



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

**"Las historias de los viejos, Anayáwari Irétari"  
Ilustración de un cuento Tarahumara**

**Tesis  
Que para obtener el título de:  
Licenciado en Comunicación Gráfica**

**Presenta  
Ligia Mauleón Ventura**

**Director de Tesis  
Mtro. en A.V. Francisco U. Plancarte Morales**

**México, D.F., 2002.**

---



**DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACIÓN  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
XOCHIMILCO D.F.**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



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

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

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

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

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

*A la memoria de mi querido Beto,  
con la convicción de que  
volveremos a vernos un día ...*



### *Agradecimientos*

*Gracias padres... mis dos maestros por enseñarme con su ejemplo que las cosas valiosas se consiguen a base de trabajo y de ese ingrediente especial que es el amor.*

*Gracias a Silvia, Brenda y Beto, porque en el pasado llenaron de magia, peleas y juegos el trayecto de la infancia y en el presente son mi apoyo y cariño constante.*

*A Viridiana, por constituir ese retorno a las cosas simples pero llenas de encanto.*

*Gracias a Gloria Guerrero y la familia Mendoza Carrlón, por demostrarme que la hermandad no la delimitan los lazos sanguíneos sino el corazón.*

*A Claudia y Armando, por acompañarme en mi personal proceso de aprendizaje, y brindarme a cada paso esa amistad incondicional, porque estar a su lado es estar en familia.*

*Gracias a todas las personas que han compartido conmigo este maravilloso regalo que es estar vivo.*

*Gracias, a esos maestros que en el diario vivir, me han enseñado, regalándome su vida.*

*Y en especial Gracias, a esa fuerza latente que todos los días me va mostrando con amor el camino de retorno...*



## Índice

### Introducción

### Capítulo 1

#### Diseño y Comunicación

|       |                            |    |
|-------|----------------------------|----|
| 1.1.  | Definición de Comunicación | 17 |
| 1.2.  | Definición de Diseño       | 20 |
| 1.3.  | Diseño y Comunicación      | 22 |
| 1.3.1 | Comunicación Visual        | 23 |
| 1.4.  | Diseño Gráfico             | 25 |
|       | 1.4.1. Campo de Trabajo    | 26 |
|       | 1.4.2. Áreas del Diseño    | 28 |

### Capítulo 2

#### Ilustración

|      |                                |    |
|------|--------------------------------|----|
| 2.1  | Definición                     | 33 |
| 2.2  | Antecedentes de la Ilustración | 34 |
| 2.3. | Historia de la Ilustración     | 37 |
| 2.4. | Géneros de Ilustración         | 42 |
| 2.5. | Técnicas y Materiales          | 45 |
| 2.6. | Herramientas                   | 54 |

### Capítulo 3

#### Ilustración y Literatura Infantil

|      |  |    |
|------|--|----|
| 3.1. | Ilustrando para niños                          | 63 |
| 3.2. | Literatura infantil                            | 67 |
| 3.3. | Literatura infantil indígena                   | 71 |
|      | 3.3.1. Ediciones bilingües indígenas de México | 73 |





## Capítulo 4

### La comunidad Tarahumara

|      |  |    |
|------|--|----|
| 4.1. | Comunidad del Ejido de San Ignacio de Arasco | 77 |
| 4.2. | El niño Tarahumara                           | 82 |
| 4.3. | Análisis del proyecto anterior               | 87 |
| 4.4. | Requerimientos del nuevo proyecto            | 91 |

## Capítulo 5

### Anayáwari Irétari. Las historias de los viejos

|     |                                   |     |
|-----|-----------------------------------|-----|
| 5.1 | Proyecto gráfico                  | 97  |
| 5.2 | Proceso de Ilustración            | 98  |
|     | 5.2.1 Bocetaje                    | 100 |
| 5.3 | Portada y contraportada del libro | 111 |

### Conclusiones

113

### Bibliografía General

115



## Introducción

México como país posee una variedad incalculable de matices, en diferentes aspectos como paisajes, tradiciones y cultura pero la mayor riqueza la constituye su gente, en la actualidad nos encontramos en un constante intercambio ideológico fruto del mestizaje del pasado.

Convivimos con ideologías tan variadas como la cantidad de gente que conformamos la nación en grandes ciudades, comunidades rurales, etc; y así como recibimos influencias de otros países tenemos un amplio escaparate en los grupos indígenas que luchan por no perderse en este continuo intercambio.

El concepto de indigenismo tiene variadas acepciones en nuestra realidad nacional pensar en comunidades indígenas nos remite a ideas, que van desde marginación, pasado, a cultura y tradición.

Dentro de este aspecto se encuentra nuestro proyecto, una comunidad indígena la tarahumara, relacionada casi siempre con la renuencia a la apertura, se organiza para buscar soluciones a los problemas que enfrentan como grupo: la escasez de recursos, desnutrición, incomunicación, entre otras; buscan generar un cambio en sus condiciones de vida y dar a sus hijos mejores expectativas tanto físicas como culturales. En específico la gente del Municipio de Bocoyna en Chihuahua trabajan en conjunto cubriendo puntos esenciales como la salud, en el caso de la desnutrición de sus niños, así como la educación de los mismos con la conformación de la escuela *Binivami rarámuri nívará* (la lección es nuestra) en donde se ofrece a los alumnos una educación bilingüe (español- rarámuri) que preserve su dialecto y responda a su realidad. Sustentados en estos objetivos elaboran un proyecto que ayude en la preservación de sus costumbres y que de a estos niños la posibilidad de no perder su tradición oral, el resultado es el libro *Las historias de los viejos, Anayáwari Irétari*; libro de cuentos representativos de la comunidad, transmitidos de generación en generación.

La ilustración de estas historias es el objetivo primordial en el presente trabajo, y el poder contribuir con el aspecto gráfico a los objetivos específicos de los miembros de la comunidad de San Ignacio Arareko; de tal forma que nuestra labor de diseño se enfocará a entablar un canal de comunicación con los niños tarahumaras ofreciéndoles mediante el aspecto visual de esta comunicación una presencia gráfica a sus cuentos.

Por tanto se considera indispensable adentrarnos como diseñadores en los aspectos pro-

pios de esta etnia, el pensar y sentir de los niños a los que hemos de dirigirnos, así como definir y sustentar los puntos anteriores, comunicar, diseñar, ilustrar para proceder a ponerlos en práctica y derivar en la representación gráfica de nuestra publicación.

Estos conceptos se especificarán de manera más amplia en cada uno de los capítulos que conforman nuestra investigación: el primer capítulo abordará a la comunicación y el diseño como procesos, ya que básicamente nuestra necesidad es comunicar por medio del diseño las expectativas de la comunidad tarahumara.

Un segundo capítulo nos dará la definición y antecedentes históricos de nuestra labor, la ilustración; con la intención de situarnos tanto histórica como técnicamente en el trabajo del ilustrador, de manera que podamos ampliar nuestra visión con relación al proyecto.

El tercer capítulo presenta en especial el terreno de la ilustración infantil y las diferentes representaciones que se le ofrecen a los niños en el terreno gráfico, así como las opciones que se otorgan dentro de la literatura a los pequeños y en concreto a las comunidades indígenas con publicaciones bilingües que se editan e ilustran en nuestro país, para posteriormente en el capítulo cuatro adentrarnos en nuestra comunidad tarahumara, resaltando la interacción del niño rarámuri con su entorno, su realidad y forma de vida, así como las características del proyecto que hemos de abordar. Finalmente el quinto capítulo muestra la consolidación de nuestro proyecto gráfico, el proceso de bocetaje y creación de personajes en sí la nueva presentación de nuestro libro *Las historias de los viejos, Anayáwari Iréari*,



Diseño y Comunicación

---



## 1.1 Definición de Comunicación

Comunicación, un término muy socorrido en nuestros días, es tan utilizado que pareciera, que al ir adquiriendo más avances y recursos, como la comunicación vía Internet, el desarrollo tendría que ser innegable, hoy puedes saber de gente que está fuera de nuestro país, conocer de culturas alejadas y nos maravilla el denominado poder de la comunicación pero, ¿qué sucede en el caso de sectores de población en el mismo territorio que se encuentran aislados del resto del país? La mayoría de las comunidades indígenas, por ejemplo, de quienes poco sabemos, cultura, costumbres, lenguajes, falta de recursos, marginación, explotación, en fin, pareciera que se encuentran muy lejos y a la vez tan cerca.

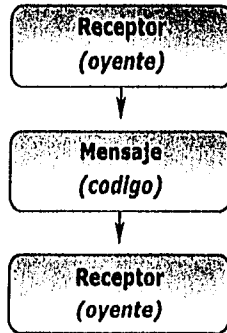
Si "la comunicación, debe contribuir a la socialización y la culturización de los pueblos,"<sup>1</sup> entonces ¿qué ocurre con la comunicación y por ende con la cultura?

La intención de este trabajo es comunicar, de forma gráfica lo que una comunidad

Tarahumara desea expresar de sí mismos, no se pretenderán encontrar respuestas inmediatas a problemas que arrastramos como país por años, pero si es necesario llegar a un fundamento teórico que nos de las bases para nuestra cuestión, si la idea primordial es comunicar, pues empecemos por definir a la comunicación.

El esquema más simplificado de comunicación nos remite a tres elementos básicos que son: emisor- mensaje-receptor o lo que equivaldría a emisor (hablante), receptor (oyente) y el código.<sup>2</sup>

Una primer definición nos indica que la "comunicación es el acto de relación entre dos o más sujetos mediante el cual se evoca en común un significado",<sup>3</sup> primeramente nos hablan de una relación, entendemos esto como una conexión entre dos o más individuos, que pueden ser hombres, animales, organismos (pues como sabemos la comunicación no es privativa de seres humanos), los cuales remitirán una idea en



<sup>1</sup> VIDALES Delgado, Ismael, *Teoría de la comunicación*, p. 16.

<sup>2</sup> PAOLI, Antonio J., *Comunicación e Información*, p. 18.

<sup>3</sup> *Ibid.*, p. 18.







Yampolsky A., *La sal se puso morena*,  
fragmento, 1989



Grupo de matachines en una ceremonia ritual  
tarahumara

común, entendiendo como significado aquello que obtenemos al captar un estímulo (significante) que puede ser verbal, mímico, etc. Por tanto se puede decir que un individuo produce un estímulo, que es captado por un segundo o varios más y se genera un concepto en respuesta.

La comunicación humana es en especial una actividad fundamental en el desarrollo de los individuos, al igual que nuestro campo de acción por el tema a tratar. Ya que somos por naturaleza seres sociales que requerimos de una interacción constante con nuestro entorno, en este tipo de comunicación nos centraremos, "comunicación es el intercambio de significados entre individuos mediante un sistema común de símbolos" (...).<sup>4</sup> Seguimos manejando al intercambio o relación de significados en común, en comunicación es fundamental denominar este tipo de conceptos, significado-significante nos remite al signo el cual se ha definido como "un hecho perceptible que nos da información sobre algo distinto de sí mismo"<sup>5</sup> y un símbolo que es un signo arbitrario, ya que su relación entre significado-significante se establece en forma convencional, esto quiere decir que la idea a evocar ya ha sido establecida con antelación, por tanto un sistema común de símbolos se refiere a un mismo código, si esto no fuera así no habría tal intercambio.

Pierre Guiraud<sup>6</sup> determinó cuatro sistemas de signos:

- signos naturales, reconocidos y clasificados en las ciencias y conocimientos
- signos de representación o fonos, que producen los caracteres naturales de las cosas y entre los cuales figuran las artes
- signos de comunicación o símbolos asociados convencionalmente a las cosas que designan y cuyo tipo es el lenguaje articulado
- signos de comunicación fono-simbólicos como los ritos, los códigos sociales, etc.

Un aspecto importante es el canal por medio del cual introducimos ese código, mencionado anteriormente, a nuestro cerebro: los sentidos, podríamos decir que éstos constituyen el medio de comunicación primario del hombre, el olfato, la vista, el gusto, el tacto, el oído; nos relacionan con el exterior y nos dan la oportunidad de tener una variedad de formas de comunicación. Una actividad fundamental en la relación humana es la comunicación oral, que se basa en dos hechos: hablar y escuchar, se forma el lenguaje y el men-

<sup>4</sup> Enciclopedia Hispánica, vol. 4.

<sup>5</sup> VIDALES, op. cit., p 21.

<sup>6</sup> GUIRAUD, Pierre en Guajardo Horacio, *Teoría de la comunicación...*, p 16.



saje se transforma en palabras, aunque se identifican diferentes tipos de lenguaje: como el fónico, de signos, escrito y mímico.

Pero al hacer uso del proceso de la comunicación encontramos que esos elementos adquieren uno más al enunciar a la comunicación como "el proceso por medio del cual emisores y receptores de mensajes interactúan en un contexto social dado"<sup>7</sup> con esto abordamos el aspecto social ya que de que nos serviría en un momento dado tener la capacidad de comunicar sin el objetivo de socializar,<sup>8</sup> o deberíamos remitir una cuestión ¿para qué comunicar? Volvemos a ese individuo que tiene necesidades fundamentales básicas y necesidades que le da su propia racionalidad, como el hecho de escribir lo hablado y pensado, ya no sólo es un receptor y un emisor compartiendo un código sino que también se mueven en una sociedad. En un principio mencionábamos los adelantos de la modernidad, mismos que surgen a partir del hecho de buscar la comunicación y socialización, es como si todo hubiera comenzado al hablar uno con otro (como los modelos de emisor-receptor) pero poco a poco al aparecer más individuos fue necesario empezar a gritar y al no ser escuchados, utilizamos un megáfono, después un micrófono y así sucesivamente, al vivir en sociedad esa comunicación crece a la par del requerimiento de expresarse con el entorno, desde que se empieza a producir en serie y nos convertimos en masas; tendremos entonces que "la información y la comunicación social se convierten en partes esenciales de la comunicación masiva."<sup>9</sup>

Y en cuanto a la cultura, empezemos por un aspecto básico; la educación en este punto encontramos la importancia de la comunicación en el proceso enseñanza aprendizaje, en donde los papeles serían asumidos así: maestro emisor, alumno receptor, la comunicación es fundamental ya que la manera que un individuo aprende es basado en gran parte en la capacidad de su educador de transmitir ese significado que evocará el concepto deseado, conocimiento,<sup>10</sup> ya que "la parte universal de la cultura, constituye de hecho la conexión entre todas las culturas, es decir, la búsqueda de un contenido que humanice a los hombres y concientice a los pueblos"<sup>11</sup> comunicación- conocimiento van de la mano, con base en esta reflexión y presentallas la pautas de nuestras interrogantes en el tema a tra-



Rulfo, Juan. s/a



Comunicando y educando en el aula

<sup>7</sup> VIDALES Delgado, Ismael, *Teoría de la comunicación*, p. 16.

<sup>8</sup> Hablando de comunicación humana.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>10</sup> El proceso enseñanza-aprendizaje depende de diversos factores como la interacción del alumno, aquí solo se plantea lo que respecta al proceso de comunicación.

<sup>11</sup> *Ibid.*, p. 18





El hombre tiene necesidades de tipo físico y espiritual



El consumo y la mercadotecnia rebasan en muchas ocasiones al aspecto estético

tar, podemos contentarnos por el momento con definir que la comunicación (humana): es una relación ente individuos que comparten e intercambian significados, los cuales son percibidos por sus sentidos y que al estar suscritos en un mismo contexto social compar-ten con mayor eficacia el mismo código.

## 1.2 Definición de Diseño

Nuestro objetivo es presentar una propuesta gráfica, o de diseño como ya lo hemos mencionado con anterioridad, se considera, entonces importante definir también este concepto. Partamos pues de la etimología de la palabra "diseño procede del latín *designare*. De la preposición *de* y *signum*, que significa proyecto o designio y *desin*, expresa dibujo"<sup>12</sup> De primera intención y con estos elementos estaríamos hablando de la utilización de la forma basada en un plan con una finalidad específica, "el diseño es una disciplina proyectual que se orienta hacia la resolución de problemas que el hombre se plantea en su continuo proceso de adaptación según necesidades físicas y espirituales"<sup>13</sup> retornamos al hombre y sus necesidades, en el punto anterior nos referíamos a una necesidad puramente de comunicar, socializar, pero en cuanto a diseño existen necesidades de otra índole que pueden ser satisfechas. Entre estas necesidades encontramos dos tipos: las primarias como alimentación y vestido y las que son producto de su desarrollo cultural que modifican a las primeras<sup>14</sup> en éstas últimas radica la concepción del diseño pero su campo de acción reside en las básicas; ya que al darle un carácter de tipo estético y funcional a los objetos que nos rodean se esta realizando diseño.

Con el tiempo el diseño ha adquirido no sólo ese carácter estético sino una dominante hacia el carácter de consumo, y se ha hablado de la existencia de tres fases en la historia del diseño:

- Fase naturalista (o de sociedades primitivas) no había objetos inútiles, finalidad básica la eficacia
- Fase Inventiva (previa a la sociedad burguesa industrial) los objetos se generan a partir del recuerdo y la reflexión aparecen los primeros artefactos puramente inútiles

<sup>12</sup> FIGUEROA Navarro, Carlos, *Creatividad, diseño y tecnología*, p. 67.

<sup>13</sup> VILCHES Esquivel, Luz, *Metodología del diseño...*, p. 45.

<sup>14</sup> *Ibid.*, pp. 50-53.

- Fase consumista (sociedad industrializada) exigencias mercantiles, incorporación al objeto el valor de cambio, relación venta-consumo condiciona el diseño.<sup>15</sup>

A esto podemos decir que el diseño es una disciplina que ha ido transformando y delimitando su propio quehacer así como sus límites de acción, por mucho tiempo el diseño no fue visto como una materia propiamente dicha y aún cuando ya se empieza a concebir, no hay una marcada especificación de el rol que desempeñará, una teoría de respuesta a lo anterior será que como es un disciplina planeada en función de la satisfacción de necesidades, su quehacer se ajusta a éstas y sabemos que con el desarrollo humano a través del tiempo sus necesidades también varían. Rodríguez Morales<sup>16</sup> hablando de diseño marca cinco cambios en los paradigmas que han guiado al diseño con el paso del tiempo.<sup>17</sup>

El diseño encuentra necesidades a todos niveles por lo que hoy se ha dividido por las funciones que desempeña en varias ramas, de tal forma que haya una mejor satisfacción de las mismas, por ejemplo tenemos lo que diversos autores opinan de estas tres variantes: el Diseño Arquitectónico, Industrial y Gráfico.

- Diseño Arquitectónico: "en arquitectura, la dimensión encierra un espacio cuya finalidad es proteger al hombre de las inclemencias de su entorno..."<sup>18</sup> Este tipo de diseño satisface una necesidad prioritaria del hombre, la habitación, traspasa los límites de la visión y envuelve al ser, el arquitecto no solo proyecta también debe pensar como un sociólogo, un ingeniero, un artesano pero siempre como un artista pues el espacio no sólo responde con funcionalidad sino también con estética.
- Diseño Industrial: Cumple con la función de dar forma a cosas industriales —objetos— usados directamente por el hombre su labor no es adornar a los nuevos artefactos tecnológicos, ni maquillar a los objetos tradicionales, sino que los configura de manera que permitan mejorar su función útil, su servicio en relación con el hombre.<sup>19</sup>
- Diseño Gráfico: Parte fundamental de él, es el mensaje, que lejos de ser cosas son símbolos y sus representaciones, no se ocupa de artefactos como el diseño industrial, más bien lo importante es que el mensaje llegue al consumidor por medio del grafismo.<sup>20</sup> Este último que se desarrollará con más amplitud posteriormente.

Rodríguez Morales habla de cinco cambios en los paradigmas que han guiado al diseño con el paso del tiempo.

|      |   |
|------|---|
| 1912 | es irreversible el avance industrial, cambio de producción artesanal a industrial   |
| 1932 | por fin se conceptualiza la profesión de diseño, se marcan sus raíces funcionalistas  |
| 1950 | establecimiento del diseño científico, se enfatiza el estudio de disciplinas como la ergonomía  |
| 1960 | (final de los 60's) preocupación por aspectos funcionales y de consumo (consumismo), mejor utilización de los recursos naturales, búsqueda de tecnologías alternativas, mayor participación del usuario |
| 1982 | búsqueda de sentido de expresión individual y de cuestionamiento sobre la moral, política y sentido social del diseño.  |



La arquitectura traspasa los límites del plano, envuelve al ser

<sup>15</sup> LLOVET, Jordi en VILCHES Esquivel, *Metodología...* p.36

<sup>16</sup> RODRIGUEZ Morales, Luis, *Para una teoría...*, s/p

<sup>17</sup> A partir de 1912 y hasta 1982.

<sup>18</sup> DONDIS, Andrea, *De la sintaxis de la imagen*, pp. 176-179.

<sup>19</sup> ACHA, Juan, *Introducción a la teoría de los diseños*, p. 179.

<sup>20</sup> WONG, Wuclius, *Fundamentos del diseño*, s/p.



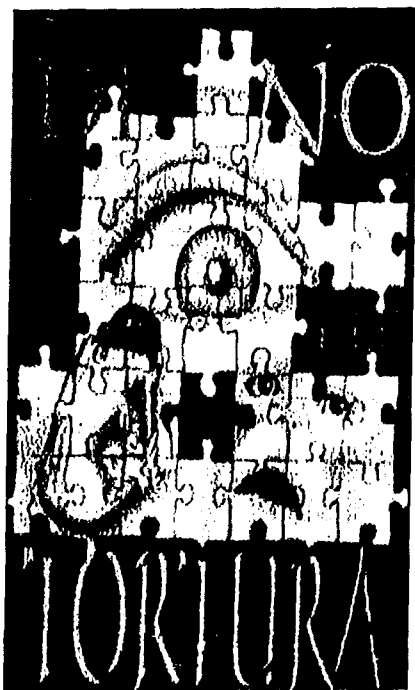
Por tanto es importante puntualizar para finalizar; lo que da a una actividad el carácter de diseño es que sea proyectada en función a la satisfacción de una necesidad que a la vez que se ha pensado, se controle; el diseño no es al azar y aunque por algún tiempo se ha manejado la idea de que toda actividad del hombre tiende a ser diseño determinamos con lo anterior que no es así. El diseño tiene una metodología y todo un proceso de planeación.

### 1.3 Diseño y Comunicación

Ya definidos ambos conceptos advertimos que el diseño es una materia dirigida al acto de comunicar y en el caso específico del diseño gráfico de una manera plástica por medio de la imagen, es por ello que se sigue el sistema propio de la comunicación con sus variantes.

Según Prieto Castillo<sup>21</sup> en este proceso llamamos "lo diseñado: a un signo o conjunto de signos que a partir de códigos conocidos por el diseñador y el receptor, llevan a este último una determinada información." Retomando a la comunicación tenemos un diseñador (emisor) a una audiencia (receptor), un mensaje que en cuanto al tema talvez no sea determinado por el diseñador sino por un tercero (cliente), el código que si es controlado en lo que se refiere a la forma, la composición, un código de percepción que se captará y se recibirá una información. El diseñador juega con estos códigos estéticos para conmover, interesar, atraer... y debe ser efectivo este proceso para cumplir la doble función de la comunicación; la interacción. El tema es un punto aparte ya que el mismo autor menciona que tanto la estructura formal y la selección del tema dependen directamente del diseñador, a este respecto cabe mencionar que al menos en la realidad nacional, en muy contadas ocasiones sucede esto, y ello determina la necesidad de la preparación y pluralidad de un diseñador en cuanto a poder desarrollar cualquier tema, pues el cliente propone el tema; como se representará es la acción del diseñador y en algunas situaciones también queda supeditada a su gusto también. El diseñador adquiere el papel de un canal por medio del cual el cliente desea comunicar a un grupo de gente de su bien o servicio.

El referente en este caso es el tema del mensaje de lo diseñado, pero este último es siempre una interpretación, que puede ser buena o mala, aceptable o no, en cuanto a esto un diseño presentará un mensaje que deja a consideración del receptor la manera de



...conmover, interesar y atraer mediante la estética.

<sup>21</sup> PRIETO Castillo, Daniel, *Diseño y Comunicación*, p.20.

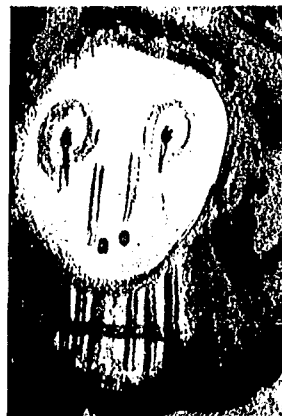
ser interpretado pero que pretende con premeditación hacer uso de diferentes aspectos para que la percepción obedezca a una intención ya proyectada, de forma que no es tan ha capricho como se estructura un mensaje en diseño y menos en publicidad en donde se intenta manipular desde la intencionalidad del mensaje, la forma, como el público a quién va dirigido, sus reacciones etc.<sup>22</sup>

### 1.3.1 Comunicación Visual

Hablemos un poco de la comunicación de tipo visual, el quehacer del diseñador se enfoca en comunicar gracias a un medio, que en nuestro caso es el gráfico un mensaje determinado, en el proceso del diseño se conjugan todos los sentidos desde la planeación hasta la elaboración pero en el caso de la decodificación tiene un peso importante la percepción visual.

Llamamos lenguaje visual al que utiliza, los signos del mismo género, estos signos pueden dividirse en intencionales, no intencionales, signos motivados y signos arbitrarios.<sup>23</sup> Los signos intencionales son aquellos en los cuales el emisor tiene toda la intención de establecer una comunicación visual, los no intencionales son aquellos que se establecen sin la necesidad de ser comunicados o transmitidos, por otra parte los signos motivados "son aquellos en los cuales existe una relación natural, no establecida convencionalmente por las personas, entre significado y significante, íconos y los signos arbitrarios son todos aquellos en los cuales la relación significante-significado se establece de forma convencional por los usuarios de la comunicación: símbolos."<sup>24</sup>

El resultado de esta percepción depende de diversos factores y su misma interacción en donde el correcto desarrollo del profesional (diseñador) determinará la efectividad, primeramente: la fuerza del contenido (mensaje y significado), la forma (diseño, medio y ordenación), el denominado "efecto recíproco" entre el articulador (diseñador, artista, artesano) y el receptor (la audiencia).<sup>25</sup> Este tipo de modelo nos sugiere como en el caso de la comunicación que un factor coadyuva a otro y depende también aunque no por esto se conjuguen óptimamente en todos los casos; el caso de un diseño sin contenido pero muy bien elaborado, común... no dice nada pero esta bien hecho, no termina efectivamente el ciclo porque la reciprocidad existe pero no tal vez de la forma planeada, el recep-



La calavera en sus diferentes representaciones adquiere una referencia universal



la reciprocidad de la imagen puede modificarse apartir del contexto en el que aparece

<sup>22</sup> *Ibid.*, p. 21.

<sup>23</sup> LAZOTTI Tutana, Lucia, *Comunicación visual y escuela*, p. 61.

<sup>24</sup> *Ibid.*, p. 61.

<sup>25</sup> DONDIS, op. cit., p. 35



tor se queda con la forma aunque olvide el contenido. "dentro de la comunicación visual es preponderante la inmediatez expresiva, esto es que mediante el uso de ciertas técnicas se pueda controlar el significado con tal congruencia que el símbolo y el significado parezcan una sola realidad."<sup>26</sup> Las técnicas visuales involucran a la forma y el diseñador ha de echar mano de todos sus elementos en cuanto a composición para realmente tener un control y más que ello valerse de estos elementos a su favor.

Un diseñador no solo planifica sino que requiere de un sentido práctico y de plantear preguntas unidas a soluciones ya que en cuanto a comunicar se refiere el campo de estas soluciones sea extenso, la creatividad no solo se manifiesta en el terreno gráfico sino en

#### ELEMENTOS DE LA COMPOSICION VISUAL.<sup>27</sup>

- Punto: signo de lenguaje visual, que puede asumir distintas dimensiones su combinación en la superficie puede constituir un lenguaje visual.
- Línea: puede ser horizontal, vertical, oblicua quebrada o curva, elemento vital expresivo genera ritmo, determina las superficies y construye el espacio
- Color: se presenta de forma variada en el mundo natural, pueden ser primarios o secundarios, cálidos o fríos, claros u oscuros, tonales o contrastantes, su colocación en el espacio genera efectos como profundidad e influencia en la esfera emotiva del hombre.
- Luz: elemento constitutivo de la composición, crea sombras, hace resaltar el color, evidencia las dimensiones de las figuras en el espacio, su volumen, se puede utilizar para expresar sentimientos y emociones, crea atmósferas.
- El peso y el equilibrio: en la composición visual el equilibrio se obtiene cuando todos los elementos estructurales se determinan recíprocamente, el peso se determina por la profundidad espacial o por la posición de elementos más importantes perceptivamente.
- Ritmo: Se consigue a través de las repeticiones regulares de líneas, formas o colores, puede ser contrastante, alternado, acelerado, según el tamaño de los elementos que se suceden o según la amplitud de los intervalos entre unos y otros.
- Configuración espacial: Todas las estructuras examinadas se relacionan entre sí por medio de ella, respondiendo a las leyes psicológicas de proximidad, semejanza, buena forma, hace posible que nuestra percepción capte visualmente ciertos elementos y no otros, atribuyéndoles un valor significativo.

<sup>26</sup> Ibid, p. 36.

<sup>27</sup> HAZOFT, op. cit., pp. 63-122



el interés por esgrimir respuestas y además de todo adecuadas.

Al igual que en el lenguaje se dispone ordenadamente de las palabras así se ordenan las partes en el terreno de la composición que serán definitivas en el campo visual, así aunque resulta sencillo para muchas personas enunciar que cualquiera realiza diseño sabemos que todos estos aspectos interfieren en el resultado y que el conocimiento de los mismos amplía el horizonte de utilización y aplicación.

#### 1.4. Diseño Gráfico

Hemos hablado ya, tal vez someramente de el diseño gráfico, recordamos que en el diseño gráfico existen aspectos que convergen en el proceso de producción del mensaje, diseñador como creativo, cliente y producto que va a ser vendido y que constituye la base en la cual el diseñador resolverá: la forma en que será presentado, a esto podemos agregar que "el objetivo de un diseñador gráfico es comunicar un mensaje a través de la organización de palabras e imágenes"<sup>28</sup>

Veamos un poco de la historia de esa materia: los antecedentes del diseño gráfico los encontramos en la industrialización y la invención de la imprenta del siglo XV<sup>29</sup> aunque es importante mencionar que en diferentes culturas antiguas existen precedentes de un tipo de diseño, en capítulos posteriores ahondaremos en ellas, por el momento partiremos de Gutenberg, en un principio artesanos, miembros de gremios de impresores y rotulistas, realizaban trabajos propios hoy al diseño gráfico, no existía la profesión como tal, para realizar un libro por ejemplo, (corrección, impresión, publicación y venta) se contaba con un solo hombre que realizaba todas estas funciones.<sup>30</sup> Es en la revolución industrial en el siglo XIX, es cuando aparece el diseñador como hoy lo conocemos, las técnicas de impresión llegan a perfeccionarse y la fabricación del papel sucede, se pueden obtener efectos decorativos mayores en el texto y la ilustración, hace su aparición Toulouse Lautrec quien se siente atraído por los procesos de impresión recién descubiertos y William Morris (diseñador industrial quien con el movimiento de Artes y Oficios (1834-1896)<sup>31</sup> extiende ideas de impresión y producción de libros entre otras cosas, funda la prensa Kelmscott, sin embargo la influencia más significativa en el diseño fue el movimiento de la Bauhaus,



Toulouse Lautrec, cartel

<sup>28</sup> BRIDGE W., Peter, *Introducción al diseño gráfico*, p. 10.

<sup>29</sup> *Ibid.*, p. 10.

<sup>30</sup> *Ibid.*, p. 11.

<sup>31</sup> *Ibid.*, p. 13





establecida en Alemania después de la Primera Guerra Mundial, Gropius arquitecto y diseñador fundó la Escuela Bauhaus de Arte y Diseño de Weimar en 1919, enseñando los principios que son fundamentales para casi todos los aspectos del diseño que incluso hoy seguimos empleando, su filosofía era reunir el arte y la tecnología, actualmente con los avances tecnológicos adquiridos en la Impresión, el offset o papel continuo y la composición de tipos por computadora ha cambiado radicalmente la forma en que trabajan los diseñadores.<sup>32</sup>

El diseño adquiere también un aspecto, cubrir una necesidad social en cuanto a la efectividad en la comunicación masiva, para la preservación de la cultura "la actividad del diseñador, no consiste solo en resolver problemas, también los descubre y crea... esto es esencial a su aspecto creativo"<sup>33</sup> a esta cita podemos agregar que mientras no se inventen problemas donde no los hay es importante la labor de un diseñador con capacidad de evaluación y crítica, hacia los demás y con él mismo, no solo dar respuestas a necesidades expuestas, sino proponer, talvez parece el sombrero de copa... pero dentro de la labor de un diseñador puede aseverarse que lo único mágico es el ingenio todo lo demás puede y debe ser fundamentado.

#### 1.4.1 Campo de Trabajo

El campo de trabajo del diseñador gráfico en nuestro país puede desarrollarse en dos ámbitos:<sup>34</sup> el sector privado y el público, a su vez las actividades se pueden efectuar en diferentes formas: las cuales van desde el trabajo de planta dentro de una empresa (privado), en una institución gubernamental (público) o en ambos sectores con trabajos denominados como de Free Lance.

En las empresas del sector privado se responde a una estrategia de trabajo Interdisciplinario; de tal forma que el profesional atiende a necesidades comunes a un equipo de trabajo, este sector soluciona por lo general a aspectos que tienen que ver con mercadotecnia, publicidad y promoción de servicios o productos inherentes a la empresa. El diseñador en este campo, no sólo debe responder con precisión y absoluto dominio de los instrumentos de trabajo a los proyectos que le son asignados, sino al resto de las áreas de



Diferentes temas manejados mediante el grafismo

<sup>32</sup>Ibid, p. 14

<sup>33</sup>VILCHES, op. cit., p. 45.

<sup>34</sup>Datos recabados en el Instituto Nacional de Estadística, Geografía e Informática, 1999 y la página <http://cerebro.com.items.mx/monitorgob/index.html>.

la empresa que están inmersas en él.

Varias son las empresas privadas que basan su estructura organizacional en el área de mercadotecnia, ventas y promoción. Las empresas que tienen más demanda de profesionales son: agencias de publicidad, despachos de diseño, grupos comercializadores de bienes y servicios, bienes raíces, ventas por catálogo entre otras. Podemos resumir que el trabajo del diseñador en este campo es parte de un proceso donde se integran diferentes criterios, intereses y necesidades, pero todas convergen en un objetivo común propio de la empresa a la que esté adscrito.

El sector público lo conforman las diferentes áreas que integran la organización política del estado (gobiernos central y locales) y el subsector paraestatal, este se encuentra integrado por los organismos descentralizados, que son todas aquellas entidades en las que el gobierno delega facultades o atribuciones ejecutivas y de decisión quedando sujetas a su control financiero y administrativo, está integrado por organismos descentralizados y empresas de participación estatal.

Los organismos, dependencias y oficinas del sector público cuentan, en su mayoría, dentro de su estructura organizativa con un departamento de comunicación o difusión que se encarga de la planeación, producción y difusión de mensajes concernientes a objetivos y estrategias que ayuden a la realización de las tareas de cada dependencia. Esta producción de mensajes está dividida en dos áreas que son:

- comunicación interna: dirigida al personal que labora al interior de la institución
- comunicación externa: dirigida al público en general por vía de los medios masivos

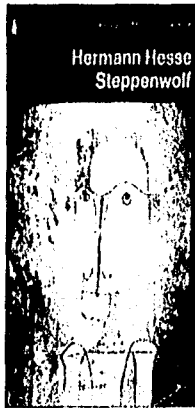
Podemos dividir a los organismos o entidades del sector público se dividen en tres áreas:

- Área Operativa: en dónde se presentan las entidades del sector público que tienen a su cargo actividades de construcción y creación de la infraestructura necesaria para el desarrollo del país.
- Área Administrativa: Comprende de las entidades encargadas de manejar los ingresos y egresos del gobierno ejecutivo federal en el desarrollo de sus funciones operativas.
- Área de Servicio: Donde se presentan las entidades del sector público que tienen una relación directa con el pueblo y que prestan un servicio que tiene por objeto velar por los derechos, la salud, la capacitación y el desarrollo mismo.



Las empresas privadas basan su estructura en mercadotecnia, ventas y promoción





Portada de libro



Yampolski. M. Misa vespertina s/a

#### 1.4.2. Áreas del Diseño Gráfico

El diseño gráfico, por la variedad de actividades y de necesidades a que da respuesta se clasifica en diversas áreas<sup>35</sup> que en determinado momento pueden asignarse como especialidades ya que aunque el profesional del diseño recibe bases teóricas para realizar la mayoría de éstas, en muchos casos se dedica, ya sea por habilidad, por el campo de trabajo donde se desarrolla o por gusto a uno o varios de estos aspectos.

- **Diseño Editorial:** Abarca el diseño, estructuración, diagramación, manipulación de imágenes para elaboración tanto de portadas y de interiores de libros, cuadernos, folletos, (dípticos, trípticos y desplegados), material didáctico, carteles, portadas, calendarios, catálogos, identidad gráfica, (papelería) revistas, comic's, gacetas, boletines, periódicos entre otros.
- **Producción Audiovisual y Multimedia:** Este campo abarca la producción y diseño de videos y programas interactivos, diseño y edición de páginas y sitios web, animación digital, así como la producción de audiovisuales y proyectos museográficos de carácter informativo, especulativo, crítico, ilustrativo o didáctico. El campo de la producción audiovisual y multimedia es un excelente soporte para presentación de clases maestras, conferencias, en sí un apoyo a cualquier expositor por la excelente presencia del material, así como por el dinamismo que puede contener la información. Pueden ser: audiovisuales informativos, educativos, motivacionales, de entretenimiento, animación, animación digital, página web.
- **Fotografía:** En este campo el diseñador puede desarrollarse y especializarse en fotografía experimental, publicitaria, documental, técnica y científica y la fotografía digital entre otras. Además de constituir un muy buen apoyo pues el profesional debe generar un banco de imágenes y utilizarlas en la creación de otros elementos como carteles, libros etc.
- **Simbología y diseño de soportes gráficos tridimensionales:** En este campo se emplea el diseño de simbología para la identificación de lugares y entidades, señalamiento urbano, de tránsito, personal o vehicular, de manejo y uso de instalaciones, maquinaria o instrumentos, así como el diseño de empaques, etiquetas para envase y productos.

<sup>35</sup>Según la Escuela Nacional de Artes Plásticas.

- **Ilustración:** En este campo el diseño de ilustraciones, la representación y conceptualización son muy importantes para lograr la solución óptima con la técnica y el medio adecuado para su realización ya sea optando por los medios tradicionales o digitales o al combinación de ambas. El mayor campo de acción es dentro del ramo editorial y actualmente para su uso en medios digitales como la web. También dentro del campo de la ilustración entra el diseño textil pues se crean gráficos e ilustraciones que se aplican en estampados en general para la industria del vestido. En los medios masivos como T.V., cine, internet y agencias de publicidad, el diseñador puede desempeñarse como dibujante, creativo, animador, director de arte etc. Así como en la elaboración de proyectos museográficos y escenografías en teatro.



Imagen realizada a base de acunrela y efectos digitales







Ilustración



## 2.1 Definición de Ilustración

Ilustraciones... desde muy temprano hemos tenido contacto con ellas, a veces hasta inconscientemente, en diferentes soportes, colores, texturas. En el archivo de nuestra memoria podríamos rescatar muy variadas; desde el plato con figuritas, hasta el suéter de la ardilla, remiten a imágenes, personajes u objetos útiles ornamentados que se nos hacían tal vez más cercanos, ¿a quién, de niño no le atraían y maravillaban los libros ilustrados?, de pequeños muchos buscábamos los dibujitos y a veces por mérito de ellos, sin saber leer, nos enterábamos de que trataba el libro o la historieta, otras tantas a partir de éstos construíamos relatos, que más tarde al abordar el mundo de las letras, nos dimos cuenta de que no tenían nada que ver con lo escrito; posteriormente nos emocionaban más los que no tenían imágenes para empezar a construirlas en la mente y plasmarlas al papel, nunca nos detuvimos a definirla, nos contentábamos con disfrutarla...

Etimológicamente "el término ilustrar proviene del latín *illustrare*, derivado de

*illustris-illustrare*, significa valorar, iluminar, aclarar, dar luz..."<sup>1</sup> este dar luz lo entendemos como el hecho de aportar y complementar ya sea a un texto o por sí misma, datos de algo que solo se movía en el plano de la idea, (como un personaje que antes imaginabas y ahora lo puedes ver) ilustrar sería entonces un medio, el puente por el cual un concepto se transforma al plano gráfico. Nos hemos acostumbrado a ver a la ilustración acompañando al lenguaje literario, al hacerlo lo describe o complementa y en una concepción particular le otorga un carácter, un estilo diferente al literario, la oportunidad de ampliar o limitar su mensaje le otorga matices, esto ofrece la oportunidad de acercamiento al lector. A que me refiero con esto de ampliar o limitar, al hecho de en lo que a la ilustración se refiere hay que ser cautos ya que debe jugar de la mano con la intención del texto porque no es regla general que la ilustración siempre ayude a éste, como en el caso de aquellos escritos en donde más valdría dejarlos sin imágenes, porque estas no les

<sup>1</sup> RIUS, María, *Texto, Ilustración y biblioteca*, p. 22.





favorece muy por el contrario, una buena ilustración, no es precisamente la que está bien realizada o depuradamente acabada puede haber buenas ilustraciones que están en el lugar no adecuado y que esto las haga no cumplir con su función y desperdiciarse.

La ilustración con relación a un texto, según Joseph Schwarcz<sup>2</sup> se desenvuelve en tres funciones básicas:

- a) **Congruencia:** se limita a representar lo que dice el texto.
- b) **Desviación:** sigue apegándose al texto solo que aporta nuevas ideas
- c) **Función Múltiple:** se desprende completamente del texto, narrando incluso otras historias.

A estas tres funciones cabe añadir una más

- d) **Narrativa visual:** carece de texto y por sí sola relata la historia o concepto.

Se maneja con un fin, ya sea como mencionamos anteriormente complementar, dar una nueva dimensión o simplemente ornamentar, pero su existencia no responde sólo al placer de hacerla, "en una palabra ilustrar es comunicar"<sup>3</sup> y ya sea en libro, en cartel o simplemente colgada en la pared, la ilustración aportará la opción de abrir una ventana al universo de la gráfica donde todo depende de la habilidad del ilustrador y de su intención para con sus receptores; este ilustrador aporta su interpretación personal conjuntamente a las diferentes técnicas y soportes para su posterior reproducción, de manera que tiene un por qué (fin), un cómo (forma) y un para quién (público), estos elementos se conjugan y dan como resultado una ilustración, que se imprime por los diferentes métodos y satisface un mercado, o una necesidad.

## 2.2. Antecedentes de la Ilustración

A lo largo del tiempo y del desarrollo humano encontramos diferentes manifestaciones, que nos indican la necesidad de una comunicación del hombre desde los orígenes de la especie como tal y que corre paralela a una comunicación de tipo visual.



Congruencia la imagen se apega al texto

<sup>2</sup> NAVA Bouchaln, Francisco, *El libro Infantil*, Tésis, s/p.

<sup>3</sup> PATIÑO, Maricruz, *entrevista a Fabricio Vanlén Broeck*, *Lúdica*, p. 74.

Comencemos por el manejo de la teoría de que la especie de dónde descendemos proviene del sur de África y de el uso de habitación del Homo Sapiens en las cavernas, contando con precedentes como los de las grutas de Lascaux, al sur de Francia ubicadas desde el Paleolítico hasta los periodos neolíticos (3500 a.c. a 1000 a.c.),<sup>4</sup> en donde imágenes de animales permanecen pintadas en las paredes ya con pigmentos mezclados con grasa y al carbón de leña en tonos negros, amarillos, marrones y ocre rojizos, estas pictografías (pinturas elementales o bosquejos que representan las cosas descritas) no pueden ser concebidas como ilustraciones, como hoy las conocemos, pero sí nos indican la satisfacción de necesidades por medio del grafismo, ya fueran con fines rituales o de supervivencia, lo importante para nosotros es que surge la idea de plasmar en un soporte un concepto.

En la prehistoria (desde África hasta Norteamérica y las islas de Nueva Zelanda) percibimos ideas plasmadas sobre piedra conocidos como petroglifos en donde se empiezan a concebir símbolos para estas ideas y conceptos (Ideografías),<sup>5</sup> más tarde y con la evolución, que no es otra cosa que la urgencia de cubrir necesidades, estos símbolos se transforman en la escritura.

Los sumerios, hacia el año 3000 a.c.,<sup>6</sup> en Mesopotamia, inventan un sistema de escritura, la llamada escritura cuneiforme, a partir de pictogramas preexistentes que son signos que remiten directamente el objeto representado, se conforma una especie de escritura silábica, los signos se imprimían en arcilla, utilizando un estilote o cuña para dibujar, primero en columnas verticales y posteriormente en una cuadrícula en espacios segmentados horizontales de izquierda a derecha de arriba hacia abajo,<sup>7</sup> esto ya es un sistema en donde los signos son abstractos.

El signo se transformó en ideograma y más tarde a fonograma (símbolos gráficos para los sonidos), ya que era necesario representar al sonido hablado. De esta escritura llamada jeroglífica los egipcios nos aportan ricas representaciones, en la combinación de dibujo y palabras proyectaban sus pensamientos terrenales y divinos; en sus textos funerarios como el representativo libro de los muertos.

En este sistema de escritura se implementa una relación entre las imágenes y las palabras que se pretendía funcional, en la parte superior e inferior del manuscrito corrían dos



Pintura rupestre



Escritura de los egipcios

<sup>4</sup> MEGGS, B. Phillip, *Historia del diseño gráfico*, p. 16.

<sup>5</sup> *Ibid.*, p. 17.

<sup>6</sup> AILLER Brockmann, Josef, *Historia de la comunicación visual*, p. 12.

<sup>7</sup> MEGGS, op. cit., p. 19.



bandas o plecas horizontales, se escribía en columnas verticales de derecha a izquierda separadas por rayas y a veces se dividía el texto en zonas rectangulares para la inserción de estas imágenes.

Los soportes empleados van desde paredes de pirámides y sarcófagos a la importante aportación del papiro manufacturado a base de *Cyperus papyrus* planta que crecía en las riberas del Nilo y que machacaban aprovechando sus fibras con savia glutinosa, para la tinta utilizaban carbón (negro) y ocre molido (rojo) en una solución aglutinante, cortaban la punta de los tallos de junco y se masticaban para separar las fibras y eran utilizados como pinceles.<sup>8</sup>

Es por mérito de la escritura, que el hombre en ese intento por plasmar su pensamiento, empieza a generar una forma más organizada de hacerlo, un sistema; al principio se buscaba expresar el pensamiento, más tarde el sonido después ya interviene el interior del ser y también su exterior, como es el caso de la cultura china Ts-ang Chieh al inventar la caligrafía, (1800 a.c.),<sup>9</sup> se inspiró en las marcas de garras y huellas de animales y elaboró pictogramas elementales. Imágenes estilizadas pero descifrables con números mínimos de líneas, diseño abstracto pero altamente preocupado, al parecer por la estética, se llegó a la expresión de ideas y sentimientos, acciones, colores, etc. Denominando a estos caracteres como logogramas (caracteres o símbolos que representan una palabra completa) la caligrafía china es por tanto un lenguaje visual, cada símbolo se compone de un cierto número de líneas insertas en un cuadrado imaginario, esta civilización dentro de sus aportaciones más importantes aparte de la brújula y la pólvora cuenta con el soporte por excelencia el papel, en 105 d.c.,<sup>10</sup> Ts'ai Lun inventó el papel, se hacía de trapos con un pegamento muy fuerte o gelatina para endurecer las fibras y de esta forma que fuera más absorbente a la tinta, otro descubrimiento notable es la imprenta con la cual se origina la difusión de ideas.

Con estos tipos de lenguajes (cuneforme y jeroglífico) se requerían cientos de signos y símbolos que fueron sustituidos por 20 o 30 signos elementales, no se sabe quien lo inventó pero existen teorías que explican que la fuente radica en la mezcla del lenguaje cuneforme, jeroglífico, signos geométricos prehistóricos y primitivas pictografías cretenses,<sup>11</sup> dando lugar a la serie de símbolos visuales simples que representan sonidos elemen-



Pictogramas elementales de la caligrafía china

<sup>8</sup> *Ibid.*, p. 32.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p. 37.

<sup>10</sup> MÜLLER, *op. cit.*, p. 17.

<sup>11</sup> MEGGS, *op. cit.*, p. 48.

tales, y que al unirse y combinarse forman una configuración visual que puede representar todos los sonidos articulados por la voz humana, el alfabeto.

Por medio de los etruscos llega de Grecia el alfabeto romano ya que estos dominaban la península al principio del primer milenio antes de cristo. Consistía de 21 letras (250 a.c.) después de la conquista se agregan Y y Z,<sup>12</sup> durante la edad media se agregan tres letras adicionales hasta llegar a las 26 letras del alfabeto inglés contemporáneo. Alrededor del año 190 a.c.<sup>13</sup> se usa el pergamino como material de escritura fabricado con pieles de animales como terneros, borregos y cabras que eran sometidos a un proceso de lavado, estimamiento, raspado, blanqueado y suavizado constituyendo un soporte más grande que el papiro, al iniciarse la era cristiana se suplanta en Roma y Grecia, al rollo (rotulus) por codex, grupos de dos, cuatro u ocho hojas de pergamino que se doblaban, cocían y combinaban como un libro moderno.

A la caída del imperio romano la civilización entra en una incertidumbre, dos capitales (Roma y Constantinopla) La Edad Media duró mil años desde la caída de Roma (s.V d.c.) hasta el Renacimiento (s. XV)<sup>14</sup> la población se hundió en el analfabetismo, la pobreza y la superstición, sociedad feudal y aunque la cultura y conocimientos del mundo clásico estaban casi perdidos, el estímulo fue la fe cristiana para el florecimiento de la cultura, aquí es donde surgen los manuscritos ilustrados, libros adornados con oro y plata y como su nombre lo indica hechos a mano con gran significado, en ellos los amanuenses encargados de escribir e ilustrar, realizaban una tarea doble ya que la imagen debían reforzar a la palabra, no sólo esto en las mismas Iglesias las figuras e imágenes servían para que se pudiera extender la religión a todos aquellos que no sabían leer, y así daban a conocer de castigos, reprimendas y catequizaban. La función de la imagen se amplía y decora a la vez que enseña.



San Mateo, de un manuscrito de los evangelios

### 2.3.- Historia de la Ilustración.

Es en la Edad Media donde ubicamos la referencia del inicio de la ilustración como tal, con la intención de preservar y difundir los conocimientos clásicos se manufacturaron libros en donde se transcribía los textos de filosofía, ciencia y literatura griegas y romanas, los

<sup>12</sup> *Ibid.*, p. 60.

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 62.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 57.





Letra R de un manuscrito de principio del s.XIII



Pag.de un misal, Florencia.Entre 1474 y 1476

monjes copistas de los siglos VII y IX<sup>15</sup> realizaban trabajos con maravillosas ilustraciones ornamentales, cuidaban mucho el trazo de la letra la cual decoraban de maneras abundantes, prolifera la ornamentación de letras capitulares y el desarrollo del estilo gótico en la letra, el esfuerzo realizado era muy grande si nos ponemos a pensar que todo era realizado a mano, lo interesante de este tipo de ilustración es que era altamente expresiva sin preocuparse tanto por la forma en sí, los artistas no se hallaban atados a contemplaciones de índole estilístico, como en las obras romanas, por reproducir la naturaleza o la belleza, la intención al principio era solo ornamentar y más tarde expresar, por ejemplo en las representaciones de los textos bíblicos se apegaban a éste y trataban de que la imagen fuera lo bastante expresiva para que pudiera entenderlo cualquiera aunque no fuera del todo real, en estos libros se muestra una importante unidad entre la escritura y la imagen. La mayoría de las técnicas empleaban el temple y en los libros se ocupaba el temple al huevo, utilizaban la clara de huevo que batían y dejaban reposar para después mezclarla con los pigmentos en polvo sobre papel pergamino, un libro peculiar que se realizaba era el conocido como libro de horas<sup>16</sup> como no existía ningún medio para marcar el tiempo la iglesia lo determinaba por rezos de determinadas oraciones a lo largo del día, para seguir con esta costumbre se encargaban este tipo de libros, más tarde estos libros los pedían gente de dinero que anexaban fotos de familia como signos de pertenencia ya que conferían status a los portadores, quiénes se encargaban de la realización de este tipo de trabajo eran, el escribano y el artista que hacía las ilustraciones algo similar al equipo hecho por diseñador/tipógrafo e ilustrador. Más tarde para finales del siglo XIV, la ilustración se convirtió en pintura de tableros liberándose de la iluminación de textos a mediados del siglo XV aún se seguían encargando este tipo de trabajos, pero empiezan nuevos descubrimientos en técnicas con pinturas de aceite (hermanos Van Eyck,<sup>17</sup> el resurgimiento de la imprenta de tipos móviles, la ilustración se dedicó a los trabajos para reproducirse y la pintura narrativa.

Las obras que más perduraron fueron las de la iglesia ya que la de castillos eran destruidos y por su parte los libros por la manera de manufacturarse no eran muchos los que podían hacerse, no eran suficientes las copias de tratados y estos eran hechos para las clases más altas que podían pagarlos y sabían leer, por eso se perdieron muchas evidencias con las quemadas de bibliotecas como la de Alejandría.

<sup>15</sup> SARTUÉ, Enric, *El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*, p. 22.

<sup>16</sup> DALLEY, Terence, *Guía de ilustración y diseño (técnicas y materiales)*, p. 62.

<sup>17</sup> Idem.

A comienzos del siglo XV empieza la utilización de la xilografía en libros, el texto y la ilustración se graban en planchas de madera, que se estampan por medio de frotación de tampones sobre el papel, en la xilografía se hacen incisiones en la madera respetando solamente las partes a estampar se entinta con un rodillo cargado de tinta y lo que se buscaba con esto era sustituir el trabajo de calígrafos y dibujantes, los libros llegaban así al público popular<sup>18</sup> este proceso termina con la aparición del libro tipográfico.

Como ya comentamos anteriormente, los chinos inventaron la imprenta una que utilizaba bloques de madera para planchas completas y también tipos móviles mucho tiempo después en Alemania Johannes Gutenberg cambió el proceso que hasta entonces había llevado el libro en cuanto a difusión, la utilización de tipos móviles e intercambiables cambia de la producción de libros en planchas completas con imágenes juntas al texto compuesto por caracteres independientes y al libro ilustrado. Ya empiezan a grabarse por separado las ilustraciones y lo que anteriormente solo eran copias de asuntos religiosos ahora se convierte en proliferación de temas en la ilustración. Se sigue descubriendo en las aplicaciones de este tipo de grabado y por ejemplo surge el camafeo que consiste en realizar en una primera plancha los valores lineales a estampar en negro y otra o varias planchas más de los diferentes tonos que luego se estamparían en diferentes tonos de gris se conseguía así un efecto de volumen, así el grabado se empieza a considerar no sólo como una opción de estampación sino que artistas como Botticelli, elabora grabados sueltos avalados con su firma.<sup>19</sup> En el siglo XV ya se habían utilizado grabados al buril pero no es sino hasta el XVI que la producción de libros ilustrados con buril y aguafuertes ya se utilizan sin limitarse por la calidad del papel y el método de entintado<sup>20</sup> y aunque era más costoso y más lento que la madera se obtenía una calidad diferente en detalles.

En la época del Renacimiento con ese carácter más independiente se exploran más las técnicas se introduce el crayón, la acuarela y toques de luz blanca como en los estudios de Leonardo Da Vinci, aunque en cuanto a grabado se empieza a caer en servilismo de hecho algunos grabadores sólo se dedican a copiar obras de otros artistas, a mediados del siglo XVI<sup>21</sup> el grabado en cobre compete con el de madera en la producción de estampas, pero ya se hacían copias de copias y el trabajo en serie, por así decirlo produce en los artistas poco interés por la realización de sus obras, Alberto Dürero en este siglo con su obra



J. Gutenberg

<sup>18</sup> IVINS, William Mills, *Imagen impresa y conocimiento*, p. 42.

<sup>19</sup> MARTÍNEZ, Rubio M., *Ayer y hoy del grabado y sistemas de estampación*, p. 19.

<sup>20</sup> IVINS, op. cit., pp. 77-78.

<sup>21</sup> *Ibid.*, pp. 101-102.





Durero, Retrato de su madre, 1514.

grabada a parte de su pintura y dibujos marca la entrada de el grabado a la historia por su talento creador.<sup>22</sup>

En el siglo XVII el estilo barroco de las ilustraciones rompe definitivamente con el Gótico y el Renacimiento los grabadores utilizaban la primer página de los libros para mostrar sus diseños emblemáticos y alegóricos, surge un proceso a manos de William Blake (1757-1827) la denominada Impresión Iluminada en la cual el texto y el diseño se grababan en relieve se imprimía a un color y se iluminaba después (aplicando tintes). Después el aguafuerte junto con el estilo Inglés de pintura acuarela, permitió la producción de grandes planchas a color para libros<sup>23</sup> las mejores obras del siglo se realizan al aguafuerte y buril.

En el siglo XVIII se incrementa el gusto por el grabado a tal grado que todas las clases sociales se interesan por ilustraciones estampadas por este medio, es un arte coleccionista y decorativo, se imprime a los maestros pero se inclina por temas frívolos y familiares, las técnicas siguen avanzando y se regresa a la xilografía con la innovación del grabado a contrafibra de Bewick (1753-1838) que eran bloques de madera cortados a través de la fibra. Aparece el aguafuerte para imitar a la aguada y herramientas para imitar texturas rugosas como las de la tiza, barniz blando imitando la textura de lápiz, a finales del siglo surge el fisionotrazo en el cual se trazaba con rapidez contornos para trasladarlos después al cobre.<sup>24</sup>

La litografía en el siglo XIX, revoluciona la impresión y que solo el impresor es el que necesita de adiestramiento técnico, se puede dibujar sobre la piedra o sobre el papel, con lápiz con pluma, pastel o pincel, el único requerimiento era usar pigmentos grasos, Aloys Senefelder es el descubridor y la importancia de su innovación es la liberación de la dependencia con el grabador de interpretación y permitió al lector acceder con mayor libertad a ediciones ilimitadas y exactamente repetibles<sup>25</sup> ya que el dibujo y el impreso eran idénticos, la línea desventaja era que como el cobre se imprimía en una prensa distinta por lo que eran dos impresiones separadas en el caso de libros. Cinco años después Thomas Wedgwood anuncia en 1802 que al depositar un objeto en un papel con nitrato de plata y exponerlo a la acción solar obtuvo una imagen de él.<sup>26</sup> Después de experimenta-

<sup>22</sup> MARTÍNEZ, op. cit., p. 29.

<sup>23</sup> DALLEY, op. cit., p. 54.

<sup>24</sup> MARTÍNEZ, op. cit., p. 51.

<sup>25</sup> IVINS, op. cit., p. 157.

<sup>26</sup> Ibid, p. 131.

ciones como esta surge el daguerrotipo tenía detalle exactitud pero era tenue, estaba invertida la imagen y no podían repetírselos con exactitud y la fotografía, sin embargo ésta última no se establece tal como la conocemos ahora hasta 1816 cuando Joseph Nicéphore Niepce y William Henry Fox Talbot al colocar en la cámara oscura una lámina de peltre (aleación de zinc, plomo y estaño) y tras una exposición a la luz natural de ocho horas, obtuvo una imagen positiva directa, la invención del negativo la realizó en Gran Bretaña.<sup>27</sup>

Otro avance importante en el siglo XIX fue el semitono en la impresión, con superposición de tintas rojas, amarillas y azules separadas con tramas para producir más tonos, la introducción de la línea negra (Keyline) permitió a los ilustradores usar pintura más sólida en la reproducción pues ya se imprimían a cuatro colores. En este siglo se cuentan con figuras como Delacroix, Gericault y Doré. Por su parte Manet, Degas, Gauguin ilustradores-grabadores arremeten con sus expresivas Xilografías, hay un nuevo interés por el aguafuerte, litografías de Daumier, carteles y obras de Tibulose Lautrec y en España emerge Goya.<sup>28</sup>

Para el siglo XX la existencia de la fotografía marca la evolución del terreno de la ilustración, porque aunque desde 1700 existe el antecedente de la cámara oscura no es hasta este siglo que se implementa como la magnífica opción que es hoy en día. Con la fotomecánica, la xilografía se retira de la producción en serie ya que con la utilización del grabado directo (tramado) el proceso fotomecánico implementado en libros, revistas y periódicos, pudo recuperar su carácter creativo. El fotograbado puede tener entre 75 y más de 300 puntos por pulgada lineal y cada uno de esos puntos presenta un tamaño y un contorno particulares que es esencial conservar durante el entintado y la impresión.<sup>29</sup> La serigrafía por su parte se remonta al período entre guerras en Europa pero realmente comienza en Estados Unidos, en 1938 cuando un grafista, Anthony Velonis forma con 11 artistas más el Silk Screen Group que posteriormente se denominaría National Serigraph Society, él junto con Carl Zigrosser designaron a la nueva técnica, cuyo nombre significa dibujo sobre la seda, en la sección de carteles del proyecto de arte de Nueva York.<sup>30</sup> La serigrafía tiene una acción contundente en el arte pop, es para muchos pintores la técnica del arte gráfico más importante



Aux ambassadeurs, litografía, Toulouse Lautrec.

<sup>27</sup> ORTEGA, Carrillo, Comunicación visual y..., p. 22.

<sup>28</sup> MARTÍNEZ, op. cit., pp. 64-65.

<sup>29</sup> IVINS, op. cit., pp. 178-180.

<sup>30</sup> HAINKE, Wolfgang, Serigrafía, técnica.... s/p.



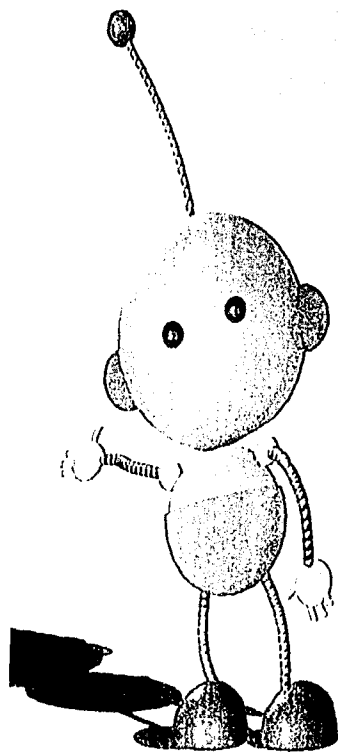


Imagen digital

Antes de la Segunda Guerra Mundial la ilustración se había mantenido dentro de la tradición realista y el cómic, imposición de los artistas de la época victoriana, lo importante era el dibujo académico, en 1929 y 1930 se empezaron a explorar nuevos lenguajes visuales ofrecidos por pintores y escultores.<sup>31</sup> En 1950 y 1960 los artistas trabajan en formas más modernas y expresivas dedicada a la comunicación de masas y a la sociedad de consumo, hay predominio de la línea gráfica, la composición se hizo más emocionante y las técnicas adquiridas con mayor expresividad. El arte abstracto no tuvo tanta influencia como el arte pop de los 50's a 60's, exaltación de la ilustración popular (arte del cómic) aparecen artistas gráficos como Peter Blake, Andy Warhol antes de ser pintores y el montaje y el collage es adoptado por cubistas y surrealistas.<sup>32</sup>

Con la aparición de la televisión y la fotografía se pensó en la desaparición de la ilustración ya que esas imágenes elaboradas a mano parecían quedar muy atrás, sin embargo no ha sido así; el ilustrador ha ido integrándose a todos estos avances y se siguen requiriendo de sus servicios en todos los medios, como es el caso de instrumentos como el surgido en 1984 la Macintosh II. El uso de la computadora dentro de la ilustración viene a simplificar mucho del trabajo del ilustrador, como la magnífica herramienta que es, tiene un lugar importante en el trabajo de hoy en día, sin embargo el ilustrador debe seguir aportando, y esto es en cualquier época o circunstancia, a mano o a máquina, creatividad, ingenio, conocimiento de la técnica y esa necesidad de expresar y jugar con el pensamiento y la imaginación para plasmarlo al papel, ya sea dentro de la realidad o en la fantasía. Este capítulo al parecer se queda en puntos suspensivos por que la historia de la ilustración se sigue escribiendo.

#### 2.4 Géneros de la Ilustración

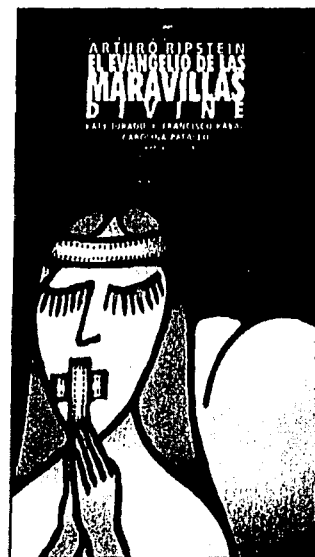
A la ilustración se le ha dividido por sus diferentes aplicaciones en variedad de géneros. La ilustración tiene la característica de ser utilizada en múltiples medios pues aparte de dar un más expresivo a las cosas las resuelve con soltura y otorga expresividad y pregnancia.

**Ilustración Publicitaria.** Está destinada a un público y su objetivo es promover la venta de bienes y servicios, entre sus aplicaciones más utilizadas tenemos:

<sup>31</sup> BIBLIOTECA DE DISEÑO GRÁFICO, p. 178.

<sup>32</sup> Ibid, p. 11.

- Cartel: Medio de comunicación visual que representa un espacio bidimensional el cual tiene un contacto visual corto y rápido con el espectador las ilustraciones que en él intervienen deben ser expresivas, sintéticas y de fácil comprensión. Se utiliza en lugares públicos y principalmente en el medio urbano.
- Promocional: Aquí intervienen artículos publicitarios y/o promocionales como empaques, etiquetas, calendarios, su papel fundamental son las ventas y mercadotecnia de los productos, la ilustración lleva la intención de lograr un impacto en el espectador.



Cartel

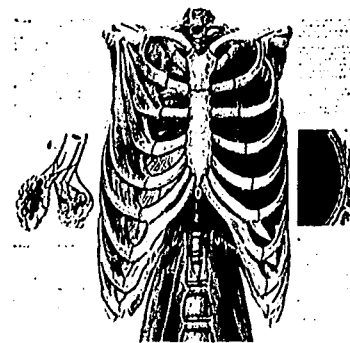
**Ilustración Editorial.** Ilustración de artículos contenidos en libros, periódicos, libros, revistas, enciclopedias, semanarios y folletos.

- Libros. En ellos se recurre a la ilustración para ejemplificar los contenidos de los mismos.
- Periódicos. Se ilustran los diferentes artículos, caricaturas, actividades sociales, políticas, deportivas culturales e infantiles.
- Revistas. La ilustración se desempeña según la orientación de la publicación, política, cultural, popular, en ella existe una periodicidad y las imágenes apoyan y decoran los diferentes artículos.
- Folletos. Se ilustra la información que suele ser breve, del tema en específico.

**Ilustración Científica:** Es una imagen detallada y precisa apegada a la realidad, que va dirigida a un tipo específico de personas.

**Ilustración Médica:** En este tipo de ilustración el ilustrador debe valerse del conocimiento y de la imaginación, buscando crear una mayor conciencia a favor de la salud.

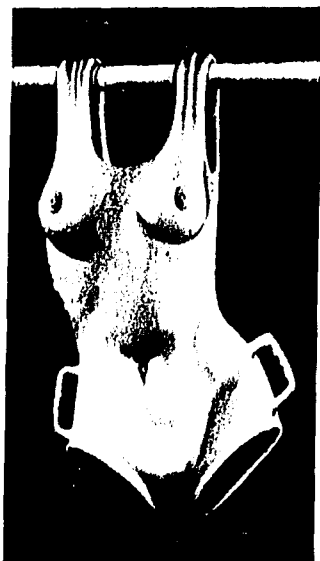
**Ilustración Infantil:** Debido a que el público está en una etapa formativa el ilustrador debe considerar la mejor representación de lo que los autores quieren dejar como conocimiento, este tipo de ilustración debe ser imaginativa y con muchos recursos para despertar el interés, la ilustración dirigida a los niños debe ser educativa en algunos casos pero apoyar mucho ese carácter lúdico propio de la edad además de que el ilustrador "debe pensar como y para ellos."<sup>33</sup>



Diversas aplicaciones de la ilustración

<sup>33</sup>MIRANDA, Romeo Juan C., *Diseño y construcción de un libro infantil*, tesis, s/n.





John Holmes, pasta de óleo y cera sobre cartulina

**Ilustración de Modas:** Gracias a la ilustración en este género se puede describir la indumentaria que desde siglos ha utilizado el hombre, aparte de que en la confección y diseño de prendas la ilustración es una herramienta para la creación.

**Ilustración Digital:** Incluye diversos tipos de software del tipo de procesadores de texto y programas de dibujo, así como digitalizadores de imágenes fotográficas<sup>34</sup> este tipo de ilustración proporciona funcionalidad a los ilustradores así como pulcritud en la aplicación de trazos y técnicas y el logro variedad de efectos, gracias al desarrollo del software ahora se puede trabajar dentro de la computadora con técnicas que semejan a las tradicionales, además de que permite la mezcla de la ilustración tradicional y la digital por medio del scanner dando resultados altamente interesantes.

**Animación:** En la animación tradicional de fotograma a fotograma, la ilusión de movimiento se crea filmando una secuencia de celuloides pintados a mano y, a continuación, proyectando las imágenes a mayor velocidad, por lo general de 14 a 30 fotogramas por segundo, en informática, las ilustraciones se crean mediante programas, fotograma a fotograma se modifican y se reproducen. Otra técnica es la animación en tiempo real, en la que los fotogramas son creados por la computadora y se proyectan inmediatamente en la pantalla de la misma, ésta animación de tiempo real es más adecuada para la creación de animaciones simples y de juegos de computadora ya que no es capaz de producir resultados de alta calidad o con riqueza de detalles.<sup>35</sup>

**Cómic:** Es una narración contada por medio de una serie de dibujos o ilustraciones dispuestos en líneas horizontales que se leen de izquierda a derecha.<sup>36</sup>

**Ilustración fantástica.** Es imaginativa, abarca desde paisajes místicos habitados por seres novelescos, seres extraños y animales hasta las tecnologías del mundo lejano. Pueden ser científicamente plausible o completamente imaginario.<sup>37</sup>

**Ilustración Técnica:** "La ilustración técnica, se desarrolló con la llegada de la industria y la producción en masa, y a partir de la necesidad de la gente de saber más acerca de su ambiente y de cómo funcionan las cosas. Se desarrolla en varias disciplinas."<sup>38</sup>

<sup>34</sup> Enciclopedia Microsoft..., Autoedición.

<sup>35</sup> Enciclopedia Microsoft..., Animación.

<sup>36</sup> Enciclopedia Microsoft..., Comic.

<sup>37</sup> DEAN, Evans, et al, Guía de arte fantástico y sus técnicas, s/p.

<sup>38</sup> HARDE, George, Ilustración..., s/p.

Manuales de operación. Se dividen en dos:

- manuales de especificación técnica para la producción.
- manuales de aplicación de uso.

Ambos nos refieren ilustrativamente los usos y aplicaciones de los productos para su correcto funcionamiento.

**Ilustración Arquitectónica:** La ilustración en este campo sirve como apoyo visual principalmente a los profesionales del área, para muestras a sus clientes, etc.

**Ilustración Antropológica:** Permite recrear hechos del pasado a partir de hallazgos y datos históricos.

**Ilustración Geológica y Geográfica.** Apoya a estas disciplinas en la parte gráfica de sus actividades por ejemplo en mapas de relieve, hidrografía oceanografía, suelos clima etc.

**Ilustración Botánica:** En esta área el ilustrador apoya para dar a conocer detalles finos de plantas o sus propias características.

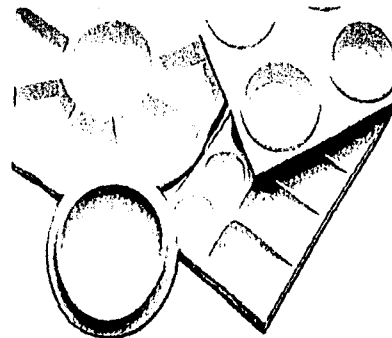
Otros Géneros: Tarjetas de Felicitación. Son impresos usados para resaltar acontecimientos o eventos importantes para los consumidores.

## 2.5 Técnicas y Materiales

El trabajo realizado por un ilustrador es el resultado de la combinación de diferentes factores, una buena ilustración requiere además de creatividad e imaginación de una adecuada combinación de materiales y un conocimiento y buen desarrollo de las diferentes técnicas existentes, para así dependiendo del resultado que se pretenda obtener se combinen de la manera más óptima.

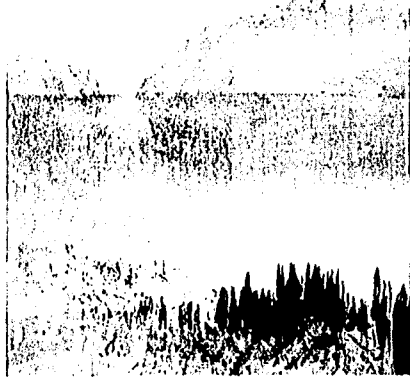
Las técnicas son las formas en que se usan los materiales, en variedad de ocasiones las técnicas suelen ser básicas y la forma de utilizarlas generan el estilo del ilustrador, los materiales son precisamente los pigmentos, soportes etc., con lo que se realizará una obra. A continuación se enlistarán las diferentes técnicas empleadas en la ilustración y los materiales utilizados respectivamente. Las podemos dividir para su clasificación en técnicas húmedas, secas, de impresión y otras, empezaremos por las húmedas.

**Acrílicos:** Se utiliza como medio artístico en los años 20's, se requería una pintura que seicara rápidamente y resistente a los cambios climatológicos, ya que se pensaba pintar sobre muros exteriores de edificios públicos, esta necesidad no podía ser más que de un gru-



Materiales de trabajo





Acuarela

po de pintores como Orozco, Rivera y Siqueiros, así es se hicieron pruebas con óleo, temple y fresco empleando resinas plásticas aglutinadas con polímeros.

El acrílico es pintura soluble en agua que seca con rapidez y es impermeable, se utilizan para imitar efectos del óleo o acuarela ya que se puede pintar encima sin alterar los colores de abajo, y se utiliza tanto del oscuro al claro y viceversa.

La técnica para utilizar el acrílico es muy versátil puede pulverizarse, rasparse, moldearse, darle textura y utilizarla junto con otros medios, se utiliza con veladuras como en la acuarela o bien en empaste como el óleo, son resistentes y flexibles y se adhieren a casi cualquier superficie.

Se venden en tubos o en recipientes de plástico, existen dos clases: acetato de polivinilo y polímeros acrílicos, En el mercado encontramos las siguientes marcas: Politec, Grubacher, Liquitex y Winsor & Newton entre otros.

Pueden usarse en prácticamente en casi todas las superficies (papel, cartón, lienzos, plásticos, madera, metal como cobre y zinc) siempre que no sean brillantes ni acetosadas.

Acuarela: Se cree que se inventó en Inglaterra en el siglo XVIII, pero mucho tiempo antes se tienen registros de su utilización, en la edad media. Son pigmentos molidos con goma arábiga, que se disuelve fácilmente en agua, su característica principal es la transparencia, los pigmentos se aplican en diferentes grados de disolución, creando un efecto de veladura. Se utiliza la blancura del papel, el color se superpone en lavados para conseguir el tono y efecto adecuado, se trabaja de claro a oscuro, creando así los efectos de luz ya que la cantidad de agua determinará la degradación del tono. La acuarela requiere de rapidez y precisión.

Están constituidas por pigmentos de origen vegetal, mineral o animal, aglutinados con agua, goma arábiga, glicerina, miel y un agente conservador.

Las diferentes marcas que ofrecen este producto manejan varias presentaciones: pastilla, tubo, líquidas y en lápices en diferentes variedades de colores, esta presentación nos aporta diferentes variedades en el uso, por ejemplo, en la acuarela en tubo existe más concentración de pigmento y en los lápices se puede tener más control, aquí conviene determinar que se necesita al adquirirlas, las marcas más utilizadas por su calidad son Winsor & Newton, Dr. Martin's, Derwent y de menor calidad Acuarell y Rodin.

Los soportes son muy importantes en esta técnica, existen papeles hechos con pulpa de madera de calidad escolar o media y papeles de gran calidad con cien por ciento algodón y hechos a mano, aunque es más costoso por lo que también se fabrican papeles con calidad media. El papel se diferencia por sus diferentes texturas o acabado y se divide en: de grano fino, de grano medio, semirugoso y de grano grueso o rugoso.

**Aerografía:** El uso de esta técnica podría remitirse al cavernícola utilizando un hueso de carrizo y soplando a través de él pero el primer aerógrafo fue patentado por Charles Burdick, en 1893,<sup>39</sup> el mecanismo de un aerógrafo es el de una pistola de aire comprimido que pulveriza pintura, los hay de dos tipos: acción simple y palanca doble. En el primero sólo se controla la salida de aire pero no se gradúa la mezcla, esto hace que no sirva en imágenes muy detalladas ya que es necesario o alejar y acercar el aerógrafo a la superficie y adherirle un adaptador; el aerógrafo de palanca de acción doble, mide exactamente la cantidad de aire y pigmento que se suministra por la boquilla, esto hace que se cuente con mayor control y precisión y se puedan hacer ilustraciones tan detalladas que semejan a fotografías, esta técnica se utiliza más en ilustraciones técnicas.

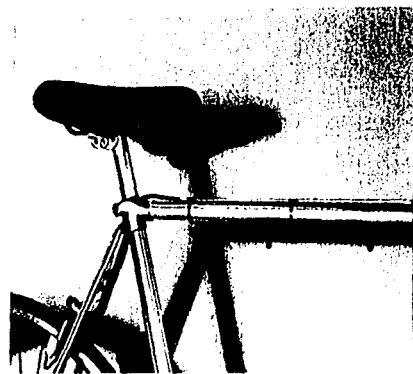
En la utilización del aerógrafo se emplea mucho el enmascaramiento, se deja libre solo la zona a trabajar y el resto se cubre con una mascarilla como protección, es un instrumento que requiere de habilidad y precisión.

El aerógrafo acepta cualquier medio líquido de dibujo y pintura como: guaché, acuarela concentrada, acrílicos, tintas y óleos sin grumos que obstruyan el paso del mismo por la boquilla, el medio a utilizar debe estar diluido "con consistencia parecida a la leche"<sup>40</sup> y tener cuidado de limpiarlo con frecuencia y al terminar el trabajo para que no se seque el material en el interior y se tape. Los aerógrafos más utilizados son los *Paasche* con sus variantes, *paasche AB*; que es un aerógrafo usado para detalles sutiles, *Paasche II range*: son de acción simple, *Paasche V* y *VJR*: son aerógrafos de doble acción, *Paasche A/E/C air eraser*: utilizado por especialistas para borrar pigmentos, también se usan para grabar al aguafuerte sobre vidrio o metales sin brillo. Los soportes que se utilizan son los mismos que se utilizan con pincel o pluma.

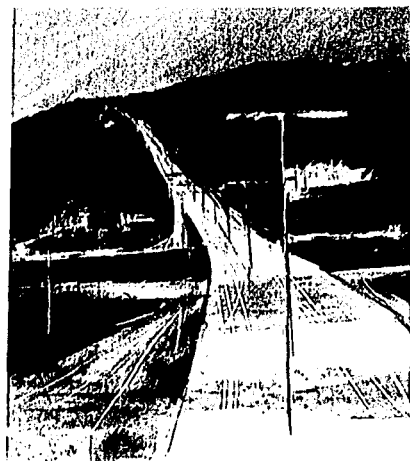
**Aguada:** La técnica de la aguada es una técnica donde se mezcla las opciones que ofrece la acuarela, sus veladuras pero es monocroma y se entinta en los bordes con plumilla, utiliza papeles de grano fino sin prensar y pinceles de mara, tres formas hay para trabajarla; una, la más tradicional se hace primero a tinta la ilustración y al secar se aplican las aguadas se pueden utilizar varias capas o trabajando húmedo sobre húmedo, otra forma es aplicar primero las aguadas y una vez seca se entinta. Y el último se hace alternando los elementos según se juzgue necesario, lo importante es lograr una sincronía entre la acuarela y la tinta. Se recomienda un papel fuerte lo que funcionan para acuarela son propios, las ilustraciones realizadas con esta técnica son muy utilizadas en la ilustración de libros.

<sup>39</sup> DALLEY, op. cit., p. 96.

<sup>40</sup> Ibid, p. 98.

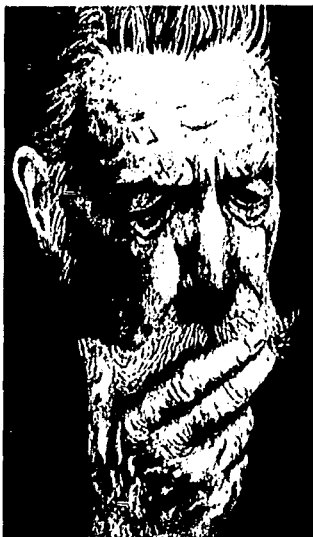


Ben Johnson, Bicicleta, aerografía



Aguadas





Ugly Mauleon, grafito.

**Gouaché:** Esta técnica fue empleada por iluminadores de manuscritos y en el siglo XVII al igual que la acuarela, es una pintura opaca ya que a la base de agua y aglutinante de goma arábiga se le agrega pigmento blanco, se puede trabajar sobre ella ya seca y se utiliza en grandes extensiones de pintado, se aplica como las aguadas, y con una técnica similar a la de óleos y acrílicos (superposición de capas) y el salpicado y raspado. Se encuentran en tubos de estaño o en frasco Winsor & Newton fabrica una gama de calidad. Se puede aplicar en papeles para acuarela, cartones oscuros, cartulinas ásperas y lo ideal es un cartón ligeramente desengrasado como Gellot & Wlman, Arteko y Colyer & Southey.

**Óleo:** Es a mediados del siglo XVI el óleo se convirtió en el medio pictórico más utilizado y más popular durante 400 años, en esta técnica se emplean pigmentos en polvo, aglutinados con aceites o barnices formando una pasta espesa, en el lento secado de éstos aceites se obtiene la riqueza del color característica del óleo.

Existen dos técnicas básicas para utilizar el óleo, la superposición de capas (con el correspondiente secado de una antes de poner otra) y la otra es el uso de pintura directa (con un tono opaco), una opción más es la aplicación de pintura sobre pintura fresca ya que esta no se corre, los soportes más utilizados son los lienzos los mejores son de lino con su respectivo encolado, mullera la más recomendada es la caoba, el aglomerado, cartón, y tableros preparados que a veces suelen ser costosos, los óleos se venden en tubos de diferentes tamaños.<sup>41</sup>

**Temple:** La mezcla para realizar esta técnica es agua destilada, yema de huevo y polvo de color muy fino, la característica primordial es que es muy resistente, duradero, acepta bien los cambios de temperatura y la humedad, su secado es muy rápido, esto es una ventaja, porque resiste bien las inclemencias, pero una desventaja porque endurece igual de rápido.

Se puede aplicar con un pincel con veladuras de color con cuidando de no utilizar la pintura muy espesa ya que tiende a desprenderse o agrietarse. El lienzo es uno de los soportes idóneos tensado o pegado en tablas de masonita o aglomerado; el blockboard y la madera laminada tienden a rajarse.

#### Materiales secos

**Grafito:** El lápiz de grafito es uno de los materiales, más empleados a lo largo del tiempo, en 1564 enb Cumberland (Inglaterra) un yacimiento de grafito que en un principio se pensó que era plomo, después para el siglo XIX se abrieron minas para proveer a toda Europa de esta materia de dibujo.<sup>42</sup>

<sup>41</sup> Ibid, p. 62.

<sup>42</sup> Ibid, p. 28.

El lápiz de grafito es una mezcla de grafito y arcilla, su técnica puede variar desde la línea pura regulándola con la fuerza y rapidez con que movamos el lápiz o ir obteniendo valores tonales con los grados del lápiz que se manejan en 3 categorías: B los blandos; como su nombre lo indica al ser su consistencia más suave la aplicación en el papel es mayor en cantidad por lo que se pueden obtener valores tonales muy oscuros, H duros: consistencia más sólida que sirve para tonos muy claros o luces, líneas muy finas y detalles; y los HB que son intermedios. Los lápices para gráficos se manejan en una gama de 20 grados: del 9H hasta el 9B, los lápices para bosquejos para un estilo libre o un trazo más vigoroso en grados HB, 4B y 8B. Lápices de grafito acuarelables, tienen una mina de grafito acuarelable con tres grados: HB, 4B, 8B.

También se cuenta con el grafito en bloques, para trazos anchos y también para líneas finas con tres grados también: blandos, medio y duro. Las marcas que encontramos en el mercado: Stabilo Othello, Berol, Faber Castell, Goldfaber, Rexel, Derwent, Staedtler, entre otros. Los soportes más adecuados para la utilización de esta técnica son: los papeles porosos o con textura para lápices blandos, y para los duros papel liso como opalina aunque los más utilizados son los primeros.

Carboncillo: Es una técnica sencilla con un manejo de luz y sombra importante por la naturaleza del material, esta hecho de ramas de eucalipto o sauce carbonizado a altas temperaturas y con el uso de un aglutinante, es utilizado para trazos rápidos como los de un boceto a gran escala, existe en barras, varitas y lápices que son de carbón comprimido: las marcas más comunes son: Conte a Paris que utiliza desde extrablando (4B) al medio (HB), Faber Castell, Generales Charcoal, Peel y Shetch.

Lápices de colores: Esta es una técnica utilizada con frecuencia pues su aplicación es sencilla no manchan, no se derraman, están hechos de colorantes, aparejo, lubricante y aglutinante, es una mezcla de arcilla y pigmentos orgánicos y químicos para obtener las minas que son secadas en un horno y bañadas con cera. Existen minas gruesas: blandas, resistentes a la luz y al agua; minas delgadas: útiles para dibujos muy detallados ya que no se deshacen, no se borran con facilidad. Y las minas solubles en agua se utilizan en lavados de color, se encuentran entre un lápiz y una acuarela.<sup>43</sup> Entre las marcas más conocidas están Derwent y Prismacolor, otras marcas Carbothello de Stabilo, Bruynzeel, Polito, Berol, Faber Castell y Rexel.

Pastel: Esta técnica ofrece la posibilidad de el poder impregnar nuestras obras con una utilización importante de valores colorísticos desde la saturación hasta lo más delicado,

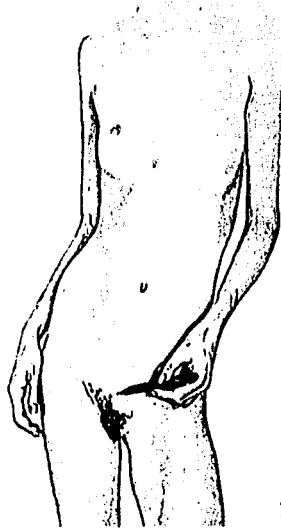


Lápices de colores aplicados

<sup>43</sup>Idem







Clare Davis

“se hacen con pigmentos secos en polvo, mezclados con un medio aglutinante, formando una pasta (origen del nombre).”<sup>44</sup> Posee gran flexibilidad y su aplicación por lo regular es idónea en papeles texturados, existen tres tipos de pasteles secos: El blando que al contener una alta proporción de pigmento con relación al aglutinante, proporciona una rica textura y brillantez en los colores, por lo mismo se rompen con facilidad, los pasteles duros que poseen más aglutinante y los lápices de pastel que al igual que los de acuarela proporcionan más control sobre el pigmento, son menos sucios y se consiguen con ellos efectos diferentes.<sup>45</sup> Las marcas manejadas de pastel son: Stansford, Square, Mattiz Jumbo profesionales, Faber Castell, Cray Pass, Holbein, Picass, Carré, VanGogh, Winsor & Newton, Rembrandt, Dement.

**Rotuladores:** Su utilización permite la producción de forma más espontánea bocetos y directa para dar también en otra opción una idea clara al cliente de cómo quedará la idea ya terminada. Su técnica obedece a las capas que se aplican y con esto la intensidad del color, mezclas, direcciones de tramado consiguiendo texturas, efectos de pulido, etc. Existen los rotuladores solubles en agua y los disolventes, con puntas de síncel, redonda, gruesa o delgada, las marcas más comunes: Berol, Chartpak, Faber Castell, Letraset, Mecanorma, Staedtler. Los soportes sugeridos son aquellos que no sean traspasados por la tinta y tomando en cuenta que los trazos son indelebles. Esta técnica es utilizada para Story Boards, bocetos, ilustración de modas y arquitectura.

**Pluma y tinta:** La aplicación de tinta a partir de una pluma da como resultado trabajos muy interesantes ya sea desde imágenes muy elaborados con presentación de texturas mediante el tramado hecho con la pluma hasta líneas sencillas y sugerentes, otras opciones son los salpicados y puntos en donde la concentración de estos van adquiriendo valores tonales; se emplea también la línea y el lavado para esta técnica en general es fundamental que la tinta sea de buena calidad, impermeable, indeleble y de un negro intenso, las buenas marcas de tinta son: Higgins, Reeves, Pelikan entre otras, también existen en barra.<sup>46</sup> En las plumas se cuenta con la variedad de plumas de ave que son sumamente adaptables pero por la característica blanda de la punta es necesario cortarla con regularidad; las plumas de caña que son de utilidad limitada, pueden ser combinadas con otras plumas ya que son de toque algo insensible, las “plumillas y patilleros”<sup>47</sup> (punta y mango) puntas gruesas o delgadas de

<sup>44</sup> DALLEY, op. cit., p. 21.

<sup>45</sup> SLADE, C., *Técnicas de Ilustración*, p. 92.

<sup>46</sup> ARNOLD, Eugene, *Técnicas de Ilustración*, p. 11

<sup>47</sup> DALLEY, op. cit., p. 41.

metal intercambiables, las plumas fuente que cuentan con diferentes marcas Osmiroid, Rapidograph 3060 que cuenta con quince anchuras de línea, bolígrafos, etc. Los papeles recomendables son Cartridge que permite hacer correcciones y, si es necesario, lavados y para puntas duras soportes rígidos son la mejor opción: Bristol, Arches Special y el Saunders HIP entre otros, claro son opciones pero finalmente el ilustrador decidirá según su preferencia.

### Técnicas de Impresión

**Aguafuerte:** Consiste en el proceso de grabar líneas y texturas en metal por medio de el empleo de ácidos, por lo general se hace una pasta de blanco de España y amoníaco diluido que se cubre con un barniz resistente al ácido, al secar se cubre con una base, se calienta la plancha y con una almohadilla cubierta de cuero o un rodillo duro, se aplica la base, se suele ahumar la plancha pasando la superficie encerada sobre una llama, y por medio de la superficie negra que resulta se pueden ver mejor las líneas del dibujo, éste se hace sobre la parte endurecida con un instrumento que penetre la cera, posteriormente se sumerge la plancha en ácido que empieza a corroer lo no protegido, el tiempo necesario para marcar bien el dibujo al terminar se seca y lava bien la plancha. El cobre, el zinc y el acero son de los metales más empleados, el cobre por ejemplo se corroe lentamente y es apropiado para trabajos delicados por su línea precisa, el zinc se marca rápidamente por ser más blando y se pueden hacer correcciones con raspador o bruñidor, pero los tonos delicados se gastan rápidamente, para corroer la plancha los principales agentes más usados son el ácido nítrico, ácido clorhídrico y percloruro.

**Aguatinta:** Para preparar el aguatinta se espolvorea la plancha con resina en polvo. Cosa que se puede hacer propiamente con una caja de aguatinta en la que la resina circula gracias a un ventilador, sacude la bolsa llena de resina sobre la superficie o en ciertas zonas. Después se calienta la plancha, la resina se hace transparente y se funde, se procede a sumergirla en el baño de ácido, el cual ataca los espacios protegidos entre la resina profunda. Es el modo de crear tonalidades en una impresión. Puede producir variedad de efectos, tan fino como un grabado hasta la textura áspera de una lija.

**Base blanda:** Es similar a la base dura, pero su base es de cera y grasa. Nunca se endurece y cuando se imprimen varias texturas, cada una deja su impresión al descubierta del metal. Las posibilidades de textura son extensas, ya que se pueden conseguir desde líneas blandas dibujando sobre la plancha, y conseguir efectos frotando objetos como cuerdas, papel arrugado, consiguiendo efectos interesantes.<sup>48</sup>



Aguafuerte David Hockney.

<sup>48</sup> Ibid, p. 82.





Grabado en linóleo, Ian Cooke.

Grabado en línea: Método utilizado en la Edad Media para grabar armaduras de metal, consiste en grabar mediante líneas duras y blandas directamente sobre la plancha ayudados de un buril o grabador que se sostiene en ángulo bajo y con la palma de la mano es empujado penetrando y arrancando partes del metal donde se guardará la tinta.

Xilografía: Es el más antiguo de los sistemas de grabado se puede realizar casi en cualquier tipo de madera bien curada, se corta en dirección del grano se dibuja la imagen a imprimir y se procede ya bien sujeta el bloque de madera a con la ayuda de una cuchilla de artesano o japonesa a recortar los contornos, hacia atrás en dirección del grano, después se talla la madera a partir de la línea con una gubia que se empuja hacia atrás en un ángulo de 20° a 30° para que no sea muy profunda la incisión.

Grabado en Madera: Se hace con el grano terminal del bloque de madera, se utilizan instrumentos finos para una línea delgada, las maderas más adecuadas son el boj, arce o peral porque son duras, los instrumentos por lo regular son de acero.

Grabado en linóleo: Tiene los mismos principios que el grabado en madera, la diferencia es que el linóleo no tiene grano, es un tejido fuerte e impermeable de yute cubierto con una capa de polvo de corcho amasado con aceite de linaza; por lo que se corta en cualquier dirección, es ideal para impresiones en color plano por su superficie lisa. El proceso de impresión puede ser a mano o en prensa, una vez trazado el diseño en el bloque se entinta con un rodillo generalmente de goma (cualquier tinta de base oleosa) se cubre con un papel y con un objeto redondo se frota el dorso del papel.

Litografía: Litos-piedra, esta impresión es realizada sobre una plancha de piedra, por lo regular el tipo de piedra empleada es porosa por la necesidad de mantener húmeda la piedra, aunque también se utilizan planchas de zinc o aluminio. Para la preparación de la superficie es necesario limar la piedra lo que puede ser mediante un levigador (disco plano de metal con un mango) u otra piedra, se limpia con jabón de sastre, una vez dibujado el diseño se graba ligeramente la superficie con ácido con una esponja se aplica goma arábiga a la piedra; se limpia y se deja secar, la goma se fija al dibujo se lava la piedra con agua y trementina para eliminar el jabón y la tinta, la imagen grasa queda y retendrá la tinta a imprimir, con la piedra aún húmeda se aplica tinta con un rodillo, se seca de nuevo se le espolvorea resina, se vuelve a aplicar jabón para que la imagen resista la acción del ácido, se limpia la piedra se aplica de nuevo goma arábiga, se vuelve a limpiar y lavar la piedra y se aplica tinta de nuevo, sobre la piedra se coloca el papel y encima papeles para acolcharlo, se coloca la piedra en la prensa y se hace la impresión. El papel recomendado es suave pero resistente como el Rives, Arches, Crisbrook y Barcham Green.

**Punta seca:** En éste proceso a diferencia del grabado se forma una cresta a cada lado del corte para que retenga la tinta, se produce una línea suave pero estas crestas con la impresión se van desgastando, el tiraje puede ser limitado, el cobre es el metal más empleado pero por su costo se sustituye por zinc, acero ó aluminio.

**Scratch (cartulina estucalla):** La base del procedimiento es una imagen en blanco y negro, obtenida al raspar el cartón entintado o de color negro. Se traza un dibujo en áreas negras o blancas, raspando la superficie negra mostrando el fondo blanco el valor tonal se maneja a partir de los tramados o los puntos, según el dibujo, en esta técnica se admite un margen de error mínimo, se vende el papel preparado o se puede preparar a partir de tinta 60% y pintura negra, pintada primero verticalmente y después horizontalmente, para raspar se usan gubias hojas para escalfear etc. El resultado es una ilustración monocroma.

**Serigrafía:** La serigrafía es una técnica muy utilizada y perfeccionada en nuestros días, se obtiene a través de una malla de seda como es la idea de plantillas, esta malla se encuentra montada en un bastidor y tensada correctamente, actualmente se utilizan también mallas de nylon y terylene, gracias a la fotomecánica hoy a partir de un original positivo por estos medios es transferido a la malla por la acción de la luz en un negativo que se imprimirá sobre el soporte, se vierte la tinta sobre la parte superior de la malla y se desliza con la ayuda de un rasero por toda la superficie, las zonas no bloqueadas serán las que dejen pasar el color, en esta técnica se pueden emplear variedad de colores y esto se hará con diferentes mallas (una por color) se pueden utilizar tramas existen diferentes tipos de mallas varía el tamaño de la abertura de la misma el impresor definirá la abertura más propicia para el trabajo, las mallas más abiertas son de 70 hilos por centímetro o menos y las más cerradas de 111 hilos por centímetro en adelante, entre más cerrada es la malla más control tienes sobre la tinta y el trabajo será más fino, el inconveniente es que las mallas muy finas llegan a taparse con la tinta y es necesario limpiarlas continuamente con solventes, el papel para serigrafía no es uno en especial varios funcionan bien para esta técnica, pero se debe de pensar en que sea lo suficientemente absorbente para que no resbale la tinta pero no demasiado que llegue a utilizar demasiada tinta, también se puede imprimir serigrafía en diversos soportes como vidrio, acrílico, paredes, plástico, el variante es el tipo de tinta que se usará.

#### Otros

**Collage:** Fue muy utilizado por los cubistas, quienes incorporaban pedazos de imágenes encontrados con papel y demás elementos el nombre (coller) en francés significa pegar, así estos artistas producía composiciones a partir de ir pegando elementos en un soporte que



Puntos de contacto no. 20, serigrafía, Victor Pasmore.



podían ser de lo más variado; fotografías, papeles, objetos, textos impresos, los soportes eran: lienzos, cartones, papeles gruesos o cartulinas. Esta técnica se aplica en ilustraciones de tipo editorial, con su limitación en cuanto a la impresión de tridimensionales, situación que a menudo se soluciona con el uso de la fotografía.

Mixta: La denominada técnica mixta es aquella como su nombre lo indica en que dos más técnicas son mezcladas para producir un determinado efecto o estilo, éstas pueden ser tan variables como el ilustrador lo determine por lo que es importante conocer varias técnicas para que se puedan tener más opciones al resolver una ilustración.

Ilustración digital: Después de trabajar con técnicas de manera tradicional, al trabajar con la computadora, el ilustrador encuentra similitudes entre las herramientas empleadas en los paquetes y las ya mencionadas con anterioridad, con la diferencia de que se pueden introducir efectos y técnicas con un mínimo de esfuerzo, lo necesario es el equipo, los paquetes de software y la unidad de entrada para tener las imágenes en el disco duro como son; scanner, floppy, zip, jazz o cd.<sup>19</sup> La computadora es una herramienta que auxilia al ilustrador pero como es claro, la computadora no diseña por sí sola ni tiene ninguna herramienta que aporte imaginación o creatividad, en la actualidad son muchos los ilustradores que encuentran satisfactorio el resultado de combinar la ilustración tradicional con la digital.

## 2.6 Herramientas

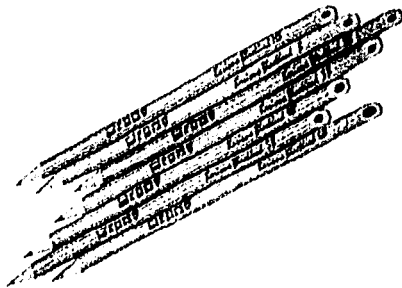
Entendemos por herramienta los diversos instrumentos por medio de los cuales se aplicarán los diferentes materiales y técnicas, para un ilustrador las herramientas son importantes por el hecho de que como vimos anteriormente cada una de las técnicas involucran en especial instrumentos idóneos para conseguir los acabados requeridos, muchas de las cuáles se han mencionado en el punto anterior.

- Herramientas de dibujo  
Lápices de grafito, de color, de carbón.  
Portaminas: lápices con minas. Manejan grados 6B hasta 7H.  
Lápices marcadores de mina fina (lapiceros).  
Lápiz conté o lápiz pastel (pigmento, con tiza o gis no graso).  
Tiza grasa.
- Plumas de mojar.

<sup>19</sup>PUEITE, Melvin, *El arte de la computadora*, s/p.



Grafito



Plumas de cuervo, de cobre, plumilla inglesa, de cartografía y de litografía.  
Plumillas y palilleros (mango).  
Plumas fuente.  
Plumas de depósito.  
Graphos.

- Rotuladores conocidos por marcadores o plumones.

Punta de fieltro o fibra: tinta de base acuosa o alcohólica (no se disuelven en agua).  
Bolígrafo fluido o rotulador de bola (base acuosa).

Gomas.

Goma blanda/migajón: tradicional para el lápiz.

Goma moldeable: utilizable para lápiz, tiza o carbón.

Goma plástica para tinta: contiene aceite para retirar la tinta seca.

Cofín limpiador: absorbe suciedad y suaviza el trazo de un dibujo.

Lámina para borrado de precisión: Plantilla de acero con hendiduras que protege las áreas que no se han de borrar.

Escobetilla de dibujo: herramienta de limpieza, retira los restos de goma.

- Herramientas de medición o trazo.

Pantalla para dibujar (cuadrícula fija a un marco).

Pantógrafo (copias en ampliación o reducción).

Escalímetro: instrumento de medición que cuenta con diferentes escalas.

Escuadras con ángulos de distintos grados y escuadra adaptable (sirve para trazar ángulos de 0 a 90°).

Regla T.

Regla de corte (de acero o aluminio).

Transportador.

Reglas para paralelas (dos reglas unidas entre sí).

Tipómetro (instrumento con graduación para tipografía).

Plantillas de rotulación.

Plantillas de figuras.

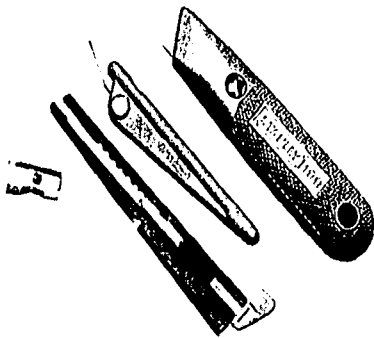
Curvígrafo (instrumento para trazar curvas).

- Herramientas de precisión



Lápices de colores y rotuladores





Herramientas de corte, lápices de carbon y barras



Caja de compases : Incluye lápiz, tiralíneas, compás divisor, de círculos, tachuela de centrado

Compás de varas (trazos grandes)

Compás acollado

Compás cortador

Lupa

Cuentahilos: permite ver tramas y otras característica

- Instrumentos de corte y afilado

Cuchilla

Cuchilla de punta de media luna (raspado sobre cartón o película)

Cuchilla de artesano: Idónea para enmascarar

Tijeras

Bisturís

Cortador de bolsillo

Guillotinas

Afilalápices

Afilaminas

Raspador de papel de lija: afila la punta de los lápices y el carboncillo

- Herramientas para pigmentos

Pinceles: existe variedad de formas y materiales desde de pelo de marta, ardilla, camello, venado, bucy hasta sintéticos; a continuación se enlistarán por su forma

Cuadrados: Ideales para pigmentos espesos y cremosos

Redondos: se usan para pintura muy diluida

Filberts: útiles para pinceladas fuertes que adelgazan (caligrafía)

Planos: de forma cuadrada y cerdas largas (pinceladas duras)

De bordes biselados: no muy comunes actualmente, se usan para pintar bordes rectos

Abanico: dan efecto sutil, se utilizan en zonas húmedas

De barnizado: para trabajos al aceite o con acril

Chinos: diseñados para caligrafía

Espátulas: recta, de pintor, larga.

Rasquetas: herramientas para aplicar color de manera uniforme

Recipientes y paletas

Difumino

Esponjas

Aerógrafos y compresora

- Adhesivos y fijativos

Máscara: material para cubrir determinadas zonas de la superficie a trabajar

Líquido para enmascarar: solución de látex en amoníaco (blanco o amarillo)

Transferibles: desde tipografía, símbolos, ilustraciones, texturas, tonos, orlas y recuadros así como pantallas de colores para fotografía y/u originales

Goma pegamento: utilizada para pegar papel o cartón, empleada para originales mecánicos hechos a mano

Goma en spray: similar al pegamento pero en presentación en aerosol

Adhesivo de PVA: de consistencia mayor que la goma, pega rápidamente

Papel engomado: comunmete se utiliza para sujetar acuarelas (se despega mojándolo)

Barniz de papel: sirve como protector de dibujos y láminas, se aplica con pincel

Barniz de modelar: se emplea para proteger acuarelas y gouches

Fijativo: se utiliza para trabajos de carbón, lápiz y pastel, fija los granos al papel, se encuentra en latas de aerosol

Opaco fotográfico: utilizado en los negativos fotográficos para cubrir espacios translúcidos, se puede encontrar en polvo de color rojo o en pintura de consistencia densa.

Adhesivo líquido

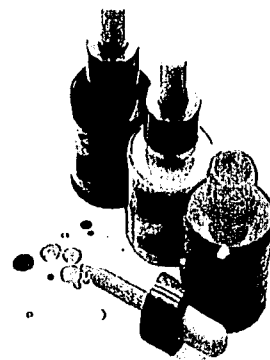
Cinta adhesiva doble cara

Cinta mágica: su pegamento no es muy adherible por lo que se desprende fácilmente sin maltratar el papel

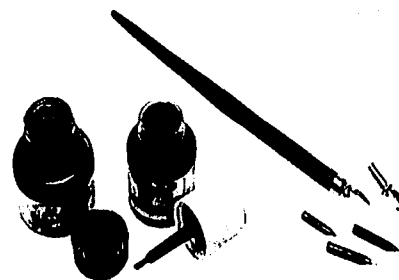
- Máquinas de luz

Caja de luz: difunde luz uniforme sobre la superficie en observación, se utiliza para verificar nitidez de negativos y transparencias.

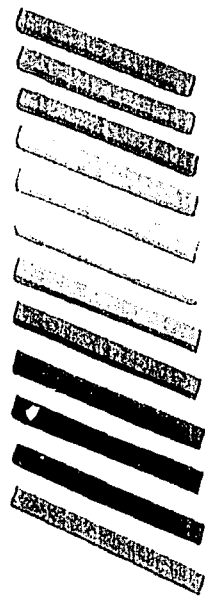
Visualizador: máquina que permite agrandar o reducir la imagen al tamaño deseado para copiar.



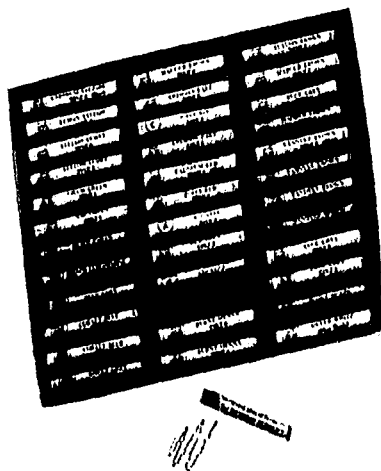
Tintas y plumillas







Barras conte y gis pastel



Proyector de cuerpos opacos.  
Lámparas.

- Herramientas digitales.

Periféricos de digitalización son unidades de entrada como:

Scanners: para digitalizar impresos, objetos tridimensionales y transparencias los hay de cama plana y de tambor.

Cámaras digitales: cámaras de alta resolución conectadas a la computadora

Tabletas digitalizadoras: superficie magnética, a través de la cual se puede trazar, dibujar o calcar, por medio de una pluma especial.

- Periféricos de salida: unidades por medio de las cuales se traduce o materializa la información para nuestra comprensión.

Monitores: dispositivos que transmiten los datos visuales.

Impresora de escritorio.

Programas o software.

Sistema operativo: administrador de recursos de la computadora (Windows, Macintosh).

Programas (Corel Draw y corel Photopaint, Free hand de Macromedia, Photoshop e Illustrator de Adobe.

Internet.

- Herramientas de Impresión

Grabado.

Punzones: (cortos, largos, planos, curvos y en punta, raspador, de dos puntas, enroscado, puntilgado y plano, de punta seca, garfio y aparado de media tinta)

Grabadores o buriles (planos, redondos y rómbicos).

Cortadores grandes, pequeños y de forma de "u".

Cuchillo.

Formón.

Gubias (mediacaña y fina, caña ancha, de filo en ángulo).

Buriles.

### Serigrafía.

Bastidor(marco hecho a medida, de madera, aluminio o plástico, donde se tensa la malla).

Mallas: de seda, nylon.

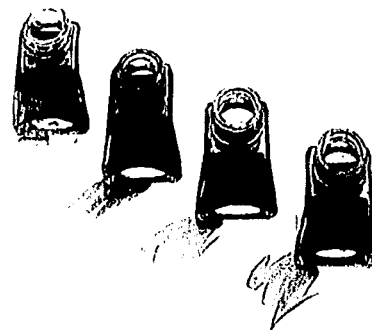
Rasero: empuñadora de madera o metal en que se inserta una hoja de caucho o material sintético, su función es arrastrar la tinta en forma de peinado sobre el bastidor.

Racks: estantes donde colocar las impresiones.

Pulpos mecánicos: mecanismos que facilitan el registro exacto al imprimir varias tintas.

Películas adheribles: para bloqueo en malla.

- Fotocopiado: agiliza el trabajo tradicional de ilustración, permite manipular un boceto a distintos tamaños, hacer montajes, copiarlo sobre diferentes papeles para pruebas de color o experimentos con objetos y texturas.



Tintas de colores







Ilustración y literatura infantil



### 3.1. Ilustrando para niños

En el trabajo de ilustración así como en la labor misma del Diseño un punto fundamental que se debe de tomar en cuenta es el público receptor al que nos dirigimos ya que esto determina el campo de trabajo en el que hemos de desenvolvemos para conseguir un adecuado proceso de comunicación.

Cuando en el terreno profesional nos enfrentamos ante la situación de producir ilustraciones para público infantil parece, a veces una tarea sencilla, pero el ilustrador que efectivamente ha trabajado para niños puede constatar que este tipo de actividad llega a darnos muchísimas alternativas y satisfacciones pero que dentro de todas estas ninguna es simple o sencilla.

Siguiendo la premisa de que un ilustrador debe adentrarse en el mundo del sector al que va dirigido para poder proponer una visión dedicada e interesante; percibimos una constante, pareciera que en múltiples ocasiones nos contentamos con realizar ilustraciones que denominamos *infantiles* sin realmente detenemos a pensar si es lo que un niño espera o lo que puede considerar como una imagen que responda a sus expectativas, en fin si le gusta; esto hace que

nos enfrentemos a producciones que en muchos casos, el niño responde con aversión declarada. Aunque es justo decir que dentro de la Ilustración Infantil podemos encontrar ilustradores que han hecho de esta actividad un canal por el que viajan a diario niños que desarrollan su imaginación de la mano de las diferentes técnicas gráficas y de las propuestas de verdaderos profesionales.

Actualmente con la diversidad de opciones que se presentan dentro del terreno visual en los medios de comunicación a los niños, se desarrolla una actitud crítica en ellos que parece benéfica, pero que como ilustradores nos compromete a ser propositivos y efectivos en nuestro trabajo, que si bien es cierto está reforzando en muchas ocasiones un texto ya dirigido para niños, si podemos coartar su intención con una interpretación equivocada, esto es no intentar venderles imágenes que nada tienen que ver con ellos mismos. Un factor fundamental en la Ilustración infantil es el manejo de la imaginación, pero que va de estimular por medio del dibujo esa imaginación inherente al niño a coartarla con visiones de un adulto que trata de dibujar como niño, según él para acercarse a este?





Yampolsky, M. Puesto de naranjas, s/a

Se puede determinar que uno de los errores que debemos cuidar al dirigirnos al público infantil es esa concepción de que un niño es un ser poco desarrollado al que hay que explicarle todo redundantemente sin percatarnos de que es un adulto potencial que esta en etapa formativa, que con el tiempo va afianzando la percepción y la capacidad de la organización, adaptación, acomodo y equilibrio de la información que va recibiendo del entorno, cada nueva etapa ha sido preparada por la fase precedente; al poder conocer esto interactuando con el, se nos presenta la oportunidad de aproximarnos a las mismas etapas por las que hemos transitado y participar de ese juego del aprendizaje aportando elementos para fomentar una actitud crítica y estética que mejore la misma realidad.

A este respecto Jean Piaget<sup>1</sup> en su teoría refiere a cuatro etapas del desarrollo cognoscitivo del niño que a continuación se delimitarán:

| Etapas del desarrollo cognoscitivo propuesto por Piaget |                 |   |
|---|-----------------|---|
| Edad aproximada   | Edad aproximada | Características   |
| Sensoriomotora  | 0-2 años        | Emplea a hacer uso de la Imitación, la memoria y el pensamiento.<br>Emplea a reconocer que los objetos no dejan de existir cuando son ocultados.<br>Pasa por las acciones reflejas a la actividad dirigida a metas.               |
| Preoperacional  | 2-7 años        | Desarrolla gradualmente el uso del lenguaje y la capacidad para pensar de forma simbólica.<br>Es capaz de pensar lógicamente en operaciones unidireccionales.<br>Le resulta difícil considerar el punto de vista de otra persona. |
| Operaciones Concretas                                   | 7-11 años       | Es capaz de resolver problemas concretos de manera lógica (activa).<br>Entiende las leyes de la conservación y es capaz de clasificar y establecer series.<br>Entiende la reversibilidad.   |
| Operaciones Formales                                    | 11- adultez     | Es capaz de resolver problemas abstractos de manera lógica.<br>Su pensamiento se hace más científico.<br>Desarrolla Interés por los temas sociales, identidad.  |

<sup>1</sup> WOOLFOLK Ana, *Psicología educativa*, p. 30.



Empecemos pues por adentrarnos en el mundo del niño: la relación entre la imagen y el niño empieza a temprana edad y tiene una gran importancia dentro de su propio proceso de aprendizaje, ya que desde el nacimiento empezamos a percibir imágenes y por medio de estas nos situamos en un espacio, más tarde al ir adquiriendo el lenguaje hablado y posteriormente al desarrollar la escritura, la imagen es un aspecto con el cual ya nos sentimos altamente identificados aunque procedemos a trasladarlo a la concepción gráfica bidimensional a su representación.

En el campo de la ilustración infantil encontramos un aspecto, con el cual se tiene relación frecuente, el texto, ya que la mayoría de las producciones encaminadas a los niños se encuentran dentro de libros infantiles ilustrados, una de las premisas que desata distintas opiniones es la correspondencia que existe entre la imagen y el texto y la ocupación de una imagen en un libro ilustrado; se ha hablado de una función puramente decorativa, una función narrativa (o congruente) que se apega a las palabras del autor y una interpretativa que aporta y amplía al texto,<sup>2</sup> a la que agregaríamos el caso de la imagen que realiza la narrativa visual cuando la historia es contada puramente en imágenes.

Se ha llegado a cuestionar si realmente es benéfico para el libro infantil la utilización de ilustraciones, la hipótesis es que un niño tarda más en manejar el lenguaje escrito que el lenguaje visual, y al identificarse con éste se sentirá más atraído por realizar una lectura visual que preocuparse por entender lo que dice el texto; o en otro aspecto que la ilustración llegue en un momento dado a inhibir la imaginación del lector.

Son muchos los autores (escritores) y hasta ilustradores, como es el caso de Junceda<sup>3</sup> que en algún momento declaró que un libro infantil no necesita de la ilustración, que en un aspecto esta llega a estorbar al texto y lo que el niño puede crear a partir de la lectura, algo que es definitivo para este aspecto es la forma en la que se realiza una ilustración y el carácter que se le llegue a otorgar.

Se han agrupado a las ilustraciones según la función que cumple el libro que ilustran en 3 niveles,<sup>4</sup> éstos llevan una relación directa con los estadios delimitados por Piaget: una primer etapa que se refiere a imágenes que sugieren la historia completa, esta es dedicada a esos niños que aún no saben leer, un tipo de ilustración que lo que busca es estimular el juego de la narración oral del adulto al niño, la ilustración sería pues el ele-



Daniela M. Kurl, 1998



Yampolsky, M. El mandil, 1998

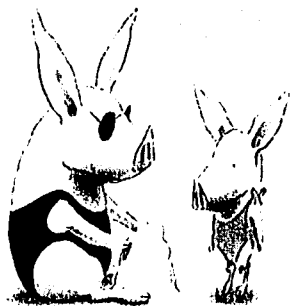
<sup>2</sup> NAVA Bouchain Francisco, *La ilustración y el diseño de libros para niños*, p. 25.

<sup>3</sup> Juan García Junceda, español que la mayor parte de su vida la dedicó a la ilustración infantil y juvenil, su mejor momento como ilustrador fue en 1926.

<sup>4</sup> JANER Manilla Gabriel, *Ilustración y experiencia cognitiva*, p.161.







El verano pasado cuando Olivia fue a la playa su mamá le hizo castillos de arena...



Imagen de Juan Jedovius que confiere al texto una lectura paralela

mento provocador de relatos orales al tiempo que los ilustran invitando también a la imaginación y que el pequeño al habituarse a presenciar a otra persona leyendo posteriormente trate de imitar esta situación y se interese por la lectura, de tal forma que su relación con el lenguaje escrito sea posteriormente placentero. La segunda etapa está dirigida a esos niños que empiezan a enfrentarse a las primeras letras, la función fundamental de estas ilustraciones se dirige a la motivación y al ejercicio de la persuasión, la ilustración se centra en la sugestión de el lector al servicio del texto, por tanto es una ilustración atractiva que busca no funcionar aislada sino en relación definitiva con el aspecto literario, lo complementa. En un tercer nivel cuando el preadolescente capaz de llevar a término por su cuenta la decodificación del texto, recibe de la imagen una lectura paralela, alternativa que le permite contrastarla con la suya propia y le propina una comprensión más profunda, crítica de la misma historia.

En este sentido la imagen ya no tiene solamente el objetivo de acompañar a un texto sino que de una manera creativa le sirve a éste, hace que facilite la lectura y no solo puede llegar a vérselo como un accesorio sino a constituir un desafío al relacionar al niño con el mensaje, una interpretación; por tanto no podemos contentarnos con solo ser una redundancia del texto más aún una invención autónoma que propone a partir de la obra literaria, una lectura; dice J. Sarret en 1983, "el ilustrador es un creador gráfico que dialoga con un texto ajeno y que, por medio de este diálogo, se esfuerza en imbrincar<sup>5</sup> su propio discurso gráfico en otro discurso hasta hacerlo suyo y transformarlo conjuntamente en una unidad".<sup>6</sup> Desgraciadamente en este proceso intervienen diversos factores en la realidad nacional que hacen que el niño no llegue al camino de las letras de una manera placentera como mencionábamos con anterioridad, ya que por motivos diferentes un adulto pocas veces puede leer con el pequeño y más aún la mayoría de los adultos no gustan de la lectura, por tanto hay mucho terreno que nos ha ganado la televisión y el niño no siempre ve en el libro ese puente hacia el paraíso de la imaginación. Aún así la producción de textos ilustrados para niños sigue siendo una constante en el desarrollo del pequeño y la ilustración en definitiva es un elemento que hace aún un llamamiento al interés del futuro lector.

Podemos establecer que la producción de libros dedicados a la infancia va de la mano con el denominado libro moderno (tipos móviles) así se llega a determinar que el primer libro infantil ilustrado fue uno alemán de fábulas que contenía 101 xilografías<sup>7</sup> por su parte los

<sup>5</sup> Imbrincar, referencia a las cosas sobrepuestas unas con otras.

<sup>6</sup> SARRET J., *La responsabilitat ètica del dibuixant*, p. 25.

<sup>7</sup> MIRANDA Romero Juan C., *Diseño y construcción de un libro infantil...*, p.19.

españoles delimitan entre 1885 y 1905 el nacimiento en España de libros y colecciones infantiles.<sup>8</sup> Finalmente lo que realmente es importante es la gran diversidad de autores y producciones en cuanto a libros infantiles ilustrados encontramos y los cambios que desde entonces se han ido generando con respecto al niño. Así podemos viajar de un estilo tan clásico como el de Emilio Freixas,<sup>9</sup> con sus líneas suaves y su interés de evocar en el niño sentimientos de bondad y espiritualidad hasta el grado de intentar que el gigante, personaje antagónico no se vea tan malo que llegase a horrorizar al niño; a un Juan Gedovius que presenta personajes que rayan en una sátira y burla de la realidad como es el caso de sus *Familias familiares* editado por el Fondo de Cultura Económica. Realmente son muchos los estilos y los artistas que se han dedicado al trabajo de la ilustración de libros infantiles, en diferentes países y en distintas épocas como Juan García Junceda, Mercedes Limona, Pilar Blasco, Eduardo Cohelo, el libro-juego de Bruno Munari, en nuestro país existe un importante grupo de ilustradores que han realizado trabajos dirigidos a la infancia mencionando solo algunos tenemos a Martha Avilés, Francisco Nava, Gerardo Suzán, Felipe Ugalde, Fabricio van der Broeck, Damián Ortega y muchos autores más que se dedican a la ilustración, para intentar enunciar a todos valdría la pena un estudio completo, sin embargo algo en lo que todos convergen a pesar de su diferencia de estilos es la creación enfocada a alguien en específico, el niño.



El gigante realizado por Emilio Freixas

### 3.2. Literatura Infantil

Hemos hablado ya de la relación del niño y la ilustración y se ha marcado el precedente de la reciprocidad de la ilustración con el texto en sí lo que denominaríamos literatura infantil, aunque muchos declaren que la literatura debe ser literatura simplemente; una materia que produce emoción que se dirige y emana del interior del ser humano, que desde siempre ha buscado imitar, reflejar la realidad y que forja sus sentimientos; una literatura que mediante la proyección de disciplinas como, la estética, la filosofía, la pedagogía, la historia, la sociología entre otras se desarrolla; sin discriminar ni dirigirse en especial a un sector como el infantil. Ya que al querer encaminarla hacia algún público se podría limitar su función, esto puede ser posible desde un punto de vista en específico: el caso de aquellos escritores que realizaron sus obras sin destinarlas en especial a un público y que con el tiempo han sido acogidas por los niños y determinadas como literatura infantil. Pero que siguen siendo aceptadas y disfrutadas por adultos y niños por igual.

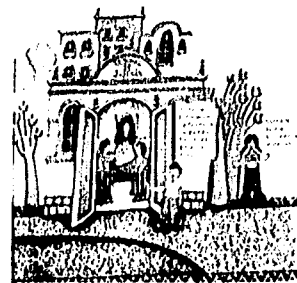


Ilustración de Martha Avilés

<sup>8</sup> FERNÁNDEZ Pacheco Miguel Angel, *La ilustración y las otras artes*, p.149.

<sup>9</sup> FREIXAS Emilio, *Ilustración de historietas y cuentos*, p. 10.





Lecturas infantiles que tienen animales como personajes



Las lecturas infantiles en la mayoría de los casos se presentan con imágenes

A la memoria vienen títulos que desde hace tiempo han mantenido una relación con el público infantil, tales como; Platero y yo, El Principito, Tom Sawyer, los cuentos de Perrault y los hermanos Grim, que en algún momento de nuestra etapa Infantil llegaron a configurar parte de el acervo que teníamos a nuestro alcance, ya leído o escuchado, y no podría faltar el clásico relato aleccionador como es el caso de las fábulas.

Parece que determinar lo que en realidad puede ser considerado o no como literatura infantil causa conflicto a muchos estudiosos ya que se objeta que no todo lo que se da a leer a un niño puede o merece considerarse como literatura infantil, realmente el niño de hoy recibe diferentes tipos de lecturas desde las tradicionales mencionadas arriba ya en libros ilustrados ya en películas de Disney que cabe mencionar no se preocupa en muchos casos por cambiar las historias a su parecer y conveniencia, hasta libros de texto con rondas y cuentos rimas, adivinanzas, leyendas que se han transmitido de generación en generación a historietas, comics, textos de divulgación científica, religiosa, moral. Se pueden encontrar muchos títulos dirigidos al niño, pero lo que debería ser más importante determinar no es lo que realmente es encaminado o no a los niños sino la reacción que éstos pueden tener hacia el cúmulo de información y lecturas a las que hoy tienen acceso, sucede algo similar a lo que mencionábamos con la ilustración, la literatura es amplia y un niño puede determinar si un libro le interesa o no, si le satisface o no, pero que lecturas resultan por obligación y cuales resultan placenteras?

Nuestro país cuenta con una basta producción encaminada al público infantil, pero al parecer la cultura de la lectura no es realmente un factor de interés ni en los mayores mucho menos en los niños ya que en la mayoría de las ocasiones leer es sinónimo de escuela y por tanto de requisito, algo que rompe con el deseo de promover por medio de lectura e ilustración ese carácter estético y crítico de preparación del futuro lector. Un aspecto que rescata es ese intento por no perder ese aspecto lúdico y emotivo que resulta de la tradición oral, el niño pequeño no deja de disfrutar de un cuento narrado por una persona cercana y ese intercambio de fantasía que propone el descubrir mundos paralelos a la realidad, podemos transportar esto a que en el libro el narrador es el autor y te puede llevar de la mano las veces que quieras hacia cualquier lugar; entonces niños y adultos podemos redescubrir el sentido de leer.

Por este motivo en los años ochentas se procede a la creación de el Programa de Actividades Culturales de Apoyo a la Educación Primaria PACAEP de la SEP<sup>10</sup> dirigido a maes-

<sup>10</sup> REY Mario, Historia y muestra de la literatura infantil mexicana, p. 302.



tros interesados en el trabajo artístico y literario con los niños. En cuanto a la promoción de lectura son dignos de nombrarse los esfuerzos hechos por el programa Rincones de Lectura, o Libros del Rincón de la Unidad de Publicaciones Educativas de la SEP iniciado en 1986, distribuyendo colecciones de libros de lectura en más de noventa mil escuelas primarias y dando cursos de capacitación en formación de lectores para maestros con el objetivo de propiciar ese acercamiento a la lectura y fomentar el hábito del leer.

Un aspecto importante por establecer sería al igual que en la ilustración el tipo de relación que el niño tiene con el libro, su entorno social, los medios de comunicación, la escuela, la enseñanza de su propia lengua para encontrar que es lo que realmente le atrae y si lo que hasta hoy se proporciona como literatura infantil es lo que al niño satisface, no caer en dar por sabido lo que un niño busca, poner a la mano el libro después de la consulta y el mismo niño discernirá lo que le gusta o no.

Hablemos un poco de lo que en nuestro país se le ofrece a los niños, en el pasado como antecedentes tenemos<sup>11</sup> la labor editorial de la Secretaría de Educación Pública sus *Rosas de la Infancia de María Enriqueta* en los cincuentas, José Vasconcelos con sus *Lecturas clásicas para niños* reeditadas varias veces con sus principios revolucionarios y nacionalistas en donde se ofrecían a los niños una antología universal de cuentos, leyendas, biografías y episodios históricos adaptadas por escritores mexicanos y latinoamericanos, las producciones de Antonio Venegas Arroyo (1850-1917)<sup>12</sup> el cual editaba materiales destinados a los niños algunos escritos por el otros por Rafael Romero, Manuel Flores del Campo entre otros y que gracias a la SEP se encuentran hoy en reproducciones de cuentos y leyendas como *Juan Ceniza*, *La niña de las perlas*, *la Biblioteca del niño mexicano*, *La leyenda del monje blanco*, *La cucarachita Mondinga* y *El Ratón Pérez* (reeditado varias veces, actualmente en 1988 por la SEP) más títulos y colecciones algunas de las cuales contaban con ilustraciones de José Guadalupe Posada y Manuel Manilla. Libros de la colección *Tehuatl*, de la Unidad Mexicana de Escritores a mediados del siglo contando con textos como *Juan Cantimplatas* de Pascuala Corona una de las mejores escritoras mexicanas de literatura infantil apoyada en la riqueza de los relatos populares, la colección de *MI libro encantado* (1959), *Pajarín* (1968) *Banderolas* por citar algunos. A fines de los setenta la SEP realiza una de las empresas editoriales más importantes con la enciclopedia *Colibrí*; una mención merece la obra de Gabilondo Soler Cri-Cri con sus cuentos y canciones

## LECTURAS CLASICAS PARA NIÑOS



DEPARTAMENTO EDITORIAL  
SECRETARIA DE EDUCACION

Portada



¿Ves como en el "mundo" que  
se habla en español. No digas  
que no sabes más de un idioma  
de hablar y sólo el de que dice que lo ves en "mundo" de  
poder de ser. Ya después en esta la cucarachita, se habló,  
se habló, se habló con los países de ser que habla compra  
en el "mundo" que se escuchó el texto hablado en español y  
el texto de español a la vez de ser.



La cucarachita mondinga..

<sup>11</sup> Ibid, p.162.

<sup>12</sup> Ibid, p.139.





El Fondo de Cultura y la orilla del viento



que han perdurado por generaciones, el objetivo de citar a estos autores es recalcar la importancia que estas colecciones adquieren dentro del terreno infantil a nuestros días.

Actualmente la *Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil*<sup>13</sup> presenta diferentes grupos de casas editoras y una amplia gama de publicaciones dedicadas a los niños y jóvenes en estas interactúan escritores con el público enarbolando la bandera del mejoramiento del contacto de la literatura el arte y el niño, aunque el auge de las publicaciones no ha alcanzado, a todas partes, es el caso de comunidades marginales o los niños de comunidades indígenas que siguen en espera de libros en cantidad y calidad, que no acaban de llegar.

Se puede vislumbrar en lo presentado en las ferias la búsqueda de una trascendencia de los estereotipos que se han arrastrado por tanto tiempo y un reconocimiento de distintos temas: como el encanto por el suspenso que parte de relatos tradicionales de brujas, espantos y aparecidos, así como de relatos polielacos como *Sapos y espantajos* de Eliana Albala o *La mulata de Córdoba* y *La fábula del doctor Funes* de Francisco Hinojosa, los libros de viajes como *Salven a mi selva* de Mónica Zak o Regina Hernández con su *Vuelo por la Ciudad*, el relato popular con autores como Inés Arredondo y Ramón Bolívar y el relato abierto y el lector protagonista que es una tendencia en donde el niño interactúa con el libro como en *La legión de la Tarántula* de Pedro Bayona o *El tesoro de Moctezuma* de Héctor Campillo, sin faltar el tema de lo mágico y el humor con Alejandro Aura y *Al otro lado* o *El pizarrón encantado* de Alberto Blanco. Así encontramos a la vez instituciones y asociaciones dedicadas a la promoción de la lectura infantil como la Asociación Mexicana para el fomento del libro infantil y juvenil creada por Pilar Gómez y Carmen Esteva,

El Fondo de Cultura Económica crea en 1991<sup>14</sup> su colección para niños *A la Orilla del Viento* con títulos como: *El sapo que no quería comer* de Martha Sastrías con ilustraciones de Francisco Nava, *Manuela color canela* de Elena Dresser, *Odisea del espacio inexistente* de Monica B. Brozon, entre muchísimos más. La obra de Emilio Carballido aparte de su labor de teatro sus relatos como: *Loros de emergencia* o *Los zapatos de fierro*.

No se puede dejar de nombrar a publicaciones periódicas para niños<sup>15</sup> que en algunas revistas y periódicos han mantenido la tradición de aparecer aunque muchas varían en su duración como proyectos, cuentan con características como aparición de adivinanzas, juegos gráficos, concursos, cartas, manualidades, caricaturas, información de diferentes

<sup>13</sup> *Ibid.*, p. 189.

<sup>14</sup> *Ibid.*, p. 303.

<sup>15</sup> *Ibid.*, p. 281.

índoles como: *Tiempo de Niños* de la SEP, *Chispa* revista de divulgación científica, *Barrilete*, *Cocolitos*, la *Chachalaca*, *La Jornada para niños* y *Un Dos Tres por mí* y *Todos mis Compañeros de la Jornada*; *MI Periódico* de Novedades; *Papalote*, etc.

Como podemos ver el mundo de la literatura infantil ofrece diversidad al niño en la ciudad y en varios estados; al parecer el secreto es acercarse a esos niños de la manera más fidedigna que nos queda a los adultos; el ejemplo y de paso porque no, permitirnos disfrutar junto con ellos de la gama de opciones que se pueden encontrar, lo que nos resaría es poder acercarse a estos títulos en esos lugares en donde no se encuentran para que todos los niños pudieran conocerlos, como productores para público infantil parece necesario pues, no contentarnos con solo llegar a los niños que interactúan en nuestro medio sino pensar un poco más allá, y difundir también lo que en distintas comunidades localmente se está realizando y que constituyen verdaderos documentos para que empecemos a conocernos un poquito y a aceptarnos como un país plural que requiere de diferentes esfuerzos para llenar esos huecos que hemos ido dejando, por lo que son realmente admirables las actividades de grupos como UCIEP<sup>16</sup> y sus Nirondas (zapoteco, el que lee) en donde se busca este acercamiento del niño con el libro y que se han puesto en marcha en el Estado de México y Oaxaca.

Guillermo Bonfil Batalla<sup>17</sup> ya mencionaba que la infancia tiene distintos rostros en nuestro país que se determinan por factores como el ambiente social, así encontramos a niños de entorno rural con diferencias en actividades, su medio, su paisaje, la libertad que les confiere el acercamiento con la naturaleza y niños de ciudad de diferentes estratos con actividades también diversas, unos que se dedican a estudiar otros que tienen que trabajar, todos niños mexicanos. Parecería entonces suficiente con catalogarlos a todos como público infantil sin diferencias? Imaginando que todos requieren y gustan de lo mismo? a manera de conclusión es necesario seguir trabajando y aceptarnos como parte de esta pluralidad ya como editores, escritores, maestros y en especial como ilustradores.

### 3.3. Literatura Infantil Indígena

En el México de hoy, lleno de matices y variedad no podemos seguir concibiendo la idea de la homogeneidad en la cultura y en ningún otro aspecto, somos el resultado del mestizaje, de la mezcla de varias culturas y por tanto plural, esta pluralidad que nos hace ricos;

<sup>16</sup>UCIEP (Unidad de capacitación e investigación educativa para la participación).

<sup>17</sup>BONFIL Batalla Guillermo, *Los diversos rostros de la infancia*, p.1.



La literatura infantil ofrece opciones diversas en la ciudad y en algunos estados...

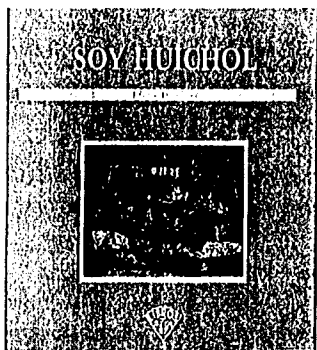


Rostros diversos de la infancia en nuestro país.





Rulfo, J., *Madre e hijo*



*Libros del rincón, SEP*

en el punto anterior ya mencionábamos la importancia de asumírnos como tal.

Un punto fundamental para acercarnos al tema que nos ocupa es esa literatura que se nos fue heredada por generaciones de boca de los indígenas, ya que a pesar de los esfuerzos por castellanizar, catequizar y desaparecer las culturas prehispánicas con la conquista estas se asemejan a una planta que se resiste a perecer por más que se le trate de cortar. Hoy a pesar de las difíciles condiciones de las comunidades indígenas hay pueblos en donde se siguen preservando esas características propias como la lengua, cosmovisión y en la mayoría se lucha por no perderlas: así el náhuatl, con más de un millón de hablantes; el maya con más de seiscientos mil; el zapoteco, el mixteco, el otomí y el tzeltal, el totonaco, el mazahua, el mazateco, el purépecha, el huasteco y el tzotzil, se niegan a desaparecer como otras tantas que ya lo han hecho. Con la revolución la intención era hallar una unidad nacional pensando que esta era la mejor manera de encontrarnos como pueblo que ya no era del todo indígena ni mucho menos español; por tanto durante mucho tiempo se ha venido arrastrando esta concepción, al grado de que en las zonas indígenas se ha buscado dar una educación base con programas similares en todo el país dejando de lado lo que cada pueblo puede aportar. Aún así no se nos hacen del todo ajenas esas leyendas, adivinanzas, cantos, himnos, y juegos de palabras que conforman parte del acervo cultural de nuestros días.

Recordemos que a la llegada de los españoles muchas de las culturas indígenas habían logrado diferentes niveles de representación gráfica o una especie de escritura como la maya, mexica, zapoteca, y aunque en su mayoría sus producciones fueron quemadas se conservan aún códices, estelas y la tradición oral de los pueblos. Se han realizado labores como recopilación, transcripción, y traducción de obras que llegan hasta nosotros como el *Libro divino de los orígenes*, *Himnos sagrados*, *Popol Vuh*, *Chilam Balam* y muchos más. Y aunque esta literatura indígena está aún por difundirse se aprecian intentos de ello en libros como *Lecturas clásicas para niños*, editadas por la SEP en 1924 dirigida por Vasconcelos; la serie bilingüe para adultos *Tradición Oral Indígena* del Instituto Nacional Indigenista y la Dirección General de Educación Indígena de la SEP en los años ochentas; las ediciones bilingües de varios libros en los cuales los niños indígenas describieron e ilustraron aspectos de su cultura, del INI en los primeros años de esta década; los libros *Soy náhuatl*, *Soy purépecha*, *Soy tzotzil*, etc; de la SEP, así como las distintas versiones de leyendas indígenas de escritores como *Blanca Lydia Trejo*, *Silvia Molina*, *Felipe Garrido*, *Francisco Hinojosa*, *Inés Arredondo*, entre otros.<sup>18</sup>

Los mismos libros de texto de la SEP están plagados de adivinanzas y leyendas de origen

<sup>18</sup>REY, op. cit., pp. 41-69.



prehispánico, aunque no existen datos que indique la existencia de una literatura infantil entre los pueblos prehispánicos ya que los que nos remite la historia es que los mayores cantaban y cantaban para todos, y en sus relatos y poemas conviven dos intereses en específico transmitir su visión del mundo y el goce estético, apreciamos así leyendas que dan cuenta del origen del universo, de la vida, de la tierra, el sol, fenómenos atmosféricos, en sí lo que rodea al hombre; relatos que tienen a animales como personajes (semejantes a fábulas de diferentes lugares del mundo) que al parecer en la colonia se utilizaron como recursos educativos por lo que es difícil determinar su origen exacto pero que actualmente se siguen leyendo, con una particularidad en América: el triunfo, de los animales pequeños sobre los poderosos gracias a su astucia, y la influencia de concepciones indígenas que les confieren de los seres humanos, una doble naturaleza humana y animal personificada por los animales.

En la colonia esta tradición oral indígena llega a los niños mexicanos junto a textos religiosos y la gama de canciones y juegos que conforman el folklore infantil español: canciones de arroyo, coplas de nana, cánticos religiosos de Navidad, coplas, cuentos, y en menor medida la tradición oral africana proveniente de los esclavos, en este tiempo los niños en Europa eran considerados como adultos miniatura por lo cual no se les escribía ni editaba más allá que literatura utilitaria, pedagógica, moral y religiosa la interacción más profunda era pues con lo que llegaba oralmente al niño más que los libros; y retomamos la mezcla de estos elementos y muchos más para llegar a lo que encontramos hoy un sincrético folklore actual.

Entre los libros dedicados al folklore infantil mexicano tenemos trabajos de recopilación como: *El folklore literario y musical de México* de Rubén M. Campos; *Lírica Infantil de México* de Vicente T. Mendoza; *Los juegos infantiles en las escuelas rurales* de Ramón García Ruiz; las recientes recopilaciones *Así cantan y juegan en los Altos de Jalisco* de Isabel Galaor; *Así cantan y juegan en el Mayab* de Miguel Góngora y las ediciones de difusión *Cajón de coplas* de Pedro García de León; *Cancionero mexicano* y *Había un navío vío vío...* de María Luisa Valdivia; en los que encontramos esa fusión de la herencia española así como la posterior asimilación con las culturas indígenas, negra, criolla y mexicana.

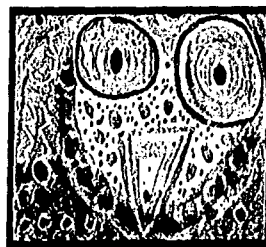
### 3.3.1 Ediciones Bilingües Indígenas de México

Una tendencia editorial reciente es la edición de materiales bilingües en relación a las más de sesenta lenguas indígenas que se hablan hoy en nuestro país, en donde el español y la lengua de las distintas comunidades aparecen tratando de dar la importancia a este sector de nuestra población, un cambio importante que ratifica desde la concepción de una educación plural, los planes y programas para el aprendizaje en zonas indígenas



Ma. Eugenia Jara, fragmento de la portada del libro *Así cantan y juegan en el Mayab*

### ANIMALES MENSAJEROS



ibm

Libro *Animales mensajeros*, Maya.





#### LA CIGARRA

La cigarra es un insecto muy escondido. Se le pasa cantando por el día y por la noche. Cuando se para a cantar hacia arriba de un árbol muy alto, quiere decir que habrá sequía y que será muy prolongada. Si cae la lluvia, en el fondo, entonces la sequía no va a durar mucho tiempo.



#### CH'OCHE'IN

Lo ch'och'in jun'tu' chon yá'el k'a'ac joch ch'a'o' u' l'auu, man'lul's' u' k'aay ja'a' lu'ueo'. Kon lok'lok' k'ay lu'konatobli lo cho'o, tun k'inboik' junp'a'el yoox'in. Wa' lumen kaba lu' chuno' k' aayo, lo yuu'kino' mo'alon u' ton l'el.



Interior del libro maya *Animales Mensajeros*

de nuestra nación hasta no hace mucho tiempo estaba encaminada a la aportación de conocimientos generales a todas las regiones y como se desarrollará con más amplitud posteriormente, se encontraron diversos motivos para determinar la poca funcionalidad de estos sistemas. La Secretaría de Educación Pública propaga una serie de *Leyendas y Cuentos, Tradición Oral Indígena*, a mediados de los años ochenta que no obstante sin estar dirigida al público infantil, es material para maestros y narradores. Este tipo de trabajo lo que busca es esa toma de conciencia de la gran diversidad y riqueza étnica, cultural y lingüística y la consecuente búsqueda del respeto a ella y a sus individuos. Recientemente el Instituto Nacional Indigenista, publicó una colección bilingüe de relatos ilustrados y escritos por niños indígenas en su propia lengua: *Animales mensajeros*, maya; *Día de muertos*, purépecha; *El huapango*, huasteco; *Juegos tradicionales*, tarahumara; *Lucía y su huipil*, tzeltal; *Los pastores de la montaña*, tlapaneco,<sup>19</sup> parte de las ilustraciones generadas en este trabajo se exhiben con éxito en distintos lugares del mundo, entre las que encontramos distintas tendencias desde la ilustración hecha por niños, miembros de la comunidad, e ilustradores. La colección del Rey Momo: *El árbol del durazno*, español-maya yucateco, de Marco Tulio Agullera Garramuño; *Los amigos de la coyota risueña y loca*, español-zapoteco, de Francesca Gargallo; *Cómo fue que hubo tantos coyotes*, español-tzotzil, de Felipe Garrido; *Las aventuras del zoológico ilógico*, en purépecha, de Mario Rey y *Una sonrisa de aljófara*, español-nahualtl, de Becky Rubinstein. La SEP trabaja actualmente en una colección similar y el CIES ha publicado varios libros bilingües de adivinanzas indígenas.

En este rubro llegamos a situar nuestro material de trabajo el proyecto *Anayáwari Iré-tari* o *Las historias de los viejos* que es una publicación bilingüe de un grupo de tarahumaras que encuentran en un principio en la tradición oral el vínculo de transmisión de las historias propias, narradas por los abuelos y que hoy buscan asentar y dejarlas escritas. La tradición oral viene a constituir la literatura más al alcance, por llamarlo de alguna manera, pues mientras en el poema se deben buscar las palabras adecuadas y la trascendencia de estas es primordial; en la tradición oral lo que importa es el mensaje o la historia que relata, el narrador, en este caso particular el abuelo o la gente mayor, transportan de la mano al pequeño tarahumara por los orígenes de las cosas que suceden en su entorno en la realidad; le muestran un pedazo del mundo desde su particular visión y lo adentran en su propia cultura, así a lo largo de fábulas, cuentos y narraciones que nos hablan de árboles peleoneros, una mujer que se convierte en ave, osos solitarios y cuervos que ya no quieren trabajar porque es más fácil robar, se transmite aquello que no quiere dejarse ir con el tiempo sus historias.

<sup>19</sup> Ibid, p. 339.





La comunidad Tarahumara



## 4.1. Comunidad Tarahumara del Ejido San Ignacio

El proyecto *Anayáwari Irétari* en rarámuri, *Las historias de los viejos* en español surge como respuesta a la iniciativas de una comunidad Tarahumara del municipio de Boconyna en Chihuahua, en el intento de conjuntar cuentos que constituyan parte de su tradición oral.

Pero empezemos por situar a nuestra comunidad, la región Tarahumara se encuentra ubicada al sureste del estado de Chihuahua enclavada en la Sierra Madre Occidental, cuenta con situaciones geográficas extremas, desde altísimas cadenas montañosas que oscilan entre los 1,500 m hasta 3,700 m de altitud sobre el nivel del mar, llegando a temperaturas en el invierno de hasta 16°C bajo cero; a grandes precipitaciones conformando barrancas pronunciadas de 500 m hasta 1,200 m sobre el nivel del mar con temperaturas en el verano de hasta 40°C.

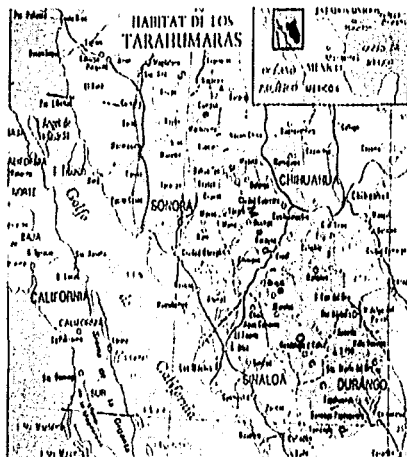
En la región convergen 4 grupos étnicos,<sup>1</sup> los tarahumaras o rarámuris que constituyen un 92% de ocupación indígena regional, los tepehuanos que representan el 7%, plimas 0.5%, y guarafios 1%, quienes comparten

un territorio muy reducido del estado junto con los mestizos los cuales han obtenido por diversos medios los espacios más asequibles y mejor ubicados dejando a los tarahumaras las altas montañas donde los terrenos son malos para el cultivo, cambios climáticos exagerados y donde los servicios básicos son difíciles de recibir. Es esto uno sólo de los muchos motivos por los que en las comunidades tarahumaras se presentan los más altos índices de analfabetismo, desnutrición y mortandad, así como un aislamiento de la gente de las mismas comunidades como del resto del país pues su aparto deriva a una in-comunicación tanto geográfica como cultural. El vocablo Tarahumara es un hispanización del rarámuri (palabra indígena) y quiere decir *planta (del pie) corredora o pies ligeros* ya que ellos tienen como actividad importante la carrera y tienen una fuerza especial para moverse rápidamente entre esa geografía tan accidentada con una gran facilidad.

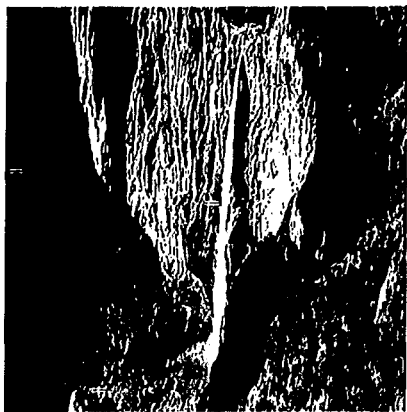
La región se ha dividido en la alta y baja tarahumara, la primera la constituyen los

<sup>1</sup> Datos obtenidos en el Informe del Programa de Atención a Comunidades Indígenas de la Sierra tarahumara, 1995.





Ubicando a los tarahumaras



Ojo de agua

asentamientos hechos en las altas montañas entre bosques de pino, encino, álamo, fresno y roble, regiones ricas en especies maderables las que se han dedicado a explotar los maderas que ven el fruto mercantil de dichas regiones, las comunidades tarahumaras sin embargo no reciben de este negocio más que la tala inmoderada, y con esta el daño ecológico ya que no hay regeneración equilibrada de la tierra, y la pérdida de su espacio habitable, dentro del bosque en altiplanos y solares se dedican a una agricultura difícil ya que el terreno no es propicio y el agua no llega hasta ahí.

La baja tarahumara la constituyen los asentamientos hechos en barrancas en donde el clima es más tendiente a tropical, la vegetación es más basta y no es tan difícil la siembra pero en su mayoría está ocupada por mestizos, suele ocurrir que el indígena lleve un sistema nómada ya que por necesidad tiene que hacerse de una casa en las montañas para el verano y cueva o casas de barro y piedras para el invierno en las barrancas. Los indígenas que viven en las montañas por lo regular son más herméticos y reacios al contacto con los *chabochis* o mestizos, en las comunidades de la baja tarahumara existe una correlación con la forma de vida del mestizo y una asimilación de sus valores y costumbres.

La actividad principal del indígena actualmente es la siembra y complementan sus ingresos con recolección de plantas medicinales, y en una mínima parte con la elaboración de artesanías. Además del gran índice de migración hacia Sinaloa para trabajar como jornaleros, a Cd. Delicias y Chihuahua para emplearse como mozos o vivir de *córma* (obligación de todo tarahumara de dar de comer al que no tiene) que hoy se traduce en limosna.

En el tiempo de la colonia uno de los atractivos de la región para los españoles fue la extracción de oro, plata y uranio de la región, hoy la madera y el cultivo clandestino de amapola y marihuana constituyen uno de los ingresos importantes para mestizos además de el ganado caprino, pero a su vez significa problemas para los indígenas.

Los ríos que riegan a la Sierra Tarahumara son afluentes del río Mayo se dividen en río Verde, Batopilas, Urique y Chinipas y se cuenta con cascadas y lagunas como las de Basaseachi, Aboreachi y Arareko las cuales muestran verdaderos espectáculos al visitante por su majestuosidad y belleza; en donde se ha empezado por medio de particulares a hacer una explotación turística de la región, es aquí precisamente donde ubicamos nuestra comunidad a un costado de la Barranca del Cobre en el ejido de San Ignacio de Arareko.

Chihuahua cuenta con 67 municipios en total de los cuales 17 tienen ocupación indígena, el municipio de Bocoyna en 1998 según el INEGI<sup>2</sup> presenta un grado de marginación media una población total de 33, 233 habitantes de los cuales solo el 16% son personas

<sup>2</sup> SEDESOL, 1998.

hablantes de lengua indígena. Es importante destacar que esta comunidad converge directamente con mestizos y al estar junto al lago de Arareko con afluencia turística por lo que empiezan; al ver sus situación precaria de vida y los constantes abusos de que son víctimas, a buscar una mejor forma de organización que pueda sacar adelante a sus niños y familiares que enferman, están mal nutridos entre otras cosas.

En el ejido de San Ignacio de Arareko en el año de 1992<sup>3</sup> se constituye la Sociedad de Solidaridad Social, *Karl Igómari Nivara* que quiere decir: *La casa es de las mujeres*, como fruto del esfuerzo de un grupo de mujeres cuyo objetivo es de dar respuesta a problemas de salud, de sus mismas familias, deciden estudiar con asesoría, la situación de familias afectadas; ellas se percatan de puntos comunes en los casos como: alcoholismo del padre y analfabetismo de la madre, escasez de recursos económicos sobre todo de la mujer, es así como se implementan varios proyectos todos con el objetivo primordial de mejorar la calidad de vida de los habitantes de estas comunidades y principalmente de las mujeres.

Hoy esta sociedad y después de mucho tiempo de esfuerzos, cuenta con una tienda de artesanías, tres tiendas de alimentos en diferentes comunidades, en donde se venden productos básicos a un menor precio y la venta de éstos sirven para brindar alimento gratuito a las familias que tienen hijos con 2º o 3er grado de desnutrición, además de algunos proyectos sociales como el llamado *de mujer a mujer aprendemos más* en el que un grupo de 10 mujeres se dedica a alfabetizar a las niñas y mujeres para que aprendan lo básico de la lectoescritura, además de que a partir de su propia reflexión tomen conciencia de su realidad y puedan hacerle frente. Los hombres trabajan, después de al principio estar renuentes, en conjunto en proyectos de *Masculinidad y salud reproductiva* y en *Busca de una agricultura sustentable*.

Desde hace cinco años, las mujeres de la sociedad y los hombres de estos proyectos deciden tomar la educación de sus hijos en sus manos para unirlos a la vida de su pueblo, ya que se compartía la idea de que la educación que era impartida a los niños no cumplía con objetivos comunitarios, según un padre de familia: "en las escuelas se les enseñan cosas para ellos mismos. Para que les sirvan nomás a uno, no para la comunidad, no para ser un buen gu'ávirame (ayudador)".<sup>4</sup> Anteriormente los sistemas de educación y en general de cultura buscaban la integración de minorías y en las escuelas se enseñaba en español co-



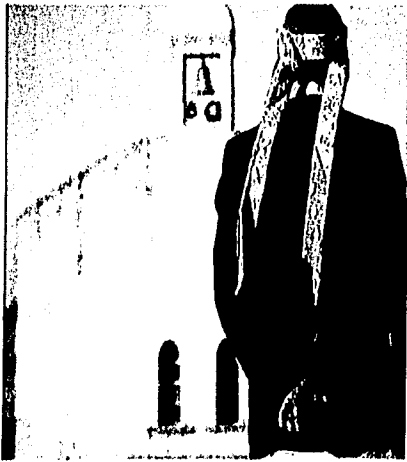
Mujeres tarahumaras



Los proyectos sociales sirven para dar de comer a las familias que presentan grados de desnutrición

<sup>3</sup> Información recabada con miembros de la comunidad en septiembre del 2000.

<sup>4</sup> SEDESOL, p. 35.



El tarahumara vive en constante choque de culturas



Las personas mayores cuentan con el respeto de la comunidad por su sabiduría y experiencia.

sa que para los niños era difícil si aún no se identificaban con su lengua de origen, se hacía de lado su cultura, y se instruía en situaciones no familiares al alumno y por tanto al no identificarse poco atractivas, pues nada tenían que ver, aspectos como calendarios y horarios que no tomaban en cuenta los ciclos agrícolas y migratorios.

La intención es que los niños sean parte de la organización que se está generando, así empiezan a trabajar en la escuela *Binkwami Rarámuri Nihvara* que quiere decir la lección es nuestra que pertenecía a la Iglesia, poco a poco y con asesoría construyen su método de enseñar y de crear relaciones de igualdad entre niños y niñas como las que desean vivir entre hombres y mujeres.

Para lograr la manutención de la escuela se recurrió a las agencias de cooperación internacional como la Asociación Alemana para la Educación de los Adultos o el Instituto de la Mujer en España, sin embargo con la intención de convertirse en una escuela autosuficiente, se conformaron los proyectos como un camión de ruta, una panadería.

En el mes de junio del 2000 se logra la incorporación de dicha escuela a la SEP como escuela privada propiedad de la Sociedad de Mujeres, siendo así la primer escuela indígena dentro del estado de Chihuahua que es propiedad de la gente además de estar totalmente dirigida y administrada por miembros de la comunidad.

Precisamente en este contexto surge la idea de elaborar un libro que hable de aspectos básicos de ellos mismos, aspectos que han creído desde el tiempo de los abuelos y mucho más atrás y que los hacen ser lo que son, en sí su cultura; para que por medio de estas *historias de los viejos* (título del libro) se constituya un canal dirigido a los niños, ya que para esta comunidad y para los Tarahumaras en general la familia es la base de su sociedad, el padre es la autoridad máxima del núcleo familiar y cada miembro tiene su propio papel y aporta su fuerza de trabajo en el campo o en la casa, así el anciano es sabio por tener más tiempo aquí y conocer más de la vida, hay que escucharle pues su opinión es muy estimada, su objetivo es llegar a los niños en una transmisión de ideas por medio de cuentos en donde se hable de conceptos básicos por ejemplo: su relación con dios y la naturaleza; el Tarahumara tiene una concepción animista del mundo, pues todo lo animado y lo inanimado tiene para ellos una vida espiritual, su cosmovisión por ejemplo se identifica con los astros y así el sol Dios, es Onorúame y su pareja la luna Everúame; el bosque por ejemplo es su casa y su entorno además de que los árboles son seres espirituales que interactúan con ellos, es un espacio de reproducción social y cultural, sus asentamientos son complejas adaptaciones a las características de su entorno natural y encierra una racionalidad en la que se ubican como partes de un nicho ecológico más que poseedores de recursos para la explotación, su razón productiva es obtener del medio sólo lo necesario para la vida.

...Dios pensó un rato y finalmente tomó en cuenta a los animales pequeños, —si va a haber muerte, —les dijo— pero los que van a tener más larga vida van a ser los pinos, los encinos y otros árboles más porque ellos no caminan, no pisan ni hacen daño a nadie,— es por eso que existe la muerte y los árboles duran tantos años...<sup>5</sup>

Otro ejemplo de los aspectos a preservar es su forma de vestir; en su mayoría la gente de la comunidad sigue conservando su vestimenta tradicional que los distingue del mestizo y de otros indígenas de la región, las mujeres usan faldas y blusas hechas por ellas mismas con telas estampadas de colores y se atan en la cabeza pañuelos como protección e identificación, los hombres usan blusas de manta pañuelos en la cabeza y hoy han cambiando en algunos lugares el taparrabo por pantalones de tela, constituyendo uno de los más importantes elementos de identidad étnica para este grupo. En sí las historias del libro son como ellos mismos sencillas pero llenas detalles espectaculares; y en un lenguaje totalmente simple recorren aspectos de la vida y cotidiana y dan explicaciones a los mismos.

La comunidad por su ubicación no se encuentra aislada del todo ya que el estar recibiendo visita extranjera y tener relación continua con el mestizo busca la posibilidad de aprovechar la situación y obtener beneficio económico de esta; pero existe el temor de perder su cultura por la influencia; deciden entonces reforzar en el aspecto educativo sus raíces y así el proyecto es conformado en una tarea conjunta entre maestros, padres, madres, abuelos, abuelas, niños y niñas; siguiendo la dinámica de primero platicar con los alumnos del libro, éstos recopilaban las historias que sus padres y abuelos les contaron, y los maestros se encargaron de escribirlas y traducirlas al español e ilustrarlas.

Este proyecto es presentado a concurso dentro de la convocatoria de la Dirección General de Culturas Populares en el estado de Chihuahua PACMYC resultando ganador y contando con el apoyo de el Instituto Chihuahuense de la Cultura se procede a su impresión, llevada a cabo en septiembre del año 2000, con el tiempo y con la intención de incrementar los alcances del libro, de que éste llegara a los miembros de la comunidad y de ser posible al exterior, en respuesta al interés prestado por gente de diferentes lugares al proyecto, se formula la necesidad de hacer un rediseño que aproveche todo el esfuerzo ya realizado aportando en el aspecto gráfico algo más a dichas historias.



El abanderado de la ceremonia ritual



Gustan del color y los estampados en sus prendas de vestir.

<sup>5</sup> Josefa Rivas, maestra tepehuana del municipio de Guadalupe y Calvo.





#### 4.2. El niño Tarahumara

Este trabajo desde su concepción y su realización está enfocado a los niños asistentes a la escuela de la comunidad del Ejido de San Ignacio de Arareko. El niño de la comunidad de Arareko cuenta particularmente con un hermoso ambiente natural un lago rodeado de montañas llenas de vegetación, en la altura el bosque y en su entorno árboles de plátano, limón, naranja, y siembras de maíz, frijol y aguacate. Los animales existentes son bueyes, burros, cabras, perros, venados, osos, coyotes, conejos, aves como ligullas, cuervos, entre otros; a primera vista podría decirse que parece un ambiente de abundancia y fertilidad, pero esta concepción cambia cuando se advierte que la tierra cultivable es poca o no les pertenece a ellos y apenas da para el consumo familiar.

Nos enfrentamos ante una población infantil de una comunidad rural indígena que oscila entre los 6 y 12 años, y que hablan en su mayoría rarámuri, y otros español, una de las intenciones de sus padres que tiene como prioridad, entre muchas otras, es la preservación de la lengua, por lo que los cuentos son presentados tanto en español como en rarámuri, el rarámuri proviene de la familia plima-cora del tronco yuto-nahua, y a pesar de la dispersión entre las comunidades no presenta grandes diferencias dialectales.

Podemos mencionar que la vida familiar y comunitaria es el espacio donde el niño rarámuri adquiere los conocimientos necesarios para actuar según las normas culturales del grupo. En el desarrollo de la vida cotidiana los adultos, principalmente los padres, abuelos y mayores proporcionan al niño los conocimientos acerca de la naturaleza, el trabajo, las reglas de la vida social y la cosmovisión inherente a ellos. Las reuniones dominicales propician también la socialización de conocimientos, valores y comportamiento que permitirá a los niños interiorizar la cultura.<sup>6</sup> Los niños en su vida cotidiana deben enfrentarse como ya es sabido a condiciones de desnutrición, enfermedades, trabajos del campo, tareas domésticas, que a veces provocan el ausentismo de la escuela, así como a condiciones precarias en la vivienda, falta de recursos, aparte de que se rigen por situaciones diferentes a las de un niño de la ciudad o de algunos otros pueblos rurales, desde el paisaje con barrancas pronunciadas y altísimas montañas, piedras majestuosas hasta el hecho de tener un sistema de gobierno autónomo y un lenguaje diferente.

Anteriormente el niño rarámuri debía enfrentarse a un panorama educativo en la región manejado por las características del modelo educativo imperante en el cual no se consideraban las diferencias lingüísticas y culturales de la población, en donde no se tomaban en



Un rostro infantil

<sup>6</sup> SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL..., op. cit., p. 35.

cuenta las obligaciones familiares de los niños ni los ciclos agrícolas y migratorios, y con los cuales el niño no tenía relación ya que su experiencia vital poco tenía que ver con ellos, el resultado eran niños desertores por cuestiones de trabajo porque lo que les enseñan en la escuela no les interesaba, y en otro extremo niños que renegaban de lo rarámuri porque según sus padres se les educaba como *chabochis* (mestizos).

A partir de 1967 se empieza difundir la creación de albergues escolares con la intención de dar educación a todos los niños indígenas, pero los resultados que en su mayoría se obtenían eran niños que ingresaban más por la comida y que desertaban porque eran alejados de sus familias y costumbres, y otros niños que al regresar a sus comunidades se sentían ajenos a la vida de sus núcleos familiares, ya habían perdido la lengua rarámuri y se percibían inadaptados, a fines de los años 80 la Coordinación Estatal de la Tarahumara (CET) busca la construcción e implementación de un modelo educativo bilingüe bicultural para los niños de Chihuahua, que propone la educación en lengua propia, respetando las tradiciones y la cultura de los niños indígenas se han impreso libros de texto en lenguas indígenas, guías para el maestro y programas de preescolar a sexto año, y no sólo en rarámuri sino también en tepehuano, pima y guaraní, además de becas alimenticias, no obstante enfrentan distintos problemas como resistencia de maestros, el que aproximadamente el 30% de los maestros no sean hablantes de alguna lengua indígena, problemas administrativos etc. Aún así en los últimos años se habla de la propuesta de un Plan Estratégico (1997-2005) bajo los principios rectores de la participación directa de maestros, padres de familia, miembros de la comunidad y alumnos a ciertos niveles, y que estos definan los contenidos y métodos pertinentes, temas como los de género, productividad, derechos humanos, democracia y culturas alternativas, plural, por ser incluyente, la construcción de un modelo educativo que parta de los proyectos que cada escuela comunitaria define para generar los proyectos de la zona escolar.<sup>7</sup>

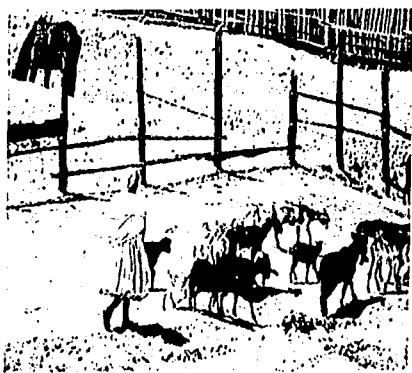
En la escuela de la comunidad existen tres ejes transversales, los cuales se consideran las más importantes: la igualdad de oportunidades y de derechos, el cuidado y respeto al medio ambiente y el respeto y amor a la cultura. El programa utilizado toma como base los contenidos marcados por la Secretaría de Educación Pública, pero con la necesidad de ampliarlos, ya que la idea es que estos niños tengan conocimiento sobre la cultura, la ela-



El abuso y el autoritarismo son aspectos del trato del Indio tarahumara con los mestizos

<sup>7</sup> En 1997 se cuentan con 101 albergues escolares de la sierra tarahumara, así como Internados o Centros de Integración Social (CIS), albergues del INI y la Dirección de Educación Indígena de la Secretaría de Educación Pública y Conasupo.





Se llevan a cabo actividades como el pastoreo de animales

boración de proyectos, la organización ejidal etc., ya que como la comunidad argumenta que si bien es cierto algunos niños y niñas seguirán estudiando en la secundaria, la mayoría será la única educación que reciba en su vida. El método utilizado se nutre de varias teorías o ideas, como el empleo de algunos materiales Montessori, ya que con ellos las niñas y los niños pueden aprender más fácilmente por partir de lo concreto, es decir de lo que se puede ver y tocar a lo abstracto lo que requiere un esfuerzo mayor. También se emplea la educación personalizada para tener un seguimiento del proceso de cada niño, ya que faltan mucho por los trabajos al campo, y finalmente se emplean ideas de Paulo Freire al vincular lo que los niños aprenden y hacen en la escuela con lo que les rodea, su propia realidad y la de su comunidad.

Parecería que los niños a los que nos dirigimos son pequeños que deberían tener un conocimiento de la lectura y escritura para poder leer los cuentos presentados y sin embargo la labor de este libro se dirige a varios niveles de comprensión, ya que el niño que no tiene ningún acercamiento al español lo leerá en taráumuri, los que no saben leer harán la lectura de imágenes y los de el exterior de la comunidad lo leerán en español pero tendrán contacto con la lengua indígena.

A este respecto, los métodos empleados dentro de las comunidades rurales, encontramos que muchos son los aspectos que se deben de tomar en cuenta para llevar a cabo correctamente el proceso de alfabetización como la historia particular de los niños, sus condiciones familiares y comunitarias; mientras que en casos de niños ubicados dentro de la urbanización el proceso de lecto-escritura es apoyado por el medio, en cuanto a que las actividades cotidianas del niño implican el uso de la lectura, como las señalizaciones en calles, letreros de tiendas, carteles propagandísticos, así como las envolturas de diversos productos que tanto los padres como los niños consumen; en un niño de la comunidad rural las actividades realizadas se encuentran inmersas en un ámbito donde la lectura es muy poca o prácticamente no es utilizada, estas actividades son como ya mencionábamos arriba: el cuidado de animales, tareas domésticas, acarrear leña, buscar agua, cuidar a hermanos pequeños,<sup>8</sup> entre otras. En las comunidades tarahumaras las familias como núcleos conforman ranchos(1 a 4 familias), rancherías (5 familias a 20) y pueblos principales (más de 20 familias) en donde se encuentra por lo regular la iglesia, la escuela o albergue, etc. El ejido de San Ignacio se encuentra en esta última categoría

<sup>8</sup> FERREIRO Emilia, Las condiciones de alfabetización en el medio rural, p. 4.

por lo que los niños tienen un poco de más acceso a medios como radio y en algunos casos televisión por el contacto con mestizos de la región, aún así su interacción primordial es con la naturaleza ya que aquí es donde encuentran su lugar de trabajo y de juego. Por tanto es fundamental que al llegar el niño al aula exista la atracción al proceso de aprendizaje con materiales didácticos vistosos y que tengan que ver con su entorno y en ello reside la importancia de nuestro proyecto.

En las comunidades rurales se advierte comúnmente la interacción dentro de un mismo salón de clases de niños de diversas edades, escuela unitaria (un solo maestro para todos los grados) a los que se dividen por niveles de aprendizaje que son determinados no tanto por la edad como por la relación que hasta entonces llevan con la lectura y escritura. Apoyándonos en un proyecto de alfabetización rural realizado en distintas comunidades del país, encontramos una división que nos dará una idea general de las características y preferencias de los niños en cuanto a textos según su edad y acercamiento a las letras.

| Estudio Realizado en distintas comunidades del país, preferencias de los niños en el medio rural <sup>9</sup> |  |  |  |
|---|--|--|--|
| Nivel   | Edad <sup>10</sup>   | Características  | Preferencias   |
| I   | Los más pequeños ubicados entre 1 a 4 años y oyentes niños con poca o nula interacción con la escritura. | Lectura de imágenes<br>Interés en manipular objetos  | Nanas, juegos de manos, arruyos.<br>Libro-juguete-objeto.<br>Ilustraciones grandes, claras y sencillas   |
| II  | Niños y niñas entre 5 a doce años.   | Siguen la secuencia de la historia.<br>Identificación con personajes.<br>Les ayudan a ampliar experiencias<br>Imaginación de situaciones.<br>Desarrollo de la observación.<br>Niños que expresan sus miedos.<br>Aún sienten interés por imágenes pero son más elaboradas, coloridas y como ellos mismos las determinan "no serías."<br>Niños que ven en la lectura un medio para comunicar mensajes. | Libros con finales comprensibles.<br>Textos breves, divertidos, fáciles de entender.<br>Historias con diálogos.<br>Relatos con protagonistas, animales y monstruos.<br>Cuentos fantásticos, humor, ternura.<br>Cuestiones de la vida cotidiana<br>Juegos de palabras, trabalenguas, rimas adivinanzas.<br>Ritmo, rima y repeticiones.<br>Números y letras.<br>Los maravillosos, hadas.<br>Libros con experiencias y objetos conocidos. |
| III   | Adolescentes entre 12 y 18 años.   | Interacción más amplia con el lenguaje, la escritura y el deseo de producción<br>Conflictos emocionales y sociales   | Libros de humor. Superación de limitaciones, aventuras, suspenso, misterio, protagonistas jóvenes, hazañas e invenciones.<br>Enamoramiento.  |

<sup>9</sup> Tabla recopilada de datos obtenidos del proyecto de Emilia Ferreiro de Las condiciones de alfabetización del medio rural, 1991.

<sup>10</sup> Cabe mencionar que la edad puede variar ya que se delimitan los niveles por la interacción del niño con la escritura.





El tipo de prendas comunes, bandas en la cabeza, colores llamativos y telas estampadas con motivos florales

Estas Investigaciones se realizaron con niños que en comunidad rural tienen acercamiento a los textos gracias a las diferentes campañas de la SEP y CONAFE, con el fin de tener un panorama de la preferencia de los niños dentro de el ámbito rural, nuestra comunidad como mencionábamos antes sigue un sistema ecléctico (como ellos mismos lo denominan) de enseñanza en donde conjuntan aspectos empleados por la SEP con materiales Montessori y teorías pedagógicas como la de Paulo Freire, lo que buscamos es que situemos la preferencia de nuestros usuarios que se conforman entre las edades de 6 a 12 años, aunque dentro de esta misma edad muchos no saben aún leer nuestra intención es que por medio de la imagen puedan acceder a una lectura de tipo visual que atraiga su atención y que en determinado momento les sirva como material didáctico para realizar otros ejercicios.

La tabla nos da una idea bastante amplia de preferencias en las cuales es importante reiterar que existen sus excepciones, ya por las diferencias entre una comunidad a otra, sin embargo nos aproxima a la concepción de que el niño en ambiente rural se desarrolla de una manera distinta pero no por esto nula, esto nos hace constatar que "los niños rurales no necesitan una educación especial, sino servicios educativos de buena calidad, la misma que todos los niños necesitan"<sup>11</sup> una educación como es el caso de la comunidad de Bocoyna, aterrizada en las necesidades del niño y su entorno, por ejemplo.

Un punto importante en cuanto al manejo de la imagen; encontramos que niños de las comunidades rurales gustan de ilustraciones divertidas que proporcionen colorido al cuento o narración y en el caso específico de el niño rarámuri el gusto por libros con experiencias y objetos conocidos que se maneja en el cuadro, situándonos en la edad de nuestro usuario nos remite a que lo que el cliente busca ofrecer a l niño es una identificación con su entorno y un reconocimiento de su cultura.

Se cuenta con el dato de que en diversas comunidades del país como Oaxaca se realizan ejercicios denominados "tertullas culturales"<sup>12</sup> en donde una persona mayor, o narrador cuenta historias y cuentos a los niños, con el interés de recuperar la tradición oral del pueblo como parte del legado de las comunidades que se hereda por generaciones y que permite su identidad, además de conocer más acerca de su pueblo; esto nos remite al ejercicio hecho por la comunidad, pero con el interés de dejarlo plasmado en un libro que puedan tener los niños como material de apoyo y esparcimiento a parte de preservar esas historias transmitidas por generaciones.

<sup>11</sup> FERRERO, op. cit., p. 119.

<sup>12</sup> PROYECTO DE LA UNIDAD DE CAPACITACION PARA LA PARTICIPACION (UCIEP); Proyecto NI Roonda, Antología del módulo básico de capacitación a promotores de la lectura y escritura, p.13.

El hecho de que los autores de los cuentos sean miembros de la misma comunidad hace que el valor del libro para los niños cambie y con respecto al acto de escribir que por tanto tiempo se ha limitado al hecho de copiar o el dictado en la enseñanza de la escritura, otorga a estos niños una dimensión diferente, la idea de que se pueden construir textos con sentido y significado para ellos, ya que se partiría de sus propias ideas, además de la unidad que es visualizada en la comunidad, el trabajo en conjunto y el hecho de que un segmento del pueblo Tarahumara que por tanto tiempo se ha estigmatizado como cerrado y reacia al conocimiento de sí mismos deje entrever el interés de consolidarse como una cultura que no se ha perdido sino que aún más tiene interés en que se conozca parte de lo que son y lo que piensan, deja en estos niños la semilla de respeto a sus raíces y un intento de abrirse y darse a conocer.

El trasfondo que impulsa a los padres de esta comunidad a realizar todas las actividades que hasta hoy con tanto esfuerzo han llevado a cabo no es otro que el de dar a sus hijos educación y amor por sus raíces para que puedan estar mejor preparados ante las circunstancias que enfrentan diariamente como la segregación por parte de los mestizos, la proliferación del narcotráfico, los abusos con la repartición de la tierra, la tala inmoderada, la mala impartición de justicia, pero sobre todo para que lleguen a consolidar la aceptación de la pluralidad cultural y étnica en el país y el derecho del indígena a conservar sus costumbres y tradiciones.

#### 4.3 Análisis del Proyecto anterior

El libro que *Las Historias de los Viejos*, (*Anayáwari Irétari*) es presentado en un formato de medio oficio 17 x 21.5 c.m impreso en papel couche a una sola tinta en interiores y a color en portada y contraportada con un barniz en las mismas, este libro es el resultado de el esfuerzo de sus autores Isidro Sebastián Pancho, Candelaria Rublo Vega, Benjamín González, Paula Batista Ventura, Amelia Rublo, ilustraciones de José Daniel Batista (maestro de artes plásticas de la escuela Binhwami Rarámuri Nitwara) y Ramón González niño de 10 años que ilustra portada y contraportada miembros todos de la comunidad de San Ignacio, al necesitar un rediseño es necesario analizar los aciertos y errores para partir a la nueva propuesta a continuación presentaremos un cuadro en donde procederemos a la descripción y análisis de cada una de las partes del proyecto bajo los rubros de composición visual, uso del color, elementos gráficos empleados, legibilidad e impacto e impresión.



Portada del proyecto anterior



| Aspecto a considerar            | Descripción  | Composición Visual   | Uso del color   |
|---------------------------------|--|--|---|
| Portada                         | <p>Se muestra una selección de color de 21,5 x 17 cm. impresa en papel cuche paloma con un dibujo realizado por un niño miembro de la comunidad circunscrita en una especie de arco con bordes difuminados que está sobrepuesto en un fondo con textura constituida partir de una síntesis de un personaje de repitil, el título en español en la parte superior e inferior el título en tarámturi.</p>  | <p>La justificación de los elementos es centrada al igual que los textos de los títulos que enmarcan al dibujo mismo que contiene cuatro personajes que guardan cierta simetría en su disposición, por lo que le hace un envolvente estático y pesado a la composición, a pesar de la utilización de diversos elementos (repetidos en el fondo) que se intuye buscaban proporcionar movimiento y dinamismo, lejos de ayudarle le confiere un carácter recargado de los elementos que terminan cumpliendo en jerarquías visuales.</p>   | <p>Los predominantes son el azul del fondo, en la ilustración que utiliza colores muy vivos algo que parece acertado por el colorido de los vestidos de la comunidad Tarahumara sin embargo en esta composición se encuentran colores fríos, azul verde, morado lo cual aunado al fondo confiere una atmósfera neutral ya en combinación.</p> <p>Los elementos tipográficos de los títulos presentan texturas visuales a semejanza de manchas de colores amarillos verdes rojas moradas que se supone intentan dar un carácter infantil al discurso visual pero que vienen a competir con los demás elementos y no cumplen tal función.</p> |
| contraportada                   | <p>Se observa a todo lo largo un dibujo infantil de casas y árboles interesante en cuanto a la concepción del niño y su entorno en la comunidad, en la parte inferior los logos de los organismos participantes en la Impresión del proyecto</p>   | <p>Todo lo cubre la ilustración cosa que hace que ambas portadas no tengan relación, no parecen parte de la misma cosa y en el extremo inferior aparecen tres logotipos también centrados.</p>   | <p>El color de la ilustración de la parte posterior presenta tonalidades azules y verdes muy pálidos en un blanco del papel que se los come, con esto existe mucho contraste entre la portada y la contraportada.</p>   |
| diseño editorial (diagramación) | <p>El espacio se encuentra dividido en dos columnas de 6 cm. que en ocasiones se convierten en una abarcando el espacio de ambas, con un medianil de 2.3 cm, márgenes laterales de 1.3 cm. Superiores de 1.3 cm y margen inferior variable, las cajas de imagen obedecen a la misma forma de arco o puerta con que esta delimitada la ilustración exterior en la primer hoja no hay registros ni dedicatorias aparece un índice doble, español-rarámturi con tipografía avant garde médium de aproximadamente 12 puntos detrás de el índice se encuentran los créditos y agradecimientos y figuran de nuevo los logos, los folios son ubicados en las esquinas exteriores de la página en el extremo inferior. Se emplean capitulares en una tipografía Comic sombreadas.</p> <p>Los títulos de los cuentos se presentan en la misma fuente Avant Garde negrilla y más grande en la parte superior de la columna centrada.</p> | <p>Visualmente el espacio es cuadrado por la distribución de las columnas justificadas y el empleo de una tipografía muy redonda y plana, el aspecto es en sí pesado pero a la vez austero, el medianil tan grande hace que se pierda ritmo en el espacio, lo corta.</p> <p>El uso de capitulares con envolventes cuadrados en una tipografía tan diferente hace que una vez más se limite el espacio y se interrumpa una secuencia visual en todas las ocasiones las páginas pares obedecen a la distribución de dos columnas, pero las páginas impares presentan, a veces una columna extensa o las mismas dos columnas, pero es aquí donde las cajas de imagen se ubican.</p> | <p>Los interiores no presentan color, solo el negro, cosa que hace que perdamos ese buen sabor de boca que nos deja la ilustración inicial y nos fundamos en blanco y negro.</p>  |
| Ilustraciones                   | <p>Las ilustraciones se presentan en su mayoría a línea, son composiciones que acompañan de una manera congruente al texto son circunscritas en un arco a manera de puerta, y son realistas, existen elementos humanos, animales, paisajes, etc.</p>   | <p>Las composiciones se muestran elaboradas, los personajes no son presentados aislado sino inmersos en un ambiente, no tienen mucha plasticidad se hallan un tanto rígidos en sus proyectados movimientos.</p> <p>Visualmente las imágenes presentan composiciones cotidianas no rebuscadas que acompañan al texto y corresponden bien al texto pero no le aportan elementos nuevos ni lo hacen muy atractivo.</p>  | <p>Es lamentable la ausencia del color ya que los miembros de la comunidad Tarahumara son identificados por la utilización de colores brillantes y esmaltados profusos en su vestir, cosa que podría haberse solucionado utilizando tal vez texturas visuales en los dibujos.</p>   |

## Elementos gráficos

Los elementos gráficos que llaman la atención por su profusión son estas especies de reptiles, lagartijas realizadas en síntesis de líneas con sombreado que no presentan al parecer ninguna relación directa con la Ideología o características de la comunidad, lo que nos lleva a la conclusión de que su presencia no obedece a ninguna razón en específico, la tipografía empleada en los títulos es Avant Garde Medium tratada con filtros que simulan textura, ambas son diferentes una presenta manchas verdes y amarillas la otra variedad de colores, no hay correspondencia y no se apoya el hecho de que ambas digan lo mismo en distinto lenguaje. Por su parte la utilización de un marco que corta el dibujo tampoco parece obedecer a ninguna otra razón que un mero adorno, pero este corte nos da la idea de quedarnos con ganas de ver el dibujo completo.

Los elementos que predominan en esta sección son los logos (tres) de instituciones auspiciantes y que por su tamaño algo excesivo acaban con el efecto sutil del dibujo ya que adquieren más peso visual.

En el extremo inferior una plega blanco y negro de las lagartijas en una línea tan fina que apenas si se perciben aparece con frecuencia.

Y las letras capitulares saltan por su plasta negra y su sombra que contrasta demasiado con lo claro de la mayoría de los elementos al igual que los textos.

La línea empleada es muy tenue por lo que la expresión se ve mermada, en las ilustraciones en donde se emplea cierto tramado se aprecia una mejor resolución de las mismas algo no idóneo es la utilización de una técnica de grafito a línea ligera en un papel blanco.

## Legibilidad

Tanto la imagen como el texto inferior son legibles sin embargo en el caso del texto superior la legibilidad se ve mermada por la variedad de elementos y colores que se mezclan y llegan a hacer problemática la decodificación.

Existe un error en el acomodo de los títulos ya que primero en la lectura de arriba hacia abajo se presenta el título en español entre paréntesis y en la parte superior el título en tarámturi, aspecto que sería más conveniente invertir en orden de aparición para realmente relacionar que es la traducción del título.

La legibilidad de los logotipos es predominante contra el dibujo e tonalidades suaves y elementos esparcidos en el espacio del papel, era importante jerarquizar o equilibrar ambos.

La legibilidad se puede mencionar como aceptable si tomamos como aspecto a considerar solo el hecho de que se puedan leer los textos pero en cuanto a carácter o que indique algo el diseño es muy neutral, con respecto al tema que se trata aunque sí legible.

Lamentablemente la línea tiene baja resolución y en algunos casos se pierde en claridad en la lectura de las mismas.

## Efectividad e Impacto

La ilustración por la utilización de la técnica, lápiz de cera o crayola, los colores y los cuatro personajes que muestran la vestimenta tradicional tarahumara, muestran un impacto visual efectivo, se puede decir que es lo primero que se lee visualmente al observar la portada no obstante al pasar al título para encontrar la referencia de a qué pertenece, la mirada se pierde en los elementos y por un momento no nos remite el título lo mismo que el dibujo pues el primero no parece ser parte de el segundo, para el efecto del público al que va dirigido la ilustración es candidata a producir fuerte identificación de parte del usuario.

Todo dependería de la intención, pero definitivamente no parece adecuado que todo el crédito e impacto se lo lleven las instituciones y no el dibujo que representa la ideología del niño tarahumara, por su parte el dibujo no parece pretender algo distinto su atractivo radica en su sencillez.

En cuanto al Impacto se refiere no proporciona sorpresa alguna la tipografía nos remite a los libros de texto, y a un diseño tradicional, al ser un diseño en el que predomina la estructura cuadrada, y el blanco no remite impacto y tampoco un carácter, es neutral como mencionábamos en otro punto y a la vez frío hacia el tema. Por lo que la efectividad en cuanto a la percepción del usuario no provoca mayor efecto.

Las imágenes en cuanto al contenido son efectivas al representar el medio de los niños de la comunidad sin embargo con todos los elementos deficientes el impacto se ve mermado en la demanda del gusto infantil, y con mayor razón de comunidades rurales en donde el movimiento, el color juegan un papel sumamente importante.

## Impresión

La impresión se encuentra bien calibrada en cuanto a tonalidades de color, con una buena resolución, aspecto que favorece al dibujo.

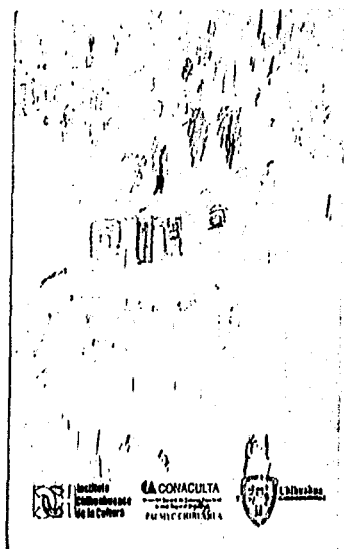
La impresión resulta adecuada, pues aunque falta contraste en el dibujo esto es desde el origen, clara y con buena resolución.

Impresión en buena resolución con plastas bien pronunciadas y calidad en trazo de la tipografía.

La impresión no constituye problema, el punto radica en el scaneo de la imagen o la producción ya que la resolución en muchos casos es deficiente.







Contraportada e interiores del proyecto anterior

#### La Vivlenda

**A**lguando hay  
una adueta  
en el texto  
en el cual se  
pueda decir que se  
aparece en el  
texto en el texto  
en el texto en el  
texto en el texto  
en el texto en el  
texto en el texto

En el texto en el  
texto en el texto

#### Epererachi

**C**uando se  
en el texto en el  
texto en el texto  
en el texto en el  
texto en el texto  
en el texto en el  
texto en el texto  
en el texto en el  
texto en el texto

En el texto en el  
texto en el texto



99



90

## Conclusiones

**Portada:** Los aciertos que encontramos en el diseño anterior de portada son: la ilustración ya que presenta una expresión de un niño de cómo ve el entorno y a los mismos miembros de la comunidad con sus trajes típicos llenos de colorido. Conforman un elemento de identificación, sin embargo el tratamiento que se le da cuando se corta la imagen no es acertado ya que la delimita y hace que pierda carácter, el manejo de la tipografía y fondo de la ilustración no remite a nada que tenga que ver la cultura tarahumara y la utilización de un paréntesis en el título en español parece un error más que una especificación. La implementación de este elemento gráfico (lagartija o reptil del fondo) no tiene razón de ser en cuanto a ideología del tarahumara, es un elemento puramente decorativo.

**Contraportada:** La ilustración es más sencilla que la primera pero no por eso no acertada sin embargo al utilizarla como fondo y al tener tanto cambio en tonos (que son más claros) no parece pertenecer al mismo libro, los logos de las instituciones tienen demasiada jerarquía, esto obedece a la razón de que deben aparecer pero valdría tal vez la pena integrarlos de una manera más óptima, la impresión es aceptable, los colores empleados en portada y contraportada giran en torno al azul verde y blanco, un tanto fríos, cabe la posibilidad de evaluar la intención de esto y si no valdría más la utilización de otros tonos con relación al paisaje o a la misma vestimenta de la gente.

**Diseño Editorial:** En este aspecto es en donde encontramos más problemas en referencia al carácter del proyecto pues resulta poco coherente en el seguimiento de la lectura según la disposición de cajas tipográficas que contienen ambos idiomas, demasiada cuadrada la diagramación y la tipografía redonda lejos de favorecer lo hace pesado, aparte de no encontrarse integrado el texto con las imágenes y definitivamente demasiado impersonal algo que no resulta atractivo ni nos deja ver esa intención de la comunidad por expresar su sentir.

**Ilustraciones:** Las ilustraciones poseen un valor especial, en tanto que es una representación de un miembro de la comunidad, sin embargo desgraciadamente no están integradas a las cajas de texto y al ser realizadas a línea en su mayoría y en blanco y negro no resultan atractivas a la vista ni refieren a ese colorido de los trajes de la comunidad, ni del paisaje. Son cortadas arbitrariamente y parecen flotar en el espacio blanco del papel. Estas ilustraciones corresponden a lo que va relatando el texto y en algunos casos lo complementan pero parecen estar capturadas a muy baja resolución o en algunos casos con deficiencias de origen que le hacen perder legibilidad. Algo importante es la información que nos refieren de la comunidad en tanto al ambiente y animales.

#### 4.4 Requerimientos del proyecto actual

El carácter del trabajo a desarrollar, como hemos venido comentando tiene como objetivo principal el reallzar un rediseño tomando en cuenta los aciertos del proyecto anterior pero encontrando respuestas a las deficiencias encontradas, es por esto que los requerimientos de dicho producto finalmente constituyen las necesidades que en distintos aspectos deberán ser cubiertos para una mejor utilización del libro *Anayáwar Irétari, Las historias de los viejos*.

##### Uso

Requerimiento: Deberá mantenerse el tamaño empleado en la primera impresión a petición del cliente, se refiere que el mismo, ha funcionado a favor de la utilización de los niños los que remiten sentirse identificados con un libro pequeño que se diferencia del tamaño acostumbrado por los libros de la Secretaría de Educación Pública (carta) manejados entre otros, como base en la alfabetización y porque el almacenaje y manipulación del libro resulta cómodo y práctico a la comunidad. Por tanto las ilustraciones serán integradas a este tamaño pero interactuado con las cajas de texto en el espacio de diagramación.

Parámetro: La medida empleada corresponde a medio oficio 17 x 21.5 cm.

##### Función

Requerimiento: Las ilustraciones deberán cumplir efectivamente con tres funciones primordiales, primeramente el acompañar al texto presentado en español y en tarámarí para los niños que manejan alguno de los dos idiomas y el que por sí solas otorguen información de los cuentos a los niños que no saben leer y que realizarán una lectura puramente visual. Por último la imagen deberá identificar y acercar al niño a las costumbres y tradiciones de la cultura tarahumara.

Parámetro: Las imágenes se aproximarán a la realidad de la comunidad ya que el manejo de abstracciones no resultaría práctico a la lectura visual y la representación de sus costumbres, en otro aspecto aunque la edad de los niños se ha fijado entre los seis y los doce años que es la edad escolar se debe tener en cuenta que en una comunidad rural indígena muchos niños de esta edad no saben leer y con éstos será utilizada la ilustración como apoyo en la introducción del conocimiento. Se manejarán imágenes que representarán su forma de vestir, flora y fauna de la región, la casa habitación etc.



**Requerimiento:** Deberá tenerse en cuenta que el producto tiene que ser resistente y funcional al trato que recibirá el libro y por tanto las ilustraciones ya que al proponerse un cambio de material para reducción de costos y la posibilidad de la utilización del color en la imagen debe cuidarse que los acabados resulten efectivos al trato.

**Parámetro:** El acabado que se dió en el primer libro fue en la portada la utilización de un barniz, hecho que no resuelve las necesidades de resistencia a los cambios climáticos y de manejo cotidiano del usuario que se recibirá además de condiciones no óptimas de almacenaje, así que es necesario resolver por medio de los acabados, sin incrementar en demasía los costos.

#### Técnico-Productivos

**Requerimiento:** Deberá utilizarse un modo producción no elevado pero que responda a la necesidad del cliente de implementar la utilización del color en portada e interiores del libro ya que esta es una de las razones de la reimposición.

**Parámetro:** La forma de impresión que fue utilizada en el primer proyecto es selección en color en portada y contraportada y una sola tinta en interiores, en este proyecto se utilizarán imágenes a color pero contando con la optimización de recursos y no elevando mucho los costos ya que es sabido por parte del cliente que el capital con que se realizará se ajustará a lo que pueda juntarse con donaciones de dos instituciones auspiciantes, por ello aunque no se sabe aún con exactitud se planifica no sobre una cantidad muy alta. A este respecto se plantea la utilización de selección de color pero utilizando un papel económico en gramaje alto en lugar del papel couché empleado, aspecto que reduciría los costos de impresión.

#### Formales

**Requerimiento:** Deberá tomarse en cuenta que el tratamiento que se le conferirá a las ilustraciones aportará una identidad con la comunidad.

**Parámetro:** Debemos remitirnos a aspectos de tipo geográfico de la región que se ubica en el estado de Chihuahua, flora, fauna. Así como a las características físicas de la población y costumbres, actividades a las que se dedican como pastoreo de animales, en sí las condiciones en las que viven modos de vestir el colorido de sus prendas etc.

**Requerimiento:** Deberá encontrarse la adecuada relación entre el texto y la imagen de manera que resulten atractivas las ilustraciones a los niños pero que refuercen el contenido de los cuentos.



**Parámetro:** Se utilizarán tonos brillantes como refiere la forma de vestir de los miembros de la comunidad y la predilección de nuestros usuarios en datos recabados en comunidades rurales, en las cuales predomina el gusto por imágenes coloridas y con movimiento y en relación con el texto se implementará la diagramación conjunta de cajas de texto e imagen en estrecha relación buscando que interactúen de forma equilibrada y armoniosa.

### Legales

**Requerimiento:** Deberán aparecer los dos logotipos correspondientes a las instituciones auspiciantes, así como el ISBN, y créditos.

**Parámetro:** En la anterior impresión no aparece registros ni derecho de autor del libro, los cuales por ser miembros de la comunidad se manejará como la comunidad en general para protección del producto.



91



Anayáwari Irétari. Las historias de los viejos

---



## 5.1 Proyecto Gráfico

A lo largo del presente capítulo se desarrollará lo concerniente al aspecto gráfico del libro *Anayáwarl Irétarl*, Las historias de los viejos; se han enunciado ya las características que debe cubrir nuestro proyecto, por tanto a continuación describiremos el proceso de la elaboración de las ilustraciones que acompañarán a cada cuento, así como el diseño editorial y el diseño de portada y contraportada de la publicación. Debemos puntualizar que se nos presentan diez cuentos cortos, narrados por diversos autores miembros todos del municipio de Bocoyna, seleccionados de los diecisiete originales siguiendo dos criterios fundamentales: la predilección de los niños y la óptima representación de las características de la comunidad. Por tanto se ha delimitado un plan de trabajo dividido en cinco fases, en las que se desarrollarán los aspectos básicos de nuestro proyecto de diseño e ilustración, las cuales se enlistan y describen a continuación.

### Primer fase

La primera parte nos remite a la recopilación y análisis de información: dentro de este rubro encontramos indispensable el conocimiento de los cuentos a ilustrar, así como los diversos aspectos de la cultura tarahumara que han sido adquiridos por medio de la investigación documental y de campo, apoyándonos en fotografías y documentos de la región; por lo que determinamos que el resultado de representación de los mismos se basa en la recopilación gráfica mencionada y libros de dibujo en general.

Segunda Fase

### Segunda Fase

Desarrollo del proceso de ilustración y diseño editorial: en esta fase se desenvuelve lo concerniente al proceso de bocetaje y creación de personajes, así como la delimitación de la técnica que se empleará, manejo del color y del espacio mediante la combinación con el diseño editorial. Nos encontramos ante cuentos cortos en los cuales interactúan tres tipos de personajes: animales, personas y paisajes del entorno. Dentro de este apartado se determinará la depuración de imágenes.







Madre e hijo tarahumaras

### Tercer Fase

Elaboración de diseño de portada y contraportada del libro, este aspecto se ha manejado en una fase alterna ya que conlleva un proceso de bocetaje y realización de ilustraciones así como la integración en el diseño, la implementación del color y el carácter que ha de conferirse a la portada.

### Cuarta Fase

Integración y depuración de los diferentes elementos (ilustración, diseño editorial, portada y contraportada) de forma digital en la elaboración del libro. Dentro de esta se conjuntan los distintos aspectos para unificar el resultado del proyecto.

### Quinta Fase

Elaboración de originales electrónicos: lo concerniente a la impresión del libro Anayáwari Irétari.

## 5.2 Proceso de Ilustración

En el capítulo correspondiente a la comunidad y al niño tarahumara (cliente y usuario) se ha mencionado la importancia del proyecto y se nos refiere el aspecto al que hemos de dar respuesta por medio de la ilustración y el diseño en general, partiendo de esta idea nos encontramos ante la necesidad de ofrecer un adecuada propuesta gráfica a estas historias, confiriéndole un carácter también especial a la imagen de cada cuento por medio de los diferentes elementos gráficos.

### Técnica

La técnica es uno de estos aspectos que se utilizarán para llevar a cabo nuestro objetivo, en la delimitación de la misma intervienen diversos factores, se requiere de una técnica que responda a la necesidad de la implementación del color, pero que nos otorgue no solo la capacidad de producir imágenes coloridas sino también detalladas, y que nos ofrezca variedad en su aplicación, en el conocimiento de la amplia gama de opciones se llega a la determinación de que una técnica mixta resulta adecuada para responder a nuestras expectativas. De tal manera que se seleccionan de varias técnicas las cualidades que necesitamos para nuestras ilustraciones, se emplea la acuarela por su capacidad de trans-



parencia y brillo, el lápiz de color para acabados como texturas, plumilla con tinta para detalles, se jugará con las alternativas de aplicación de las mismas para que cada ilustración sea una propuesta individual de representación de la voz del autor ya que estas técnicas se alternarán a favor del resultado que se busca sea particular a cada caso.

### Soporte

El soporte que se requiere es un papel grueso absorbente para la aplicación de la acuarela y con textura para la aplicación del color de madera, además de no ser muy costoso, ni muy delicado, en este aspecto existen variedad de marcas de papel, la que se utilizará como opción es fabriano de alto gramaje que es uno de los más comunes y que sin ser muy costoso responde correctamente a la aplicación de la técnica.

### Manejo de la Imagen

En cuanto a la imagen se ha delimitado ya anteriormente la edad de nuestros usuarios (seis a doce años) y las necesidades a las que deben responder las ilustraciones por tanto se decide encaminar por un manejo de la realidad para poder representar de una forma clara el entorno y que la ilustración sea un apoyo del texto, que confiera un carácter particular pero que no se pierda el objetivo que es la lectura de los cuentos, en el proyecto anterior se realizan ilustraciones que buscan apoyar al texto pero que algunos casos resultan altamente reiterativas, por tanto persigue un estilo de ilustración que confiera al niño elementos que le apoyen en la lectura pero que también le aporte elementos que estimulen su imaginación para la creación de diversos ejercicios a partir de las mismas historias, ya que no se debe perder de vista el fin didáctico de nuestra publicación.

### Composición

La composición de las ilustraciones se encaminará de la mano con el diseño editorial cubriendo el rubro de la integración de ambas por lo que se boceta en base al espacio resultante de la diagramación del libro. La ilustración se mueve en el espacio de las páginas y se juega con esta para dar movimiento a la composición y atractivo al niño, el texto no está aislado de la imagen es un todo en el cual se juega con la misma historia con cambios de planos y distribución de personajes.

### Diseño Editorial

El formato empleado será medio oficio (17 x 21.5cm) con una diagramación a una colum-



Ilustraciones del proyecto anterior





Referencias retomadas para crear los personajes del cuento de los árboles peleoneros



na buscando facilitar la lectura al niño, en una página se presentará el cuento en rarámuri y en la otra página en español, la justificación de las cajas de texto se determinará según el acomodo de la imagen al lado opuesto, la tipografía es la familia denominada Papyrus escogida entre otras por su claridad y redondez, se utilizarán viñetas en los folios que harán alusión a textiles utilizados en la comunidad

### 5.2.1 Bocetaje

El proceso de bocetaje en la creación de personajes sigue una estrategia similar en todos los casos, tomando como apoyo la historia y lo solución dada en el proyecto anterior se crea en base a la fase primera de nuestro proceso de diseño: fotografías y documentos de la comunidad. Hemos descrito que estos personajes son de tres tipos: personas tarahumaras, animales de la región y ambientes por tanto se utilizan por ejemplo las características antropométricas de los individuos tarahumaras para la creación de personajes humanos y así en la realización de los siguientes aspectos.

A continuación se presentará cada cuento y la solución que se da con respecto al bocetaje, la creación de los personajes y los elementos antes descritos, aplicación de la técnica y la elaboración de la composición.

### Los árboles peleoneros

#### Descripción del cuento

La historia nos presenta la idea de que hace tiempo dos pueblos peleaban frecuentemente hasta que un día algo sucedió y se convirtieron en árboles, con la característica de que las gentes más golpeadas eran árboles de corteza rugosa y los menos lastimados presentaban una textura lisa. Dejando la enseñanza de que las personas no deben discutir ya que en las fiestas entre comunidades suele darse estos casos y es un aspecto sancionado por su sistema de gobierno.

#### Creación de personajes

Se nos refiere las circunstancias de individuos peleando transformados en árboles, se toman como referencia características tanto de personas tarahumaras con expresiones propias como de árboles antiguos llenos de textura y se procede a la integración de ambos, con miras a que el resultado sea una ilustración en la que el niño pueda ver un árbol peculiar

pues es el resultado de un escarmiento, en un ambiente con tintes de fantástico y onírico. Se realizan pruebas a lápiz de la transformación, buscando una imagen no dramática pero sí atractiva.

#### Aplicación de la Técnica

En este caso se utiliza una base de tinta sepia delimitando zonas de sobras y luces en las ramificaciones del árbol y se acentúa el volumen y el detalle de la textura con la ayuda del lápiz de color en tonalidades ocre y amarillas para las luces, sepias y marrones en los medios tonos y verdes y azules en las sombras; y tinta aplicada con plumilla. con lo que se da el acabado final. Buscando con esto dar un ambiente un tanto fantástico a la ilustración por que presenta este cuento ese aspecto de la cosmogonía tarahumara en donde todos los seres poseen un carácter animado, y otorgando por medio del color una referencia al hablante que se encuentran en el paisaje de Chihuahua.

#### Composición

Dentro del diseño editorial se proyecta la integración de la ilustración de los árboles acompañando al texto, en la primer página se utilizará el detalle de una rama con el cuento en rarámuri, la página siguiente corresponde a la ilustración de los árboles ocupando toda una página desapareciendo paulatinamente hacia la inmediata en donde aparece el texto en español.





## El cuervo

### Descripción del cuento

Dentro del pueblo tarahumara existe un gobierno autónomo que se encarga de la impartición de justicia como se menciona en la historia anterior, los aspectos más sancionados son las peleas entre pueblos, el asesinato y el robo. En esta historia a manera de fábula se presenta a un cuervo que anteriormente trabajaba como todos para conseguir su comida pero que medita en la idea de que robar es más sencillo y desde entonces vive de esta actividad, este cuento muestra al animal como un mal ejemplo y aunque en la historia no se le propina ninguna sanción se presenta el robo como una actividad que no se debe realizar.

### Creación del personaje

El cuervo es el personaje principal a desarrollar de esta historia por lo que se empezaron a elaborar bocetos del animal basándonos en los esquemas del ave; el carácter que se prefiere otorgar a nuestro personaje es mostrarlo en una actitud observante y no realizando la acción para dejar una puerta abierta a la interpretación del niño, pero si reforzamos la idea presentando también el maíz.

### Aplicación de la técnica

El cuervo es un ave oscura y parda pero se utilizó el lápiz de acuarela como base en tonos azules para las luces, negras en las sombras de las alas y amarillas en la zona del pico y las patas, posteriormente con plumilla y tinta negra se elabora la textura del plumaje y se delimitan las zonas de el ojo, pico y patas. Los elementos del maíz se resuelven con acuarela en tubo y lápiz y se delimitan con plumilla.

### Composición

Como mencionábamos en el punto de la creación del personaje se busca otorgar un carácter observante al ave por lo que se le coloca en la página par en el extremo superior izquierdo mirando en dirección a la siguiente página en donde aparece el maíz, esto buscando jugar un poco con el tiempo de la acción, el niño puede determinar si el cuervo va a robar el maíz o ya lo ha hecho.



## Los duendes

### Descripción del cuento

A partir de este cuento nos acercamos a lo que cree la gente en cuanto a seres fantásticos y las explicaciones que se dan a los diferentes acontecimientos que viven; los duendes son descritos como seres pequeños que se alojan en el bosque y que se dice, se roban a los niños, se relata que los niños cuando estuvieron con los duendes se dedicaban a dar de comer a los venados, los tocaban y montaban. Y que al regresar a sus casas los padres encontraban a sus hijos sucios y con mucha hambre. La creencia tarahumara es que estos duendes son dueños de los venados y de hecho para cazar a este animal es necesario dejar una especie de ofrenda al duende.

### Creación de los Personajes

En esta historia aparecen tres personajes distintos: duendes que son seres fantásticos, venados animales; y niños de la comunidad. Para la representación de estos se procede a la documentación; se subraya la importancia de ese contacto del niño con el animal, ya que es sabido que el venado es renuente al acercamiento con el humano, por lo que se plantea la aparición de un niño pequeño con vestimenta propia de la región en una actitud cabizbaja (pues fue alejado de su familia) que está interactuando con un ser (duende) no perteneciente a la realidad; y al que los niños del municipio refieren tener miedo; al lado de un venado que permite este acercamiento y que se encuentra en una actitud protectora.

### Aplicación de la técnica

El personaje del venado se trabaja primeramente con una base de tinta a la que se le aplica con plumilla la delimitación del pelaje del animal posteriormente con la ayuda del lápiz de color se acentúan los volúmenes para dar planos en el cuerpo y detalles en la cabeza; el niño y el duende son resueltos en un proceso similar pero en la zona de la ropa y la banda de la cabeza se aplica acuarela en tubo; el detalle se lleva a cabo con el mismo lápiz de color.

### Composición

Es necesario presentar al venado y al niño juntos, se les coloca formando un conjunto cargados hacia el centro de las dos páginas y al duende junto sentado en una piedra ocu-



pando el espacio ya de la otra página, esto con la intención de que el duende sin estar con ellos si se encuentre cerca para que los niños tomen la referencia de su tamaño del mismo.

### La vivienda

#### Descripción del cuento

Esta narración muestra el aspecto de cómo viven en la tarahumara ya que se describe el proceso nómada de que en la época de frío se bajan las gentes con sus animales y sus cosas a vivir en las cuevas en donde la temperatura es mejor y el resto del año viven en cabañas de madera, aunque con el tiempo estas cabañas se han modificado.

#### Creación de Personajes

En este cuento puramente descriptivo se plantea la presentación de más que personajes ambientes por lo que se hace la referencia a la forma de las construcciones en la región.<sup>1</sup> Se encuentra que las cabañas en el pasado eran construcciones en forma de pirámide hechas con tablones de madera y que dos de ellos servían de puerta, un aspecto que se busca evidenciar es que el bosque y en sí el paisaje constituye para el tarahumara parte de su misma vivienda ya que ellos se adecuan a éste y lo hacen su casa, por tanto la ilustración se proyecta en la presentación tanto de una cueva y una casa insertas en el paisaje de los peñascos. Se presentan ambos ambientes y se da con el tratamiento en el cielo la referencia a la época del año, más que redundar en la presentación de los animales se busca que el niño al ver ambos paisajes remita a lo que sucede en su realidad o que plantee la creación de otra historia.

#### Aplicación de la Técnica

La técnica en este caso se resuelve con base de lápiz de acuarela de color en las rocas y árboles del paisaje así como en las casas y tinta para la creación del cielo en el caso de la cueva que se desenvuelve en época de frío simulando una tormenta y en la cabaña en un tono azul más claro

Composición: En la primer página aparece la cabaña en un peñasco rodeada del paisaje por lo que se encuentra en la esquina superior para dar la idea de que está en un plano alto y en el extremo opuesto pero inferior se presenta la cueva.

<sup>1</sup> TZONTEMOC, Pedro, Tiempo suspendido, s-p.



## El señor sal

### Descripción del Cuento

El pueblo rarámuri o tarahumara en su producción de alimentos no cuenta con un condimento esencial la sal, una explicación a este respecto serían las características de su geografía, sin embargo este relato nos muestra otra explicación por demás interesante, se cuenta que hace mucho tiempo se presentó en el pueblo un hombre que estaba tan sucio que las ropas se pegaban a su piel y ésta estaba llena de costras, todo el mundo se alejaba de él pues su olor era nauseabundo, un día les pidió que le ayudaran a quitarse esas costras y se las ofreció para que las usaran en su comida, nadie las quiso y se fue, por tal motivo hoy los rarámuris tienen que trabajar para conseguir con que condimentar sus alimentos, pues el era el señor sal.

### Creación del personaje

Este personaje se plantea según referencias obtenidas con niños de la comunidad con características de un hombre mayor con arrugas en la cara y con una expresión de sufrimiento pues nadie le quiere cerca de ellos, los niños imaginan al señor sal no como un hombre joven como se plantea en libro anterior, sino como un señor grande que se sentía mal por que nadie lo aceptaba. Lo que se procedió a hacer es ponerle cara a esas referencias de los niños y crearlo en base a rostros de gentes rarámuris.

### Aplicación de la Técnica

El cuento remite que el señor estaba tan mugroso que sus ropas ya habían perdido el color, y su apariencia era oscura y sucia por tanto se procede a la aplicación de una técnica monocromática el color utilizado es el azul prusia aplicado con plumilla en todo el personaje delimitando los detalles de las costras y los andrajos y concentrando el pigmento en determinadas zonas de manera que el aspecto sea turbio.

### Composición

El personaje del señor sal aparece en un extremo de la página acompañado del buscando despertar el interés del niño por leer que le ha ocurrido a ese señor que se ve así tan diferente de los otros cuentos que está coloridos y limpios.







## El venado y la liebre

### Descripción del Cuento

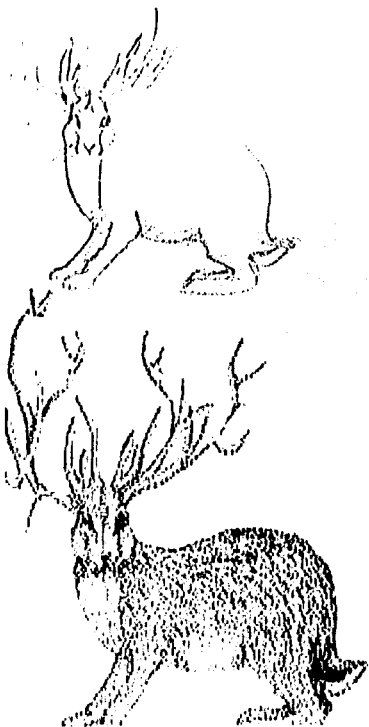
La historia nos habla de que hace muchos años las liebres tenían cuernos y los venados orejas largas, un día una liebre se queda atorada entre las ramas y se acerca a ella un venado que le propone ayudarla siempre y cuando le cambie los cuernos por sus orejas. Las narraciones indígenas presentan en muchas ocasiones la Interacción de animales pequeños y astutos con grandes animales, en este caso el objetivo esencial es mostrar que cada persona posee distintas características y que éstas se deben aportar en un objetivo común con esto nos referimos en específico al caso de las familias tarahumaras en donde cada miembro realiza una cooperación con su trabajo para el bienestar en conjunto, en este caso el venado ayuda a la liebre a desatorarse y la convence de que sus patas son cortas para tal cornamenta, ella recibe la ayuda y sale de problemas.

### Creación de los personajes

Nos encontramos ante la creación de dos personajes pertenecientes a la fauna de la región en donde se debe exponer una situación fantástica, tomando como base imágenes de ambos animales se procede a hacer la aplicación de las características mencionadas en la historia, se empieza a bocetar sobre el esquema de una liebre y se realiza la integración con una cornamenta de venado adulto, la expresión de la liebre se maneja en base al carácter vivaz y nervioso de estos animales y al hecho de poseer unos cuernos tan grandes, deriva en una expresión de sorpresa sin rayar en la caricatura; esto manejado en los ojos y su actitud lista ha saltar, por su parte el venado posee una expresión más tranquila se le boceta con la aplicación de las orejas de liebre, en una posición corporal inclinada insinuando petición (el cambio de orejas por cuernos).

### Aplicación de la técnica

La dominante en esta aplicación es el lápiz de color de madera, se unifican los tonos de ambos animales buscando con esto que se identifiquen en primer instancia como parte del mismo cuento y a la vez se infiere el posible cambio, esto con una gama de amarillo a las luces, café rojizo el tono medio y sombras y volúmenes en negro para ambos personajes, en esta variante se desarrolla el pelaje con raspaduras del pigmento aprovechando las características del acabado encerado que deja el lápiz de color, los detalles en las caras y las pezuñas del venado son resueltos con plumilla.



### Composición

El primer personaje que aparece en la composición es el venado, el cual se ubica en el extremo superior izquierdo de la página, presentado sólo en detalle, evidenciando el aspecto de sus orejas y con una actitud inclinada, todo con el objetivo de inducir una posible conversación con el otro personaje; la liebre que se encuentra en el extremo inferior izquierdo de la página siguiente, reforzando con esto la jerarquía por tamaño de ambos animales.

### El cuento del gigante.

#### Descripción del cuento

El personaje principal de la historia es un ser fantástico, un gigante; que se dice existía hace mucho tiempo, el ayudaba a las personas en las labores pesadas que realizaban, como cortar hierbas y arbustos para la siembra, el único problema es que era muy goloso y se comía todo lo que sembraban; por tal motivo un día decidieron envenenarlo.

Aparte de jugar con la fantasía de los niños esta situación enseña ese aspecto de la comunidad de defender lo suyo y la unión para dar frente a los problemas ya que aunque el gigante les resolvía situaciones complejas los estaba dejando sin comer y decidieron remediarlo.

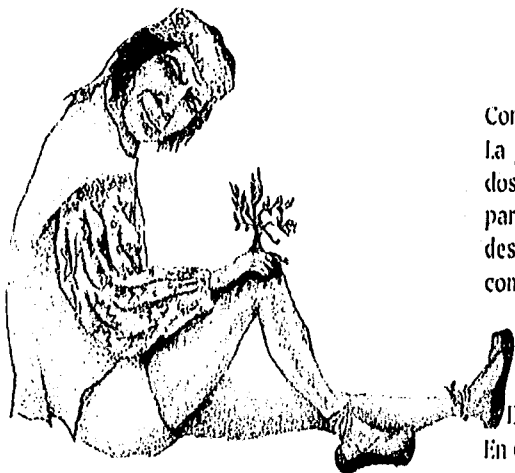
#### Creación del personaje

En el proyecto anterior éste personaje fue ilustrado como un hombre con musculatura excesivamente desarrollada, aspecto poco coherente para la realidad que viven los tarahumaras, ya que sus características físicas no pueden llegar a ser tales con la alimentación que reciben. Por lo que el gigante ahora es creado con la fisonomía delgada, pero exaltando el desarrollo muscular de sus extremidades inferiores, haciendo alusión a una de las actividades primordiales del pueblo tarahumara, como lo es la carrera. La idea en la concepción de éste personaje es partir de la imagen de un semi héroe por la ayuda que brindaba a las personas, aunque se comía sus cosechas, lo que hace que su aspecto no sea del todo benévolo, justificándose con esto su descendace.

#### Aplicación de la técnica

En general en los personajes humanos se desarrolla la técnica de la misma manera: la piel es resuelta con lápiz de colores en tonos sepas, rojizos, ocres y negros; y las ropas con acuarela para resaltar los tonos vivos de los estampados de las telas.





### Composición

La posición idónea para nuestro personaje es presentarlo sentado, encorvado, asomándose en un extremo de la página pero ocupando ambas con la longitud de sus piernas, para dar la sensación de grandeza, de tal forma que hasta el texto es arbitrariamente desplazado por el mismo. En su mano lleva un arbusto que ha arrancado y que funje como un punto de referencia.

### Un oso

#### Descripción del cuento

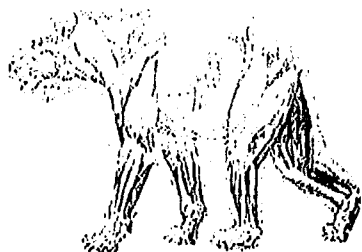
En este cuento interactúan una pareja de osos que viven peleando, ya que el macho insulta y golpea a su pareja (actitud muy común entre las parejas tarahumaras) hasta el día en que se presenta una mosca que reta al oso a pelear con ella, lo cual termina en la derrota del oso y la satisfacción de su compañera.

#### Creación de los personajes

Basados en los esquemas anatómicos<sup>2</sup> de los dos personajes que interactúan en el cuento, se procede al bocetaje. El tiempo de la acción que se escoge para representar es cuando ya ha terminado la pelea. En el caso de los osos se muestra a la hembra sentada con una actitud de satisfacción, en la parte extrema inferior de la página, mirando en dirección opuesta donde se sitúa a la mosca, el oso aparece cabizbajo sobre sus cuatro patas en actitud pensativa.

#### Aplicación de la técnica

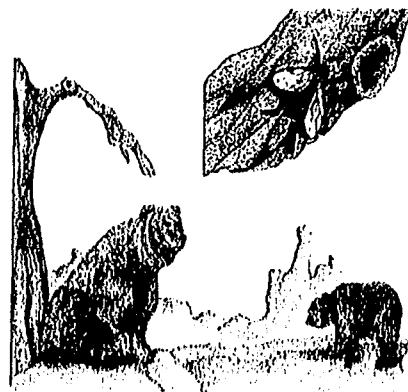
Estos personajes son tratados, en cuanto a técnica se refiere; con tintas aplicadas con plumín y plumilla, lápiz de acuarela y lápiz de color, ambos osos se realizan con una base de tinta sepia en aguada, y detallados con aplicaciones de la misma tinta con plumilla (pelaje). En el caso de la mosca se resuelve cuerpo y alas con lápiz de acuarela en tonos negro, gris, verde, amarillo y magenta. Para el fragmento de árbol en donde se encuentra la mosca se aplica un filtro digital de craquelado (programa de computadora photoshop) para evidenciar la textura.



<sup>2</sup> R. KNIGHT, Charles, Animal Drawing, p. 38.

### Composición

En esta ilustración se manejan tres planos primordialmente: el último de ellos corresponde al oso derrotado alejándose y que se sitúa en medio del espacio circunscrito en ambas páginas; en el segundo se presenta la osa contemplativa ante lo que sucede y en el extremo opuesto, en un primer plano la mosca se haya reposando sobre un tronco. El objetivo de evidenciar la textura del árbol obedece al hecho de inferir en el lector ese primer plano y justificar el tamaño de la mosca, a la cual se puede ver con detalle.



### Cuento de un pájaro

#### Descripción del cuento

Este relato nos habla de una mujer que se encuentra costando y al sentir hambre decide robar el maíz a la siembra vecina, lo hace convertida en pájaro, el cual es conocido con el nombre de chuyaka. De nuevo se habla de este aspecto del robo ya que se realiza una comparación de esos animales que se dedican a comer de los sembradíos con la idea de que esos animales alguna vez fueron personas que se transformaban para robar y en castigo se quedaron en la forma de animal.

#### Creación de los personajes

El personaje femenino es creado a partir de referencias fotográficas de la comunidad, en tanto a características de fisonomía y de modo de vestir. Se realizan varias pruebas de bocetaje en cuanto a la posición en que debe aparecer; es seleccionado el esquema en donde se muestra sentada de tres cuartos con las manos puestas sobre su regazo y con la mirada en expresión pensativa como ideando algo. El proceso de bocetaje seguido para el ave se desarrolla a partir de esquemas de aves recabados de libros de dibujo<sup>3</sup> de animales y adecuándolo a las características del ave referida por la comunidad.

#### Aplicación de la técnica

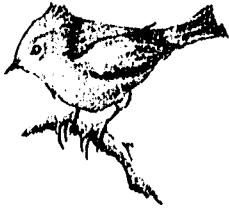
Predomina la utilización de lápiz de acuarela tanto en el personaje femenino como en el pájaro por la necesidad de resolver ambos en tonos brillantes. La cara de la mujer se resuelve con lápiz de color al igual que los detalles, el acabado final del ave es realizado a plumilla. En esta ilustración el color juega un papel importante que determina la transfor-



<sup>3</sup> BAEZA Mario, Dibujando Animales, p.p. 85-95



mación de la mujer en ave, ya que los colores del plumaje de la misma se adecuan a la vestimenta de la joven.



#### Composición

En la primer página aparece la mujer en un extremo acompañando al texto en español y en el opuesto superior se presenta el ave acompañando al texto en rarámuri.

#### ¿Cuántos pinos había antes?

#### Descripción del cuento

En ésta narración puramente descriptiva se hace alusión a las especies de árboles que anteriormente proliferaban en el bosque tarahumara, casa y refugio de diferentes especies de animales. La tala inmoderada por la explotación de este recurso a manos de los mestizos está convirtiendo al paisaje tarahumara, además de que a consecuencia de esto, la erosión de la tierra hace más difícil la siembra en sus parcelas; por tanto esta narración intenta fomentar ese respeto y cuidado por la naturaleza que es en sí el refugio de los rarámuris también.

#### Creación de los personajes

En éste cuento el paisaje se convierte en nuestro personaje, por lo que se presenta en la ilustración una imagen con las características del bosque descrito en la historia.

#### Aplicación de la técnica

La ilustración es resuelta con lápiz de acuarela, tinta en tonos sepías y azules, semejante a la primera ilustración presentada en el libro.

#### Composición

Es utilizado el espacio de la segunda página con un degradado de la imagen, realizado digitalmente para integrar las cajas de texto a la imagen y porque al ser el último cuento se cierra el espacio que abrimos con la primer narración.



### 5.3 Portada y contraportada del libro

#### Concepto

El concepto que se quiere manejar en la portada del libro *Anayáwari Irétari, Las historias de los viejos* gira en torno a diversos aspectos retomados de la comunidad misma como son: el amor y respeto que se quiere inculcar en los niños de la comunidad por su cultura, la preservación de sus tradiciones y costumbres y la unidad que proyectan en la realización de su trabajo, además su interés por fomentar el respeto a la pluralidad y la igualdad de géneros.

Tomando en cuenta que el producto va dirigido a niños se plantea la necesidad de una propuesta dinámica y colorida en donde los principales personajes sean ellos mismos.

#### Bocetaje

A partir de lo anterior se procede a la creación de cuatro personajes infantiles (dos niñas y dos niños) con vestimenta tradicional tarahumara que se muestran de espaldas tomados de la mano formando una cadena.

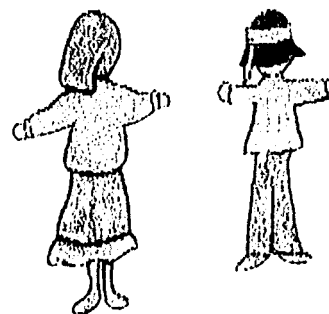
Se trabaja con la representación de distintos motivos o grecas comunes en los textiles de la región escogiendo las dos opciones que resultaron más atractivas.

#### Composición

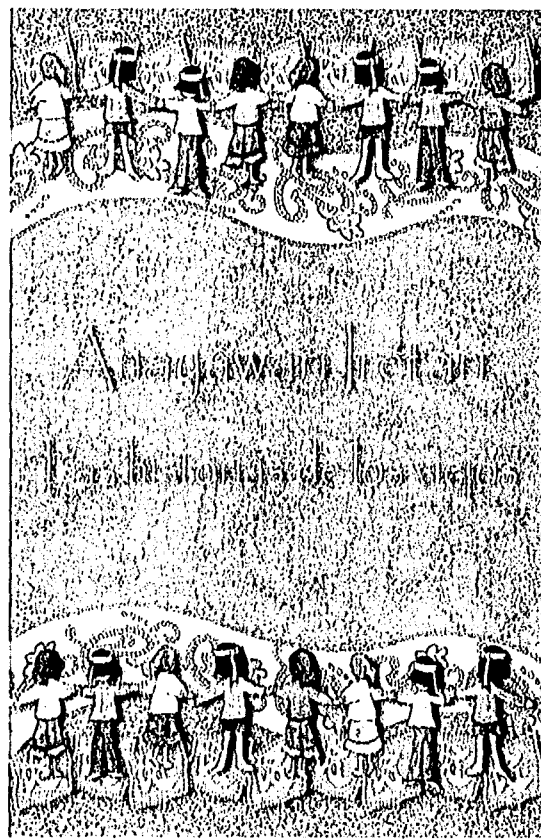
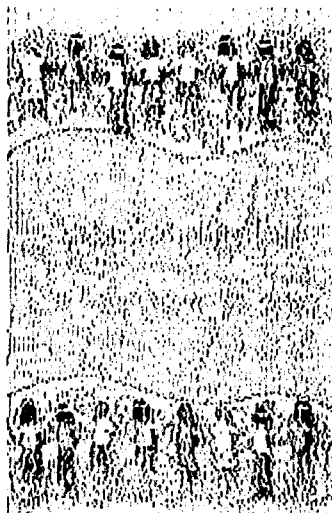
La composición se delimita dentro del formato de medio folio, mencionado con anterioridad y se proyecta una saturación de elementos que remite a la forma de vestir de los miembros de la comunidad; presentando la integración de los motivos textiles y de los personajes (repetidos) en la conformación de un ritmo visual a manera de greca que se repite en la parte superior e inferior de ambas caras del libro. En el espacio central se ubica el texto en tarámuri y en español del título del libro con la misma tipografía seleccionada para los interiores (papyrus). En la parte posterior correspondiente a la contraportada, en el espacio intermedio aparecen los logos de las instituciones auspiciantes.

#### Color

El fondo de la composición se proyectó en tres colores que se consideran los más utilizados entre los tarahumaras: el amarillo, blanco y rojo, descartando el blanco por la pobreza visual que confería a la composición. Evaluando las otras dos alternativas, se selecciona el rojo porque además de ser un color que se puede considerar representativo del tarahumara (color utilizado con más frecuencia en las bandas con que sujetan su cabeza) es un



color que confiere brillo y vivacidad a la composición y que resulta atractivo al niño tarahumara. Un aspecto que se intenta suavizar del color es la agresividad que podría conferir, la cual se manipula con diferentes gamas de rojo y con la suavidad de las formas. La selección de color para los personajes infantiles se propone en colores vivos en sus prendas de vestir, pero sin ningún estampado, el cual se desarrollará como elemento a parte con los motivos realizados.



## Conclusiones

Hemos presentado ya nuestra labor de investigación y la respuesta a la que llegamos en el aspecto gráfico, para nuestro libro de cuentos. Es momento de exteriorizar lo que nos ha dejado este proceso.

Al principio nos encontrábamos ante la necesidad de ofrecer una respuesta fidedigna a todas las inquietudes de una comunidad que se presenta ante nosotros con un pequeño libro que buscaban reimprimir, a quienes por medio de el lenguaje gráfico se les ofrece una alternativa para enriquecer su proyecto ya resuelto con anterioridad, evaluando los aciertos y errores incurridos en respuesta a sus objetivos de preservación y transmisión de su cultura, y buscando aprovechar al máximo el esfuerzo que han realizado.

Pero en esta intención hemos resultado también enriquecidos, ya que descubrimos la importante labor que puede desempeñarse en el trabajo de diseño si realmente nos adentramos en ese proceso de comunicación que definíamos como intercambio de significados entre individuos en un mismo contexto social. Ya que solamente por medio de la investigación pudimos introducirnos en materia a la vida del tarahumara, y esto cambió radicalmente nuestras expectativas gráficas, pues en un inicio se planificaban estas ilustraciones en una contexto totalmente distinto, se intentaba presentar una imagen exterior a la realidad de esta etnia, se procedía a diseñar desde una interpretación de lo que se pensaba ellos querían; después de conocer su realidad este punto de vista cambió, y se ampliaron de manera considerable la variedad de opciones.

En el aspecto de diseño; fundamentado en el planteamiento del proceso de diseñar se encontró que esta relación entre cliente y diseñador es importante delimitar claramente las necesidades que han de ser cubiertas y la intención que se busca para con el resultado del producto dirigido en específico a su usuario, lo cual nos arrojará un óptimo resultado. El diseño con el tiempo ha sufrido cambios pero su intención primordial sigue siendo ofrecer una respuesta estética que corresponda al proyecto, pero funcional con respecto a su manejo y reproducción.

En tanto que el conocer sobre la labor de una ilustración dentro de un concepto editorial dirigido a niños nos facilitó la determinación del carácter de nuestras ilustraciones, la labor que habían de cumplir con respecto al texto, y la preferencia de nuestros usuarios. Aunado al conocimiento de la variedad de técnicas de representación que han sido empleadas con el tiempo para discriminar la o las que nos serían más adecuadas para conferir ese tratamiento especial que merecían éstas imágenes. Siguiendo en el rubro de la ilustración se llega a la conclusión de que el camino a recorrer es largo en la generación de una iden-





tificación plástica con el manejo de esta disciplina, que talvez derivará en la creación de un estilo propio, sin embargo es un punto que en este momento no genera una prioridad, pues en una concepción personal depende de muchos factores entre los cuales interviene la experiencia y el tiempo entre otras; sin embargo lo que más nos interesa es continuar con el desarrollo de una actividad que nos confiere amplias satisfacciones y ofrecer por medio de ella esa alternativa de que el manejo de la imagen lo determine la necesidad del proyecto, poniendo todos los conocimientos adquiridos y los que vendrán con el tiempo a favor de el usuario; y el compromiso de adoptar las nuevas herramientas que han surgido: la computadora y la fotografía por citar algunas, como medios por los cuales podemos enriquecer nuestra labor.

Todo este trabajo lejos de solo ser un proyecto resuelto no lleva a consolidar bases para planes posteriores, ya que ha cambiado la concepción personal para abordar el aspecto de diseño, hasta hoy en el corto tiempo que se ha tenido interacción con el terreno profesional, la relación con la investigación era poca o nula por diversos factores, entre los cuales se encuentra la falta de una educación laboral por parte de las diversas personas y entidades que encargan este tipo de trabajo y para los que la labor del diseñador se remite solo a responder rápidamente a una necesidad de difusión de una forma más o menos estética a diversos aspectos de consumo, aunado a la concepción personal de que en el diseño solo interviene el aspecto creativo a resolver por medio de habilidad representativa, ahora se concluye que estos puntos son fundamentales pero que pueden ampliarse y enriquecerse de manera importante con un buen fundamento teórico, que no por fuerza debe constituir una inversión de tiempo considerable, más aún que se debe adquirir la habilidad de adecuar el requerimiento del tiempo sin sacrificar la calidad del trabajo.

Finalmente podemos determinar que en la concepción y realización de este proyecto conseguimos ampliar muchas percepciones y sobre todo adquirir una perspectiva distinta de las comunidades indígenas, pues son personas con severas problemáticas pero que buscan por medio del trabajo cubrir sus necesidades para poder tener una vida digna, pudimos constatar que el niño tarahumara al igual que los niños en general merecen atención y calidad en las respuestas que como diseñadores e ilustradores les ofrecemos, porque si bien es cierto trabajamos en favor de un proyecto que ya está delimitado con antelación, la forma de abordarlo en el aspecto gráfico depende de nuestro criterio y compromiso para con él. Y por lo que se refiere a este caso en particular puedo determinar que vale la pena pues ha sido una acción recíproca, un buen intercambio, como ellos mismos lo denominarían.

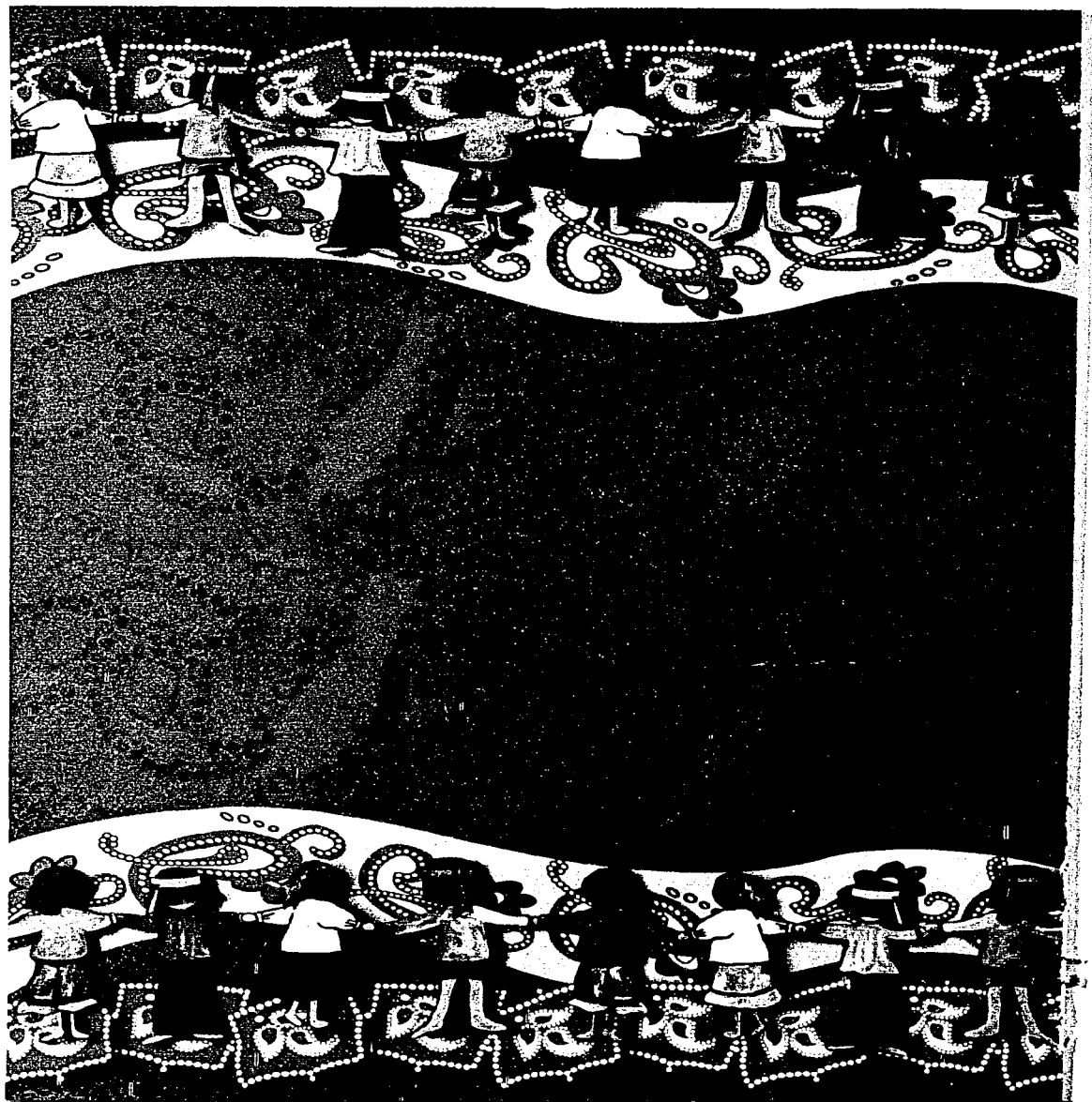


## Bibliografía General

- VIDALES Delgado, Ismael, *Teoría de la comunicación*, Limusa, México, 1985
- PAOLI, Antonio J., *Comunicación e Información perspectivas teóricas*, Trillas, México, 1997
- Enciclopedia Hispánica, Vol. 4
- GUAJARDO, Horacio, *Teoría de la comunicación social*, Demoscopea S.A. s/l, 1970
- FIGUEROA Navarro, Carlos, *Creatividad, diseño y tecnología*, Plaza Valdés Editores, México, 2000
- VILCHIS Esquivel, Luz, *Metodología del diseño fundamentos teóricos*, Claves Latinoamericanas, México, 1998
- DONDIS, Andrea, *De la sintaxis de la imagen*, Gustavo Gill, Barcelona, 1973
- ACHA, Juan, *Introducción a la Teoría de los diseños*, s/ed., a
- WONG, Wucius, *Fundamentos del diseño*, Gustavo Gill, México 1995
- PRIETO Castillo, Dantel, *Diseño y Comunicación*, UNAM, México, 1987
- LAZOTTI Tuntana, Lucía, *Comunicación visual y escuela*, Gustavo Gill S.A., 1983
- BRIDGE W., Peter, *Introducción al diseño gráfico*, Trillas, México, 1992
- RILIS, María, *Texto, ilustración y educación y biblioteca*, Madrid, Año 3 No.18, Junio 1990
- NAVA Bouchain, Francisco, *El libro infantil*, Tesis, UNAM, México, 1996
- PATÍÑO, Maricruz, *entrevista a Fabricio Vanden Broeck*, *Lúdica*, México, Año1, no.2, julio 1998
- MEGGS, B. Phillip, *Historia del diseño gráfico*, Trillas, México, 1991
- MÜLLER Brockmann, Josef, *Historia de la comunicación visual*, Gustavo Gill, México, 1998
- SATLÉ, Enric, *El diseño gráfico desde sus orígenes hasta nuestros días*, Alianza, s/l, a.
- DALLEY, Terence, *Guía completa de ilustración y diseño (técnicas y materiales)*, Herman Blum, s/l, 1992
- IVINS, William Mills, *Imagen impresa y conocimiento*, Gustavo Gill, s/l, a.
- MARTÍNEZ, Rubio M, *Ayer y hoy del grabado y sistemas de estampación*, Tarraco, España, 1979
- ORTEGA, Carrillo, *Comunicación visual y tecnología educativa*, Grupo editorial universitario, España, 1997
- HAINKE, Wolfgang, *Serigrafía, técnica y práctica, historia*, ediciones Isla, España, 1989
- BIBLIOTECA DE DISEÑO GRAFICO, *Ilustración*, Navas internacionales ediciones, v.1, España s/a
- MIRANDA, Romero Juan C., *Diseño y construcción de un libro infantil*, tesis, UNAM, México, 1990
- ENCICLOPEDIA MICROSOFT, Encarta, 2000, Microsoft Corporation, 1993-1994



- DEAN, EVANS et all, *Guía de arte fantástico y sus técnicas*, Hermann Blume, Madrid, 1984
- HARDIE, George, *Introducción a la ilustración*, Ed. XXXX, s/l, a
- WOOLFOLK Ana, *Psicología educativa*, Prentice may s/l, a.
- JANER Manilla Gabriel, *Ilustración y experiencia cognitiva*, ponencia, Congreso de Ilustradores, Barcelona, 1994
- SARRET J. *La responsabilidad ética del dibujante*, El Mon, 9-XII-1983, s/l.
- FERNÁNDEZ Pacheco Miguel Ángel *La ilustración y las otras artes*, s/ed., a
- FREIXAS Emilio, *Ilustración de historietas y cuentos s/e, a.*
- REY Mario, *Historia y muestra de la literatura infantil mexicana*, CONACULTA, México, 2000
- BONFIL Batalla Guillermo, *Los diversos rostros de la infancia*, Tierra Adentro, Año 1, no. 15 1998
- SECRETARÍA DE DESARROLLO SOCIAL, SUBSECRETARÍA DE DESARROLLO REGIONAL, INSTITUTO NACIONAL DE SOLIDARIDAD, ORGANIZACIÓN, DESARROLLO Y GOBIERNO INDÍGENA EN LA TARAHUMARA, serie de divulgación, México, 1998
- COMISION DE LOS DERECHOS HUMANOS, *Informe sobre el programa de atención a comunidades indígenas en la Sierra Tarahumara*, México, 1993
- FERRERO Emilia, RODRÍGUEZ, et all., *Las condiciones de alfabetización en el medio rural*, s/ed, México, 1994
- SEP, *Plan de actividades culturales de apoyo a la educación primaria, el desarrollo de la creatividad imagen y significado*, México, 1988
- INI, UNICEF, *Situación de la niñez indígena en México*, s/ed, México, 1993
- AMADOR Naranjo A., *Tarahumara, Aguilar ediciones*, s/a, l
- TZONTÉMOC Pedro, *Tiempo suspendido, fotografía sobre la ruta de Artaud en la Sierra Tarahumara*, Grupo Editorial Imágenes, México, 1995
- BAEZA Mario, *Dibujando animales*, Ediciones CEAL, España, 1986
- R. KNIGHT, Charles, *Animal Drawing*, s/e, E.U. 1947
- BENÍTEZ Fernando, *Los Indios de México*, Era, México, 1989
- LEÓN García Ricardo, *Civilizar o exterminar, Tarahumaras y apaches en Chihuahua s.XIX*, CIESAS, México, 2000
- CAJAS Castro Juan, *La sierra Tarahumara o los desvelos de la modernidad en México*, CNA, México, 1992
- MERRIL L. William, *Almas Rarámuris*, CAN, INI, México, 1992
- ARTAUD Antonin, *Los Tarahumara*, TusQues editores, España, 1998



Esta obra se terminó de imprimir en  
febrero del 2002  
en los talleres de Rotodiseño en color  
con un tiraje de 1000 ejemplares

30

# Anayáwari Irétari



Las historias de los viejos

Por  
Isidro Sebastián Pancho  
Candelaria Rubio Vega  
Benjamín Gozález  
Paula Batista Ventura  
Amelia Rubio



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

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

*Colaboración especial*

José María Juárez  
Antonio Rivas

*Diseño e ilustración*

Ligia Mauleón Ventura

*Administración y Contabilidad*

Mercedes Lirio Vega  
(Karí Igómari Níwara)

*Asesora*

Yolanda Gudiño Cicero  
(Alcadeo A.C.)

Coedición (2001) Instituto Chihuahuense de la Cultura,  
Dirección General de Publicaciones/ Instituto de la Mujer en España  
ISBN 970-688-023-2 SM de Ediciones S.A. de C.V  
ISBN 970-18-4005-4 ICC

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su tratamiento informático, ni la transmisión de ninguna forma por cualquier medio ya sea electrónico, por fotocopia, por registro u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito de los titulares del copyright

# Índice

## Español Rarámuri

|                             |    |    |                           |
|-----------------------------|----|----|---------------------------|
| Los árboles peleoneros      | 9  | 11 | Okó Nakóame               |
| El cuervo                   | 12 | 13 | Korachi                   |
| Los duendes                 | 14 | 15 | Erari                     |
| La vivienda                 | 16 | 17 | Epererachi                |
| El señor sal                | 18 | 19 | Oná Rejoí                 |
| El venado y la liebre       | 20 | 21 | Chumarí arí ruwé          |
| El cuento del gigante       | 22 | 23 | Karo raichari             |
| Un oso                      | 24 | 25 | Bíre Ojí                  |
| Cuento de un pájaro         | 26 | 27 | Chuyaka                   |
| ¿Cuántos pinos había antes? | 28 | 29 | ¿Chukipí okó niruri jija? |







# Introducción

Los maestros y maestras de la escuela Biniwami Rarámuri Niwara la lección es de los rarámuri, que pertenece a la Sociedad de Solidaridad Social Karí Igómari Niwara la casa es de las mujeres, somos un grupo de hombres y mujeres, preocupados por darles a nuestros hijos e hijas una educación de calidad, que desde la perspectiva de género promueva el respeto a nuestra cultura y al medio ambiente, por esta razón, pensamos en hacer un libro que hablara sobre nuestras historias tradicionales a las niñas y los niños de nuestro pueblo así como a todos los que les interesa conocer nuevas historias y cuentos.

Para conformar estas páginas, a niños y niñas de la escuela se les pidió que recopilaran las historias tradicionales que les contaran sus papás y mamás, abuelos y abuelas al tenerlas todas, maestros y maestras las traducimos para hacer este libro que representa el interés por transmitir una parte de nuestra cultura a las niñas y los niños rarámuri.





## Los árboles peleoneros

Cuentan nuestros abuelos que hace mucho tiempo, los árboles eran personas gigantes que vivían en pueblos, en la misma tierra en que hoy vivimos todos nosotros.

En cierta ocasión, dos pueblos se pelearon entre ellos, sus habitantes se lanzaban palos y piedras entre gritos e insultos, tanto gritaban que las personas de otros pueblos se acercaron a calmarlos, cuando toda la gente estuvo reunida, de pronto algo sucedió y se convirtieron en árboles.

Cuentan los abuelos que las personas que resultaron más lastimadas en el pleito se convirtieron en árboles de corteza áspera y rugosa, mientras que quienes tuvieron menos golpes se convirtieron en árboles de cortezas lisas, así quiso Dios que fuera para que las personas aprendieran a no pelearse.







## Okó Nakóame

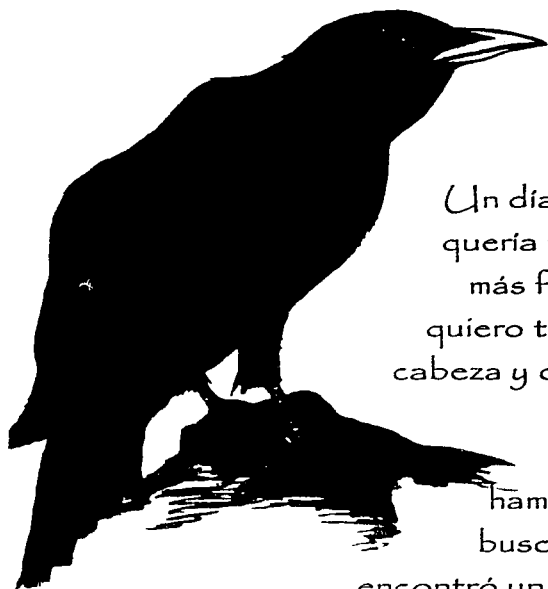
Pe kiya anayáwari ge aniri a epereri gana we'erari, okó pe  
rarámuri nirepa we eweri gu we repabe gawamiari weri okó,  
a nakosari ochecha birene eperereame okó yuga sinewiko;  
pe okuá nokore ari reware ochecho gare ma sineame ka.

Muchísari chapiga ke atewa ayena re'e chigo  
nopi ríga weri gíté, nimipo ma sinéame ka  
nakori garecho, we natageri we rasimi wipisorpa.

Nopi we natageri weri ko we chagótame kagemi gu,  
nopi ketasi natageri we kara rewákame kagemi  
gu gueriga, aniwapa pe rarámuri nire okó ma ata Riochi  
síripa arika gawa ke nokaga.

Benjamín González





## El cuervo

Un día un cuervo pensó que ya no quería trabajar porque le resultaba más fácil robar, así, dijo:-yo ya no quiero trabajar en la tierra- volteó la cabeza y comenzó a picotear el arado.

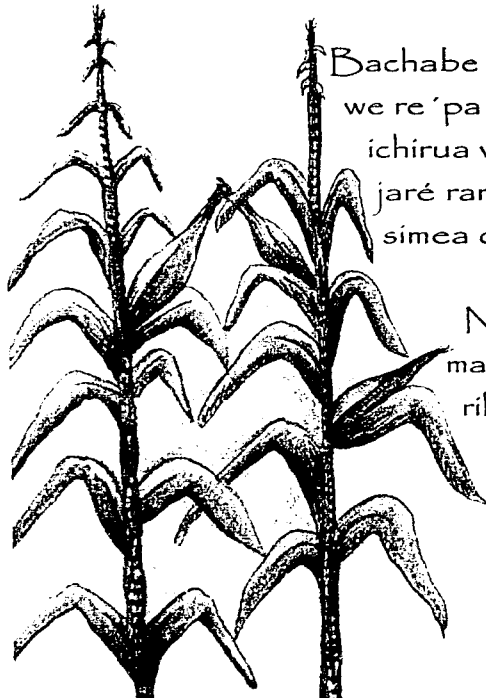
Pasado un tiempo le dio hambre, por lo que pensó en ir a buscar comida, caminó hasta que encontró un árbol muy alto y se subió en él para ver en donde había maíz.

Desde ahí observó a unas personas sembrando -será muy fácil robarles el maíz dijo, así que esperó a que terminaran su trabajo, cuando se fueron a sus casas, el cuervo bajó volando del árbol y se comió todo lo que pudo. Dicen los abuelos que desde entonces el cuervo vive de andar robando.



# Korachi.

Siné rawé biré korachi natare make nochamare  
nopi wé, ará jú chigó enári, aniré korachi:  
- nekó maké nochama wasáchi arí chúmaga chukúre wiká  
nopirika ké nochama weri uga. Arí wé eróchere  
arí natáre símea yasi kowámi.



Bachabe ko wé mo' enari mí re' pá okorare  
we re' pa wiríame nopirika ara riwimea comí  
ichirua wiri sunú. Arí re' pá wirigá rewáre  
jaré raramuri echá enami, ariko nataré  
símea chigosi arí wasáchi.

Napusí suúnire rarámuri arí  
makú simibare ku epereachi, korachi  
rikinare okorare arí wegáre  
suwaba ko'ore. Aníwa arí sí  
korachi we chigoga eyénanú.

Isidro Sebastián Pancho





## Los duendes

Según cuentan los viejos, los duendes son personas muy pequeñas que viven en el bosque y a quienes les gusta robarse a los niños y las niñas pequeños, cuando se los llevan, los alimentan con carne de venado cruda.

Muchos niños que se han perdido dicen que mientras estuvieron con los duendes, se dedicaron a cuidar venados, les daban de comer, los montaban y jugaban con ellos sin tenerles miedo; pasados unos días, los hombrecillos les preguntaron si querían ver a sus papás y así, sin más los dejaron en el bosque.

Muchos padres y madres que han perdido a sus hijos, cuentan que al encontrarlos tenían mucha hambre y estaban casi muertos.



## Erarí

Anayáwari geregá aniré pe erarí we ta aniré we ganire, chigó ke kuchi ayena kó arí ko 'ami chómari sapara, ketasi wasiame ayena, erarí ané nesera ke chómari pe asejá ená, ke chómari ke tasi namuti magawá.

Arikó ma weká rokó cheresa ko ye erarí yuga pe erarí aniré ma ku simínari ku enesi kepi anóra, arí aniré towí ayena ma simínari amína, towí bitérachi, weri onora we risuti reware kepu towí we eróame nire ma weká rawé ke ko 'are ko 'ame jérigaruya aní kiya eperéame.

Benjamín González.





## La Vivienda

Antiguamente, los y las rarámuris vivíamos en cuevas o en casas de piedra, durante el tiempo de verano, las personas vivían en casas de palo o madera, éstas no tenían puerta como ahora, sino que se utilizaban dos palos para entrar y salir.

Durante la temporada de frío, las familias se mudaban a vivir en las cuevas con todo y sus animales: chivas, gallinas, vacas y puercos.

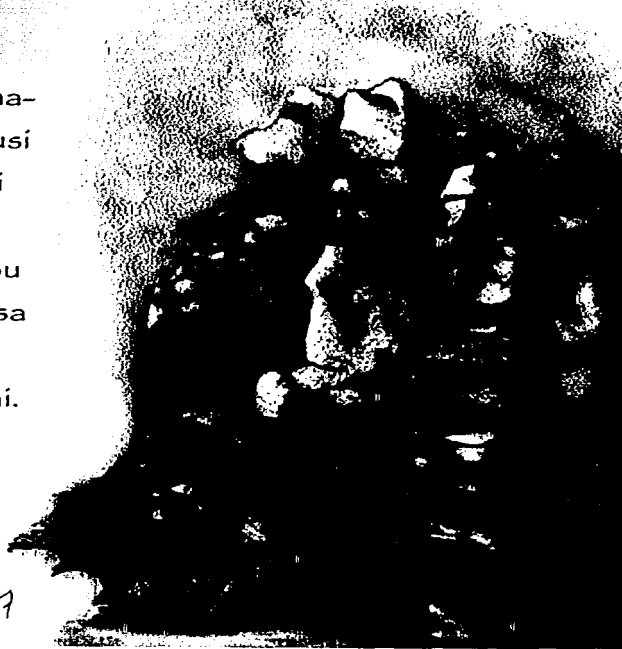


## Epererachi.

Churcachi eperemi niri anayawari jiya eperemi resocho eperemi niri jiya ko, jaré ko re'e jaremi, niri ari jaré ko birena kari nari rewimi chapakari weri kari ko ichipi ijuti newarami, niri ari ke yewami niri pe okua iju jawami niri mapuriga, anayari ari. Buyasma ari pe ipuruwami ari ejetuwami si niwami nire weri kari.

Mapusi we ratarsa kari chapakari ari epereri ari mapusi we rurarsa ku resocho isimi ami resocho, gareko maresochi eperemi nire ari mupu ke niwami resocho abo iyasa resocho epereri anayawari chiva meka isimipiri resocho.

Amelia Rubio



## El Señor Sal

Hace mucho tiempo, vivía en este pueblo un señor muy sucio, con la ropa negra casi pegada a la piel y sobre la carne grandes costras de mugre, la gente, al verlo pasar dejaba de comer y trataba de alejarse lo mas que se pudiera, pues su olor era nauseabundo.

Cierto día, el hombre se acercó al pueblo y les pidió a varias personas que iban pasando que lo ayudaran a quitarse las costras de mugre de la piel, si lo ayudaban él se las regalaría y les servirían para sazonar sus alimentos.

Ninguna de las personas le hizo caso, pues se preguntaban: ¿Cómo puede toda esa mugre servirnos para cocinar?, el señor, al ver su suerte se fue muy triste a tratar de convencer a otros de que lo ayudaran.

Así fue como los rarámuris nos quedamos sin sal y desde entonces tenemos que ir a comprarla a otros pueblos con el dinero que nos dan por nuestro trabajo.



## Oná Rejoí

Je'érega aníre anayáwari eperéame, oná ko biré rejoí, we  
sujúrame níré, siné rawé mí bitichí naware, jeánere rarámuri,  
tamí pe'e ta'a bujebo ikié sujúrame, we ará jú  
o'ame chériwa.

Ke tasi síneti bichíware rarámuri  
ko, weri rejoí oná jeánire ke tasi  
tamí wesi karé, ma we wkaíbe  
símea kiré, jeánire we omónika.

Jípi kó tamí rarímea wenomí  
jité, nochasa chigó,  
anayáwari we bichíwasa ko  
we níwame níre pa tamo  
weri oná, je'éreka aníré weri  
anayáwari.

Benjamín González



## El venado y la liebre

Hace muchos años cuando las liebres tenían cuernos, iba una corriendo por el bosque y no se fijó que había cerca unas ramas muy bajitas y quedó atrapada en ellas.

Cerca de ella pasó un venado y escuchó sus quejidos, al acercarse vio a la liebre atrapada entre las ramas y le preguntó: -¿Qué pasa?- -Ayúdame amigo, me quedé atorada entre estas ramas- -Claro que te ayudaré- respondió el venado - lo que pasa es que tú eres muy pequeña para traer esos cuernos, te propongo amiga que tu me des tus cuernos, yo tengo patas largas y puedo saltar para no atorarme entre las ramas, a cambio te daré mis orejas que no te estorbarán, pero si no quieres hacer el cambio no te ayudaré. -Me parece bien, acepto ese trato con tal de que me liberes de las ramas.

El venado ayudó a la liebre a liberarse y ésta le cambió sus cuernos por la largas orejas, ambos se fueron muy contentos desde entonces el venado tiene cuernos y la liebre largas orejas.



## Chumari ari ruwé

Aniwá kiya ochérami aparochi, weká bam-  
ini, nopi ani ochérami nirure ruwé aweami,  
ayena enárele biré ruwé mi rabó ke nataga  
enárare ayena simírare, wíchari ari achepare  
atawa jité ari a chukubare.



Ari morube chukuré biré chomari ari kipure nakuka chukure ari  
nawire murubemi abi rewarebiré ruwé- ¿ari norare? -Aniré nikura e  
ne achepaga chukube gena atawachi- -Chomari anire ayena a  
nikurima- chomari ko anere wemi ta 'a jú napi jité awé enama, ne ko  
ara nima rami abo emi awara ne ko wni eweri romeni ju pechi achepa  
atawachi weni repá pochima, ne nakuribo naká uja ne we eweri jú  
nejé nakara ke erkami neko ke nikurima -Ará jú aniré ruwé-

Chomari ko anire weni ganira enama anire ari kanira rua kiya rawé,  
ariko si arika eyena ruaba chomariko ruwé ko we ewri nake rua bá.



# El cuento del gigante

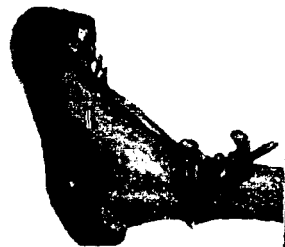
Antes, cuando vivían los antiguos, cuentan que había un gigante muy grande, al que las personas mandaban a hacer los ranchos y amancar los árboles para sembrar en los terrenos, el gigante trabajaba duro haciendo todo lo que las personas le pedían.

El problema era que el gigante era goloso y se comía todo lo que sembraban, así, las cosechas no alcanzaban para las familias, así que decidieron engañarlo.

Un día, lo invitaron a comer frijoles cocidos y en lugar de ellos le dieron unos frijoles venenosos, para que se quedara dormido, cuando el gigante se los comió enfermó.

Algunos viejos y viejas cuentan que en todos los ranchos se podía oír como se quejaba mientras estaba muriendo.

Candelaria Rubio



# Karo Raíchari

Kiya napusi anayáwari perer ariḡa raíchara napu biré kano warú, biterarua rarámuri ko mawerá nererarua okó mawerá nurerarua okó opunra napuje ichibó ari napuje epererga.

Muchima arega neware kano wasa napure epéeriga machu rarámuri weri kano warube nirarua, ari eyega raíchararu napu warú muni, wasesa buweboria ari warú waposi basusa, buwrarua, ari ma waru ko 'ararua ari cochínira nurerurua. Ari ma uquia boirarua rarámuri ko pi kipú muchuwarua muquia boirachi.





## Un Oso

Hace mucho tiempo, un oso y una osa que vivían juntos, peleaban todo el tiempo, el oso le decía a la osa palabras que la ofendían, la golpea y nunca podían vivir felices y en paz.

Cierto día, una mosca entró a la casa y comenzó a molestar al oso- pelea conmigo- le dijo- a ver si puedes ganarme, el oso lo intentó y lo intentó dando manotazos, rugiendo, correteando, pero nunca pudo pegarle .

Por fin después de mucho tiempo cayó rendido y sin fuerzas, la osa, que lo había visto todo se acercó y riéndose le dijo: ya ves, tu que siempre te peleas conmigo y dices que eres tan grande y fuerte has sido vencido por una mosca, desde entonces, el oso no volvió a pelear con la osa, ni con nadie más.



## Biré Oji

Siné biré oji upéame nírè, we nakoame nírè, we nakoame nírè ke sineti ganíregá eperéame nírè.

Si né rawé biré seorí sí nakore, seorí ko anere tamí uga nekobo, acha tamí umeroma nechoa, oji ma saeroma ta 'a sorí jiriká níuro mare.

Oji chota nekoa, nore ke sineti umeko chewa werí seorí, arí ma emésori resiga.

Oji mukíra, anere emí we nekóami ke tu tamí uga, jipi ko ke níura sí taá seorí é emésori, we omóname ta biré arí ma ke sineti aché nekoke werí ojí, mukíra ojí uga.

Benjamín González.



## Cuento de un pájaro

Dicen que ese pájaro llamado chuyaka era mujer, un día esta mujer estaba cociendo su blusa para vestirse.

De repente le dio hambre y dijo:-voy a buscar algo para comer- pero no encontró nada, así que pensó ir a robar alguna siembra y poder comer maíz.

Anduvo buscando durante mucho tiempo, pero no encontró nada, la mujer convertida en pájaro se puso muy triste y enojada, se dio media vuelta y comenzó a picotearla aguja y la tela.

Dicen que desde entonces anda buscandomaíz para robar.





## Chuyaka

Aniwá biré churugí nerá nopí chuyaka rewéami  
niré. A niré mukíra, biré rawé mukí sípuchi sua asaré.

Arí ko ke sayenti erochere arí aniré: simea yasí ko 'ami arí  
ke reware nopí ko 'omea, arí notáre a biréni simea yasí chigóma  
na a bireni nopí tomea ku bitichi arí níima nopí ko 'omea.  
Nori ke namuti rewáre sunú, we churugí arí we omónaga ripire  
arí we yoga, arí uchuga chukúre werí ayugí arí chirí sí.

Arieni sí chigoa eyéna ichirúame sunú.

José María Juárez Nava



## ¿Cuántos pinos había antes?

La vida de nuestro bosque cuando vivían los abuelos y abuelas era muy diferente, cuentan que había muchas especies de árboles y pinos como el táscate, madroño, pinabete, encino, y pino, éstos eran mucho más altos que los de ahora y servían de casa a muchas especies de animales.

Las personas se alimentaban de los animales que cazaban en el bosque como venados, pájaros, palomas, ardillas, zorrillos, víboras y coyotes, de esta manera no pasaban hambre.

El bosque también servía de casa a otros animales peligrosos como el gato montés, el oso y la onza que se comían a otros animales y algunas veces atacaban a las personas.



2. Cukpi oko nirumi jija

Jija lo rabo waka oko ani weka nisomi oko  
mapuriga oko, reja, qori.

Kiya nirumi oko we reja pami ani weka nirumi,  
mapuriga chiwarabo bitemi chomani.





# Anayáwari Irétari

## Las historias de los viejos

