



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA
DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Propuesta Gráfica para la ilustración del folleto
"La historia de la Casa de Cultura de Azcapotzalco"

T E S I S

Que para obtener el título de
Licenciado en Comunicación Gráfica presenta:

JOSE ANGEL AGUILAR ALAMILLA

Director de tesis: M. En A. V. Francisco Planarte Morales

México, D.F. 1999



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

Propuesta Gráfica para la ilustración del folleto
"La historia de la Casa de Cultura de Azcapotzalco"

T E S I S

Que para obtener el título de
Licenciado en Comunicación Gráfica presenta:

JOSÉ ANGEL AGUILAR ALAMILLA
.....

Director de tesis: M. En A. V. Francisco Plancarte Morales

México D.F. 1999



gradezco a todas las personas que confiaron en mí y con su apoyo me impulsaron a seguir adelante.

A MI PADRE:

Gracias por el ejemplo de esfuerzo que siempre me has dado. Por los valores que me enseñaste, los cuales me han permitido ser un hombre responsable, respetuoso y honesto. Gracias a ti que te has ganado mi AMOR, respeto y admiración día con día. Gracias a Dios, por brindarme la oportunidad de tener un Padre ejemplar como tú.

A MI MADRE:

Gracias por tu amor y dedicación, que para mí son invaluable. Por todos los sacrificios que eres capaz de hacer. Mi reconocimiento para ti, que siempre te preocupaste por educarme de manera correcta. Hoy gracias a tus cuidados, comparto éste triunfo contigo. Gracias a Dios por tenerte a mi lado.

A MIS HERMANOS:

Juan Carlos, Aldo y Joselin. Gracias por que juntos nos hemos formado como seres humanos. Porque juntos triunfaremos, y porque sé que puedo contar con ustedes, de la misma forma que ustedes cuentan conmigo.

A UNA PERSONA MUY ESPECIAL:

A ti, una de las personas que más admiro, por tu sinceridad, por tu ejemplo, por tus consejos, por tu apoyo y por enseñarme el verdadero valor de la AMISTAD. Gracias por estar siempre a mi lado. Para ti, mi gran AMIGA y hermana Miriam Ivonne Calzada Ramos.

INDICE

INTRODUCCION

CAPITULO 1

LA ILUSTRACION TRADICIONAL.

Página
1

- 1.1.- Concepto de Comunicación Gráfica. 2
- 1.2.- Concepto de Ilustración. 3
- 1.3.- Antecedentes de la Ilustración. 4
 - 1.3.1.- Historia de la ilustración 5
 - 1.3.2.- Material y/o herramientas 8
 - 1.3.3.- Técnicas 14
 - 1.3.4.- Especialidades de la ilustración ... 25

CAPITULO 2

CASAS DE CULTURA

Página
32

- 2.1.- Antecedentes e historia general de las Casas de Cultura del Valle de México. 33
- 2.2.- La Casa de Cultura de Azcapotzalco 35
 - 2.2.1.- Actividades y eventos que se realizan. . 40
 - 2.2.2.- Público que la visita 42

CAPITULO 3

MEDIOS IMPRESOS

Página
43

- 3.1.- Folletos. 44
- 3.2.- Dípticos 45
- 3.3.- Trípticos 44
- 3.4.- Cartel 46
- 3.5.- Volantes. 47
- 3.6.- Boletín. 48
- 3.7.- Revista 49
- 3.8.- Libro 50

CAPITULO 4

PROPUESTA GRAFICA

Página

- 4.1.- Necesidades Gráficas de la Casa de. 52
 - Cultura de Azcapotzalco
- 4.2.- Proceso de realización del folleto. 55

CONCLUSIONES

BIBLIOGRAFIA



La Casa de Cultura de Azcapotzalco es un recinto de mucha importancia dentro de esta Delegación, no sólo por la historia del edificio en el que se encuentra ubicada, sino también por la contribución que ofrece para la difusión de la cultura. Considerada como una de las más bellas y funcionales del Distrito Federal, este recinto cultural cuenta con un espacio físico de 2000 m², que es lo suficientemente amplio para el desarrollo de diferentes actividades culturales; Dicho espacio forma parte de lo que alguna vez fue un convento de Dominicos. Su ubicación es importante, porque se encuentra frente a uno de los jardines más visitados por la población regional y a un costado de la Catedral de Azcapotzalco, zona que prácticamente es considerada el centro político-sociocultural de la Delegación. De su historia se tienen solamente dos folletos que no alcanzan a cubrir las necesidades gráficas ni documentales de éste lugar. El primero no las cubre porque las reproducciones que existen de éste, fueron hechas por fotocopiado. Del segundo que es el más reciente, sólo hay un ejemplar impreso por computadora, siendo un tríptico tamaño carta, que por su formato no permitió incluir la información suficiente.

Se consideró que el medio impreso más adecuado para documentar dicha historia es el **Folleto**, debido a que ofrece todas las ventajas apropiadas para el trabajo que se pretende realizar, ya que es un medio que se adecua a cualquier formato y tipo de impresión, más importante quizás es que la gente por lo regular conserva los folletos que más le interesan, a diferencia de los volantes que casi siempre tiramos o los leemos una sola vez. En cuanto a la extensión de la información que se va a ilustrar, un cartel sería insuficiente, un libro sería demasiado espacio, una revista o un boletín tampoco nos servirían puesto que este tipo de medios se utiliza generalmente para otros fines.

La labor de un Comunicador Gráfico puede ser de mucha ayuda para esta Casa de Cultura, ya que por medio de la ilustración se dará un gran apoyo al nuevo folleto que dejará un testimonio visual y textual suficientemente amplio para quienes lo lleguen a consultar.

Por otro lado, un fragmento de la población de la zona no conoce este recinto cultural probablemente por falta de difusión. Así entonces este folleto será además una solución que podría despertar el interés de la gente por visitar y conocer mejor la Casa de Cultura.

El desarrollo de ésta tesis tiene como objetivo principal, el presentar una propuesta gráfica que solucione la problemática antes mencionada, realizando así un folleto ilustrado para documentar y difundir la historia de la Casa de Cultura de Azcapotzalco, ya que además facilitará el acceso a su información, tanto para las personas que trabajan dentro de ésta, como para el público que se interese en conocer más de este tema.

La distribución del contenido de esta investigación, se hizo tomando en cuenta la importancia cronológica en la que se utiliza la información para llevar a cabo una propuesta final de ilustración, por lo cual el contenido es el siguiente:

El primer capítulo está dedicado al tema de la **Ilustración Tradicional**, en el cual podemos encontrar tanto el concepto de Ilustración, como el de Comunicación Gráfica. Estos dos conceptos son de vital importancia, pues su comprensión permite dar bases sólidas a la concepción misma de la propuesta final; Por otra parte ofrecen a los Comunicadores Gráficos un mejor entendimiento de la labor que deben realizar como profesionistas.

La historia de la comunicación visual es muy extensa, casi tan antigua como la del hombre mismo. Dentro de la cual se han desarrollado diferentes formas de expresión como el dibujo, la pintura y por supuesto la ilustración, que en los últimos años ha logrado desprenderse como actividad independiente, sin olvidar que de la pintura retoma sus técnicas. Con el transcurso del tiempo la ilustración ha servido cada vez más de apoyo a diversas actividades del quehacer humano como la ciencia, la publicidad, el diseño editorial, entre otras. De la ilustración encontrarán además sus antecedentes, su historia, sus técnicas, etc. Después de haber leído este capítulo, podrán darse cuenta de la importancia que tiene la ilustración en muchas de las actividades del ser humano.

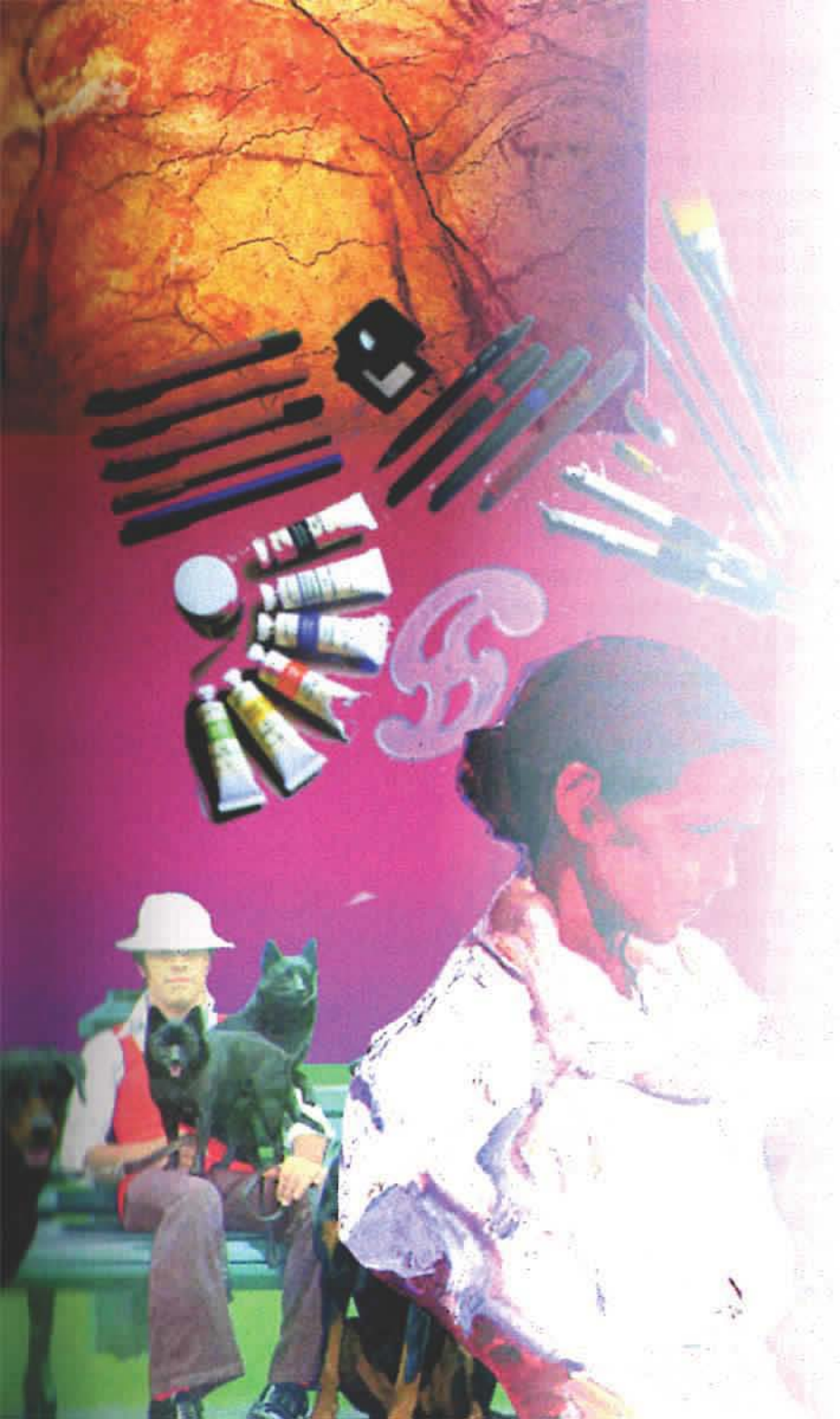
En el segundo capítulo se aborda otro tema que fundamenta la propuesta gráfica, "Las Casas de Cultura". Igual de importante que el primer capítulo, en esta parte de mi investigación menciono todo lo referente al sitio para el que va a ser dirigido este proyecto. La Casa de Cultura de Azcapotzalco en particular, es una de las mejores del Valle de México, no sólo por su belleza arquitectónica y el importante papel que tiene en la historia de Azcapotzalco; si no también por la contribución cultural que hace a esta delegación. Todo lo anterior gracias a sus dirigentes que han sabido desarrollar las funciones y los compromisos que un espacio cultural de esta índole tiene con la sociedad.

Cabe mencionar que la directora actual de esta Casa de Cultura ha tenido la intención desde el momento en que fue asignada para éste cargo, el dejar un registro documental de la historia del lugar puesto que los anteriores dirigentes no lo habían hecho, a pesar de ser una evidente necesidad gráfica para un recinto cultural de las características históricas, arquitectónicas y funcionales que tiene éste. Por tal motivo me encargó la tarea de realizar el presente proyecto de ilustración, a fin de solucionar y cubrir las necesidades gráficas antes mencionadas.

Menciono por supuesto los acontecimientos más importantes de su historia, que estoy seguro les parecerán muy interesantes. De lo actual encontraran una descripción de sus espacios físicos, que aunque remodelados casi en su totalidad, conservan la bellaza de sus antecedentes. Por otra parte conocerán datos de las actividades, eventos y público que visita este lugar.

En el capítulo tres, el tema son los medios de difusión impresos, pues es en ellos donde la ilustración tiene mayor desarrollo. Es importante conocer un poco de cada medio, para poder aprovechar al máximo sus cualidades y ventajas a la hora de plasmar cualquier imagen. Tomar en cuenta las características de un folleto, de un volante o de cualquier material impreso, marcara algunas pautas del estilo ilustrativo a seguir, además de que conocer bien cada medio nos da la oportunidad de aprovechar al máximo las ventajas que estos nos brindan. Los medios impresos más utilizados para la ilustración son: los folletos, trípticos, dípticos; el cartel, los volantes, el boletín, la revista y el libro. Este capítulo como el primero, no es un manual de ilustración, más bien tienen la intención de proporcionar la información necesaria para crear un buen diseño en la propuesta gráfica.

Finalmente en el capítulo cuatro, expongo el desarrollo que llevé a cabo durante el proceso de producción gráfica; Obviamente este capítulo está basado en los anteriores y resulta interesante por que es aquí donde podemos observar la conclusión de todo el trabajo de investigación traducido a trabajo gráfico. Los pasos que se siguieron, los tropiezos y los aciertos, dotarán de cierto interes este trabajo de investigación; Para los lectores será el descubrimiento de como se aprovechó la información recabada,-presente en los capítulos anteriores- para resultado de la propuesta gráfica con la que se pretende no sólo conformar una tesis, sino también aportar los conocimientos obtenidos durante la Carrera de Comunicación Gráfica en beneficio de un fragmento, probablemente no muy pequeño de nuestra sociedad.



Si bien es cierto que la ilustración podemos dividirla en dos áreas generales que son: la Ilustración tradicional y la digital; aquí sólo tocaremos una de ellas, que es la Ilustración tradicional puesto que ésta es la que más nos interesa, aunque no por tal motivo la digital deja de ser importante, sin embargo si se hiciera algún comentario acerca de ésta, no sería tan extenso como para ubicarlo en un apartado exclusivo.

Como ilustración tradicional debemos entender que es cualquier ilustración hecha con las técnicas más antiguas retomadas de la pintura como el lápiz, el gouache, la acuarela entre otras. Este tipo de ilustración ha sido importante desde tiempos antiguos, además de que ha servido al hombre como medio de expresión. Antecedentes como las pinturas rupestres fueron importantes en su tiempo, al igual que lo son las imágenes que ilustran los textos en la actualidad. Hoy en día la ilustración está relacionado no sólo con el arte, también lo está con profesiones como el Diseño y la Comunicación Gráfica pues cada una de estas tiene el fin común de comunicar mensajes en forma visual; De ahí la importancia de este proyecto y del tema del primer capítulo que más adelante iremos descubriendo.

Es de gran importancia el concepto de Comunicación Gráfica ya que algunas veces los mismos Comunicadores Gráficos no conocen dicho concepto a pesar de ser ésta su profesión y en muchas ocasiones llegan a confundir su trabajo con otras disciplinas diferentes.

Para entender el concepto de Comunicación Gráfica de una manera más sencilla, primero daré una definición de las dos palabras por separado (Comunicación y Gráfica). **Comunicación** es el proceso de emitir y recibir mensajes cualesquiera que éstos sean, por ejemplo: Si alguien quiere decir algo a alguien (o a sí mismo) éste debe considerarse como emisor de un mensaje y si desea comunicarlo a otra persona, ésta es considerada como receptor de dicho mensaje. En el llamado ciclo de comunicación los papeles de emisor y receptor pueden intercambiarse entre sí, así el emisor se vuelve receptor y viceversa.

Gráfica(o) es un término aplicable a todo lo que se representa por medio de figuras y signos. Las figuras y los signos son perceptibles por medio del sentido de la vista, esto quiere decir entonces que lo gráfico es referente a lo visual.⁽¹⁾

Tomando en cuenta la definición de Comunicación y Gráfica, podemos entender que la Comunicación Gráfica es el proceso de emisión de mensajes visuales. Sin embargo el concepto de Comunicación Gráfica como profesión es mucho más amplio y complejo. Sus antecedentes pueden relacionarse con la historia misma del hombre, pero de una forma moderna se puede decir que se desarrolló a partir de la revolución industrial con los nuevos procesos de producción gráfica.

"La Comunicación Gráfica es una disciplina que se encarga de la planeación de los elementos y técnicas para la configuración de mensajes en el ámbito visual y se encarga entonces de la transferencia de conocimiento por medios visuales".⁽²⁾

Es considerada una disciplina ya que está ubicada entre las tres áreas del conocimiento humano: la Filosofía de la cual retoma conceptos, la Ciencia de la cual retoma marcos teóricos para fundamentar su proceso metodológico y por su puesto las Artes Aplicadas que aportan sus conceptos, técnicas y planteamientos estéticos.⁽³⁾

En la práctica profesional de esta disciplina se utilizan básicamente imágenes que pueden ser de dos tipos: las ilustraciones y los símbolos; como ilustraciones son consideradas las fotografías, los dibujos, las pinturas, etc. Los símbolos son simplemente figuras visuales que nada tienen que ver con los objetos o ideas que representan, un ejemplo de éstos, son las letras, las cuales llegan a serlo por conocimiento o por acuerdo entre sus usuarios.⁽⁴⁾ Las áreas básicas de su desarrollo son: los audiovisuales, el diseño editorial, la ilustración y la simbología. Gran parte de la historia del Diseño Gráfico es paralela a las del arte y la ilustración.⁽⁵⁾ Dada su importancia, abarcaré este tema en el siguiente apartado.

1. Arthur, Turnbull; Comunicación Gráfica. Edit. Trillas, México, 1990, pp.32-33

2. UNAM; Guía de Carreras, México, 1990

3. ENAP, UNAM, Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual (plan de estudios); 1998, p.26

4. Arthur, Turnbull; op. Cit. p.13

5. ENAP, UNAM; Ibid.

1.2 CONCEPTO DE ILUSTRACIÓN

En términos generales la ilustración esta considerada como un conjunto de dibujos, fotografías o pinturas que acompañan a un texto para hacerlo mas atractivo y poner ejemplos visuales de dicho texto. Otra definición dice que: *"El papel del ilustrador profesional consiste en acompañar, explicar, adornar o ampliar una idea de una manera visual. Esta relacionado con la comunicación efectiva de ideas, utilizando todas las técnicas que el artista visual tiene a su alcance."* (6)

La definición anterior menciona que la ilustración se basa en las técnicas del arte puro, sin embargo la diferencia entre ambos es que las ilustraciones y el diseño gráfico en general se emplean para comunicar información concreta,

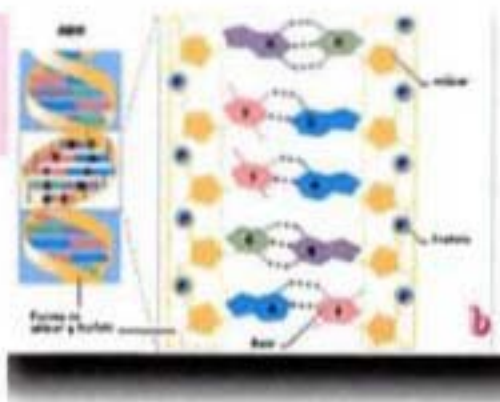
probablemente de forma comercial; el arte no, el arte es para el individuo, su función primordial es sensibilizar al ser humano para poder percibir la realidad que le rodea. De cualquier forma ambas disciplinas son complementarias. Se debe considerar también que el ilustrador deber conocer todas las técnicas utilizadas para la producción de imágenes y si es posible dominar las más que pueda.

Si bien las ilustraciones pueden ser mapas, planos, diagramas o elementos decorativos, generalmente se trata de representaciones de escenas, personajes u objetos que tienen relación directa, indirecta o simbólica con el texto que acompañan. Los orígenes de la ilustración son tan antiguos como los de la escritura. (7)



Figura 1. Ejemplos de ilustración.

- a) escena
- b) gráfica
- c) personaje



6. K.F.

7. "Ilustración (artes gráficas)", Enciclopedia Microsoft® Encarta® 99. © 1993-1998 Microsoft Corporation

1.3 ANTECEDENTES DE LA ILUSTRACION

Las raíces, tanto de la ilustración como las de la escritura, se encuentran en los pictogramas (símbolos que representan palabras o frases) y en los jeroglíficos (imágenes de objetos que representan palabras, sílabas o sonidos) desarrollados por culturas antiguas como los egipcios, los mayas, los olmecas o los hititas, entre otros.

Dada la finalidad de la ilustración, sus antecedentes son muy antiguos como por ejemplo los pergaminos ilustrados; La muestra de libro ilustrado más antiguo que se conserva es un papiro egipcio de alrededor del año 2000 a.C. En el

antiguo Egipto se ilustraba el "Libro de los muertos", que se colocaba en las tumbas para que los difuntos pudieran utilizarlo en la otra vida y el "Papyrus Ramessun".⁽⁸⁾ También son tomados en cuenta como inmediatos precursores los llamados manuscritos iluminados de la edad media, estos eran libros generalmente de temas religiosos que se hacían en los monasterios. Otros de los artistas más importantes fueron los Griegos y los romanos, ya que ellos sabían y comprendían el valor de la ilustración técnica; muy probablemente fueron ellos los pioneros de la ilustración.⁽⁹⁾

Figura 2. El Libro de los muertos

El Libro de los muertos egipcio era un texto con oraciones, sortilegios e himnos que utilizaban los muertos para guiar y proteger el alma en el peligroso viaje hacia la otra vida.

Esta sección de un ejemplar del libro que data de principios de la XIX Dinastía (hacia el año 1310 a.C.) muestra el juicio final de un difunto, el escriba real Hu-Nefes, ante Osiris, dios de los muertos. Jeroglíficos e ilustraciones reflejan el ritual en que se pesaba el corazón del difunto antes de lograr la vida eterna.

Bridgeman Art Library



Bridgeman Art Library

8. "Ilustración (artes gráficas)", Enciclopedia Microsoft® Encarta® 99. © 1993-1998 Microsoft

9. Dalley, Terence; Guía completa de ilustración y diseño; Herman Blume, Madrid 1992, p. 10

1.3.1 HISTORIA

La ilustración de libros comenzó su desarrollo con los libros del siglo XV, los cuales eran grabados a mano con la ilustración y el texto en un mismo bloque de madera. La más antigua ilustración impresa que se ha conservado, es una portada elaborada en xilografía de la "Sutra del Diamante", es una ilustración china del año 868 y representa una de las cuatro etapas más importantes de la historia de la ilustración.⁽¹⁰⁾

Lo que realmente amplió las posibilidades de la ilustración, fue el gran invento de Gensfleisch Zum Gutenberg a finales del siglo XV, "la imprenta" la cual contaba con tipos de metal independientes, móviles y reusables. Con este invento el primer libro que se hizo fue la **Biblia** de 42 líneas. La tercera etapa importante fue en 1796, la cual produjo un gran avance técnico en la ilustración.

figura 3. Portada del Vajracchedika Sutra

Esta traducción china del Vajracchedika Sutra (sutra del diamante) se imprimió por primera vez en el año 868 d.C. con bloques de madera grabados. Esta portada muestra la combinación de ilustración y texto; las ilustraciones eran anónimas. Es el libro impreso más antiguo conocido. Este ejemplar se conservó en Japón, donde se introdujo el budismo Mahayana procedente de China.



En este año Alois Senefelder inventó la Litografía, que está basada en el principio de que el agua y el aceite no se mezclan; su importancia radica en que hasta entonces toda impresión era realizada por medio de una superficie grabada en relieve o en hueco, que se entintaba para después ser presionada contra el papel, la litografía en cambio es el primer método en el cual se imprime en una superficie plana, se utilizó por primera vez con ediciones como la de "Fausto" ilustrado por Delacroix en 1828. Más importante aún es el invento de la fotografía, con la cual se da comienzo a una nueva etapa. La fotografía por ser un tipo de ilustración con un alto grado de realismo provocó que las técnicas ya existentes decayeran. Por primera vez en 1880 las fotografías aparecieron

figura 4. Página de la Biblia de Gutenberg

Completada entre 1450 y 1456, la Biblia de Gutenberg fue el primer libro que se imprimió tras la invención, por parte de Johann Gutenberg, de la imprenta de tipos fundidos. No llevaba números de página ni páginas de títulos u otros rasgos característicos de los libros modernos. Las ilustraciones que acompañan al texto de esta página fueron pintadas a mano, aunque era frecuente imprimirlas como grabadas.



10. Dalley, Terence; *Ibid.* p. 10

en los libros impresos.⁽¹¹⁾ El siglo XIX resultó ser muy productivo e importante en el aspecto técnico por que fue en esta época que se realizaron muchos adelantos en la maquinaria, en los procesos de impresión y hasta en el desarrollo de nuevos tintes y pigmentos, todo esto gracias a la Revolución Industrial. El adelanto más importante en toda la historia de la ilustración y gracias también a la Revolución Industrial es el desarrollo de los procesos de reproducción de semitonos, que hizo posible la reproducción de ilustraciones y obras a todo color por medio de cuatro tintas básicas (cian, magenta, amarillo y negro) que se superponen con retículas creando así diferentes tonos.⁽¹²⁾ (Fig. 5)

El papel y la tarea del ilustrador a pesar del tiempo sigue siendo la misma, sin embargo hoy en día la ilustración tiene un alcance mucho más grande que en tiempos pasados, además de ser uti-

lizada en libros y revistas, se utiliza también para cómics, publicidad, carteles, animación y toda una gama de materiales impresos. *"Por otra parte, los cambios constantes en los métodos de reproducción y la introducción de nuevos materiales, generaron un notable aumento en el grado de iconicidad y las posibilidades del ilustrador, quien ya no tiene que desarrollar los procesos de reproducción para ejercer su oficio como en el tener un conocimiento general sobre ellas. Aunque las actividades del ilustrador se han ramificado como, por ejemplo, en el cine o la televisión."*⁽¹³⁾

La historia de la Ilustración en México también es interesante, en los últimos años del siglo XVII se comenzaron a ilustrar los libros mexicanos con grabados al cobre en un estilo muy tosco, por lo que se cree que fueron hechos por indígenas. Ya en el siglo XVIII las ilustraciones eran básicamente de imágenes religiosas.

Uno de los momentos más importantes en México fue poco después de 1830, cuando con la litografía se comenzaron a ilustrar sátiras de costumbres y caricaturas políticas en los periódicos, de los cuales los primeros tanto en México como en el continente Americano fueron la "Gaceta Literaria" y "Mercurio Volante".

El Artista que ha tenido quizás mas influencia en la ilustración hecha en México durante el siglo

Figura 5.

El esquema muestra las cuatro tintas básicas de impresión en semitonos, que al combinarse forman otros colores.



11. "Historia de la fotografía", Enciclopedia Microsoft® Encarta® 92. © 1993-1998 Microsoft Corporation.

12. Dalley, Teresa; op.cit. p. 26

13. Arceo, Rafael; Ilustración, (sus métodos y sus materiales): p. 9

XIX fue José Guadalupe Posada, su producción gráfica era tan abundante y variada como la francesa en esa época, Posada fue un gran ilustrador y mucho más que eso fue un cronista gráfico que ilustró todo acontecimiento de la vida mexicana. Poco antes que Posada se diera a conocer hubo otro litógrafo importante que además fue su maestro, Trinidad Pedroza quien editaba un pequeño semanario llamado el "Jicote", cuyo principal atractivo eran las caricaturas. El sucesor de José Guadalupe Posada fue el ilustrador Julio Ruelas, quien fue el

primero en darse a conocer de forma internacional gracias al gran número de viñetas que realizó para ilustrar la "Revista Moderna". Ya en los años treinta y cuarenta surgió un ilustrador comercial moderno, Miguel Covarrubias, que trabajó en los Estados Unidos publicando cubiertas para la revista "Fortune". Importante también para la Historia de la ilustración en México fue la fundación del Taller de la Gráfica Popular, fundada entre otros por Leopoldo Méndez. Esta institución estaba encargada de la producción de gráfica, y que en ocasiones

sus miembros se dedicaban a la ilustración de libros y revistas o cualquier tipo de publicaciones.⁽¹⁴⁾

Figura 6. Calavera Catrina

La zincografía Calavera Catrina (11 x 15 cm) es uno de los miles de grabados que el artista mexicano José Guadalupe Posada realizó en la imprenta de Vanegas Arroyo sobre las vicisitudes y acontecimientos ocurridos en México durante el mandato de Porfirio Díaz (1876-1880; 1884-1911). Como puede apreciarse en esta imagen, la caricatura y el humor negro eran los principales ingredientes de la obra de este autor.

Ian Mursell/Mexicolore



14. Enric, Satue; *El Diseño Gráfico*; Ed. Alianza, Madrid 1988; pp. 396-404

Los materiales que necesita un Comunicador Gráfico son de una amplia variedad sobre todo por que no todos utilizan los mismos; Puede depender de su especialidad ó de sus posibilidades económicas. Un estudiante, por ejemplo, casi siempre cuenta con el material que puede adquirir de acuerdo a sus recursos, por fortuna no todos los materiales de calidad son caros, pero en otras ocasiones si lo son, como los pinceles que si reflejan su calidad en el precio. ⁽¹⁵⁾

La especialidad del Comunicador Gráfico, también define el tipo de herramientas que habrá de utilizar, ya que un diseñador de empaques seguramente usará algunos utensilios del otro o viceversa, más bien ésto responde al tipo de trabajo que realiza, aunque también pudiera ser una elección personal por los materiales que facilitan el trabajo de un Comunicador Gráfico.

Aquí trataré de dar una selección más o menos completa de los utensilios más comunes que existen, dejando a consideración de cada persona la preferencia de los que mejor le convengan.

"Los buenos elementos de trabajo son factores de resultado en la ejecución. por mucha que sea la maestría del ilustrador nunca podrá obtener éste un buen resultado si se hace uso de materiales deficientes o de instrumentos de baja calidad."⁽¹⁶⁾

"Cuando el artista tiene seguridad en el material y está familiarizado con éste por una práctica constante, puede despreocuparse de él y concentrar

toda su atención en la obra"⁽¹⁷⁾

Antes de empezar a describir cada material es importante mencionar que en algunos casos se hará o se dará una explicación mucho más amplia de ciertas herramientas en el apartado posterior de este capítulo. En específico habló del Lápiz de Grafito, Acuarelas, Acrílicos, Gouache, Plumillas, Pasteles, Carboncillos y Aerógrafo que son tomados como técnicas de ilustración o también conocidos como medios de la ilustración.

***LÁPICES DE GRAFITO O PLOMO.-** Son lápices de madera, utilizados para hacer apuntes o bocetos, los valores de dureza se clasifican en "B" los blandos y en "H" los duros; los blandos para tonos oscuros y los duros para tonos claros y líneas muy finas.



Figura 7. Lápices de Grafito en diferentes Graduaciones

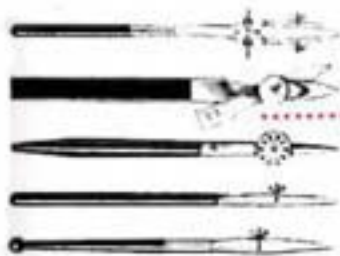
15. N. Del A.

16. Eugere, Arnold; *Técnicas de la Ilustración*. Leda, Barcelona 1982; p.92

17. Arco, Rafael; *op. cit.* p. 21



***GOMAS DE BORRAR.-** Existen en el mercado muchos tipos de gomas para borrar, pero las más recomendables son de 3 tipos: la goma de lápiz que debe ser blanda y de calidad; la goma moldeable o también conocida como "pan" que adquiere la forma que sea, y la goma Pástica que borra desde el grafito hasta el pastel. Las más comunes son de marca Steadler, Pelikan y Rotring.



***TIRALÍNEAS.-** Este instrumento de dibujo, se compone de dos hojas que se ajustan mediante un tornillo para trazar líneas de diferentes grosores. La tinta se aplica en el espacio que queda entre las dos hojas. El mejor tiralíneas, es al que las hojas se le pueden abrir totalmente para limpiarse.⁽¹⁸⁾



***PLUMILLAS.-** Sirven para dibujos en tina china, para dibujos de trazo grueso, fino o extrafino.



***ESTILÓGRAFOS.-** En la actualidad es muy común su uso pues son fáciles de usar y permiten tirar líneas o puntos de forma prolongada.

***TINTA CHINA.-** Se sugiere que sea impermeable, indeleble y de un color intenso, ya sea en negro o sepia que son los colores más utilizados. Algunas marcas de estilógrafos fabrican sus propias tintas como Steadler que son de muy buena calidad y otras como la Pelikan o Winsor&Newton son buenas para plumillas.



***PLATILLOS.-** Se usan para disolver y/o mezclar colores y tintas. Hay platillos de porcelana o loza

en series de cinco o seis que se superponen o también hay pequeñas bandejas plásticas o de loza con divisiones ya sean rectangulares o redondas que también se conoce como "godetes".⁽¹⁹⁾

***COMPÁS.-** Es un instrumento de precisión que sirve para trazar circunferencias, pero no debe utilizarse los de tipo escolar a los que se les adapta un trozo de lápiz por que suelen carecer de precisión. Existen algunas cajas de compás que contienen: Compás, tiralíneas, lapicero, adaptadores para estilógrafo y extensiones, estas últimas sirven para hacer circunferencias más grandes. De estos estuches los más recomendables son los Stadler y los Maped.

***REGLAS.-** Básicamente existen dos tipos de reglas, las que son útiles para medir y las que son útiles para trazar líneas y cortar. De las primeras existen, las reglas métricas que por lo general son divididas en milímetros y centímetros (de 30 a 50). Otro tipo de regla es el tipómetro, dividido en unidades que van de 6 a 14 puntos. Se considera punto a la unidad de medida de la imprenta y es mundialmente conocido.

Por último, los transportadores, que sirven para medir ángulos. Los hay de 180 grados ó de 360 grados.

Las reglas para trazar Líneas y Cortar, son fabricados en acero y abarcan longitudes de 30 a 150 cm.

***REGLA T.-** Consta de una pieza montada en uno de sus extremos, formando un ángulo perfecto de

18. Murray, Roy: *Manual de Técnicas*. Gustavo Gili. Barcelona 1980; p. 18-19

19. Eugene, Arnold; *op.cit.* p. 30



90°. Su función es que al ser deslizada junto a un canto recto, todas las líneas que se trazan serán paralelas entre sí.

***ESCUADRAS.-** De las reglas quizá sean estas las más útiles, porque son muy prácticas. Existen de muchos tamaños, pero todas tienen dos formas básicas, una llamada "45,90" porque tienen ángulos de 45° y uno de 90°; la otra es llamada "30,60,90", porque tienen ángulos de 30°, 60°, y 90°. Se puede utilizar junto con la regla T, para trazar líneas de diferentes grados. Las escuadras por lo general son transparentes, con cantos rectos o biseladas. ⁽²⁰⁾

***PINCELES.-** Esta herramienta debe de estar elegida con precisión, la variedad de pinceles y la utilidad de cada uno es muy extensa, es por eso que pondré un poco más de énfasis en la descripción de estos.

Su origen.- Los primeros pinceles para artista que se fabricaron, fueron posiblemente 2000 años antes de Cristo. sin embargo los chinos tuvieron la idea de colocar mechones de pelo de animales en una caña de bambú para escribir sus ideogramas. Poco después de 1789 los

franceses tuvieron un amplio monopolio en la fabricación de pinceles. Por ésta causa, la forma francesa del pincel es la más utilizada en el mundo.

Tipos de pincel.- La forma del pelo en cada pincel es la que determina la diferencia en los tipos

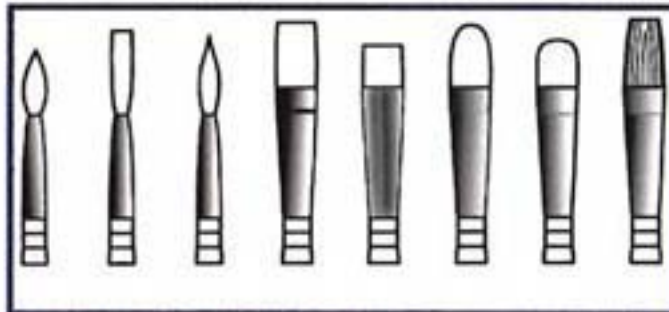


Figura 9. forma de los pinceles

de pincel. Básicamente existen ocho tipos de pincel: 1. Redondo, 2. Cuadrado, 3. Puntiagudo, 4. Plano, 5. Plano Corto, 6. Lengua de Gato, 7. Plano forma de Almendra y 8. Curvado al Natural.

El tamaño de los pinceles es muy variado, desde los muy finos, hasta los más anchos casi como brochas. Su longitud se mide en milímetros y por la



Figura 10. Tamaño de los pinceles

capacidad de almacenar color. Los redondos y puntiagudos son los que se encuentran más finos (0,00 y 000).

Lo que determina con que medio pueden ser utilizados es el material del cual fabrican, que puede ser de 4 diferentes pelos:

-Pelos finos.- (Martha Roja Kolinsky). Este pelo proviene de las Martas Siberianas llamadas "Kolinsky", que es un animal pequeño parecido a la comadreja. su pelo es muy resistente, fino y elás-

20. Murray, Ray; op. cit. p.20-22

tico. Existen otros tipos de Marta con diferentes calidades como la Weasel, la de Care, y la China. Son los más adecuados para acuarela.

Oreja de Buey.- Este pelo se obtiene del fondo de la oreja de buey que puede ser de distintos colores, pero su calidad está en función de su raza y de su preparación.

Petit-Gris.- Proviene de pelo de las ardillas, particularmente de su cola. La calidad de este pelo depende de la especie de ardilla.

Putois.- Este pelo se obtiene de Turón de Rusia o de Europa Central y es más adecuado para la decoración.

-Pelos diversos.- De camello y de Pony. Se obtienen del Pony o del Camello, los de mejor calidad se encuentran en Norteamérica. Es esencial para pinceles escolares.

Pelos de Cabra.- Son de segunda calidad, para pinceles baratos.

-Fibras Sintéticas.- Son fabricadas generalmente de poliámidaz- que es un compuesto orgánico derivado del amoniaco, tratado especialmente para copiar las calidades del pelo natural, que no se ha conseguido totalmente. Son adecuados para el acrílico.

-Cerdas.- La diferencia entre el pelo y la Cerda, es que el pelo fino tiene una flor única y la cerda tiene una flor múltiple en la punta.

Cerda Semi-Blanca.- Esta proviene de Europa, es tratada y cocida durante dos horas para hacer

las más flexibles.

Cerda Blanca.- Es importada de China y Europa Central. Son excelentes por su fineza.

Cerda Blanca Extra.- Es la más variada.⁽²¹⁾

***INSTRUMENTOS DE CORTE**.- Estos también son importantes, se pueden utilizar tijeras de acero, conviene que sean puntiagudas y de 10 a 20cm, los mejores utensilios para cortar son los "cutters" y los "Xactos". Porque permiten un corte de mayor precisión y más libre, además de que se usan con cuchillos intercambiables. Los delgados son para cortar papel, los gruesos para cortar Cartulina o



Cartón. Los exactos son más adecuados para cortar líneas o curvas. La marca de mejor calidad es "Olfa" que tiene un gran surtido de cuchillas.

***CINTAS ADHESIVAS**.- Pueden tener diversos

usos, para pegar papel y para bloquear papel, las más conocidas son Maskin Tape y el Diurex. Las marcas más recomendables son 3M y Tape. La cinta engomada sirve para tensar papel. Es una cinta de papel de Kraft que al remojar se puede adherir a cualquier superficie.

***CEMENTO.-** Es una cola de caucho derivado del petróleo, su característica es que no mancha, no estropea los papeles, y se puede disolver. Su utilización más común es para montar papel, en superficies más gruesas o simplemente para pegar papel. La marca más conocida es "Iris".⁽²²⁾

***PASTEL.-** Son barras cuadradas para pintar áreas de color, parecidos a los Gises. Los de lápiz son para tareas más detalladas.



***FIJADORES.-** Se usan para evitar que los dibujos a lápiz, pastel o carbón se corran o manchen. Este producto suele estar envasado en latas o sprays, la desventaja de estos es que le quitan brillo a los colores pastel.⁽²³⁾

***PLANTILLAS.-** Son elementos auxiliares del

dibujo y existen de formas muy variadas: círculos, elipses, cuadrados, triángulos, etc.

***ESCOBILLA DE DIBUJO.-** Son bastante útiles porque estas se pueden retirar todos los restos de goma en la superficie y toda la basura que pueda quedar.

***LÁPICES DE COLOR.-** Son fabricados en madera, con gran variedad de colores hay algunos que pueden ser acuarelables, como los "Caran D'ache". La marca más conocida es Prismacolor Profesional.⁽²⁴⁾



***AERÓGRAFO.-** También conocido como pulverizador. Consiste en una delgada boquilla de pulverización que se conecta por un tubo elástico a un



compresor, es llenado con pintura o tinta. Su gran pre-

22. Günther, Magnus; *Manual para Dibujantes e Ilustradores*; Gustavo Gili, Barcelona; p.29

23. Murray, Ray; *op. cit.* p. 25

24. Günther, Magnus; *op. cit.* p.17-18

sión permite trazar líneas tan delgadas como un pelo o bien pintar áreas más grandes. ⁽²⁵⁾

***PLANCHAS DE CORTE-** Son superficies plásticas y cuadrículas en las que se puede cortar sobre ellas. Hay también traslúcidas para poder calcar cortes.



***ROTULADORES-** Son como los plumones, ideales para bocetar rápidamente en color tienen puntas finas y gruesas. Su color es translúcido, puede cambiar ya en la superficie. ⁽²⁶⁾



Existen por supuesto muchos más tipos de materiales, pero los que he mencionado son los principales y los que se utilizan con más frecuencia, otros como la Acuarela, los Acrílicos y el Gouache, serán descritos en el siguiente apartado.



26. Manual Letraset 1994: p. 251

25. Murray, Roy; Ibíd. p.25

La clasificación de las técnicas de ilustración suele darse de una forma muy variada, aquí trataré de ubicar o clasificar a las técnicas tradicionales en tres grupos que son: 1. Las técnicas de materiales secos; 2. Las técnicas de materiales aguados; y 3. Las técnicas mecánicas. Todas estas técnicas que se describirán a continuación son muy importantes ya que el conocimiento de las mismas dan al ilustrador una gran variedad de opciones y variantes en el acabado de sus producciones.

CARBON Y CARBONCILLO

El carbón es de todas las técnicas el medio más antiguo para dibujar. Los hombres prehistóricos ya lo utilizaban para dibujar animales dentro de sus cuevas, pero el carbón que se usa en la actualidad es un poco diferente al de aquellas épocas; el que

Figura 18. Ejemplos de bocetos al carbón



27. Stan, Smith; *Manual del Artista*; Edit. Blume; España 1982, p. 102

28. Dalley, Terence; *aps.có*, p. 19

se produce hoy en día, se hace con ramas de vid y de sauce en hornos especiales a prueba de aire.⁽²⁷⁾ La principal característica de los carbones que se puede borrar fácilmente puesto que las partículas que lo conforman son inertes y no se fijan a la superficie del papel, es precisamente por esta característica que el carbón se emplea generalmente para hacer trazos preliminares en los que se puede pintar encima. Otra ventaja que tiene es que las líneas trazadas con carbón tienen la misma intensidad en toda su longitud.⁽²⁸⁾

Las superficies más adecuadas para dibujar con carbón son los papeles y estos deben tener un grano bastante marcado, además de ser lo suficientemente fuertes para poder resistir frotos y borrados. Con el papel de color se logra dar más intensidad al negro del carbón. Los diferentes tipos de carbón que existen son:

El Carboncillo. Estas son las típicas varillas de carbón de vid o de sauce, las cuales se venden en cajas, con una longitud aproximada de 15 cm. La mejor marca de estos es la Lukas.

Carbón comprimido. Esta hecho en barras de carbón en polvo combinado con un aglutinante. Obviamente por el aglutinante y la compresión es más duro que el carboncillo, por lo que resulta un poco más difícil corregir errores. Del comprimido se vende una marca que es muy buena, la Conté Paris.

Lápices de carbón. Estos se fabrican igual que los

de grafito, pero al ser hechos con carbón pintan mucho más oscuro. La ventaja con estos lápices es que son más limpios que los anteriores; además de que tienen una punta más fina. Se pueden encontrar con diferentes grados de dureza desde el HB que es duro, hasta el 6B que es muy blando. Al igual que los comprimidos la marca de excelente calidad es la Conté Paris que cuenta con una gama muy amplia de colores.

Carbón en polvo. Los carbones en polvo se deben utilizar con difuminos para poder extenderlos sobre el papel y así obtener diferentes efectos tonales. Las técnicas para usar el carbón producen fácilmente tanto líneas como un trozo de papel enrollado o con los dedos. Con una goma de borrar se elimina el polvo de algunas zonas para que queden más blancos de realce. El carbón se puede combinar con lápiz, lavados y gouache, para obtener efectos especiales. ⁽²⁹⁾



LOS LAPICES DE GRAFITO

Los lápices de grafito, también son mal llamados lápices de plomo. Al contrario de los carbones este medio es relativamente nuevo, ya que el primer lápiz de grafito se hizo en 1662. La fecha de su descubrimiento difiere en algunas fuentes, aproximadamente se descubrió entre los años 1504 y 1562. (N. de A.) El porque se les conoce como lápices de plomo, es que al descubrirse se creyó que en lugar de grafito se había encontrado plomo, sin embargo nada tienen que ver con este. Los

lápices están compuestos por una mezcla de grafito y arcilla; la cantidad de arcilla que contiene cada uno, determina el grado de dureza de los mismos. ⁽³⁰⁾

Existen tres tipos de lápiz: **Lápices de grafito.** Que como ya mencioné están graduados según su dureza. La escala más común va desde el 6B que es el más blando hasta el 9H que es el más duro, en total son 17 diferentes; el 6B, 5B, 4B, 3B, 2B, B, F, HB, H, 2H, 3H, 4H, 5H, 6H, 7H, 8H y 9H. En marcas como la Turquoise se pueden encontrar hasta el 9H, pero es muy difícil encontrarlo.

Los Portaminas. Que consisten en un mango de metal o de plástico en forma de tubo, al cual se le colocan dentro minas similares a las que se emplean en los lápices de madera. Suelen ser muy útiles ya que los lápices normales con el tiempo terminan siendo de un tamaño muy pequeño, por tanto incómodo para la mano. ⁽³¹⁾

Los lápices de color. Están compuestos de aparejo (arcilla o talco), aglutinante (goma), lubricante, y pigmento; pueden ser solubles o insolubles. ⁽³²⁾ Su ventaja es que son de color, la desventaja es que son difíciles de borrar. Las marcas más recomendables son la Steadler, Faber Castell, Bruynsel, y Desing estos últimos son los de mejor calidad y todos cuentan con estuches de diferentes cantidades.

TÉCNICAS. El lápiz es básicamente un medio lineal, por lo que debe estar bien afilado. Para crear diferencias tonales se debe frotar, sombrear o rayar en forma de tramados cruzados, puntos, rayas y marcas en diferentes direcciones. Este medio

29. Stan, Smith; *Ibid.*, p. 102

30. Stan, Smith; *op. cit.*; p. 106

31. Murray, Ray; *op. cit.* p. 18

32. Dalley, Terence; *op.cit.* p. 28

ofrece versatilidad, por que se logran texturas simplemente apoyando el papel sobre cualquier superficie rugosa y frotar el lápiz por encima.⁽³³⁾

LOS PASTELES

Los pasteles están hechos con pigmentos en polvo envueltos en goma o resina para evitar que se deshagan. Los más comunes son hechos en pequeñas barras que se vienen usando hace poco más de 200 años. Al utilizarlos dejan un aspecto aterciopelado. Son muy efectivos para crear transiciones suaves de tono y color, pero tampoco son fáciles de borrar. La diferencia que existe entre los pasteles y las acuarelas o los óleos es que no se pueden mezclar en una paleta o godete para formar otros colores, por lo mismo se fabrican cada uno de los tonos por separado.

Hay tres grados de pastel, blandos, medios y duros; los blandos son los más utilizados por que son éstos los que tienen los colores más brillantes y se pueden combinar más fácilmente en el papel.⁽³⁴⁾ La gran desventaja de este medio es que dura menos que otros, porque es muy difícil protegerlo; para esto se utilizan fijativos, que en muchas ocasiones también resultan inconvenientes pues este le quita brillo y claridad a los colores. Los de mejor calidad son los Rembrandt y le siguen marcas como la Alpha Color,



Figura 20. Caja de Pasteles, con fijador

Nouvel y Holbein.

Las superficies más recomendables para emplear este medio, son los papeles de grano amplio para poder raspar el pastel al pasarlo sobre este. Existen en el mercado papeles de lija especiales para pastel, aunque también se pueden utilizar papeles de color dejando descubiertas algunas partes del mismo para aprovecharlos como fondo.⁽³⁵⁾

TÉCNICAS. Se recomienda ampliamente, que al iniciar se coloquen los pasteles sobre una pedazo de tela, ordenándolos por color y tono; así se evita interrumpir el trabajo para buscar el color que se necesite en cierto momento. Para obtener manchas aterciopeladas se debe aplicar el pastel con un algodón. Los sombreados se obtienen basándose en rayas, tramados o trazos alternados de diferentes colores y tonos.

"Una vez aplicado el pastel hay que procurar no frotarlo mucho para que la superficie no se alise y pierda



Figura 21. Ilustración de Lápiz

33. Arco, Rafael; *op. cit.* p. 30

34. Stan, Smith; *op. cit.* p. 94

35. Catálogo NOUVEL products; 1991; p. 57-58

su textura. Un buen modo de aplicar pastel en polvo es con los dedos; también se pueden usar los dedos para fundir colores, frotando suavemente trazos de diferente color.”⁽³⁶⁾

Las técnicas de materiales aguados son las siguientes: Acuarela, los acrílicos, plumas y plumillas, Gouache y óleo.

LA ACUARELA

Desde el punto de vista de muchos artistas e ilustradores la acuarela es la técnica de más belleza, pero también de más dificultad para domi-

nar. *“Este bello procedimiento ofrece cualidades de riqueza y variedad y una gran frescura que lo distinguen de los demás géneros pictóricos y le sitúan en el primer plano de las utilizaciones en las artes de la ilustración”.*⁽³⁷⁾



Las acuarelas son pigmentos molidos muy finamente para después ser unidos con goma arábiga que se extrae de la Acacia

pertenece a la familia de las Leguminosas (Leguminosae). Algunas de las especies ornamentales son Acacia farnesiana, Acacia longifolia y Acacia dealbata)⁽³⁸⁾, la cual se disuelve de manera muy fácil en agua. La característica principal, por la cual la acuarela es considerada la técnica más bella es su transparencia. Sus colores se vende en forma de pastillas secas o en forma líquida en tubos o frascos. Las más recomendables son las de tubo, pues estas se desperdician menos y al estar tapadas completamente se secan más lentamente, aunque finalmente esta es una decisión de cada persona ya que habrá algunas que prefieran las de pastillas secas. La marca Winsor & Newton es la más recomendable y otras marcas como la la Guitar y la Sakura.⁽³⁹⁾

La acuarela se desarrolló quizás por primera vez en Alemania o en Inglaterra, entre los años 1400 y 1500. De hecho se llegó a conocer en el resto de Europa como el arte Ingles, pero fue hasta los inicios del siglo XVIII, cuando este arte floreció y alcanzó su máximo esplendor.

SOPORTES. Es indudable que el mejor soporte para la acuarela es el papel, que por su contenido de algodón absorbe mejor los líquidos. Hay tres tipos de papeles especiales para acuarela y son conocidos como: **Papel prensado en caliente**, que es muy liso y adecuado para emplear en él la línea y los lavados; **El papel áspero** que tiene un grano tan marcado que al pasar el pincel produce un efecto de moteado; **El papel “no”**, que es semi-áspero, ideal para lavados y detalles finos; muchos artistas

36. Stan, Smith; *op. cit.*; p.95

37. Eugere, Arnold; *op.cit.* p. 92

38. “Acacia”, *Enciclopedia Microsoft® Encarta® 99*. © 1993-1998 Microsoft Corporation

39. Arco, Rafael; *Op.cit.* p.42

consideran que este es el mejor para principiantes. Sin embargo el mejor papel para acuarela, es el que está hecho a mano, ya que tienen un alto contenido de lino, pero también son los más caros. ⁽⁴⁰⁾

Pinceles. En la acuarela son necesarios los pinceles planos para aplicar lavados más perfectos y pinceles de punta muy fina para dibujar detalles y cargar mucho color. La mejor cerda y la más perfecta que se utiliza para fabricar pinceles es la de pelo de marta, pero estos pinceles son demasiado caros. En calidad le siguen los de ardilla, los de camello y los de buey. Los mejores pinceles para acuarela son los Winsor & Newton, los Picasso y los Serra de los cuales hay una gran variedad en forma, tamaño y costo. ⁽⁴¹⁾

TÉCNICAS. Durante la historia de la Acuarela, los Artistas e Ilustradores han creado un sin fin de técnicas para aplicar la acuarela, en muchas ocasiones en una forma muy personal; pero existen técnicas que son generalmente las más utilizadas ó las más comunes.

Lavados. El lavado es uno de los métodos principales, con el cual se puede aplicar la acuarela de la manera más pura; hay tres formas de hacerlo. La primera es el lavado plano, en este se humedece una zona de papel y se utiliza un pincel grande cargado de color. Es importante tomar en cuenta que hay que usar más color de lo que se calcula en principio, puesto que al secarse queda un poco más claro. El papel debe estar un poco inclinado para que las pinceladas se corran hacia abajo.

La segunda forma es el lavado gradual, este se

obtiene aplicando pinceladas de color progresivamente más intensos; se debe empezar por el borde más oscuro.

La tercera forma son los lavados variegados, estos consisten en aplicar color y dejarlo secar para después aplicar otro, pero conviene que no haya más de tres colores. Cuando todos están secos se deben fundir con un pincel o una esponja.

Punteado. Es muy parecido a los impresos hechos en semitonos, consiste en aplicar pequeños puntos de color que se mezclan para crear un tono. Esta técnica fue usada por los impresionistas. Para mayor facilidad debe utilizarse un pincel fino.

Restregado. Para esta técnica se debe aplicar la acuarela moviendo el pincel para todas direcciones. Este método es excelente para resaltar la textura de la superficie.

Pincel Seco. Este se aplica generalmente con poco color, porque sirve principalmente para los detalles finales. "El principio básico es aplicar la pintura con la menor cantidad posible de agua en el pincel. Para ello se carga el pincel de pigmento disuelto en agua, como para un lavado, y después se pasa por otro papel hasta que está casi seco." ⁽⁴²⁾

Otras técnicas. La acuarela puede cambiarse con otros medios o técnicas para obtener un efecto más atractivo. Los lavados pueden por ejemplo colorear un dibujo hecho a pluma. Las acuarelas se pueden usar también con aerógrafo. ⁽⁴³⁾

40. Stan, Smith; *op. cit.*; p.68-69

41. Catálogo General de Pinceles Rafac; 1993. P.26

42. Dalley, Terence; *op.cit.* p. 66

43. Stan, Smith; *op. cit.*; p. 80

GOUACHE O TEMPERA

El gouache es un color que contiene goma arábica como aglutinante y por lo tanto es muy similar a la acuarela. La diferencia entre ambos, es que el gouache contiene además pigmento blanco, lo cual a diferencia de la acuarela lo hace de un color opaco. La cualidad que da el pigmento blanco gouache la descubrió un monje en Europa a finales del siglo XIV. ⁽⁴⁴⁾

El gouache nunca ha estado muy de moda, ni siquiera en sus épocas de mayor popularidad, como fue la acuarela en Inglaterra; Sin embargo tampoco ha perdido actualidad.

De los Gouaches las marcas más reconocidas son la Bruynsel y Winsor & Newton.

Figura 23.

*Estudio de la naturaleza
Lago rodeado de pinos (c. 1495-
1497) de Alberto Durero pertenece a
una serie de estudios de la naturaleza
dibujados a lápiz y pintados en
gouache*



SOPORTES. Por ser semejante a la acuarela, el gouache puede aplicarse sobre cualquier papel apto para acuarela o sobre muchos más soportes,

siempre y cuando la superficie este libre de aceites y grasas; se puede usar también cartón y madera. Este medio da buenos resultados con papeles de tono oscuros; la textura es cuestión más del gusto de la persona. Los colores Gouache se venden en tubos, en frascos o cápsulas como la acuarela; los más recomendables son los de la marca Winsor & Newton por que son de excelente calidad y además son llamados "colores para diseñadores"

PINCELES. Los pinceles para gouache son igual o son los mismos con los que se aplica la acuarela.

TÉCNICAS. Se puede aplicar de la misma forma que la acuarela, en lavados graduales o variegados, pero por ser su opacidad la principal característica de gouache se recomienda sacar provecho de esta, con efectos planos y sólidos. Da mejores resultados que la acuarela cuando se usa un aerógrafo. Estos colores también cambian al secarse, dejando algunas zonas más claras y otras más oscuras.

Las ventajas de este medio son que se pueden corregir los errores fácilmente pintando encima y que se pueden crear texturas muy originales, para producirlas basta raspar la pintura con una cuchilla o navaja. ⁽⁴⁵⁾

44. Stan, Smith; *op. cit.*; p. 86

45. Arceo, Rafael; *op.cit.* p. 38

ACRÍLICOS

Se denominan acrílicas las pinturas que tienen un pigmento aglutinado con una resina sintética. Su principal característica es que es muy resistente a las condiciones atmosféricas. Su nacimiento, se debe precisamente a la necesidad que tenían los artistas en los años 20 de que sus pinturas duraran bastante a la intemperie.

José Clemente Orozco, Diego Rivera, y Siqueiros fueron los pioneros de este medio además de que estudiaban su uso en talleres experimentales; los utilizaron principalmente para los murales que pintaron. Como podemos ver el acrílico es uno de los medios más recientes que han existido.

Otra característica del acrílico es que se seca rápidamente sin cambiar su color ni su textura. " *La pintura resiste la descomposición química y la oxidación. Las pinturas acrílicas y de PVA (acetato de polivinilo. N. de A.) son estables, no reflejan la luz y son opacas aunque se pueden diluir para obtener transparencia.*" ⁽⁴⁶⁾

Los acrílicos se venden en tubos o pequeños recipientes de plástico, las marcas más comunes son Politec, Dr. Atl, Pintar, Intar y la de mejor calidad Winsor & Newton. La ventaja es que también se vende en grandes cantidades, para cuando se necesita mucha pintura. (N. de A.)

SOPORTES. Otra ventaja del acrílico es que se puede usar en una amplia variedad de superficies diferentes: lienzos, madera, cartón, cartulina, o

papel y hasta superficies metálicas como el cobre y el zinc, aunque posiblemente hay que lijarlas antes. Se debe considerar que este miedo se adhiere a cualquier superficie siempre y cuando no sea brillante ni aceitosa. ⁽⁴⁷⁾

Lienzos. Casi todos los tipos de lienzos resultan buenos soportes, y no es necesario encolarlos.

Madera. La madera se considera una muy buena superficie para combinar con el acrílico, esta puede ser natural, laminados, aglomerados y látex.

Metales. Como ya mencioné los más adecuados son el cobre y el zinc aunque hay que recordar que se tienen que lijar antes de usar.

Papel y cartón. Los papeles que se pueden usar son casi todos, menos los que sean muy brillantes. Si el papel es delgado y se utiliza imprimador es necesario tensarlo en un bastidor. Con el papel grueso cartón y cartulina no hay ningún problema, los más recomendables son: la cartulina Ilustración Gilberth que es de buena calidad. ⁽⁴⁸⁾

PINCELES. De los pinceles es mejor utilizar los de forma plana, ya que estos distribuyen mejor la pintura en las superficies; para partes grandes debe utilizarse pinceles gruesos, para los detalles se pueden utilizar también pinceles redondos. En cuanto al material del pincel pueden ser de pelo aunque también son muy recomendables los sintéticos, pues estos resisten más cuando la pintura llega a secarse en ellos. Cuando en un pincel de pelo se seca la pintura, debe sumergirse en alcohol etílico por lo menos 12 horas, y después limpiarlo con los dedos; si la pintura no está tan seca, se

46. Stan, Smith; *op. cit.*; p. 80

47. Arceo, Rafael; *ibid p.* 38

48. Stan, Smith; *op. cit.*; p. 52

pueden enjuagar con agua y jabón. Ninguna de estas dos formas de limpiarlos es muy buena para los pinceles, ya que los va deteriorando. ⁽⁴⁹⁾

TÉCNICAS. Los acrílicos se pueden mezclar con agua para lograr una transparencia parecida a la de la acuarela. Es difícil que los acrílicos puedan usarse para pintar colores planos sin diluirse. Una ventaja que tiene el acrílico sobre el gouache es que al aplicarse no deja tantas marcas de pincel, si llegasen a quedar marcas se pueden eliminar aplicando otra capa de pintura muy fina diluida como contraparte, la desventaja es que es casi imposible hacer degradados de color, a menos que se use un aerógrafo. También se puede enmascarar la superficie para crear diseños de bordes duros o dibujos de líneas. ⁽⁵⁰⁾

Aerografía. La pintura acrílica puede usarse con aerografía, lo mismo que los óleos, el gouache y las acuarelas. Como ya había comentado la ventaja del aerógrafo es que pueden hacerse degradados de uno o varios colores.



Figura 24.
Ilustración en plumilla

"Es imprescindible Enmascarar para que la pintura no llegue a otras partes de la obra y para definir formas y contornos, se puede recortar enmascaramientos usando

un bisturí y película enmascaradora, que es un plástico adhesivo transparente. Las piezas recortadas se levantan para aplicar color a la obra y después se vuelven a colocar para proteger esa zona, mientras se levanta la otra parte." ⁽⁵¹⁾

PLUMA Y TINTA

Este medio ha sido utilizado por artistas e ilustradores durante muchos siglos, su ventaja es que realmente se necesita muy poco material, basta con una hoja de papel una pluma y un poco de tinta. Además permite una enorme variedad en la expresividad de los trazos personales.

"El florecimiento del uso de la pluma se debió a los monjes medievales. La sofisticadísima caligrafía y los dibujos a pluma que llenaban sus manuscritos crecieron hasta convertirse en la suntuosa iluminación y las miniaturas de la edad media. La base sobre la que realizaban sus dibujos era piel preparada de cabra, de oveja, de ternera o de cordero. Las plumas empleadas solían ser de ganso aunque también las usaban de pavo y de cisne."

Existen diferentes tipos de plumas: las de ave, las de caña, plumas de mojar, plumas fuente, plumas-depósito, bolígrafos y estilógrafos.

Plumas de Ave. Se utilizan en la antigüedad, hoy es muy difícil encontrarlos, pero fueron estas las primeras plumas que se utilizaron.

Plumas de Caña. También estas ya casi no se utilizan, puesto que su utilidad y los resultados que se

49. Murray, Ray; *op. cit.* p. 13

50. Stan, Smith; *Ibid.* p. 52

51. Stan, Smith; *op. cit.*; p. 53

obtenían de ella han sido remplazados por mejores plumas y plumillas.⁽⁵²⁾

Plumas de Mojar. Llamadas plumas de mojar porque se mojan en tinta china para después pintar sobre papel. Son en la actualidad las que se utilizan más comúnmente, porque son baratas y fáciles de conseguir. Estas son más conocidas como plumillas, existe una gran variedad de tamaños y formas. Por la facilidad en su uso son las más adecuadas para principiantes. La punta o plumilla debe montarse en un mango que es conocido como "palillero". Las dos marcas que se venden son la Pelikan y las mejores que son la Guilloit.⁽⁵³⁾

Plumas Fuente. Estas plumas no son desmontables, su ventaja es que son portátiles y muy fácil de usar; su desventaja es que no se pueden usar con tinta china a prueba de agua.⁽⁵⁴⁾

Plumas-depósito. Estas tienen un depósito donde es colocada la técnica. Son mejor conocidas como "graphos" y se pueden cambiar como las plumillas. La marca más conocida es la Pelikan y la Guilloit que son de muy buena calidad.⁽⁵⁵⁾

Bolígrafos. Son los que utilizamos comúnmente para escribir. Su desventaja es que no se puede controlar el flujo de tinta y hay que seleccionar el que deje salir la tinta en forma más o menos uniforme, además de limpiar la punta cada vez que se sature.

Estilógrafos. Son plumas de depósito pero con plumillas o "puntos" tubulares que son intercambiables y de diferentes anchuras. La ventaja de esto es que hacen líneas de la misma consistencia en cualquier dirección que se usen. " Se diseñaron en principio para los dibujantes de precisión pero las

usaban mucho más los ilustradores comerciales." Entre las mejores macas que existen en el mercado están la Steadler, Mecanorma y Pelikan.

Tipos de tinta. La tinta que se usa con las plumillas puede ser de dos tipos: las llamadas "tintas para dibujo artístico" son resistentes al agua, cuando se secan brillan. La mejor tinta que se fabrica es la Winsor&Newton con 22 colores de los cuales los más usados son el negro y el sepia. Otra marca más económica aunque de menor calidad es la Pelikan, es un poco más transparente que la Winsor&Newton.

El otro tipo de tintas son las no resistentes al agua, dan un efecto de acuarela diluida y al contrario de las anteriores se seca con un acabado mate.

Para los estilógrafos y plumas de depósito se fabrican tubos de repuesto, hechas casi siempre por las mismas marcas de las plumas.

SUPERFICIES. Como ya dije la mejor superficie para las plumas son los papeles, de preferencia los lizos y duros, ya que con las plumillas se podría rasgar el papel. Se recomienda la cartulina Bristol, la Opalina y papeles de mejor calidad como el Expresión o la cartulina Ilustración Gilberh, así como también papeles de color entre ellos el Iris, el Vibrants y el Bond.⁽⁵⁶⁾

TÉCNICAS. Con pluma, se producen trabajos básicamente de puntos y líneas, con las que se puede crear un sin fin de texturas visuales que pueden combinarse con otros medios. Primero que nada se debe practicar los trazos hasta que la tinta

52. Dalley, Terence; *op.cit.* p. 34

53. Stan, Smith; *op. cit.*; p. 112

54. Dalley, Terence; *Ibid.* p. 34

55. Stan, Smith; *Ibid.* p. 112

56. Stan, Smith; *op. cit.*; p. 113

salir el aire simplemente se oprime la palanca y para dejar salir la pintura se jala la palanca hacia atrás. Las marcas que se encuentran regularmente son los Paashe y Badyer, estas marcas cuentan con muchos modelos diferentes, pero existen otros como el Aerograph Super 63 que es de muy buena calidad. ⁽⁵⁹⁾

Preparación de tinta. Este paso es muy importante porque deben prepararse correctamente los colores que se va a usar. Primero se debe tomar en cuenta la consistencia de la pintura, que debe de ser parecida a la de la leche, si llegase a ser más espesa se podría atascar la boquilla. Otro punto fundamental es que cada vez que se quiera cambiar de color o se vacié el aerógrafo se debe limpiar bien con disolvente, para mantenerlo limpio y en buen estado.

La tinta que se puede utilizar habitual-

mente es el gouache, las acuarelas concentradas o los tintes fotográficos. "Acuarell" es una marca de acuarelas concentradas de muy buena calidad y casi tiene la consistencia adecuada que se necesita. ⁽⁶⁰⁾

SUPERFICIES. Las superficies que mejor funcionan dependen del tipo de pintura que se

utilice, por ejemplo si se utiliza acrílico servirá una cartulina ilustración, o si se utiliza acuarela servirá un papel como Fabriano, etc.

TÉCNICAS. Para cualquier principiante se recomienda que se empiece por pintar figuras y formas básicas como los cubos, cilindros, conos y pirámides, también es recomendable dibujar líneas rectas y zonas planas.

Una de las técnicas que más se utiliza con el aerógrafo es el enmascaramiento. Para enmascarar se coloca primero la película enmascaradora sobre una hoja de papel; Se calca la figura que se va a trabajar, después se recorta la película con bisturí y se aparta la máscara de la zona deseada y ya se puede pintar sobre la parte descubierta. Para trabajar los alrededores se deja secar y después se cubre con la película para así poder descubrir las otras zonas. ⁽⁶¹⁾



Figura 26.
ejemplo de ilustración con
aerógrafo

60. Stan, Smith; *Ibid*

61. F.F.

Las ramas de la ilustración son muy variadas, pues la necesidad ilustrativa de textos para sociedad en general es grande. Sin embargo existen algunas especialidades que son las más importantes, entre las que podemos mencionar la ilustración técnica, la de empaques, la científica y la médica. De éstas especialidades se desprenden otras que mencionaré más adelante. Es muy importante tener conocimiento de todas estas ramas de la ilustración, ya que cada una tiene características particulares que pueden ayudar a resolver más fácilmente un trabajo ilustrativo.

ILUSTRACIÓN TÉCNICA.

La ilustración técnica es utilizada generalmente para la industria, donde se requiere de dibujos precisos sobre todo para objetos mecánicos. Se podría pensar que esta especialidad se ha desarrollado a partir de la revolución industrial. Pero existen algunos antecedentes de dibujos muy cuidadosos hechos por los antiguos Griegos y Romanos para su arquitectura.⁶²⁾ Un acontecimiento que ayudó al desarrollo de la ilustración técnica en la Segunda Guerra Mundial, fue que en Inglaterra había una necesidad imprevista para la producción de armas en forma masiva, de tal manera tuvo que realizarse una serie de dibujos, que mostraban a los obreros

inexpertos la forma en que se ensamblaban las armas. En el período de la post-guerra, la industria Aeroespacial y la fabricación vehicular ha envuelto este trabajo artístico dentro del estudio del dibujo industrial.⁶³⁾

"La ilustración técnica se usa para presentar todos los aspectos de un producto específico. Muestra una visión exterior, sobre todo de apariencia. Corte: Este tipo de ilustración proporciona detalles de componentes interiores, que no se logran con la fotografía."⁶⁴⁾

Existen Tres clasificaciones dentro del dibujo técnico: El apunte directo, es fundamentalmente un proceso de observación, para realizar un boceto de manera rápida; El estudio, que se basa en imágenes fotográficas, con lo cual se facilita el trabajo por que se tiene una referencia precisa del objeto;



Figura 27. Ejemplo de ilustración técnica, realizada con aerógrafo

62.-TERENCE, Dalley, *op. cit.* p.88

63.- JENNIG, Simms. *Ibid.* pp.40

64.- Enciclopedia Microsoft® Encarta® 99. © 1993-1998 Microsoft Corporation

La proyección ortográfica, esta exige un poco más de habilidades, pues se debe entender perfectamente la visión de ángulos tridimensionales.

El equipo más adecuado que se utiliza para esta especialidad son: Los lapices, las escuadra, el compás, los escalímetros, los tableros para perspectiva y por supuesto el aerógrafo. ⁽⁶⁵⁾

ILUSTRACION PARA PUBLICIDAD

Para la publicidad la ilustración representa un área especializada, en la que se llevan a cabo un número de funciones específicas. ⁽⁶⁶⁾ La ilustración publicitaria es básicamente un apoyo gráfico para las campañas e ideas hechas en publicidad. Esta especialidad es el campo más remunerado de la ilustración, pero también es en el que más se exige en cuanto a creatividad y manejo de técnicas se refiere. ⁽⁶⁷⁾

"La ilustración publicitaria es sobre todo una parte vital de una forma de comunicación entre el fabricante y el consumidor" ⁽⁶⁸⁾. El fin básico de la ilustración publicitaria, es proporcionar una imagen de gran impacto visual del producto que se va a anunciar, recalcando por supuesto las cualidades del mismo.

En general dentro de esta rama, el ilustrador tiene la labor de traducir en forma gráfica las ideas de otra persona que desarrolla la idea principal del anuncio. Las ideas publicitarias y el trabajo del ilustrador se basa en hechos reales o imaginados, tomando en cuenta las necesidades, sentimientos,

gustos y preferencias del consumidor. ⁽⁶⁹⁾

Debido a la avanzada tecnología de nuestros tiempos, la fotografía y las computadoras son una fuerte competencia para la ilustración tradicional; pero a pesar de esto la ilustración tiene ya su posición ganada como un medio de comunicación.

La ilustración publicitaria tuvo en algún tiempo una relativa unidad con el surrealismo, pues algunos artistas como Marcel Duchamp y Max Ernst desarrollaron parte de sus obras a través de referencias directas, a las imágenes publicitarias de su época.

En la publicidad existen diferentes jerarquías en las que cada persona tiene una función específica. La base de todo trabajo publicitario y por supuesto también del trabajo del ilustrador, es el cliente, el cual proporciona todos los requerimientos para la promoción y presentación de su producto. El siguiente es el director artístico, el cual se encarga de coordinar todo el trabajo, además de ser la persona que tiene contacto inmediato con el cliente. Más abajo le sigue el llamado copista, quien desarrolla las ideas por escrito, para después pasarlas al ilustrador y otros profesionistas especializados en diferentes áreas. El papel del ilustrador es fundamental, como ya lo dije, es la persona que se encarga de traducir las ideas en dibujos; Por lo tanto es necesario que el ilustrador publicitario tenga una buena capacidad interpretativa.

"Como interprete, la responsabilidad del ilustrador no solamente es consigo mismo; sino con el director artístico, con el copista y por último con el cliente" ⁽⁷⁰⁾

65.- TERENCE, Dalley. *op. cit.* p.p. 88-92

66.- Jennings, Simons. *Ibid.* pp. 41

67.- Eugene, Arnold. *Ibid.* pp. 102

68.- Simons. *Op. cit.* pp. 42

69.- Arnold. *Op. cit.* pp. 104

70.- Simons. *Op. cit.* pp. 44

La ventaja que existe para un ilustrador publicitario, es que dentro de cualquier agencia puede haber otros ilustradores, los cuales intercambian ideas para desarrollar un trabajo final. Aunque hay algunos ilustradores que prefieren trabajar aislados.⁽⁷¹⁾

ILUSTRACIÓN EDITORIAL

La ilustración editorial es aquella que apoya textos y cubiertas para revistas, periódicos y libros. Esta especialidad es la más atractiva para las ilustraciones porque permite una gran variedad en el trabajo final.

Mucho más en los libros, pero también en las publicaciones periódicas, la ilustración de las portadas es la primera imagen que el consumidor tiene de éstas; El impacto y Buena Calidad de estas ilustraciones será un punto a favor para su comercialización.⁽⁷²⁾



Figura 28. Página de revista ilustrada

71 Arceo, Rafael; *op.cit.* p. 59

72 Jennings, Simon, *La Nueva Guía para la Ilustración Profesional y Diseño*, 1987, Pág. 45.

73 Eugere, Arnold, *Técnicas de la Ilustración*, Pág. 102.

En cuanto a las ilustraciones para revistas puede realizarse en diferentes proporciones, dependiendo de la finalidad, pueden ser a dos páginas, una página, media página, o un cuarto de página, etc.

"El color en la ilustración de la revista o en el libro debe ser armónico y sin excesivos contrastes ni intensidades; también las formas y los valores, habrán de estar suspendidos a la cualidad emocional del tema y en perfecta unidad con aquella."⁽⁷³⁾

También son importantes los anuncios interiores en las revistas, y sirven esencialmente para la publicidad; más específicamente puede servir para recordar marcas comerciales, productos, o cualquier fin publicitario.

Para los anuncios de revista, se recurre con frecuencia a representar escenas que tienen algún tipo de interés humano en la vida cotidiana. Como: mujeres bonitas, galanes, objetos de alto valor comercial, animales, paisajes, deportes, en fin.

Parte de la ilustración editorial, es la ilustración de Folletos, Catálogo y de todo tipo de ilustración en medios impresos. Los catálogos resultan importantes, por lo que dentro de ellos, se ilustran productos y representa gráficamente aquello que se desea vender.

En este tipo de ilustraciones, tanto en folletos como en catálogos, es muy útil basarse en fotografías, ya sea retocándolos ó reproduciendo su imagen.

"La técnica más corriente en estos trabajos es la pluma, el lápiz o el pincel para los que se reproducen por grabados directos. El método resolutivo corriente para la realización de estos últimos es la ejecución, en

primer lugar, de un dibujo de contorno a pluma; las áreas de valores y el modelado son resueltos luego por baños acuareleados con el pincel; finalmente se ejecutan algún retoque, refinan los bordes y expresan las altas luces con blanco opaco".⁽⁷⁴⁾

La historia de la ilustración de revistas y periódicos no se puede encontrar más allá del siglo XIX; a diferencia de la ilustración de libros que se remonta hasta unos pocos años después de la invención de la imprenta, en el siglo XV. Sin embargo la ilustración de revistas disfrutó casi desde sus comienzos de un gran éxito, sobre todo en el este de Europa y de Norteamérica.⁽⁷⁵⁾

ILUSTRACIÓN INFANTIL

Esta rama de la ilustración se deriva de la ilustración editorial, principalmente de libros, pero por el auge y la importancia que ha adquirido en la actualidad ha sido tomada como una especialización más. El motivo por el cual la ilustración de libros infantiles es tan significativa, es que cualquier tipo de texto dirigido hacia los niños es

más interesante y educativa si este cuenta con imágenes, por ejemplo: Los libros de texto

de la SEP para educación primaria.

Cabe mencionar que las publicaciones infantiles como la literatura, las historietas, los cuentos y las narraciones fantásticas entre otras, suelen llamar más la atención de los niños. Por otra parte permiten al ilustrador ser más imaginativo al desarrollo de sus ideas, aunque se debe tener mucho cuidado con el tipo de imágenes que se utilizan, debido a que los niños son muy críticos con todo lo que está dirigido para ellos.

Los temas infantiles que se manejan con mayor frecuencia, dependen de la edad de los niños. En sus primeros años les atraen las imágenes de todo lo que les rodea: personas, animales, objetos y juguetes, etc. Cuando crecen y desarrollan su imaginación se interesan por las hadas, duendes, magos, héroes, superhombres, y todo lo fantástico.

La función más importante de cualquier libro infantil ilustrado es despertar la curiosidad de los niños por cualquier tema que pueda favorecer su educación.

"En los libros infantiles tienen más importancia la ilustración que el texto; el efecto visual siempre es más decisivo en el niño que la palabra impresa"⁽⁷⁶⁾

Las características principales que debe tener una ilustración infantil es que debe de ser un dibujo más cercano a la fantasía que a la realidad, puesto que así estimulará más la imaginación del niño.

El color también es muy valioso, además de ser una de sus principales atracciones, ya que éste divierte y mantiene el interés de los niños en una lectura.⁽⁷⁷⁾

Figura 28.

Ilustración para Alicia en el país de las maravillas

Sir John Tenniel es célebre por sus ilustraciones de las obras de Lewis Carroll Alicia en el país de las maravillas (1865) y Alicia a través del espejo (1872). Esta ilustración muestra a Alicia tomando el té con el Sombrero Loco y la Liebre de Marzo.



74. Eugene, Arnold, *Técnicas de la Ilustración*, Pag. 119.

75 Jennings, Simon, *Ibid*, Pag. 45.

76. Arnold, Eugene, *técnicas de la Ilustración*, p.121 y 122.

77. Arnold, Eugene, *técnicas de la Ilustración*, p.111.

ILUSTRACION DE MODAS

Esta especialidad está más relacionada con el diseño de modas, aunque en ocasiones se utiliza en otras áreas como la editorial o la publicidad, etc. Para este tipo de ilustración se requiere de gran sensibilidad y un alto sentido de la elegancia.⁽⁷⁸⁾

Por otra parte la fotografía ha causado el casi fallecimiento de la ilustración de modas, sobre todo en los últimos 30 años. Esto porque la fotografía ha tenido un gran desarrollo técnico, que poco a poco ha ido sustituyendo al dibujo manual. Pero antes de este periodo los ilustradores de modas eran tan famosos y reconocidos como lo son ahora los fotógrafos.

A principios de este siglo las ilustraciones que se hacían, eran dibujos impresos en línea que después eran coloreados en forma manual. Sobre todo en 1920 en revistas como "Vogue" y "Harper's Bazar". La ilustración pudiera ser usada junto con la fotografía o con trabajos artísticos. Una de las pocas muestras de esto es la revista italiana "Vanity", que utiliza mezclas de estas como medio de expresión.

Todos sabemos que la moda está hecha para cubrir el cuerpo, por lo mismo es necesario que el ilustrador de modas tenga un dominio pleno en el dibujo de la figura humana, aunque después desarrolle un estilo abstracto.⁽⁷⁹⁾

Básicamente las figuras humanas deben repre-

sentarse en forma más larga y delgadas que lo normal. "Una figura dibujada tiene de nueve a once cabezas en la altura."⁽⁸⁰⁾ Otro aspecto que es muy importante en el dibujo de modas es la interpretación de todo tipo de texturas, ya que la gama de telas existentes es muy amplia.⁽⁸¹⁾

La ilustración de modas puede ser usada en muchas áreas de la industria. Por ejemplo en el propio diseño de modas, en periódicos, revistas, publicidad, libros promocionales y hasta en agencias o casas de modas.⁽⁸²⁾ Como podemos ver los dibujos de modas son clasificados en editoriales y publicitarios.

La ilustración de modas puede ser usada en muchas áreas de la industria. Por ejemplo en el propio diseño de modas, en periódicos, revistas, publicidad, libros promocionales y hasta en agencias o casas de modas.⁽⁸³⁾ Como podemos ver los dibujos de modas son clasificados en editoriales y publicitarios.

Los editoriales se caracterizan por ser solo figurines(n.) que sirve para mostrar las tendencias de la moda y por lo general son publicados como ya lo había mencionado en todo tipo de impresos y revistas especializadas; los publicitarios, como su nombre lo dice sirven para publicitar o promover a diseñadores de modas, colecciones de ropa y todo tipo de accesorios relacionados con la moda. Dentro de lo que es en sí el diseño



Figurín m. Dibujo o modelo para trajes y adornos de modas.

78. *Ibid.*, p.111.

79. EUGERE, Arnold. *Técnicas de la ilustración*. León. pp.113

80. Jennings, Simons. *Op cit.* pp.

81. Eugere, Arnold. *Ibidem*. pp.113

82. Eugere, Arnold. *Ibidem*. pp.113

83. JENNING, Simons. *Op cit.* pp. 61

de modas, los diseñadores usan el dibujo como un método para poner sus ideas, es una forma de bocetar que probablemente no llegue a ser una ilustración artística como en otras áreas de la ilustración, sin embargo posee elementos estéticos que se pueden transmitir.

En el llamado periodismo de moda, se puede encontrar una buena libertad para ilustrar, ya que el estilo es muy importante. Sobre todo por que un dibujo proporciona una información visual más correcta en un papel de periódico que cualquier fotografía, debido a que las líneas de un dibujo causan más impacto que los medios tonos de una fotografía.

En la publicidad y el trabajo editorial lo principal es dar a conocer un producto y poder observar-

lo para atraer la atención de los clientes. El trabajo editorial para las revistas es el más prestigiado para los ilustradores y probablemente el menos lucrativo, pero al igual que en los periódicos es muy libre. Gracias a los modernos procesos de reproducción de alta calidad, casi ningún medio es imposible de usar: el lápiz, tinta, acuarela,

marcadores, pasteles, mezclas de los anteriores, collage, pinturas, etc. Es importante en este trabajo que los dibujos sean dinámicos, con movimiento, ya que muchas veces esos detalles son los que venden las ideas de la moda.⁽⁸⁵⁾

ILUSTRACIÓN DE ENVASES Y PRODUCTOS.

La ilustración de envases resulta importante para los productos porque en muchas ocasiones este elemento gráfico es el que lo distingue y compete con otros productos. Esta rama bien puede formar parte de la publicidad, ya que gracias a la ilustración cada envase puede ser un poderoso medio de difusión.

Hay que tomar en cuenta que esta especialidad requiere de conocimientos particulares acerca del diseño de empaques y envases, por lo mismo su descripción tendría que ser bastante amplia, más sin embargo sólo describiré el punto fundamental de esta investigación que es la ilustración y no el diseño de envases.

Para ilustrar un envases se debe considerar algunas cuestiones mercadológicas que delimiten el estilo y la forma de la ilustración, como son: las masas de público al que está dirigido el producto, las características del producto, la forma de su envase o empaque, sus ventajas sobre la competencia, y algunas cuestiones más; Además de lo anterior se debe de estudiar también la forma en que la ilustración será coordinada con todos los demás

figura 30.
Empaque de jabón con ilustraciones



85. JENNING, Simons. *Op cit.* pp. 64

elementos gráficos, como la marca y los legales, etc. Es muy recurrente utilizar fotografías, ilustraciones realistas o simbólicas que en ocasiones pueden llegar a ser viñetas.⁽⁸⁶⁾

ILUSTRACION CIENTIFICA

La ilustración científica apoya gráficamente a todas las ciencias que existen, como la biología, la zoología, la astronomía, etc. En esta especialidad es más frecuente encontrar ilustraciones de la historia natural, que requieren además del dominio en el dibujo, métodos de observación mucho más minuciosos. En la botánica y en la zoología por ejemplo, muchos ilustradores utilizan microscopios para obtener detalles mínimos de cualquier espécimen.⁽⁸⁷⁾

En estos tiempos la ilustración de la historia natural es muy importante, debido a que existen muchas especies animales en peligro de extinción, que en tiempos no muy lejanos es probable que sólo las conociéramos por medio de dibujos.

Los campos en los que se encuentran mayores oportunidades de trabajo, es en libros de zoología o botánica, publicaciones científicas, museos, libros de historia popular, revistas y carteles para instituciones del medio ambiente.

La ilustración médica también es una forma de dibujo científico, sus comienzos podemos asociarlos con "Leonardo da Vinci (1452-1519), artista flo-

rentino y uno de los grandes maestros del renacimiento, famoso como pintor, escultor, arquitecto, ingeniero y científico. Su profundo amor por el conocimiento y la investigación fue la clave tanto de su comportamiento artístico como científico; sus investigaciones y dibujos científicos -sobre todo en las áreas de anatomía, óptica e hidráulica- anticiparon muchos de los avances de la ciencia moderna".⁽⁸⁸⁾

Muchas ocasiones el ilustrador médico, debe utilizar al máximo su creatividad, ya que en ocasiones hay que ilustrar de manera simbólica, por ejemplo ¿cómo se ilustraría la estructura del ADN?. La labor de cualquier ilustrador es valiosa para la transmisión de información científica.⁽⁸⁹⁾

Hemos visto que la ilustración tradicional es un tema muy amplio e interesante, finalmente en este apartado pudimos observar en qué medida la ilustración apoya a diferentes actividades humanas y ahora servirá para apoyar gráficamente a la Casa de Cultura de Azcapotzalco, pero antes de ver cómo serán dichas ilustraciones debemos conocer todo lo relacionado con la Casa de Cultura, para lo cual he dedicado el siguiente capítulo que irá complementando la información necesaria para realizar la propuesta gráfica.




figura 31. Ilustración para biología comúnmente realizada en acuarela

86. Eugene, Arnold. *Ibidem*, pp.113

87. Entrevista,

88. "Leonardo da Vinci", *Enciclopedia Microsoft® Encarta® 99*, © 1993-1998 Microsoft Corporation.

89. Jennings, Simons. *Op.cit.* pp.70

Es relevante en todo proceso de diseño gráfico, estudiar los antecedentes del producto o el proyecto para el cual se debe realizar una propuesta gráfica. Sabemos que las Casas de Culturas, en particular la de Azcapotzalco es uno de los puntos fundamentales de esta investigación. Es por eso que en este capítulo expongo datos importantes de la historia de las Casa de Cultura, que darán una visión más amplia del significado que tienen dichas Casas, dentro y fuera de una comunidad



¿Qué son las Casas de Cultura?



El valor que tiene una Casa de Cultura en una sociedad es invaluable, puesto que gracias a ellas, todos sectores de la población tienen la posibilidad de acceder a las manifestaciones artístico-culturales que existen en su comunidad. Incluyendo a los ciudadanos más alejados del ámbito cultural.

Por otra parte estas Casas de Cultura provocan interrogantes en la sociedad, acerca de sí misma; Además de que permiten reconocerse en sus prácticas culturales más frecuentes.

"Las Casas de Cultura deben ser concebidas como verdaderos centros comunitarios de investigación, rescate, enseñanza y difusión de las prácticas culturales, poniendo énfasis en las propias de la región en las que están ubicadas". ⁽¹⁾

Desde un principio se partió de la idea de que el hogar de una familia es una unidad cultural, dentro de la cual se tienen aspiraciones, ideas, sentimientos, que reflejan una forma de percibir la realidad. Es ahí donde la cultura se hereda de generación en generación. Así pues la Casa de Cultura debe ser una extensión del lugar en que vivimos; Debe ser de y para la comunidad. Es un lugar de reunión para las personas interesadas, líderes comunitarios, artistas, creadores, promotores culturales, en fin para todo aquél que sepa cuidarla y aprovecharla,

aportando sus ideas para su mejoramiento. Debe ser también un sitio donde se preservan las tradiciones y costumbres, la cultura que les da identidad. ⁽²⁾

ORIGENES

Las primeras Casas de Cultura en México fueron creadas en los años 60 y 70, promovidas por el Instituto Nacional de Bellas Artes, aunque también existen las creadas por iniciativa de la Sociedad Civil.

En el D.F. las Casas de Cultura promovidas por el gobierno datan de hace 20 años. A mediados de los años 80 se realizó el nacimiento de muchas de estas. Actualmente existen 66 espacios dentro de las diferentes Delegaciones Políticas, distribuidas de la siguiente manera:

DELEGACION	NUMERO DE CASAS CULTURA
BENITO JUAREZ	16
XOCHIMILCO	8
CUAHUTEMOC	7
COYOACAN	4
GUSTAVO A. MADERO	4
MILPA ALTA	4
VENUSTIANO CARRANZA	4
CUAJIMALPA	3
IZTACALCO	3
TLAHUAC	3
ALVARO OBRAGON	2
AZCAPOTZALCO	2
IZTAPALAPA	2
MAGDALENA CONTRERAS	2

1. Arias, Leal, Mamiel. Informe de Casa de Cultura e infraestructura cultural del D.F. p.1

2. Rojas, Max; Espacios Culturales del D.F. p.1



Figura 32.
Pasillo principal de la Casa de la
Cultura de Azcapotzalco

Una de las limitantes que tiene una Casa de Cultura, es que no cuenta con un presupuesto asignado, frenando así un poco el desarrollo de las actividades culturales que realiza. Por tanto debe realizar lo indispensable, en el mejor de los casos se consiguen apoyos externos.⁽⁹⁾ Así la mayoría de casas de cultura que dependen del gobierno de Distrito Federal, carecen de personalidad jurídica propia que les permita desarrollar con mayores dimensiones sus programas y objetivos.

Otra desventaja que existe es que la toma de decisiones se realiza a otros niveles, sin coordinación en los programas de trabajo, ni con otras áreas afines. Todo esto por supuesto trae como consecuencia que los directivos de estos centros de cultura tengan márgenes de acción verdaderamente limitados.

A pesar de todo lo anterior, en las últimas décadas ha existido un amplio crecimiento y desarrollo de Casas de cultura, de ahí la importancia de que exista una nueva instrumentación jurídica de éstas.

2.2. LA CASA DE CULTURA DE AZCAPOTZALCO

De las casas de cultura que existen en el Distrito Federal, la de Azcapotzalco es una de las más funcionales y bellas en su arquitectura, además de ser uno de los centros de cultura más importantes de



Figura 33.
Fachada de la Casa de Cultura
Azcapotzalco.

4. Informe de gobierno de 1996.

Delegación Azcapotzalco, p.10

5. Azcapotzalco y su Historia, p.27

ésta delegación; Tiene una superficie de 2000 m², de los cuales 800 son de áreas verdes. El edificio donde se encuentra ubicada, fue construido a finales del siglo pasado con un estilo neoclásico, dentro de los terrenos del Ex-Convento de Dominicanos. La Casa de Cultura, así como la delegación Azcapotzalco tienen una historia muy interesante, de la cual describire, algunos acontecimientos importantes. ⁽⁴⁾

De la zona de Azcapotzalco hay pruebas que confirman la existencia de asentamientos humanos desde los años 10,000 a 5,000 A.C. Azcapotzalco cobró importancia después de la caída de Teotihuacan ya que aquí se continuaron toda una serie de tradiciones y costumbres Teotihuacanas.

En los siglos XII y XIV, Azcapotzalco controlaba casi todo el Altiplano Central gracias a su esplendor religioso con el que contaba; llegó a tener relaciones políticas y comerciales con Michoacan, Guerrero, Oaxaca y Veracruz. Los habitantes de ésta región eran llamados Tecpanecas. Algunos de los Dioses de los Tecpanecas eran:

Tatan: Nuestro Padre.

Huehuetcotl: Dios Viejo.

Cuecuex: Primer caudillo de los Tecpanecas.

Tláloc: Señor de aguas celestes.

Ehecatl o Quetzalcoatl: Dios del Viento.

Coatlíoue: Creadora de la tierra, Madre de Huitzilopochtli. ⁽⁵⁾

Ya en la época colonial cuando se estableció el Virreinato, arribaron a Azcapotzalco 12 Frailes Dominicanos que defendían los intereses de los indígenas, éstos como agradecimiento ayudaron a los frailes a la construcción de la Parroquia de Azcapotzalco iniciada el 23 de Marzo de 1565. Parte del convento anexo a la parroquia es hoy en día el edificio que alberga la actual Casa de Cultura de Azcapotzalco. ⁽⁶⁾

Otro suceso importante en la historia de esta parroquia, tuvo lugar durante la época de independencia cuando el ejército de las tres garantías, al mando de Anastasio Bustamante y Encarnación Ortiz decidió avanzar hacia la capital. Finalmente el 19 de Agosto de 1821 la batalla se extendió hasta la parroquia de Azcapotzalco, fué la última batalla con la que se logró la independencia de México. Poco después de la Revolución llegó a este lugar la industrialización, convirtiéndose así, por el año de 1929 en la 2da. zona industrial más importante del país y la primera del Distrito Federal. ⁽⁷⁾



Figura 34.
Parroquia de Azcapotzalco

Entre muchos de los mitos y leyendas que existen dentro de esta delegación, hay dos que considero son los más importantes e interesantes.

"La explicación de la palabra chintolo que se le da a los nativos de Azcapotzalco, se dice que chintolo significa "Indio de asentaderas grandes" pero esta versión no ha sido válida por carecer de bases objetivas. La otra versión de tan singular palabra (chintolo) se deriva de la cultura maya en la cual "chintón" significa piedrecita; "tlot" significa grabar o tallar y "olo" es el plural, se deduce que chintolo significa entonces: Los que tallan piedrecitas o lapidarios. Esta versión es la más acertada ya que la gente de Azcapotzalco era y es especialista en el arte de trabajar las piedras". ⁽⁸⁾

El nombre Azcapotzalco es un misterio, pero se cree que se le dio este nombre después de la caída de Tula, cuando este pueblo era ya un "hormiguero" de gente industriosa y trabajadora; Es muy probable, aunque no es seguro, que antes de esta época se le daba el nombre de "Ixputzalco", esta palabra también es de origen maya. "xputzal" significa: "El acarreador de maíz".

"Una historia es la que se refiere a la hormiga de piedra que se encuentra en la torre del campanario de la Parroquia de Azcapotzalco, relatan los habitantes que dicha figura tiene la orientación de la cabeza hacia arriba y que al llegar a la cúspide del campanario se acabará Azcapotzalco". ⁽⁹⁾ fig.35



6. Informe de gobierno de 1980. Delegación Azcapotzalco, p.93

7. *Ibid.*, Informe de gobierno de 1996, p.198. Informe de gobierno de 1996. *Op cit.* p.21

9. Informe de gobierno de 1980. *Op cit.* p.79

Como lo comenté anteriormente La Casa de Cultura Azcapotzalco, junto con el Foro Cultural Azcapotzalco son los dos recintos culturales más importantes de la zona. La Casa de la Cultura, antes proyecto y hoy una realidad cultural de lo más importante en Azcapotzalco, es un foro que brinda la oportunidad de promover y difundir la cultura de ésta zona. Esta ubicada dentro de la zona del centro histórico de la delegación y frente a otro punto de reunión para sus habitantes, el Jardín Hidalgo. La Casa de Cultura es un espacio creado principalmente para la difusión de las Bellas Artes.

El espacio físico con el que cuenta, consta de dos niveles que incluyen en sus interiores 12 salones, 2 foros para conciertos, 4 espacios para oficina, 2 patios y 8 espectaculares vitrales, entre otras cosas. Como ya sabemos el edificio fue originalmente un convento Dominicano, posteriormente durante el gobierno de Porfirio Díaz y hasta 1990 funcionó como sede de oficinas delegacionales, como Registro Civil, La Unidad de Licencias y otras áreas administrativas. ⁽¹⁰⁾

INSTALACIONES

Planta Baja. Para comenzar, encontramos una gran puerta principal que nos conduce al primer vitral que representa la llegada de los Aztecas al Valle de México. Las dos primeras salas que se encuentran sobre ese pasillo, una a la derecha y otra a la izquierda, son utilizadas para exposiciones. Más adelante se encuentran las salas 3 y 4, igual-

mente utilizadas para exposiciones pero éstas son de dimensiones mayores a las dos primeras. Siguiendo con el recorrido llegamos al primer Foro cubierto, con capacidad para 150 personas aproximadamente, éste se utiliza para presentar espec-



táculos artísticos. Saliendo de este Foro se encuentra uno de los patios que contiene en su jardín una bella fuente de cantera con una esfinge de león al centro.

El segundo Foro cubierto tiene una capacidad para 250 personas, se utiliza también para espectáculos, pero principalmente para obra de teatro, ya que en este foro hay dos camerinos con un vitral cada uno, dichos vitrales son de forma rectangular con las efigies de los personajes de Romeo y Julieta, respectivamente.

En el costado izquierdo del vestíbulo se encuentran



10. Folleto Informativo de la Casa de Cultura Azcapotzalco. 1891-1991. p. 3

tres pequeñas oficinas administrativas, incluyendo entre estas la dirección. Al lado opuesta a estas oficinas, se encuentra la majestuosa escalera que nos conduce hacia la planta alta del edificio. La escalera también está hecha de cantera, en estilo imperial con dos accesos. Justamente antes de subir la escalera, está el cuarto vitral que representa un pasaje de la vida de Nezahualcoyotl.

Planta Alta. En la parte superior de la escalera



se puede contemplar el quinto vitral, que está dedicado al personaje principal de la obra "Don Quijote de la Mancha". En el primer pasillo de la planta alta se encuentran las salas de Exposición 5, 6 y 7, todas con pisos de madera. Por la sala 7 se llega a uno de los principales espacios de esta Casa de Cultura, el "Salón de

los Escudos", llamado así por en él se encuentran el Sexto vitral que es el más grande de todos, en este vitral se presentan cada uno de los 32 escudos de armas de los estados de República Mexicana, incluyendo al D.F. En la sala 5 se presenta el séptimo vitral, en el que se representan 4 de las principales musas de la mitología griega: (El teatro, la

música, la danza y el amor).

En el pasillo izquierdo hay cuatro pequeños salones, que son utilizados para impartir los talleres y cursos que organiza la Casa de Cultura. Siguiendo por este pasillo, llegamos al más importante y más hermoso salón del edificio: el "Salón Cervantino". Es una sala de conciertos, su diseño arquitectónico ofrece una inmejorable acústica para presentaciones musicales. "En el fondo de esta sala se puede observar un magnífico y amplio ventanal que sirve de marco para admirar el atrio, la parroquia y el Ex-convento de Azcapotzalco. Además de todo esto la sala cuenta también con el octavo vitral que muestra a Don Miguel de Cervantes Saavedra.



Planta Baja "B". Esta zona se encuentra al fondo de la Casa de Cultura. Y se llega hasta aquí por el pasillo principal o por una escalera que proviene del salón Cervantino. Aquí se encuentra

el segundo jardín mucho más grande que el primero; en el cual encontramos otra fuente de cantera muy parecida a la del primer patio.

Por último, la casa de Cultura cuenta en sus



instalaciones con una biblioteca: la "Biblioteca Fray Bartolomé de las Casas". Aunque esta auspiciada por la SEP en coordinación con la Delegación Azcapotzalco, es parte del mismo edificio, complementando así el fomento a la cultura. ⁽¹¹⁾

Como podemos ver esta Casa de Cultura tiene una importancia muy grande, y en la actualidad

cuenta con excelentes instalaciones que son aprovechadas de la manera más óptima. Toda la región de Azcapotzalco ha reflejado una magnífica imagen a México, sobre todo con este tipo de bases culturales.



11. Archivo de la Oficina de Turismo. *Reseña General de Casa de Cultura*, 1993

2.2.1 ACTIVIDADES QUE SE REALIZAN EN LA CASA DE CULTURA AZCAPOTZALCO

Esta Casa de Cultura cuenta con espacios para la difusión de actividades culturales como:

- a). Salas de exposición para Pintura, Escultura y Fotografía.
- b). Foro para conciertos
- c). Sala de teatro
- d). Salas Abiertas
- e). Salón de Conferencias
- f). Aulas para diferentes talleres
- g). Camerinos para Hombres y Mujeres
- h). Sanitarios
- i). Oficinas Administrativas. ⁽¹²⁾

En este lugar se presentan diversas actividades culturales como son:

CONCIERTOS DE MÚSICA. Brindados por diferentes instituciones como Bellas Artes, Socicultur, La UAM, la UIA y por la comunidad en general.

OBRAS DE TEATRO. Igualmente coordinadas por instituciones culturales y educativas.

RECITALES POÉTICOS: Estos son coordinados por los particulares en la gran mayoría.

EXPOSICIONES DE ARTES PLÁSTICAS. Se realizan exposiciones permanentemente en las diferentes salas que hay, en ocasiones se presentan exposiciones relacionadas con otros ámbitos culturales como el Diseño Gráfico, las artesanías, la fotografía, etc.

CURSOS Y TALLERES. Los talleres son una de las aportaciones principales de esta Casa de Cultura, por que permiten la participación interactiva de los miembros de la comunidad que asisten a estos talleres.

Los diferentes talleres que se imparten son:

***Danza contemporánea.** Para niños de 6 a 12 años.

***Danza folklórica.** Para mayores de 6 años.

***Danza clásica.** Para niños de 6 a 12 años.

***Danza prehispánica.** Para todas las edades.

***Afro-jazz.** Mayores de 12 años.

***Hawaiano.** Para niños de 3 a 12 años.

- *Maha Yoga. Mayores de 18 años.
- *Fotografía. Mayores de 14 años.
- *Dibujo de figura humana. Mayores de 18 años.
- *Origami. Para todas las edades
- *Alebrijes. Mayores de 13 años.
- *Comic's. Para todas las edades.
- *Artes plásticas. Mayores de 13 años.
- *Pintura. De 3 a 6 años
- *Taller creativo. Para discapacitados.
- *Poesía. Mayores de 15 años.
- *Nahuatl. Mayores de 11 años.
- *Metafísica. Mayores de 15 años.
- *Ajedrez. De 6 a 17 años.
- *Inglés básico. De 8 a 13 años.
- *Francés. Mayores de 15 años.
- *Piano Clásico. Mayores de 13 años.
- *Guitarra clásica. Mayores de 11 años.
- *Guitarra popular. De 8 a 14 años.
- *Migajón. Para todas las edades.

Cuando en algunos de los talleres se elaboran algunos trabajos, éstos se exponen, ya sea en los pasillos de la Casa de Cultura o en las mismas Salas de Exposición

Como podemos ver existe una gran variedad de cursos que cubren gran parte de las necesidades en enseñanza cultural de esta delegación.

Los requisitos actuales para tomar estos talleres son los siguientes: Una aportación económica de 100 pesos mensuales y 2 fotografías tamaño infantil. Para los niños menores de 11 años, se requiere además 2 fotografías del Padre o Tutor.

PROYECCIÓN DE PELÍCULAS Y LECTURA DE LIBROS. Se realizan esporádicamente, pero son abiertas para todo tipo de público.

ACTIVIDADES POPULARES. Dependiendo de la temporada del año, se realizan actividades que preservan las tradiciones del pueblo mexicano, por ejemplo: Las Posadas decenbrinas, La rosca de reyes, Pastorelas, Se celebra el día del niño, Ofrendas para los muertos, etc. Apoyadas por exposiciones, talleres o actividades que complementen cada una de estas tradiciones.

Las actividades en general que se desarrollan dentro de esta Casa de Cultura son muy amplias y abarcan segmentos importantes del desarrollo cultural en esta delegación. A diferencia que en otras Casas similares, en diferentes ocasiones la calidad artística y cultural de los eventos que se presentan aquí, es muy alta. Estos eventos son realizados, en ocasiones con el apoyo del Instituto de Cultura y de la iniciativa privada. Personal del Instituto de Cultura, ha expresado que la organización, el entusiasmo y la creatividad existente en este grupo, es trabajo es difícil encontrarla en otros lugares o Recinto de este tipo.

2.2.2 PÚBLICO QUE LA VISITA

El público que visita la Casa de Cultura de Azcapotzalco es muy variado; En un estudio realizado por la Directora de esta Casa de Cultura se observó que gracias a los talleres y a la diversidad de eventos que se organizan acude todo tipo de personas. No se tienen cifras exactas porcentuales de las edades, clase social y nivel educativo de sus visitantes, pero se conoce que acuden con mayor frecuencia a este recinto los niños de 6 a 12 años, así como adolescentes y jóvenes de 12 a 18 años, esto es debido a que la mayoría de los eventos son dirigidos a la población infantil y juvenil. Los adultos por supuesto también hacen visitas, aunque menos frecuentes debido a la falta de tiempo libre para su realización. De forma general se cree que el 60% de los visitantes son mujeres y el otro cuarenta son hombres.

En cuanto a la clase social de sus visitantes, la mayoría son de la clase baja, quizás por la ubicación del edificio que se encuentra en una zona popular de la delegación.

Uno de los datos más importantes es que de la población total de la Delegación Azcapotzalco es muy probable que el 50% no conozca de forma total o parcial el lugar, como consecuencia no conoce las actividades que aquí se desarrollan. Reiteradamente pienso que este dato es muy importante debido que a pesar de la belleza de éste edificio y el significado histórico que tiene, muchas personas no lo conocen. Una de las Causas es la falta

de difusión que no se ha realizado por falta de recursos económicos y no por falta de interés.

Uno de los aspectos que son favorables para la difusión es la Biblioteca que forma parte del edificio, ya que a esta acuden en su mayoría estudiantes de primaria y secundaria, que además de estudiar pueden conocer este sitio y acercarse así un poco más a la cultura.



La ilustración tradicional es utilizada fundamentalmente dentro de los medios impresos, de los cuales en éste capítulo daré una pequeña descripción que completará y hará comprender de mejor manera la función básica de la ilustración. De esta manera podremos entonces valorar que tan importante es conocer las características principales de cada medio impreso, ya que por su puesto estas también son una influencia para el resultado final de toda la propuesta gráfica que pretenda ilustrar algún texto.

No se debe olvidar que la ilustración también se utiliza para otro tipo de materiales que no precisamente son impresos; pero de forma particular los impresos abarcan casi todos los tipos de ilustración.



3.1 FOLLETO

Los folletos son catalogados como un medio publicitario que cada vez son más difundidos. Físicamente consta de una o varias hojas de papel impresas con información textual y gráfica. Su característica esencial es de gran movilidad, porque puede ser enviado por correo o simplemente se deja sobre un mostrador para que el público tome alguno cuando quiera. Describe un servicio o unas mercancías y ayuda a venderlas. Además de que debe transmitir la calidad y las características del servicio o las mercancías descritas.

Otra de la ventaja del folleto es que parece un regalo porque es individual, donde además se puede agregar una gran cantidad de texto que permite entender la información de algún producto o

*figura 43.
ejemplo de folletos*



servicio. Cuando se diseña un folleto se debe determinar la cantidad de hojas que lo formarán, dependiendo ésta de la extensión del texto y del número de ilustraciones que van a integrarse, sin olvidarse de que el número de páginas no podrá ser un número impar.

El formato y la forma del folleto debe de adaptarse al tamaño del papel con el objeto de lograr el menor desperdicio posible. ⁽¹⁾

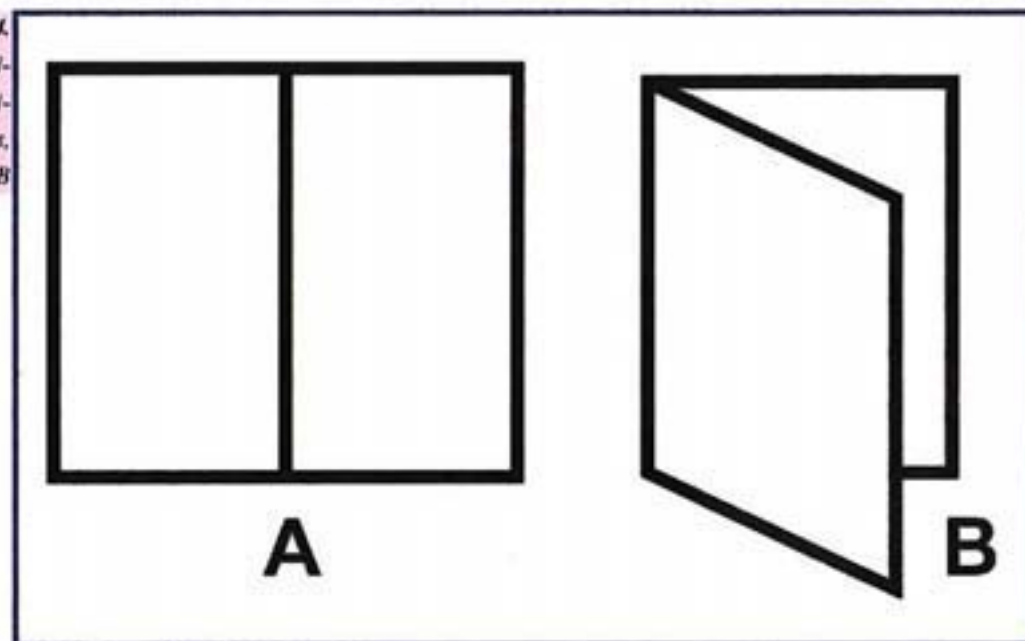
Los folletos con ilustraciones son comúnmente utilizados en la industria, en la publicidad o en la difusión de servicios; por ejemplo: en los bancos algunas veces se encuentran folletos sobre mostradores, o son enviados a sus clientes por correo, también los podemos encontrar en cualquier museo, o internamente se manejan dentro de las empresas industriales etc.

Ya antes mencioné que los folletos pueden ser compuestos por una sola o varias hojas. De los folletos que se componen de una sola hoja se encuentran, los Dípticos, los trípticos, Cuatrípticos y demás. Más frecuentemente son utilizados los dos primeros de los que a continuación daré su descripción.

3.2 DÍPTICOS

Este tipo de folletos es llamado así por que contra de una hoja que es doblado para formar dos caras exteriores y dos caras interiores. Los formatos más cómodos para hacer un díptico, son el tamaño carta que mide 21.5cm x 28cm; el oficio que mide 43cm. Se puede utilizar otros formatos como los cuadrados perfectos u otras formas que pueden adaptarse al diseño o tamaño del papel. Los dípticos por lo general son folletos de forma chica y muy cómodos, tienen poca información pero concisa.⁽²⁾

figura 44.
El dibujo A muestra una hoja extendida que puede convertirse en un díptico al ser doblada en dos partes, como en el dibujo B



2. FORESTE, Dominique; *op. cit.*, p.149.

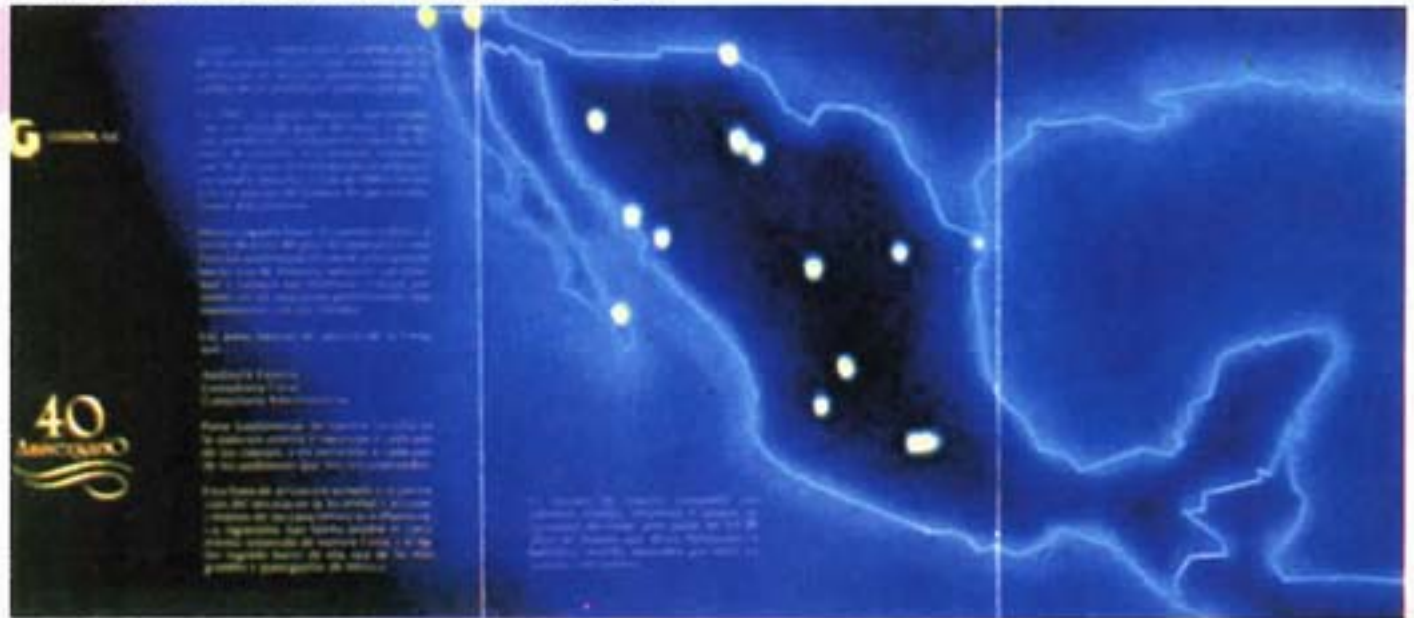
3.3 TRÍPTICO

Los trípticos al igual que los dípticos son folletos pequeños de una sola hoja, sólo que los trípticos tienen dos dobleces, formando así tres caras exteriores y tres interiores. Tienen la misma función que los dípticos, pero la ventaja de estos es que la información que contengan puede ser seccionada de una mejor forma. Este tipo de folletos es muy común encontrarlos en museos, bancos o actividades de Difusión Cultural.

La forma en que se doblan un Tríptico puede ser de dos maneras, una doblando las dos caras de la orilla hacia el centro pero en sentidos iguales, que generalmente es hacia adelante; De la otra forma también se doblan las orillas al centro pero

hacia sentidos opuestos, ó sea una hacia atrás y la otra hacia el frente. En cualquiera de los dos casos uno de los segmentos se utiliza como cara principal o portada.⁽³⁾

Figura 45. Tríptico



El Cartel representa un medio publicitario que está destinado para ejercer cierta sugestión sobre las personas. Su principal propósito que es dentro de la publicidad, es ofrecer imágenes atractivas y con mucho impacto para el público.⁽⁴⁾ Por otra parte también tiene como fin la promoción y venta de ideas, productos o servicios. Una definición exacta del cartel es: "El cartel es un vehículo publicitario cuyo contenido ha de ser eminentemente gráfico, llamativo, comprensible y persuasivo a fin de fijar el recuerdo y promover la acción en favor de la idea, el producto o el servicio que este anunciando".⁽⁵⁾

"Por lo general, se componen de una imagen a color y un breve texto o una marca identificativa. Normalmente, tienen fines comerciales -anunciar productos o publicar acontecimientos-, pero también

Figura 46. Cartel de la Guerra Civil Española.

Este Cartel del Frente Popular de Asturias, ejerció una importante labor de propaganda política durante la guerra civil Española



pueden ser recomendaciones de educación pública, instrumentos de propaganda o meras obras de arte sin un mensaje particular".⁽⁶⁾

Los carteles son distribuidos o más bien colocados sobre las paredes o sitios específicos. La mayoría de las veces

observamos algún cartel mientras viajamos, ya sea hacia el trabajo, la escuela o simplemente cuando andamos en las calles. De acuerdo a lo anterior nos damos cuenta de que un cartel en muchas ocasiones es observado en unos cuantos segundos o quizás minutos, por lo que su característica principal es que debe ser muy sencillo o fácilmente recordable.

El cartel se compone de dos elementos gráficos, que son la tipografía y la imagen. La ilustración como ya lo sabemos es un apoyo gráfico al texto, es por esto que dentro de este medio impreso la ilustración juega un papel importantísimo para que se logre el objetivo planteado, pues en muchas ocasiones la ilustración o la imagen es la encargada de crear el impacto necesario en un cartel. *"Los factores de llamada visual están supuestos por una ilustración original, atractiva y destacada, por un buen acorde de los elementos de línea, tono, color y tamaño y por un efecto simple y claro que pueda ser visto desde alguna distancia y sea fácilmente legible".⁽⁷⁾*

A diferencia de los folletos, el cartel es un impreso que por lo regular es de formato grande. Su nombre se debe a que en un tiempo el tamaño más utilizado fue el A4 o cuatro cartas con un total de 56 por 43 centímetros. En la actualidad los formatos del cartel son muy variados y pueden ser verticales u horizontales, alargados, cuadrados o rectangulares.⁽⁸⁾

4. FORESTE, Dominique; *Idem*, p.148

5. Karch; *Manual de los Artes Gráficas*, p. 31

6. Eugere, Arnold; *op. cit.*; p. 115

7. Eugere, Arnold; *Ibid*, p.115

8. Karch; *Ibid*, p. 31

El Boletín es considerado una publicación que sirve como instrumento en el que se tratan asuntos científicos, artísticos, históricos o literarios. Resulta ser de información muy técnica y específica. El boletín es un impreso de texto abreviado o de corta extensión. Generalmente este medio es insertado o publicado dentro de las revistas o también dentro de suplementos periódicos. Puede ser un espacio muy adecuado para la ilustración técnica, aunque esto depende del tema tratado en dicho documento. Al ser este un medio de información espe-

cializada, se requiere al mismo tiempo de ilustraciones de muy buena calidad, claro depende del tipo de revista en la cual se coloque, pero por lo regular son de alta calidad. Por supuesto los formatos del boletín también están sujetos al formato de la publicación base. ⁽¹⁰⁾

Figura 47.

Boletín Técnico publicado a dos páginas, el cual contiene información útil para los usuarios de los productos ahí anunciados



10. Nelson, Roy Paul; *Diseño de Publicaciones*; Edt. Brian Company; Iowa 1982; p. 59

3.7. REVISTAS

La revista posiblemente sea el medio impreso más importante para la ilustración, pues es aquí donde se presentan mayores oportunidades para ilustrar un texto. La revista es una publicación periódica compuesta de cuadernillos. Existen diferentes tipos de publicación periódica que son:

a). **Revistas de cultura general.** Están dirigidas a un público no especializado, pero sí instruido, un gran número de estas publicaciones son propiedad de las editoriales.

b). **Revistas especializadas.** Son editadas por una asociación o institución científica, sus lectores evidentemente van a ser los especialistas de las diferentes áreas, en que se divide el conocimiento humano.

c). **Revistas de divulgación** literaria, científica o artística, dirigidas a un público que tiene el deseo de conocer o de tener contacto con hechos de la realidad.

El término revista se le asigna a toda publicación en cuyo contenido se incluyen tópicos de carácter general como en los cómics o en las revistas de Diseño.

La periodicidad en la publicación de revistas es muy variada y puede ser en forma: Diaria, Bisemanal, Semanaria, Quincenal, Bimensual, Mensual, Bimestral, Trimestral, Cuatrimestral, Semestral, Anual e Irregular; ésta última quiere decir que se publica un número de la revista sin saber cada cuando se hará.⁽¹¹⁾

Los formatos de las revistas van desde el A3 al A6 y el más común es el tamaño carta. En la Norma UNE 1006 se establece la distribución en una, dos y tres columnas con sus medidas, etc.⁽¹²⁾

Figura 48.

Ejemplo de una ilustración de revista.



11. Grenfell, David; *Publicaciones Periódicas y Seriadas*; OEA 1962, Pág. 18 y 19.

12. *Diccionario de Tipografía y las Imprentas*.

3.8. LIBRO

El libro como las revistas es un medio impreso que se apoya en muchas ocasiones con la ilustración. Lo que podemos entender como libro, es toda publicación unitaria que consta como mínimo de 50 páginas sin contar las cubiertas. Dichas páginas forman un solo Volumen, llamado "Libro".

1).- **Libro Prolongado.** Este es un libro mas conocido como vertical, o sea que es más alto que ancho. También se conoce como alargado.

2).- **Libro apaisado.** Este libro es más ancho que alto, ó de formato horizontal.⁽¹³⁾

figura 50.
Muestra de diferentes libros.



13. *Ibid*, Pág 163.

14. "Libro", Enciclopedia Microsoft® Encarta® 99. © 1993-1998 Microsoft Corporation.

15. American Library Association...et. al/ Reglas de Catalogación Angloamericana: OEA 1970, p.337

"Los primeros libros propiamente dichos parece que provienen del siglo III, los llamados códices, escritos por sus monjes en sus scripturi"

En los primeros años del siglo XV ya se conocían o se hacían libros Xilógrafos en Europa, pero éstos estaban hechos por una sola cara y se imprimían con planchas de madera que se graban con puntas de buril.

Como mencioné en el primer capítulo, el primer libro del que se tiene noticia fué el "Sutra del Diamante", realizado en China, en 868 por Wang Chieh; que utilizó diferentes planchas: de madera, piedra grabada y metal. " Este libro fue hallado en 1907 en una gruta de Tum Huang (China), y lo componen siete hojas unidas que forman un rollo de 4,90m por 30 cm. ⁽¹⁴⁾

Los libros por ser una fuente de conocimiento han sido muy importantes para el desarrollo intelectual del ser humano. Los libros ilustrados también lo han sido, pues se han hecho versiones ilustradas de los mejores libros de la historia como: La Biblia, El Quijote de la Mancha y muchos más. ⁽¹⁵⁾

Finalmente hemos visto las características de cada medio impreso, ahora sólo aplicar toda esta información a la propuesta gráfica, lo cual veremos a continuación, en el último capítulo de esta tesis.

Como todos sabemos, el proceso metodológico para el diseño de una propuesta gráfica es vital. En este capítulo veremos como se lleva a cabo dicho proceso, el cuál nos ayudará a comprender mejor el porque de la solución final, así mismo veremos como es que nos ha servido toda la información de los anteriores capítulos.





Este proyecto nació como una pequeña inquietud por conocer de que forma puede un Comunicador Gráfico apoyar profesionalmente a un recinto como la Casa de Cultura Azcapotzalco. Primero, porque la mayoría de las personas que trabajan y visitan estos lugares no conocen en realidad cual es nuestra labor, por lo tanto no pueden conocer tampoco de que manera podríamos apoyarlos, es precisamente este punto en el que por medio de un análisis podemos demostrar a las autoridades culturales que se puede aportar conocimientos para lograr sus objetivos de comunicación; Segundo, por que el presupuesto designado a estos sitios no es suficiente para solicitar este tipo de apoyos, y en su defecto, esta necesidad es cubierta por alguna persona que sepa o tenga cierta habilidad para producir el material gráfico de promoción y difusión de las actividades en general. Sin embargo, la mayor parte del material producido de esa forma, -aunque económico- no cubre las expectativas del público al que se pretenda crear algún interés por visitar, conocer o participar en los diferentes eventos que se realizan. La razón principal por la cual no cubre sus necesidades, es que dicho material lleva inmerso una falta de planeación profesional que permita cumplir con sus objetivos, además de que se realiza de forma rudimentaria, con las herramientas de trabajo que están a su alcance, como marcadores, cartulinas, plumones, papel bond,

fotocopias, etc. Esto no quiere decir que estas herramientas sean malas, más bien lo malo es el uso que tradicionalmente se les da a estas.

Así fue como acercandome a la directora de la C.C.A. y después de algunas pláticas con ella, pudimos llegar a la conclusión de que a esta institución le hace falta el apoyo de un profesional en Comunicación Gráfica. Se establecieron acuerdos para ver que recursos serían los más adecuados para reforzar aquél material que por cuestión de costos no es posible encargar a un profesional, puesto que se requiere de ellos de manera muy frecuente, como los volantes para promoción de eventos, los folletos para dar a conocer los diferentes talleres que se imparten o los cartelones para anunciar las actividades culturales. Todo lo anterior, aunado al interés de la directora por documentar un poco de la historia de este lugar y su función dentro de la delegación Azcapotzalco, finalmente se acordó que en un folleto se puede recopilar toda esta información, ya que este medio impreso nos brinda la ventaja de ser tan extenso como queramos, a la vez que servirá como medio de difusión de la oferta cultural de la C.C.A.

Se preguntarán ahora ¿por qué utilizar un folleto y no un Cartel?, bueno la razón es que, dados los objetivos principales a los que se quiere llegar, el cartel es un medio tentativo debido a que podría funcionar perfectamente como medio de difusión, pero no nos permitiría por razones de for-

matos incluir en él una información más completa acerca de la historia del lugar. Debo resaltar esto último, por que el Cartel puede ser una opción más para reforzar este proyecto y su finalidad, pero dejo a consideración de la Casa de Cultura la decisión de realizar un Cartel que complemente sus objetivos. Otra opción que podría ser muy útil es la producción de un audiovisual de bajo costo, que al ser exhibido de manera interna ayudaría a mantener el interés de los visitantes, todo esto, tendría que desarrollarse con un previo estudio, pero es importante considerar que existen otras opciones que con un bajo costo, nos brindan lo necesario para cubrir las necesidades antes mencionadas.

Conociendo las bases de cómo se inició éste proyecto, pasemos al proceso principal para realizar el folleto. De principio para poder realizar un nuevo folleto debemos conocer lo que se tiene actualmente y así poder aprovechar o quizás retomar sus aciertos, al igual que desechar sus errores.

Comencemos entonces por analizar el primero de dos folletos que fueron realizados anteriormente. De este primer documento, hecho en 1992

se perdió el original, se conserva tan sólo una fotocopia sin portada, de la cual se reproducen a su vez más fotocopias para ser distribuidas al público visitante. Una de sus desventajas es que al ser fotocopia del original, no se le dió el cuidado debido, por lo que cada vez se va deteriorando más; Físicamente consta de 9 páginas, en las que se distribuye la información textual, acompañada de una serie de fotografías de la C.C.A. Aquí entraremos en uno de los puntos importantes del análisis, *el diseño editorial*. Se puede observar a simple vista que hubo un intento por dar un estilo gráfico al folleto, apreciable en los títulos de cada sección que fueron colocados de la misma forma, respetando tanto la tipografía como las flecas; Lo anterior es un acierto pues le da continuidad a la información y la hace más atractiva para el lector. El punto débil del diseño editorial, radica en que el acomodo tanto del texto como el de las imágenes no tiene una buena estructura, dicho de otra manera no cuenta con

figura 51.
Primer folleto diseñado para la Casa de Cultura Azcapotzalco.

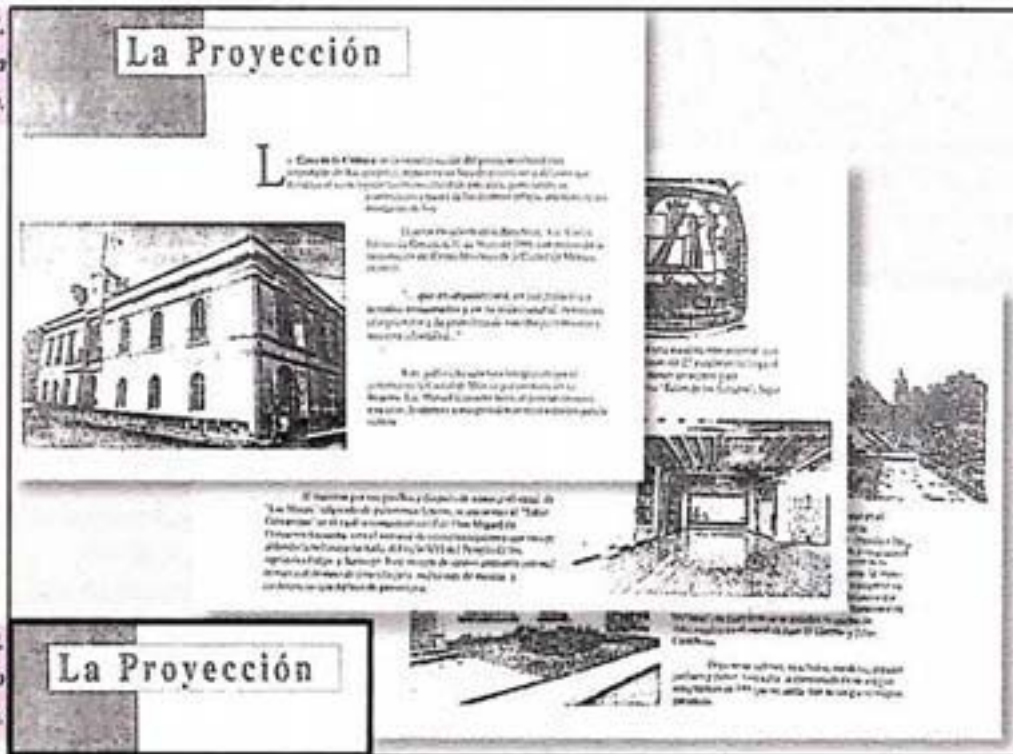
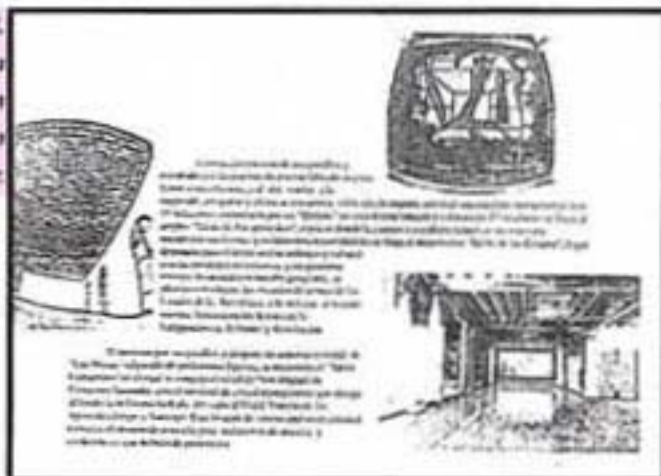


figura 52.
Título y Subtítulos con cierto estilo gráfico.

figura 53.

Observe en los ejemplos de la derecha, como no se tiene un orden visual para el texto y las imágenes, lo cual distrae al lector.



una retícula que dé la pauta para una buena lectura visual, ejemplo de esto es que las cajas de texto cambian de formato y posición en cada página; en las imágenes pasa exactamente lo mismo, su formato y su posición es siempre diferente, lo cual evidencia su falta de estructura espacial. Por otra parte la dinámica que se da al colocar las imágenes en diferentes sitios, resulta excesiva al ver que las cajas de texto son justificadas siempre a la izquierda, por que las terminaciones de cada renglón escrito tampoco se cuidaron y terminan siendo muy disparejas en varios casos. Todo esto finalmente distrae la lectura, lo que hace perder interés al leer la información textual.

De la tipografía puedo mencionar, que se utilizó la fuente Times New Roman de 10 puntos, que considero también es inadecuada, ya que esta da un estilo demasiado serio y formal, para las intenciones de un folleto de esta naturaleza. La tipografía debe adecuarse al concepto general de la

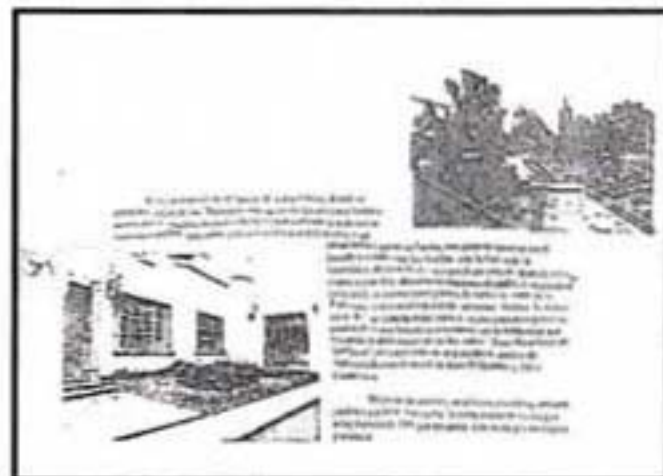


imagen de la C.C.A. que es la de ver este sitio como nuestra propia casa, ser un poco más dinámica pero sin perder la base estructural para que resulte visualmente más familiar al lector. De esta manera se estaría invitando desde un principio al público a acercarse más a su propia casa.

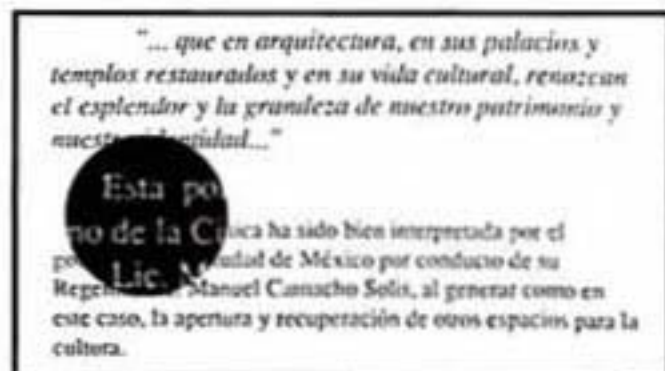


figura 54.

Texto que se utilizó con la fuente Times New Roman.

Algunos de los aciertos que observo, en este documento es su formato, que es de tamaño carta en posición horizontal, esta es una ventaja si consideramos que se reproduce por medio de fotocopiado, ya que no se desperdicia espacio y no implica hacer gastos extras en papel. Otro de sus aciertos es que se hizo una buena selección de imágenes, en la mayoría de los casos son fotos interesantes que coinciden y refuerzan la información escrita.

En cuestión de color, no se pueden hacer muchos comentarios por que el documento original se perdió, por lo que no hay un parámetro real para hacer un análisis objetivo. Sin embargo, considero que al tener conocimiento de que este folleto finalmente se iba a fotocopiar, el color pudo resultar mejor si se hubiesen utilizado tonalidades de un mismo color o escalas de grises, que aún en fotocopia provocaran mejores resultados, a pesar de perder calidad con el proceso de fotocopiado.

Desde el punto de vista mercadológico, tampoco se tiene gran información debido a que cuando se realizaron los dos folletos actuales, la dirección estaba a cargo de personas que ya no colaboran con esta Casa de Cultura, además se desconoce quien fue la persona que diseñó estos folletos, por tal motivo no existe persona alguna que pueda proporcionar esta información. Debió tener una finalidad similar a la que buscamos con su rediseño, pero observamos que su estilo es demasiado formal, quizás efectivo tan sólo para público de edad adulta, en los cuales no ha causada el efecto esperado por las cuestiones antes mencionadas, pues este documento carece de la estructura visual nece-

saria, para atraer la atención de un público variado.

De manera general nos damos cuenta que hay cosas rescatables de este folleto y muchas otras que debieran corregirse, las cuales dan la pauta de cómo debe ser el diseño gráfico del nuevo folleto.

Pasemos entonces ahora al análisis del segundo folleto. Físicamente este segundo documento consta de una sola hoja impresa en frente y vuelta, es un tríptico tamaño carta. El original que existe de este fue impreso por medio de una computadora, nunca se mando a producción por otro medio de impresión. La calidad de impresión no es tan mala, pero no podemos compararla a la calidad que nos hubiese dado el offset.

Básicamente cuenta con la misma ventaja que el anterior, que al ser su formato tamaño carta no se desperdicia espacio ni papel cuando se fotocopia. Respecto a su diseño editorial, se observa que en esta ocasión si se distribuyó la información, basándose en una estructura reticular, lo que permite facilitar la lectura oral y visual al lector. La tipografía utilizada también es mejor que en el anterior; Aunque se desconoce cual es el nombre de la fuente, sus características están más de acuerdo a la imagen que se quiere proyectar de la C.C.A. Sus trazos son menos rígidos que la Times New Roman utilizada en el anterior folleto, logrando así que el texto no sea para el espectador un simple bloque que le da pereza leer.

Una de las fallas que encuentro, son las fotografías que contiene, por que son difusas, ya que seguramente se digitalizaron en baja resolución, lo que provocó que al imprimirlas se vieran

figura 55.

Tipo de fotografías utilizado en el segundo folleto, llenas de colorido pero con mala resolución de salida, lo cual hace que se vean borrosas y pixeleadas.



pixeleadas y un poco distorcidas, al grado de que en algunas de ellas no se distingue la imagen claramente. En casos como este es obvio que se desperdicia el espacio que ocupan, por que no sirve de nada incluir imágenes que no podrán ser observadas de manera adecuado, más aun cuando este original se reproduce por medio de fotocopiado.

En cuanto a color se cometió también el error de no utilizar degradados, tonos de un solo color o escalas de grises, sabiendo que finalmente sería fotocopiado.

Como podemos ver del segundo folleto analizado sacamos varias conclusiones que debemos tomar en cuenta para el rediseño, que aunque en este mejoraron algunos aspectos, se siguieron cometiendo errores o se empeoró en algunos otros.

Ahora ya tenemos una pequeña pauta de que es lo que es lo que necesitamos mejorar, pasemos entonces ahora a estructurar los puntos que ebemos tomar en cuenta para el proceso de rediseño del dicho folleto.

El marco teórico que necesitamos de principio, será realizado basándonos en una adaptación propia del método científico de proyectación, que considero es el mejor sistema para llegar a la solución de un problema de Comunicación Gráfica.

MÉTODO DE PROYECTACIÓN



A continuación daré una pequeña explicación de cada punto del método aplicado directamente a la investigación antes realizada.

Para comenzar debemos saber que la preocupación principal de la dirección de la Casa de Cultura Azcapotzalco, que a su vez se vuelve el objetivo principal del proyecto, es la de su Promoción y Difusión (*Este primer punto es la enunciación del problema*), por medio de un folleto en el cual se incluya información de la misma como actividades, historia, etcetera (*aspecto físico*). Sabemos que existen actualmente otros dos folletos que no cumplieron con tales objetivos, de los cuales se retomarán los aspectos positivos y corrigiendo los negativos. Por otra parte tiene también la finalidad de influenciar psicológicamente en la población mediante el concepto de la "familia", pues una Casa de Cultura debe considerarse por el visitante como un lugar parecido a su propio hogar, en el va a convivir de manera familiar (*Función Psicológica*).

El folleto tendrá el tiempo de duración que se requiera, hasta que que la imagen y los objetivos de C.C.A. cambien. La distribución de este será de diferentes formas dependiendo del presupuesto con el que se disponga. En principio se produzcan 2000 ejemplares, que serán repartidos de manera directa a los visitantes o a los transeúntes que pasen frente al lugar, con lo que llegaremos a la población que no conoce sus instalaciones, al igual que reforzaremos el interés de quien ya las visita en frecuencia. Posteriormente si no se cuenta con capital económico para hacer un nuevo tiraje, se conser-

varán diez ejemplares, cuatro destinados a la Biblioteca adjunta, para que puedan ser consultados de manera permanente, dos se conservarán en la dirección del Recinto, dos más serán para el archivo histórico junto con un ejemplar de esta tesis y los dos últimos estarán en las oficinas de servicio para ser reproducidos y distribuidos en fotocopias.

Entre las limitantes que tenemos para este proyecto, ya lo he mencionado es el presupuesto, por lo que el diseño debe limitarse a uno o dos colores en diferentes tonalidades o resuelto con escala de grises, de manera que aunque sea en un solo color el resultado final no sea demasiado austero. Otra de las limitantes que por cuestión de presupuesto tenemos, es el uso de fotografías para el folleto, por eso mismo se decidió usar como opción la ilustración que es más económica, sin embargo se cuenta con un archivo fotográfico en la C.C.A. un poco limitado en variedad de imágenes pero se podría utilizar si fuera necesario, porque no ocasionaría gastos extras. Por último el mensaje debe ser global, para un público muy variado, con esto se pretende estimular la participación en la mayor cantidad posible de personas.

El cuanto al mercado que nos enfocaremos es muy extenso, pues por una parte debemos llegar a personas interesadas en su desarrollo cultural, al mismo tiempo cautivar a las personas que aún no están. Las características principales son las siguientes:

Tipo: Situación Socio-económica de todos tipos en ambos sexos.

El mercado potencial tiende a Desarrollarse culturalmente, visita exposiciones, talleres y eventos de ésta Casa de Cultura, pero queremos ampliar el espectro hacia personas que aún no conocen nada o algunas de las actividades de la C.C.A. Para la distribución del folleto final es importante considerar que en la Delegación de Azcapotzalco, los cambios en la demanda de los visitantes en recintos culturales cambia durante los periodos de vacaciones y los fines de semana. *(todo lo anterior son las limitantes básicas del proyecto).*

El elemento de proyección principal, es que la C.C.A. es la mejor oferta cultural que existe dentro de la delegación. Es un lugar donde la población se puede sentir familiarmente como en su propia casa. *(identificación de los elementos de proyección).*

La Disponibilidad tecnológica con la que contamos para proyectar dichos elementos son la computadora, papel, archivo fotográfico e histórico y todo el material propio para el desarrollo del ilustrador. *(Materiales e instrumentos)*

Después de éste punto, se da paso a la creatividad que es en sí el punto donde se vacía toda la información anterior a un diseño. Mucha gente piensa que la creatividad es un momento de inspiración divina en donde podemos crear cualquier cosa, lo cuál no es así, ya que la creatividad resulta mucho más facil cuando se tienen fundamentos para diseñar algo. por eso es importante seguir paso a paso una metodología que permita

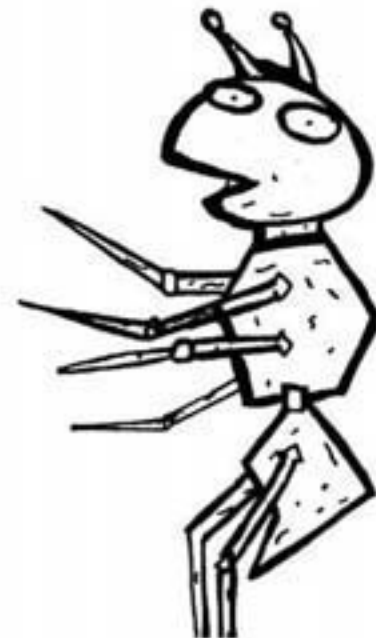
dar bases sólidas a nuestros diseños.

En este caso para la creatividad definiremos un elemento importante del proyecto, *el Gimmik*. El gimmik es una llamada de atención visual que logra dar personalidad a la propuesta permitiendo identificarla gracias a éste elemento.

Basados en la definición de la palabra "Azcapotzalco"(lugar de hormigas), el gimmik serán caricaturas de hormigas para todo el folleto. *(síntesis)*

Ahora pasemos a los bocetos:

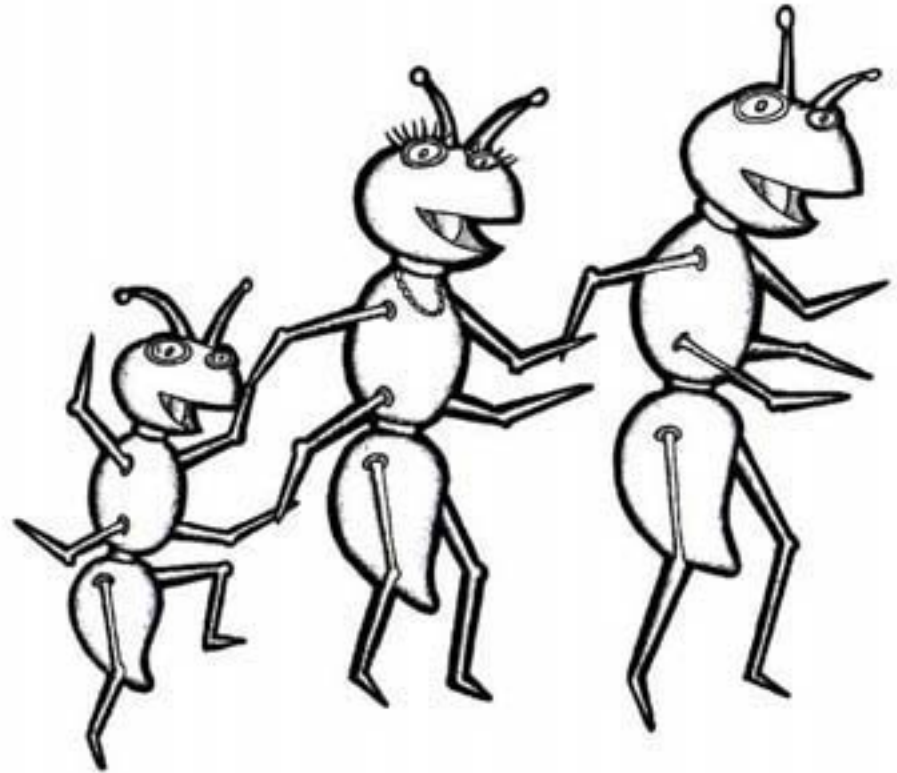
En principiotendremos que definir el estilo de las hormigas.



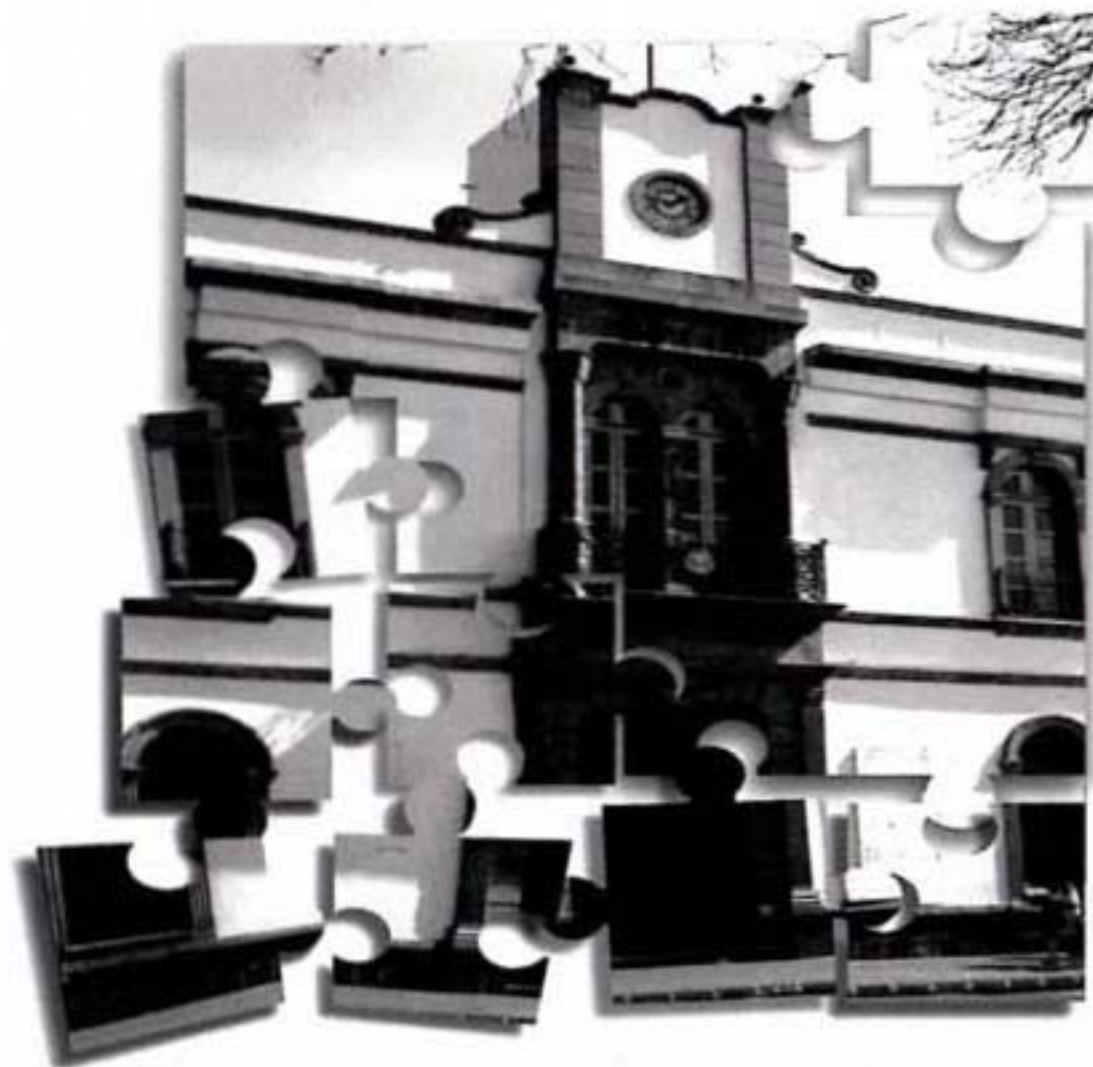


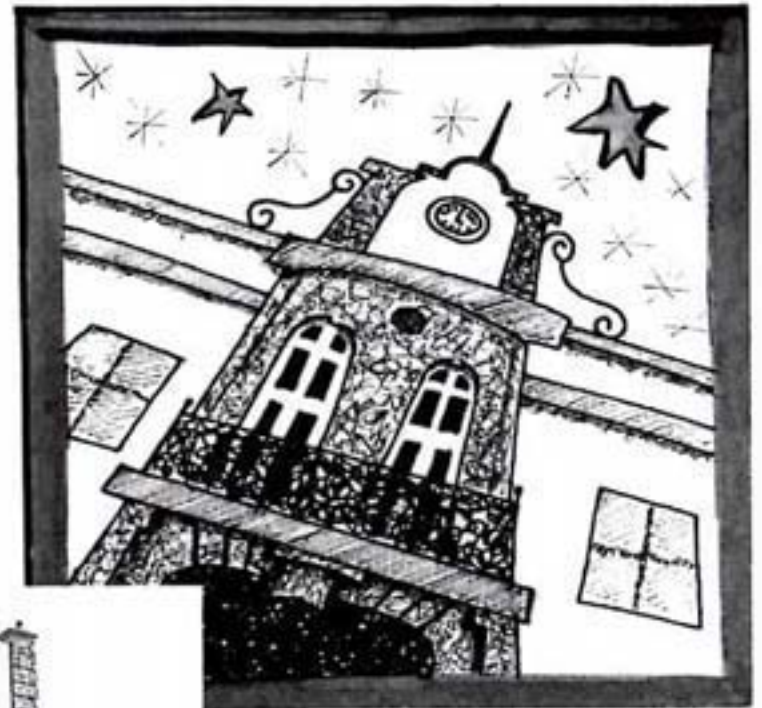
ESTILO

Este es el estilo que se busca en las caricaturas, con una actitud de alegría por visitar la Casa de Cultura. Un ambiente familiar como se observa en la ilustración de abajo

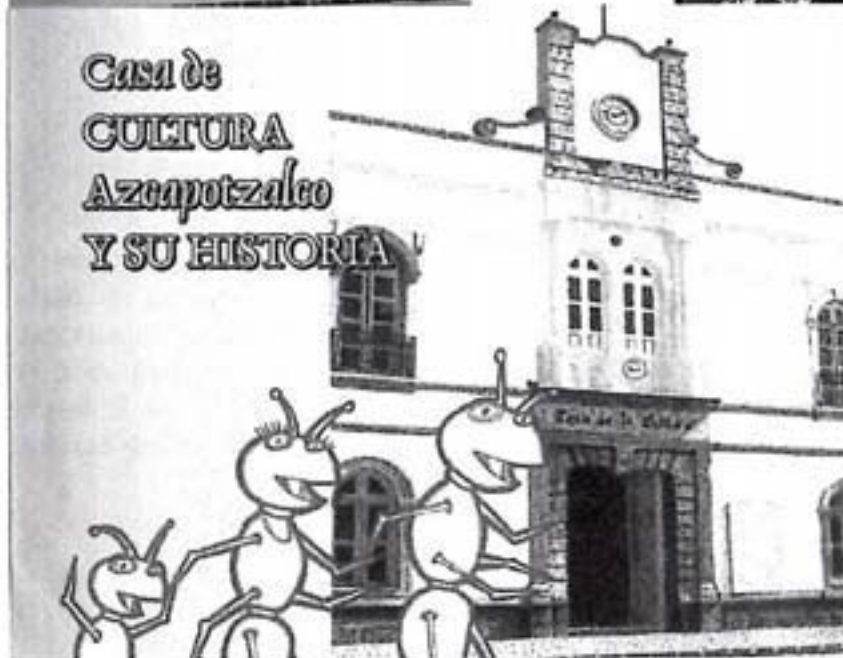


Para la ilustración de la portada se hicieron algunas pruebas de imagen en la que se representaría la fachada de la C.C.A.





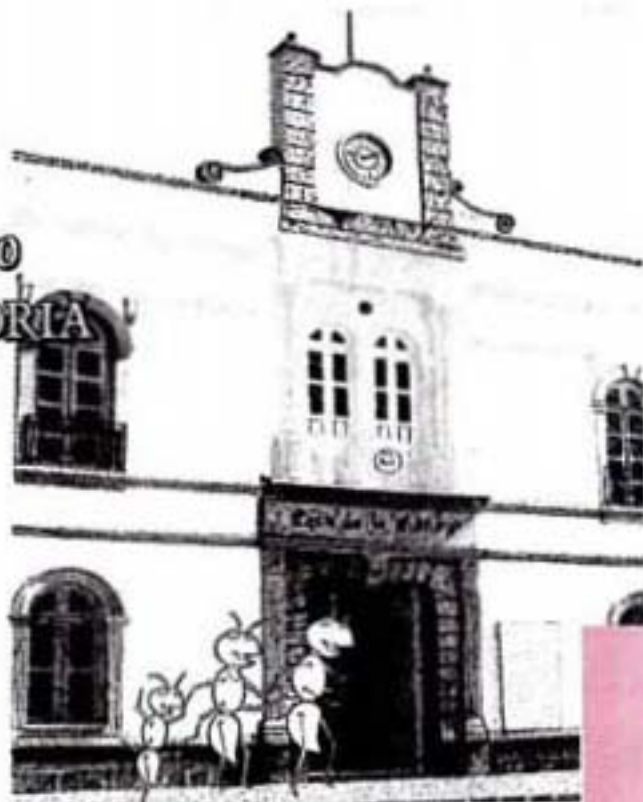
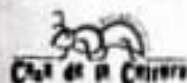
Casa de CULTURA Azcapotzalco Y SU HISTORIA



FORMATO

El formato del folleto se tenía pensado en un principio usar el tamaño carta por economía, debido a que probablemente sólo se pueda hacer una primera edición del mismo. las siguientes reproducciones serán hechas por fotocopias. El tamaño carta permite entonces no desperdiciar espacios. Pero como el folleto será impreso en papel couché de 70 X 95 cm.

Casa de CULTURA Azcapotzalco Y SU HISTORIA

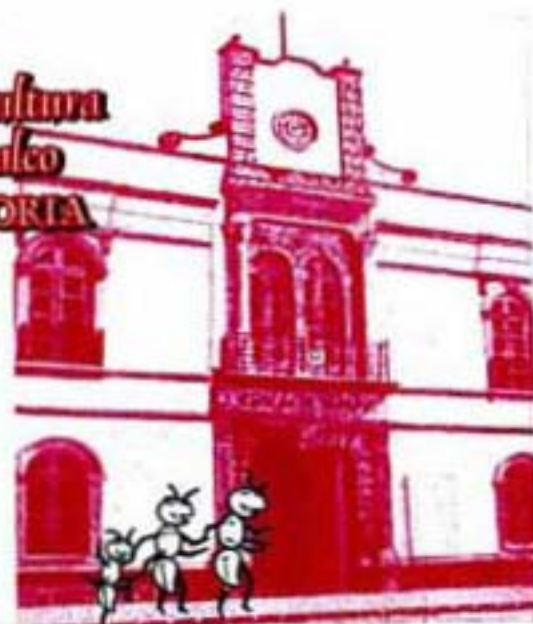
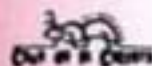


el tamaño carta provocaría desperdiciar papel. Se usará entonces un tamaño proporcionalmente más pequeño de 22.6 X 17.5cm. tamaño que se ajusta perfectamente al tamaño de los pliegos, con un mínimo de desperdicio.

COLOR

Los colores que se seleccionaron tanto para la portada como para los interiores es el pantone 174 CV y el negro, los dos colores se utilizarán es degradados o en gamas tonales para no utilizar cuatro tintas. Éstos colores se asemejan a los colores naturales de los tipos de hormigas que existen, lo que reforzará la imagen de las hormigas.

Casa de la Cultura Azcapotzalco Y SU HISTORIA

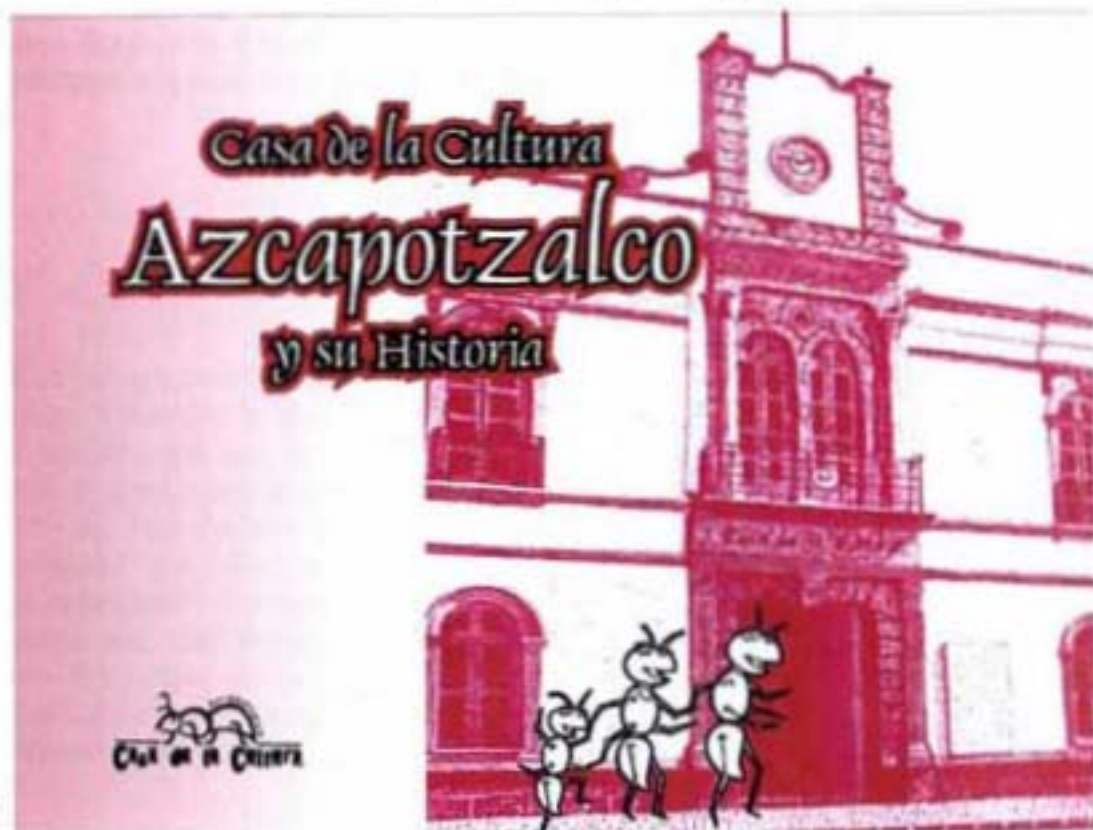


TIPOGRAFÍA

En el análisis de los folletos anteriores se observó que la fuente Times New Roman, no era la más adecuada para el propósito del folleto. Ahora se eligieron dos tipos de fuentes con trazos más libres, una de ellas la Dauphin aunque con patines produce un un efecto visual más agradable, Veremos a continuación las dos fuentes tipográficas.

DAUPHIN

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O
P Q R S T U V W X Z a b c d e f g
h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x
y z 1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . - ! " □
\$ % & / () = ? ¡ +



Boceto final de la portada para el folleto

ENVRO

ABCDEFGHIJKLMNÑOP
QRSTUVWXYZabcdefgh
ijklmñopqrstuvwxyz |
234567890..-!".\$%
ε/()=?¿+.

Como podemos ver estas dos fuentes tipográficas tienen un estilo más adecuado a la finalidad del folleto

Técnica de ilustración

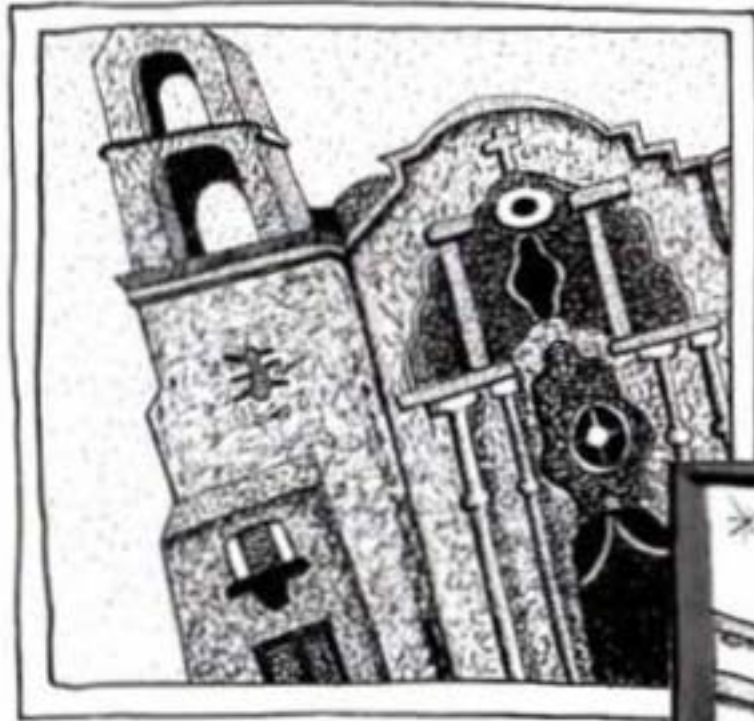
La técnica que se utilizó para producir las ilustraciones es plumilla, estilógrafo y bolígrafo. técnica basada en las texturas visuales, que nos da la oportunidad de crear efectos de escalas tonales con alto contraste, es fácilmente reproducible en cualquier medio de impresión. por otra parte además de ser una técnica con un estilo muy peculiar, es una de las técnicas que más domino. También se escogió esta técnica porque es una de las que no se reduce su calidad por ser de un sólo color, sobre todo a reproducirse en fotocopia.

Pasemos ahora a ver los bocetos para las ilustraciones de los interiores, en donde primero se buscó, experimentar con que tipo de tramado o textura visual sería más adecuada para representar cada una de las superficies que se pueden observar, como por ejemplo la piedra. En el ejemplo de la parte inferior se puede ver que el tramado utilizado no da un efecto bueno para la textura de la escultura.

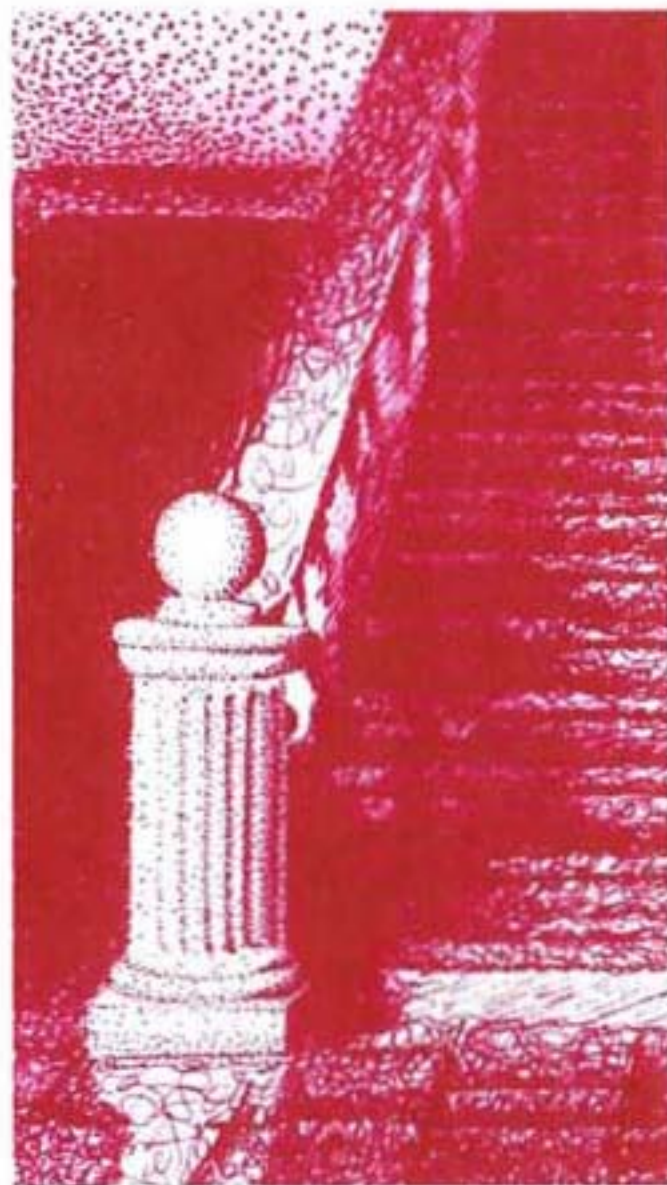


También se pensó en retomar imágenes deformadas de la Casa de Cultura Azcapotzalco.





Finalmente se decidió trazar con efectos de tramados y punteado, las texturas que resultan mucho más atractivas





El resultado final de la propuesta gráfica puede ser observado en el Dummy anexo a ésta tesis, el cual encontrará en la parte final.

Por último y referente a diseño editorial se utilizará una retícula basada en cuatro columnas que servirán para adaptar tanto el texto como las imágenes en diferentes tamaños y espacios, pero siempre con un orden justificado a la retícula.



lo largo de todo el proyecto de investigación podemos observar básicamente como conclusión, que es indispensable llevar a cabo un proceso metodológico para todo tipo de diseño gráfico. Ya que este nos ayudó a resolver de la forma más acertada posible, el problema de comunicación que se nos planteó.

En forma particular, la solución final a la que se ha llegado con el proyecto de rediseño del folleto para la Casa de Cultura de Azcapotzalco, ha mejorado en muchos aspectos los anteriores diseños.

En primer lugar, desde el principio se realizó la investigación necesaria para producir un documento como el presente. La ventaja sobre los anteriores, es que dicha investigación nos dió la pauta para resolver de forma más ordenada los problemas de comunicación que se tenían. Por otro lado el nuevo diseño se elaboró con una base reticular que visualmente nos brinda orden y estética. Se mejoró también al incluir ilustraciones tradicionales y caricaturas porque da mayor personalidad al documento en sí, que de igual manera proyecta la personalidad, la importancia y la labor cultural de la C.C.A. Así vemos que la ilustración es muy importante en la actualidad, quizás no en todos los casos sea la solución más adecuada, pero se ha demostrado en éste proyecto, que puede ser útil para resolver cualquier problema gráfico.

En cuanto a los elementos visuales propios de un folleto como lo son: la Tipografía, el color, las imágenes, los encabezados, etcétera. De cada uno se observaron sus deficiencias, para ser corregidas. La tipografía hace más amena la lectura, acompañada con imágenes ilustradas de algunos sitios importantes del lugar y caricaturas no tan formales, con lo que se logrará cautivar a un público de diferentes edades y costumbres. Todos los elementos que en forma individual fueron mejorados, logran en conjunto proyectar el mensaje que se planteó en un principio. Se tuvieron muchas limitantes que sin ellas se hubiera logrado otro resultado mejor o peor, pero se concluye que no por la falta de presupuesto, se justifica un diseño mal elaborado, pues el resultado final que se obtuvo a pesar de las limitantes, ha mejorado en mucho a los anteriores.

Finalmente el objetivo primordial se ha cumplido, pero hay que recalcar que harán falta apoyos como audiovisuales, carteles, volantes o algunos otros medios, para lograr de forma más amplia y prolongada dicho objetivo, que es el de difundir las actividades, al igual que la historia de la Casa de Cultura Azcapotzalco. Para llevar a cabo todo lo anterior se requerirá de nuevas investigaciones y análisis, para llegar a a buenos resultados con bajo presupuesto. Un proyecto así necesita de efectividad con el presupuesto que sea.

- *American Library Association.../et. al/ Reglas de Catalogación Angloamericana; OEA 1970.
- *Archivo de la Oficina de Turismo . Reseña General de la Casa de Cultura.
- *Archivo de la Subdelegación de Desarrollo Social. Casa de la cultura. 1996.
- *Arias, Leal, Manuel; Informe la Casa de Cultura e Infraestructura Cultural del D.F. México 1994
- *Arthur, Turnbull; Comunicación Gráfica. Edit. Trillas, México., 1990.
- *Azcapotzalco y su Historia, Folleto informativo. Gobierno de la Delegación Azcapotzalco.
- *Catálogo general internacional de Pinceles Rafael; 1993.
- *Catálogo NOUVEL, Products; 1991.
- *DALLEY Terence, Guía completa de ilustración y diseño. Blemé, Madrid 1981.----- ISBN. 84-7214-221-3.
- *Diccionario de Tipografías y las imprentas.
- *EUGERE Arnold, Técnicas de la ilustración. Leda, Barcelona 1982.----- ISBN. 84-7095-090-8.
- *ENAP, Unam; Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual (plan de estudio); 1998.
- *ENRIC Satue, El diseño gráfico. Alianza, Madrid 1988.----- ISBN. 84-206-7071-5.
- *Folleto informativo de la casa de Cultura de Azcapotzalco 1891-1991.
- *Foreste, Dominique; Dibujando para las Artes Gráficas. 1971.
- *Gren fell, David; Publicaciones Periódicas y Seriadas; OEA 1962,
- *Informe del Gobierno de 1996. Delegación Azcapotzalco.
- *Jennig, Simons,
- *Karch; Manual de las Artes Gráficas.
- *MAGNUN Gunther Hugo, Manual para dibujantes e ilustradores. Gili, Barcelona 1982.----- ISBN. 84-252-11115-8.
- *Manual Letraset; 1994
- *Mark Beach, Diccionario Enciclopédico de las Artes Gráficas.
- *MURRAY Ray, Manual de técnicas. Gili, Barcelona 1980.----- ISBN. 84-252-0963-3.
- *Nelson, roy Paul; Diseño de Publicaciones; Ed. Braun Company; Iowa 1982.

*Rojas Max, Espacios culturales: 1994

*Stan, Smith; Manual del Artista; Ed. Blume; España
1982.

*UNAM, Guía de Carreras. México, 1990.