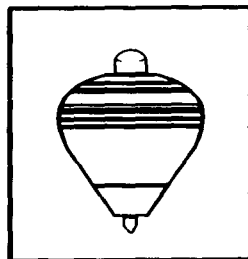
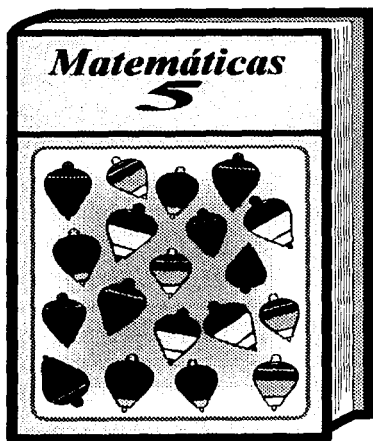
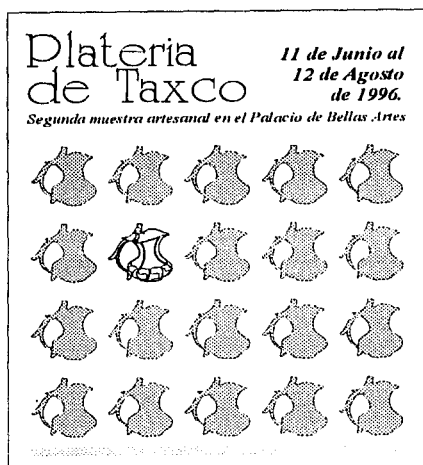
Cartel de 70 x 90 cm. a escala

Acento Cuando un elemento destaca de un fondo uniforme.



LIBRERIA: ORFEBRIA

Archivo: JARRA



LIBRERIA: MADERA

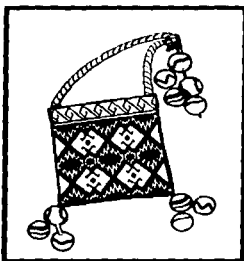
Archivo: TROMPO

Libro de 15 x 23 cm. a escala

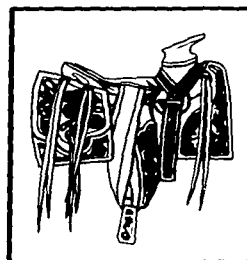
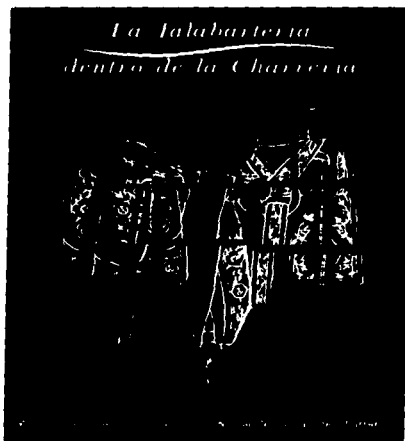
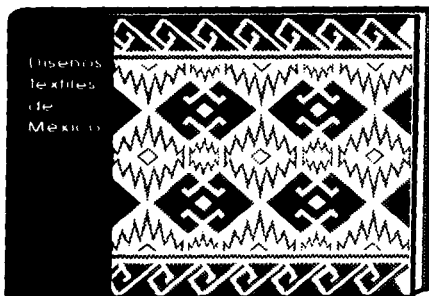
Complejidad Es una complicación visual debido a sus numerosas unidades así como por el orden que guarda.

Portada de libro de 24 x 20 cm. a escala

Profusión Cuando en una composición el diseño básico se encuentra recargado de elementos, como medio ornamental.



LIBRERIA: TELAS
Archivo: MORRAL2



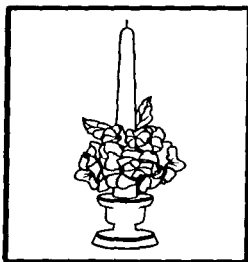
LIBRERIA: TLBRTRIA
Archivo: SILLA

Cartel de 70 x 90 cm. a escala

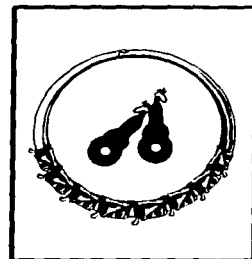
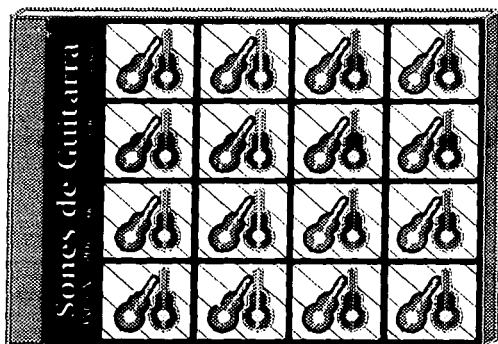
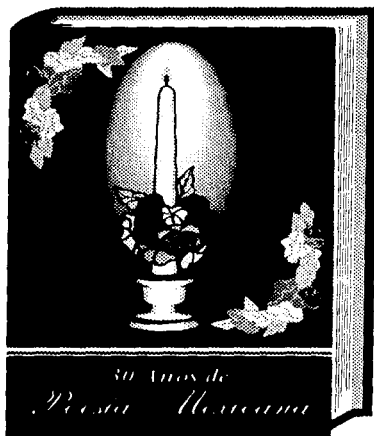
Fragmentación Es la separación de unidades de un diseño, pero que no pierden la relación entre ellas.

Portada de libro de 15 x 23 cm. a escala

Suileza Establece soluciones refinadas e ingeniosas.



LIBRERIA: CERERIA
Archivo: VELA

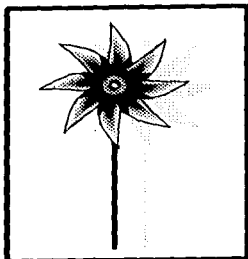


LIBRERIA: ORFEBRIA
Archivo: COLLAR

Portada de CD de 14 x 12.3 cm. a escala
Continuidad
Elementos que se repiten ininterrumpidamente en una composición de manera unificada.

Cartel de 70 x 90 cm. a escala

Economía Cuando se presentan unidades mínimas de medios visuales, y da un aspecto conservador.



LIBRERIA: PAPEL
Archivo: REHILETE



LIBRERIA: CESTERIA
Archivo: MULITA

Carta-Menú de 21 x 32 cm. a escala

Irregularidad Consiste en resaltar lo insólito y lo inesperado sin ajustarse a ningún plan.

CAPITULO 5

Librerías de Artesanías Mexicanas.

En los capítulos anteriores se explicó lo que son las "librerías" de imágenes, los tipos de "librerías", su realización, aplicaciones y su utilidad, en este capítulo se hablará de los temas que abarcan la "librerías" de imágenes, y en particular de los relacionados con México.

En México, los diseñadores gráficos y usuarios de computadoras, que requieren de imágenes relacionadas con la cultura mexicana, y desean obtenerlas de las librerías de imágenes enfrentan el problema, de que las librerías de imágenes, presentadas por los fabricantes de programas o de "Clip art" en particular, si abarcan una enorme cantidad de temas, sólo que realizan imágenes de temas concernientes al país donde fueron realizadas. En el caso de Corel Draw, que se produce en E.U. y Canadá los personajes, alimentos, fauna, flora y otros tantos temas son de orden local, es decir que la mayoría de las imágenes son de personas y objetos que solo se encuentran en esos países. Y aunque muchas de sus librerías son de temas universales, no se logra encontrar elementos mexicanos, y es aquí donde muchas de las soluciones que nos ofrecen las "librerías" de imágenes, se pierden al no corresponder o satisfacer las necesidades que se presentan en este país.

En este trabajo se presenta una serie de catorce "librerías" de imágenes de temas relacionados con la cultura mexicana, para tratar de subsanar este problema. Para ello se eligieron las artesanías mexicanas como punto de partida, ya que ellas reúnen muchos de los elementos con los que los mexicanos nos encontramos familiarizados, y que poseen una enorme cantidad de signos con los que el diseñador puede desarrollar una infinidad de soluciones gráficas, retomando elementos tradicionales para acercarlos a la vida cotidiana, como una forma de distinción de nuestra propia cultura, así como relacionar lo antiguo con lo nuevo, las tradiciones con la vida moderna y hacerlas aprovechables a fin de renovar o innovar. A su vez al utilizarlas nos proporciona una mayor comprensión de cómo los artesanos mexicanos manejan el color, los elementos decorativos, las técnicas, así como el trabajo que implica realizar tales objetos.

Como dato importante cabe mencionar que las "librerías" de imágenes de Artesanías Mexicanas que se realizaron para este trabajo solo son en blanco y negro, es decir en alto contraste (algunas con pantallas de puntos), lo que permitió que este trabajo fuera impreso a una sola tinta. Pero ello no significa que las ilustraciones almacenadas en los discos no puedan ser modificadas y aplicárles color.

Capítulo 5

**“Si hay algo en que fundar
la personalidad de un pueblo,
es en sus manifestaciones artísticas
genuinamente populares”.**

Rubén M. Campos - Historiador



Para comenzar a presentar las Artesanías Mexicanas de manera gráfica en la computadora, es necesario primero, conocerlas en su estado natural o real, en la forma como la que la mayoría de las personas las conocen y han tenido acceso a ellas durante años, así como mostrar su razón de existir, sus influencias, sus técnicas y la manera como se realizan.

5.1 ¿Qué es una Artesanía?

Las artesanías nacen para satisfacer necesidades utilitarias, religiosas y culturales, basándose en tradiciones, y se considera como Artesanía a todo objeto que refleja la sensibilidad de su creador y forma parte de su expresión artística, habilidad manual, herencia y costumbres. En el libro “Las Artes Populares en México” del Dr. Atl¹, definió a las “Artesanías, como objetos que nacen espontáneamente del pueblo como una consecuencia inmediata de sus necesidades familiares, civiles y religiosas”. La transculturación de los diversos pueblos que contribuyen a formar nuestra artesanía le da una gran complejidad en técnicas, formas y estilos. A su vez esta mezcla de culturas explica la riqueza en variedad y originalidad de este gran arte llamado menor, donde el artesano mexicano se ha adecuando no solo a las diversas influencias sino también a cada época.

El arte en México combina el arte indígena con el arte de otros pueblos con los que tuvo y tiene contacto, aunque fue principalmente de España de quien recibió la mayor influencia; no menos importante es la influencia árabe, la china, la egipcia y hasta la de Mesopotamia entre otras. Cabe mencionar que México es considerado como uno de los tres países con mayor producción artesanal en el mundo, junto con la India y China.

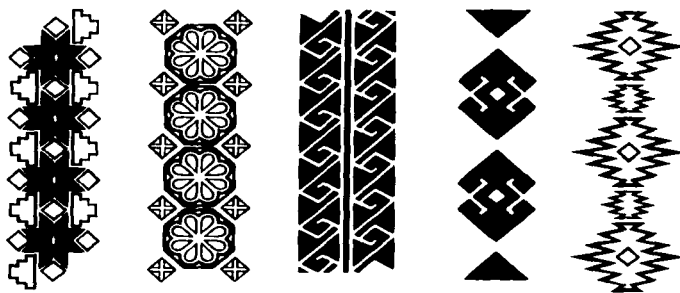
Se puede considerar a las artesanías como reflejo de la vida y costumbres de un pueblo. Este tipo de artes populares carecen de una escuela y reglas que las dirijan o indiquen que hacer o a donde ir, su desarrollo se rige por la habilidad del artista, su sensibilidad y el gusto para elegir las formas, colores, dimensiones o técnicas. La única escuela o experiencia que se tiene es la que se deja de padres a hijos, ya que las artesanías que se producen dentro de las comunidades (regularmente indígenas), son realizadas por las familias de éstas, tanto para fines utilitarios como festivos, religiosos o para comercializarlas. Los hijos ayudan y aprenden el oficio de los padres, que con el tiempo será el de ellos también. Pero en cada generación, la aportación de una personalidad propia, constituye el pequeño grano de arena que aunque a veces no parezca un cambio muy significativo, es el que representa la aportación para un arte cambiante y poco estático. No es estático, porque busca la renovación de sus temas, motivos y técnicas, para así poder adaptarse a los cambios sociales.

¹ L. Mompradé de Gutiérrez / *El Arte Popular de México*. Pag. 4

5.2 Características

Las Artesanías poseen un atractivo en su apariencia, se encuentran llenas de fantasía, de una dulce ingenuidad y gracia que las convierte en una forma de expresión auténtica, y a diferencia de los objetos hechos en serie con instrumentos de precisión y que carecen de personalidad propia, las artesanías se hacen a mano con instrumentos rudimentarios y que requieren de la fuerza humana para funcionar. Las manos, los pies, la cintura y hasta los dientes son importantes herramientas para la transformación de distintas materias, en bellas creaciones; aunque algunas veces interviene parcialmente alguna máquina (rueda, torno, etc.). El toque final es dado por el artista-artesano para dar el acabado a la obra y cuando es sometida a repetición nunca alcanza absoluta igualdad, existiendo siempre una diferencia.

En lo que a decoración respecta, en las artesanías encontramos una rica variedad de temas y motivos de entre los que destacan las flores, las hojas, los animales como palomas, gallos y peces entre muchos otros. Soles, grecas geométricas, ángeles, estrellas, diseños prehispánicos, motivos navideños, escenas de la vida, motivos del día de muertos, bodas, entierros, bautizos, nacimientos, festividades, leyendas y hasta el emblema del Escudo Nacional.



Cada festividad, en cada región, constituye un motivo para elaborar innumerables Artesanías, como por ejemplo los “Nacimientos”, forman parte de nuestras tradiciones, donde el artesano mexicano une lo divino y lo humano en la época de Navidad, en la esperanza de una vida mejor, plasmándolo en figuras y colores que enlazan la alegría con la ternura.

Entre los nacimientos más apreciados por el esmero con que se realizan se encuentran los de Tzinzuntzan, (Michoacán) y los de Tlaquepaque, (Jalisco) que son muestra de una refinada sensibilidad artística ancestral. Otro ejemplo es el del día de Corpus Christi, en el que se venden multitas en miniatura, afuera de los mercados e iglesias, en varias partes del país, pero principalmente en el D.F. y Estado de México. Hechas de hojas de maíz secas y adornadas con pequeñas flores y cazuelitas. Las artesanías no se limitan a presentar escenas de la vida cotidiana ni de las tradiciones de un pueblo sino también imaginan y crean fantasías, una muestra de esto es el arte surrealista o fantástico que representan en innumerables formas en las artesanías de papel maché, como son los “Alebrijes”.

En lo que respecta a los colores que se utilizan, en la decoración de artesanías suelen usarse tonos muy vivos y puros, regularmente colores primarios, raras veces los mezclan con el blanco, y los colores que predominan son el rojo, rosa, azul cobalto, verde, y amarillo canario. Con el advenimiento de la era industrial, el sector artesanal ha ido decayendo, y esto podría justificarse con el hecho de que se tendiera a considerar tales formas artísticas como “menores”, en comparación con la escultura, pintura y la arquitectura. Este hecho hace que las artesanías estén destinadas a ir siendo cada vez más una obra excepcional por ser inconcebible su producción en masa.

5.3 Tipos de Artesanías

Las artesanías pueden clasificarse de distintas maneras, como por ejemplo: por zonas, Estados, comunidades, tradiciones, etc; pero en este apartado se hará una clasificación por sus técnicas, intentando hacer una descripción global de ellas, tomando en cuenta que todas guardan algo en común, y ese algo es que todas requieren de algún material para su producción.

México es un país de enormes contrastes en su territorio, clima y vegetación, lo que permite a los diversos pueblos que lo habitan contar con una inmensa variedad de materiales de acuerdo a la zona geográfica, por ejemplo en la costas como las de Veracruz, las conchas marinas, carey, caracoles, corales, cortezas de cocos y algunos tipos de palma constituyen parte de la materia prima con la que son elaboradas hermosas artesanías. Y aunque existen extensas regiones áridas y poco propicias para el desenvolvimiento de la actividad artística del hombre, ocupado como debe de estar en sobrevivir, no deja de encontrarse el arte popular probando que para el pueblo mexicano el arte es una necesidad imperiosa casi como el aprovechamiento útil de los materiales.

Colorantes naturales como la grana, la cochinilla, tintes vegetales llamados “barbilla”,

el morado de caracol y anilinas de colores, entre otros para teñir, constituyen la base para decorar las artesanías de manera vistosa y alegre. Así como las incrustaciones de concha nacar en la madera, técnicas como el deshilado, adornos de filigrana, tallados y grabados, terminados laqueados, dorado (pintado a pincel), rayado (se sobreponen dos colores y después con la pluma de un animal se raya la superficie del objeto y se deja ver el primero), el modelado de barro en torno y la pintura al temple son técnicas comunes en las comunidades indígenas donde se dedican a la elaboración de artesanías.

Por otra parte a las artesanías se les ha denominado “Artes Aplicadas”, por el enorme número de objetos y técnicas que se realizan y usan respectivamente. Entre los objetos encontramos tazones, ánforas, vasijas de cerámica o vidrio, estatuillas de madera, bordados, y en general los tejidos adornados y pintados de diversas maneras. En lo que a técnicas respecta, de acuerdo con los materiales se van especializando y encontramos los siguientes agrupamientos que desde luego no son los únicos existentes:

- 5.3.1 La Alfarería**
- 5.3.2 La Cerámica**
- 5.3.3 La Cerería**
- 5.3.4 La Cestería**
- 5.3.5 La Herrería**
- 5.3.6 La Laca**
- 5.3.7 La Lapidaria y la Joyería**
- 5.3.8 El Metal Forjado**
- 5.3.9 El Papel Amate, Mache y Picado**
- 5.3.10 La Orfebrería y la Platería**
- 5.3.11 La Talabartería**
- 5.3.12 El Tallado y Torneado de Madera**
- 5.3.13 Uso de telares**
- 5.3.14 Vidrio Soplado y Moldeado**

Esta clasificación, abarca la mayoría de los procesos que intervienen en la elaboración de artesanías de acuerdo a los materiales. A lo largo de la República Mexicana se puede hallar infinidad de artesanías, y aunque sea el mismo objeto, material y técnica, cada Estado aporta su propia versión de ella. A continuación se hace una descripción de las técnicas utilizadas en la elaboración de artesanías, los materiales utilizados y los Estados cuya importancia en producción y calidad destacan en cada técnica, así como algunos ejemplos de estas, acompañados de ilustraciones sacadas de los discos que contienen las 14 Librerías de Artesanías Mexicanas.



5.3.1 La Alfarería

La Alfarería es una técnica artesanal en la que se fabrican y modelan piezas que se cocen en horno o al sol, en México el barro se haya en sus distintos colores como son el café oscuro y claro, el rojo y el negro, tan solicitado al suroeste del país. Así encontramos que Oaxaca es famoso por sus ollas de barro negro, que al estar cocido se le da un acabado pulido, que les da un tono de sobriedad y elegancia que tanto deleita a propios y extranjeros. También Tonalá, Jalisco, cuenta como uno de los principales centros alfareros de la República, ahí algunas de las piezas ya cocidas son decoradas bellamente con una técnica llamada de petatillo, que es una compleja decoración formada por líneas finísimas color crema que recubren la pieza y sobre la cuál son pintados los motivos ornamentales. La variedad de piezas que se elaboran en las alfarerías van desde tinajas, ollas, vasijas, hasta árboles de la vida, que son regalos tradicionales en bodas, y un sin fin de piezas más, que sólo están limitadas por la imaginación del alfarero.



Jarra de barro negro,
Coyotepec, Oax.



5.3.2 La Cerámica

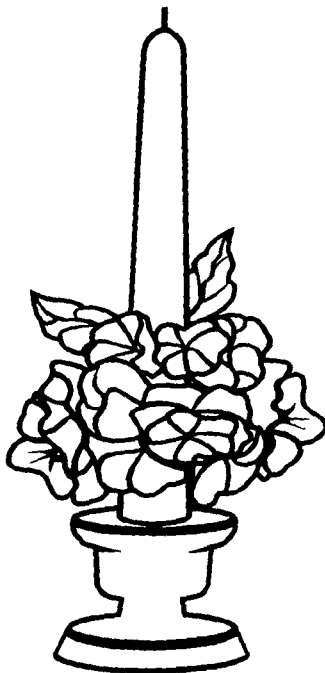
La cerámica es considerada como el proceso de fabricación de vasijas y objetos de barro o arcilla cocida en horno a temperaturas más o menos altas, según la naturaleza de la pasta y la técnica de ornamentación, su decoración puede ser en relieve, incisa o pintada, y a diferencia de la alfarería su acabado es barnizado, esmaltado o vidriado. Su uso puede ser tanto utilitario como decorativo. En esta rama encontramos la famosa cerámica de Talavera, en Puebla, de remoto origen mesopotámico y egipcio que de ahí se difundió por diversos pueblos de oriente, el conquistador árabe la introdujo en España, siendo Talavera de la Reina, donde a principios del siglo XVI floreció especialmente la técnica del vidriado de la cerámica siendo la azulejería española una de las más famosas; de ahí el nombre con el que se le conoce. Dentro de la cerámica encontramos objetos bellamente decorados y acabados como son: ollas, cantaros, vasijas, incensarios, tibores, jarros pulqueros y lozas o azulejos, que recubren cúpulas de Iglesias, fachadas, patios, fuentes, pilas, etc.



Azucareara y plato decorados y barnizados, Puebla; Pue.

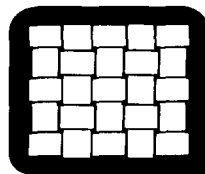
5.3.3 La Cerería

La cerería es la técnica artesanal, con la cuál se trabaja la cera de abeja, de manera en que se pueda moldear y colorear a gusto del artesano para crear velas de hermosas figuras y colores. En varios estados de la República Mexicana, se hacen flores y arcos de cera para las ceremonias religiosas, abundan los cirios labrados y adornados con pequeñas flores (de cera también) al molde en varios colores. Guanajuato se hizo famoso desde los tiempos de la colonia por sus nacimientos con figuras de cera. La decoración de las velas es tan amplia y variada como la imaginación y creatividad del artesano, así encontramos que no solo utiliza la cera, también que se auxilia de algunos otros materiales, como lo muestran las velas blancas escamadas y adornadas con tiras de colores de papel de estaño, que se realizan en el Estado de Puebla.



Vela bellamente decorada con flores de cera de abeja, moldeadas a mano en el Estado de Guanajuato.

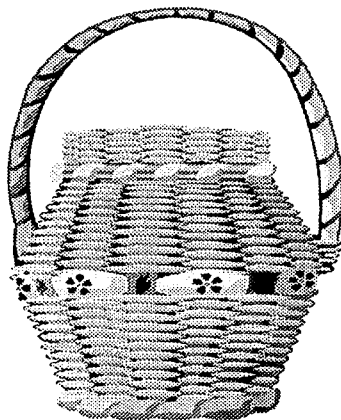
5.3.4 La Cestería

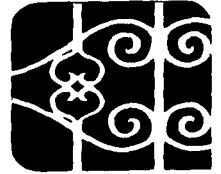


La cestería es una técnica artesanal, en la cual se manejan y tejen a mano fibras vegetales para la construcción de canastas y objetos. Entre los materiales que más se utilizan están: el mimbre, el ixtle, la lechuguilla, el tule, la palma, la vara, el carrizo, la panicua mejor conocida como paja de trigo en Tzintzunzan, fibras de magueyes y otros ágaves.

Los objetos tejidos son de gran variedad y color, y se pueden encontrar canastas con y sin tapa, cunas, pañaleras, muebles, bolsas, chiquigüites, tompites, cestos, petates, sombreros, animalitos, y figuras de palma fina policromada. En el Estado de Campeche, los sombreros de palma llamados jipi-japa, son los más finos en su género, y se encuentran considerados como los de mejor calidad a nivel mundial y se caracterizan por ser tejidos en cuevas, donde la humedad permite una óptima elaboración.

Canasta de Ixtle y
fibra vegetal.
Estado de México

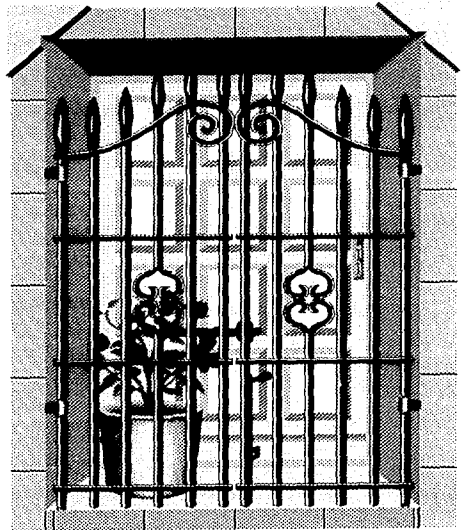




5.3.5 La Herrería

La Herrería fue uno de los tantos oficios que trajeron los Españoles a México, donde los artesanos mexicanos lo retomaron con avidez y agregaron su toque personal, así como su gusto e imaginación, creando una mezcla de ambos estilos, que se ve reflejado aún en las construcciones de tipo colonial en las que sus ventanas y balcones se encuentran protegidos por varas de hierro bellamente agrupadas, estilizadas y trabajadas. Muestras de este tipo de trabajos de herrería se encuentran comunmente en los Estados de Guanajuato y Taxco, donde aún se conservan algunas de las construcciones de la Colonia.

Aún en nuestros días encontramos artesanos, que trabajan el forjado de hierro para diversos objetos como son: rejas, balcones, muebles de jardín, lámparas, herrajes de puertas, arcones, cuchillería, etc. No con la misma demanda que hace unos siglos, ni con los mismos motivos o estilos en sus diseños, pero sí con la tradición, influencia y conocimiento pleno de los trabajos de sus antecesores.



Herrería de ventana en Coyoacán, D.F.



5.3.6 La Laca

Como laqueado entendemos al barnizado que se le da a una pieza de madera o los recipiente llamados bules, dándole brillo y un bello acabado que además protege el decorado o pintado del objeto. El centro productor de laca más importante del país es sin duda Olinalá, (Guerrero) notable desde el siglo XVIII por sus arcones y cajitas de madera olorosa de linaloe lo que impregna con su aroma lo que guarda en su interior, y de excepcional calidad artística en gran variedad de motivos decorativos y colores. Entre los materiales que se utilizan en el laqueado se encuentra el aceite de chía, que ayuda a darle ese hermoso brillo. La variedad de piezas que se laquean es enorme y podemos encontrar entre los más representativos de esta técnica: arcones, bateas, bules, jicaras, frutas, máscaras, marcos, sonajas, muebles, mesas, cabeceras y biombos.

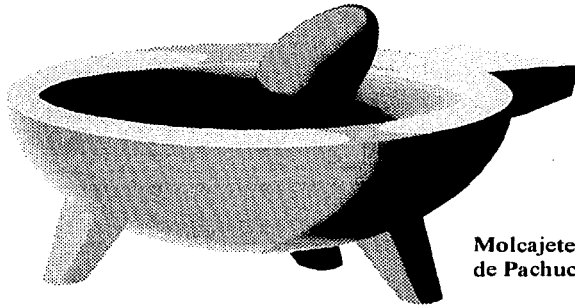


Laca de Pátzcuaro.
Michoacán ricamente
policromada y realizada
con oro de hoja.



5.3.7 La Lapidaria y la Joyería

Entre los materiales que abundan en la República Mexicana se encuentran los minerales, de distintas durezas y colores, y aunque difíciles de trabajar, los artesanos mexicanos se las arreglan muy bien para darles bellas formas y utilidades. En lo que a lapidaria corresponde podemos encontrar cajitas, ceniceros, pisapapeles, figuras, molcajetes, polveras, vasijas, azucareras, floreros, etc. Con la cantera son labradas piezas muy solicitadas como columnas, fuentes, capiteles, balcones, macetones, etc. Aparte de la cantera, los materiales que utilizan más, en lo que a construcción concierne, son el mármol de varios colores, el alabastro y la piedra negra. En las joyas, podemos encontrar delicados trabajos finamente acabado, como son arracadas, aretes, collares, prendedores, pulseras, cadenas, anillos y los famosos relicarios y cruces de Yalalag, en Oaxaca. En la joyería son muy solicitadas las piedras mexicanas semipreciosas como la amatista, turquesa, ágata, obsidiana, lapislázuli, ópalos de fuego (considerados entre los más bellos del mundo), la malaquita, el cuarzo rosa, la pirita, el ónix, tecali y en un lugar aparte pero no menos importante el coral negro, que se utiliza para crear bellos collares, sobre todo en las costas de Campeche.



Molcajete de piedra negra de Pachuca, Hidalgo.



5.3.8 El Metal Forjado (Metalistería)

La metalistería, es la técnica artesanal de dar forma a láminas de metal por medio de martillos. Los materiales más comunes utilizados con esta técnica son la hojalata, la lámina de latón y el cobre. Cabe destacar que en esta técnica sobresale Santa Clara del Cobre, (Michoacán) por sus bellas ollas y piezas forjadas en cobre. Esta técnica es una de las que muestra mayor adaptación de la época en sus piezas de diseños modernos, muy originales en su concepción y elaboración.

Entre los diversos objetos metálicos encontramos hermosas piezas forjadas, algunas utilitarias y otras puramente ornamentales como espejos adornados, alhajeros, pequeñas vitrinas, candeleros, faroles, charolas, angelitos, campanas, ceniceros, lámparas, soles, cadenas, esculturas y bellísimas placas cinceladas y repujadas con motivos religiosos.



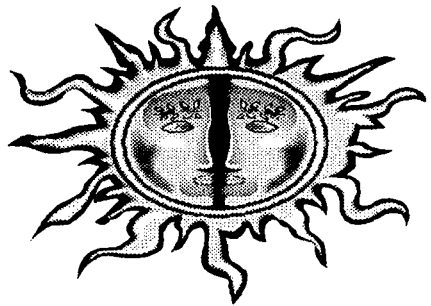
Pieza de cobre, Santa Clara de los
Cobres Pátécuaro, Michoacán.



5.3.9 La Orfebrería y Platería

Orfebrería se le denomina al arte de labrar o trabajar los metales nobles o preciosos como son el oro y la plata, los metales “cazados” (cobre, latón y plata), la lámina de zinc, cobre, latón, hojalata, bronce, hierro y alpaca; cuyas técnicas de “acabado” son el repujado, cincelado, fundido, grabado, esmaltado, niquelado y bruñido.

- El repujado, es una técnica para trabajar en relieve un material dúctil como por ejemplo la plata.
- El cincelado, permite grabar en el metal caracteres y diversos motivos decorativos.
- El fundido, permite convertir algunos metales de su estado sólido a estado líquido con lo que se les puede dar forma por medio de moldes o crear aleaciones.
- El grabado, es una técnica en la que por medio de “punzones” se puede acuñar o marcar el metal.
- El esmaltado, permite decorar piezas metálicas con barniz vitreo, opaco o transparente, ya sea en uno o más colores.
- El niquelado, es cuando a una pieza metálica se le quiere dar un terminado de alto brillo y el material con el que fue construida no presenta esa característica, es entonces cuando se le da un “baño” o recubrimiento de un compuesto de níquel, el níquel logra dar el efecto de un hermoso pulido.



**"El Sol y la Luna se miran de frente"
Pieza de latón cincelado,
Santa María Amacatlán, Morelos.**

- El bruñido, es una técnica con la que se pule un objeto de metal hasta darle brillo. Taxco, Guerrero, destaca en esta area, ya que es famoso por su joyería en plata y por la enorme cantidad de objetos que se realizan con este metal, así como su gran creatividad y que va desde un sencillo palillo hasta charolas, juegos de té, machetes y cuchillos. Los más famosos cuchillos en la República, son los que se fabrican en Cuelac; porque son los únicos cuyas hojas están cinceladas.



5.3.10 El Papel Amate, Maché y Picado

Antes de la llegada de los españoles a América, ya se realizaban inscripciones y dibujos en distintos materiales, principalmente en tela, pero también se llegaba a trabajar el papel, mejor conocido como papel de amate o amatl. De origen precolombino hecho de corteza de árbol, es famoso por sus particulares características y bellas decoraciones de vivos colores.

De reciente aparición encontramos otro tipo de manejo del papel, la llamada técnica del papel Maché, así se denomina a la fabricación de figuras de cartón engomado, pintadas y decoradas en vistosos colores, y su temática va desde innumerables especies de animales, frutas, verduras y objetos cotidianos hasta una amplia variedad de personajes fantásticos, que son una mezcla de varios animales que dan como resultado los llamados alebrijes, además de muñecas y cajas decoradas al óleo,



Dibujo realizado en papel amate en Taxco, Guerrero.

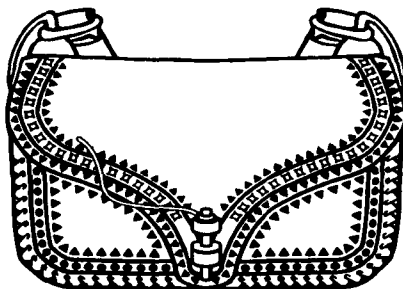
sumamente apreciados como motivos decorativos. Tonalá y Tlaquepaque están considerados como los mejores del país, en lo que a producción de papel Maché se refiere. Otra técnica que incluye el papel, como materia prima es la del papel picado, llamado así por ser su característica principal la de representar formas y figuras mediante cortes que se le hacen a hojas de papel de china. Con esta técnica se hacen banderitas y festones con los cuales se adoman las calles e iglesias en ocasiones festivas.



5.3.11 La Talabartería

A la talabartería se le considera, como la técnica artesanal, del trabajado de piezas de cuero y pieles de animales curtidas y preparadas con las que se elaboran distintos objetos, algunos ricamente adornados. Entre estos objetos encontramos bolsas, huaraches, maletas, cinturones, carteras, monturas para caballo de cuero cincelado, piteado y chimoteado, cueras o chamarras de cuero, chaparreras de gamuza, etc. Uno de los Estados con mayor tradición en el tratado de pieles y cuero es Tamaulipas, y algunos otros Estados del norte de la República, debido a que una de sus principales actividades es la ganadería.

Puebla y Tehuacán, son los principales productores de todo lo necesario para el deporte nacional que es la charrería, donde encontramos desde una silla de montar, hasta un cinturón grabado.



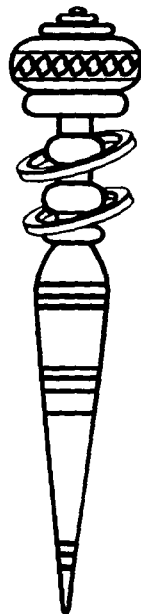
Bolsa de cuero. La Talabartería moderna tiene mucho auge en Huitan, Chiapas.

5.3.12 El Tallado y torneado de Madera

La madera, ha sido uno de los materiales más importantes en la vida no sólo de los mexicanos, sino del mundo entero, su variedad, manejabilidad y versatilidad para la creación de objetos es innumerable. México posee una variedad enorme de árboles que proveen de madera a los artesanos mexicanos, quienes se adaptan perfectamente al material que se les presente logrando transformar trozos de madera en bancas, mesas, arcones, sillones, trasteros, repisas, muebles infantiles, cajas, charolas, joyeros, juguetes, máscaras, recipientes, cajas para cigarrillos, instrumentos musicales como las guitarras de Paracho, las famosas marimbas de Chiapas, así como violines y arpas tan solicitadas en Veracruz y muchos otros utensilios.

Pachuca no se queda atrás en el tallado de la madera y como ejemplo tomaremos a los otomíes y nahuas que elaboran bellas artesanías de madera fina con incrustaciones de concha de abulón en Ixquimilpan. Los tipos de madera más apreciados para trabajarla por los artesanos mexicanos son la madera de Tzirimu (ocote rojo), maderas finas como caoba, ébano y palo de rosa, madera blanca, pino, ayacahuite, el enebro, el palo de mezquite, la madera de sabino, naranjo, huejote y cedro rojo.

La madera torneada es otra de las técnicas con la que se transforma a la madera en piezas simétricas por medio de un torno y que sirven desde patas de sillas, barandales de escaleras hasta pequeñas piezas que enlazadas con macramé, forman bellos maceteros.



Espumadera de madera para preparar chocolate, grabada y decorada con anillos. Estado de México.

5.3.13 El Uso de Telares y Bordado de Telas (Textiles)



La elaboración de telas tejidas a mano, bordadas y deshiladas es una de las principales fuentes de trabajo en nuestro país; no sólo por su utilidad y belleza sino porque representa un importante sector económico que aún en nuestros días no ha podido ser reemplazado por las máquinas industriales. La rama textil es una de las más solicitadas y necesarias en México; y posee una enorme variedad en cuanto a sus diseños y colores, no sólo varía de un Estado a otro, sino que dentro de un mismo Estado se pueden encontrar diferencias tan grandes que van desde el color, el material y la técnica al uso que se les da a las telas o tejidos.

En la decoración textil, encontramos una gran variedad de temas como son vistosos diseños de flores, aves y principalmente motivos geométricos y fantásticos que se encuentran bordados en punto de cruz o bordados de colores. Las técnicas van desde hilados en rueca, tejidos en telar de pedales, telares de pie, telares de cintura, tejidos de gancho, tejidos a mano de macramé, etc.

Entre las prendas que se elaboran por los artesanos de México encontramos: Cotorinas, sarapes, vestidos, huaraches, quexquemilt,



Traje de fiesta de Tehuana
Tehuantepec, Oaxaca.

rebozos, huipiles, posahuncos o enredos, fajillas o ceñidores de cintura, jorongos, cuarris o camisas, tuarra o capa, ayates, sábanas, fundas, camisones, colchas, blusas, guayaberas, servilletas, delantales de cambayas, cúeiltl o enagua, faldas y carpetas.

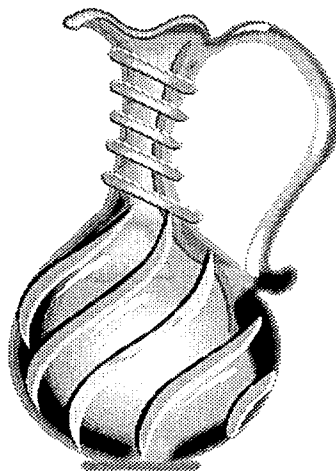
Los materiales que destacan en esta rama son: el hilo, mecatillo, algodón silvestre o coyuche, algodones blancos y teñidos, lana, fibras vegetales como el henequén, tejidos de miraguano, etc. Destacan, en el Estado de México, los tapetes de Temoaya tejidos por mujeres mazahuas que incorporan a sus conocimientos técnicas persas y francesas.



5.3.14 El Vidrio Soplado y Moldeado

México, fue el primer país de América que conoció el vidrio, de influencia totalmente europea. Maravilló a los habitantes del Nuevo Continente por sus características. Con la conquista, España no solo impuso sus costumbres, sino también sus oficios y de entre éstos, destaca la elaboración del vidrio.

El vidrio es resultante de la fusión de una mezcla de sílice, álcali y cal, que respectivamente son vitrificantes, fundentes y estabilizantes. Entre sus características destacan: las de ser transparente y puede ser coloreado. En las técnicas existentes de trabajado de vidrio se encuentran el vidrio soplado y prensado, vidrio de “pepita” o esmerilado, el vidrio pintado con la mano, y el grabado con ácido o con arena. El vidrio se encuentra en distintos colores como son: morado, ámbar, rojo, azul cobalto, verde y amatista entre otras. Algunas de las piezas que se elaboran son: copas, vasos, floreros, botellas, jarras, fruteros, vasijas, lámparas, viñateras, redomas, centros, candeleros, tarros, juguetes,






Jarra de vidrio soplado
Avalos, Guadalajara.

viñateras, redomas, centros, candeleros, tarros, juguetes, ensaladeras, saleros, candiles, y con el vidrio estirado se hacen originales miniaturas y figuras de todo tipo.

En los catorce apartados anteriores se incluyeron, junto con la explicación de cada técnica algunos ejemplos de Artesanías Mexicanas, relacionados con el tema. Estas ilustraciones corresponden a las "librerías" de artesanías mexicanas, hechas en Corel Draw (Ver. 4.0), y que son un ejemplo, del manejo y funcionalidad de las "librerías". Así como una breve descripción escrita de lo que son, y su lugar de origen. A continuación se muestra la forma en que se encuentran organizados los archivos dentro de las "librerías" de acuerdo al tema, así como las imágenes.

14 LIBRERIAS DE ARTESANIAS MEXICANAS

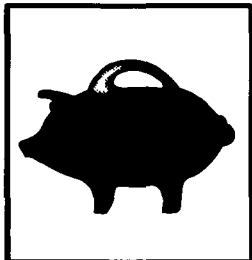
| | Tema de la librería | Nombre de la librería | Número de archivos contenidos |
|--|--------------------------------|----------------------------------|--|
|  | Alfarería | ALFARIA | 4 |
| | Cerámica | CERAMICA | 6 |
| | Cería | CERERIA | 1 |
| | Cestería | CESTERIA | 2 |
|  | Herrería | HERRERIA | 1 |
| | Joyería y Lapidaria | JOYA-LAP | 1 |
| | Lacas | LACAS | 1 |
| | Metal | METAL | 3 |
|  | Papel | PAPEL | 2 |
| | Orfebrería | ORFEBRIA | 5 |
| | Talabartería | TLBRTRIA | 3 |
| | Madera | MADERA | 7 |
| | Telas | TELAS | 8 |
| | Vidrio | VIDRIO | 2 |

| NOMBRE DE LA LIBRERIA | NOMBRE DEL ARCHIVO | DESCRIPCION | ESTADO DONDE SE ELABORA |
|------------------------------|---------------------------|-----------------------------------|--------------------------------|
| ALFARIA | <i>Alcancia</i> | Alcancia de barro | Edo. de México |
| ALFARIA | <i>Figura</i> | Figura zoomorfica de barro | Michoacán |
| ALFARIA | <i>Olla</i> | Olla de barro negro | Oaxaca |
| ALFARIA | <i>Silvato</i> | Silvato de barro cocido | Puebla |
| CERAMICA | <i>Azucarera</i> | Azucarera decorada | Puebla |
| CERAMICA | <i>Olla</i> | Olla decorada y barnizada | Michoacán |
| CERAMICA | <i>Plato</i> | Plato decorado | Puebla |
| CERAMICA | <i>Taza</i> | Taza con plato decorada | Puebla |
| CERAMICA | <i>Vajilla1</i> | Vajilla decorada | Puebla. |
| CERAMICA | <i>Vajilla2</i> | Vajilla decorada | Puebla. |
| CERERIA | <i>Vela</i> | Vela decorada con flores de cera | Guanajuato |
| CESTERIA | <i>Canasta</i> | Canasta tejida de ixtle | Edo. de México |
| CESTERIA | <i>Mulita</i> | Mulita hecha de hoja seca de maíz | Edo. de México |
| HERRERIA | <i>Ventana</i> | Ventana con herrería estilizada | D. F. |
| JOYA-LAP | <i>Molcjt</i> | Molcajete de piedra tallada | Hidalgo |
| LACAS | <i>Platón</i> | Platón pintado y laqueado | Michoacán |
| MADERA | <i>Alhajero</i> | Alhajero de madera taraceada | Tabasco |
| MADERA | <i>Balero</i> | Balero de madera pintada | Puebla |
| MADERA | <i>Cofre</i> | Cofre de madera taraceada | Jalisco |
| MADERA | <i>Espumdra</i> | Espumadera de madera torneada | Puebla |
| MADERA | <i>Figuras</i> | Figura de madera de palo-fierro | Sonora |
| MADERA | <i>Salsera</i> | Salsera zoomorfa de madera | Guerrero |
| MADERA | <i>Trompo</i> | Trompo de madera pintado | Puebla |
| METAL | <i>Olla1</i> | Olla de cobre | Michoacán |
| METAL | <i>Olla2</i> | Olla de cobre con tapa | Michoacán |
| METAL | <i>Olla3</i> | Olla de cobre | Michoacán |
| ORFEBRIA | <i>Collar</i> | Collar y aretes de plata | Guerrero |
| ORFEBRIA | <i>Jarra</i> | Jarra de plata | Guerrero |

| NOMBRE DE LA LIBRERIA | NOMBRE DEL ARCHIVO | DESCRIPCION | ESTADO DONDE SE ELABORA |
|------------------------------|---------------------------|------------------------------------|--------------------------------|
| ORFEBRIA | <i>Machete</i> | Machete de plata grabada | Guerrero |
| ORFEBRIA | <i>Sol</i> | Figura de Sol hecha de latón | Guerrero |
| ORFEBRIA | <i>Tetera</i> | Tetera de plata | Guerrero |
| PAPEL | <i>Amate</i> | Dibujo realizado en papel amate | Guerrero |
| PAPEL | <i>Rehilete</i> | Rehilete con hojas de cartón | Edo. de México |
| TELAS | <i>Guayabera</i> | Guayabera bordada | Yucatán |
| TELAS | <i>Huichol</i> | Traje huichol bordado | Nayarit |
| TELAS | <i>Morral</i> | Morral bordado de lana | Durango |
| TELAS | <i>Morral2</i> | Morral bordado huichol | Nayarit |
| TELAS | <i>Sarape</i> | Sarape de lana en vistosos colores | Coahuila |
| TELAS | <i>Tapete</i> | Tapete tejido | Oaxaca |
| TELAS | <i>Tehuana</i> | Traje de fiesta de Tehuana | Oaxaca |
| TELAS | <i>Votiva</i> | Tabla votiva de estambre | Nayarit |
| TLBRTRIA | <i>Bolsa</i> | Bolsa de cuero cincelado | Chiapas |
| TLBRTRIA | <i>Silla</i> | Silla de montar | Puebla |
| TLBRTRIA | <i>Chamarra</i> | Chamarra de cuero y gamuza | Tamaulipas |
| VIDRIO | <i>Gallito</i> | Gallito de vidrio modelado | Guanajuato |
| VIDRIO | <i>Jarra</i> | Jarra de vidrio soplado | Guanajuato |

14 LIBRERIAS DE ARTESANIAS MEXICANAS.

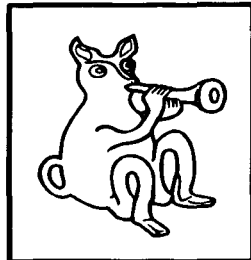
LIBRERIA: ALFARIA



Archivo: ALCANCIA

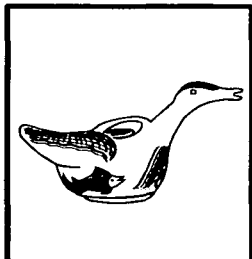


Archivo: OLLA



Archivo: SILBATO

LIBRERIA: ALFARIA

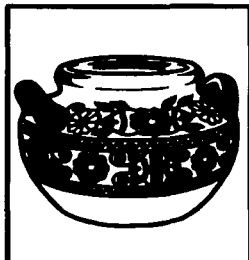


Archivo: FIGURA

LIBRERIA: CERAMICA



Archivo: AZUCARE



Archivo: OLLA

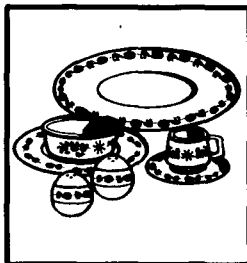


Archivo: PLATO

LIBRERIA: CERAMICA



Archivo: TAZA

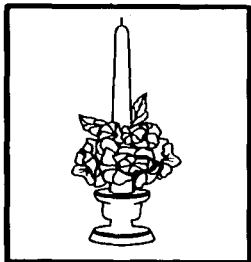


Archivo: VAJILLA1



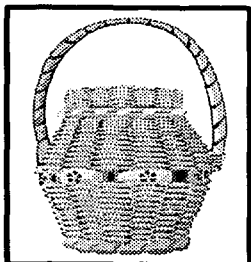
Archivo: VAJILLA2

LIBRERIA: CERERIA



Archivo: VELA

LIBRERIA: CESTERIA

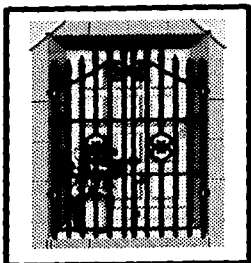


Archivo: CANASTA



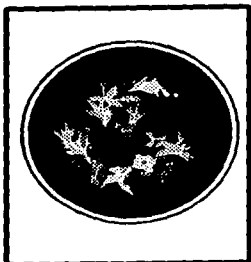
Archivo: MULITA

LIBRERIA: HERRERIA



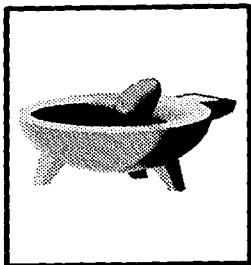
Archivo: VENTANA

LIBRERIA: LACAS



Archivo: PLATON

LIBRERIA: JOYA-LAP



Archivo: MOLCJT

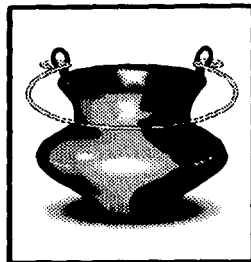
LIBRERIA: METAL



Archivo: OLLA1



Archivo: OLLA2

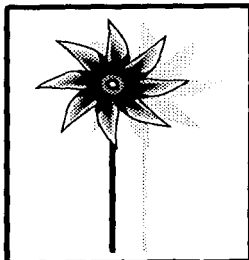


Archivo: OLLA3

LIBRERIA: PAPEL

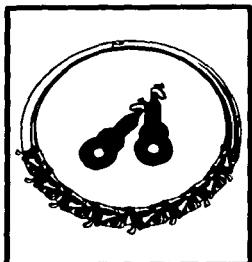


Archivo: AMATE

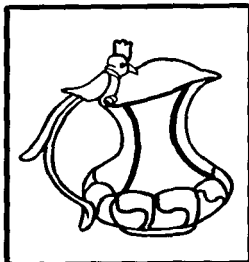


Archivo: REHILETE

LIBRERIA: ORFEBRIA



Archivo: COLLAR

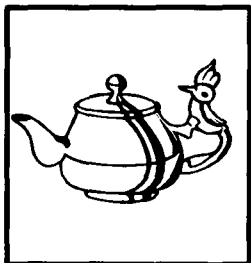


Archivo: JARRA

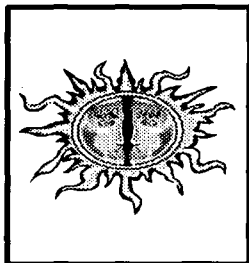


Archivo: MACHETE

LIBRERIA: ORFEBRIA

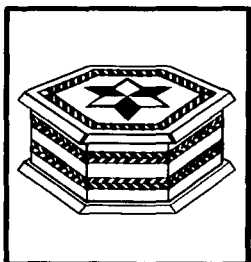


Archivo: TETERA

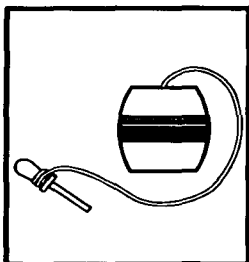


Archivo: SOL

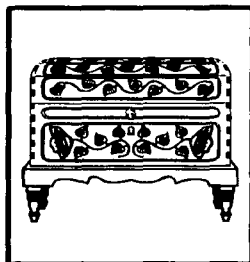
LIBRERIA: MADERA



Archivo: ALHAJERO

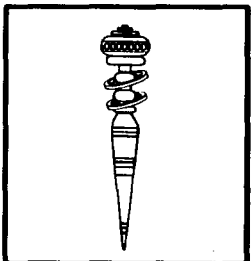


Archivo: BALERO

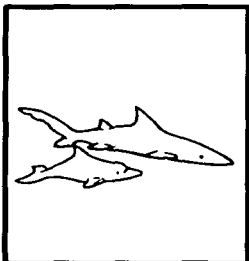


Archivo: COFRE

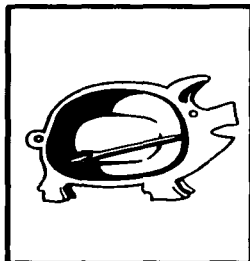
LIBRERIA: MADERA



Archivo: ESPUMDRA

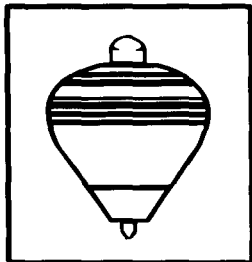


Archivo: FIGURAS



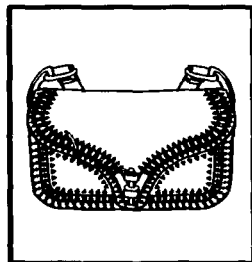
Archivo: SALSERA

LIBRERIA: MADERA

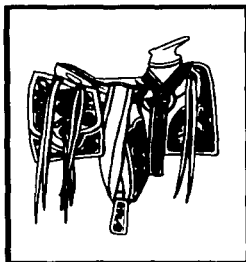


Archivo: TROMPO

LIBRERIA: TLBRTRIA



Archivo: BOLSA

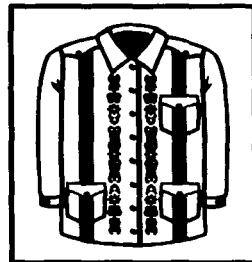


Archivo: SILLA



Archivo: CHAMARRA

LIBRERIA: TELAS



Archivo: GUAYABRA

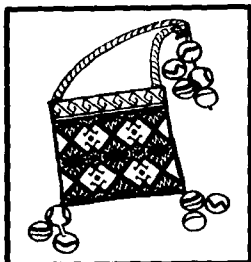


Archivo: HUICHOL



Archivo: MORRALI

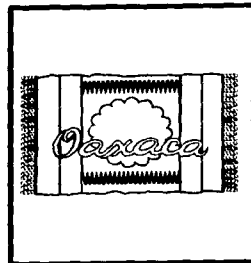
LIBRERIA: TELAS



Archivo: MORRAL2



Archivo: SARAPE

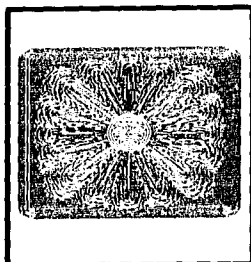


Archivo: TAPETE

LIBRERIA: TELAS



Archivo: TEHUANA

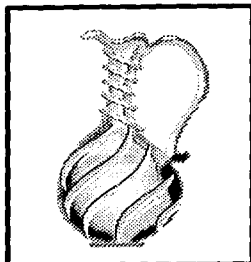


Archivo: VOTIVA

LIBRERIA: VIDRIO



Archivo: GALLITO



Archivo: JARRA

ESTA TESIS NO DEBE
SALIR DE LA BIBLIOTECA

Conclusiones.

Las "librerías" de imágenes conforman una importante ventaja, en el ahorro de tiempo y recursos económicos, tanto para el diseñador gráfico como usuarios de computadoras en general, debido a que el tiempo que dedicarían a buscar información gráfica o tangible, ilustrando o fotografiando, podrían destinarlo a concretar el trabajo final, los originales mecánicos o elaborar variantes u opciones de la composición final. También permitiría al diseñador experimentar, y crear nuevas soluciones en sus trabajos, logrando llegar a resultados más adecuados y creativos. Pero, a pesar de que las "librerías" representan todas estas posibilidades, la variedad de temas de las "librerías" de imágenes, sí es enorme, pero sigue sin abarcar temas particulares de todas las naciones; y en concreto de México.

Es aquí donde al diseñador gráfico mexicano, le corresponde solucionar tal problema, para no perder las ventajas y oportunidades que la computadora le brinda. Al resolver tal cuestión, no solo permite que otras personas aprovechen este recurso, sino que le brinda una fuente de trabajo muy extensa tanto al diseñador como al ilustrador, al fotógrafo y a los técnicos en computación.

Además del tema de Artesanías Mexicanas, se pueden realizar "librerías" de imágenes de la flora, la fauna, la vegetación, los paisajes, la gente y otros temas particulares de México. Aún cuando en este trabajo se dió parte de la solución, quedan muchos temas que deben ser documentados gráficamente, puesto que no sólo no existen en las "librerías" de imágenes para computadora, sino tampoco en medios impresos o documentales. Y se requiere de su elaboración para facilitar su localización y aplicación, así como su conocimiento y divulgación.

Glosario

- Agave:** Planta, de la que se extraen sus fibras para tejer objetos.
- Amate:** Corteza de un árbol del género ficus, tratado para conseguir una especie de papel ya usado desde la época prehispánica.
- Ayate:** Manta rala de maguey o ixtle.
- Bateas:** Recipiente grande de madera para amasar o como lavadero.
- Bruñido:** Terminado que se le da a piezas metálicas, para que adquieran brillo por medio de martillos.
- Bules:** Calabaza de cascara dura que sirve como vasija.
- Cambayas:** Tela, de algodón tejida en telar de pie, amplio uso comercial.
- Cotorinas:** Saco masculino sin mangas.
- Ceñidor:** Faja cuyo ancho varía según los diferentes grupos indígenas.
- Chiquigüites:** Cesto de carrizo.
- Cirios:** Velas grandes de cera que se usan en la iglesia.
- Clip Art:** (librerías de imágenes) Imágenes almacenadas en libros, revistas o en discos, estas pueden ser dibujos, gráficas o fotografías digitalizadas para ser utilizadas en documentos o en archivos.
- Cueras:** Chamarra de cuero.
- Chalina:** Especie de rebozo de tela se usa sobre la espalda y los hombros.
- Chal:** Pañuelo largo que se ponen las mujeres en los hombros.
- Chía:** Semilla de una especie de salvia.
- Chumiteado:** Bordado de hilo flojo de lana o algodón.
- Escáner:** Dispositivo que convierte las imágenes de una página o transparencia en forma digital.
- Esmerlado:** Barniz vítreo, opaco o transparente, que se aplica sobre la loza, la porcelana o los metales.
- Filigrana:** Delicada decoración hecha con hilos de oro y plata.
- Gabán:** Abrigo, que cubre todo el cuerpo hasta las rodillas.
- Guano:** Nombre genérico que se aplica en América a todas las palmas.
- Huaraches:** Sandalías generalmente de cuero, usadas por los indígenas.
- Huipil:** Camisa femenina sin mangas.
- Incisa:** Decorado que se realiza por medio de cortes o divisiones que se le hacen a las vajillas.

- Jícara:** Recipiente redondo hecho de madera o de cáscara de frutas.
- Jorongos:** Prenda masculina de lana, larga y suelta sin mangas con una apertura para colocárselo en la cabeza.
- Lapidaria:** Técnica del tallado y trabajado de piedra.
- Miraguano:** Nombre genérico que se aplica en América a todas las palmas.
- Pepita:** Tipo de grabado y esmerilado que se le da al vidrio para darle forma apiñada.
- Piteado:** Bordado de hilo torcido y apretado, se le llama piteado por estar bordado con pita, y se utiliza principalmente en la decoración de sillas para montar, cinturones, accesorios de charro, así como para el galonado de sombreros.
- Quexquémitl:** Prenda femenina triangular que las indígenas llevan sobre la blusa.
- Rebozo:** Prenda de vestir, mexicana por excelencia, aunque de probable origen español.
- Repujado:** Técnica en la que se labrá con un martillo un objeto metálico para darle relieve.
- Soplado:** Técnica en la que se coloca al final de un tubo hueco, pasta vitrificante fundida, y que al soplar por el otro extremo del tubo se infla y se puede moldear para crear piezas de vidrio.
- Talabartería:** Técnica en la que se trabaja el cuero para fabricar cinturones, arcos y otros objetos.
- Taraceado:** Decoración que se hace a las piezas de madera incrustándole otro material.
- Telar:** Máquina manual para tejer.
- Temple:** Procedimiento pictórico en el que los pigmentos se mezclan con sustancias oleosas como agua de cola templadas, albúmina, entre otras..
- TOMPIATES:** Cestas de mimbre.
- Urdimbre:** Conjunto de hilos paralelos entre los que pasa la trama para formar una tela.

Bibliografía

- Campos, Julieta.
El lujo del Sol.
México, Fondo de Cultura Económica. 1988.
- Costa, Joan / Abraham Moles.
Imágen Didáctica (Enciclopedia de Diseño).
España. Editorial CIAC. 1991.
- Dondis, D.A.
La sintaxis de la Imágen (Introducción al alfabeto visual).
Barcelona. Editorial Gustavo Gili. 8ª Edición, 1990.
- Dorfler, Gillo.
El Diseño Industrial y su Estética.
Barcelona. Editorial Labor S.A. 3ª Edición, 1977.
- Gilbert, Len
Arranque Rápido con Corel Draw
México. Ventura Ediciones, S.A. de C.V. 1991.
- Gosney, Michael / Dayton, Linnea / Goethel, Paul.
The Verbum Book of Digital Painting.
E.U.A. Editorial M & T Books. 1990.
- L. Mompradé de Gutiérrez / Tonatiúh Gutiérrez
El Arte Popular de México.
Colección Artes de México / Revista Mensual.
México. Comercial Nadrosa, S.A. 1971.
- Marín de Paalen, Isabel.
Artesanías Mexicanas. (Clasificación y Descripción).
México. Editorial Hermes, S.A. 1974.

- **Martínez Peñalosa, Porfirio, et. al.**
Arte Popular Mexicano.
México. Editorial Herrero. 1975.

- **Oettinger, Marion Jr.**
Folk treasures of Mexico.
Japón. Editorial Harry N. Abrams. 1975.

- **Prueitt, Melvin L.**
El Arte y la Computadora.
E.U.A. Editorial Mc. Graw Hill. 1985.

- **Toneyama, Kojin.**
The Popular Art of Mexico.
Japón. Editorial John Weatherhill, Inc. 1974.

- *S/D.*
Manual del usuario de Corel Draw -Versión 4.0
Irlanda. Corel Corporation. 1993.

- **Tarazona Zermeño, Amanda / Tommasi de Magrelli, Wanda.**
Atlas Cultural de México. (Artesanías).
México. Editorial Planeta. 1987.

- **Wong, Wocius.**
El diseño Bi-Tridimensional
Barcelona. Editorial Gustavo Gili. 1972.