



10

Universidad Nacional Autónoma de México

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

**“Propuesta Ilustrativa para
libro didáctico del idioma inglés”**

Tesis que para obtener el título de:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

Presenta

SUSANA CARREOLA LUNA

Director de Tesis: Lic. Alfonso Aguilar Jiménez

México, D.F., 2002

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**



DEPTO. DE ASE
PARA LA TITUL
ESCUELA NAC
DE ARTES PLA
XOCHIMILCO



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

Indice

INTRODUCCIÓN

I. ¿Qué es la ilustración?

1.1.- Antecedentes de la ilustración	6
1.2.- La ilustración en el diseño gráfico	9
1.3.- ¿Cómo trabaja el ilustrador?	12
1.3.1.- Tipos de ilustración	15
1.3.2.- Usos del color en la ilustración	16
1.3.3.- Estilo en la ilustración	17
1.4.- ¿Qué son las técnicas?	18
1.5.- Elementos que integran la composición	21

II. La ilustración como material didáctico

2.1.- Comunicación didáctica	24
2.2.- El papel de la imagen en la educación	25
2.3.- Ilustración de libros didácticos	27
2.3.1.- El color en el libro didáctico.....	30
2.3.2.- El clip art	32

III. Instituto Conversa

3.1.- Importancia del idioma inglés en México	33
3.2.- Breve historia del idioma inglés en México	33
3.3.- Objetivo del Instituto Conversa para mejorar su método de enseñanza	35
3.4.- Necesidad de rediseño para el libro introductorio al idioma inglés	37

IV. METODOLOGIA

4.1.- Métodos de diseño	38
4.2.- Función del método Diana	41
4.3.- Aplicación del método Diana al proyecto de rediseño del libro introductorio al idioma inglés	45
4.4.- Depuración de las alternativas para la elección final	47

V. Proceso ilustrativo para el libro didáctico

5.1.- ¿Cómo surge el proyecto?	49
5.2.- Estilo ilustrativo	51
5.2.1.- Construcción del estilo	51
5.3.- Fase del bocetaje	57
5.3.1.- Técnica y material para los bocetos	57
5.3.2.- Organización para la realización de las ilustraciones	59
5.3.3.- Aprobación de los bocetos	61
5.4.- Fase del arte final	62
5.4.1.- Determinación de la técnica y material para el arte final	62
5.4.2.- Elaboración de las ilustraciones	66
5.5.- Presentación de las ilustraciones finales	67
5.6.- Ejemplo de una página con la aplicación de ilustraciones en el interior del libro	113

Conclusiones	115
--------------------	-----

Bibliografía	116
--------------------	-----

Introducción

El papel de la ilustración en la transmisión de conocimientos, ha sido una herramienta primordial de nuestra cultura y nuestra vida cotidiana.

Desde que somos niños ingresamos al mundo de la ilustración y nuestro desarrollo educativo se enriquece. En el libro didáctico encontramos tanto mensajes textuales como ilustrativos que funcionan como estrategias de la comunicación en el proceso de enseñanza aprendizaje.

En ocasiones nos encontramos con problemas educativos a nivel escolar que pueden radicar en la deficiencia del personal docente o bien, en la mala producción de un libro didáctico.

El Instituto Conversa ha solicitado ayuda profesional para diseñar su libro didáctico introductorio al idioma inglés, que a un principio por razones económicas, deciden diseñarlo en la misma institución; ilustrando los textos de cada página con imágenes clip art establecidas por la computadora.

El plan de estudios que actualmente aplica el Instituto Conversa es muy eficaz; sin embargo al cabo de un determinado tiempo de uso observaron fallas técnicas en

en el libro y confusiones por parte del alumno. Para la mayoría de las pequeñas empresas que inician se encuentran con esta clase de tropiezos en el campo del diseño, que se originan principalmente por los costos de producción.

El problema actual para el diseñador gráfico es el usuario común del software, quien hace una manipulación de la información gráfica a su antojo sin tomar en cuenta una metodología para desarrollar un proyecto específico.

No es descartable que la creatividad de cada individuo sea explotada al máximo. El avance tecnológico ha generado una transformación social y nos ha permitido familiarizarnos paulatinamente con el gran invento de las computadoras, las cuales sirven entre otras cosas, como instrumentos de la creatividad. Sin embargo, debemos ser conscientes de quiénes son los individuos capaces de construir un edificio, curar un enfermo, volar un avión o producir un libro.

Todo mensaje didáctico bi media (texto-imagen) es una unidad de transmisión de conocimientos, y su diseño global requiere de una cualidad didáctica y de diseño específicas.

El objetivo de la tesis es dar a conocer la importancia, la función y el significado que tiene la ilustración de los libros didácticos. Mostrar cuáles son los tipos de ilustración y las técnicas más utilizadas en el campo de la imagen didáctica y la aplicación de estos factores en una propuesta final.

Resolver correctamente el estilo de la ilustración para llegar a una propuesta clara, fácilmente reconocible y memorizable para el individuo receptor.

La presente tesis trata una propuesta que resuelva la necesidad ilustrativa del libro introductorio al idioma inglés para el Instituto Conversa, tomando en cuenta una metodología para su realización.

Debo proponer de manera correcta la técnica y el estilo adecuados para ilustrar cada texto que lo requiera. Mi trabajo como ilustrador ha sido elegido para desarrollar dicho proyecto, y a decir verdad es la primera vez que tengo la oportunidad, como diseñador gráfico, de incursionar en el campo didáctico e ilustrativo.

Cuando uno tiene la habilidad, la capacidad y las ganas de llevar a cabo un proyecto de esta magnitud, está adentrándose poco a poco en un ambiente en donde las posibilidades de relacionarse y aprender de los demás

están abiertas y no se limitan a una área específica. Un proyecto así permite convivir y conocer las ideas de trabajo de un gran equipo de diseñadores gráficos, impresores, formadores, editores, ilustradores, clientes, etc.

Se optó por la sencillez de mis dibujos, y una vez terminado el trabajo podemos valorar (en conjunto con los textos) la función de la ilustración en cada página. Seguramente se harán críticas de los aciertos y los errores; sin embargo eso nos motiva a superar las expectativas del cliente y las propias para aprender a tomar nuestras decisiones.

El proyecto consta del rediseño total del libro didáctico, que comprende la parte ilustrativa, la elaboración de la cubierta y el diseño editorial; realizado por un equipo de diseñadores gráficos. Las tres partes participan de manera individual para rediseñar dicho libro.

Qué es la ilustración

Contenido

- Antecedentes de la ilustración
- La ilustración en el diseño gráfico
- Como trabaja el ilustrador
- Que son las técnicas
- Elementos que integran la composición

1. ¿Qué es la ilustración?

1.1. Antecedentes de la ilustración

La ilustración como cualquier otra forma de expresión artística cultural es una creación del hombre, la cual ha perfeccionado con el paso de los siglos debido a la alta demanda de textos ilustrados.

Hemos sido testigos de las pinturas rupestres halladas en las cuevas de Altamira (España), o en Lascaux (Francia), las cuales nos revelan la necesidad del hombre, desde su aparición en la tierra de comunicarse por medio de la representación gráfica. Sin embargo, no es sino hasta el siglo XV que el hombre comienza a desarrollar el arte de la ilustración de pergaminos y libros, además de ser un complemento narrativo para sus textos.



Pintura rupestre. Trafal, Argentina.

Durante la Edad Media las bellas artes tuvieron un gran auge y alcanzaron un alto grado de perfección en todos sus ámbitos. Los monjes o religiosos eran los encargados de realizar meticulosamente los manuscritos que, como su nombre lo indica eran hechos a mano, ya que no contaban con imprentas que imprimieran miles de libros a diario.

En la Edad Media era poco común la gente culta incluyendo a los reyes. Nadie, a excepción de los monjes sabía leer ni escribir.

Los monjes además de eruditos eran artistas; debían copiar pacientemente a mano los libros uno por uno, tanto texto como imagen. Decoraban e iluminaban las iniciales y los dibujos del pergamino, enriqueciendo las páginas con bellos colores. Esto podía tomarles meses de arduo trabajo, ya que adornaban las páginas con volutas, dibujos, letras capitulares, plectras, etc.

Frecuentemente los monjes utilizaban manuscritos lavados o borrados para volver a escribir sobre ellos, se les llamaban palmipsestos de los cuales desaparecieron muchos. Inicialmente los monjes copistas plasmaban los manuscritos sobre rollos de papiro, técnica que usaban los egipcios y posteriormente copiada por griegos y romanos.

Estos rollos alcanzaban a medir hasta diez metros y eran conocidos como volúmenes (volver, doblar); posteriormente se hicieron libros compuestos con varias hojas unidas por un lado, como actualmente los conocemos, dándoles el nombre de códex (códices)

Los monjes sabían la labor y la delicadeza que implicaba hacer estas hermosas obras. Su deber religioso lo era todo y lo manifestaron de una manera excelsa e ingeniosa en sus manuscritos.

Algunas de las obras ilustradas a mano más antiguas que se conocen son:

- * Libro de Horas
- * Libro Irlandés de Kells
- * Evangelio angloirlandés de Lindisfarne
- * Libro de los muertos
- * Papyrus Ramessum
- * Libro de Durrow

Posteriormente con la invención de la imprenta a finales del siglo XV, la reproducción de libros se acelera y se expande por toda Europa. Se mejoran las técnicas de impresión, la calidad ilustrativa y los tipos móviles; los libros se hacen más asequibles. Sin embargo, en 1583, el rey Enrique VIII designa una ley que prohíbe leer las biblias de Gutenberg a mujeres, a excepción de los nobles y a los servidores del rey.

El gran avance técnico que permite la imprenta hace que impresores, tipógrafos e ilustradores perfeccionen los elementos que componen la página.



Evangelio de Lindisfarne



Libro Irlandés de Kells

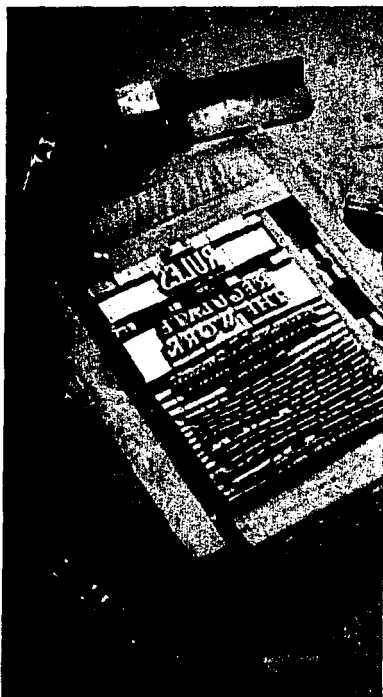
En el siglo XVII la delicada belleza en los ornamentos de la ilustración fue predominante, ya que era el elemento más seductor de la página. Se trataban los temas religiosos, rodeados de vegetación, hermosas grecas, aves, animales, ángeles, etc. Sin embargo para el siglo XVIII disminuye la saturación ornamental y pasa a una ilustración más suave.

Al hablar de ilustración es importante mencionar el medio para su reproducción: la imprenta. Durante varios siglos los libros fueron escritos e ilustrados a mano por los monjes copistas, auxiliándose con pinceles o plumas de ave. Estas finas plumas fueron una herramienta primordial desde el siglo I a.C.

No se sabe a ciencia cierta quién, cuándo y cómo descubrió la primera forma de impresión. Se dice que llega en el siglo XV con la imprenta de Gutenberg, pero los chinos desde el siglo VI ya conocían la xilografía, método de

Impresión que consiste en grabar sobre la superficie de una placa de madera algún símbolo de manera inversa, cubrirlo de tinta y presionarlo sobre papel hasta obtener la impresión. Al parecer los chinos ya conocían también los tipos móviles.

Se presume que en Holanda hacia el siglo XV, se vuelven a rescatar éstos métodos de impresión. Sin embargo, a quien se le atribuye este gran invento de prensa de letras es al impresor alemán Geinsfleisch de Sulgelock, conocido como Juan Gutenberg. Su sistema permitiría imprimir además de textos, dibujos y pinturas.



Plancha de impresión antigua. Siglo XIX

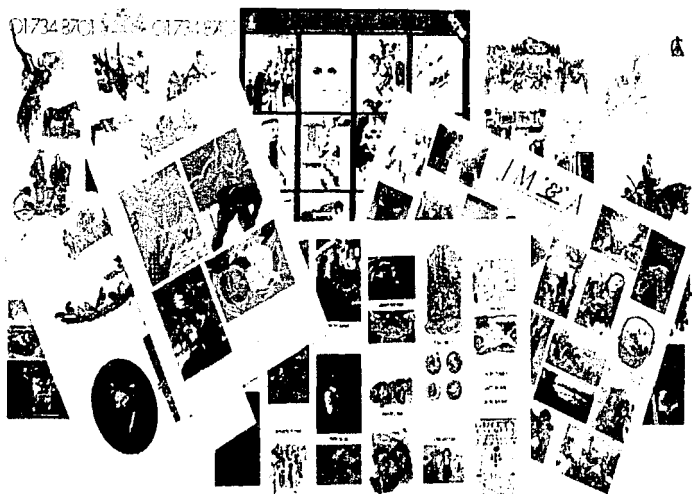
La invención de la imprenta hacia 1435, surge en medio de una gran corriente artística: el Renacimiento. De esta época destacan grandes maestros de la pintura, principalmente. Artistas como Leonardo da Vinci, Rafael Sanzio, Miguel Angel Buonarroti y Alberto Durero, perfeccionan el estudio de la perspectiva y sus técnicas, que gracias a la imprenta se difunden por todo el mundo.

En 1976, el alemán Alois Senefelder crea una nueva forma de impresión: la litografía, que significa imprimir sobre piedra, y se logra a partir de una superficie plana. Esta técnica permite en 1851 la impresión a color llamandola cromolitografía.

Posteriormente se mejoran las técnicas de impresión utilizando mecanismos sencillos para la reproducción de obras ilustradas a color en técnicas diversas como la acuarela, el temple, el carboncillo, el óleo, etc; permitiendo captar los menores detalles, además de imprimir tirajes extraordinarios por hora.

Es así como la ilustración se expande por todo el mundo exigiendo una gran demanda en el campo de la publicidad. Su explotación comunicacional a lo largo de la historia y hasta nuestros días, demuestra gran eficacia ante un público exigente y que el artista o ilustrador debe aprender a resolver y representar para lograr el objetivo de comunicarse gráficamente.

1.2. La ilustración en el diseño gráfico



Publicidad ilustrativa

La ilustración es una representación visual de las cosas, es una realidad imaginada de un artista que ofrece al espectador un mundo imaginado para traducirlo como verdadero. Este mundo de la representación gráfica lo podemos encontrar en nuestra vida cotidiana: cómics, carteles, libros didácticos, caricatura de prensa, cubiertas para libros, publicidad, portadas para discos, revistas, ropa, calendarios, etc.

En el campo del diseño gráfico la ilustración se cataloga, según su objetivo en ilustración editorial, ilustración informativa e ilustración publicitaria; y a su vez éstas categorías se subdividen en otras ramas.

Ilustración editorial

Este tipo de ilustración es aquel que refuerza un mensaje escrito con el fin de proporcionar una idea más clara al lector. "La ilustración editorial se utiliza para acompañar artículos temáticos, para comentar noticias o para evocar el contenido de un libro".¹ Podemos encontrar este tipo de ilustración en:

Revistas: El encargo al ilustrador es un tanto acelerado, ya que las publicaciones son semanales o quincenales. Se manejan versatilidad de temas; también hay participación fotográfica.

Periódicos: Se contratan ilustradores de jornada completa para cubrir temas con ilustraciones de tipo humorísticas, sátiras, historietas, etc.

Libros: Ilustraciones para cubiertas o para interior de libros. El ilustrador debe conocer anticipadamente la obra final para representar claramente el contenido.

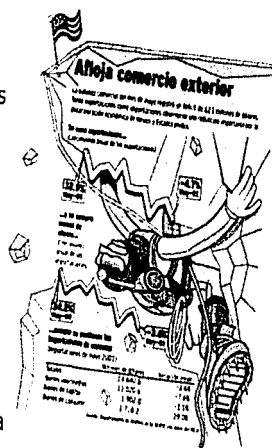


Ilustración para revista
Eddie Maclas

¹ Colyer, Martín; "Cómo encargar ilustraciones"; Ed. Gustavo Gili; Pg. 62

Ilustración Informativa

Para este tipo de ilustración se necesita un ilustrador altamente calificado en el tema, ya que este tipo de ilustraciones requiere de imágenes minuciosas y específicas. Debe tenerse cuidado y ser muy observador para interpretar en el dibujo el mejor parecido del original para que el receptor pueda estudiarlo correctamente.

Este tipo de ilustración se divide en las siguientes ramas:

Ilustración técnica: Ilustración detallada que ofrece una información útil y clara de las partes que componen algo para su estudio.

Ilustración Arquitectónica: Es una ilustración funcional para interpretar y traducir planos para el área de la construcción.

Ilustración para mapas y diagramas: Es necesario que el ilustrador tenga conocimientos cartográficos para realizar una ilustración de mapas. Un diagrama también debe comunicar estadísticas claras y específicas.

Ilustración médica: El ilustrador médico requiere de años de estudios de postgrado. Este tipo de ilustración es altamente especializado para que el estudiante médico pueda interpretar eficazmente las partes del cuerpo humano.

Ilustración botánica y de historia natural: El nivel ilustrativo de este tipo de ilustración es exhaustivo y muy exigente. Lo encontramos en enciclopedias o libros científicos de plantas y animales.



Ilustración botánica para el diccionario *Universel d'Histoire Naturelle*
Charles Dessalines d'Orbigny

Ilustración publicitaria

Es aquella ilustración encargada de impactar a un individuo con el objetivo de promocionar o vender un producto. Podemos detectarla en:

Embalajes: Ilustración de etiquetas para botellas, cajas, etc; que distingan al producto que se va a lanzar al mercado.

Discos: Así como un ilustrador de cubiertas para libros debe conocer su contenido, un ilustrador de portadas para discos también debe conocer el estilo musical del artista que se está promocionando. Algunas de las propuestas son innovadoras y experimentales, otras van con la actualidad.

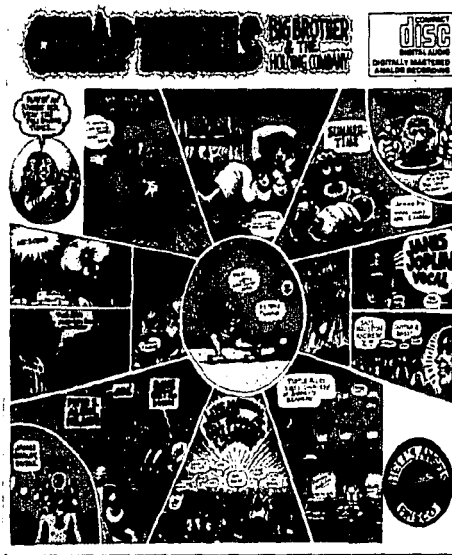


Ilustración para portada de disco
Columbia Records/CBS Inc.

Cartel: Su función es llevar información a un público potencial que mientras transita por las calles o viaja en autobús tiene la oportunidad de observar la información emanada por un cartel.

Calendarios: La ilustración para calendarios es llevado a un mercado más amplio de espectadores, gracias a su utilidad y funcionalidad. Infinidad de empresas o negocios se anuncian en su propio calendario, haciendo llegar a miles de espectadores su publicidad.

Folletos: Libro pequeño que muestra información de un producto al consumidor. En su interior encontramos información de acuerdo al producto que se presenta: función, presentación, costo, tipos, etc.



En el diseño gráfico la ilustración cumple una función determinada según el objetivo de cada mensaje. Una ilustración puede describir una escena sin necesidad de ninguna clase de texto (revistas, almanaques o anuncios) la imagen dependerá de la habilidad del artista para que esta sobresalga por sí sola.

Otro tipo de ilustración es el que refuerza un texto, ya sea una frase corta o un título, una propaganda, etc.

Actualmente el mundo de la publicidad sufre cambios rápidos y en ocasiones imperceptibles para estar siempre a la vanguardia, y por consiguiente la sociedad aprende a vivir con ello.

Todo tipo de empresa busca estar en la cima, y ante tal oleada publicitaria pretenden sobre salir innovando a costa de todo en el mercado exigente, y lo logran cuando el espectador responde a los bombardeos visuales y repeticiones auditivas que lanzan consecutivamente para que el receptor lo retenga en su mente huidiza, aunque existan demasiadas distracciones a su alrededor.

1.3. ¿Cómo trabaja el ilustrador?

Todo arte ilustrativo atraviesa por varias etapas hasta determinar y plasmar la idea que se quiere representar. Estas etapas pueden variar según la intención de cada obra. El ilustrador es tan solo una de las partes que va a complementar una totalidad gráfica, así que su función no queda desligada de la colaboración con otros elementos de diseño, tales como diseñadores gráficos, editores, formadores, tipógrafos, impresores, y principalmente con el cliente. Sin embargo el ilustrador no siempre trabaja en equipo, puede hacer un encargo de forma independiente solo a trato directo con el cliente, según sea el caso.

El diseñador puede tener ideas nítidas de la imagen que quiere representar, sin embargo el único que puede llevar a



cabo este proceso es el ilustrador, quien tiene la habilidad en el manejo de la técnicas, de la perspectiva, la ambientación, el color, la luz y sombras, etc; y sobre todo de hacer que el espectador reconozca de inmediato la forma de las cosas que se quieren representar sin ninguna confusión.

Cuando un cliente solicita un trabajo publicitario, debe comenzar por contactar al personal de diseño para llevar a cabo el proyecto. Una vez que el cliente ha elegido al director artístico o diseñador éste debe prepararse física y mentalmente para desempeñar su nuevo reto y demostrar que la elección del cliente ha sido la correcta.

El director artístico o diseñador debe calcular el costo aproximado de la producción e impresión del trabajo encargado, de modo que debe estar bien familiarizado con este aspecto.

Quizá corra a su cargo encargar fotografías o ilustraciones para el diseño, así que debe ser capaz de dar instrucciones al fotógrafo o ilustrador según sea la necesidad.

“Un director artístico debe conocer una amplia gama de ilustradores y ser consciente de sus capacidades, sus puntos fuertes y valorar cuál se adapta mejor al concepto del trabajo que tiene entre manos”.²

Cada ilustrador trabaja de manera personal, sin embargo existen dos maneras de participar en un proyecto ilustrativo:

Como traductor en el bocetaje previo: El director artístico o diseñador sostiene una plática retroalimentativa con el cliente para que ambos lleguen a un acuerdo común del trabajo que se va a desempeñar. Una vez dadas las instrucciones del cliente, el director artístico o diseñador debe proceder a los bocetos preliminares.

En el campo del diseño gráfico no es necesario tener gran habilidad para representar las ideas iniciales del cliente. Sin embargo una vez aprobados dichos bocetos deben pasar a la siguiente etapa: la elaboración de bocetos más complejos.

En esta etapa el director artístico o diseñador gráfico puede encontrarse con ciertos “problemas”. Tal vez el diseñador sea capaz de generar ideas innovadoras, pero si no cuenta con una habilidad técnica que le permita desarrollar un trabajo de calidad puede estropear la idea.

Así que es el momento de auxiliarse del servicio de un especialista en el tema, puede ser un fotógrafo, un ilustrador, un rotulista, que le sugiera algo más elaborado. El diseñador trabajará desde ahora con un segundo elemento que le ayude a elaborar bocetos de mejor calidad.



Fase del bocetaje

Una vez que el director artístico o diseñador gráfico transmite su idea al ilustrador éste debe proponer una serie de esbozos lo más cercano posible a las exigencias del diseñador. El ilustrador visualiza su archivo mental de imágenes, el cual será su punto de partida para comenzar a bocetar la obra.

Seguramente necesitará recurrir a una documentación gráfica no imaginaria, es decir una visión palpable de los objetos que puede encontrar en libros, revistas catálogos, etc.

² Swann, Alan; "La creación de bocetos gráficos"; Ed. Gustavo Gili, Pg. 122

"...Dibuja muchas veces de memoria, trabaja en ocasiones a partir de apuntes del natural y utiliza en casos determinados la fotografía como medio básico o auxiliar".³

El ilustrador es capaz de elaborar bocetos en forma de *dumy*, es decir la aproximación más real del trabajo final. Es posible que el director artístico o diseñador no necesite de un acabado muy sofisticado para la entrega del boceto final, además debe considerar también el tiempo y el presupuesto para el ilustrador.

El ilustrador ha finalizado su participación. Tuvo una función importante como ilustrador del boceto, mas no quiere decir que su trabajo sea el resultado final. La elaboración de su boceto es funcional como modelo; de ahí se parte para decidir si la idea que presentó de su boceto original se utilizará con objetos reales para posteriormente fotografiarlos y obtener un resultado bidimensional; por ejemplo para la publicidad de un producto en una página de revista, o bien para una idea tridimensional como un empaque para algún producto.

Como especialista ilustrador en el campo del diseño gráfico: La habilidad del artista en este caso es mejor explotada. Como vimos en el primer caso, el ilustrador es solicitado únicamente para representar la idea del aspecto que tendrá el trabajo final.

En este caso el ilustrador es solicitado no sólo para que su trabajo sirva como *dumy*, sino para el trabajo final de alguna

portada de revista, para un cartel, una historieta, etc. Aquí debe emplear su mejor técnica.

Como ya vimos en el primer caso, el cliente contacta al diseñador y el diseñador contacta al ilustrador. En ocasiones puede ser difícil encontrar un ilustrador, pueden localizarse por medio de una agencia o anuarios de ilustración, o bien por una recomendación.

Las etapas por las que atravesará el ilustrador son similares al primer caso, con la diferencia de que el resultado dejará de ser una ilustración técnica para ser una verdadera obra ilustrada.



Fase del arte final

En ambos casos, la tarea del ilustrador es ayudar al cliente a esclarecer y desarrollar la idea de lo que quiere representar a través de los bocetos preliminares, los cuales sufrirán cambios a lo largo del trabajo.

³ Parramón, José María; "Cómo dibujar historietas"; Pg. 18

1.3.1. Tipos de ilustración

Antes de comenzar con la ilustración, el artista debe tener conocimiento del número de tintas y el medio de impresión final para así determinar la técnica que mejor se adecue. Esto ayuda al ilustrador a evitar una mala calidad en el resultado de la impresión y gastos excesivos en la producción, por supuesto bajo la autorización del director artístico o de quien esté a cargo del proyecto. Así que es necesario considerar como debe trabajarse la ilustración, puede ser una ilustración a línea, en medios tonos o a todo color.

Ilustración lineal El dibujo se hace por medio de líneas, tipografía o áreas sólidas. Solo participa el blanco y el negro (negro de preferencia o bien cualquier otro color en su lugar en interacción con el blanco). Los trazos prácticamente se vuelven delineación de la forma. Este tipo de ilustración generalmente se ocupa en los periódicos.



Ilustración lineal
Joaquín Salvador Lavado
Quino

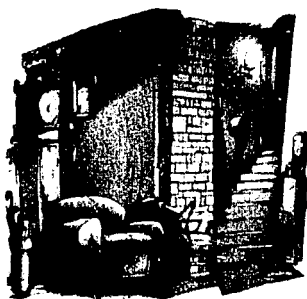


Ilustración en medios tonos
Patricio Belteco

Ilustración en medios tonos Se le conoce como un tramado, que son puntos negros a blancos obteniendo una escala de grises. Pueden obtenerse sombreados más claros del color original.

Ilustración en color Son las ilustraciones trabajadas a todo color, por consiguiente es un resultado más atractivo para el espectador.



Ilustración en color: Carlos Mendoza Alemán

1.3.2. Usos del color en la ilustración

El ilustrador debe conocer de antemano el número de tintas con que va a trabajar, esto le permite hacer la ilustración de acuerdo al número de tintas que se ocuparán en la reproducción final; es decir si el encargo ilustrativo es a una tinta es conveniente hacerlo desde un principio con un solo color, no tendría ningún caso hacerlo a todo color si finalmente la reproducción se hace en una tinta. Esto implica gasto excesivo de trabajo, dinero y tiempo, además de una mala calidad en la ilustración final.

La salida de impresión consta de cuatro tintas básicas: cian, magenta, amarillo y negro (CMYK); a partir de estos cuatro colores se puede obtener una amplia gama de colores en la reproducción final, aún cuando la salida sea a una, dos, tres o cuatro tintas.



Impresión en 1 color
Negro



Impresión en 2 colores
Negro y magenta



Impresión en 3 colores
Cian, magenta y amarillo



Impresión en 4 colores
Negro, cian, magenta y amarillo



Impresión Monotono
Magenta



Impresión Duotono
Magenta y amarillo



Impresión Tritono
Cian, magenta y amarillo



Impresión Cuatritono
Negro, cian, magenta y amarillo

Otro tratamiento interesante en el uso del color son las combinaciones que se logran a través de la escala de grises. Estas combinaciones son las siguientes:

Monotono Se convierte una imagen de escala de grises y se imprime con una sola tinta.

Duotono Se convierte una imagen a escala de grises y se imprime con dos tintas, generalmente es el color negro y otro color.

Tritono Se convierte una imagen a escala de grises y se imprime con tres tintas, generalmente es el color negro en combinación con otros dos colores.

Cuatritono Se convierte una imagen a escala de grises y se imprime con cuatro tintas, generalmente es el negro con otras tres tintas.

1.3.3. Estilo en la ilustración

Cada ilustrador maneja un estilo ilustrativo en particular además de que las posibilidades creativas de la ilustración están abiertas para ser explotadas al máximo. El estilo de cada ilustrador se logra definir a través del tiempo, debe practicarse con frecuencia para liberar las nuevas ideas.

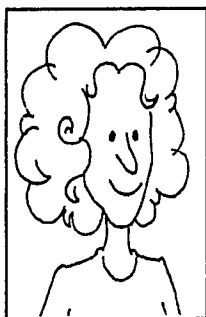
Estilo realista



Caricatura o dibujo humorístico



Estilo simbólico



Cuando el ilustrador es principiante, recurre en ocasiones al trabajo de otros ilustradores tomando su obra como modelo de inspiración; sin embargo no quiere decir que deba copiar totalmente un estilo ajeno y apropiarse de él, ya que esto le resta originalidad a su trabajo. Únicamente debe utilizarlo como fuente de inspiración para innovar con un estilo propio.

Cada estilo es diferente y característico, así como cada ilustrador lo es y nos deja ver parte de su personalidad en su obra. Podemos diferenciar de manera general los estilos ilustrativos, tomando en cuenta que dentro de cada rama existen aún muchas más variaciones.

Estilo realista: Ilustración ilustrativa, tan icónica como sea posible. Tan real al modelo original tal y como se percibe con sus efectos de luz, color, sombras, perspectivas, etc; que acentúen la sensación de realismo.

Estilo simbólico: Representa una idea, más no la representa tal cual al modelo original. Este gráfico abstrae elementos básicos del modelo original, logrando captar detalles que los hacen aún reconocible.

Caricatura: O dibujo humorístico; destaca los rasgos predominantes generalmente de una celebridad (artistas, políticos, intelectuales, etc), haciendo de éste una escena divertida y a veces ridícula.

“El dibujo - por muy estilista, personal, ingenioso o grotesco que sea - debe servir siempre a la idea”.⁴

⁴ Thomson, Ross; Hewison, Bill; "El dibujo humorístico"; Ed. Türens/Hermann Blume; Pág. 11

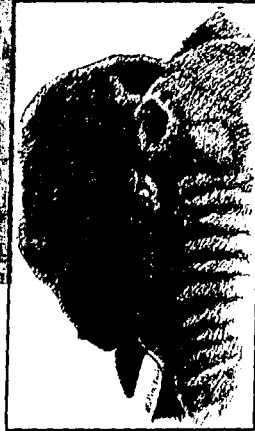
1.4. ¿Qué son las técnicas?

Desde que el hombre supo como representar gráficamente el mundo y todo lo que a él concierne, la imagen se ha vuelto un factor importante en la comunicación. La imagen es la representación del modelo original y es el hombre quien traduce nuestro entorno físico. Esta representación bidimensional de las cosas sobre una superficie plana se puede lograr a través de diversas técnicas las cuales nos orientan para conocer los medios importantes en la creación de un diseño.

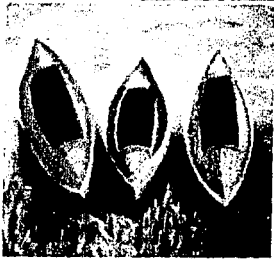
Técnicas de presentación	Por medio manual Por medio técnico Por medio electrónico	Basado en la habilidad manual del artista Fotografías Por medio de ordenadores (computadora)																					
Técnicas visuales	Funcionan de acuerdo a un nivel opuesto de un concepto a otro, enriqueciendo el contenido de nuestra composición.	<table border="0"> <tr> <td>Equilibrio - Inestabilidad</td> <td>Actividad - Pasividad</td> <td>Plano - Profundo</td> </tr> <tr> <td>Simetría - Asimetría</td> <td>Sutileza - Audacia</td> <td>Singularidad - Yuxtaposición</td> </tr> <tr> <td>Regularidad - Irregularidad</td> <td>Predicibilidad - Espontaneidad</td> <td>Secuencialidad - Aleatoriedad</td> </tr> <tr> <td>Simplicidad - Complejidad</td> <td>Neutralidad - Acento</td> <td>Agudeza - Difusividad</td> </tr> <tr> <td>Unidad - Fragmentación</td> <td>Transparencia - Opacidad</td> <td>Continuidad - Episodicidad</td> </tr> <tr> <td>Economía - Profusión</td> <td>Coherencia - Variación</td> <td></td> </tr> <tr> <td>Retención - Exageración</td> <td>Realismo - Distorsión</td> <td></td> </tr> </table>	Equilibrio - Inestabilidad	Actividad - Pasividad	Plano - Profundo	Simetría - Asimetría	Sutileza - Audacia	Singularidad - Yuxtaposición	Regularidad - Irregularidad	Predicibilidad - Espontaneidad	Secuencialidad - Aleatoriedad	Simplicidad - Complejidad	Neutralidad - Acento	Agudeza - Difusividad	Unidad - Fragmentación	Transparencia - Opacidad	Continuidad - Episodicidad	Economía - Profusión	Coherencia - Variación		Retención - Exageración	Realismo - Distorsión	
Equilibrio - Inestabilidad	Actividad - Pasividad	Plano - Profundo																					
Simetría - Asimetría	Sutileza - Audacia	Singularidad - Yuxtaposición																					
Regularidad - Irregularidad	Predicibilidad - Espontaneidad	Secuencialidad - Aleatoriedad																					
Simplicidad - Complejidad	Neutralidad - Acento	Agudeza - Difusividad																					
Unidad - Fragmentación	Transparencia - Opacidad	Continuidad - Episodicidad																					
Economía - Profusión	Coherencia - Variación																						
Retención - Exageración	Realismo - Distorsión																						
Técnicas de representación	Son los medios para representar una ilustración. Según la preferencia de cada ilustrador éstas se pueden mezclar.	Lápiz, carboncillo, acuarela, lápiz de color, pluma y tinta, pastel, gouache, acrílico, óleo, aerografía, xilografía, grabado, collage, mixta (combinación)																					
Técnicas gráficas	Son todas las variables posibles para realizar un diseño, y así determinar la mejor propuesta.	Técnica de ashurado (vertical, horizontal, inclinado), positivo, negativo, con silueta, técnicas de sombreado (rayado oblicuo, punteado, pincel seco), O bien por extensión, rotación, continuidad, repetición, reflexión, dislocación, distorsión, transfiguración, etc.																					
Técnicas de impresión	Una vez finalizado un diseño, este debe mandarse al proceso de reproducción. Son los procesos utilizados para reproducir cualquier imagen y/o texto. Algunos son métodos antiguos pero se siguen usando en la actualidad, y otros más sofisticados y por consiguiente más costosos. Las alternativas son diversas, depende de la calidad que se desee obtener. Existen varias técnicas de impresión:	Relieve (pantotipia): La imagen a imprimir queda en la superficie. Ejemplo de este tipo de impresión es la impresión tipográfica. La tinta se aplica a la superficie con un rodillo y se comprime contra el papel.																					
		Impresión con matrices planas (planografía): Superficie de piedra entintada. La impresión es plana, no es ni hueca ni realzada. Ejemplo de este tipo de impresión es la litografía, que se basa en la repulsión mutua de la grasa y del agua; y la litografía offset.																					
		Impresión con matrices en hueco: La imagen a imprimir está ahuecada por debajo de la superficie. Las cavidades grabadas se rellenan de tinta, y se adhiere al papel.																					
		Serigrafía: Se fija una plantilla a un tejido de seda, algodón o nylon para que finalmente pase a la superficie de lo que se desea imprimir.																					
		Flexografía: Utiliza clichés de caucho y tintas fluidas muy rápidas. No es un proceso sofisticado ni produce resultados minuciosos ya que los clichés se mueven debido al material con que están hechos.																					
		Fototipia (o calotipia): Proceso de impresión similar a la litografía pero este es para tirajes pequeños. La diferencia de la litografía es que no hay rodillos mojadores y el cliché no tiene tramas. Talla dulce: El diseño se graba en una placa de acero. Los huecos se rellenan con tinta como en el hueco-grabado y se ejerce presión contra el papel. Para evitar un mal registro es conveniente imprimir a 162 tintas. Estampación en relieve: Estas imágenes se forman prensando el papel entre dos moldes, tipo y contratipo. Termografía: Da la sensación de falso relieve, por la consistencia de la tinta, la cual se hincha y al secado realza y brilla. Estampado metálico (o stamping): Se hace una impresión en caliente sobre una delgada hoja metálica. En este proceso no hay tinta. Las hojas metálicas son de color, las hojas plata y metal dan el mejor efecto.																					



Acuarela
Gabriela de la Vega



Pluma
Armando Jaimes



Pastel
Eugenia Marín Ros



Lápiz de color
Susana Carreola Luna



Acrílico
Paul Slater

El ilustrador debe acatarse a las instrucciones del director o diseñador gráfico para llevar a cabo una representación gráfica. Pero puede sugerir la mejor manera de resolver el trabajo, y lejos de convertirse en un problema se convierte en una tarea agradable, ya que el ilustrador cuenta con muchas opciones para ofrecer un excelente acabado al trabajo.

Las alternativas para llevar a cabo una técnica de representación son variadas, y las usa el artista según su preferencia.

Acuarela: Esta técnica toma su nombre del agua, por tanto se distingue por su ligereza y transparencia. Ofrece un ambiente muy conservador, sencillo y sutil.

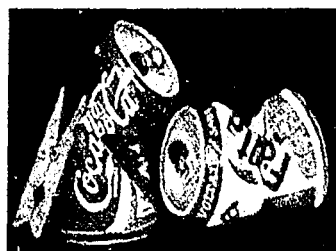
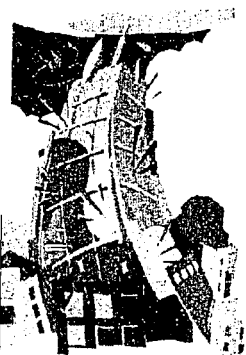
Pastel: Ofrece una textura suave al dibujo. Son grasos e intensos y no tiznan el papel. Requiere de fijación con aglutinante en aerosol.

Acrílico: Su consistencia es cremosa. En estado húmedo se disuelve en agua, en estado seco forma una capa coriácea y se vuelve transparente como el cristal. Cada gránulo de pigmento de color queda envuelto en una capa de plástico dura y resistente al agua.

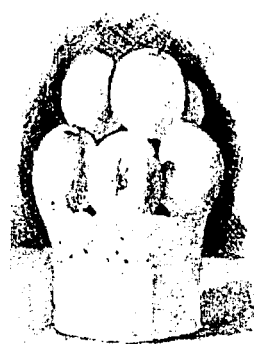
Pluma y tinta: Esta técnica ha predominado por siglos. Los resultados hacen que la ilustración tenga más fuerza, sus trazos se hacen evidentes a la vista. Excelente técnica para obtener detalles.



Gouache
Linda Grey



Oleo
Juan Antonio Delgado Hurtado



Lápiz y carboncillo
Josep Torres

Lápiz de color: Los resultados de una ilustración en esta técnica son muy atractivos. Al igual que la técnica al lápiz puede aprovecharse la textura del papel para lograr efectos sorprendentes.

Xilografía y grabado: Son técnicas muy antiguas que pocos ilustradores siguen usando. Esta técnica ofrece encanto y delicadeza a la ilustración, dando un toque artesanal.

Guoache: Determina la naturaleza de un medio acuoso. Tiene la particularidad de cubrir grandes zonas con color. Es la técnica común del ilustrador ya que produce bien con sus empastes y transparencias.

Oleo: Gracias a su secado lento puede trabajarse en grandes escalas. Su consistencia es grasa y espesa, la combinación de su gama de colores permite resultados más realistas.

Lápiz y carboncillo: Ambas técnicas son utilizadas para la preparación de bocetos ya sea en pequeña o gran escala. Puede aprovecharse la textura del papel permitiendo ver la granulación de la superficie.

Aerografía: Es una de las técnicas más sofisticadas de la ilustración, sobre todo si se desea un efecto reluciente y muy detallado. Se requiere de una gran habilidad para realizar una ilustración con esta técnica.

Collage: Es una técnica muy explotada en el ambiente gráfico. Los recortes ofrecen a la composición gran variedad de forma y color.

1.5. Elementos que integran la composición

Para llevar a cabo una manifestación el ilustrador recurre a los elementos esenciales para lograr que esta sea una composición armónica. Estos elementos se combinan entre sí y dependen unos de otros para dar a la ilustración un valor compositivo, el cual se logra a partir de los siguientes elementos:

Forma: “El principio de la forma es la expresión del aspecto de la forma en cualquier momento dado, teniendo en cuenta su iluminación, estructura y textura, junto con la verdadera relación en que se encuentra respecto al medio circundante”.⁵

La forma que se quiere representar esta condicionada por la iluminación del momento. Un objeto se hace visible gracias a la luz (sin la luz no percibimos forma, colores ni texturas); la luz hacia un objeto produce una zona de iluminación, una zona de penumbra y una zona de oscuridad.

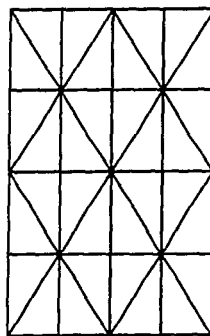
Línea y tono: La línea es contorno, divide o limita un área o espacio. Es una extensión que genera una determinada figura. El tono es la escala de valores entre el blanco y el negro. Es la apariencia de un objeto en el momento según la intensidad de la luz en relación con la sombra. Da volumen y masa a la forma y espacio entre los objetos sólidos; además gracias al contraste tonal se crea la sensación de profundidad enfatizando el contraste de primer plano y reduciendo los contrastes tonales de fondo.

⁵ Loomis, Andrew, "Ilustración creadora";
Librería Hachette; Pg. 21

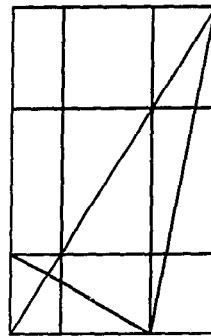
Color: El color está dado por la naturaleza, así que también forma parte del principio de la forma, está condicionado por el ambiente. El color como la luz es siempre relativo, ya que depende de la cantidad que llegue a este para percibirse claro u oscuro.

Diagramación: Es la manera en que podemos dividir el espacio para lograr una variedad en la composición. Existe la subdivisión formal y subdivisión informal.

La subdivisión formal es la división del espacio en partes iguales produciendo una subdivisión simétrica. La subdivisión informal es la división del espacio de partes desiguales, y ofrece muchas alternativas para la colocación de las diagonales generando en cada intersección de línea nuevos trazos.



Subdivisión formal



Subdivisión informal

Cualquier forma de subdivisión que se elija nos sugiere por donde comenzar a dibujar, y enriquece de tal manera la composición que la ilustración, una vez borradas las líneas guía parece sostenida en el plano.

Perspectiva: Es la parte de toda la forma. Da la sensación de profundidad y de espacio tridimensional; es el sitio de honor para el objeto o personaje principal.

Debe considerarse el nivel de vista es decir, la posición de vista del espectador: superior, a nivel de los ojos o inferior. La encontramos en tres tipos perspectiva paralela o de un punto de fuga, perspectiva oblicua o de dos puntos de fuga y perspectiva área o de tres puntos de fuga.

Punto focal: Es el punto mayor interés generado por todas las líneas que se interceptan en la división del plano. Dichas líneas además conducen al ojo al punto de mayor atención en toda la imagen.

Formato: Antes de planear la escena del dibujo es importante considerar el formato, ya sea horizontal, vertical o cuadrado; esto nos da pie para la organización del dibujo en el espacio sugerido.

Plano Los planos permiten una apreciación detallada de la imagen que se esté observando, según la intención de cada autor.

Plano general En torno que rodea a los personajes, con aire o espacio por encima de su cabeza y suelo bajo sus pies.

Plano entero Los personajes aparecen de cuerpo entero, tocando de alguna manera los márgenes.

Plano americano Se centra la figura humana que aparece cortada a la altura de las rodillas.



Perspectiva paralela
Josep Torres



Plano general
George Pérez

Primer plano La cabeza del personaje ocupa todo el espacio con un claro sentido del protagonismo.

Plano de detalle Es un gran acercamiento a cualquier punto de la cara o de otra parte del cuerpo, o bien de algún objeto, enfatizando su presencia.



Plano americano
Isaac



Plano de detalle
Isaac



Primer plano
Mauricio Hoffman



Plano entero
George Pérez

La ilustración como material didáctico

Contenido

- Comunicación didáctica
- El papel de la imagen en la ilustración
- Ilustración de libros didácticos

2. La ilustración como material didáctico

2.1. Comunicación didáctica

El proceso de comunicación es el factor esencial para interactuar con el mundo y su entorno. Desde que somos pequeños estamos expuestos a diversos códigos comunicativos que imitamos de la gente que nos rodea, obligándonos a fungir con el papel de emisor-receptor. A diario aprendemos ante estímulos que son emanados por la familia y la sociedad.

El aprendizaje está estrechamente ligado a la percepción y a la repetición de mensajes que se adhieren a la mente del individuo. La capacidad retentiva del ser humano es extensa y depende de la capacidad de memorización, si continuamente la ejercitamos.

Abraham Moles⁶ menciona que la memoria se puede dividir en memoria a corto y largo plazo. Esto puede depender del mensaje en cuanto a duración y la retención mental del individuo.

Cuando recibimos un mensaje, inmediatamente lo decodificamos y tratamos de retenerlo según nuestra capacidad de adhesión. Sin embargo, la mente no llega a almacenar un mensaje completo, retiene solo lo más importante, ya que en el proceso de decodificación actúa un factor importante: el olvido, un factor importante en la

percepción. El olvido puede catalogarse de dos maneras:

- * Olvido estadístico: Lo que el individuo recuerda según en función del tiempo.
- * Olvido selectivo: Lo que el individuo prefiere recordar según su cultura.

Cuando un individuo está ante un mensaje bi-media (texto-imagen) esa impresión puede disiparse en segundos; posiblemente tenga que volver al mensaje para sujetarlo mejor en su memoria o bien, recordarlo cuando sea invocado por un estímulo.

Una vez que el ser humano aprende a descifrar los códigos que aprendió de la sociedad que le rodea su cerebro también aprende a almacenar datos. Si dichos mensajes carecen de importancia para el receptor, desaparecerán de su memoria, si perduran se quedarán de forma definitiva según la repetición paulatina del mensaje.

Aprendemos gracias a que sabemos comunicarnos; nuestra comunicación puede ser muy rica o muy carente de mensajes y de ideas, dependerá de nuestro nivel cultural que éste mejore o empeore.

⁶ Moles, Abraham; Janiszewski, Jan; "Grafismo funcional", Ed. CEAC, Pg. 11

Los sistemas didácticos que adquirimos en las instituciones, posteriores a nuestra didáctica intrafamiliar son un gran complemento para nuestra educación. Sin embargo estos se presentan de manera metódica, repetitiva y hasta mecánica. El proceso didáctico en el hogares en cambio más habitual y empírico.

Este tipo de educación didáctico, mejor conocido como proceso de enseñanza-aprendizaje podemos adquirirlo bajo los siguientes métodos:

- * Sistema escolar (profesor-alumnos)
- * Interpersonal (profesor-alumno)
- * Autodidacta (el individuo investiga por su cuenta)
- * Paneles (varios individuos exponen un tema en común)
- * Televisión y radio (programas educativos)

El proceso de enseñanza-aprendizaje puede resultar un tanto complejo, además de existir un enlace directo entre emisor-receptor, o bien profesor-alumno. La capacidad de aprendizaje de un individuo es extensa, sin embargo el docente y, propiamente las instituciones encargadas de impartir la educación, deben estructurar un plan de estudios para cada etapa específica de los niveles educativos.

La imagen ha sido fiel acompañante de la caja textual. Pensemos en un libro, al abrirlo nuestros ojos pasean por el recorrido de las páginas esperando encontrar una imagen que sujete nuestra mirada y por consiguiente nuestro interés. Si durante esa exploración del ojo, conectado al

cerebro no detecta imágenes, el recorrido puede ser pesado y aburrido, y el individuo terminará por cerrar el libro. Esto depende enteramente de la cultura de cada quien, si no estamos acostumbrados a la lectura un libro sin imágenes nos parecerá monótono y cansado.

2.2. El papel de la imagen en la educación

Referirnos a didáctica es referirnos a aprender por medio de la transmisión y recepción de conocimientos a cualquier nivel y es una tarea, que si no se lleva a cabo correctamente puede resultar desastrosa.

Desde pequeños aprendemos gracias a nuestros sentidos, aplicando cada uno de ellos en la rutina constante del aprendizaje; y gracias a que la sociedad aprende existen cambios: evoluciona, perfecciona y crea.

La preparación para la vida lo determina la misma sociedad, los métodos de enseñanza-aprendizaje también exigen cambios constantes y estos quedan abiertos al comunicador gráfico para explotarlos a través de los medios visuales para darlos a conocer a la sociedad receptora. La manera más común de expresión gráfica durante nuestro desarrollo intelectual es el libro didáctico. En el encontramos un contenido basto de información, tanto textual como visual y el papel de la imagen sirve para reforzar el texto y viceversa.

Los libros didácticos se han apoyado desde siempre de la imagen, lo que en la actualidad se ha determinado como un auténtico lenguaje iconográfico. Durante la comprensión de mensajes didácticos, textuales por medio del libro se vuelven enteramente placenteros si se acompañan de ilustraciones que se relacionen con el texto inmediato.

Las imágenes para libros didácticos funcionan como mensajes vicariales, ya que refuerzan el mensaje textual a través de la imagen. Hay imágenes que describen situaciones sin recurrir al texto. Sin embargo en el caso de un libro didáctico generalmente la aportación que hace la imagen es mínima, ya que el texto e imagen son complemento uno del otro.

"Texto e imagen deben, generalmente, integrarse para producir un significado global. En el momento que se consigue esa fusión, las funciones del texto pueden llegar a ser tan intensas como las de la imagen, que es la que generalmente lleva el peso fuerte del mensaje".⁷

Los nuevos métodos de enseñanza buscan maneras más eficaces para lograr que el aprendizaje sea más dinámico, aunque las imágenes sean demasiado ruidosas en cuanto a color tamaño y estilo. Para un libro didáctico las imágenes no deben interrumpir el aprendizaje, de manera que se vuelvan un estorbo para el texto educativo; y así como el texto es un lenguaje a descifrar la imagen es otro lenguaje digno de leerse.

Cuando se tiene un libro referente a algún tema imaginamos qué es lo que vamos a encontrar; sin embargo esta previsión se va expandiendo a cada vuelta de hoja. Existen muchas teorías a cerca del recorrido óptico por las páginas:

"A través de la realización de experimentaciones sobre la trayectoria de las pupilas, se habría pensado que existía un recorrido obligado de la mirada frente a una imagen (Maldonado 1974). Otros autores han explicado que la mirada tiende a moverse en el sentido de las manecillas del reloj, deteniéndose más tiempo en el sector izquierdo del cuadro (Tardy, 1964). Existiría también una constante del itinerario de la mirada, un recorrido de la mirada que no varía demasiado entre la lectura de la imagen y la del texto escrito (Lindekens, 1971)".⁸

Cada lectura tiene su propio fin, así como cada espectador prefiere hacer su propio recorrido visual manteniendo cierta coherencia entre el texto y la imagen. Durante este paseo visual, el espectador, sin darse cuenta, hará este recorrido sin vacilaciones, regresos, detenciones, vistazos rápidos y detenidos; el lector siempre decidirá por donde empezar. La mirada siempre es atraída por la imagen, posteriormente hace un recorrido inconcluso por el texto y vuelve a la imagen.

El papel del comunicador gráfico es lograr que el mensaje bi-media llegue al receptor de manera concisa, es decir, que texto e imagen no compitan, ni que uno tenga mayor

⁷ López, Rodríguez, Juan Manuel; "Semiótica de la comunicación gráfica"; Pg. 249

⁸ Viches, Lorenzo; "La lectura de la imagen"; Ed. PAIDOS, S.A.I.C.F.; Pg. 62

fuerza visual que otro. Ambos deben crear una unidad dentro de la página para que el objetivo de transmitir conocimientos sea verdaderamente eficaz para el usuario.

El aprender a interpretar una imagen por sí sola está determinado por dos factores:

*Factor hexógeno: Educación determinada por el entorno cotidiano del individuo (círculo familiar y social).

*Factor endógeno: Educación determinada por el entorno de maduración intelectual (círculo cultural).

Saber interpretar una imagen dependerá de la educación visual del individuo y del grado de representación gráfica del ilustrador, quien posteriormente dará a conocer el contexto del mensaje que a su vez quedará fijo en la mente del receptor. Una vez que receptor reconoce un símbolo ante sus ojos con todo y su contenido (delineación, color, tamaño, grado de iconicidad), comprenderá su significado, relacionará con el texto y se quedará en su mente ya sea temporal o definitivamente.

2.3. Ilustración de libros didácticos

El libro es un conjunto de mensajes impresos sobre una superficie plana, que se relacionan entre sí y que funcionan a través de un orden estricto. El libro didáctico tiene por objetivo la transmisión de conocimientos a través

del medio impreso. La observación de una imagen está condicionada por la cultura.

Al iniciar el niño el proceso de aprendizaje está invadido de imágenes, las cuales son parte importante en este proceso. Estas imágenes en el proceso inicial le ayudan a fijar en su mente el conocimiento que va adquiriendo de manera más sencilla.

Su libro de trabajo está determinado en su mayoría por muchas imágenes y de gran tamaño, color saturado (generalmente en plastas y delineado), y los temas son sencillos (algunos temas son guiados por personajes agradables para ser recordados fácilmente).

Los personajes, objetos, animales y colores son un tanto exagerados. Podemos encontrar personajes mal proporcionados con grandes ojos y narices; elefantes azules con amplias sonrisas, y objetos fuera de proporción. Predomina más la imagen que el texto y este es utilizado con un puntaje alto.

Conforme el individuo desarrolla su capacidad de percepción el contenido del libro deja de ser "fantasioso" y pasa a un grado de iconicidad más realista, el número de imágenes es menor y reducen de tamaño, el color es icónico (cada elemento de su propio color) y los temas se vuelven más complejos. El puntaje del texto reduce.

Una vez que el individuo ha aprendido a relacionar ambos elementos, texto e imagen, se puede hacer un inimaginable uso de la compaginación con todo y los

elementos que la conforman. Pero esto es según el objetivo del libro.

En el caso del libro didáctico a nivel secundaria la imagen es menos utilizada, ya que los bloques de texto saturan las páginas, la reproducción de las imágenes es por medio de la trama y no de la plasta de color, también podemos ver imágenes en blanco y negro, en dos o tres tintas o con fotografías. El puntaje del texto reduce y los temas son más complejos.

Estos libros didácticos han sido parte del individuo por siglos. Si la imagen no fuese del todo eficaz esta se habría suprimido desde hace mucho tiempo. Sin embargo, escritores, ilustradores y todo individuo que participa en la reproducción editorial, ha sabido dar rienda suelta a la creatividad y a la imaginación para combinar eficazmente el efecto que provoca la imagen en el mundo textual.

Abraham Moles menciona en su libro "Grafismo funcional", ocho puntos importantes para hacer un uso correcto de la imagen:

Índice de iconicidad: Capacidad del ilustrador para representar la realidad.

Índice de complejidad: Cantidad de información que se emplea para ilustrar un texto.

Índice de normalización: La manera de observar una imagen según la disposición de los elementos en la página.

Pregnancia: Relación establecida entre el contraste con el fondo. La nitidez y de sus contornos; la simplicidad de la forma; simetría y redundancia; jerarquía.

Carga connotativa: Información neta de la imagen en toda su extensión.

Índice polisémico: La cantidad de significados que puede tener una imagen.

Pertinencia: Relación con el texto.

Valor estético o fascinación: Atracción de una imagen por agradable o desagradable que sea.

Estos aspectos deben de considerarse en la elaboración previa de una imagen, si se desea obtener buenos resultados para el objetivo de cualquier libro.



Ilustración para libro didáctico Interact 2. Ed. Larousse
Jaime Esquivel Medina

Un libro didáctico para la enseñanza del idioma inglés requiere de toda naturalidad y sencillez en cuanto a imágenes.

Si durante una lección en donde se debe aprender vocabulario encontramos la palabra en inglés "table" (mesa), el gráfico que represente a dicha palabra debe ser una mesa lo más legible posible, sin otros elementos que los hagan confuso o bien, si se quiere dar ambientación a la escena se debe enfatizar el objeto o personaje que se quiere estudiar.

Generalmente las ilustraciones de los libros didácticos están representadas básicamente por el dibujo delineado y plastas de color. Observar una imagen delineada en un color oscuro es más rápido de identificar, ya que nos define inmediatamente la forma del gráfico.

Es por eso que un libro didáctico nos forma una educación visual, gracias a la sencillez y claridad del trazo. Existen diversas alternativas para adquirir libros didácticos y en particular libros para la enseñanza del idioma inglés. Podemos encontrar libros a precios elevados o muy accesibles.

Esta variedad de libros tiene una particularidad: la calidad, y la podemos detectar en la calidad del papel, el acabado, el diseño de las cubiertas, el diseño interior, las imágenes (fotografías o ilustraciones), el color, y el programa de enseñanza.

Sin embargo, a pesar de la calidad entre uno y otro, todos

deben atraer la atención del estudiante. Esto se logra por medio del diseño de las páginas, el tipo de letra, el colorido y sobre todo las imágenes.

Si damos un vistazo a un libro didáctico, cualquiera que sea su tipo, encontraremos imágenes claras, fáciles de entender, que ayudarán al usuario a comprender fácilmente las lecciones. Cada una de las páginas está pensada y diseñada para atraer la atención del usuario; así que no importando la sofisticada o sencilla calidad del libro, éste siempre está ilustrado. Depende de la inversión de la editorial o el editor de la obra para que éste llegue al mercado a un alto, mediano o bajo costo.



Ilustración para libro didáctico *Interchange 1*
Sam Viviano

¿Qué clase de imágenes encontramos en un libro didáctico del idioma inglés? Podemos encontrar las más inesperadas y comunes para complementar una lección.

Encontramos situaciones cotidianas, estrellas de cine, personajes históricos, temas de arte, mapas, objetos, animales, comida, accesorios y hasta estrellas de rock.

Renovar libros constantemente hace que la editorial esté a la vanguardia. Para el usuario resulta agradable encontrar en el libro a su artista favorito. Es por eso que la editorial actualiza los libros cada cuatro o cinco años, además de corregir y aumentar las lecciones si es necesario. Depende también de la inversión que se quiera hacer para el nuevo material.

El diseño editorial debe planearse con cuidado. Deben intervenir varios elementos para lograr que las páginas y su contenido sean armónicos sin perder el objetivo didáctico.

Como ya se mencionó, el ilustrador participa con el diseñador para decidir qué es lo que va a ilustrar, y esto puede tomar horas de planeación y meses de trabajo si es que se quiere lograr óptimamente la idea planeada inicialmente.

2.3.1. El color en el libro didáctico

“El “color” es un hecho de la visión que resulta de las diferencias de sensibilidad del ojo a las diferentes longitudes de onda que componen lo que se denomina el

“espectro” de la luz blanca reflejada en una hoja de papel”.⁹



Ilustración para libro didáctico *New Impact 1*
Antonieta Castilla y Cora Franchini

El color es la percepción que se proyecta ante los ojos del espectador provocando una sensación. Nuestro cuerpo es un mundo sensorial capaz de captar todo lo que nos rodea por medio de nuestros sentidos. A cada momento nuestro sentido óptico percibe formas y color produciendo sensibilidad.

Cada individuo percibe imágenes de manera distinta, ya que cada quien desarrolla una función individual, y además de percibir formas también percibimos colores de acuerdo a nuestra propia vivencia cromática.

⁹ Moles, Abraham; Janisewski, Jan; "Grafismo funcional"; Ed. CEAC; Pg. 101

El color es un mundo de placer. Es la presunción de la forma que envuelve al espectador y lo posee para interactuar con él en su proceso de aprendizaje, ya así como la forma es un lenguaje a descifrar, el color también lo es, y lo desciframos gracias a su tonalidad, claridad o saturación.

Una imagen a color es un estímulo capaz de provocar sensaciones irritables, alegres, tiernas, tristes, así como producir tranquilidad, excitación o ira; y no es la excepción en los libros didácticos.

Desde que nacemos (con un sentido visual "normal") apreciamos toda la exquisita gama de información cromática emanadas de toda forma gracias a la cantidad de luz reflejada ante esa forma. Los libros didácticos se han acompañado desde siempre de la imagen a color ya sean fotografías o ilustraciones.

Algunos de estos libros por razones financieras solo manejan una o dos tintas, que se resuelven magníficamente aún con la limitante de color.

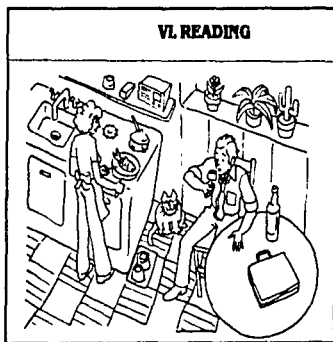
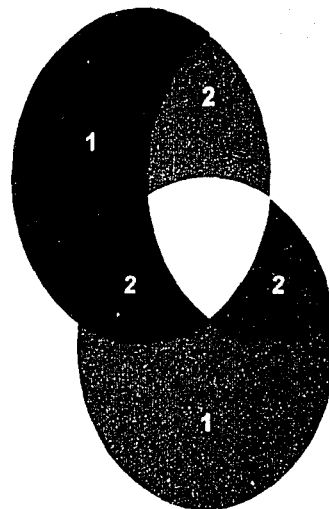


Ilustración para libro didáctico Programmed Learned Systems
Ed. Grolier Anna Veltfort



1 Colores primarios
2 Colores secundarios

Las combinaciones del círculo cromático permiten al artista hacer uso de los colores para provocar una respuesta ante el espectador. A partir de los colores primarios: rojo, amarillo y azul, nacen los colores secundarios: naranja, verde y violeta.

Podemos aún obtener los colores terciarios mediante la combinación de los colores primarios con los secundarios.

Según Abraham Moles el color lo podemos diferenciar de dos maneras: en color y en blanco y negro, y ambas se pueden utilizar en plasta (saturación de color) y tramas (descomposición en puntos).

Una vez establecida la diferencia se puede catalogar de la siguiente manera:

COLOR	FUNCION	TIPOS
Color Denotativo	Color que representa la realidad	<i>Ícónico:</i> A cada forma le corresponde su propio color.
		<i>Saturado:</i> Colores densos y puros, más contrastados que en la realidad.
		<i>Fantasmioso:</i> Alteración del color con el fin de crear un ambiente de fantasía.
Color Connotativo	Color que se le da un valor psicológico.	<i>Psicológico:</i> Produce emotividad.
		<i>Simbólico:</i> Es el significado de cada color.
Color Esquemático	Color plano combinable en cualquier tonalidad y matiz.	<i>Emblemático:</i> Conservan su significado por medio de la tradición.
		<i>Señalético:</i> Atraen la atención en sectores determinados para dar información.
		<i>Convencional:</i> Libre expresividad para el uso del color.

Cada quien puede hacer uso del color según su propia sensibilidad y creatividad. Sin embargo, existen reglas para hacer un uso correcto de él; reglas tan sencillas como saber de que color es cada cosa.

El color nos ofrece una gran cantidad de alternativas y con un poco de creatividad se pueden obtener excelentes resultados. Su uso dependerá de la intención de cada autor.

2.3.2. El clip art

Es una biblioteca de imágenes computarizadas para

complementar toda clase de proyectos, ya sea un trabajo escolar, una presentación de trabajo, para diseñar alguna tarjeta de felicitación, un volante, un boletín, etc. El uso del clip art ha auxiliado a miles de usuarios del software.

El clip art comenzó como un manual de imágenes, encuadradas en libros que se vendían como un servicio al público. Si alguien necesitaba de una imagen podía recurrir a estos libros y fácilmente despegar la imagen para aplicarla sobre su proyecto. Con el tiempo algunas compañías de software modernizaron el uso del clip art obteniéndolo desde la computadora.

Estas ilustraciones formadas por nodos tienen la particularidad de ser modificadas, tanto en color como en la forma, ahorrando el usuario en tiempo y trabajo para elaborarlas.

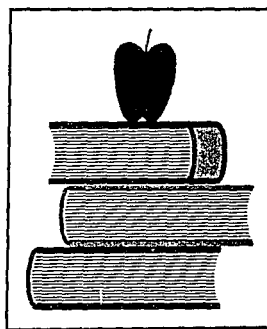


Imagen de la galería de clip art de Corel Draw

Este tipo de imagen ofrece gran variedad de temas para ilustrar un trabajo escolar, volantes, anuncios, y cualquier tipo de publicidad que no requiera de un acabado profesional.

Instituto Conversa

Contenido

- Importancia del idioma inglés en México
- Breve historia del idioma inglés en México
- Objetivo del Instituto Conversa para mejorar su método de enseñanza
- Necesidad de rediseño para el libro Introdutorio al idioma inglés

3. Instituto Conversa

3.1. Importancia del idioma inglés en México

La mayoría de los países que luchan por alcanzar un grado de desarrollo estable, aspiran a obtener un progreso basado en la relación con otros países para lograr un intercambio de carácter económico, político y social.

México, como país en vías de desarrollo, debe estar al tanto de los avances tecnológicos, científicos, políticos, sociales y culturales que lo lleven a desenvolverse en la globalización actual.

Nuestro país tiene un alto índice de crecimiento en su población, esto conlleva a una constante competencia que no satisface a muchos en el ámbito laboral. Con la llegada de la nueva tecnología, para sobresalir es necesario actualizarse.

Vivimos en una época de cambios constantes y de consumo masivo, y la invasión publicitaria que viene de nuestro país vecino (Estados Unidos), nos ha obligado a conocer su cultura, sus costumbres y por supuesto a hablar su idioma. Esta lenta presión extranjera obliga a muchos a aprender el idioma e intercambiar ideas para estar preparados ante los acelerados cambios del mundo creciente.

Es así como el idioma inglés pasa a ser uno de los idiomas oficiales en todo el mundo. En México logra un gran auge, ya que aquí se aspira a un mejor desarrollo basado en la relación con otros países.

3.2. Breve historia del idioma inglés en México

Durante 1926, el francés fue uno de los idiomas más enseñados en la educación de las escuelas de México. Sin embargo, el idioma inglés comenzó a ocupar gradualmente mayor importancia, dejando en segundo plano al idioma francés considerándose el idioma extranjero más importante por aprender. Aunque en realidad la enseñanza del inglés comenzaba a formar sus propias estructuras como idioma, luchando por mantenerse como una lengua tan independiente de las demás.

Cierto es que cada idioma tiene su propia estructura y programa de estudio en su lugar nativo. Pero cuando uno de estos idiomas adquiere una importancia mayor, suele por necesidad ser enseñado y aprendido como un idioma adicional a nuestros conocimientos, como lo es el idioma

inglés en México. En 1935, durante la segunda guerra mundial, el inglés se convierte en el idioma oficial a escala mundial, y al mismo tiempo se continuaron publicando libros y métodos de enseñanza con relación al idioma inglés.

Este constante cambio perdura hasta los años cuarentas, cincuentas y sesentas, logrando introducirse la enseñanza de este idioma con una nueva metodología en nuestro país, y adecuándose a los niveles educativos formados en nuestra cultura educacional de la siguiente manera: seis años de primaria, tres años de secundaria y tres años de preparatoria, que es el entrenamiento vocacional para ingresar a la universidad.

La estancia en esta última dependía de los años reglamentarios para cursar la carrera al considerarse el idioma inglés como una materia obligatoria en la enseñanza. Posteriormente se adecua a las necesidades de cada nivel educativo, de la capacidad intelectual de los alumnos y por supuesto de acuerdo con el contexto social en que se desarrolla. Así, se establece como un idioma en la instituciones más importantes de México. *Cuadro 1

Durante esos años se presentaron varias reformas a los métodos de enseñanza, pero los más convencionales en nuestro país fueron los siguientes:

- * Grammar Translation
- * Audio Lingual
- * Audio Visual

INSTITUTO	ANTECEDENTES
Instituto Politécnico Nacional IPN	Fundado en 1937 por el presidente Lázaro Cárdenas. En 1970 se implanta el método Communicative Approach, el inglés se convierte en una materia con valor curricular.
Universidad Autónoma Metropolitana de México UAM	Fundada en 1974 como una alternativa más al estudio de los jóvenes universitarios. Abre su departamento de enseñanza del idioma inglés como BEFAS (Basic English For Academy Study).
Universidad Nacional Autónoma de México UNAM	Fundada en 1574 como la Real y Pontificia Universidad Nacional, hasta 1929 se le conoce como UNAM. Funda diversos colegios de idiomas entre ellos CELE (Centro de Enseñanza de Lenguas Extranjeras).

* Cuadro 1

Los dos últimos se unieron para establecer un nuevo método: Communicative Approach, el cual continúa vigente en la enseñanza del idioma. Este método ofrece la posibilidad de mejorar las cuatro habilidades básicas del idioma:

- * Reading (leer)
- * Speaking (hablar)
- * Listening (escuchar)
- * Writing (escribir)

Actualmente estas habilidades del idioma se practican en todas las escuelas de México, ya que han funcionado para la enseñanza del idioma.

Un apoyo importante en la enseñanza del idioma inglés son los institutos privados, que han mantenido el objetivo de promover la participación oral en sus planes de enseñanza. Esto se hace con el fin de que el alumno hable

lo antes posible el idioma en un tiempo estipulado de arduo estudio y enseñanza práctica basada en un método efectivo que la institución considere adecuado.

Muchos institutos de la enseñanza del idioma se han generado en las últimas décadas, siendo a la vez un negocio redondo (al igual que las escuelas de cómputo). Estos institutos han crecido gracias a la demanda del aprendizaje del idioma, y no solo eso sino que en el aspecto laboral se ha vuelto un requisito obligatorio.

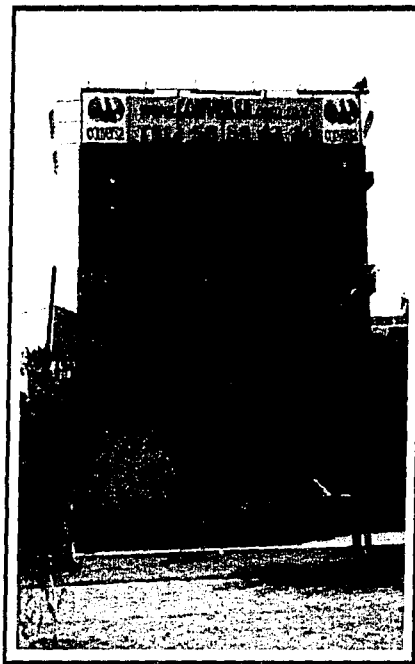
Estas escuelas han tenido gran éxito en nuestro país, y conforme crecen adquieren más fuerza en puntos estratégicos del país.

En 1942, el primer instituto de enseñanza privada del idioma inglés abre sus puertas en México con el Instituto Americano. Posteriormente en 1944, el Anglo Americano hace lo mismo llegando a ser la primera escuela británica en México.

Otro instituto de mayor importancia es el Harmon Hall, que hace una importante contribución al desarrollo del sistema de enseñanza, y permite la apertura de otras escuelas como Berliz e Interlingua, entre otros.

Todos los ejemplos mencionados practican el método Communicative Approach, aunque no descartan la posibilidad de que se apliquen otros métodos que apoyen la enseñanza del idioma.

3.3. Objetivo del Instituto Conversa para mejorar su método de enseñanza



Instituto Conversa

La misión principal del Instituto Conversa es enseñar mediante un sistema práctico el idioma inglés de acuerdo a las necesidades de los alumnos, con material didáctico elaborado en la propia institución.

Su filosofía se basa en el lema de que aprender un nuevo idioma te abre camino para nuevas oportunidades, brindandote a su vez mejores ingresos, seguridad económica y por consiguiente una mejor calidad de vida. El instituto busca que sus alumnos puedan hablar el idioma inglés para tener un mejor desarrollo social y profesional.

“Desde 1991, hemos trabajado para desarrollar un sistema práctico que cubra las necesidades de nuestros alumnos. Desarrollamos nuestro propio material didáctico, como los libros de texto y material audiovisual de acuerdo a nuestro propio sistema”.¹⁰

El instituto comienza a impartir clases a un grupo reducido de alumnos en 1991. Posteriormente inician sus clases por la eficacia en su método de enseñanza, surgiendo así el Instituto Conversa.

A la fecha mejoran la calidad en su nivel de enseñanza, y por consiguiente el crecimiento de alumnos se incrementa junto con el número de planteles en la ciudad de México.

La ubicación de los institutos Conversa se localiza en zonas de nivel socio-económico medio; por ello las colegiaturas son aceptables

en la zona. El crecimiento del instituto ha motivado a los directivos a mejorar sus libros didácticos, y por supuesto a surtir a cada instituto con una mayor cantidad de éstos.

Se ha preocupado también por mantener accesibles sus colegiaturas para que el alumno pueda terminar lo que comienza.

Ofrece grupos reducidos, con un máximo de doce alumnos con la finalidad de asegurar una mejor atención especial a cada alumno. Cuenta también con profesores calificados, y un ambiente amigable. Al finalizar el curso se otorga un certificado con reconocimiento de validez oficial.

El objetivo de su plan de estudios busca que los alumnos hablen y piensen con rapidez el idioma, proporcionándoles las bases gramaticales más importantes sin aburrirlos con reglas o información gramatical no esencial.

El volumen de libros consta de treinta lecciones esenciales en tres niveles: Básico, medio y avanzado; los cuales se dividen en ocho libros, más el primer libro introductorio al idioma.

El curso completo tiene una duración de ocho meses; se dominan las habilidades de pensar, comprender, hablar, leer y escribir en inglés. Antes de las treinta lecciones se comienza con un nivel introductorio que se aplica a los alumnos que inician por primera vez el curso. Cuenta además con dos niveles especializados: Toefl y Teacher's Diploma.



Personal directivo y administrativo del Instituto Conversa

¹⁰ Lozano, Susana; Lozano Victor, Instituto Conversa

3.4. Necesidad del rediseño para el libro introductorio al idioma inglés

El Instituto Conversa ha alcanzado un nivel de enseñanza práctico y funcional que los ha llevado a tener gran competitividad entre las escuelas de mediano prestigio.

Su objetivo es mejorar la calidad de enseñanza día con día para que los alumnos que egresen del instituto tengan mejores oportunidades en el campo laboral. Por ello solicita el rediseño de sus libros de texto; para que cumplan con una función didáctica sin que parezca aburrido con demasiadas reglas gramaticales.

Hasta la fecha el instituto se ha encargado de elaborar su propio material didáctico (reproduciendo con copias fotostáticas en blanco y negro); sin embargo consideran que los libros merecen la intervención de profesionales en el tema para mejorar su calidad gráfica.

El instituto está dispuesto a invertir lo necesario para mejorar el volumen de libros. Una vez terminada la propuesta del libro introductorio se pondrá a prueba, si resulta funcional y agradable se proseguirá con el resto.

El rediseño consistirá en una nueva propuesta de diseño editorial, nuevas ilustraciones y la propuesta de cubierta para los ocho libros.

El objetivo de la nueva propuesta es dar a cada página el diseño interior que permita presenciar un orden de los elementos que integran la página.



Metodología

Contenido

- Métodos de diseño
- Función del Método Diana
- Aplicación del Método Diana al proyecto del rediseño del libro Introdutorio al Idioma Inglés
- Depuración de las alternativas para la elección final

4. Metodología

4.1. Métodos de diseño

Al llevar a cabo un proyecto de diseño, muchas veces nos encontramos con el hecho de enfrentarnos a los métodos, que resultan en principio más que una ayuda un obstáculo para el diseñador que no se encuentra familiarizado con ellos.

Es importante conocer (desde el origen de los métodos de diseño) los motivos que los originan.

Todo el proceso de diseño debe contar con una secuencia lógica que permita lograr los objetivos que se propone el diseñador, se debe emplear un método que organice los procedimientos.

Los métodos de diseño tienen una razón de ser. Facilitan al diseñador el desarrollo de su trabajo; es un sistema que le permite comprender las diferentes fases de creación y realización del proyecto, así como para organización de la información.

Diseñar se convierte entonces en una serie de acciones con sucesión que al llevarse a cabo por un grupo de diseñadores se llega al resultado rápidamente, con seguridad, economía y responsabilidad.

Los principales motivos que impulsan el desarrollo de la metodología son en primer lugar económicos, debido a

que los proyectos de diseño deben enfrentar los costos de producción es decir, la persona o empresa que invierte en diseño espera recuperar con este la inversión, pero además obtener ganancias. Por ello es importante que sus propuestas estén apoyadas en argumentos lógicos, que muestren su factibilidad económica.

De orden tecnológico, ya que la sociedad se mantiene siempre en una acelerada innovación tecnológica. El diseñador debe saber emplear la tecnología y personal adecuado para reducir el tiempo y costo de producción. En cuanto a tiempo, actualmente los procesos de diseño suelen realizarse en equipos de trabajo, un motivo más por el cual es indispensable un método adecuado, para facilitar al máximo la colaboración y ayude a unificar los datos y propuestas provenientes de los diferentes campos de diseño. Los métodos deben transformar una demanda o necesidad verbal en una solución formal.

Otro factor que marca la necesidad de métodos de diseño es la complejidad del problema, es decir las necesidades que pretenden resolverse suelen ser complejas, sobretodo cuando el contexto de estas exige cambios radicales, los cuales generarán una enorme cantidad de información que carente de un orden,

requiere de organización lógica que proporcione bases firmes para la solución más acertada de la necesidad.

Pedagógicamente, para poder enseñar a diseñar, es sumamente necesaria la implementación de métodos, ya que estos son una guía racional que nos indica la forma adecuada de estructurar los factores que influyen en los productos, esta es una área muy importante sobre todo en las escuelas, pues en ellas se obliga a desarrollar técnicas pedagógicas que capaciten al estudiante en niveles aceptables de eficiencia.

Una causa más para el desarrollo de métodos, es de orden psicológico, ya que el diseñador al enfrentarse al proceso de diseño y pretender dar soluciones, muchas veces se queda en blanco, mientras su mente se encuentra dando vueltas con información que no ha logrado estructurar de modo adecuado para formular propuestas adecuadas a los que se plantea.

Principalmente estas son las causas que dan origen a la necesidad de formulación de métodos que permitan optimizar el desempeño del diseñador y del desarrollo de la demanda, aunque en ocasiones éstos parezcan más complejos que los problemas a resolver.

El ordenamiento metodológico es un proceso en el que se parte de una situación que se manifiesta a través de una demanda verbal, que finalmente se verá materializada mediante una serie de codificaciones y decodificaciones en las que se resume dicha demanda.

Oscar Olea menciona que tradicionalmente, el hombre ha ampliado tres procesos para transformar una demanda verbal en una propuesta verbal, estos son los métodos deductivo, inductivo y empírico, aunque obviamente tienen sus desventajas plantea que el método deductivo: "...propone la clásica investigación bibliográfica que, al trabajarse en el gabinete puedan organizarse en paquetes que permitan pasar de la información a la forma".¹¹

El método deductivo, se fundamenta principalmente en la documentación o investigación que realiza el diseñador a cerca del tema y en base a ello se diseña el producto requerido.

Es por ello que este método es el más acertado, ya que deja de basarse en el simple gusto personal para basarse en investigaciones firmes cuyos resultados implican una retroalimentación. La finalidad es evaluar el objeto en caso de que éste no sea satisfactorio y así regresar a etapas anteriores con la finalidad de producir nuevas alternativas.

Este método se resume en:

- * Obtención de la información
- * Organización del programa o formalización de la demanda
- * Determinación de las interacciones entre los niveles de información por medio de gráficas que permitan identificar funciones
- * Formulación de hipótesis
- * Proyecto

¹¹ Olea, Oscar; González Lobo, Carlos; "Análisis y diseño lógicos"; Ed, Trillas, México; 1977; Pg. 21

Este método se considera funcional, por cimentarse en el empleo de documentos que facilitan el desarrollo de la demanda, toda la documentación que se realiza para materializar la demanda, culmina en un objeto satisfactor en el que fueron consideradas todas las posibilidades de solución a dicha demanda.

El método empírico se basa principalmente en la experiencia, por ello constituye un campo sumamente restringido, ya que se integra a partir de la observación de los objetos en función de las actividades humanas a las que están ligados.

El método intuitivo es en el que el sujeto realiza sus análisis a saltos sin una continuidad, toma una cosas y deja otras, lo que finalmente termina en carencias y puntos débiles en la propuesta. Este método está relacionado con todo lo que se pueda descubrir en el "inter", para lograr algo que no resulta de gran importancia.

Una vez que hemos comprendido los diferentes procesos empleados para la solución de una demanda es importante conocer qué tipo de condiciones deben satisfacer dichos objetos es decir, una vez que se está diseñando, el objetivo es satisfacer una demanda verbal que mediante los procedimientos descritos se convierte en una propuesta formal que da solución. Pero éstos objetos deben satisfacer condiciones, como son:

- * Adecuación a su ambiente, a los fenómenos naturales
- * Funcionalidad, es decir, satisfacer necesidades humanas

Los objetos diseñados obedecen a acuerdos dialécticos entre la necesidad y la posibilidad. El término dialéctico se refiere a la relación dinámica entre la realidad y el sujeto que diseña.

La necesidad se refiere a la satisfacción o solución de una problemática, mientras que la posibilidad tiene que ver más con un modelo económico.

Todo diseño se encuentra regido por las posibilidades económicas con las que se cuenta para llevarlo a cabo.

El modelo Diana se basa principalmente en factores económicos para organizar las variables que se derivan de la ubicación y el destino, los cuales conforman la demanda que se plantea el diseñador. Lo que propone este modelo es un camino que permita realizar la propuesta de diseño.

Para configurar este modelo se tomaron en cuenta la existencia de tres entidades principales que originan el problema de diseño:

- * El usuario
- * El ente cultural (persona moral o empresa)
- * El diseñador

Como podemos observar, todo proceso de diseño debe contar con una metodología que permita al diseñador, obtener de una forma más rápida y segura resultados satisfactorios, y en la cual se tomen en cuenta tanto los factores internos como externos del proceso de realización del proyecto.

El empleo de un método de diseño adecuado, puede ahorrar mucho tiempo y dinero, que beneficia tanto al emisor de la demanda como el diseñador, además de facilitar el trabajo a éste último que auxiliado por otros elementos a parte de su inventiva, criterio y conocimientos, pueden dar una mejor solución al problema al que se enfrenta sin temor a errar.

4.2. Función del Método Diana

Todos los diseñadores deben basarse en un método en el cual sustenten todos y cada uno de los elementos e incluso justificaciones que soportan el trabajo elaborado.

Independientemente del método de diseño y el tipo de proyecto, esta metodología ayuda al diseñador a darle forma al proyecto en los siguientes aspectos:

- * Configurar la forma de los productos o proyectos a elaborar.
- * Estos productos satisfacen necesidades que el cliente solicita, y el diseñador se propone resolver.
- * Satisfacen (estos productos) dichas necesidades por medio de una cierta función.
- * Para configurar estas formas funcionales, que satisfagan las necesidades, existen métodos que guiarán al diseñador.

En ocasiones es difícil para el diseñador adecuarse y acostumbrarse a aplicar una metodología, o al menos apoyarse en algo que sustente sus creaciones.

Los métodos son herramientas que ayudan a justificar una solución, más que un camino para llegar a ella. Para los diseñadores las líneas y colores son los signos que en diferentes porcentajes influyen en el diseño, es configurar una forma y para ello se requiere de un lenguaje apropiado para su manejo. Es por eso, que la maqueta o los bosquejos forman una parte importante en el diseño.

Para poder considerar que una necesidad se convierte en una demanda, debe identificarse en ella su ubicación, su destino y su economía.

*Ubicación: Se refiere a la identificación del sitio específico de donde surge esta necesidad.

*Destino: Nos indica cual es el objetivo a satisfacer.

*Economía: Considera los recursos necesarios para la realización en todos sus aspectos (intelectual, elaboración manual y de impresión); es decir tanto los recursos humanos como los materiales.

La constitución de una demanda solo es posible si podemos responder a las preguntas de: dónde, para qué y con qué, todas ellas surgen de una necesidad específica.

Para poder dar solución satisfactoria a cualquier demanda, el diseñador debe considerar cinco niveles, éstos son:

Nivel funcional: Se considera la relación que tendrá el objeto y su uso (material e intelectual), tomando como

base la necesidad principal y quién será el beneficiario de ella; por ello es una de las repuestas de mayor importancia, ya que torna en la funcionalidad del objeto en su contexto.

Es aquí donde se ubica el tipo de formato de acuerdo al uso que tendrá y el tipo de libro didáctico.

Nivel ambiental: En él se puede hablar de una relación funcional entre el objeto diseñado y su ambiente; por ejemplo, existen factores ambientales que disminuyen la funcionalidad de objetos, aún cuando resuelven una necesidad se ven alterados por factores externos como la temperatura, humedad, el uso; etc.

Algunos casos el almacenaje o mal uso del papel si no es el adecuado, desmerita la presentación del material. Como su nombre lo indica se refiere a la duración, exposición y resistencia al medio ambiente.

Nivel estructural: Debe tomarse en cuenta la vigencia de la necesidad y la permanencia del objeto en buenas condiciones; es decir el objeto que satisface la necesidad se elabora con ciertos materiales que contribuyen a la buena conservación física, dando un buen funcionamiento y durabilidad al mismo.

Dentro de este punto se enfatiza la calidad del papel y cuenta la parte externa de las páginas como las de la cubierta.

Nivel constructivo: Aquí se engloban todos los problemas referentes a los medios de producción es decir, planear

proyectos que resulten aptos para su realización, de lo contrario no hacer publicaciones que resulten más complicadas de lo que se esperaba.

Considerando lo anterior se plantean las dos partes importantes: el diseño editorial y el proceso editorial; en el primero se abarca desde el proceso de planeación de papel, formato, diagramación, compaginación, tipo e imagen. La segunda abarca desde el momento que se entrega el original para su fase final como la impresión, imposición, encuadernación y acabado.

Nivel expresivo: Son soluciones meramente estéticas y creativas que se manifiestan cuando se han resuelto los niveles anteriormente mencionados.

Este se puede resumir en la imagen global del libro; se demostrará la creatividad que el diseñador aporta para el mejoramiento del mismo dando soluciones gráficas funcionales al propósito de un libro didáctico.

Como menciona Olea "...la funcionalidad y la ambientalidad corresponden al uso, y que la estructuralidad y la constructividad corresponden a la realización del objeto; sin embargo la expresividad aparece como algo inherente a la forma, independientemente del grado de determinación que hayan tenido los otros cuatro niveles".¹²

Es decir, la forma final de un objeto es resultado del conjunto de factores de uso y de realización.

¹² Olea, Oscar, op. cit; Pg. 74

Los niveles antes mencionados pueden ser útiles y adaptables en cualquier proyecto de diseño, ya que incluyen los elementos básicos que permiten la integración de juicios aceptables y una mayor aceptabilidad de los modelos o métodos de diseño.

DEMANDA				
		U	D	E
USO	Fu	Fu/U	Fu/D	Fu/E
	Am	Am/U	Am/D	Am/E
REALIZACION	Est	Est/U	Est/D	Est/E
	Co	Co/U	Co/D	Co/E
	Ex	Ex/U	Ex/D	Ex/E

Llamamos a

- * la forma: F
 - * la funcionalidad: Fu
 - * la ambientabilidad: Am
 - * la estructurabilidad: Est
 - * la constructibilidad: Co
 - * La expresividad: Ex
- * la ubicación: U
 - * el destino: D
 - * la economía: E

Esta transformación opera por medio de evaluaciones y decisiones progresivas, las evaluaciones definen el nivel analítico del diseño y las decisiones del nivel propositivo; ambos se integran a través del enfoque que orienta las soluciones.

Este enfoque se mueve en su búsqueda de variaciones de diseño dentro de un universo lógico de quince regiones, es decir, considerando los tres aspectos importantes que constituyen una demanda.

- * U/Ubicación: Situación de la demanda
- * D/Destino: Propósito de la demanda
- * E/Economía: Recursos para la demanda

Estas a su vez se aplican dentro de la funcionalidad (Fu), la ambientalidad (Am), la estructurabilidad (Est), la constructibilidad (Co), y la expresividad (Ex).

- Fu: Es la forma que satisface un uso
- Am: Es la forma capaz de regular la función y su entorno
- Est: Es la forma permanente en razón del uso
- Co: Es la forma realizable
- Ex: Es la forma emotivamente satisfactoria

Para aplicar y encontrar respuestas a nuestra demanda, se emplean:

- Para: Ubicación el conectivo en
- Para: Destino el conectivo para
- Para: Economía el conectivo con

Para entender mejor estas descripciones, en el cuadro 2 se muestra la manera adecuada para cada uno de los aspectos de la demanda; con esto se obtienen respuestas a los cinco niveles que surgen de la demanda. Observemos que el área semántica ahora nos ofrece un panorama analítico más detallado del proyecto, nos dará a conocer posteriormente la alternativas para resolverlo con mejor precisión.

* Cuadro 2

UBICACION	Fu/U:(funcionalidad)	Diseño editorial	... Que satisface un uso en el ...	Instituto Conversa
	Am/U:(ambientalidad)		... Que regula la función y su entorno en el ...	
	Est/U:(estabilidad)		... Permanente en el ...	
	Co/U:(constructividad)		... Realizable en el ...	
	Ex/U:(expresividad)		... Emotivamente satisfactorio en el ...	
DESTINO	Fu/D:(funcionalidad)	Diseño editorial	... Que satisface un uso para el propósito del ...	Libro Introductorio al idioma inglés
	Am/D:(ambientalidad)		... Capáz de regular la función y su entorno para el propósito del ...	
	Est/D:(estabilidad)		... Permanente para el propósito del ...	
	Co/D:(constructividad)		... Realizable para el propósito del ...	
	Ex/D:(expresividad)		... Emotivamente satisfactorio para el propósito del ...	
ECONOMIA	Fu/E:(funcionalidad)	Diseño editorial	... Que satisface un uso con los recursos impuestos por el ...	Instituto Conversa
	Am/E:(ambientalidad)		... Capáz de regular la función y su entorno con los recursos impuestos por el ...	
	Est/E:(estabilidad)		... Permanente con los recursos impuestos por el ...	
	Co/E:(constructividad)		... Realizable con los recursos impuestos por el ...	
	Ex/E:(expresividad)		... Emotivamente satisfactorio con los recursos impuestos por el ...	

Uno de los tantos modelos que existen para el diseño gráfico es el llamado Método Diana y nos permite:

- * Organizar la estructura de la demanda
- * Definir su enfoque o estrategia de diseño
- * Establecer los niveles propositivos y decisiones
- * Operar con rapidez en la búsqueda de soluciones posibles y su optimización posterior
- * Regular todo el propósito lógico del diseño permitiendo abordar con relativa facilidad y alta complejidad de carácter interdisciplinario

El método nos ayuda a identificar la ubicación: Instituto Conversa, requiere de la satisfacción de su necesidad gráfica. Su destino: rediseño total del libro introductorio.

En el aspecto económico: se divide en tres partes principales que son: el diseño editorial, el cual abarca la solución del libro a dos tintas.

Comprende la parte ilustrativa, ésta depende del tipo de papel que se aplica para su elaboración y la técnica, obviamente apoyada en el libro de impresión que se realizará, procurando no perder la calidad de las ilustraciones.

4.3. Aplicación del Método Diana al proyecto del rediseño del libro introductorio al idioma inglés

Lo que se denomina la configuración de la demanda es el primer paso en el desarrollo del método Diana. Inicia cuando el diseñador se pone en contacto con las principales fuentes de información y realiza consultas que pueden ser de dos clases:

- * Fuentes directas, ó
- * Fuentes complementarias

Las fuentes de información directa son aquellas relacionadas directamente con la necesidad, en este caso el instituto de inglés Conversa, de donde se obtuvo la información referencial; de la cual surge la necesidad de rediseño del concepto editorial en sus tres partes principales: Diseño editorial, Ilustración y Cubierta, adecuándose al presupuesto establecido por el instituto.

Las fuentes complementarias: son aquellas que, aunque no están vinculadas directamente al problema, deben consultarse para tener un panorama más completo, como es toda la información bibliográfica.

Dentro del desarrollo del rediseño, es necesaria una complementación teórica que involucra la realización de un libro didáctico dirigido a la enseñanza del idioma inglés, en donde el diseño editorial, cubierta e ilustración deben cumplir ciertos parámetros editoriales.

De esta manera la estructura de la demanda se integra como se muestra en el siguiente cuadro:

UBICACION	DESTINO	ECONOMIA
Instituto Conversa	Rediseño de libro introductorio al idioma inglés para mejorar la parte ilustrativa, de cubierta y diseño editorial.	Proyecto realizable de acuerdo al presupuesto establecido por el cliente.

Estructura de la demanda

Estos puntos nos ayudan a identificar de manera objetiva de dónde surge el problema, cuál es el objetivo y con qué presupuesto se cuenta para llevar a cabo el proyecto.

La información obtenida de las fuentes directas y complementarias deben ser organizadas y ordenadas para que nos sea útil, independientemente del método que se emplee. La ordenación se encamina a dos propósitos:

- * Clasificación de datos, con la intención de integrar los términos de definición, de ubicación, destino y economía.
- * Distinguir de entre tales unidades de información, cuáles son constantes y cuáles variables es decir, cuales términos de la demanda son legales (inmodificables), en cuyo caso "ya están diseñados" y se puede partir de ellos para ver cuales admiten alternativas de solución.

A continuación debemos definir las unidades comprensivas que nos darán a conocer las constantes y variables, que nos ayudan a seguir delimitando la solución del proyecto.

Las unidades comprensivas abarcan los puntos importantes a considerar en el desarrollo del proyecto, los cuales son:

*Constantes inmodificables: Un libro de inglés necesita un rediseño determinado por un presupuesto estipulado, y el círculo social al que se dirige.

*Variables que permiten alternativas: Diseño editorial, ilustración y cubierta.

*Constantes: Diseño editorial, ilustración y cubierta, ya que nos permiten dar alternativas de solución.

Unidades Comprensivas	*K	*V	U	D	E
Libro de inglés	K1		✓		
Economía	K2				✓
Dirigido a clase media	K3			✓	✓
Diseño editorial	K4	VA	✓	✓	✓
Ilustraciones	K5	VB	✓	✓	✓
Cubierta	K6	VC	✓	✓	✓

* Constante (K): No alternativas para cambios

* Variable (V): Ofrece más alternativas

La finalidad de esta tabla es para poder discernir cuáles son términos constantes y cuáles variables y poder unificarlos como problemas de ubicación, destino y economía en cada caso.

En este caso nuestras variables más importantes serán: diseño editorial (V4), ilustración (V5) y cubierta (V6), las demás solo influyen en el desarrollo del libro pero de manera indirecta. Aunque son las que sugieren el cambio,

no forman parte directa en la elaboración del libro. Por lo tanto K1, K2 y K3, quedarán eliminadas por el momento de la tabla, más no del proyecto.

En las tablas que se presentan a continuación se hace un análisis para cada variable que ya se identifican mediante el proceso anterior, a cada una de estas le corresponderá un número de alternativas, las cuales se nombrarán o identificarán en el área del diccionario. Cada alternativa es independiente de la variable en la que se ubica y éstas a su vez tienen una probabilidad de elección, es decir cada una de éstas tiene cierta prioridad o grado de funcionalidad para la realización del proyecto, todo esto considerando la información recavada con anterioridad respecto a cada una de las variables.

Esto nos ayudará para realizar una depuración de todo lo que, en cuanto a información se refiere, se tienen cerca del desarrollo de cada parte del proyecto. Por lo tanto para cada tema corresponden las siguientes alternativas:

Diseño editorial

- * Diagramación: Red ternaria, modular y tipográfica
- * Compaginación: Revista, libro de texto, libro de novela
- * Color: Blanco y negro, dos tintas y CMYK
- * Tipografía: Palo seco, patines y cursiva
- * Impresión: Offset, serigrafía y lásser
- * Acabado: Rústico, holandesa y engargolado
- * Papel: Bond, cultural y couché
- * Formato: Carta, oficio y doble carta
- * Imagen: Realista y simbólico

Ilustración

- * Tipos de ilustración : Estilo realista y estilo simbólico
- * Técnica de representación: Tinta china/gouache y lápiz
- * Papel: Fabriano e ilustración
- * Acabado: Lineal y medio tono

Cubierta

- * Cubierta: Tipográfica, de imagen y de red
- * Subtipos de cubiertas: Simple y doble
- * Color: Dos tintas, duotono b/n y CMYK
- * Papel: Cartulina couché y kromecote

Con estas tablas se pretende definir cual de las alternativas satisface la mayor cantidad de factores de la demanda y ubicar de la misma manera las debilidades o carencias de las mismas.

En el cuadro 3, se señala cuales de los quince requerimientos formales tiene sentido para cada variable dentro de la ubicación, destino y economía.

4.4. Depuración de las alternativas para la elección final

Estas probabilidades se establecen de acuerdo a una equivalencia que corresponda a un mayor porcentaje de solución al proyecto. En el diccionario manejamos las alternativas posibles para realizar el proyecto. Cada variable deberá proponer más de una alternativa para

UBICACION		DESTINO		ECONOMIA		VARIABLES		ALTERNATIVAS		ACABADOS		PROBABILIDAD DE ELECCION		RESTRICCIONES LÓGICAS		DICCIONARIO	
Funcionalidad Ambiental	Expresión Visual Estética	Funcionalidad Constructiva	Funcionalidad Ambiental	Estética	Funcionalidad Constructiva	Funcionalidad Ambiental	Expresión Visual Estética	Funcionalidad Constructiva	A	A	A	A	A	A	A	A	A
									A1								DISEÑO EDITORIAL
									A2								DIAGRAMACION
									A3								Red tamaño
									A4								Modular Tipográfica
									A5								Tipográfica
									A6								COMPAGINACION
									A7								Revista
									A8								Libro de texto
									A9								Libro novela
									A10								COLOR
									A11								Bianco y negro
									A12								Dot tres
									A13								CMYK
									A14								TIPOGRAFIA
									A15								Pala tipo
									A16								Palmas
									A17								Curso
									A18								IMPRESION
									A19								Ofset
									A20								Carrografía
									A21								Libro
									A22								ACABADO
									A23								Rústica
									A24								Holandesa
									A25								Engargado
									A26								PAPEL
									A27								Bond
									A28								Cultural
									A29								Couché
									A30								FORMATO
									A31								A4 (Carta)
									A32								Oficio
									A33								Doble cara
									A34								IMAGEN
									A35								Estilo realista
									A36								Estilo simbólico
									A37								ILUSTRACION
									A38								TPO DE ILUSTRACION
									A39								Estilo realista
									A40								Estilo simbólico
									A41								TÉCNICA DE REPRESENTACION
									A42								Tinta china y gouache
									A43								Lápiz
									A44								PAPEL
									A45								Fabriano
									A46								Ilustración
									A47								ACABADO
									A48								Lineal
									A49								Medio tono
									A50								CUBIERTA
									A51								TPO DE CUBIERTAS
									A52								Tipográfica
									A53								De imagen
									A54								De red
									A55								SUBTIPOS
									A56								Simple
									A57								Doble
									A58								COLOR
									A59								Dot tres
									A60								Duotono B/N
									A61								CMYK
									A62								PAPEL
									A63								Cartulina couché
									A64								Kromecote
									A65								ENCUADERNADO
									A66								Rústica
									A67								Holandesa
									A68								Engargado
									A69								0.895

* Cuadro 3

tener más opciones; en caso de que la primera opción no se pueda llevar a cabo.

Cada alternativa deberá asignársele un número que lo califique según el orden de importancia a partir del uno (ascendente) hasta el número de alternativas que se manejen (descendente). Posteriormente se invierte el orden de las alternativas.

Una vez invertidos los valores, estos se dividen entre la suma total de las alternativas. Ejemplo, la variable B, tiene ocho alternativas: (B1-B2); (B3-B4); (B5-B6); (B7-B8); están conformadas en grupos ya que se refieren a un mismo tema, así que descartan de la siguiente manera:

Los resultados más altos definen las opciones con que se trabajará el proyecto. Si en algún momento se cambia de parecerse procede a tomar la siguiente opción.

De ésta manera el método Diana, ofrece la posibilidad de determinar (en base a un estudio previo del proyecto) las alternativas más viables para la realización de cualquier proyecto, sin temor a errar durante el desarrollo de éste. Nos permite llevar un orden lógico en cada fase del proyecto, además de ofrecer más posibilidades de elección en caso de no funcionar la alternativa elegida, con seguridad y rapidez.

DICIONARIO	VARIABLE	# IMPORTANCIA	INVERTIR	Factor Divisible	Elección
Estilo realista	B1	2	1	12	0.083
Estilo simbólico	B2	1	2	12	0.166
Tinta china y gouache	B3	1	2	12	0.166
Lápiz	B4	2	1	12	0.083
Papel fabriano	B5	1	2	12	0.166
Papel ilustración	B6	2	1	12	0.083
Acabado lineal	B7	2	1	12	0.083
Acabado medios tonos	B8	1	2	12	0.166
			SUMA		
			12		

Proceso ilustrativo para el libro didáctico

Contenido

- Como surge el proyecto
- Estilo ilustrativo
- Fase del bocetaje
- Fase del arte final
- Presentación de las ilustraciones finales
- Ejemplo de una página con la aplicación de ilustraciones en el interior del libro

5. Proceso ilustrativo para el libro didáctico

5.1. ¿Cómo surge el proyecto?

La intervención del equipo gráfico creativo para el diseño del libro didáctico, surge a partir de la necesidad de una institución que imparte clases para la enseñanza del idioma inglés. Por el hecho mismo de haber solicitado ayuda profesional, el Instituto Conversa muestra gran preocupación por la calidad en su nivel de enseñanza y por su material didáctico.

Entre otras cosas el libro didáctico introductorio al idioma inglés requiere de nuevas ilustraciones, ya que las que actualmente utiliza son imágenes clip art.

El primer paso para dar inicio al proyecto de diseño del libro es contactar a un diseñador gráfico que dirija paso a paso el desarrollo del proyecto. Es quien debe interpretar la idea que se le pide, y con su experiencia en el campo gráfico terminará de contratar al resto del equipo de trabajo necesario.

Una vez que el cliente a dado las instrucciones pertinentes del proyecto ilustrativo al diseñador gráfico, éste debe planear algunas entrevistas con ilustradores previamente estudiados que se adecuen al estilo que requiere el libro.

Posiblemente el diseñador gráfico tenga en mente varias alternativas de ilustradores, de entre los cuales uno encaje

en el objetivo del proyecto. Debe preparar un listado de requerimientos que el ilustrador debe cubrir, tales como presupuesto, técnica de representación, estilo y entregas.

Para la creación de las nuevas ilustraciones del libro, el cliente sugiere que sea una caracterización clara y fácilmente reconocible, que no necesite de elementos secundarios que interrumpan el mensaje principal. La imagen debe contener una carga de información en sus formas tal, que el contenido del mensaje sea claro y convincente.

Debido a que el nivel promedio a que asiste el instituto oscila entre los quince y veinticinco años de edad, el cliente especifica que los personajes que ilustren los textos sean agradables, que las escenas sea lo más real y cotidiano posible, para que el usuario observe su entorno reflejado en las nuevas ilustraciones.

El estilo que se propone es básico, es decir tal como se describe la escena debe interpretarse el dibujo, sin desviar la atención con otros elementos que alteren la información.

Cada ilustrador domina un estilo y técnica en particular. Para el caso del Instituto Conversa, tanto el diseñador gráfico como el cliente eligen el tipo de ilustración, revisan pacientemente la carpeta de trabajos de las propuestas de

los ilustradores y eligen a uno sólo. Cuando el presupuesto lo permite, es posible contratar a dos ó tres ilustradores, lo cual ofrece versatilidad al libro por la variedad de estilos. El presente proyecto lo realizará un solo ilustrador ya que el presupuesto con que se cuenta es limitado.

Durante la revisión de la carpeta de trabajos del ilustrador elegido (presente tesis), las técnicas de representación con que trabaja son parte convincente tanto para el diseñador gráfico como para el cliente. Dichos medios con que trabaja el ilustrador son la técnica a lápiz, técnica pastel, técnica a lápiz de color y la técnica gouache.



Técnica Lápiz



Técnica Pastel



Técnica Gouache



Técnica Lápiz de color

5.2. Estilo ilustrativo

Es la marca personal de aquel que representa la realidad de manera bidimensional. El estilo nace de la visión personal del dibujante y adoptar un estilo propio puede tomar años de práctica para aterrizar en la creación de personajes propios y bien definidos (según la intención del artista y las necesidades del cliente), además da reconocimiento e identidad a una empresa.

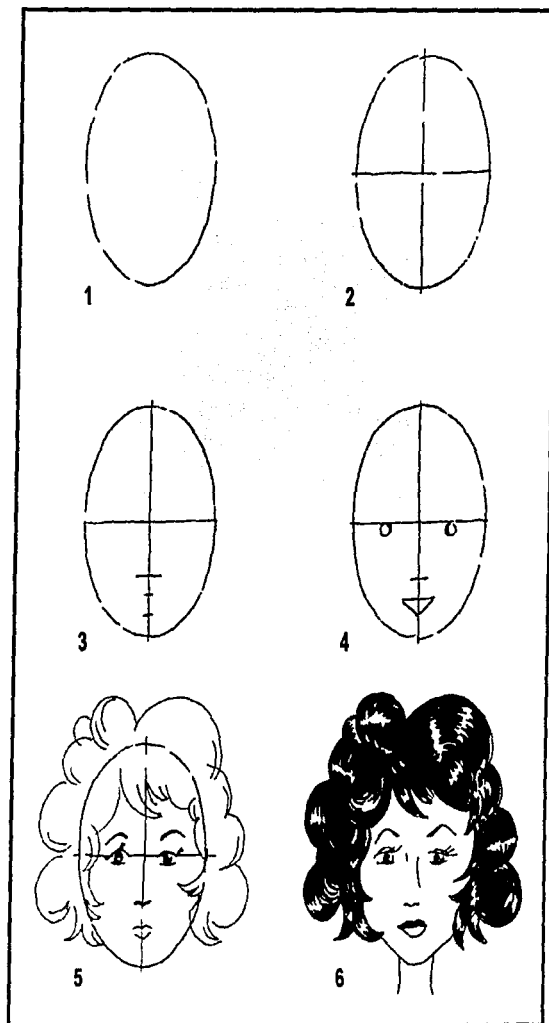
¿Cómo nace el estilo del ilustrador?, ¿qué lo diferencia de otros ilustradores?. Conforme existe un avance técnico y visual, el ilustrador evoluciona la manera de representar las cosas que están a su alrededor.

La característica de una propuesta ilustrativa radica en la apreciación, en la observación, en la capacidad de representación y en la sensibilidad de cada uno; gracias a estos factores el ilustrador fomenta y enriquece su propio estilo.

5.2.1. Construcción del estilo

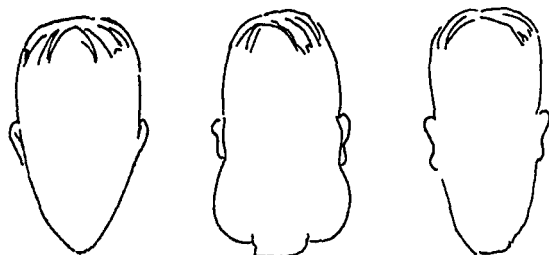
Las ilustraciones para el libro requieren tanto personajes como objetos y animales. Comencemos por el dibujo de personajes.

La creación de personajes puede parecer una tarea compleja si no se sigue una técnica paso por paso para la creación de los mismos.



- 1 Trazar un óvalo que nos sirva de guía para los siguientes trazos.
- 2 Dividir el óvalo en cuatro partes iguales.
- 3 Subdividir el segmento inferior y a su vez la segunda mitad inferior.
- 4 Para ubicar los ojos colocar dos círculos por debajo de la línea horizontal, la base de la nariz en la primera división, y la boca las últimas divisiones. El grosor de la cara es el equivalente a cinco veces el ancho del ojo y la disposición de ambos ojos con la boca.
- 5 Ubicar cada elemento en su respectivo lugar. Trazar el cabello
- 6 Finalizados los trazos básicos se puede entintar el dibujo para resaltar la expresión del rostro. Agregar luz y sombras al cabello. Hacer el cuello.

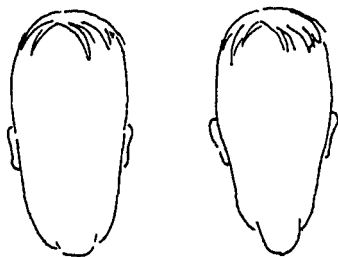
A partir de estos trazos básicos, a la cara del personaje se le pueden hacer numerosas variaciones.



Cara
Puntiguda-ovalada

Cara
Redonda-ancha

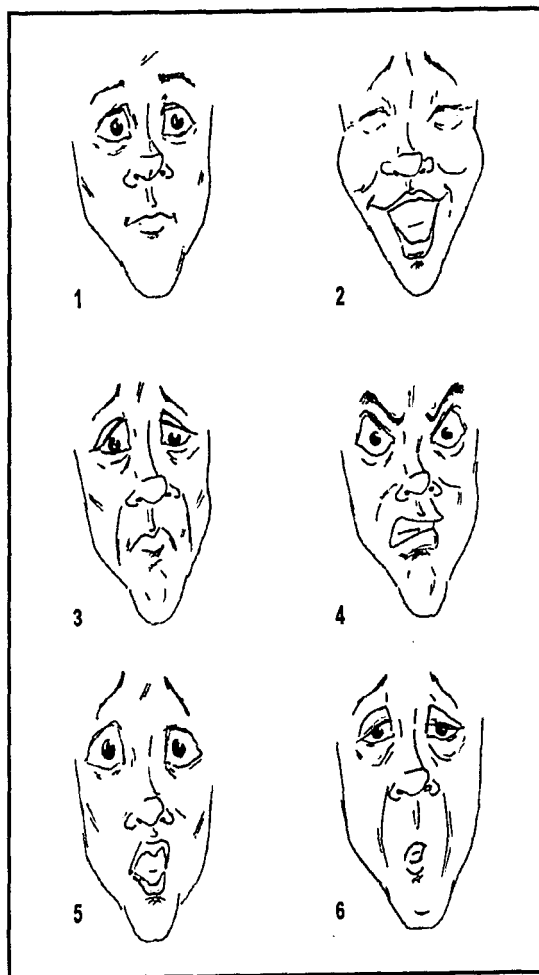
Cara
Cuadrada-ovalada



Cara
Redonda-delgada

Cara
Puntiguna

El estado de ánimo del personaje se manifiesta por medio de la expresión facial, la cual puede reflejar múltiples muecas: tristeza, preocupación, alegría, cansancio, ira, etc. Según el estilo de cada dibujante las líneas de expresión pueden ser muy remarcadas o muy simples.



- 1 **Seriedad** Las líneas de expresión son mínimas. Tanto las cejas como los labios permanecen horizontales.
- 2 **Alegría** Los ojos se contraen y se generan líneas de expresión debajo de ellos. Sobresalen los pómulos, la boca se abre y se pueden ver los dientes. Suben las cejas.
- 3 **Tristeza** Los párpados bajan a media. Las cejas tuercen hacia arriba. Los pómulos bajan mediante líneas de expresión. La boca se contrae hacia abajo junto con la barbilla.
- 4 **Enojo** Las líneas de expresión son muy marcadas. Las cejas bajan y se contraen la frente. Ojos muy abiertos, la boca gruñe dejando ver los dientes.
- 5 **Temor** Las cejas suben y los ojos se abren; se contrae un poco la frente. La boca se abre espontánea. Los pómulos sobresalen.
- 6 **Cansancio** Las cejas suben y los párpados bajan a medias. Debajo de los ojos hay trazos que simulan la piel colgada. Y hacen ver el rostro cansado.

Cuando tenemos un estilo definido debemos procurar que las manos, los pies, la cara y todos los elementos que componen al cuerpo sean homogéneos, es decir que guarden afinidad entre ellos. Tal es el caso de las manos.

Para muchos, dibujar manos es una tarea compleja por las diversas formas que pueden adquirir; pero básicamente la forma de los dedos la encontramos de tres maneras: cuadrada, redonda o triangular, a partir de estos trazos se derivan infinidad de estilos.

Otro tipo de manos es el que aplica la compañía Walt Disney en sus animaciones, por su fácil manejo es mucho más sencillo hacerlas de tres dedos, esto convierte a la animación en un mundo diferente al nuestro. En el caso didáctico es preferible hacer las manos de cinco dedos.



Mano redonda



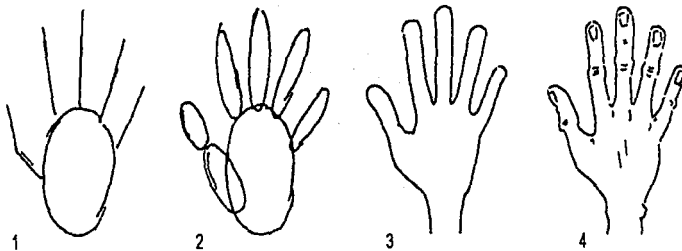
Mano triangular



Mano cuadrada

A continuación los trazos básicos para trazar manos.

Es necesario practicar los trazos para dibujar manos una y otra vez, y observar las diversas formas que pueden adquirir, ya que nunca están estáticas, generalmente van acompañadas de las expresiones corporales del personaje.



- 1 Trazar un óvalo que simule la zona que sostiene los dedos. Trazar cinco líneas que sirvan de guía para trazar los dedos.
- 2 Dar volumen a partir de las cinco líneas trazadas de manera que parezcan óvalos extendidos.
- 3 Dar contorno a las líneas de base y prolongar hasta la muñeca. A partir de nuestra preferencia de estilo, trazar los dedos.
- 4 Finalmente agregar los detalles, pliegues y uñas.

Para el caso de los pies sucede lo mismo. Aún cuando los pies siempre están ocultos tras del zapato, no dejan de ser parte importante en el cuerpo. Deben guardar afinidad con las manos y así como éstas tienen tres maneras de trazarse los pies también.

También los pies deben guardar afinidad con las manos y con el resto del cuerpo, es decir, así como las manos tienen tres tipos de trazo los pies también.

Si inicialmente al personaje los hicimos con manos redondas los pies deben mantener esa igualdad.



Pie redondo



Pie triangular



Pie cuadrado

A continuación los trazos básicos para trazar pies.

Es necesario practicar los trazos para dibujar pies, ya que es una parte del cuerpo que siempre permanece oculta.



1



2

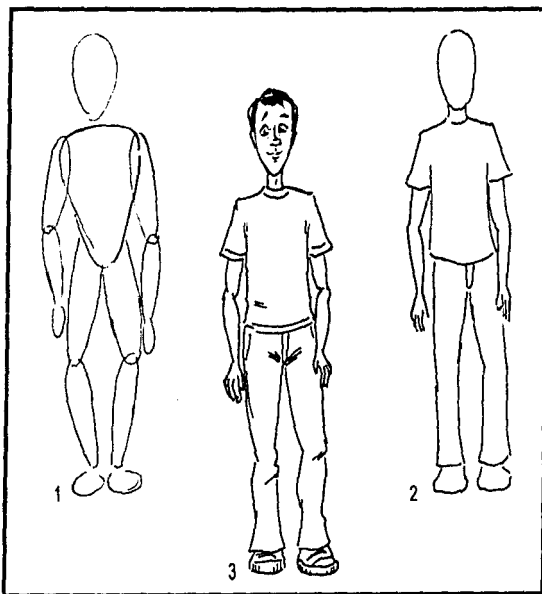


3

- 1 Trazar dos óvalos el superior más grande que el inferior, ambos en forma de ocho, que sirvan de apoyo para los siguientes trazos. Trazar por encima del óvalo grande cinco líneas que sirvan de guía para los dedos.
- 2 Unificar los trazos para dar forma al pie. Sobre las líneas hacer pequeños óvalos para los cinco dedos.
- 3 Finalmente se delinean los contornos para dar forma al pie.

Dibujar el cuerpo humano también requiere de práctica. Cuando el estilo es informal las proporciones del cuerpo no son tan estrictas como en la ilustración realista. Esta característica en las proporciones del cuerpo en el dibujo simbólico hacen más dinámica y atrevida la ilustración.

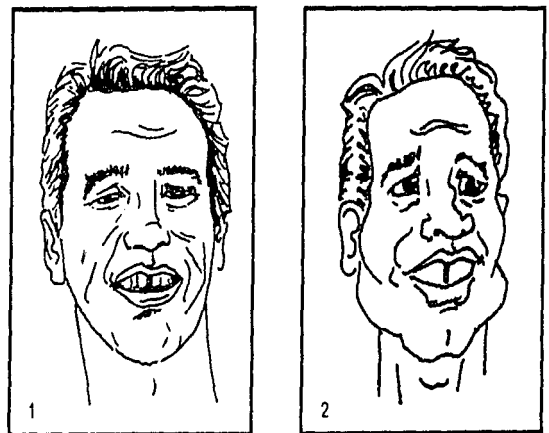
No necesariamente la ilustración simbólica es tan informal, depende del dibujante como la quiera llevar a cabo. Podemos apoyarnos en las formas geométricas para hacer un cuerpo humano, y debemos tener cuidado en los trazos, ya que si no se llevan bien a cabo desde el principio pueden afectar la intención final.



- 1 Hacer los trazos básicos, generalmente en forma ovalada de la cabeza, el torso, los brazos, las piernas y los pies.
- 2 Trazar los contornos para comenzar a delinear el cuerpo.
- 3 Trazar los detalles agregando pliegues a la ropa, dar forma al cabello y dar expresión al rostro.

Una de las lecciones del libro se refiere a artistas de cine y televisión, entre ellos el famoso actor Arnold Schwarzenegger. Este tipo de dibujo es delicado ya que debe tenerse practicado el retrato de lo contrario nos puede traer problemas de parecido con el personaje. Estos es muy importante ya que el usuario del libro puede no identificar al personaje de quien se hace referencia y provocar confusión y disgusto por su parte.

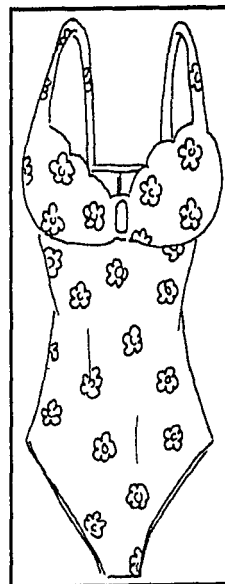
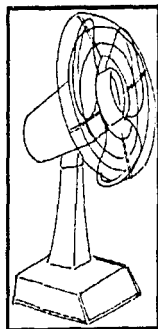
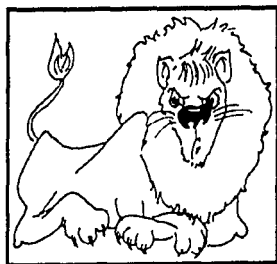
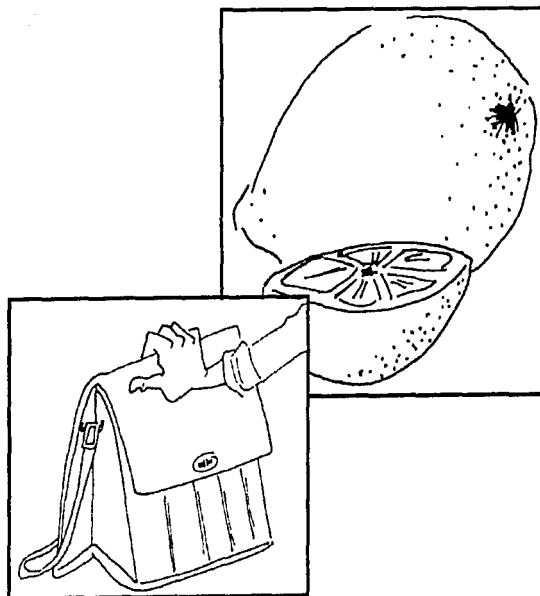
Es conveniente hacer primero un retrato lo más parecido posible al original (el cual podemos obtener de una fotografía de revista), y posteriormente modificar los rasgos hasta obtener una caricatura aplicando nuestro propio estilo.



- 1 Hacer el original obtenido de alguna fotografía hasta tener bien estudiadas y memorizadas sus facciones
- 2 Para lograr una especie de caricatura del personaje debemos ser muy observadores. Aquellas facciones toscas deben exagerarse sin perder similitud con el original. Esto puede tomar tiempo de práctica, si se practica gradualmente se obtienen buenos resultados.

El libro también requiere de dibujos de objetos, accesorios y animales. Una vez que se domine mejor la técnica y el estilo que queremos dar a conocer, este tipo de dibujos resulta más sencillo, y sin darnos cuenta se asemejarán a los personajes.

De igual manera como se obtienen los trazos de los personajes, lo mismo sucede con este tipo de dibujos. Adoptar las formas geométricas es la mejor manera de comenzar un trazo, por eso debemos estudiar antes nuestro objetivo, detectar su base geométrica y extraer la silueta que se convertirá en el dibujo final.



5.3. Fase del bocetaje

Deben comenzarse inmediatamente a bocetar las ideas ya que aún deben ser evaluadas y aprobadas, o corregidas si así lo dispone el cliente, quien está dispuesto a pagar por ilustración. Lo ideal es presentarle las ideas en forma de boceto para autorizar cada uno.

La lista comprende un total de 227 ilustraciones; todas ellas deben bocetarse antes para su autorización, lo cual implica tanteos sucesivos del primer boceto a la ilustración final. El boceto nos permite acercarse a la idea principal y no requiere de detalles en el trazo.

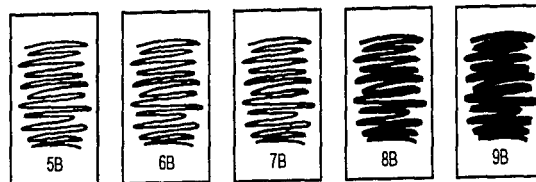
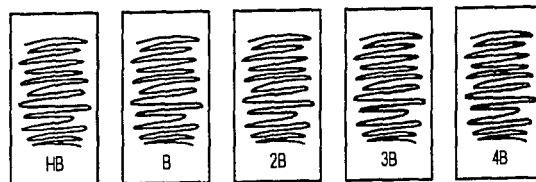
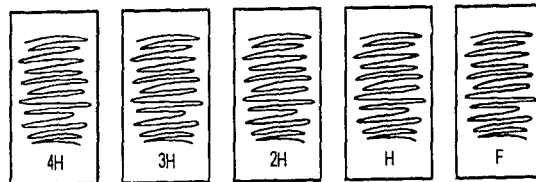
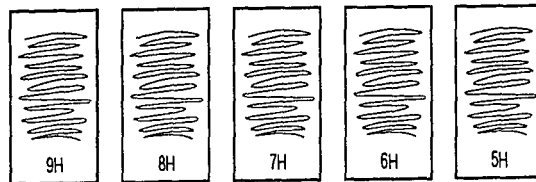
Es importante como ilustrador estar preparado física y mentalmente para comenzar el proyecto.

Comprometerse a iniciar y finalizar el proyecto en un tiempo establecido previamente con nuestro equipo de trabajo, ya que somos una de las partes que van a complementar el proyecto.

5.3.1. Técnica y material para los bocetos

Los bocetos deben comenzarse a planear desde la técnica. La técnica a lápiz es sencilla y económica, permite borrar fácilmente los trazos cuando es necesario, y no requiere de más de dos lápices para la fase del boceto.

En el mercado encontraremos gran variedad de tipos de lápices, que varían por su grosor e intensidad.



9H, 8H, 7H, 6H Extremadamente duros. Como auxiliares y para trazos definitivos.

5H, 4H, 3H, 2H, H Duros y muy duros para el marcado, dibujo y calco

F, HB, B, 2B Semi blandos para el bocetado

3B, 4B Blandos para el bocetado.

5B, 6B, 7B, 8B, 9B Blandos de ennegrecimiento intenso para bocetado y sombreado.

Como soporte para los dibujos, el ilustrador opta por el papel ilustración, que tiene la particularidad de una superficie lisa, además por el manejo que se le dará a las ilustraciones ofrece resistencia al manejo, es decir de manos del ilustrador al diseñador gráfico, de éste al cliente y del cliente al personal del instituto. Y de vuelta al ilustrador, lo cual implica cierto maltrato.

Por las propiedades de este papel es necesario usar un lápiz 3B para bocetado que no raye tanto la superficie. Es recomendable tener a la mano una goma suave en caso necesario.

Se establecen seis meses de tiempo reservado para la elaboración de las ilustraciones; tres meses para la fase del bocetaje (correcciones y autorización); y dos meses para la fase del arte final. Se considera un mes de reserva para los contratiempos que puedan presentarse.

Una vez evaluado el trabajo del ilustrador, se le pide que desarrolle los bocetos de las tres primeras páginas para apreciar de manera real el estilo con que se va a trabajar.

La escena la determina el cliente y el ilustrador se encarga del resto. Cada ilustrador tiene un procedimiento distinto durante la concepción del dibujo.

Por ejemplo en la página 1 del libro introductorio, se necesita la escena de dos manos estrechándose la mano en saludo, se ilustra el tema: "Nice to meet you" (gusto en conocerte). El primer boceto que se le propone al cliente propone dos manos acercándose para el saludo, sin

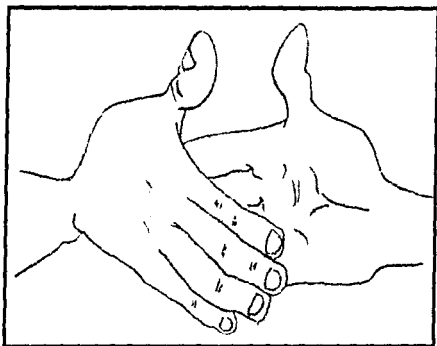


Primeros bocetos

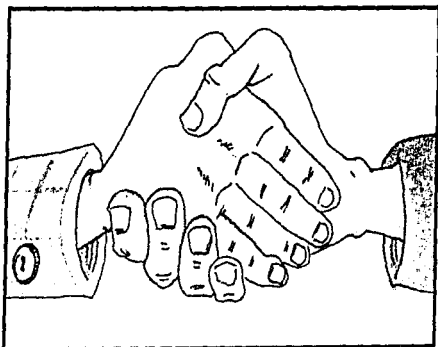


Primeros bocetos

embargo el cliente sugiere un acercamiento más estrecho entre dos manos que muestren realmente el gusto de conocer al otro a través de un estrechamiento caluroso de manos.



Primera propuesta



Boceto aprobado

Autorizar más de 200 ilustraciones puede ser un trabajo agobiante tanto para el cliente como para el ilustrador. Esto es inevitable ya que no todos los bocetos se autorizan a la primera, sin embargo es posible reducir la cantidad de correcciones si procuramos entendernos bien con las ideas del cliente.

A un principio suelen hacerse muchas correcciones, pero una vez que sabemos lo que el cliente necesita, éstas disminuyen.

5.3.2. Organización para la realización de las ilustraciones

El cliente facilita al diseñador gráfico una copia del libro con todo y sus nuevas correcciones tanto textuales como ilustrativas. Una vez que se tiene este borrador es indispensable que tanto diseñador como ilustrador se reúnan para hacer el listado de dibujos para ilustrar cada página que lo requiera (previamente especificado por el cliente).

La cantidad de dibujos es numerosa, es necesario hacer el listado con cuidado para evitar confusiones al aplicarlas en el interior del diseño del libro.

En el siguiente cuadro se describen los apartados para especificar correctamente los requerimientos de cada ilustración.

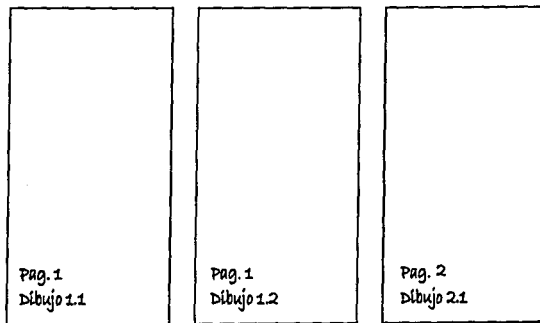
Página	Dibujo	Formato	Escena	Situación	Plano	Tema
1	1.1	H	Diálogo entre dos jóvenes en la cafetería de la escuela.	El joven se acerca a la mesa que ocupa la chica y le pregunta (tímido) su nombre. Ella le sonríe y contesta.	General	What is your name?
	1.2	H	Saludo de manos.	Las manos de dos personas estrechándose en saludo.	1er. plano	Nice to meet you
2	2.1	V	Dos personas adultas presentándose.	Dos personas estrechando sus manos en saludo.	Americano	Nice to meet you

Página: Indicar con una nomenclatura en el reverso a qué página pertenece la ilustración para ubicarla con facilidad cuando sea necesario.

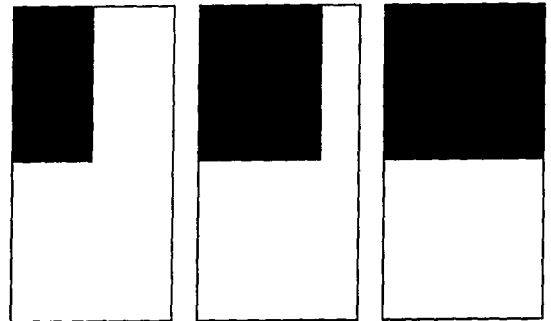
Dibujo: En cada página pueden haber más de tres dibujos, así que es necesario asignar al dibujo por el reverso un inciso de ubicación por página. A última hora el cliente puede requerir de otro dibujo. Si se enumeran los dibujos de uno por uno, al momento de agregar uno nuevo, debe recorrerse la numeración para todos los que siguen, y esto sería un problema. Es más fácil designar incisos por páginas para evitar estos contratiempos.

Formato: El diseñador gráfico indica al ilustrador tres formatos para hacer las ilustraciones: vertical (V), horizontal (H) y cuadrado (C), mismos que ha determinado según los espacios designados para cada página.

El diseñador gráfico sugiere que el tamaño de cada ilustración sea un 100% más grande del tamaño real en el libro, ya que el dibujo gana más en calidad al momento de la reducción. Si por el contrario, el original tuviera que ampliarse las imperfecciones del trazo serían más evidentes. Los formatos se establecen de acuerdo al tamaño carta (21.5x28 cm.)



Indicaciones al reverso de la ilustración



Formato Vertical (V)

Formato Cuadrado (C)

Formato Horizontal (H)

Escena: El cliente determina la escena pero no debe resolver la parte ilustrativa, no es necesario causarle molestias para resolver todo el gráfico además de que eso desmerita el trabajo profesional.

Situación: Se describe el ambiente en que desarrolla la escena y la acción de los personajes; es decir si se encuentran en el interior de una casa, en el parque, en la calle, o bien en que posición están los personajes.

Plano: Se indica el corte del dibujo por medio de los planos que se estudiaron en el primer capítulo. Plano general, plano entero, plano americano, primer plano y plano de detalle.

Tema: Si carecemos de la información completa en la escena del dibujo, el tema ayuda a complementarlo. En este apartado se indica el tema que se va a tratar, el diseñador gráfico lo escribe en inglés para ubicar los temas tal cual se piden en el libro.

No hay inconveniente en que los temas se manejen en inglés, en caso de tener dudas deben aclararse con el diseñador gráfico.

Una vez finalizada la lista el ilustrador debe continuar inmediatamente con el proyecto. Debe establecerse una fecha de entrega para evitar contratiempos; además para que el cliente y el diseñador queden satisfechos con nuestro trabajo.

5.3.3. Aprobación de los bocetos

La entrega de los bocetos debe seguir las características de la lista que requiere cada ilustración. El acuerdo es entregar quince bocetos por semana para que el cliente pueda autorizar o hacer correcciones.

Como ya se mencionó se determina un tiempo de tres meses para la realización de los bocetos. Los bocetos corregidos se van acumulando hasta terminar con el total de ilustraciones y al final dedicar quince días para bocetar las correcciones. Los bocetos autorizados esperarán para con la fase del arte final.

Cada boceto debe llevar el número correspondiente a cada página y su número de inciso para la ubicación en la página. El ilustrador entrega los bocetos al diseñador gráfico y una vez que lo revisa éste se encarga de entregar al cliente. De esta manera se evita brincar la opinión de cada elemento. El diseñador gráfico vuelve a ponerse en contacto con el ilustrador, informando cuales bocetos se autorizaron y cuales se deben corregir.

Los bocetos autorizados se marcan con la firma del cliente por el reverso, lo cual indica que el boceto pasa a la técnica en color final. Los bocetos con correcciones llevarán en el reverso, por escrito cual es la modificación. Por otro lado el diseñador gráfico debe estar al tanto de todas las ilustraciones que se van entregando, ya que puede haber cambios en el formato que ha última hora no se ajusten a las necesidades de cada página.

5.4. Fase del arte final

Este primer libro, introductorio al idioma inglés debe contener información básica, de modo que la ilustración cumpla con una función estrictamente referencial, es decir la información textual debe corresponder inmediatamente con la información visual.

Una vez que se han aprobado todas las ilustraciones es momento de darles el acabo final. La técnica según el medio de reproducción y el número de tintas.

Como ya se mencionó, la ilustración debe poseer un nivel de persuasión que provoque la atracción del usuario y desencadene una reacción de interés en el aprendizaje. Por esta razón deben evitarse elementos innecesarios en la ilustración, es decir que en los fondos no sobresalga un objeto o un personaje que no participe con el texto, ya que pueden desatarse confusiones por parte del lector, mientras que la intención es que al primer vistazo se interprete la escena.

Las entregas se hacen por semana al diseñador gráfico para integrarlas a las páginas del libro. Cabe la posibilidad de enfrentarlos con la falta de una o más ilustraciones por decisión a ultima hora del cliente o por olvido del diseñador gráfico o el ilustrador. Estos detalles son observados cuando el diseñador gráfico se percata de la ausencia de algunas ilustraciones. Por esta razón también es necesario colocar en el reverso el número de página y su número de inciso de ubicación por página.

5.4.1. Determinación de la técnica y material para el arte final

Por las condiciones económicas del instituto Conversa el presupuesto para el desarrollo del libro solventa la impresión en dos tintas, ya que la impresión en cuatro colores (CMYK) es más costosa. Conocer de antemano el método de reproducción final y el número de tintas para la reproducción del libro da pie para determinar mejor la técnica.

Cuanto más tintas se requieran el costo es más alto. Si el número de tintas es limitado esto no debe intimidarnos, debemos sacar el mejor provecho para obtener buenos resultados. Aún cuando estemos limitados en cuanto al número de tintas, el color del papel nos ofrece otra alternativa, así que debemos considerarlo para usarlo como otro color, generalmente blanco.

Dentro de las técnicas que domina el ilustrador elegido, se analiza cual de estas se adecua mejor al proyecto.

La técnica a lápiz tiene la desventaja de que solo puede aplicarse en un solo color. Ofrece poca intensidad comparada con otras técnicas. Nos ofrece riqueza visual.

La técnica en lápiz de color ofrece intensa calidad de color; sin embargo para trabajar más de 200 ilustraciones puede resultar muy laborioso.

La técnica gouache/tintachina ofrece intensidad y es muy conveniente para la intensidad del libro, se presta bien para la reproducción de los originales.

Finalmente, la técnica en pastel es una técnica generalmente utilizada para formatos grandes. Resulta complejo detallar un dibujo, requiere de cuidado en el manejo ya que el color puede desvanecerse de la superficie del papel si no se fija adecuadamente.

El diseñador gráfico estudia las cuatro opciones y opta por la técnica en gouache y tinta china, aún si se trabaja a línea o en medios tonos da una mejor intensidad y nitidez a la ilustración. Una vez que se determina la técnica y el número de tintas, el ilustrador debe explotar las alternativas que le ofrecen estos dos colores (negro y azul).

Veamos las combinaciones:

La primera y segunda filas distinguen un menor aprovechamiento de las tintas. Si aplicamos ambas tintas, como la tercer fila de medios tonos la calidad del dibujo adquiere fuerza visual.

En el caso de la impresión a una o dos tintas la técnica más conveniente es a línea con ligeros sombreados procurando dejar más luz o espacios blanco para que la ilustración no se pierda entre las variaciones tonales.

El diseñador gráfico determina que las ilustraciones se trabajen en la técnica gouache/tintachina, en dos tintas y en medios tonos, así la reproducción final tendrá excelentes resultados en la impresión con la opción elegida.



Dibujo a línea
Tinta negra



Dibujo a línea y medios tonos
Tinta negra



Dibujo a línea
Tinta azul



Dibujo a línea y medios tonos
Tinta azul



Dibujo a línea
Tinta negra y azul

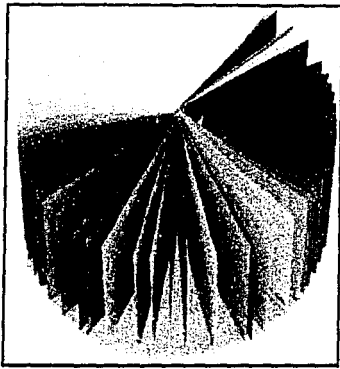


Dibujo a línea y medios tonos
Tinta negra y azul

Antes de adentrarnos a la realización de las ilustraciones es necesario conocer los materiales para llevarla a cabo correctamente. Comencemos por el papel.

Papel

Hoy en día el uso del papel es de vital importancia, se emplea para la escritura y la impresión, para el embalaje y el empaquetado, entre otras cosas.



Mostrario de papel

El papel es un material en forma de hojas delgadas que se fabrica entretejiendo fibras de celulosa vegetal obtenida de maderas coníferas como el pino, picea y eucalipto. Los papeles finos se fabrican de algodón, lino o cáñamo que lo hacen más resistente, sin embargo hay algunos que se hacen con paja la cual ofrece suavidad pero menos resistencia.

La apariencia final del dibujo depende del papel utilizado, ya que el papel realza los trazos y da textura a los sombreados.

Existen papeles muy finos, sin embargo es conveniente considerar su grosor ya que no soportan los borrados; también existen papeles de menor calidad que permiten bocetar sin dañar su superficie.

En el mercado podemos encontrar de varios tipos:

Papel periódico: Se hacen a máquina con pasta de madera triturada y se decolora rápidamente.

Cartulina o cartoncillo: Se utiliza principalmente para hacer portadas de libros, cubiertas, envases y empaques.

Antiguo: Es grueso y rugoso, y parecido al que se hace a mano. Se utiliza para hacer libros.

Vejurado antiguo: No es bueno para trabajos en semitono, ni para zonas extensas de color. Se nota la rejilla y las marcas del rodillo por detrás del papel.

Papel de dibujo: Tiene la característica de superficie lisa, semilisa o áspera. Es un papel blanco hecho de trapo, utilizado para la técnica a lápiz, pluma, acuarela o gouache.

Papel vegetal: Es un papel transparente, se emplea para calcar trabajos. Útil para la técnica a lápiz o pluma. Presente desventajas al borrar y al trazo con la técnica de tinta se corre con facilidad.

Técnicos: Durante su fabricación se les hace un tratamiento especial. Por ejemplo el papel fotográfico, timbres, papel moneda, etc.

Estucados: Se subdivide en papel brillante, mate y cromo. El papel brillante es calandrado, es decir pasa por un rodillo para darle brillantes; se usa para revistas, principalmente para producir semitonos.

El papel mate, es calandrado para alisarlo, produce buen semitono. El papel cromo tiene caolín por uno de sus lados, se utiliza para imprimir carteles, etiquetas etc.

Papel layout: Es ligeramente transparente utilizado para la realización de bocetos, tanto a lápiz como a pluma o rotulador.

Plásticos: Existen dos tipos, uno está plastificado por uno de sus lados, y el otro tipo por ambos lados.

Papel de copia: Es un papel recubierto con grafito o yeso, útil para transferir calcos.

Papel ilustración: Papel liso con caras ásperas. Generalmente se emplea como soportes originales mecánicos.

Otra característica del papel es el grano, es decir la dirección de las fibras; la resistencia, que depende de la naturaleza de la fibra; y la superficie, que depende del estucado o del calandrado.

El papel se fabrica a máquina de tres maneras prensado en caliente, su superficie es dura y lisa, usado para trabajos a lápiz y a tinta. Prensado en frío, su superficie es texturada, ideal para trabajos a lápiz blando, gouache, acuarela y lavados de tintas.

El papel rugoso conserva las mismas características de los otros prensados, sin embargo para la técnica de plumilla no se presta. Debe tensarse antes de comenzar.

Tintas

Las tintas de dibujo ofrecen una amplia gama de colores, los cuales se pueden mezclar entre sí. Las dos tintas elegidas son el negro y el azul determinados por el diseñador gráfico. Ahora que el ilustrador conoce esta información es más sencillo de terminar la técnica.

El gouache es adecuado para la reproducción, es una técnica con capacidad cubriente, ya que es más grueso que la acuarela.

Pinceles y estilógrafos

La herramienta básica para trabajar la técnica en gouache es el pincel. Existen muchas formas y tamaños para lograr diversos efectos, y los encontramos de diferentes tipos: de pelo de marta, de camello, de buey, de ardilla, o bien de cerda natural o sintética.

Otra característica que los diferencia es la forma del pelo, que puede ser redondo (para lavados y zonas planas), cuadrado (para efectos de textura y técnicas de pincel seco), o puntiagudo (para trabajos de línea), plano (para cubrir zonas de color plano). Su uso depende de la preferencia del dibujante.

Los hay también de diferentes tamaños, que van desde el No. 000 (finísimo) hasta el No. 14 (muy grueso).

Es recomendable enjuagar con agua los pinceles una vez que dejen de usarse, ya que las tintas secan con rapidez y de forman el pelo. También es indispensable dejar el pincel con la punta hacia arriba para no estropearlo.

Finalmente los estilógrafos. Tienen su propio depósito de tinta que se puede volver a cargar una vez vacío. Existen varios tipos que se diferencian por su forma y calibre. Es fácil manejo y con un poco de práctica se logra una calidad de línea constante y fluida.

5.4.2. Elaboración de las ilustraciones

La salida de impresión final para la reproducción de los libros será en offset, a dos tintas (azul y negro). Por esta razón las ilustraciones se realizaran a dos tintas, azul (cobalto) y negro. Los detalles de cada ilustración se retocarán con estilógrafo con tinta china de color negro, que tiene la característica de ser densa y permanente.

La técnica de representación que se presentará será gouache sobre papel fabriano por su resistencia y absorción al agua. El grosor del papel lo encontramos delgado, mediano y grueso.

Este tipo de papel presenta una superficie calada que provoca una textura al paso de la tinta, por tal motivo el papel delgado es la mejor opción, ya que no presenta complicaciones de sombra que son provocadas por los

canales del papel, ya que entre más grueso es el papel más profunda es la textura, además de dañar la reproducción final.

En esta etapa los bocetos han sido aprobados por el instituto Conversa, después de haber pasado por un exhaustivo proceso de revisión observaremos las ilustraciones finales. Cada ilustración se registra en un cuadro descriptivo que utiliza tanto el diseñador gráfico como el ilustrador para obtener la información de cada una de ellas. Da información del número de página, inciso del dibujo, formato de la ilustración, descripción de la escena, situación en que se desenvuelve la escena, el plano de acercamiento y el tema que se está tratando.

Las imágenes clip art deben ser sustituidas por ilustraciones nuevas, cada una de ellas realizada para cada texto que lo requiera.



Ilustración anterior
Pronombre personal Tú (You)



Propuesta ilustrativa
Pronombre personal Tú (You)

Presentación de las ilustraciones finales



CONVERSA

5.5. Presentación de las ilustraciones finales

Pag.	Dibujo	Formato	Escena	Situación	Plano	Tema
1	1.1	C	Diálogo entre 2 jóvenes en la cafetería de una escuela.	El joven se acerca a la mesa que ocupa la chica y le pregunta su nombre. Ella lo observa.	General	What is your name?
	1.2	H	Saludo de manos.	Las manos de dos personas estrechándose en saludo.	1er. Plano	Nice to meet you
2	2.1	C	Dos personas estrechando sus manos en saludo.	Hombre y mujer presentándose.	Americano	Nice to meet you
3	3.1	V	Señor (3/4)		1er. Plano	John
	3.2	V	Chica (3/4)		1er. Plano	Rose
	3.3	V	Niño (3/4)		1er. Plano	Tim
	3.4	V	Señor (3/4)		1er. Plano	Steve
	3.5	V	Señora (3/4)		1er. Plano	Laura
	3.6	V	Chico (3/4)		1er. Plano	Louie
4	4.1	C	Diálogo entre dos jóvenes en el gimnasio.	El carga unas pesas mientras ella se ejercita en la bicicleta. El le pregunta su nombre y ella le responde.	General	What is your name?
5	5.1	V	Niña (de frente)		1er. Plano	My name is Monica
	5.2	V	Niño (de frente)		1er. Plano	My name is Mark
	5.3	V	Chica (de frente)		1er. Plano	My name is Janet
	5.4	V	Chico (de frente)		1er. Plano	My name is Jack
	5.5	V	Señor (de frente)		1er. Plano	My name is Mary Williams
	5.6	C	Señora (de frente)		1er. Plano	My name is Michael Williams
	5.7	C	Niña (3/4)		1er. Plano	I'm Monica
	5.8	V	Niño (3/4)		1er. Plano	I'm Mark
	5.9	V	Chica (3/4)		1er. Plano	I'm Janet
	5.10	V	Chico (3/4)		1er. Plano	I'm Jack
	5.11	V	Señor (3/4)		1er. Plano	I'm Mary Williams
	5.12	V	Señora (3/4)		1er. Plano	I'm Michael Williams
7	7.1	V	Chica	Chica viendo de frente al espectador acostada en el césped.	1er. Plano	Pronouns / I
	7.2	V	Chica	Chica de espaldas volteando la cabeza hacia el espectador apuntando su mano hacia ella.	1er. Plano	Pronouns / You
	7.3	V	Chico (3/4)	Joven hablando por teléfono.	1er. Plano	Pronouns/He
	7.4	V	Señora (3/4)	Señora tomando café.	1er. Plano	Pronouns/She
	7.5	V	Ave (3/4)	Ave sostenida en una rama.	1er. Plano	Pronouns/It
	7.6	V	Dos jóvenes. Hombre y mujer	Dos jóvenes mirando hacia el espectador sentados en sus pupitres en el salón de clase.	1er. Plano	Pronouns/You
	7.7	V	Señor y señora	Señora abrazando a su esposo.	1er. Plano	Pronouns/We
	7.8	V	Hijo, papá y abuela	Hijo, papá y abuela.	1er. Plano	Pronouns/They
	7.9	V	Chico y chica	Dos jóvenes conversando.	1er. Plano	David and I
	7.10	V	Botella	Botella con agua.	1er. Plano	The bottle
	7.11	V	Chico y chica	Dos jóvenes conversando.	1er. Plano	Sally and Tom
	7.12	V	Niño y niña	Niño haciendo bomba de goma de mascar, niña observándolo.	1er. Plano	Susie and Bill
	7.13	V	Señora	Señora preparando ensalada.	1er. Plano	Mrs. Rivers
	7.14	V	2 Chicas y un chico	Estudiantes conversando agradablemente en la escuela.	1er. Plano	The students
	7.15	V	Profesor	Profesor calificando examen en su escritorio.	1er. Plano	The teacher
	7.16	V	Libros	Libros sobre una mesa.	1er. Plano	The books
	7.17	V	Chica	Chica cepillando su cabello.	1er. Plano	Gina
	7.18	V	Señor	Señor conduciendo su auto.	1er. Plano	Charles
8	8.1	H	Cuatro actores famosos	Arnold Schwarzenegger, Silvester Stallone, Pavarotti y Michael Jackson.	1er. Plano	The pronouns and verb to be
9	9.1	V	Señor y señora	Señor con su esposa.	1er. Plano	Mr. and Mrs. Clark
	9.2	V	Chica	Chica de frente al espectador.	1er. Plano	Ann
	9.3	V	Dos chicos	Dos jóvenes conversando.	1er. Plano	Peter and Bob
	9.4	V	Señora (3/4)	Señora.	1er. Plano	Mary Smith
	9.5	V	Señora y niña	Señora joven cargando a su hija pequeña.	1er. Plano	Lucy and Betty
	9.6	V	Señor (3/4)	Señor.	1er. Plano	Mr. Robert
	9.7	V	Chico (3/4)	Chico.	1er. Plano	Erick

Pag.	Dibujo	Formato	Escena	Situación	Plano	Tema
9.8		V	Señor (3/4)	Profesor.	1er. Plano	Mr. William
10	10.1	V	Chico sentado en el sillón frente a la Tv	Sonríe y señala con su dedo al televisor.	General	Point to...
	10.2	V	Señora cerrando la puerta	Señora con bolsas de mandado cerrando la puerta de su casa	Entero	Close the...
	10.3	V	Chica parada	Chica parada delante de una silla.	Entero	Stand up...
	10.4	V	Chica sentada	Chica sentada en la silla.	Entero	Sit down...
	10.5	V	Manos pesando un periódico	De una mano a otra se pasa un periódico.	1er plano	Pass me the...
	10.6	V	Señor apuntando su mano hacia el sol	Señor señalando con su dedo hacia el sol; guiña un ojo.	Americano	Point to the...
	10.7	V	Chica leyendo un libro	Chica sentada leyendo un libro apoyado en la mesa.	1er. plano	Read the...
	10.8	V	Niña abrazando una almohada	Niña sentada en su cama abrazando su almohada.	1er. plano	Touch the...
	10.9	V	Señor escribiendo	Señor sentado y escribiendo una carta apoyado en una mesa.	1er. plano	Write...
	10.10	V	Niño con pelota	Niño sosteniendo una pelota con las dos manos.	1er. plano	Touch the...
11	11.1	C	Profesora con alumno	Profesora recogiendo un examen a su alumno.	Americano	Pass me the exam
12	12.1	V	Escritorio	Unicamente	Entero	Desk
	12.2	V	Lámpara	Unicamente	Entero	Lamp
	12.3	H	Mapa	Unicamente	Entero	Map
	12.4	V	Tijeras	Unicamente	Entero	Scissors
	12.5	V	Reloj	Unicamente	Entero	Clock
	12.6	V	Hojas de papel	Unicamente	Entero	Sheets
	12.7	V	Bote de basura	Unicamente	Entero	Basket
	12.8	V	Florero	Unicamente	Entero	Flower
	12.9	V	Regla	Unicamente	Entero	Ruler
	12.10	V	Archivero	Unicamente	Entero	Archive
	12.11	V	Calendario	Unicamente	Entero	Calendar
	12.12	V	Caja	Unicamente	Entero	Box
13	13.1	H	Salón de clases con los mismos elementos	Los objetos antes mencionados para hallarlos en un salón de clases	General	Identify the objects
16	16.1	V	Botas	Unicamente	Entero	Boots
	16.2	V	Cepillo para el cabello	Unicamente	Entero	Brush hair
	16.3	V	Ventilador	Unicamente	Entero	Ventilator
	16.4	V	Lápiz	Unicamente	Entero	Pencil
	16.5	V	Computadora	Unicamente	Entero	Computer
	16.6	V	Lentes	Unicamente	Entero	Glasses
	16.7	V	Llaves	Unicamente	Entero	Keys
	16.8	V	Cerillos	Unicamente	Entero	Matches
	16.9	V	Cama	Unicamente	Entero	Bed
	16.10	V	Escoba	Unicamente	Entero	Broom
	16.11	V	Plancha	Unicamente	Entero	Iron
	16.12	V	Aretes	Unicamente	Entero	Earrings
	16.13	V	Pintura	Unicamente	Entero	Picture
20	20.1	C	Niña preguntando la hora a un señor	Niña corriendo apresurada hacia la escuela con su mochila preguntando la hora a un señor	General	What time is it?
	20.2	V	Reloj	Indicando las 9:00	Entero	Exercise
	20.3	V	Reloj	Indicando las 11:00	Entero	Exercise
	20.4	V	Reloj	Indicando las 2:00	Entero	Exercise
	20.5	V	Reloj	Indicando las 5:00	Entero	Exercise
	20.6	V	Reloj	Indicando las 6:00	Entero	Exercise
	20.7	V	Reloj	Indicando las 4:00	Entero	Exercise
21	21.1	V	Reloj con flechas	Indicando las 9:02	Entero	Exercise
	21.2	V	Reloj con flechas	Indicando las 5:02	Entero	Exercise
	21.3	V	Reloj con flechas	Indicando las 5:58	Entero	Exercise
24	24.1	C	Dos chicas saludándose	Dos chicas se encuentran en el centro comercial, una de ellas sube las escaleras eléctricas y la otra va por debajo. Se dan los buenos días.	General	Good morning;

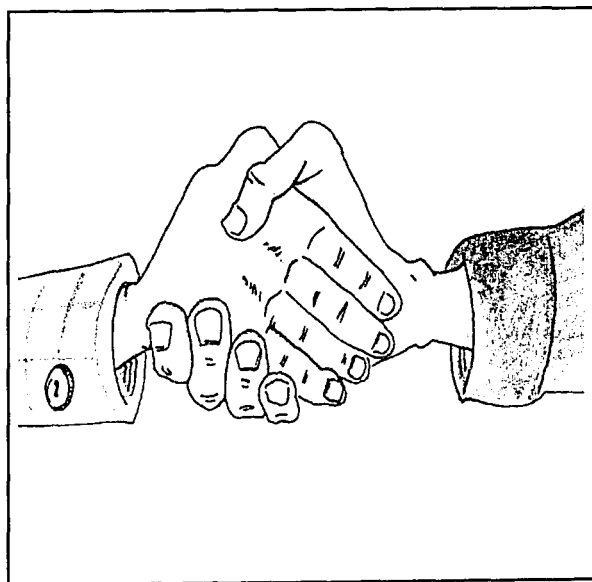
Pag.	Dibujo	Formato	Escena	Situación	Plano	Tema
	24.2	V	Chica despertando	Chica bostazando en la cama. Indicar en la parte inferior derecha la hora: 8 am	Entero	Good morning
	24.3	V	Chica comiendo	Chica comiendo sopa en un restaurante. Indicar en la parte inferior derecha la hora: 3 pm	Entero	Good afternoon
27	27.1	V	Diálogo entre dos personas por teléfono	Secretaria pide al individuo deletrear su nombre por teléfono.	Entero	How do you spell it...?
28	28.1	V	Espejo	Unicamente	Entero	Mirror
	28.2	V	Teléfono	Unicamente	Entero	Telephone
	28.3	V	Cenicero	Unicamente	Entero	Ashtray
	28.4	V	Refrigerador	Unicamente	Entero	Refrigerator
	28.5	V	Estufa	Unicamente	Entero	Stove
	28.6	V	Toalla	Unicamente	Entero	Towel
	28.7	V	Lámpara	Unicamente	Entero	Lamp
	28.8	V	Sofá	Unicamente	Entero	Sofa
	28.11	V	Tenedor	Unicamente	Entero	Fork
	28.12	V	Cuchara	Unicamente	Entero	Spoon
	28.13	V	Cuchillo	Unicamente	Entero	Knife
	28.14	V	Plato	Unicamente	Entero	Plate
31	31.1	H	10 animales de granja	Chivo, borrego, toro, gallina, caballo, pavo, puerco, ratón, vaca, pato. Todos de frente	General	Farm animals
	31.2	H	10 animales del zoológico	Camello, jirafa, león, elefante, guacamaya, tortuga, ballena, cebra, serpiente, hipopótamo. Todos de frente.	General	Zoo animals
33	33.1	V	Perfume	Unicamente	Entero	Smell
	33.2	V	Comida	Unicamente	Entero	Smell
	33.3	V	Mano tocando una corbata	Unicamente	Entero	Touch
	33.4	V	Mano tocando un portafolio	Unicamente	Entero	Touch
	33.5	V	Flor	Unicamente	Entero	Smell
	33.6	V	Edificio	Unicamente	Entero	See
	33.7	V	Arbol	Unicamente	Entero	See
	33.8	V	Avión	Unicamente	Entero	See
	33.9	V	Reloj	Unicamente	Entero	Hear
	33.10	V	Manos tocando un cactus	Unicamente	Entero	Touch
	33.11	V	Radio	Unicamente	Entero	Hear
	33.12	V	Manos tocando una guitarra	Unicamente	Entero	Hear
35	35.1	H	6 personas posando	Señor mostrando traje de vestir; chico mostrando camiseta, shorts y calcetines; chica mostrando vestido, guantes y collar; señor mostrando sombrero, botas, pantalón de mezclilla y chaqueta de mezclilla con barbillas. ama de casa mostrando falda, blusa y delantal; chico mostrando pijama.	General	Clothes
36	36.1	V	Short	Unicamente	Entero	Short
	36.2	V	Suéter	Unicamente	Entero	Sweater
	36.3	V	Traje de baño	Unicamente	Entero	Bath suit
	36.4	V	Zapatos	Unicamente	Entero	Shoes
	36.5	V	Sombrero	Unicamente	Entero	Hat
	36.6	V	Blusa	Unicamente	Entero	Blouse
	36.7	V	Falda	Unicamente	Entero	Skirt
	36.8	V	Chaleco	Unicamente	Entero	Waistcoat
	36.9	V	Calcetines	Unicamente	Entero	Socks
	36.10	V	Vestido	Unicamente	Entero	Dress
39	39.1	V	Chica revisando su agenda	Chica sentada en el sillón hablando por telefono y hojeando su agenda.	Entero	Days of the week

Pag.	Dibujo	Formato	Escena	Situación	Plano	Tema
	39.2	V	Calendario	Calendario en forma de libreta con las hojas caiendo.	Entero	Calendar
41	41.1	V	Santa Claus	Santa claus sonriendo con una bolsa llena de juguetes.	Entero	Marry christmas
	41.2	V	Campanas y bandera americana	Campana en movimiento. Detrás de estas estallidos de cuetas.	Entero	Independence
	41.3	V	Calabaza	Calabaza con ojos y boca para día de brujas.	Entero	Halloween
	41.4	V	Niño con juguetes	Niño sonriente con juguetes.	Entero	Child's day
	41.2	V	Mamá con hijo	Señora con su hijo pequeño abrazandola.	Entero	Mom's day
	41.3	V	Dos corazones	Dos colines en forma de corazones	Entero	Valentine's day
	41.4	V	Pastel	Un pastel con una vela arriba.	Entero	My birthday
42	42.1	V	Primavera	Noche buenas, abrigo y orejeras	Entero	Spring
	42.2	V	Verano	Flores frescas, paraguas y mariposa	Entero	Summer
	42.4	V	Otoño	Hojas frescas, traje de baño y pelota	Entero	Fall
	42.5	V	Invierno	Hojas secas, bufanda y manzana seca	Entero	Winter
43	43.1	H	Foto familiar. Todos de frente.	Papá, mamá, hijo, hija, tío, tía, sobrino, sobrina, abuelo, abuela, cuñada, cuñado, hermano, hermana.	General	Family
44	44.1	V	Chica	Fotografía de chica	Entero	Woman
	44.2	V	Chico	Fotografía de chico	Entero	Man
	44.3	V	Papás e hijos	Fotografía de papás e hijo bebé	Entero	Baby and parents
	44.4	V	Novios	Fotografía de boda	Entero	Husband and wife
	44.5	V	Señor y señora	Fotografía de abuelos	Entero	Grandparents
	44.6	V	Niño y niña	Fotografía de niños	Entero	Children: Boy and girl
46	46.1	V	Partes del cuerpo humano	Chico en camiseta y bermudas mostrando las partes del cuerpo: cara, manos, dedos, barbilla, cuello, hombros, codo, espalda, pecho, piernas, rodillas, pies.	Entero	Parts of human body
	48.2	V	Partes de la cabeza y la cara	Boca, nariz, ojos, labios, cejas, pestañas, mejillas, dientes, orejas, cabello, frente.	1er. plano	
48	48.1	C	Baño	Lavabo, espejo, toalla, sanitario, papel, regadera, corfina y tapete.	General	Bath room
	48.2	C	Recámara	Cama, almohada, buró, lámpara, tapete, cómoda, espejo, silla y accesorios.	General	Bed room
	48.3	C	Sala	Librero, televisor, libros, radio, sillón y lámpara.	General	Living room
	48.4	C	Comedor	Vitrina, mesa, sillas, mantel, florero, vasos, tazas y platos.	General	Dinning room
	48.5	C	Cocina	Refrigerador, lavadero, especiero, esufa y gurdatrastes.	General	Kitchen
50	50.1	V	Chica duchándose	Chica tomando una ducha	General	
	50.2	V	Chico viendo TV	Chico viendo un programa en la tv	General	
	50.3	V	Chico durmiendo	Chico durmiendo en su cama	General	
	50.4	V	Chica desayunando	Chica comiendo cereal	General	
51	51.1	V	Licudadora	Unicamente	Entero	Blender
	51.2	V	Pantufas	Unicamente	Entero	Slipper
	51.3	V	Almohada	Unicamente	Entero	Pillow
	51.4	V	Shampoo	Unicamente	Entero	Shampoo
	51.5	V	Vaso con agua	Unicamente	Entero	Glass
	51.6	V	Raqueta	Unicamente	Entero	Racket
	51.7	V	Carne	Unicamente	Entero	Meat
	51.8	V	Mantequilla	Unicamente	Entero	Butter
	51.9	V	Cepillo de dientes	Unicamente	Entero	Toothbrush
	51.10	V	Pasta de dientes	Unicamente	Entero	Toothpaste
52	52.1	H	7 personas de frente mostrando su profesión tras la apariencia	Payaso, cocinero, cartero, secretaria, botones, granjero y actriz.	General	Professions
53	53.1	V	Mecánico	Mecánico reparando el motor de un coche.	Americano	Professions
	53.2	V	Mesero	Mesero con un vaso en charola.	Americano	Professions
	53.3	V	Ingeniero	Ingeniero revisando datos.	Americano	Professions
	53.4	V	Bombero	Bombero apagando fuego.	Americano	Professions
	53.5	V	Enfermera	Enfermera midiendo temperatura.	Americano	Professions
	53.6	V	Dentista	Dentista sacando una muela.	Americano	Professions

Pag.	Dibujo	Formato	Escena	Situación	Plano	Tema
57	57.1	V	Papas	Unicamente	Entero	Vegetables/Potatoes
	57.2	V	Elote	Unicamente	Entero	Vegetables/Corn
	57.3	V	Cebolla	Unicamente	Entero	Vegetables/Onion
	57.4	V	Elote	Unicamente	Entero	Vegetables/Green bean
	57.5	V	Ajo	Unicamente	Entero	Vegetables/Garlic
	57.6	V	Rabano	Unicamente	Entero	Vegetables/Radish
	57.7	V	Zanahoria	Unicamente	Entero	Vegetables/Carrot
	57.8	V	Brocoli	Unicamente	Entero	Vegetables/Broccoli
	57.9	V	Jitomate	Unicamente	Entero	Vegetables/Tomatoe
	57.10	V	Hongos	Unicamente	Entero	Vegetables/Moshrooms
	57.11	V	Lechuga	Unicamente	Entero	Vegetables/Lettuce
	57.12	V	Aguacate	Unicamente	Entero	Vegetables/Avocado
58	58.1	V	Pera	Unicamente	Entero	Fruits/Pear
	58.2	V	Piña	Unicamente	Entero	Fruits/Pineapple
	58.3	V	Sandía	Unicamente	Entero	Fruits/Watermelon
	58.4	V	Naranja	Unicamente	Entero	Fruits/Orange
	58.5	V	Limón	Unicamente	Entero	Fruits/Lemmon
	58.6	V	Manzana	Unicamente	Entero	Fruits/Apple
	58.7	V	Cereza	Unicamente	Entero	Fruits/Cherry
	58.8	V	Fresa	Unicamente	Entero	Fruits/Strawberry
	58.9	V	Uvas	Unicamente	Entero	Fruits/Grapes
	58.10	V	Durazno	Unicamente	Entero	Fruits/Peach
	58.11	V	Plátano	Unicamente	Entero	Fruits/Banana
	58.12	V	Melón	Unicamente	Entero	Fruits/Melon
60	60.1	V	Encima	Unicamente	Entero	On
	60.2	V	Adentro	Unicamente	Entero	Inside
	60.3	V	Debajo	Unicamente	Entero	Under
61	61.1	V	Cesto	Cesto con ropa	Entero	Exercise
	61.2	V	Maceta con planta	Maceta encima de una mesita	Entero	Exercise
	61.3	V	Certias	Certias dentro de un buzón	Entero	Exercise
	61.4	V	Crayolas	Crayolas dentro de una caja	Entero	Exercise
	61.5	V	Vela	Vela encima de un libro	Entero	Exercise
	61.6	V	Botas	Botas encima de una caja	Entero	Exercise
	61.7	V	Olla	Olla encima de la estufa	Entero	Exercise
	61.8	V	Dinero	Dinero dentro de la alcancia	Entero	Exercise
	61.9	V	Soda	Soda debajo de una silla	Entero	Exercise
	61.10	V	Crema	Crema debajo de la toalla	Entero	Exercise
	61.11	V	Diskette	Diskette debajo de unas hojas	Entero	Exercise
	61.12	V	Pelota	Pelota debajo de una sombrilla	Entero	Exercise



▲ Pag. 1 / Dibujo 1.1



▲ Pag. 1 / Dibujo 1.2



▲ Pag. 2 / Dibujo 2.1



▲ Pag. 3 / Dibujo 3.1



▲ Pag. 3 / Dibujo 3.2



▲ Pag. 3 / Dibujo 3.3



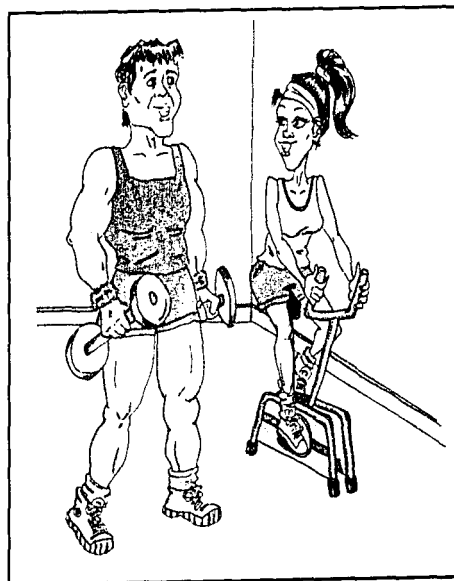
▲ Pag. 3 / Dibujo 3.4



▲ Pag. 3 / Dibujo 3.5



▲ Pag. 3 / Dibujo 3.6



▲ Pag. 4 / Dibujo 4.1



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.1



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.2



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.3



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.4



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.5



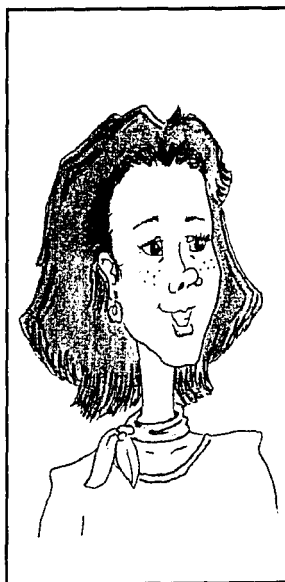
▲ Pag. 5 / Dibujo 5.6



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.7



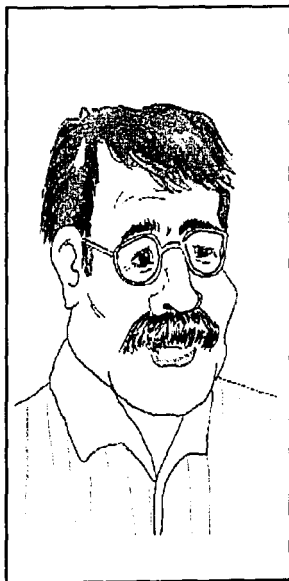
▲ Pag. 5 / Dibujo 5.8



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.9



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.10



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.11



▲ Pag. 5 / Dibujo 5.12



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.1



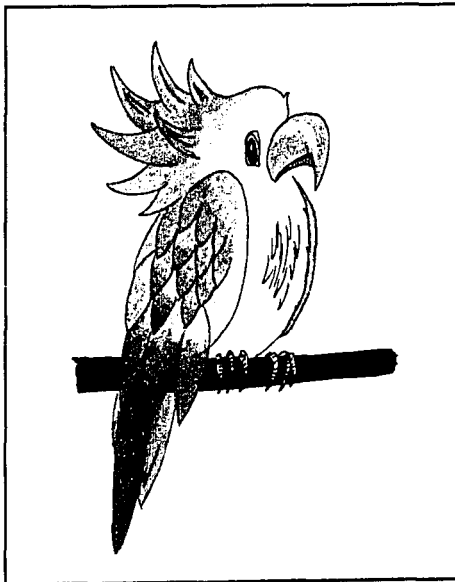
▲ Pag. 7 / Dibujo 7.2



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.3



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.4



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.5



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.6



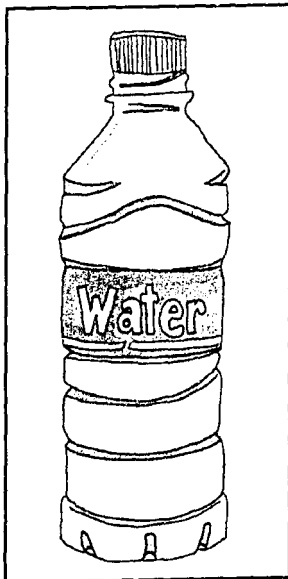
▲ Pag. 7 / Dibujo 7.7



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.8



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.9



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.10



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.11



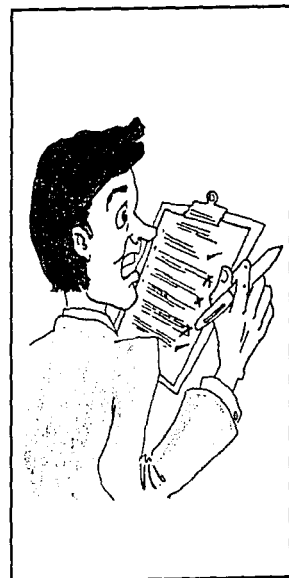
▲ Pag. 7 / Dibujo 7.12



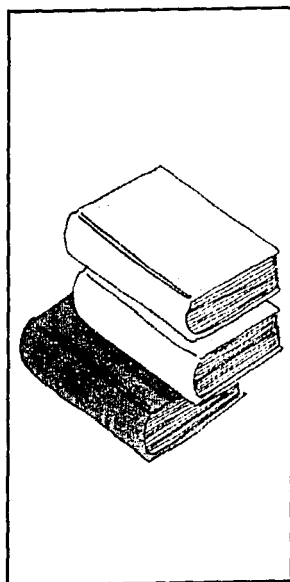
▲ Pag. 7 / Dibujo 7.13



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.14



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.15



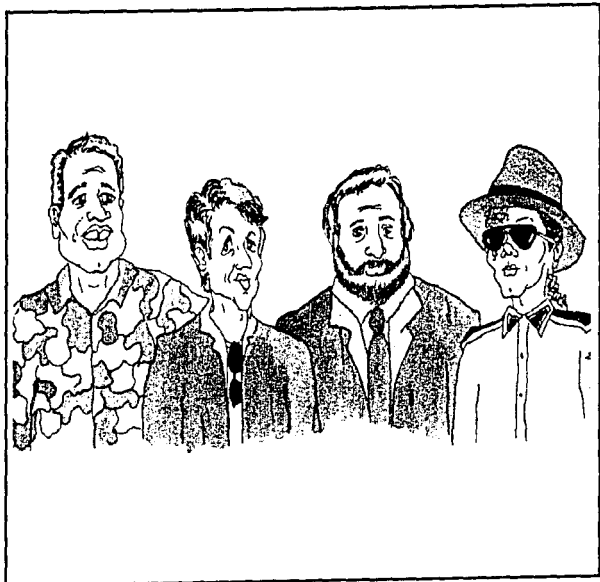
▲ Pag. 7 / Dibujo 7.16



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.17



▲ Pag. 7 / Dibujo 7.18



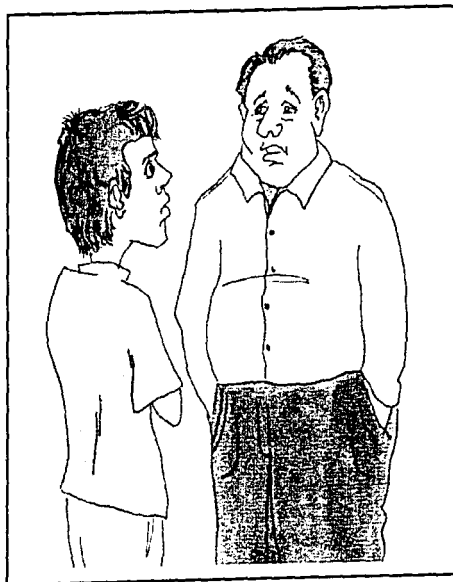
▲ Pag. 8 / Dibujo 8.1



▲ Pag. 9 / Dibujo 9.1



▲ Pag. 9 / Dibujo 9.2



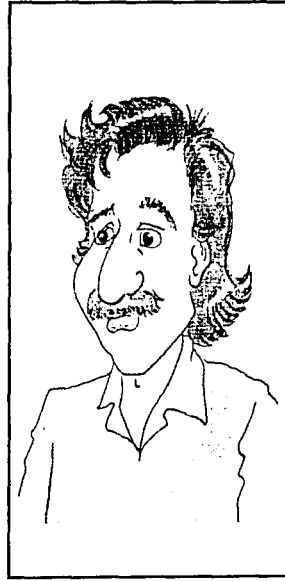
▲ Pag. 9 / Dibujo 9.3



▲ Pag. 9 / Dibujo 9.4



▲ Pag. 9 / Dibujo 9.5



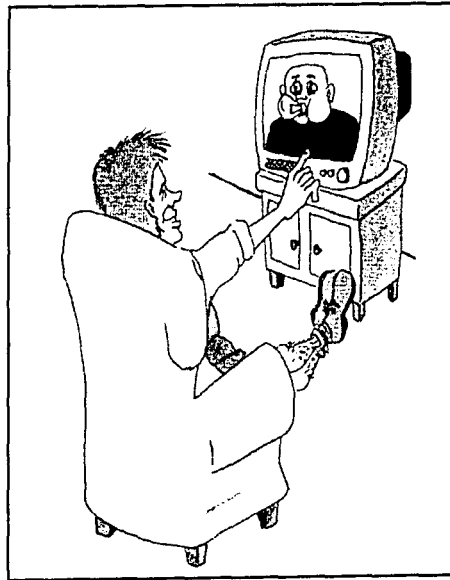
▲ Pag. 9 / Dibujo 9.6



▲ Pag. 9 / Dibujo 9.7



▲ Pag. 9 / Dibujo 9.8



▲ Pag. 10 / Dibujo 10.1



▲ Pag. 10 / Dibujo 10.2



▲ Pag. 10 / Dibujo 10.3



▲ Pag. 10 / Dibujo 10.4



▲ Pag. 10 / Dibujo 10.5



▲ Pag. 10 / Dibujo 10.6



▲ Pag. 10 / Dibujo 10.7



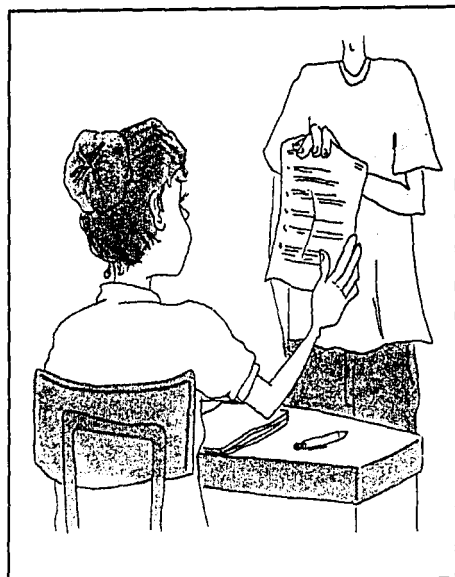
▲ Pag. 10 / Dibujo 10.8



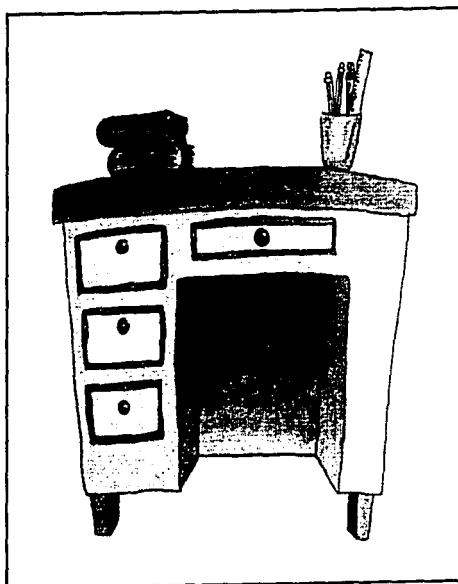
▲ Pag. 10 / Dibujo 10.9



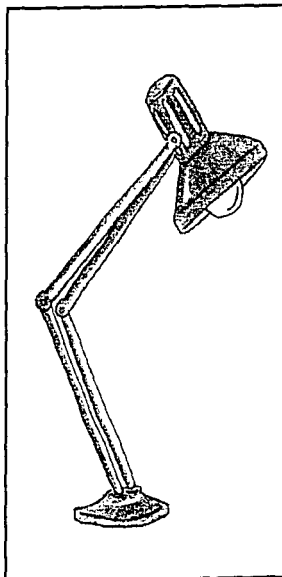
▲ Pag. 10 / Dibujo 10.10



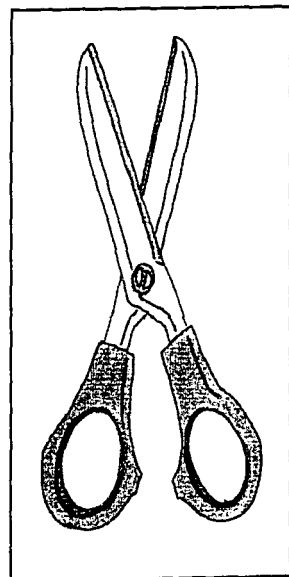
▲ Pag. 11 / Dibujo 11.1



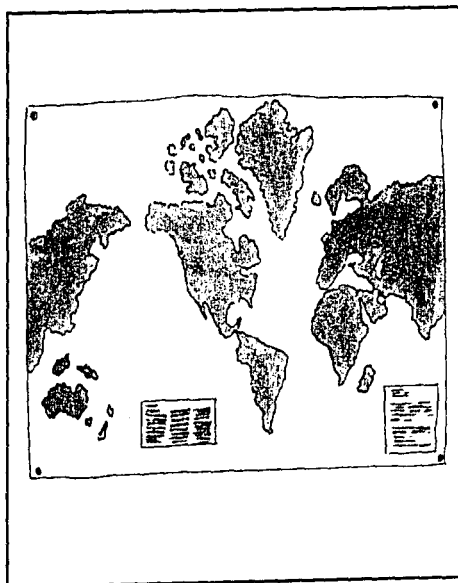
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.1



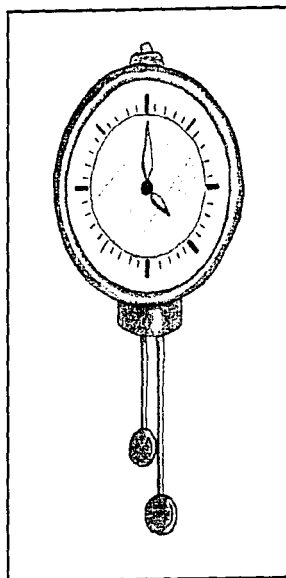
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.2



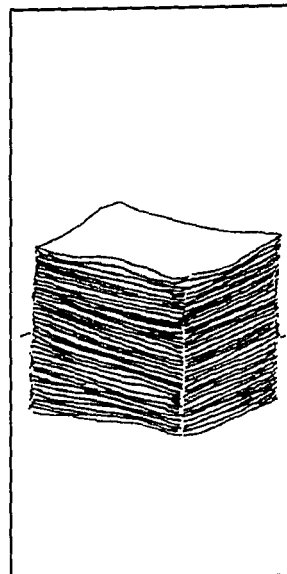
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.3



▲ Pag. 12 / Dibujo 12.4



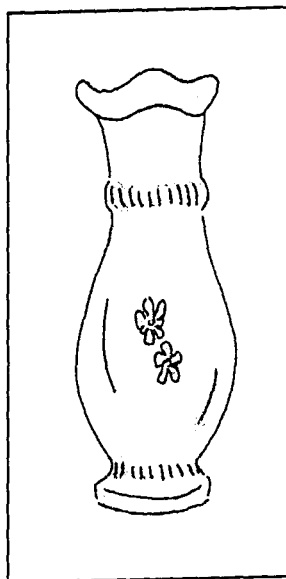
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.5



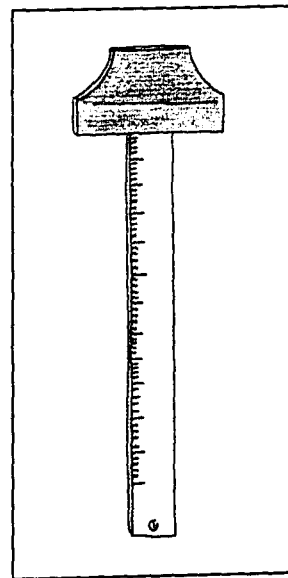
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.6



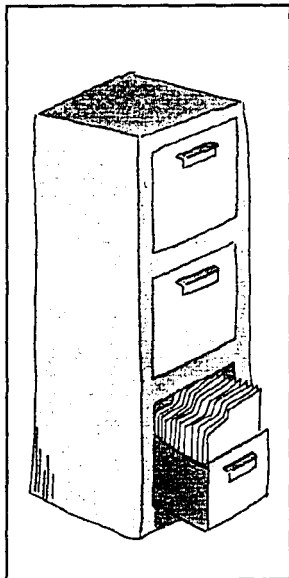
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.7



▲ Pag. 12 / Dibujo 12.8



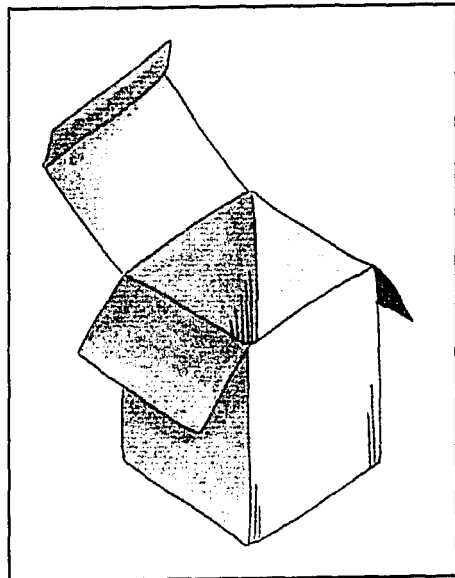
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.9



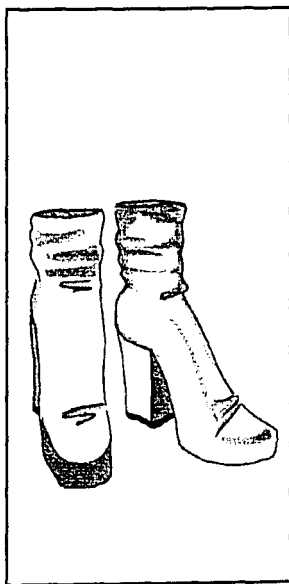
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.10



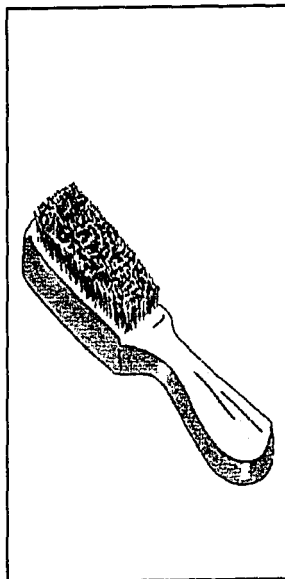
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.11



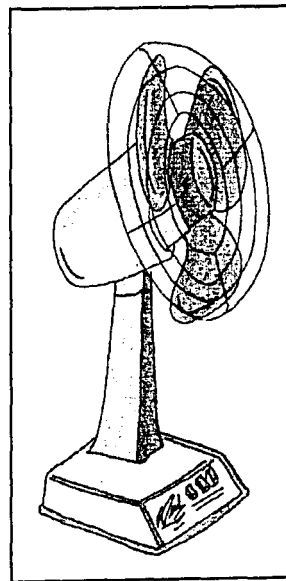
▲ Pag. 12 / Dibujo 12.12



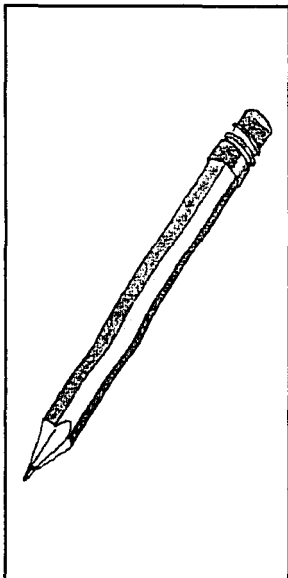
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.1



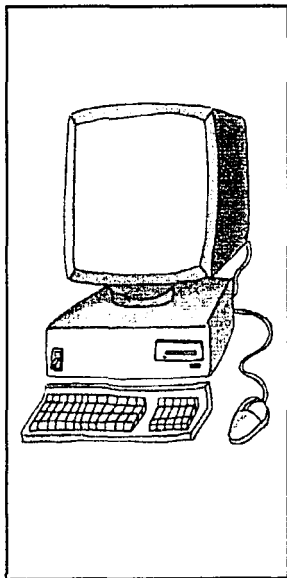
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.2



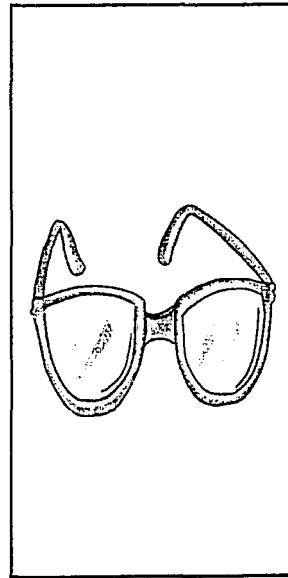
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.3



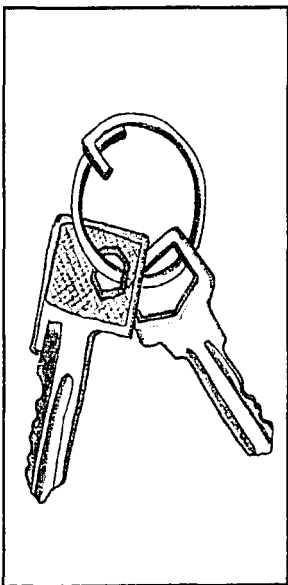
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.4



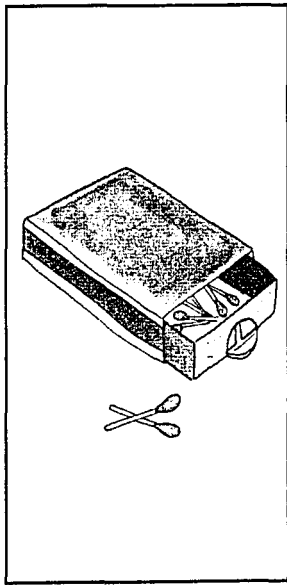
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.5



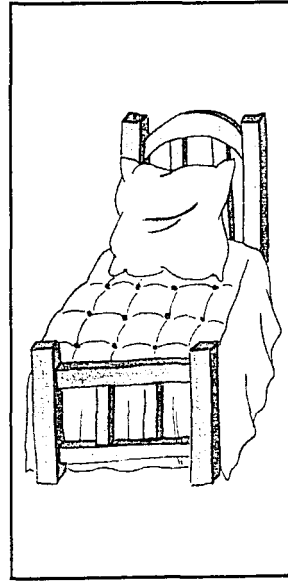
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.6



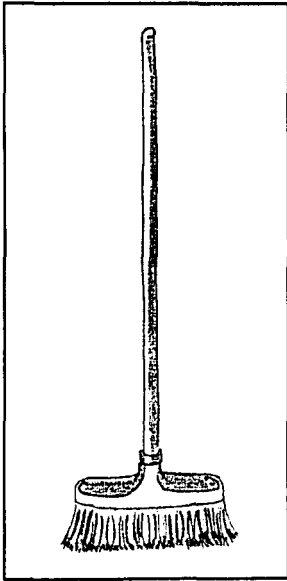
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.7



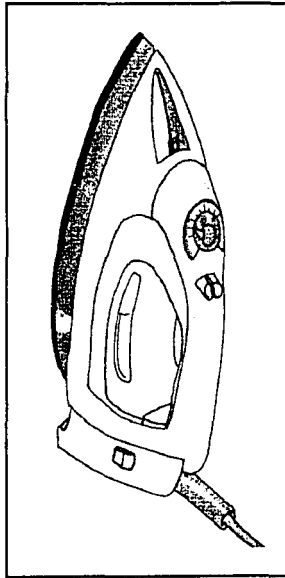
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.8



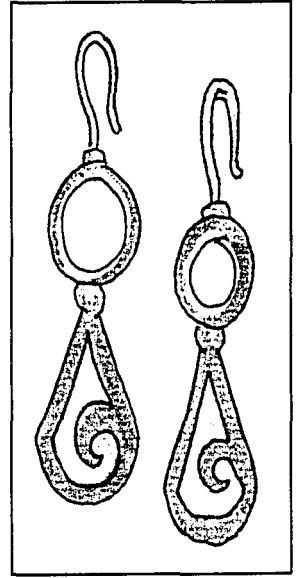
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.9



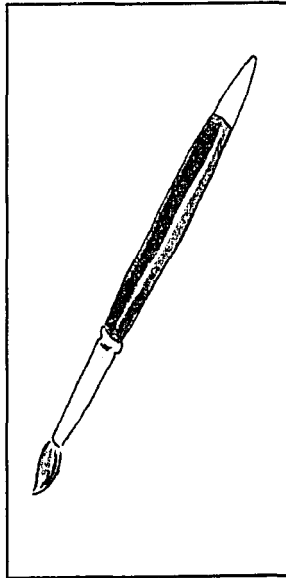
▲ Pag. 16 / Dibujo 1.10



▲ Pag. 16 / Dibujo 1.11



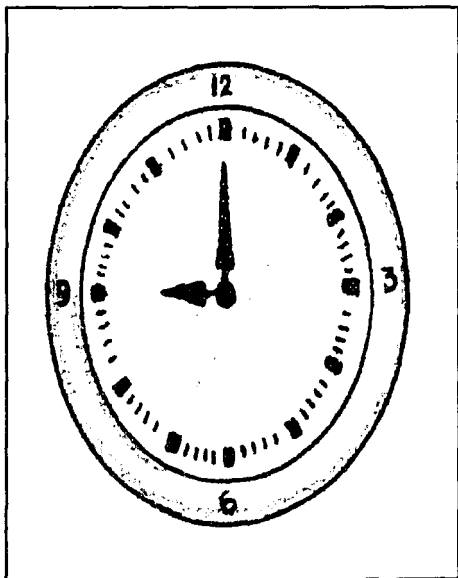
▲ Pag. 16 / Dibujo 1.12



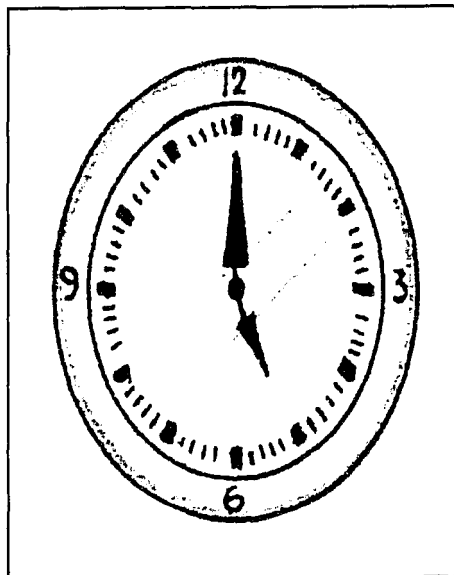
▲ Pag. 16 / Dibujo 16.3



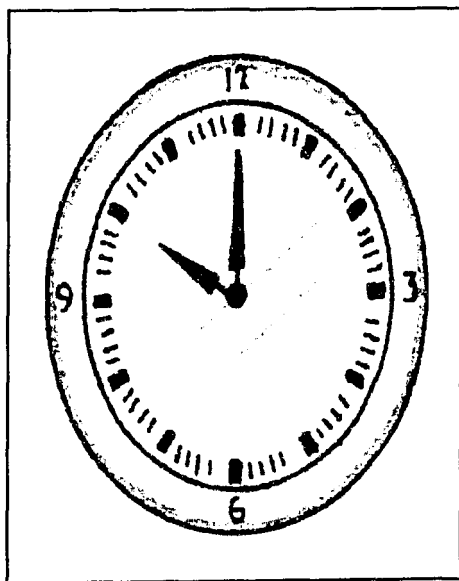
▲ Pag. 20 / Dibujo 20.1



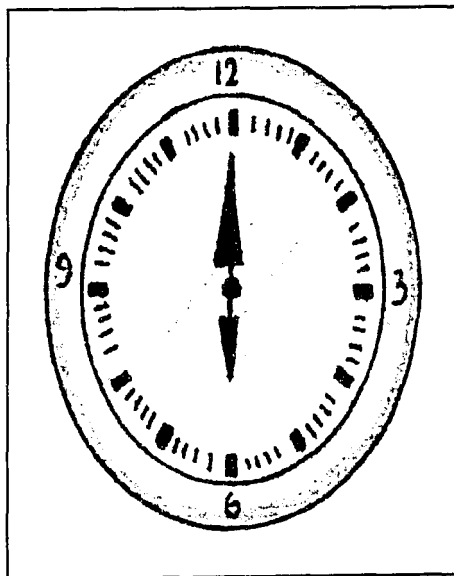
▲ Pag. 20 / Dibujo 20.2



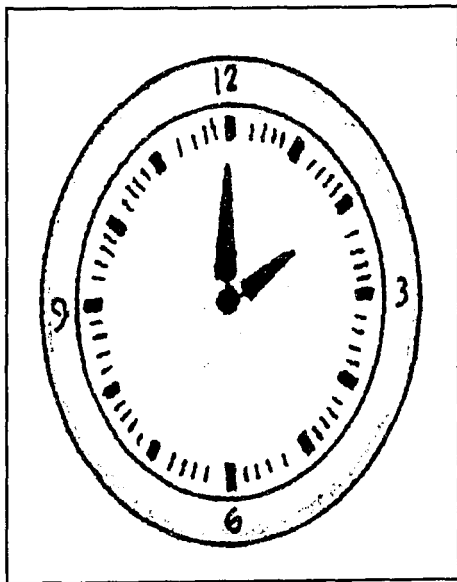
▲ Pag. 20 / Dibujo 20.3



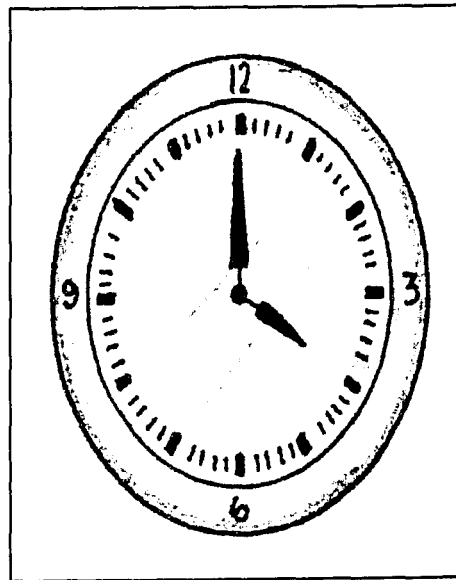
▲ Pag. 20 / Dibujo 20.4



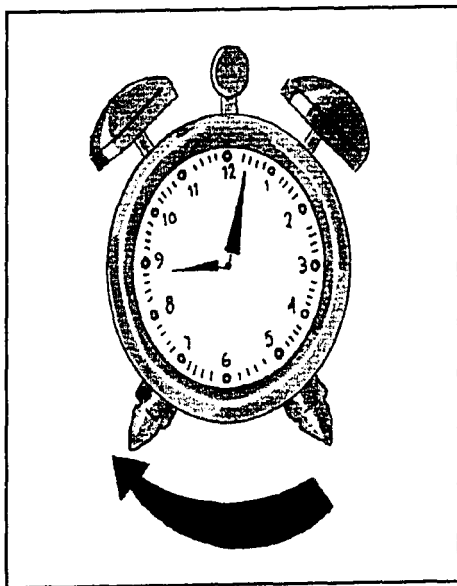
▲ Pag. 20 / Dibujo 20.5



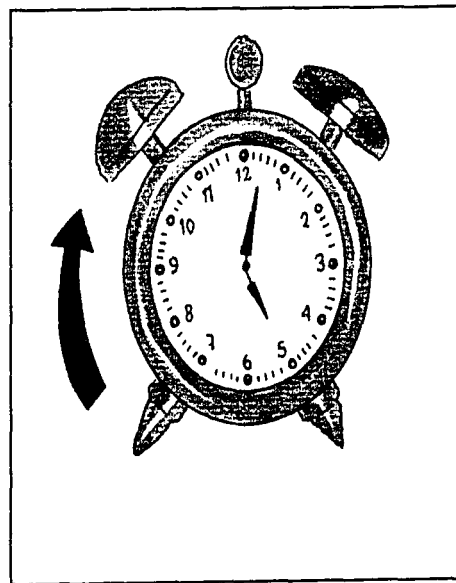
▲ Pag. 20 / Dibujo 20.6



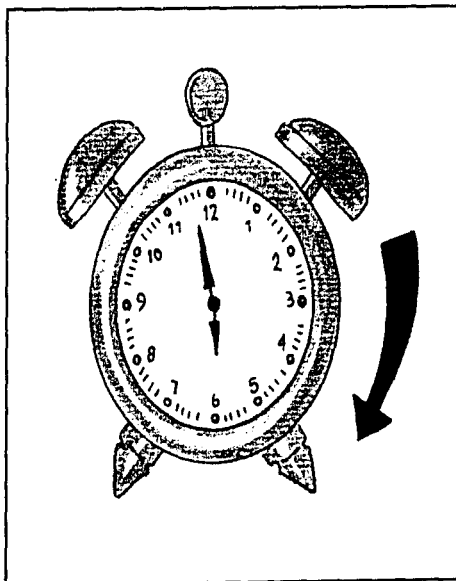
▲ Pag. 20 / Dibujo 20.7



▲ Pag. 21 / Dibujo 21.1



▲ Pag. 21 / Dibujo 21.2



▲ Pag. 21 / Dibujo 21.3



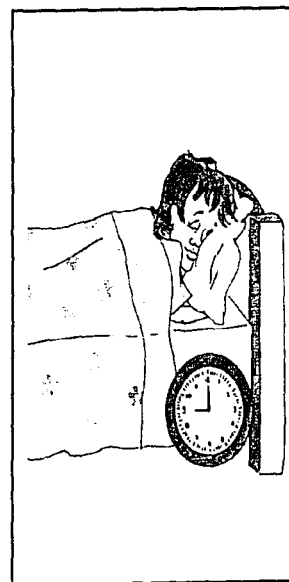
▲ Pag. 24 / Dibujo 24.1



▲ Pag. 24 / Dibujo 24.2



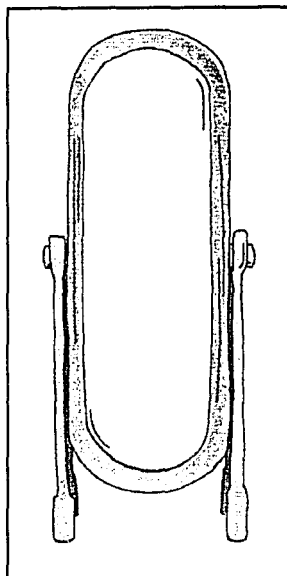
▲ Pag. 24 / Dibujo 24.3



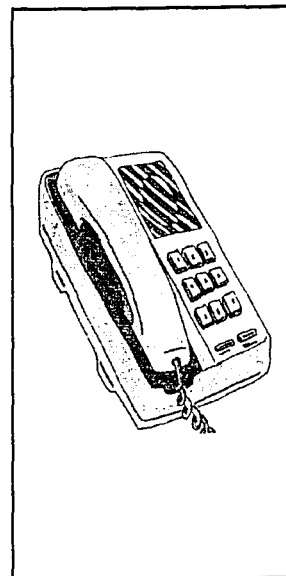
▲ Pag. 24 / Dibujo 24.4



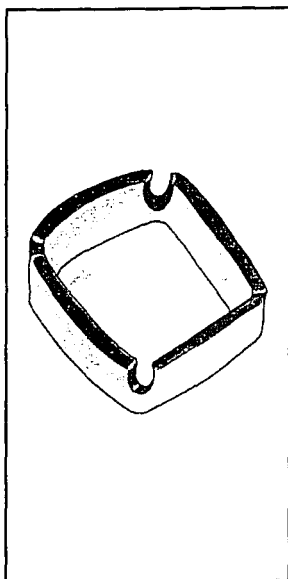
▲ Pag. 27 / Dibujo 27.1



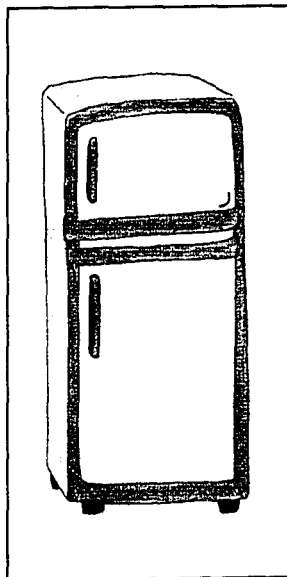
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.1



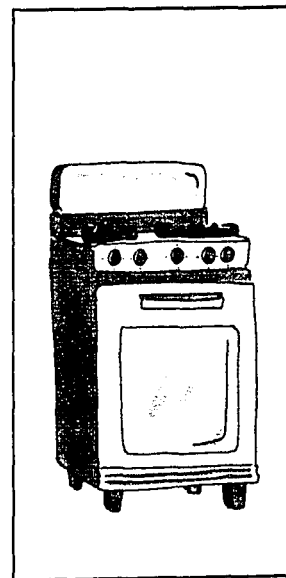
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.2



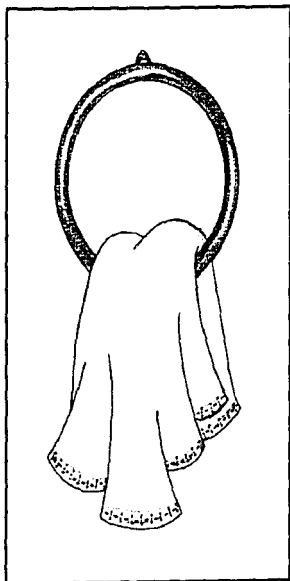
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.3



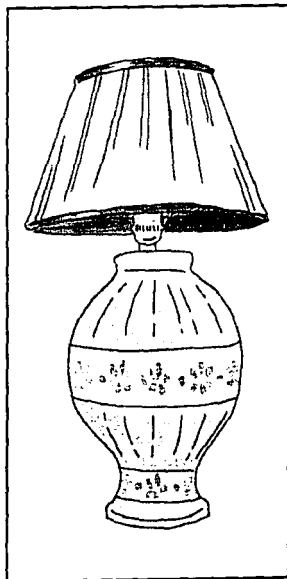
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.4



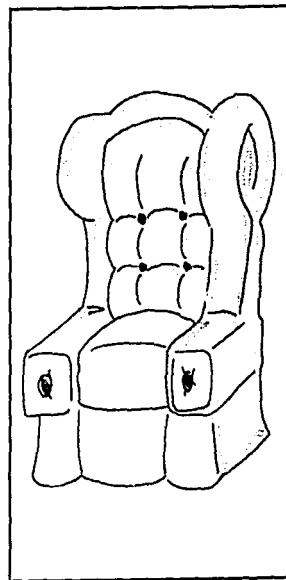
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.5



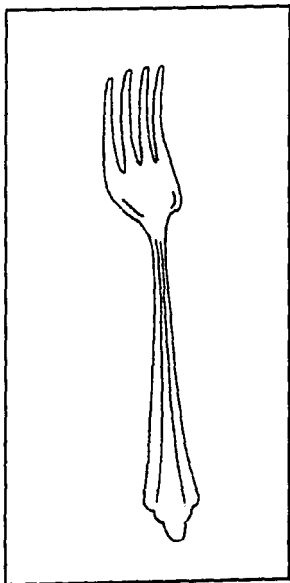
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.6



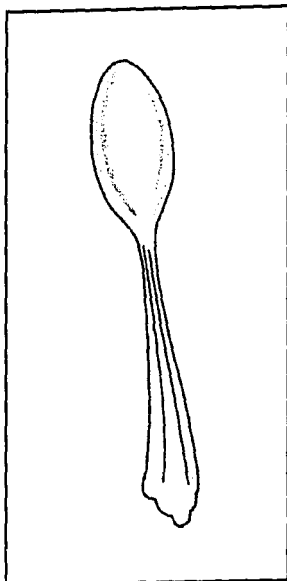
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.7



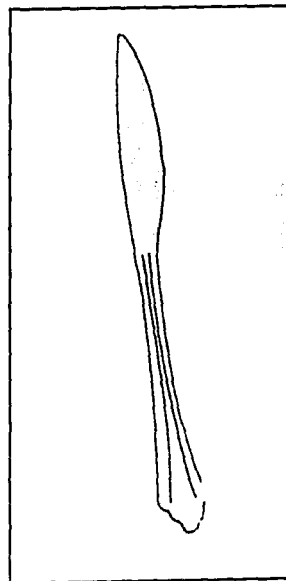
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.8



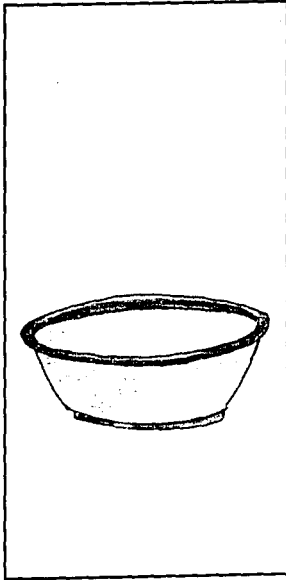
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.9



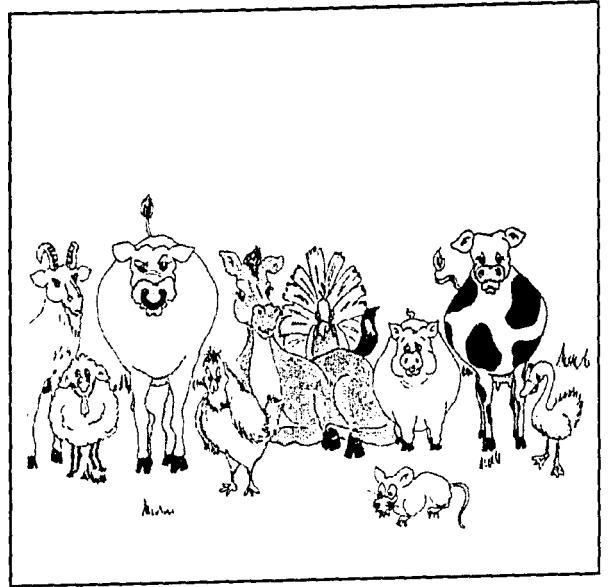
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.10



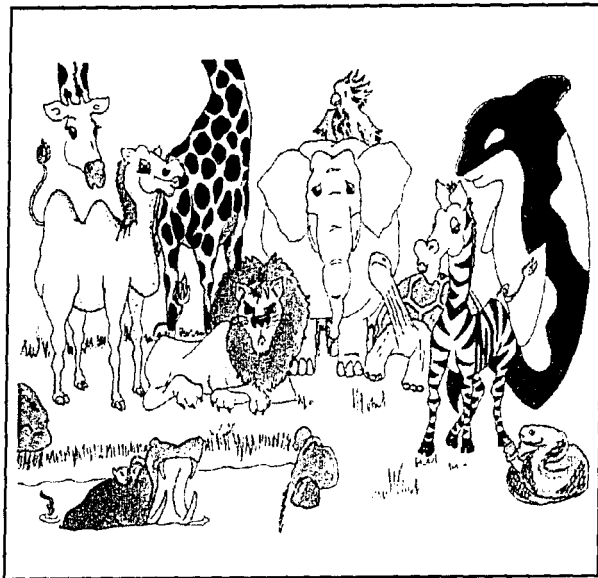
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.11



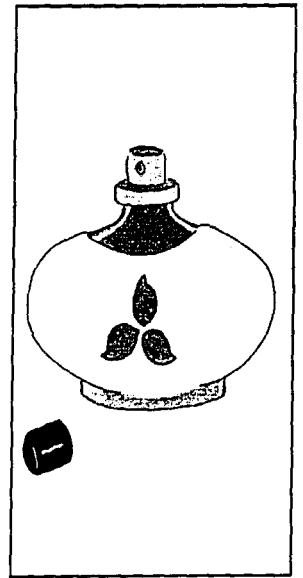
▲ Pag. 28 / Dibujo 28.12



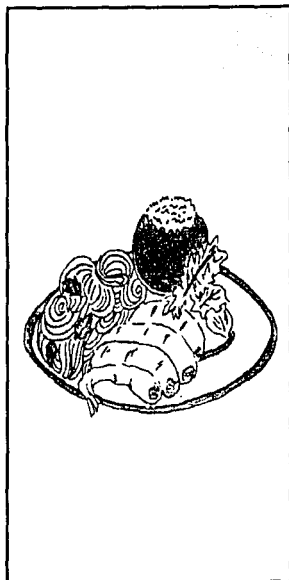
▲ Pag. 31 / Dibujo 31.1



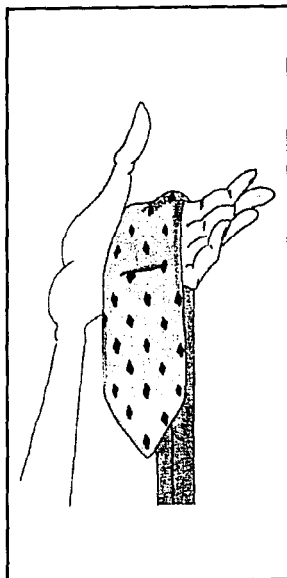
▲ Pag. 31 / Dibujo 31.2



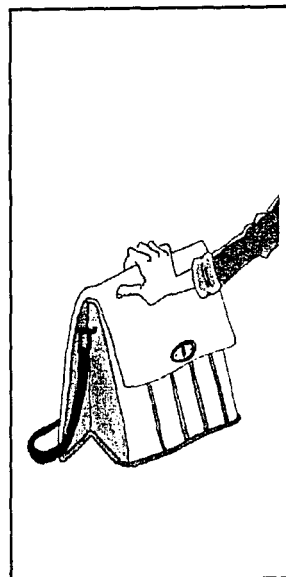
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.1



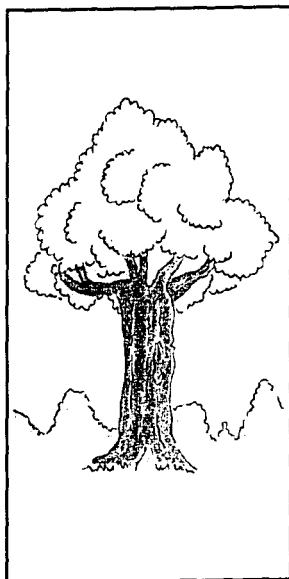
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.2



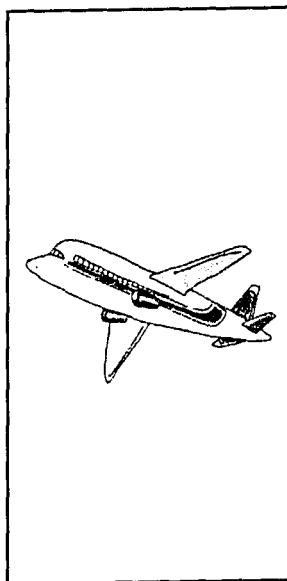
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.3



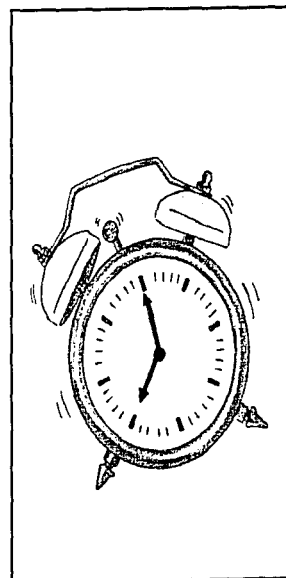
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.4



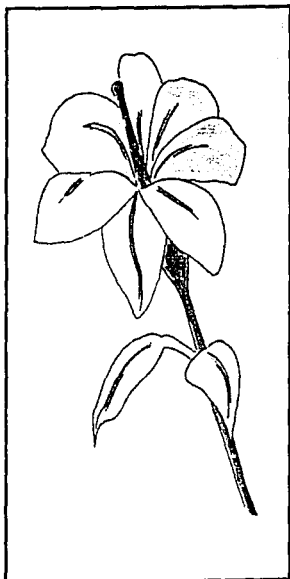
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.5



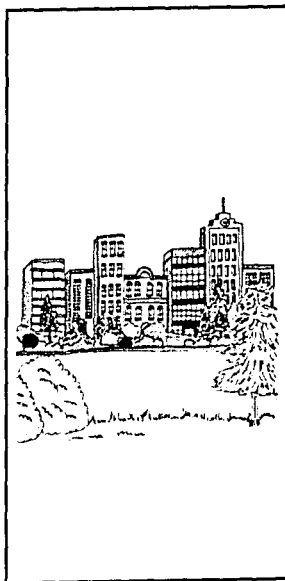
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.6



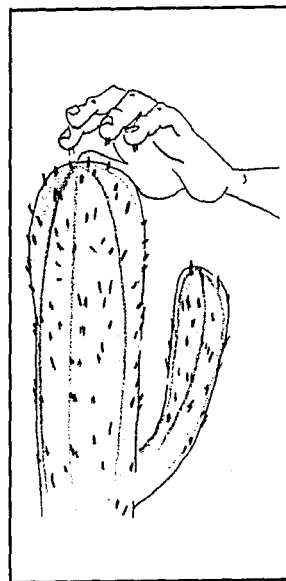
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.7



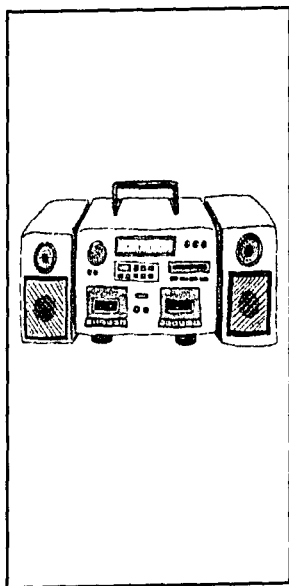
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.8



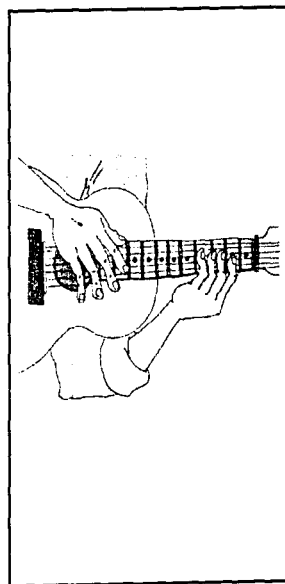
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.9



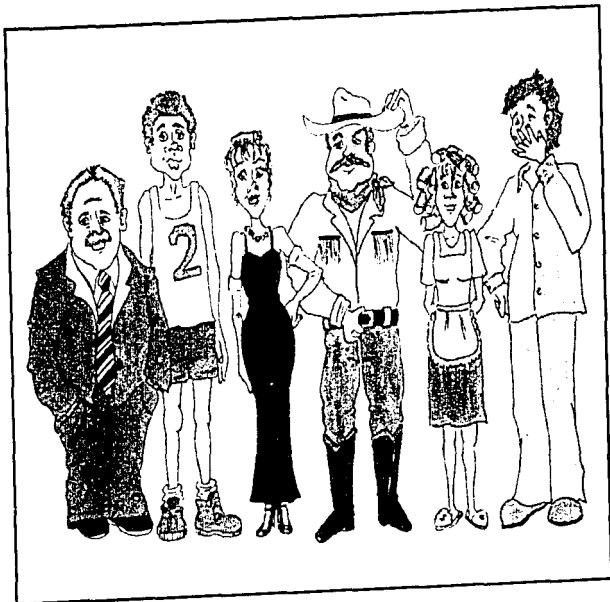
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.10



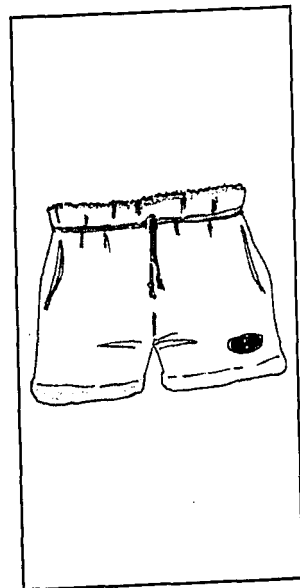
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.11



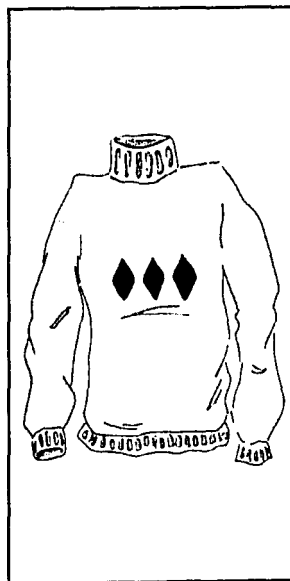
▲ Pag. 33 / Dibujo 33.12



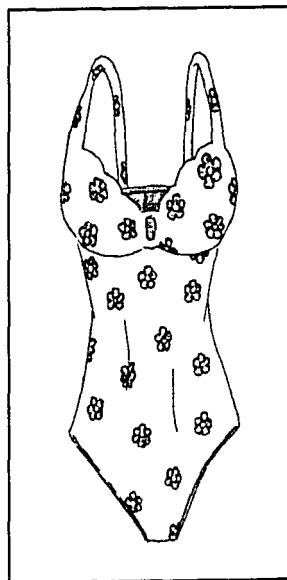
▲ Pag. 35 / Dibujo 35.1



▲ Pag. 36 / Dibujo 36.1



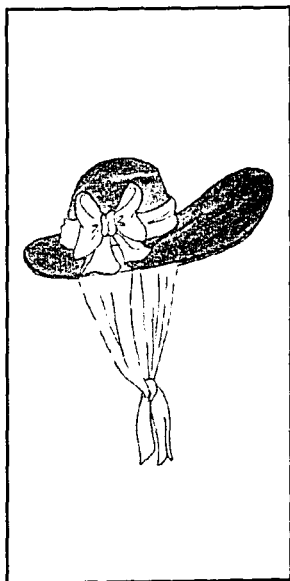
▲ Pag. 36 / Dibujo 36.2



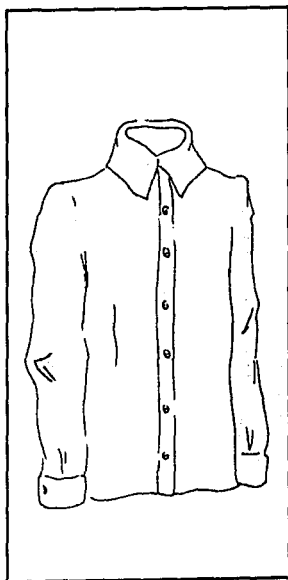
▲ Pag. 36 / Dibujo 36.3



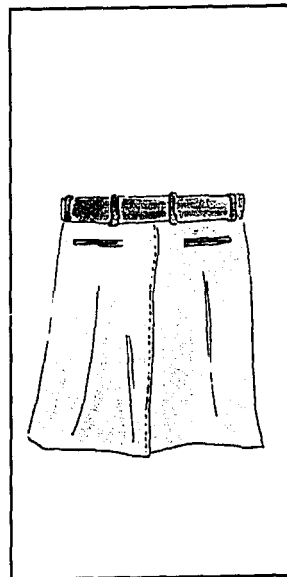
▲ Pag. 36 / Dibujo 36.4



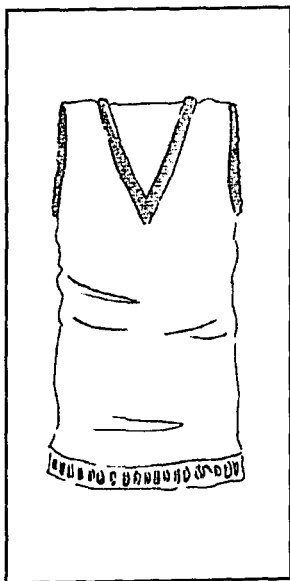
▲ Pag. 36 / Dibujo 36.5



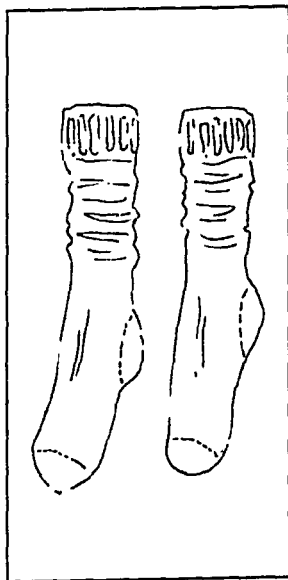
▲ Pag. 36 / Dibujo 36.6



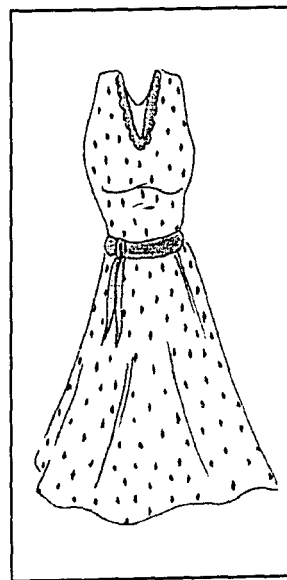
▲ Pag. 36 / Dibujo 36.7



▲ Pag. 36 / Dibujo 36.8



▲ Pag. 36 / Dibujo 36.9



▲ Pag. 36 / Dibujo 36.10



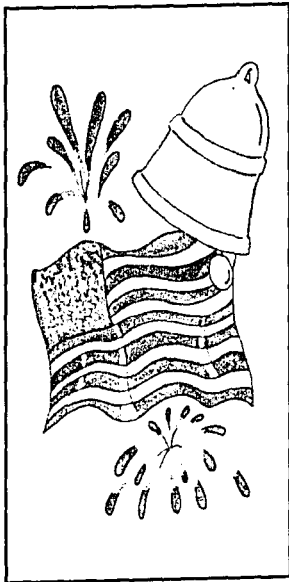
▲ Pag. 39 / Dibujo 39.1



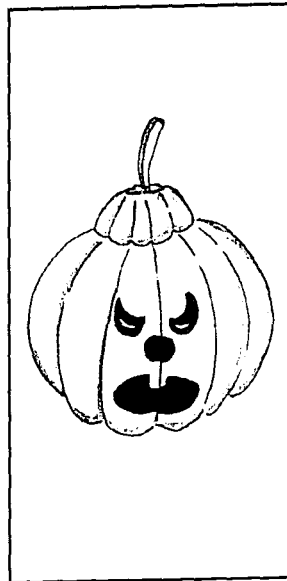
▲ Pag. 39 / Dibujo 39.2



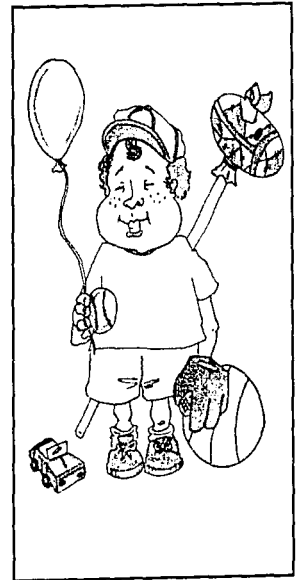
▲ Pag. 41 / Dibujo 41.1



▲ Pag. 41 / Dibujo 41.2



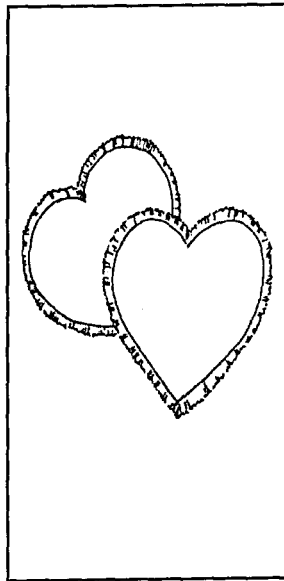
▲ Pag. 41 / Dibujo 41.3



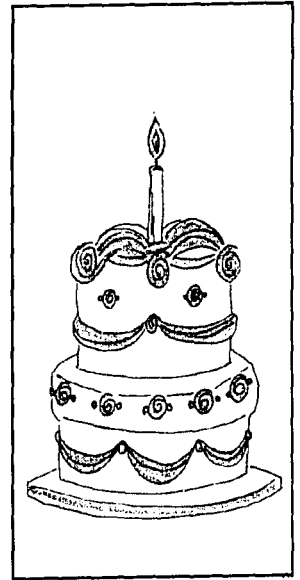
▲ Pag. 41 / Dibujo 41.4



▲ Pag. 41 / Dibujo 41.5



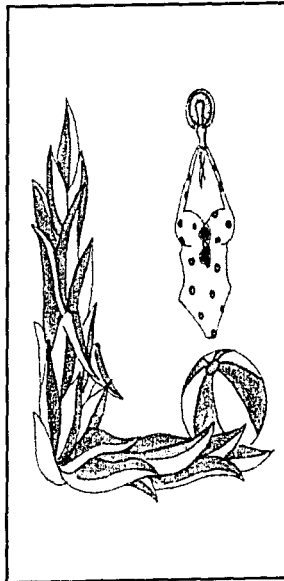
▲ Pag. 41 / Dibujo 41.6



▲ Pag. 41 / Dibujo 41.7



▲ Pag. 42 / Dibujo 42.1



▲ Pag. 42 / Dibujo 42.2



▲ Pag. 42 / Dibujo 42.3



▲ Pag. 42 / Dibujo 42.4



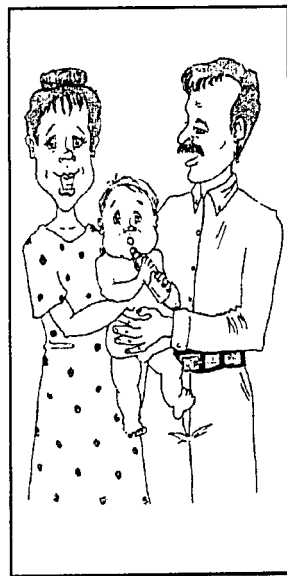
▲ Pag. 43 / Dibujo 43.1



▲ Pag. 44 / Dibujo 44.1



▲ Pag. 44 / Dibujo 44.2



▲ Pag. 44 / Dibujo 44.3



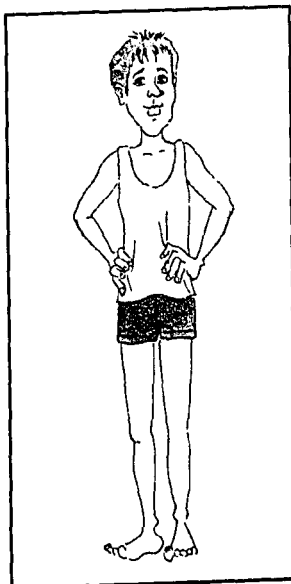
▲ Pag. 44 / Dibujo 44.4



▲ Pag. 44 / Dibujo 44.5



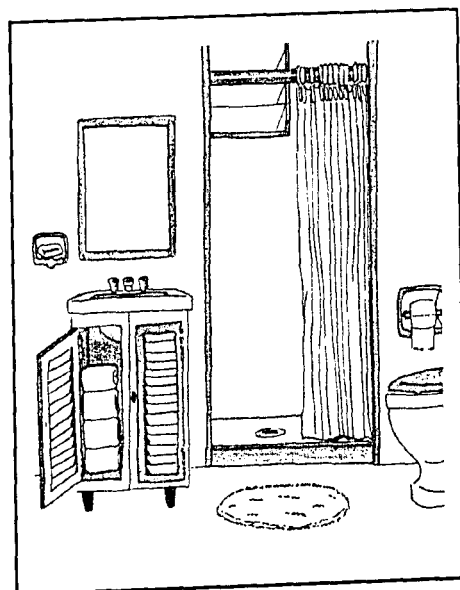
▲ Pag. 44 / Dibujo 44.6



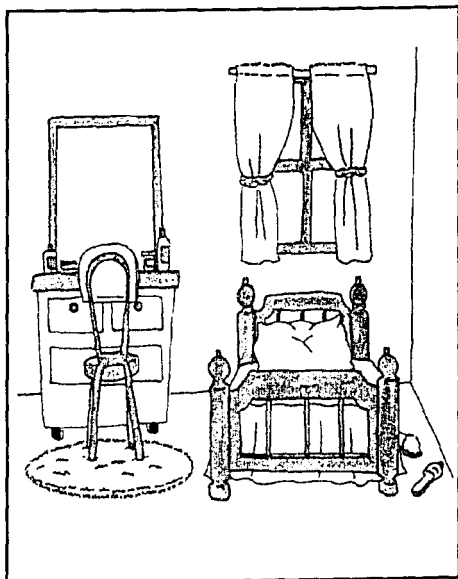
▲ Pag. 46 / Dibujo 46.1



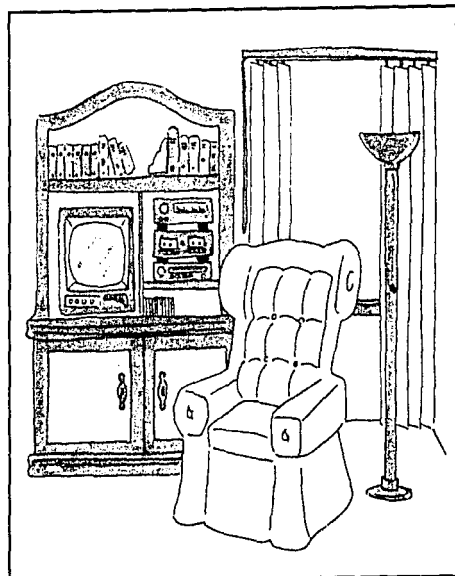
▲ Pag. 46 / Dibujo 46.2



▲ Pag. 48 / Dibujo 48.1



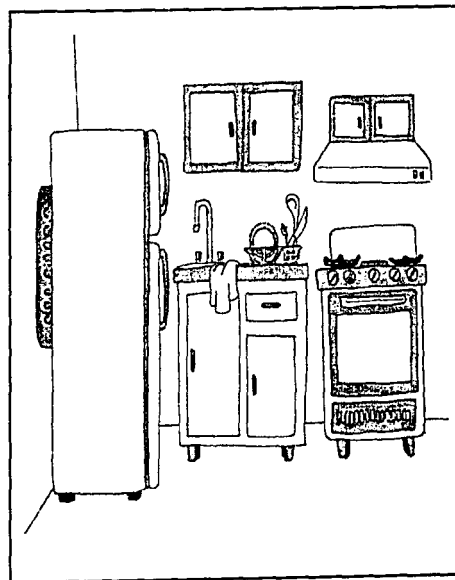
▲ Pag. 48 / Dibujo 48.2



▲ Pag. 48 / Dibujo 48.3



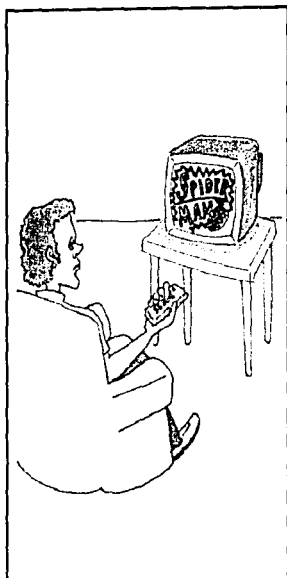
▲ Pag. 48 / Dibujo 48.4



▲ Pag. 48 / Dibujo 48.5



▲ Pag. 50 / Dibujo 50.1



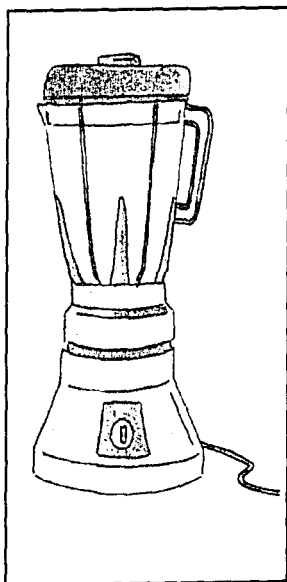
▲ Pag. 50 / Dibujo 50.2



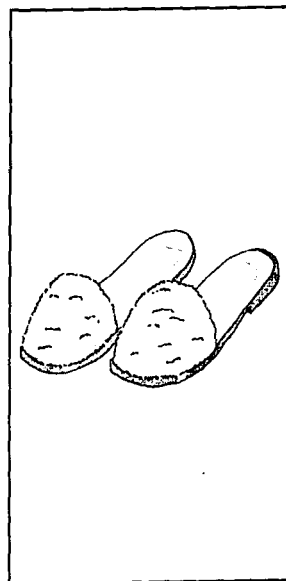
▲ Pag. 50 / Dibujo 50.3



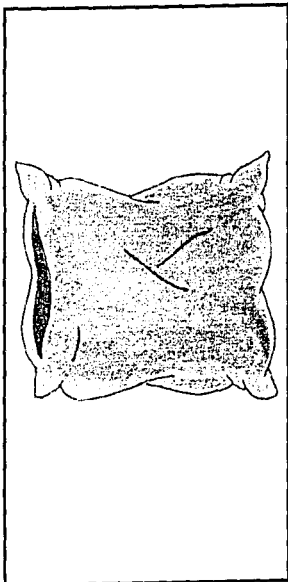
▲ Pag. 50 / Dibujo 50.4



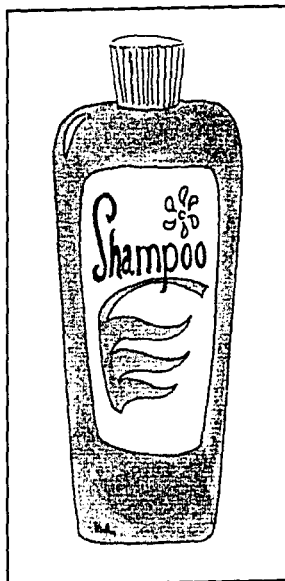
▲ Pag. 51 / Dibujo 51.1



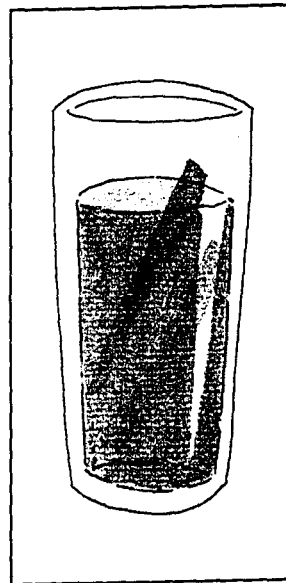
▲ Pag. 51 / Dibujo 51.2



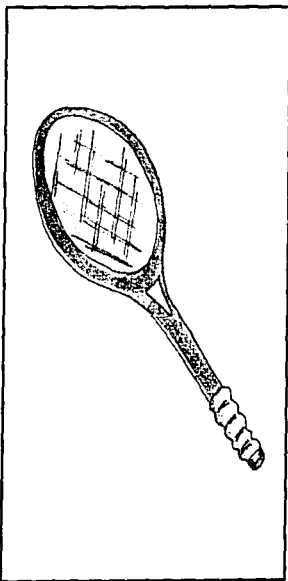
▲ Pag. 51 / Dibujo 51.3



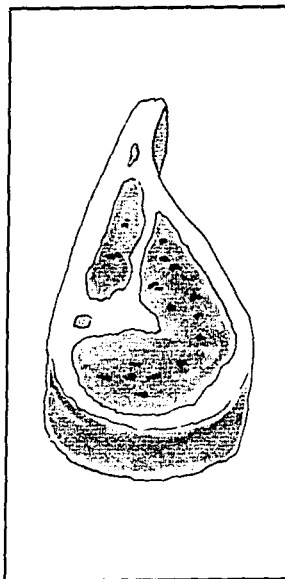
▲ Pag. 51 / Dibujo 51.4



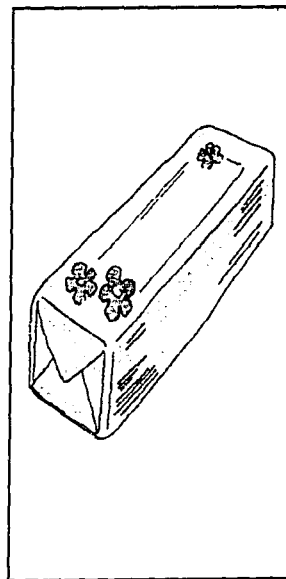
▲ Pag. 51 / Dibujo 51.5



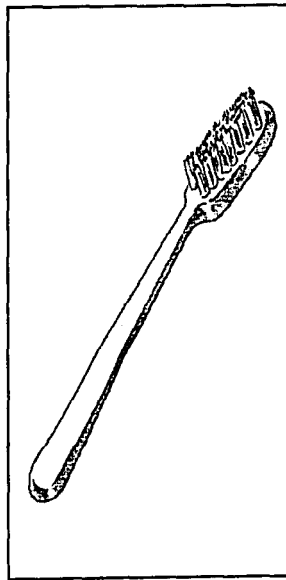
▲ Pag. 51 / Dibujo 51.6



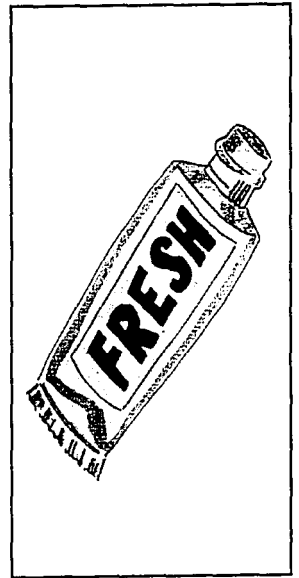
▲ Pag. 51 / Dibujo 51.7



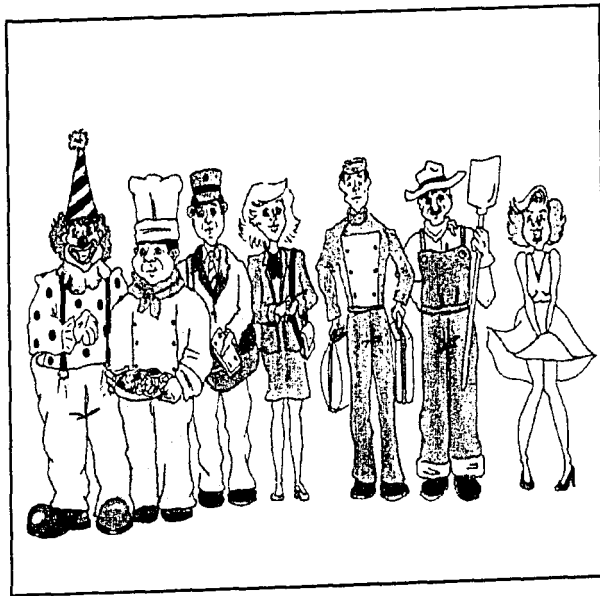
▲ Pag. 51 / Dibujo 51.8



▲ Pag. 51 / Dibujo 51.9



▲ Pag. 51 / Dibujo 51.10



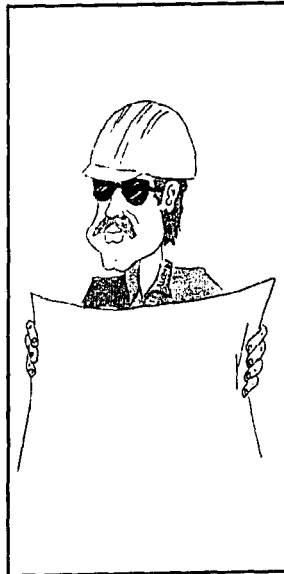
▲ Pag. 52 / Dibujo 52.1



▲ Pag. 53 / Dibujo 53.1



▲ Pag. 53 / Dibujo 53.2



▲ Pag. 53 / Dibujo 53.3



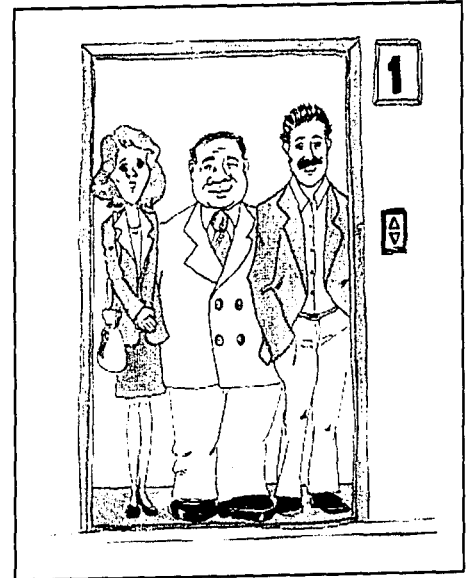
▲ Pag. 53 / Dibujo 53.4



▲ Pag. 53 / Dibujo 53.5



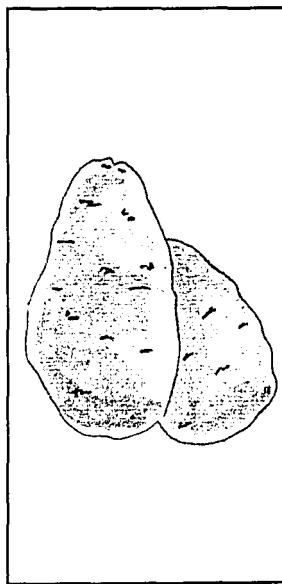
▲ Pag. 53 / Dibujo 53.6



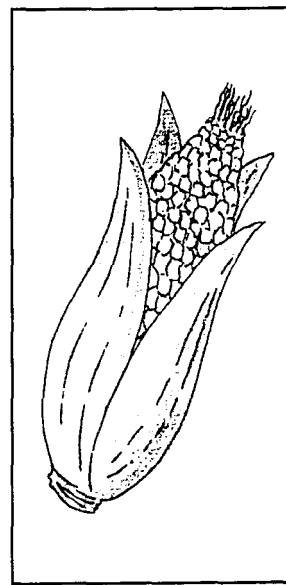
▲ Pag. 56 / Dibujo 56.1



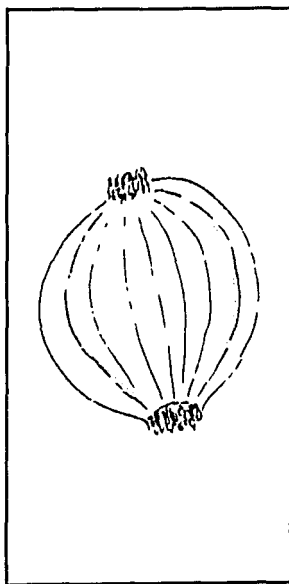
▲ Pag. 56 / Dibujo 56.2



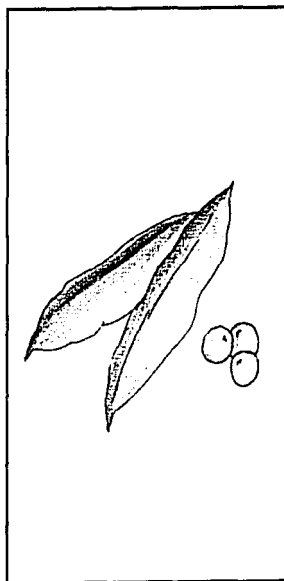
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.1



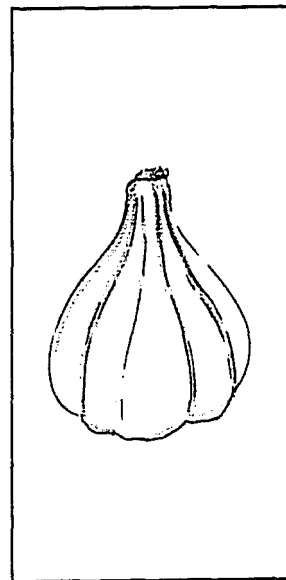
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.2



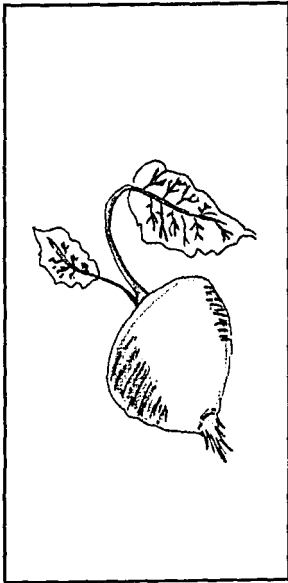
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.3



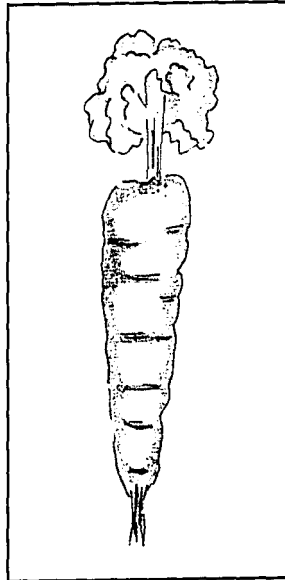
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.4



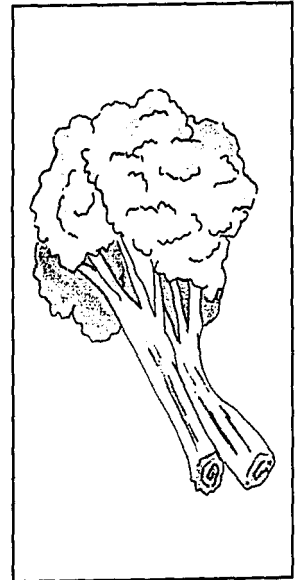
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.5



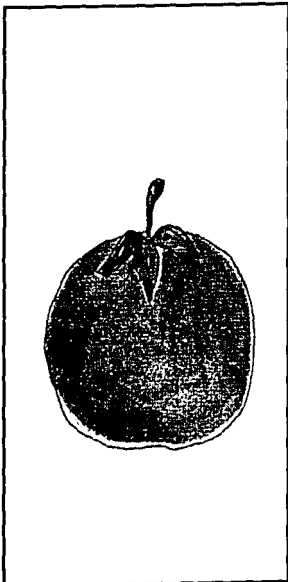
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.6



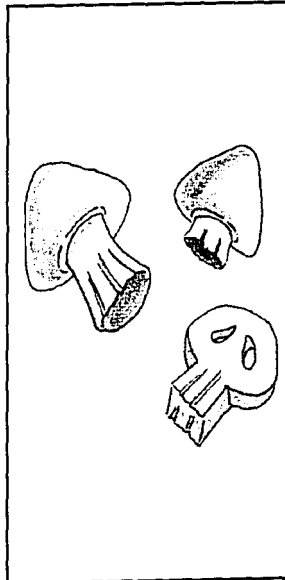
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.7



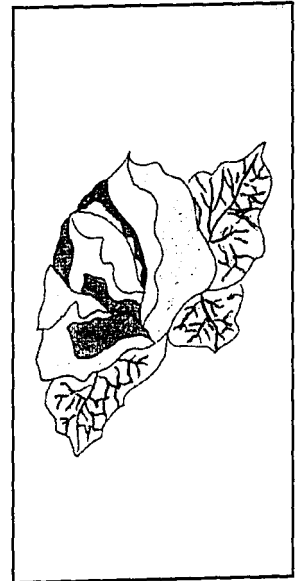
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.8



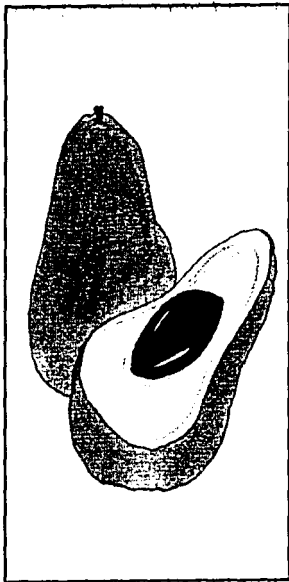
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.9



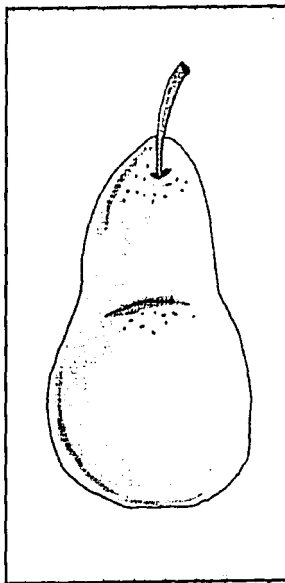
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.10



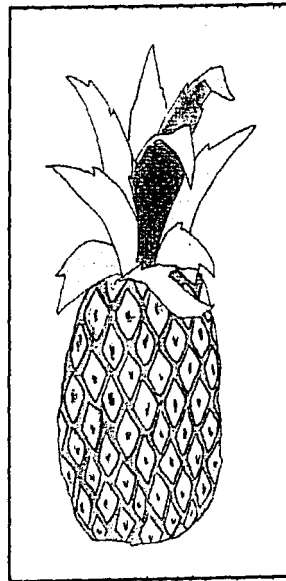
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.11



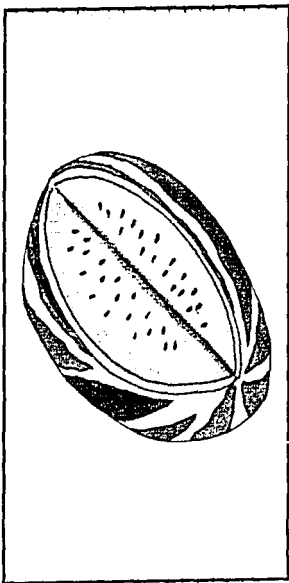
▲ Pag. 57 / Dibujo 57.12



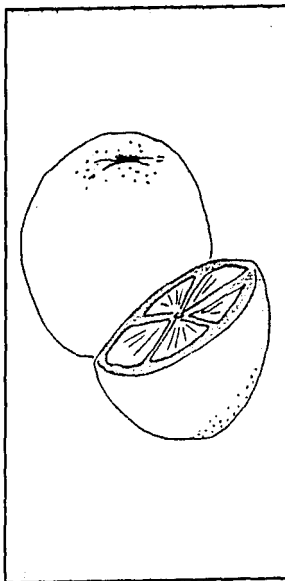
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.1



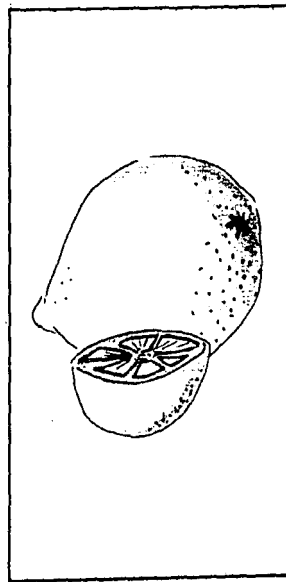
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.2



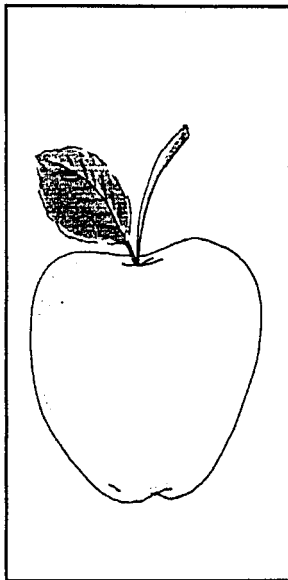
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.3



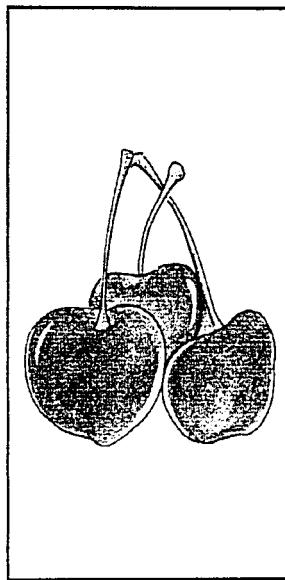
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.4



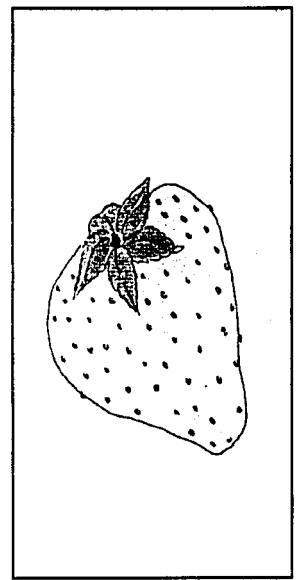
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.5



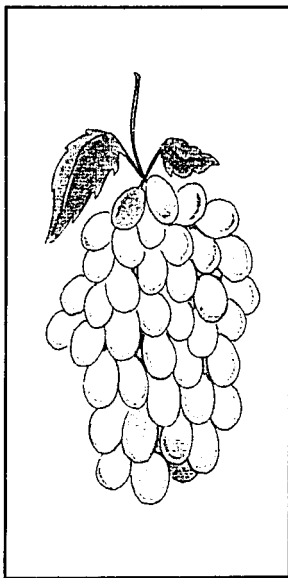
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.6



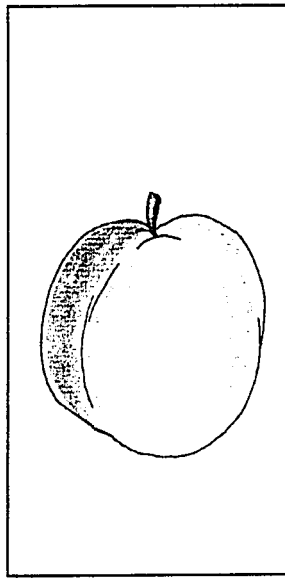
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.7



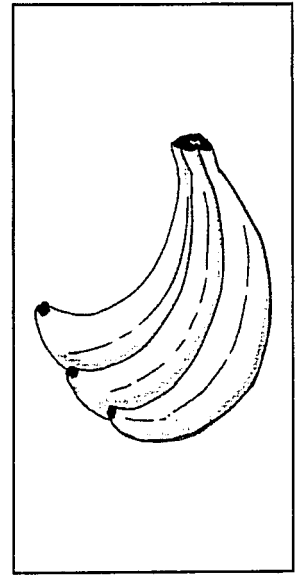
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.8



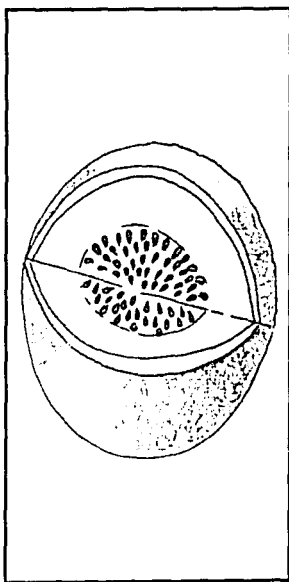
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.9



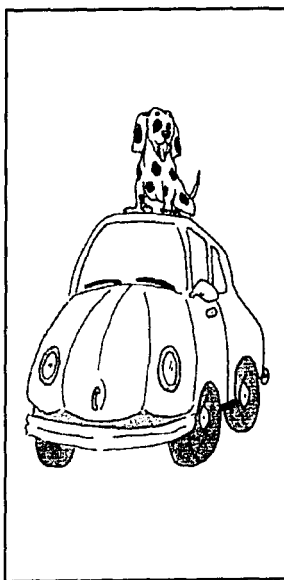
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.10



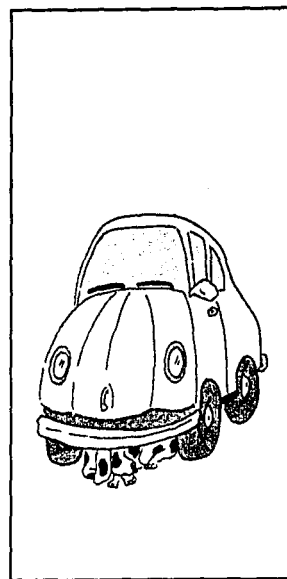
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.11



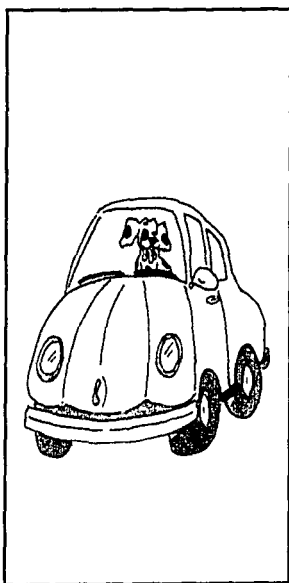
▲ Pag. 58 / Dibujo 58.12



▲ Pag. 60 / Dibujo 60.1



▲ Pag. 60 / Dibujo 60.2



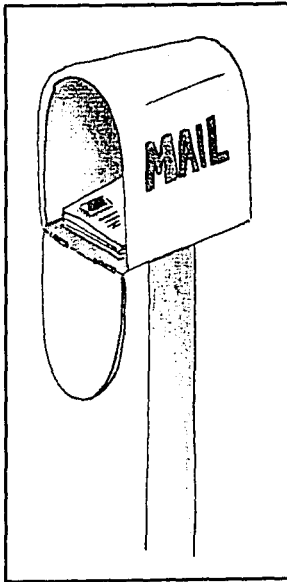
▲ Pag. 60 / Dibujo 60.3



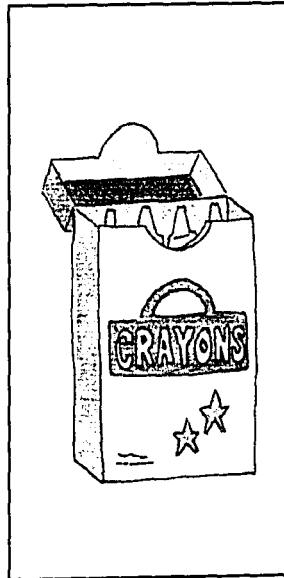
▲ Pag. 61 / Dibujo 61.1



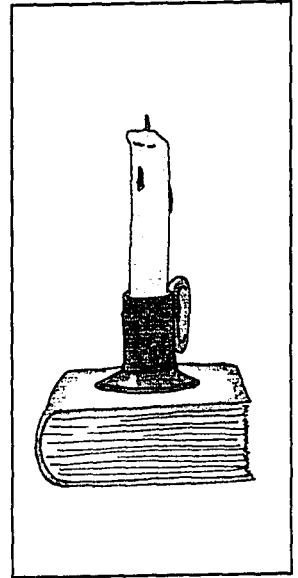
▲ Pag. 61 / Dibujo 61.2



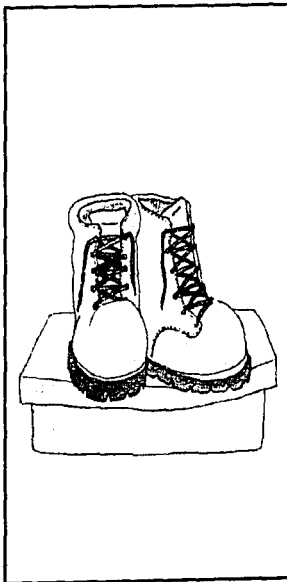
▲ Pag. 61 / Dibujo 61.3



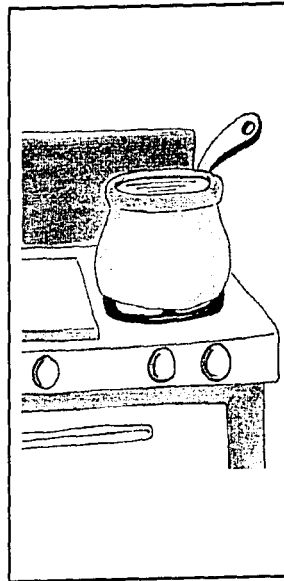
▲ Pag. 61 / Dibujo 61.4



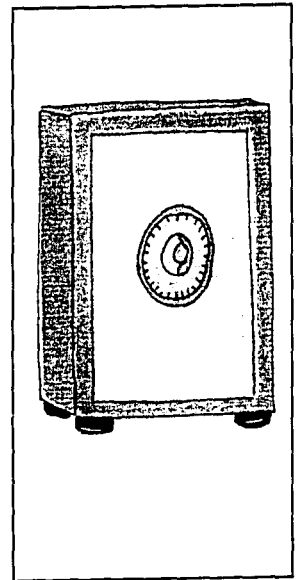
▲ Pag. 61 / Dibujo 61.5



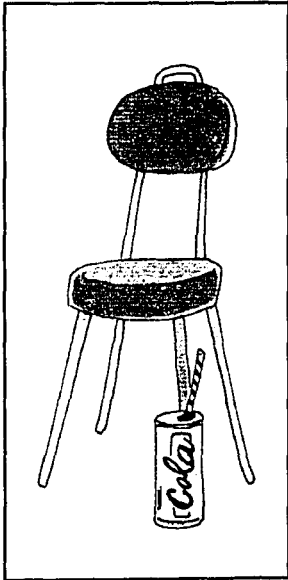
▲ Pag. 61 / Dibujo 61.6



▲ Pag. 61 / Dibujo 61.7



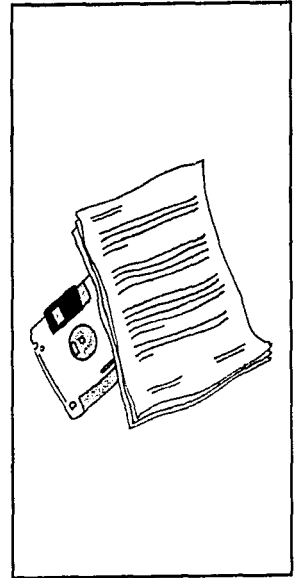
▲ Pag. 61 / Dibujo 61.8



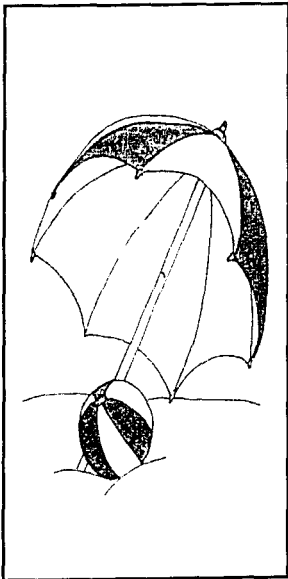
▲ Pag. 61 / Dibujo 61.9



▲ Pag. 61 / Dibujo 61.10



▲ Pag. 61 / Dibujo 61.11



▲ Pag. 61 / Dibujo 61.12

5.6. Ejemplo de una página con la aplicación de ilustraciones en el interior del libro

Pensar en cómo ilustrar es anticiparnos a imaginar el resultado de nuestro trabajo en el interior del libro. Debemos estar en comunicación constante con el diseñador gráfico para evitar tener errores en la impresión final.

El diseñador gráfico ubica los elementos que componen la página (títulos, texto, ilustraciones, folio, blancos, etc) a través de una diagramación tipográfica que le permite ubicarlos ordenadamente.

Una vez finalizadas las ilustraciones, éstas pasan a manos del diseñador gráfico para darles un proceso de escaneo que permite leer e insertar las imágenes a la computadora.

Anteriormente esta ubicación de los elementos se hacía a mano, pero ahora con el invento de las computadoras se ahorra tiempo, trabajo y dinero.

El proceso de escaneo de las imágenes es sencillo y es el diseñador gráfico quien se encarga de este proceso. Se coloca la imagen sobre el escaner y se indica la escala a la que se quiere obtener. Se especifica también qué tipo de imagen necesitamos ya sea, fotografía o dibujo, a color o en blanco y negro.

Otra característica importante es la resolución de la imagen o dpi (dots per inch), que son los puntos por

La resolución se manipula de acuerdo a la calidad que necesitamos, puede ir desde los 75 dpi (baja resolución) hasta los 1,200 dpi (alta resolución). Para las imágenes del libro basta con una resolución de 300 dpi para obtener una buena calidad en la imagen.

Las imágenes pueden retocarse en caso necesario; existen programas aptos para la manipulación de gráficos que permiten mejorar el contraste, el brillo, el tamaño etc.

El espacio para cada ilustración se planea con anticipación siguiendo un formato ya sea vertical, horizontal o cuadrado, las cuales se insertan después del escaneo.

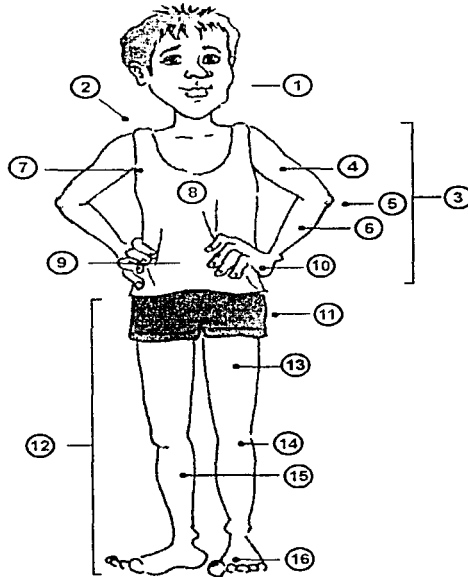
A continuación se presenta un ejemplo de una página terminada, en conjunto con los textos y demás elementos que participan en la página.

16

Parts of the Body.



Read and learn the parts of the body

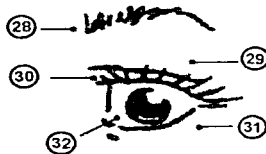
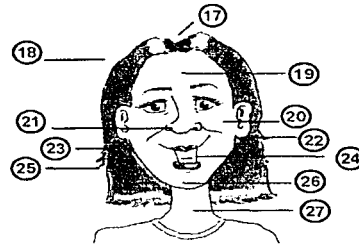


THE BODY

- 1.- Face
- 2.- Sholuder
- 3.- Arm
- 4.- Upper arm
- 5.- Elbow
- 6.- Forearm
- 7.- Armpit
- 8.- Chest
- 9.- Abdomen
- 10.- Hand
- 11.- Hip
- 12.- Leg
- 13.- Thigh
- 14.- Knee
- 15.- Calf
- 16.- Foot

THE HEAD

- 17.- Part
- 18.- Hair
- 19.- Forehead
- 20.- Cheek
- 21.- Nose
- 22.- Ear
- 23.- Jaw
- 24.- Thoot
- 25.- Lip
- 26.- Chin
- 27.- Neck



THE EYE

- 28.- Eyebrow
- 29.- Eyelid
- 30.- Eyelashes
- 31.- Eye
- 32.- Pupil

Conclusiones

El objetivo de cada ilustración, aplicado en el libro, ha cumplido con su función didáctica en conjunto con el texto. El libro ha sido realizado con un recurso financiero limitado, sin embargo las expectativas del Instituto Conversa han sido satisfactorias.

Cada ilustración fue realizada para representar "algo". No trabaja por sí sola, depende del texto para el que se requirió.

A pesar de no ser una ilustración impactante, el proyecto fue laborioso y ha dado resultado en la intención del libro. Desde el principio el cliente pidió que fuese un dibujo sencillo que participe de igual manera con el texto sin acaparar toda la atención de la página.

Mi experiencia participativa me ha abierto las puertas para seguir con la producción del resto de los libros. Esto es importante como profesionalista ya que con el paso del tiempo la exigencia laboral, y sobre todo personal aumentará de nivel. Es crecer junto con el instituto en un proyecto totalmente nuevo que nos da la oportunidad de desarrollar nuestra profesión, de expresar nuestra creatividad y hacerlo funcional ante un nivel didáctico.

La calidad de mi trabajo y mi estilo ilustrativo demuestran

poca experiencia técnica, y lejos de tomarlo como una limitante lo tomo como un impulso que debo seguir practicando hasta llegar a un nivel más exigente y por supuesto reflejado en el trabajo.

El Instituto Conversa buscó un equipo de diseño gráfico para la estricta realización de su material didáctico. Esta intención es aplaudible para aquél que siempre quiere mejorar en cualquier aspecto, ya que no cualquier empresa de mediano prestigio arriesga ni mucho menos invierte en este tipo de material.

Lo normal sería surtir de libros a sus institutos con libros de alguna editorial. Sin embargo, demostraron exigencia y una línea a seguir para mejorar su programa de estudio.

A veces hacemos cosas para satisfacer las exigencias de los demás y a cambio recibimos un pago por nuestros servicios. El proyecto de tesis debemos tomarlo como una lección para desarrollar cualquier proyecto.

Es un método que nos ayuda a tomar decisiones paso por paso y aplicarlas con seguridad desde el inicio, y no empezar por el final y terminar por el principio; nos fomenta el interés por la investigación y nos ayuda a organizar nuestras ideas.

Bibliografía

Guía completa de ilustración y diseño

Terence, Dalley;
Técnicas y materiales
Ed. Tursen; Herman Blume
Madrid 1992, ilustrado

Imagen didáctica

Costa, Joan / Moles, Abraham;
Ed. CEAC, S.A.
1a. Edición marzo 1991
Impreso en España
227 p., Ilustrado

Funciones de la imagen en la enseñanza

Rodríguez, Dieguez; José, Luis;
Ed. Gustavo Gilli;
2a. Edición ampliada y actualizada, Barcelona
236 p., Ilustrado

Teoría de la comunicación

Vidales, Delgado; Ismael;
Ed. Limusa, México
102 p., Ilustrado

El rincón del pintor

Ediciones Parramón;
2a. Edición; septiembre 2000;
96 p., Ilustrado

El manual del editor

Villegas, Carvallo; Ana, Sivia;
SEP / SEIT / CONSET; 1987
Subsecretaría de Educación e Investigación Tecnológicas
Impreso en México

Manual de Técnicas

Murray, Ray;
Ed. Gustavo Gilli;
Barcelona, 1980;
199 p., Ilustrado

Dibujando caricaturas

Hamm, Jack;
Ed. Azteca, S.A.
1a. Edición; 1991
120 p., Ilustrado

Como preparar diseños para la imprenta

John, Lynn;
Ed. Gustavo Gilli;
Impreso en España
143 p., Ilustrado

Técnicas de representación para el artista gráfico

Mulherny, Jenny;
Ed. Gustavo Gilli; S.A.
Oxford, Phaidon;
144 p., Ilustrado

Imagen global

Costa, Joan;
Ed. CEAC, S.A.
2a. Edición; marzo 1989; impreso en España;
262 p., Ilustrado

Como encargar ilustraciones

Colyer, Martin;
Ed. Gustavo Gilli; S.A. Barcelona, 1994;
Impreso en España;
144 p., Ilustrado

Manual para dibujantes e ilustradores

Una guía para el trabajo práctico;
Ed. Gustavo, Gilli; S.A.
2a. Edición, 1987; Barcelona
257 p., ilustrado

Ilustración creadora

Librería Hachette, S.A.
7a. Edición;
Impreso en Argentina;
300 p., Ilustrado

La sintaxis de la imagen

Dondis, Andrea;
Ed. Gustavo Gilli; S.A.
Barcelona, 1976;
211 p., Ilustrado

La lectura de la imagen

Vilches, Lorenzo;
Ed. PAIDOS, SAICF;
Defensa 599, Buenos Aires;
248 p., Ilustrado

Comunicación gráfica

Turnbull, Arthur;
Tipografía, diagramación, diseño, producción;
Ed. Trillas, México;
429 p., Ilustrado

Grafismo funcional

Ed. CEAC; S.A.
1a. Edición; mayo 1990;
Impreso en España;
248 p., Ilustrado

El dibujo humorístico

Thomson, Ross; Hewison, Bill;
Ed. Herman Blume / Tursen, S.A. Mazarredo;
Impreso en España;
143 p., Ilustrado