

Benemérita Universidad Autónoma de Puebla

Colegio de Diseño Gráfico



**Álbum de estampas coleccionable para la promoción del arte  
en los niños de nivel primaria para obtener el título de licencia-  
do en diseño gráfico.**

López Ruíz Laura Isabel

Reyes Lobato Martha

Asesores:

Lobo Vázquez Elda Emma

Quiróz Hernández Yolanda

Primavera 2014



# ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	11
Antecedentes .....	11
Presentación del problema .....	13
Objetivos .....	15
Hipótesis .....	16
Justificación .....	16
	17
CAPÍTULO I: FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	17
Aprendizaje .....	23
Enseñanza .....	29
Arte .....	30
Pintura .....	31
Historia de la Pintura .....	47
Ilustración .....	47
Historia de la ilustración .....	62
Tipos y características de la ilustración .....	70
El álbum ilustrado infantil .....	79
Álbum Coleccionable .....	
CAPÍTULO II: ANÁLISIS ICONOGRÁFICO	85
CAPÍTULO III: FORMULATIVO PROPUESTA GRÁFICA	119
Proceso Metodológico y Gráfico .....	119
Proceso Creativo del personaje ilustrado .....	120
Proceso Creativo Editorial .....	121
Proceso Creativo del Álbum .....	129
Solución Gráfica .....	132
BIBLIOGRAFÍA	140
GLOSARIO	147



# INTRODUCCIÓN

## Antecedentes

Octavio Fernández, director del Museo Nacional de la Estampa maneja que el arte actualmente en México es considerado como un lujo, una actividad propia de ciertas clases sociales, un pasatiempo, una forma de aumentar el bagaje cultural y en contextos educativos una materia de “relleno” (2009: 17 [en línea]).

En el caso específico de México la enseñanza del arte es un tema amplio y de reciente interés, pues no es hasta el siglo XXI que la educación sobre las artes en las escuelas toma fuerza, esto debido a la reestructuración social que se sufre.

En el siglo XX se trató de difundir y organizar la educación artística en México. La primera muestra de esto se da en 1905 con la creación de la Secretaría de Instrucción Pública y Bellas Artes, pero con la revolución de 1910 este proyecto es abandonado y es hasta el año de 1947 cuando se crea el Instituto Nacional de Bellas Artes (INBA) y Literatura, el cual fungió como el primer registro de crecimiento en la educación artística. Posteriormente en los ochentas se creó la Subdirección General de Investigación y Educación, dentro del cual Reyes Heróles propuso la creación del Sistema Nacional de Educación Artística.

Sin embargo el INBA nunca pudo cumplir cabalmente con los cometidos para los que fue creado, entre otras cosas por la creación de organismos que duplican sus funciones. Esta duplicación o falta de aclaración de límites y responsabilidades afecta hoy a la educación artística. Nos referimos a la situación que guarda el Instituto desde su ley Orgánica respecto a la Secretaría de Educación Pública (SEP) (Durán, 1998: 413).

La SEP por su parte mediante la “Reforma Integral de la Educación Básica” del 2009 propone nuevas formas de aprendizaje y enseñanza y particularmente en lo que respecta al área de las artes.

Se orienta a propiciar el desarrollo y fortalecimiento de competencias artísticas, como son: percepción, estética, abstracción interpretativa y comunicación creativa. Esto se sustenta en la convicción de la pertinencia de mostrar un balance reciente de los contenidos, las prácticas y los procesos que se han producido en los organismos internacionales, los centros de investigación y los proyectos educativos en la última década en torno a las artes y su enseñanza en la educación básica (2011:13 [en línea]).

De acuerdo a esta reforma se atenderán cuatro disciplinas artísticas en la enseñanza de las artes; artes visuales, danza, música y teatro.

Donde la asignación de horas entre las distintas materias según el Plan Educativo actual de la SEP es la siguiente (fig. 1):

DISTRIBUCIÓN DEL TIEMPO DE TRABAJO PARA TERCER GRADO DE PRIMARIA		
ASIGNATURAS	HORAS SEMANALES MÍNIMAS	HORAS ANUALES MÍNIMAS
Español	6	240
Segunda Lengua: Inglés	2.5	100
Matemáticas	5	200
Ciencias Naturales	3	120
La Entidad donde Vivo	3	120
Formación Cívica y Ética	1	40
Educación Física	1	40
Educación Artística	1	40
<b>TOTAL</b>	<b>22.5</b>	<b>900</b>

FIG. 1 — Plan Educativo 2011 SEP, pag.82 [en línea].

Contemplando que los niños asisten cinco días a la escuela correspondería un total de 12 minutos diarios para cubrir el siguiente programa, por ejemplo en el caso de tercer grado de primaria (fig. 2):

TEMAS POR EL BLOQUES QUE CORRESPONDEN A CADA LENGUAJE ARTÍSTICO				
BLOQUE	ARTES VISUALES	EXPRESIÓN CORPORAL Y DANZA	MÚSICA	TEATRO
I	El círculo cromático.	Relaciones con objetos en el espacio general.	Las familias instrumentales.	El movimiento en el escenario.
II	Los colores primarios y secundarios.	Manipulación de objetos en el espacio personal.	Los instrumentos musicales de aliento y percusión.	Diseño de situaciones dramáticas.
III	La armonía cromática y el contraste complementario.	Encuentros con personas y objetos.	Los instrumentos musicales de cuerda y percusión.	Los diálogos para la caracterización de personajes.
IV	Las características del color.	Fundamentos de las danzas grupales.	La narración sonora.	Los rasgos característicos de un personaje.
V	El color como elemento expresivo.	Danza colectiva	Los planos de audición.	Representación de un personaje

FIG. 2 — Programas de estudio 2011 (Guía para el Maestro) Tercer Grado, pag.198 SEP [en línea].

## Presentación del problema

Con esta información se puede mostrar como la situación de la enseñanza de las artes se encuentra rezagada debido a la falta de organización, tanto para su enseñanza como para su aprendizaje, la carencia de atención y la poca importancia que se le presta es sumamente preocupante, pues si se quiere obtener los beneficios que el arte brinda a la sociedad, es necesario emprender con estas labores desde edades tempranas, como dice Dickie en *El círculo del arte*: el arte no es una actividad altamente especializada como lo sería cualquier otra ciencia como la física, en el sentido en que hacer arte es una actividad que está al alcance de casi todo el mundo. Para crear arte, diversas habilidades rudimentarias son necesarias, así como la capacidad de reconocer la naturaleza de dicha actividad. Estas habilidades manuales y comprensivas están al alcance de los niños muy pequeños.

“El arte no es solo técnica, es historia, es lenguaje de una época y cultura; el arte no es patrimonio de un solo hombre, es patrimonio de la humanidad” (Ros, 2004: 6). Por medio del arte el hombre satisface necesidades natas de su naturaleza como son la búsqueda de la estética y la manifestación de su cultura, forma de pensar, creencias, conocimientos y personalidad.

## Objetivos

### General

Contribuir a la enseñanza y aprendizaje de las disciplinas artísticas en los niños, por medio de una serie de álbumes ilustrados de estampas coleccionables.

### Específicos

- \* Puntualizar qué es el aprendizaje y los estilos de aprendizaje.
- \* Definir y analizar la enseñanza en la educación básica, primordialmente la enseñanza de las disciplinas artísticas.
- \* Definir qué es el arte.
- \* Determinar qué es la ilustración.
- \* Explicar qué es un álbum coleccionable.
- \* Generar la propuesta gráfica de un álbum coleccionable de estampas ilustrado.

## Hipótesis

Mediante la creación de un álbum ilustrado de estampas coleccionable se promoverá aumentar el acercamiento e interés de los niños al conocimiento del arte.

## Justificación

El arte no debe ser considerado solamente un problema de mapa curricular en las escuelas, puesto que si así fuese analizado, se estaría minimizando la importancia y alcance de todas las disciplinas que el arte abarca. De esta forma se manifiestan diferentes razones del por qué la difusión del arte es de evidente importancia y medio de desarrollo individual en varios aspectos del desarrollo humano en edad escolar. A continuación se menciona cada una de éstas, siendo todas y cada una, resultado de un previo análisis.

1.- Se expone la importancia de este proyecto para la sociedad en la necesidad de lograr que desde temprana edad se comprenda que el arte además de ser una forma de entretenimiento sano, éste en comparación con el entretenimiento actual (televisión-videojuegos), también es un indicador de progreso o por el contrario decadencia en las diferentes sociedades de una época, ya que se ha demostrado que mientras más tiempo se le asigna a la enseñanza del arte existe un mayor equilibrio en el desarrollo económico, las características de la región y la integración política internacional, así también se puede saber que el arte fomenta la educación e incrementa el nivel cultural de una sociedad, y permite el conocimiento de nuevas formas de entendimiento como es el caso de la estética, las teorías del arte y la historia del arte, logrando así la sensibilidad en el ser humano para comprender a los suyos.

2.-Se plantea que la enseñanza de las artes en los niños ayuda a que éstos se relacionen e interactúen mejor con el medio en el que se desarrollan. Esto debido a la forma en que el cerebro se activa: el cerebro tiene dos hemisferios (derecho e izquierdo). En la mayoría de las personas la parte cerebral dominante es la izquierda, ésta se relaciona con la parte verbal, lingüística, la comprensión del habla, razonamiento lógico, abstracciones, resolución de problemas numéricos, aprender información teórica, etc., debido a que los estudios apuntan a que se trata del hemisferio dominante, es el que se ha estudiado más, y por ende, en el que mayor atención se ha procurado en el campo del aprendizaje. El hemisferio derecho del cerebro está relacionado con lo no verbal, esta área abarca la percepción del espacio, emociones, intuición, reconocimiento y recuerdo. El individuo que estudia, piensa, recuerda y aprende

por medio de imágenes, es más creativo e imaginativo. Es aquí donde el arte toma fuerza, pues éste favorece en el niño una visión creadora y abierta que lo motiva a participar de manera activa en el mundo en el que interactúa y convive; de manera particular, se considera, que se favorecen procesos cognitivos, como la memoria, la concentración, la atención y la creatividad, entre otros. En la esfera emocional se potencia la expresión de los sentimientos, la autoestima, el autoconcepto, la confianza en sí mismo y la seguridad; además, se comporta como eje articulador y aporta elementos para el aprendizaje de otras materias del currículo en tanto que beneficia, entre otros, la capacidad lectora.

3.-Por último como diseñadores gráficos es importante realizar éste proyecto porque se considera que si desde una temprana edad se inculca la cultura y la valoración por las artes, en específico las artes visuales, existirá una mejor comprensión por parte del cliente hacia el diseñador y por ende una mejor relación entre ambos, el cliente será capaz de inferir la importancia entre concepto –funcionalidad –estética. Otra razón no menos importante es que: si el cliente tiene una cultura visual amplia, pues se le ha formado desde pequeño, será capaz de exigir más al diseñador, el cual tendrá que superarse realizando trabajos de mayor calidad.



# CAPÍTULO I

## FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### APRENDIZAJE

Aprender significa “obtener conocimiento a través de la experiencia”. Existen distintas formas de aprender, es decir variadas formas de conocimiento. La primera con la que contamos es la memoria, la forma de obtener conocimiento más simple y sencilla, puesto que se trata de un registro de sucesos cronológicos.

Cuando existe un cambio en la conducta de un individuo debido a la repetición de ciertas experiencias en una situación en particular, se produce el aprendizaje.

Sin embargo sólo se considera aprendizaje si este cambio no se da debido a sus tendencias de respuesta innata, su maduración o estados temporales. Se piensa que esta forma de conducta se establece en el sistema nervioso de todos los miembros de la especie, independientemente de la experiencia de cada uno. En cuanto a la maduración, ésta es el principal obstáculo para denominar a una conducta aprendizaje, pues si cierto patrón de conducta se desarrolla naturalmente se dice que la conducta fue establecida en el sujeto por medio de maduración, no de aprendizaje (Bower, 1989).

## ¿Cómo funciona el aprendizaje?

Las funciones neuroevolutivas son las herramientas básicas que sirven para aprender y para destinar correctamente lo aprendido. El cerebro está lleno de funciones neuroevolutivas y gracias a la enorme cantidad de combinaciones entre ellas se permite aprender aptitudes precisas para realizar actividades diarias, como la capacidad para memorizar, el ejecutar actividades motrices o el comunicarse.

De igual manera existe también lo que se le conoce como disfunciones neuroevolutivas o cuota de fallos, la mayoría de las veces estas disfunciones no afectan en la superación de los niños, ya que los padres y las escuelas se encargan de solucionar estos problemas antes de que se salgan de control (Levine, 2002).

Asimismo para favorecer el buen desarrollo de las funciones neuroevolutivas se divide en ocho categorías llamadas como constructos neuroevolutivos o sistemas mentales, los cuales dependen los unos de los otros para que se origine un buen aprendizaje.

### 1.- El sistema de control de la atención

“La atención es el centro de administración del cerebro, la sede central de los reguladores mentales que patrullan y controlan el aprendizaje y la conducta” (Levine, 2002: 37).

Los controles de la atención distribuyen la energía en el cerebro para poder realizar completamente alguna actividad o actividades a lo largo del día; otros controles lentifican el pensamiento para poder ejecutar tareas más precisas de manera eficaz y competente. En el caso de los niños es muy cambiante la frecuencia y la eficacia de sus controles de la atención (Levine, 2002).

### 2.- El sistema de la memoria

La vida diaria es un ejercicio para la memoria con todos los distintos tipos de cosas que intentamos



FIG. 3 — Aprendizaje con imágenes [en línea].

recordar, pero es durante la etapa de formación cuando el esfuerzo es mayor para la memoria.

“Lo irónico es que hay muchos estudiantes con una memoria extraordinaria que tienen éxito en los estudios limitándose a repetir como loros información de carácter factual” (Levine, 2002: 39), mientras que niños más capaces de entender que de recordar las cosas fracasan en los estudios.

### 3.- El sistema lingüístico

La facilidad para distinguir los diferentes sonidos de la lengua, la capacidad para leer y la velocidad de comprensión, el usar nuevas palabras, el poder expresarse correctamente hablando y por escrito

y el aprender otro idioma son ejemplos de la capacidad verbal en las actividades escolares.

Los niños con problemas en estos talentos, por muy leve que sea, tienden a padecer complicaciones para tener éxito en las escuelas y frecuentemente el problema pasa desapercibido (Levine, 2002).

#### **4.- El sistema de ordenación espacial**

“El objetivo de este sistema es permitirnos organizar información en una gestalt, una pauta visual o una configuración” (Levine, 2002: 39).

La ordenación espacial funciona gracias a la relación entre los ojos y el cerebro, lo que permite el poder examinar y reconocer formas, conocer su posición y organizar los objetos cotidianos diferenciándolos unos con otros. “En un plano más complejo, la ordenación espacial nos permite pensar con imágenes” (Levine, 2002: 40)(fig. 3).

#### **5.- El sistema de ordenación secuencial**

Este sistema está muy relacionado con el anterior, ya que “nos ayuda a tratar las cadenas de información que entran o salen de nuestra mente dispuestas en una secuencia o en un orden muy concreto” (Levine, 2002: 40).

Las instrucciones de los profesores en clase, los pasos para realizar una operación matemática o el recordar un número de teléfono son los ejemplos más comunes en la etapa escolar; y en la vida cotidiana el poder organizar, calcular, distribuir el tiempo y su paso constituye la capacidad de ordenación secuencial.

#### **6.- El sistema motor**

El sistema motor controla la relación entre el cerebro y los músculos del cuerpo.

En los niños es muy importante la coordinación motriz ya que les permite realizar toda clase de actividades desde escribir, tocar algún instrumento o destacar en algún deporte, lo que les da la posibilidad de mejorar su autoconfianza (Levine, 2002).

#### **7.- El sistema del pensamiento de orden superior**

Este sistema compone la verdadera capacidad de pensamiento, ya que implica el poder razonar lógicamente y resolver problemas, adquirir y aplicar conceptos, el entender y aplicar reglas o formulas y el entender una idea compleja (Levine, 2002).

“El pensamiento superior también incluye el pensamiento crítico y el pensamiento creativo” (41).

#### **8.- El sistema del pensamiento social**

En los niños las aptitudes sociales tienen un papel muy importante en el mundo escolar y la relación con sus compañeros es una fuente de confianza o vergüenza entre ellos (Levine, 2002).

Hay niños que desde muy pequeños tienen la capacidad para socializar en ambientes nuevos, el crear amistades y conservarlas, pero existen casos que tienen que aprender a relacionarse con nuevas personas o conservar las amistades con las que ya cuenta, así como el poder trabajar en equipo.

No está demás mencionar que los sistemas neuroevolutivos de no aplicarse correctamente se estropean, así como para obtener buenos resultados todos deben trabajar en conjunto.

### **Estilos de aprendizaje**

Como punto de partida se puede decir que los estilos de aprendizaje son un conjunto de estrategias de aprendizaje condicionalmente estables que el niño utiliza dependiendo la tarea que realice (González, 2002) (fig. 4).

Es indudable que todos los niños aprenden de forma diferente, algunos prefieren un determinado ambiente, procedimiento, grado de estructuración, etc. La investigación sobre los estilos de aprendizaje se incorpora en el



FIG. 4 — Las imágenes como elementos de apoyo para adquirir conocimiento [en línea].

prototipo cognitivista, el cual se centra en lo que se ha dado en llamar el aprendizaje como construcción de significado. Desde este planteamiento, el aprendizaje no se puede reducir a adquisición de conocimientos, sino que el niño debe construirlos usando su experiencia previa (Segovia y Beltrán, 1998).

“El aprendizaje es un proceso constructivo, es decir, las actividades de aprendizaje están orientadas a la construcción de significados por parte del propio sujeto” (González, 2002: 101). Así también existe un debate entre los conceptos de: estilos de aprendizaje y estrategias de aprendizaje, para algunos autores son conceptos sinónimos considerando los estilos de aprendizaje como reflejo de diferentes formas de pensar, percibir, estudiar, memorizar, resolver problemas, etc. (Entwistle, 1981). Para otros, sin embargo, los estilos de aprendizaje tienen un carácter más general, incluyendo también factores afectivos y fisiológicos (Gallego y Honey, 1997).

Se puede deducir, por tanto, que si bien no existe acuerdo entre los autores, los conceptos de estilos de aprendizaje y estrategias de aprendizaje son diferentes entre sí pero sin duda están relacionados.

De igual manera que ocurre con la definición del término “estilos de aprendizaje”, cuando se analizan las posibles clasificaciones aparece una gran diversidad de modelos acordes con los planteamientos teóricos de los autores (González, 2002: 103).

### **Estilos de Aprendizaje según Kolb (1988)**

**Acomodador:** Se ajusta a los eventos inmediatos, aprende haciendo las cosas, aceptando riesgos y actúan por sus sentimientos más que por un análisis lógico.

**Divergente:** Son creativos, formadores de alternativas y exploran los problemas. Sobresalen por su habilidad para ver las situaciones desde

diferentes puntos de vista y establecer muchas relaciones en un tono significativo. Aprenden de experiencias precisas y de observaciones atentas.

**Convergente:** Lo que se antepone en este estilo de aprendizaje son los conceptos abstractos y la experimentación activa. Determinan bien los problemas y posteriormente toman decisiones, empleando el razonamiento hipotético deductivo.

**Asimilador:** Su aprendizaje se basa en una observación especulativa así como el desarrollo de conceptos abstractos. Piensan de manera inductiva y sobresalen por su talento para crear modelos abstractos y teóricos (1988).

### **Estilos de Aprendizaje según Schmeck, Geisler - Breinstein (1989)**

**Procesamiento profundo:** Requiere reflexión, es abstracto, lógico y teórico.

**Procesamiento elaborativo:** Igualmente requiere reflexión, sin embargo, es experimental y autoexpresivo.

**Retención de datos:** Está dirigido a la retención de datos necesarios para realizar con éxito pruebas de elección múltiple.

**Método de estudio:** Está compuesto por aquellas facultades que se aplican cuando se analiza un tema, como subrayar, recopilar notas y/o apuntes.

### **Estilos de Aprendizaje según Entwistle (1988)**

**Holístico:** Se considera que existe una preferencia por emprender la tarea desde la perspectiva más extensa posible y utilizar la imagen visual y la destreza personal para desarrollar la interpretación. Es semejante al estilo descrito como divergente.

**Secuencial:** El aprendizaje se realiza paso a paso, concibe prudente y críticamente la información, utiliza la lógica y la intuición. Es semejante al estilo convergente (1988).

### **Estilos de Aprendizaje según Honey y Momford (1986)**

**Activo:** Se compromete plenamente y sin prejuicios en las nuevas prácticas. Se envuelve en la tarea de los demás y concentra a su alrededor todas las actividades.

**Reflexivo:** Considera todas las opciones antes de actuar, reúne datos y los estudia con detenimiento. Observa su entorno y los que lo rodean y mantiene una ligera distancia.

**Teórico:** Adapta e incorpora las observaciones dentro de teorías lógicas y complejas. Prefiere el análisis y la síntesis. **Pragmático:** Le interesa actuar con rapidez y firmeza sobre aquellas ideas y proyectos que resulten atractivos, confían en sí mismos (1988).

### **Estilos de Aprendizaje según Stenberg (1990)**

**Legislativo:** Implica crear, y planificar ideas. Actividades creativas pero basadas en la planificación.

**Ejecutivo:** Seguir normas establecidas. Inclination por tareas estructuradas y definidas.

**Judicial:** Examinar, inspeccionar y controlar las actividades, las cuales conllevan evaluación y crítica (1990).

En relación con esta última clasificación, Beltrán señala que las personas no presentan un estilo exclusivo, sino que tiende a uno u otro dependiendo de la situación en la que se encuentre o de los campos de la actividad (1993).

### **Estilos de Aprendizaje según Marton, Hounsell y Entwistle (1984)**

**Profundo:** Se caracteriza por la intención de comprender, la interacción con el contenido, la relación de las nuevas ideas con el conocimiento anterior, la relación de los conceptos con la experiencia cotidiana y el examen de la lógica del argumento.

Superficial: Se determina por la pretensión de sacar las notas más altas, el poner atención a pistas, así como el asegurarse de utilizar los materiales adecuados y la preocupación por las condiciones de estudio (1984).

### La influencia del estilo de vida en los estilos de aprendizaje

Muchos aspectos de la vida contemporánea dificultan el desarrollo de funciones neuroevolutivas esenciales.

En primera se encuentran todos los efectos de las experiencias con medios electrónicos y que son parte de la violencia que éstos muestran, también así la pasividad en la que sólo se mira el computador mientras se está acostado comiendo, reduciendo de este modo las oportunidades de pensar en forma creativa, de meditar a fondo y de dedicarse a otras aficiones que fortalezcan la mente.

En segunda los efectos de los juegos electrónicos no contribuyen al desarrollo intelectual, aunque se puede tener un efecto positivo en la coordinación entre las manos y la vista y en la ordenación espacial.

En tercera el uso del internet no se queda atrás, por un lado se sabe navegar y buscar datos concretos pudiendo llegar a ser una potente técnica de investigación pero existen quienes bajan la información tal cuál sin comprenderla.

En cuarta el lenguaje simple y burdo que caracteriza la música no permite a los niños fortalecer las aptitudes verbales por ser muy cotidiano en lugar de jugar con las palabras y expresar frases con ingenio, además las líneas melódicas se repiten y no fortalecen la capacidad de ser retener pautas en la memoria.

En quinta el saltarse el desayuno, excederse y enviarse en chucherías puede pasar factura al desarrollo de cerebro y energía mental. Incluso la vida nocturna como por ejemplo la televisión, el internet, la vida social hacen que los deberes y actividades educativas parezcan imposiciones.

Y por última existe un estado que se llama éxtasis visual-motor donde los niños obtienen un placer excesivo de los movimientos del cuerpo por el espacio. Estas actividades son positivas en cuanto a diversión pero pueden llegar a ser peligrosas para la salud mental cuando hay un exceso (Levine, 2002) (fig. 5).



FIG. 5 — Juegos electrónicos como distractores en el desarrollo intelectual [en línea].



FIG. 6 — Actualmente en México los nuevos métodos de enseñanza se ven regidos por las reformas hechas a la educación [en línea].

## ENSEÑANZA

El concepto de enseñanza hace referencia a la acción y efecto de enseñar, instruir, educar e ilustrar con normas y/o habilidades. Así también la enseñanza es una actividad donde se transmiten conocimientos, valores e ideas mediante una interacción de tres elementos; el profesor, docente o maestro; el alumno o estudiante; y el objeto de conocimiento.

La costumbre enciclopedista supone que el profesor es la fuente del conocimiento y el alumno, un simple receptor ilimitado del mismo. Bajo esta concepción, el proceso de enseñanza es la transmisión de conocimientos del docente hacia el estudiante, a través de diversos medios y técnicas. Sin embargo en la actualidad el docente es un facilitador del conocimiento y por medio de un proceso de interacción actúa como enlace entre el conocimiento y el estudiante. Asimismo el alumno acapara la iniciativa en la búsqueda del saber y se compromete con su aprendizaje (fig. 6).

Como transmisión de conocimientos la enseñanza se basa en la percepción, esencialmente por medio de la elocuencia y la escritura. El

apoyo en textos y las técnicas de participación, la exposición del docente, y el debate entre los estudiantes son algunos aspectos en que se concreta el proceso de enseñanza. De igual forma con el avance científico, la enseñanza ha incorporado las nuevas tecnologías haciendo uso de otros canales para transmitir el conocimiento, como el video e Internet. La tecnología también ha potenciado el aprendizaje a distancia y la interacción más allá del hecho de compartir un mismo espacio físico. Si bien, la enseñanza suele ser relacionada solo con ciertos ámbitos académicos, cabe señalar que no es el único medio de aprendizaje. (Definicion.de, 2012 [en línea]).

## La enseñanza en México

En la Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos, en el Artículo 3º menciona lo siguiente:

“La educación que imparta el Estado tenderá a desarrollar armónicamente, todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la Patria, el respeto a los derechos humanos y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia.”

Además en este mismo Artículo sección C indica que:

“Contribuirá a la mejor convivencia humana, a fin de fortalecer el aprecio y respeto por la diversidad cultural, la dignidad de la persona, la integridad de la familia, la convicción del interés general de la sociedad, los ideales de fraternidad e igualdad de derechos de todos, evitando los privilegios de razas, de religión, de grupos, de sexos o de individuos...”

Actualmente en México los nuevos métodos de enseñanza se ven regidos por las reformas hechas a la educación y que se implementan en los planes de estudios de educación básica, media y superior.

Estos planes definen las nuevas competencias, el perfil de egreso, los estándares Curriculares y los aprendizajes esperados en los estudiantes.

Dentro de esta nueva visión se tiene como objetivo participar en la formación de un ciudadano democrático, crítico y creativo; necesario para la sociedad mexicana del siglo XXI. Este plan sustenta principios pedagógicos necesarios para la implementación del currículo y el éxito en el aprendizaje, los cuales son:

### 1. Centrar la atención en los estudiantes y en sus procesos de aprendizaje

Es importante que la parte central y el referente dentro del aprendizaje siempre sea el estudiante, pues sólo de esta forma se estimulará en él la disposición y capacidad para continuar aprendiendo, generar más habilidades, solucionar problemas, desarrollar un pensamiento crítico y comprender a lo largo de su vida.

### 2. Planificar para potenciar el aprendizaje

La forma en que se dosifica el aprendizaje es un elemento principal para un desarrollo exitoso de las competencias en los estudiantes (fig. 7).

Esta organización se debe llevar a cabo mediante diversas formas de trabajo, como por ejemplo situaciones y secuencias didácticas, proyectos, etc. todas con el objetivo de presentar desafíos intelectuales a los alumnos y que a su vez generen alternativas de solución.

### 3. Generar ambientes de aprendizaje

El espacio destinado al desarrollo e interacciones para posibilitar la educación se denomina ambiente de aprendizaje. En este espacio es de vital importancia la forma en que el docente actúe para emplearlos y construirlos.

Se deben tomar en cuenta distintos aspectos para la construcción de un ambiente de aprendizaje óptimo:



FIG. 7 — Se deben tomar en cuenta distintos aspectos para la construcción de un ambiente de aprendizaje óptimo [en línea].

- La claridad respecto del aprendizaje que se espera logre el estudiante.
- El reconocimiento de los elementos del contexto: la historia del lugar, las prácticas y costumbres, las tradiciones, el carácter rural, semirural o urbano del lugar, el clima, la flora y la fauna.
- La relevancia de los materiales educativos impresos, audiovisuales y digitales.
- Las interacciones entre los estudiantes y el maestro (SEP, 2011: 28 [en línea]).

#### 4. Trabajar en colaboración para construir el aprendizaje

Cuando se habla de trabajo colaborativo se refiere a la inclusión de estudiante y maestros con el fin de generar un aprendizaje colectivo, esto mediante acciones que conlleven al descubrimiento, búsqueda de soluciones, coincidencias y diferencias.

Es necesario que la escuela promueva el trabajo colaborativo para enriquecer sus prácticas considerando las siguientes características:

- Que sea inclusivo.
- Que defina metas comunes.
- Que favorezca el liderazgo compartido.

- Que permita el intercambio de recursos.
- Que desarrolle el sentido de responsabilidad y corresponsabilidad.
- Que se realice en entornos presenciales y virtuales, en tiempo real y asíncrono.

#### 5. Poner énfasis en el desarrollo de competencias, el logro de los estándares curriculares y los aprendizajes esperados

Dentro de los principales propósitos del sistema de educación básica se busca el favorecer el desarrollo de competencias, la cual se define como: la capacidad de responder a diferentes situaciones, e implica un saber hacer (habilidades) con saber (conocimiento), así como la valoración de las consecuencias de ese hacer (valores y actitudes) (SEP, 2011: 29 [en línea]).

Los estándares curriculares son parámetros que describen los logros y las expectativas que se tienen de los alumnos cuando terminen un periodo escolar, referentes a su aprendizaje. Todo este compendio se organiza mediante asignatura-grado-bloque. De forma adjunta estos constituyen un referente nacional e

internacional para conocer el avance de los estudiantes durante su paso por la educación básica. Los aprendizajes esperados son los logros en términos de conocimiento, habilidades, actitudes y valores que se busca el alumno obtenga gradualmente a lo largo de un curso.

### 6. Usar materiales educativos para favorecer el aprendizaje

Además del ya siempre utilizado libro de texto (fig.8), en la sociedad actual existen ya diversos formatos y medios educativos que permiten abordar el aprendizaje desde distintas perspectivas, entre ellos podemos mencionar:

- Acervos para la Biblioteca escolar y la Biblioteca de aula. Contribuyen a la cultura de la escritura, la habilidad lectora, permiten la concentración y la discusión.
- Materiales audiovisuales, multimedia e internet. Principalmente ayudan a generar un entorno variado y rico en experiencias, para que cada estudiante creé su propio aprendizaje.
- Materiales y recursos educativos informáticos. Su flexibilidad permite que sean utilizados no

sólo dentro del aula de clase. La principal ventaja de estos medios didácticos es que pueden ser disfrutados y explorados por el alumno en su tiempo libre y a partir de ellos crear redes de aprendizaje y la integración de comunidades donde el maestro funciona sólo como un mediador para el uso apropiado de éstos (SEP, 2011 [en línea]).

### ¿Cómo contribuye la enseñanza del arte al desarrollo y perfeccionamiento de la mente humana en todas sus áreas?

Para empezar se debe recordar que en ningún campo de estudio se produce enseñanza ni aprendizaje sin el uso práctico de imágenes. Existen por un lado las que son fieles a la realidad o figurativas (fotografías, ilustraciones científicas etc.) y aquellas que se mantienen en un nivel sumamente abstracto como tablas estadísticas o mapas, demostrando así que, para fines prácticos su función es más sofisticada que la de proveer

FIG. 8 — Además del ya siempre utilizado libro de texto, en la sociedad actual existen ya diversos formatos y medios educativos que permiten abordar el aprendizaje desde distintas perspectivas [en línea].



duplicados fieles, pues en muchos casos lo que se busca es no sólo mostrar un objeto como tal sino sus propiedades relevantes.

Si un estudiante enfrenta problemas para reconocer estas particularidades en una imagen cualquiera, la práctica en el análisis de obras artísticas podría ayudarlo a enfrentar estos problemas estructurales e inevitablemente trascender las disciplinas particulares, pues, enfrentándolo en un terreno tangible como lo es la organización perceptiva, muy probablemente adquirirá destrezas para abordar problemas organizativos en otros ámbitos de su vida (Arnheim, 1993:53).

De ahí que el arte ayude a afrontar la confusa abundancia de las experiencias que abruman al humano cuando viene al mundo.

Con lo dicho se intenta dejar claro que la mayor aportación del arte a la formación humana es el cultivo de la intuición, pues la producción activa y la apreciación de arte se basan en ella.

## ¿Por qué la enseñanza del arte desde edades tempranas?

### La relación de la intuición con el intelecto

La mente joven, antes de crear definiciones definitivas, clasifica lo que ve, según sus aspectos en común, a pesar de que en algunos otros son distintos entre sí, a esto Arnheim le llamó "concepto perceptivo". El desarrollo de estos conceptos implica identificación, clasificación y sensibilidad a la expresión dinámica; es decir, intuición. Cuando el niño posee estos "conceptos perceptivos" ocurre más adelante una evolución importante, pues de ser completamente generados por la intuición, éstos se estabilizan y se componen de conjuntos de rasgos estandarizados. Así la mente se pone en contacto con sus primeros "conceptos intelectuales" y estos son ciertamente los conceptos

requeridos en la lógica y la ciencia, siendo así de un inmenso valor para el pensamiento humano. Esta interdependencia de intelecto y percepción intuitiva tiene consecuencias fundamentales para la educación general y exige que en la enseñanza y el aprendizaje de cada materia se obligue al intelecto y a la intuición a interactuar (1993:49).

Las funciones del arte son múltiples, mutables, combinables entre sí y dependientes de un contexto: el entorno el que se crea la obra de arte, aquel en el que se presenta o el grupo social que la observa.

Ya que el arte carece de un valor de uso inmediato e intrínseco que lo defina y restrinja, su utilidad le es dada arbitrariamente y se puede manipular, así las obras de arte, a lo largo de la historia, han cumplido funciones múltiples, mutables, combinables entre sí y dependientes de un contexto, pero siempre en torno de un grupo social.

### Entre las principales funciones se tienen:

- Función mágico-religiosa. Es el uso del arte ligado a los rituales mágicos para los que se produce. Se cree que esta es la función principal del arte primitivo.
- Función estética. Impera la función estética cuando la obra de arte gira en torno al concepto de belleza como, por ejemplo, en la representación de ideales estéticos de la Antigua Grecia.
- Función ideológica. Se transmiten los pensamiento de un movimiento (social, político, religioso...) a través de la obra de arte. Pueden ser los pensamientos del artista o los de quienes han encargado la obra.
- Función conmemorativa y de promoción. Un arte frecuentemente usado dentro de la propaganda política para la exaltación de triunfos y la divinización de figuras históricas como en la Antigua Roma.

## CAPÍTULO I

- Función pedagógica. Las clases dirigentes, como las órdenes religiosas durante la Edad Media, encargan al artista representaciones que ilustren sus mensajes para adoctrinar al grueso de la población que no sabía leer.
- Función de registro, análisis y expansión de la realidad. El artista investiga su entorno y muestra la información que ha recopilado a través de la obra de arte. El estrecho vínculo entre la producción de arte y su contexto histórico permiten que, aunque el registro de su entorno no haya sido una prioridad para el artista, a través de las obras de arte se pueda obtener información de la cultura de la que proviene.
- Función modeladora de la sensibilidad. La contemplación de obras de arte enriquece y da forma a la sensibilidad artística del espectador.
- Función ornamental. El arte se usa para transformar un espacio.
- Función mercantil. Las obras de arte tienen un valor de cambio y el arte se convierte en un producto más. Con esta función aparecen intermediarios que ponen en circulación las obras (marchantes, galerías, casas de subastas, etc.) y crece la distancia entre el artista y el público general.
- Función de discriminador social. Cuando se compra arte caro se adquiere un prestigio directamente relacionado con la capacidad de pagar grandes sumas por un objeto que es innecesario y que carece de utilidad aparente (Lasso, 2012 [en línea]).

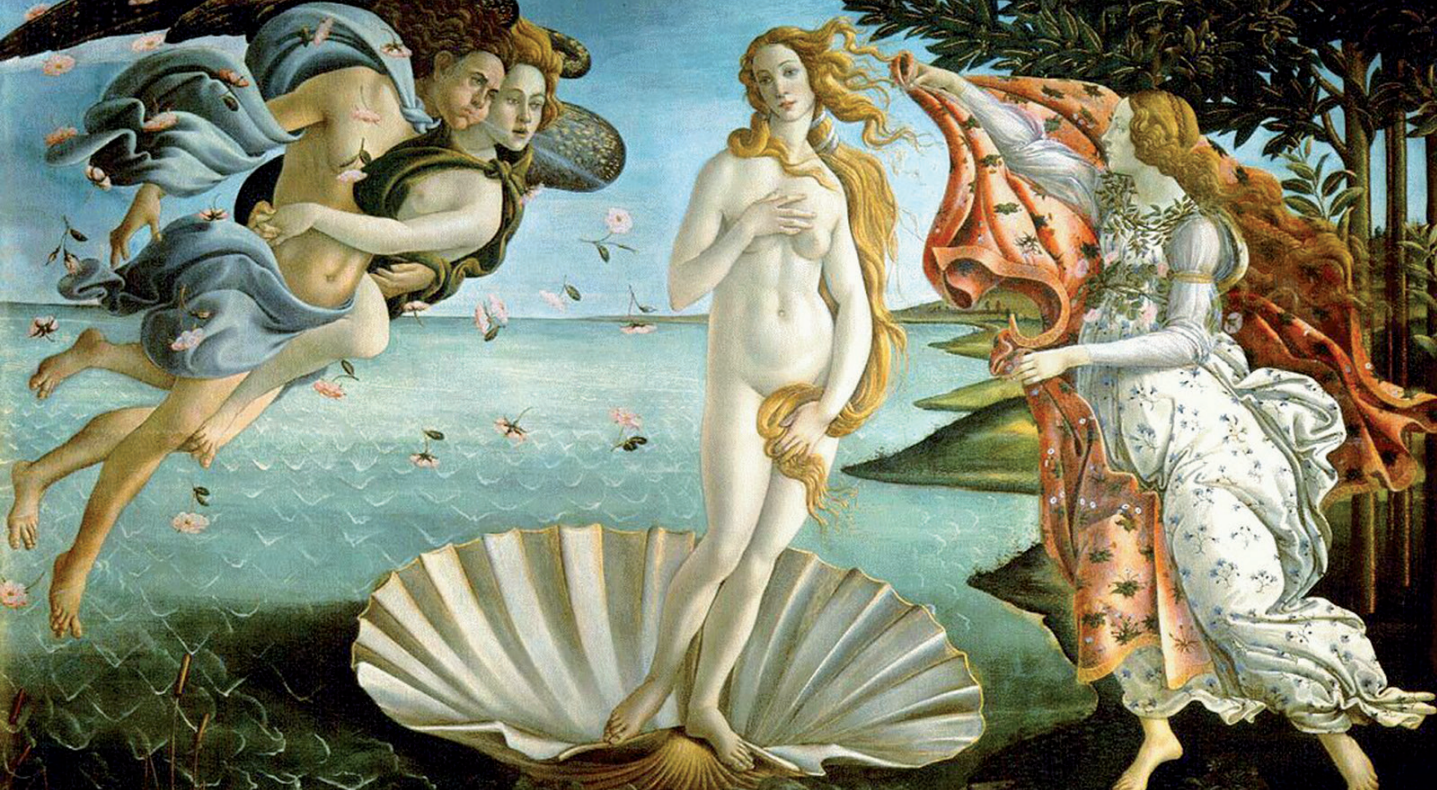


FIG. 9 — El nacimiento de Venus, Florencia [en línea].

## ARTE

La esencia del arte no proviene de la producción para satisfacer necesidades prácticas, ni en la expresión de ideas religiosas o filosóficas, la naturaleza esencial de esta actividad reside en la capacidad del artista de crear un mundo sintetizado y consciente de sí mismo, este no es un mundo ideal o fantasioso, sino un mundo compuesto de representaciones convincentes de la totalidad de la experiencia.

La palabra arte proviene de la raíz latina *ars*, la cual significa disposición, habilidad y virtud para realizar alguna cosa. Durante la Antigua Grecia los filósofos lo entendían como actividades humanas con reglas propias que se pueden aprender y perfeccionar. En la época romana el arte se dividía entre actividades que requieren una labor manual y las que no; y ya en la Edad Media, siguiendo esta misma clasificación se les da en nombre de artes mecánicas a las primeras y artes liberales a las segundas. Durante el renacimiento se añadió a estas cualidades el término *invenzione*, el cual hace referencia a la cualidad de originalidad, indispensable para la creación artística y es así como finalmente se separan del concepto de arte, las ciencias y los oficios dando lugar al término de “artes plásticas” (Lasso, [en línea], 2012)

“Se entiende entonces así que la palabra arte tiene una connotación que implica más que un bien hacer y que liga a cualidades de algo que,

por ser original, trasciende lo superfluo” (UNAM, [en línea], 2012).

Así el arte se convierte en una modalidad de expresión que resulta en un sistema de conocimiento de una sociedad, dándole un carácter dialéctico, pues no es un producto secundario del desarrollo social, sino uno de los elementos originales que dan forma a una sociedad. Por esta razón se puede considerar como el modo más perfecto de expresión que ha logrado la humanidad, como tal se ha propagado desde los mismos albores de la civilización hasta la postmodernidad (Read, 1990).

### Pintura

La pintura es la representación gráfica a partir del uso de pigmentos y otras sustancias aplicadas sobre una superficie o soporte, con el propósito de representar o sugerir a través de líneas y color alguna entidad visible o imaginaria. También se puede considerar como la actividad en que el ser humano se expresa representando sus ideas utilizando elementos propios, como el dibujo, modelado y colorido (2005 [en línea]).

Es de las actividades más antiguas, aproximadamente existe desde hace 30 mil años y no ha parado en su evolución, existiendo aún innumerables tendencias y movimientos artísticos (fig. 10).

Los temas o motivos de la pintura son muy diversos, depende del autor, la vida del mismo y la época en que vivían. Pero lo que se repite mucho son los temas alegóricos, históricos, mitológicos, religiosos, retratos, desnudos, naturaleza muerta, animales, paisaje, costumbres, imaginativos y marinos (2005 [en línea]).

Las técnicas han sido muy variadas y las que más se conocen y utilizan son:

Óleo: pigmento pulverizado que se mezcla con aceites y disolventes, como la trementina,

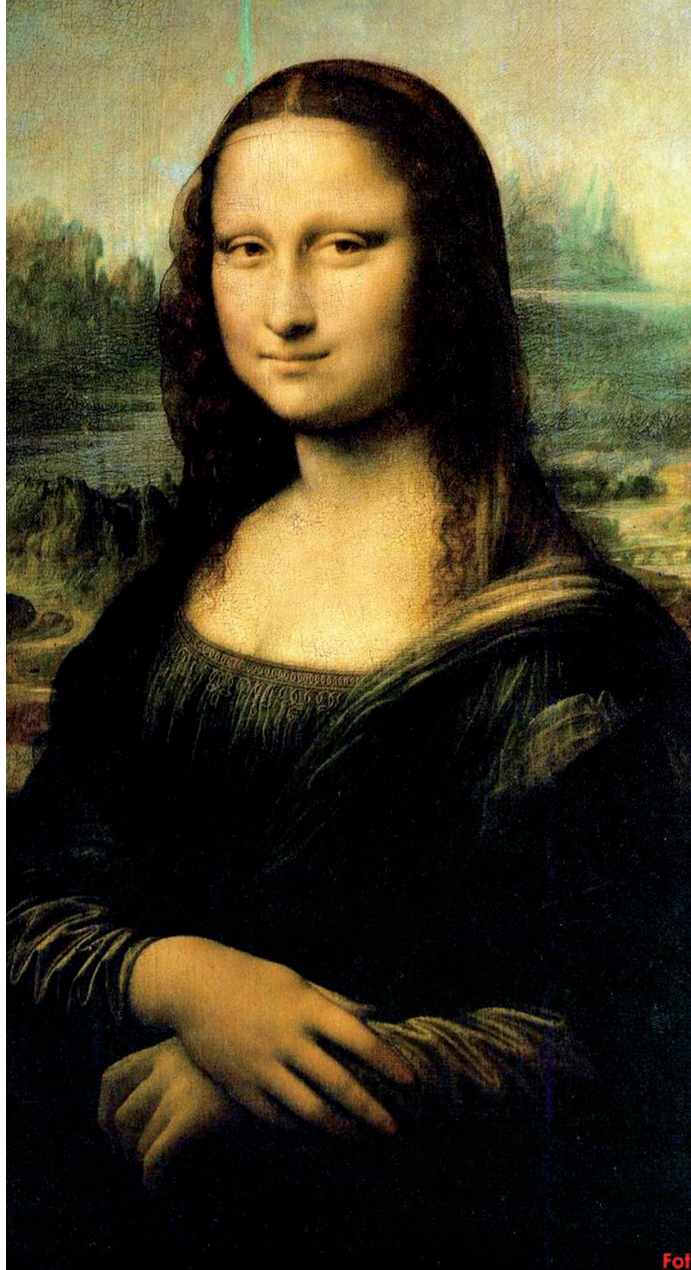


FIG. 10 — Gioconda. Museo de Louvre, París [en línea].

ba, para fijarla al soporte. Los aceites que se utilizan se secan lentamente por la oxidación.

Acuarela: pigmento aglutinado con goma arábiga o miel. La pintura se diluye en agua a modo de aplicar en capas transparentes (esto último según la cantidad de agua utilizada).

Témpera (gouache): es similar a la acuarela por ser diluido en agua, sólo que al pigmento se le añade talco industrial o blanco de zinc para que sea opaco, pero no es translúcido,

de este modo se puede aplicar un color claro sobre un oscuro.

**Acrílico:** los pigmentos están en emulsión con un polímero acrílico, de secado rápido y aunque es soluble en agua cuando seca es resistente a la misma.

**Pastel:** son los pigmentos en polvo que se mezclan con goma o resina para que se aglutinen y formen una pasta seca y compacta en barras.

**Temple:** tiene como aglutinante una emulsión de agua, clara y yema de huevo y aceite. También se le puede agregar un poco de barniz para lograr mayor firmeza o agarre y un secado más rápido y con impermeable.

**Tinta:** también llamada tinta china es líquida o en barra muy sólida la cual se debe moles y diluir. Se puede aplicar con pluma o plumín para dibujo y caligrafía, con plumilla para dibujar o escribir, con pincel básicamente como acuarela o caligrafía como la milenaria escritura china o japonesa (2012 [en línea]).

## Historia de la Pintura

### Pintura Prehistórica

Las cuevas cántabras de Altamira representan para la historia de la pintura el primer registro de que tan antigua es la presencia de la pintura en la humanidad. Este paso de los "Cro-Magnon", hombres prehistóricos habitantes de la tierra durante la última glaciación, hace unos 40,000 años dedicados a la cacería de bisontes o caballos, a artistas murales creadores de sublimes pinturas fue reafirmado cuando en 1940 se descubrieron las cuevas de Lascaux en la colina arbolada lindante con el pueblo Montignac en Francia.

En la actualidad más de 300 cuevas y abrigos, refugio de pinturas, grabados y relieves han sido descubiertas, la gran mayoría ubicadas en España y Francia, en menor proporción en Portugal e Italia y excepcionalmente en Europa central y occidental (Vialou, 2002: 26).

Cada cueva nos enseña una forma de representación original, técnica y estilísticamente diferente del arte paleolítico, a pesar de esto se pueden encontrar rasgos constantes en cuanto a la técnica: el uso de pintura y grabado; por otro lado la temática: la representación de animales, delimitándose a aquellos que se encontraban en su entorno. Crearon formas geométricas, simples como puntos y trazos, o complejas, como signos cuadrangulares. Los signos se observan con mayor frecuencia que los animales, los cuales se dibujaban a lado de éstos. En menor presencia tenemos a las representaciones humanas, su representación es menos realista que la de los animales pero más extravagante (máscaras, monstruos) o simbólico (manos, sexos), pero nunca llegaron a relacionar estas distintas representaciones mediante la creación de paisajes para dar pie a una escena.



FIG. 11 — Uro, Cueva de Lascaux, Francia [en línea].

Por esto la pintura prehistórica no es narrativa, si no que da una muestra de la realidad al que el ser humano estaba sometido, y la cual



FIG. 12 — El cazador cazado, Cueva de Lascaux, Francia [en línea].

necesitaba dominar para poder subsistir, es así como las representaciones son resultado más que del disfrute de la necesidad, y se caracterizan por una extraordinaria economía y a la vez contundencia en sus formas (2012: 39).

A pesar de no superar los 1500 metros cúbicos, Lascaux es la cueva paleolítica que muestra, con al menos 1500, la mayor cantidad de representaciones; las cuales se encuentran distribuidas a lo largo de toda su arquitectura (fig. 11 y 12).

“Un friso de poderosos animales de colores tanto más vivos y marcados cuanto el soporte rocoso cubierto de calcita, que adquiere una curiosa textura parangonable a las hojas rizadas de una coliflor, brilla de pura blancura” (Vialou, 2002: 28).

La pintura más grande representada en la cueva es un uro, con una longitud de 5 metros y proporciones bien definidas, se encaja perfectamente dentro del muro rocoso y el techo accidentado. Junto con representaciones de caballos, ciervos, vacas, felinos y signos que también logran alcanzar grandes proporciones, como

formas de pluma o ramiformes desarrollados en cintas, con más de un metro de longitud e incluso animales fantásticos como el unicornio.

El friso se desarrolla a lo largo de toda la cueva, a través de series de pinturas de colores vivos, dispuestas simétricamente en espejos sobre las paredes o en repetición tratando de emular movimiento; en otras representaciones se nota el uso del grabado y pintura. En cualquier caso aquellas zonas pintadas llaman la atención pues se logran diferenciar las siluetas; y en el caso del uso del grabado, éste ayudó a los paleolíticos a remarcar detalles de hocicos, ojos, orejas, cornamentas, pezuñas y colas; mostrando también ser excelentes zoólogos.

No se sabe a ciencia cierta los criterios que fueron la causa de la selección de los animales representados, pero varían entre animales comestibles y animales potencialmente peligrosos. Tampoco se han hallado explicaciones claras de la presencia de híbridos (composiciones con partes de distintos animales e incluso con rasgos humanos) sin embargo se atribuyen a hechiceros o magos.

En cuanto a la representación humana, aparte de la representación antropomorfa, las figuraciones más frecuentes son aquellas que reproducen parte del cuerpo como significado del todo, por ejemplo la pintura de las manos, representadas tanto en positivo como en negativo (2002: 30).

Sin dejar de lado la importancia de estas representaciones, existe una, aislada del resto de la profusión iconográfica, que nos muestra la única escena compleja conocida del arte paleolítico (fig. 13), pues reúne, dibujados en negro con trazos gruesos, a diversos personajes: un bisonte herido derriba a un hombre con cabeza de pájaro y sexo erecto; bajo ellos, dos signos dentados, sobre el que uno de ellos se posa un ave. Al lado izquierdo, un rinoceronte se aleja, de igual forma bajo su cola un signo puntado. La importancia de esta pintura, el cazador cazado, que al parecer es más mítica que realista, radica en la confirmación de la relación buscada por los artistas entre sus representaciones y la división

del espacio subterráneo. El aislamiento no sólo es espacial, si no también temático ya que el cazador es la única representación humana de Lascaux, junto con el pájaro y el rinoceronte, a diferencia de los signos y el bisonte que logran mantener la relación simbólica (existen diecinueve representaciones más de bisontes) (2002: 33).

La característica importante de todas las representaciones en el arte animalista de Lascaux, es el movimiento. De acuerdo a la convención natural del arte paleolítico, los cuerpos fueron representados de perfil, pero al separar sistemáticamente las cuatro extremidades, las orejas y cornamentas; se les adhiere profundidad visual, lo cual da la impresión de verles girar la cabeza, oponer un pecho poderoso, y en el caso de las extremidades indican una carrera, un reposo o un salto. La profundidad también se ve lograda gracias al uso de sutiles superposiciones, yuxtaposiciones y encajes para integrar animales más pequeños.

FIG. 13 — *Caballo, Cueva de Lascaux, Francia [en línea].*



Pero no todo es imitación de la realidad en la pintura prehistórica, quizá la manifestación intelectual más importante, sean las figuras geométricas o signos de oculta significación que no refieren a elementos de la naturaleza como son puntos, líneas, bastoncillos, triángulos, rectángulos etcétera.

## Arte Antiguo

### Egipto

Al extender sus fronteras y a la cabeza de un gran imperio, durante el desarrollo de la XVII dinastía, Egipto se abre a diversas influencias, dando como resultado una población cosmopolita. De la misma forma se crea una demanda de objetos artísticos mayor, no sólo por los clientes habituales, sino también por parte de nuevos clientes de clase media.

Egipto, como dijo Heródoto es un don del Nilo, el arte egipcio se vio directamente relacionado con las concepciones políticas y religiosas de la civilización, a pesar de que logró mantener rasgos característicos a lo largo de todo su desarrollo también se observan mutaciones en función de su evolución estética y cronológica, que alcanzaron su apogeo en las épocas en que Egipto gozó de paz y bienestar en consecuencia del poder faraónico.

En general la pintura, junto con el relieve, eran utilizadas con fines religiosos y funerarios, por esta razón las paredes de los templos se tapizaron con motivos pictóricos relivarios, en éstos se ven representaciones de cultos, ofrendas y adoraciones; en el caso de las tumbas, las temáticas eran relacionadas con la agricultura y ganadería, animadas siempre por un sentido mágico-simbólico, debido a que su objetivo era proporcionar al difunto todo lo necesario para sobrevivir en el otro mundo (fig. 14).

Los murales representaban lo que sería la vida del difunto en el más allá, es así como la arqui-



FIG. 14 — Reyna Nefertari [en línea].

tectura proporcionaba el ambiente, y la pintura y el relieve creaban el formulario mágico al momento de expresar las actividades de cada difunto en su nueva vida.

Los expertos artesanos por los que fueron ejecutadas estas pinturas y grabados posiblemente dominaban ambas técnicas y eran en torno a ellos que giraban las escuelas y talleres de oficios.

En cuanto a las representaciones iconográficas se crearon patrones que no tenían cambios debido a su carácter ritual, por ejemplo, el faraón o señor tenía una dimensión mayor que sus acompañantes para representar su rango y alcurnia; el rostro y el cuerpo, de la cintura para abajo, aparecían de perfil con los pies en posición de marcha y los dedos pulgares siempre son visibles.

La visión que se usaba era bidimensional eliminando la perspectiva. Los colores más encontrados son el negro, blanco, ocres naturales, verde

de malaquita y el azul, obtenido a través de la mezcla de cobre y cal. Para la representación humana femenina se utilizaba el blanco y para la masculina el castaño.

La técnica más utilizada era el falso fresco que consistía en la aplicación de la pintura sobre un enlucido de cal.

### Periodo protohistórico

Entre el 3600 y el 3000 a.C. se encuentra gran parte de información acerca de las características del arte pictórico. Durante este periodo hay preferencia por la representación figurativa, en la cerámica por ejemplo, se encuentra ya el uso de la lateralidad y los primeros intentos de representación por perspectiva abatida.

Es en este periodo donde se realizan las pinturas rupestres de *Wadi Hammamat*, donde se representan barcos y el fresco que aparece en la tumba de *Nekhen-Hieracópolis*, en el cual se representan escenas marítimas de caza y de guerra con el uso de colores blanco, negro y rojo oscuro.

Junto con estas pocas pinturas conocidas se encuentran las representaciones en relieve, en éstas se muestran los inicios del lenguaje narrativo y gráfico egipcio (fig.15).

### Grecia

La pintura en Grecia se inició tardíamente ya que se consideraba un arte decorativo en esculturas, cerámica e incluso en murales. Se importó de Egipto por medio de un artista que residió ahí. Parte de las primeras muestras fueron hechas en Greta.

Las principales fuentes de inspiración son los temas mitológicos, las leyendas o hechos históricos. Aunque posteriormente se añade la vida cotidiana.



FIG. 15. — Reyna Nefertari [en línea].

Para las figuras no existía la perspectiva, los personajes son en el mismo plano con mucha expresión en ellas. Las composiciones son sobre franjas horizontales, por lo mismo de ser en la cerámica y su elemento esencial es la línea. Los colores que utilizaban eran el blanco, negro, rojo y amarillo principalmente y raramente el verde y el azul. Aunque con estos obtenían distintos tonos, posteriormente conocieron el claroscuro.

De los primeros trabajos se encuentran el Sarcófago de Haghia Triada en Greta, el Palacio de Cnossos y también en él el Toro saltando. Muchas otras obras se han desaparecido o han sido destruidas (por ser en cerámica) y se sabe de ellas por diferentes descripciones en textos de los eruditos de la época.

Con el paso del tiempo la pintura también se fue desarrollando, innovándose por medio de los pintores. Ellos son Ecfantos, Eumarés de Atenas, Cimón de Cleonés, Polignoto de Thasos. En el periodo clásico el estilo de Apolodor de

Atenas hace un cambio al aplicar el claroscuro y emplear todos los colores (fig. 16). Después Zeuxis usa el caballete e inicia inspirándose en la vida cotidiana añadiendo realismo y perspectiva, además de perfeccionar el claroscuro y sus figuras, también femeninas, tienen grandes cabezas y miembros musculosos. Juntamente con él Parriso usa caballete, se inspira en la vida cotidiana aplicando realismo y perspectiva. Pero en su trabajo muestra un sentido más dramático y da la sensación de relieve a sus pinturas.

Apeles de Colofón fue el pintor oficial de Alejandro Magno y su estilo se definió porque el juego de luces que hacía era tan real que las figuras parecían salirse del cuadro, una de sus más grandes obras es La Batalla de Isos, Pompeya.

### Roma

De acuerdo a los textos, el registro de la pintura romana más antigua fue la que adornó el templo de Ceres en el 493 a.C.

Los romanos menospreciaban la práctica de la pintura como un arte y el ejercicio de ésta se

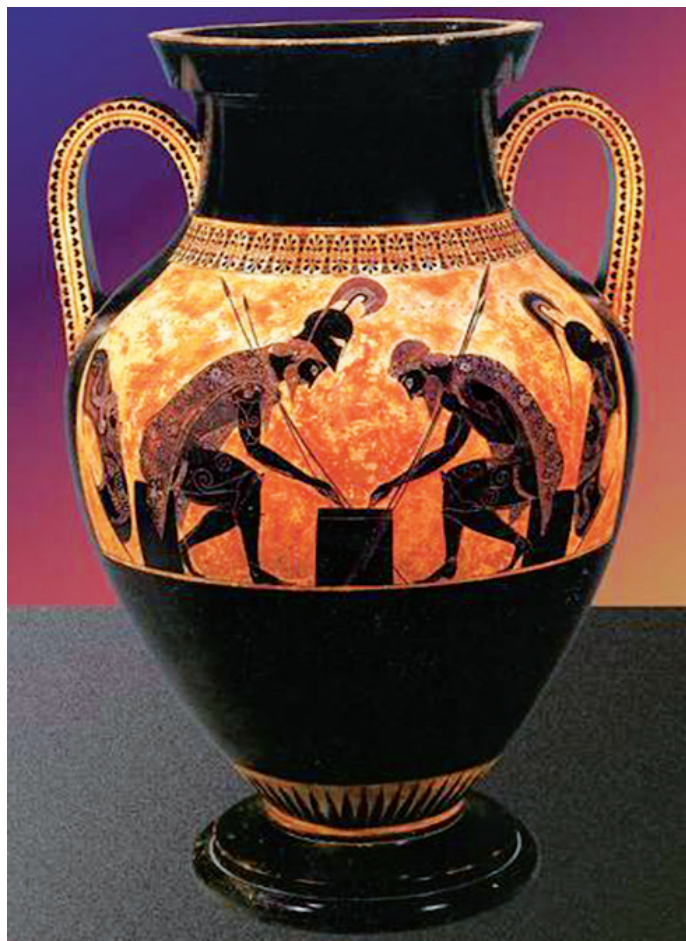


FIG. 16 — Ánfora del Vaticano [en línea].

FIG. 17 — Batalla de Isos, Pompeya [en línea].



consideraba inadecuado para un ciudadano, por lo que los pintores eran extranjeros procedentes de Grecia. A pesar de esto no estuvo falta de características propias (fig. 17), como por ejemplo ilustrar hechos históricos, como las victorias obtenidas sobre los enemigos, representados por arcos triunfales o columnas trajanas.

La pintura monumental, donde se representaban territorios que habían sido vencidos, batallas libradas o mapas de lugares conquistados, se realizaba sobre tablas que eran expuestas durante las procesiones de los generales ganadores para celebrar su triunfo.

A esta tradición de pintura triunfal, se añade el gusto por el arte griego clásico y helenístico, siendo exhibido en santuarios, pórticos, exposiciones temporales o colecciones privadas.

Otra temática popular en las pinturas fue la representación de escenas de delitos que algunos abogados enseñaban al tribunal para conmovierlos, mediante cuadros o toldos.

Otra función de la pintura románica fue la decoración parietal, para embellecer el interior de sus vivienda. De acuerdo a Vitruvio, arquitecto de la época, se pintaban cosas monstruosas más que imágenes reales de cosas bien definidas:

En vez de columnas se pintan cañas estriadas, en vez de frontones arquitectónicos, adornos con hojas onduladas y volutas, así como candelabros que sustentan representaciones de pequeños templos, sobre cuyos frontones aparecen delicadas flores que surgen en medio de volutas y sobre las cuales, sin justificación racional, se sientan figurillas o bien pequeños tallos rematados por figurillas con dos mitades, una con cabeza humana, otra con cabeza de animal. Ahora bien, estas cosas ni existen, ni pueden existir ni existieron nunca, pues ¿cómo podría una caña sostener realmente un techo o un candelabro la decoración de un frontón; un pequeño tallo tan ligero y flexible, una figurilla sentada? ¿Cómo de raíces y de pequeños tallos podrían nacer a la vez flores y figuritas partidas por dos? (Vitruvio en González: 2012).

Así las pinturas parietales características de la época que los historiadores del arte denominan

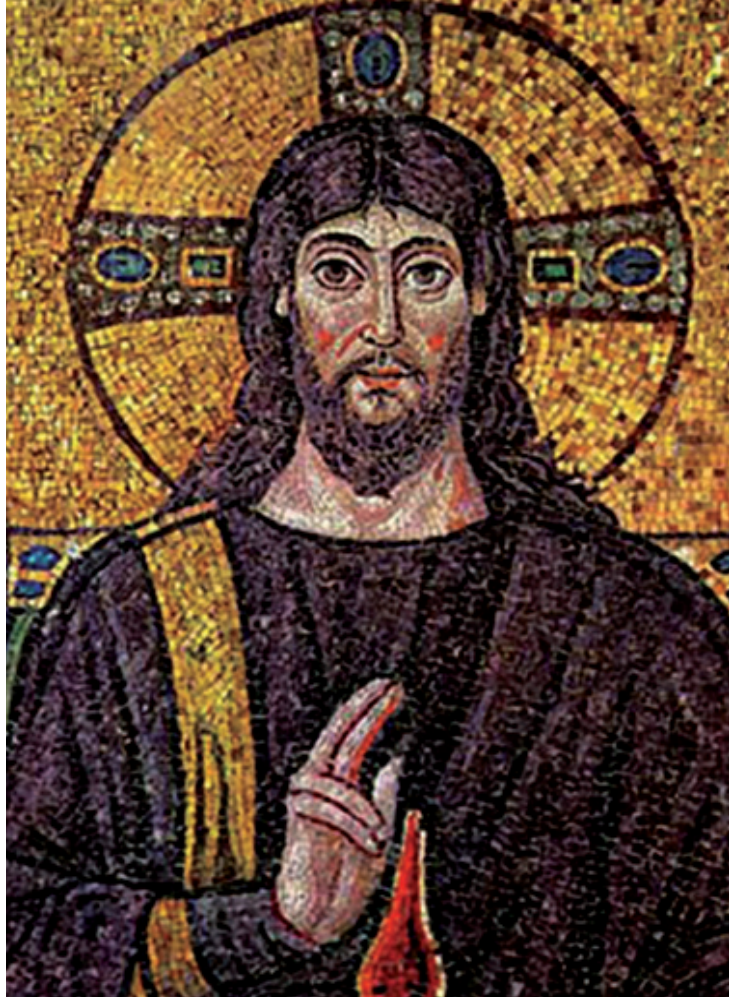


FIG. 18 —Mosaico Románico [en línea].

“segundo estilo fase D” se perciben faltas de calidad pues se considera que solo las creadas sobre un caballete merecen la gloria artística. Sin embargo existió un pintor al cual se le separa de este grupo, pues a pesar de ser pintor de paisajes, se le considera, según Plinio el Viejo, como el creador de un género muralista que él califica de delicioso y consistente mediante la representación de villas, puertos, decorados de jardines, gente que se desplaza a pie, etc. (fig. 18). Sin embargo los estudiosos de la pintura antigua sólo lo consideran como un amplio conocedor de la cultura artística helenística capaz de hacer variaciones de este género, introduciendo elementos propios de la actividad y trabajo humano, resaltando los aspectos cómicos y paródicos que hacían característica la obra del artista.

## Renacimiento

El renacimiento está considerado como la etapa de mayor producción artística de la historia. Estilo que floreció en Italia en el siglo XV y se identifica por retomar la peculiaridad del arte clásico griego y romano que se perdió durante la Edad Media.

Los temas de la naturaleza y el ser humano son de gran importancia para las artes, ciencia y filosofía, es por esto que surge el Humanismo como una nueva corriente de pensamiento.

Durante esta etapa los temas de pintura vuelven a ser imágenes religiosas con los nuevos medios de representación, así como temas mitológicos e históricos (Cantú, J., García, H., 2006).

En el siglo XV, el arte italiano alcanza una evolución logrando un mayor conocimiento e

interpretación del cuerpo humano, el retrato muestra más gestos psicológicos y el desarrollo del paisaje provoca que sea un elemento esencial de la obra. También se manifiesta un gran interés por la perspectiva y el estudio de la luz (Junquera, J., Morales, J., 2003) (fig. 19).

## Madrid

El renacimiento del siglo XVI se distingue por su muestra de equilibrio y simplificación. Los paisajes arquitectónicos ya no brindan perspectiva, sino que acompañan a las figuras. Los aspectos anecdóticos y secundarios desaparecen y "aparta de la composición todo lo que no sea esencial en ella" (Junquera, J., Morales, J., 2003: 338).

El escorzo perdura, pero ahora con movimiento y la tendencia del uso de la luz es utilizada para modelar y suavizar los volúmenes y obtener la perspectiva aérea (fig. 20).

FIG. 19 — *La Primavera* [en línea].



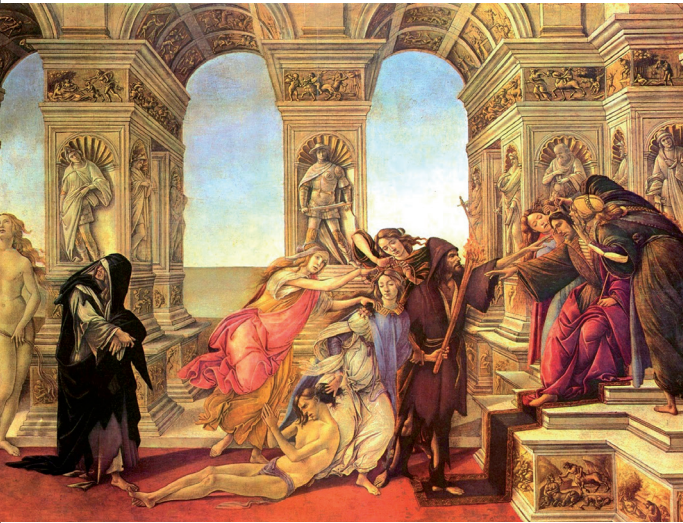


FIG. 20 — *La calumnia de Apeles* [en línea].

El estudio del cuerpo humano llevará a la representación de “tipos humanos de belleza casi perfecta” (Junquera, J., Morales, J., 2003: 338).

## Impresionismo

El impresionismo es una corriente artística que surge en Francia a finales del siglo XIX (2005, [en línea]). Se caracteriza porque los artistas (impresionistas) dejan de poner atención a los elementos estables de la composición y se ocupan más por conseguir una representación del mundo espontánea y directa, cómo el hablar de las apariencias cotidianas, como las fiestas, días de campo, barcos, o de las cualidades atmosféricas pasajeras, por ejemplo el rielar de luz en el agua, el movimiento de los árboles en el viento, etc. Por lo mismo era necesario que el trabajo se realizara con la mayor rapidez posible y no había forma de crear el acabado immaculado que el salón esperaba.

Adoptaron una técnica de mezcla óptica para crear efectos vibrantes (fig. 22), además de utilizar colores complementarios, especialmente cuando contrastaban luz y sombra, e incluso de delinear los contornos con pinceladas separadas (La Gran Portátil, 2002: 442).

El nombre de impresionistas les fue dado por el crítico Louis Leroy al ver la obra de Claude Monet “Impresión, amanecer” en 1874. Otros artistas importantes fueron Eduard Manet, Degas, Auguste Renoir, Sisley y Pissarro (2005 [en línea]).

El trabajo de Manet era notorio por su cuadro “Almuerzo sobre la hierba” y su “Olimpia” donde representaba el desnudo de una prostituta, una mujer de la vida contemporánea. Fue considerado indecoroso por los conservadores de la época. Para captar la realidad y la fugacidad que caracteriza a esta corriente utilizó la pincelada rápida y empastada.

Degas proporcionó además un registro más notorio sobre el ballet y las carreras de caballos. Su obra muestra también la influencia de la fotografía puesto que a propósito en sus cuadros ponía figuras dispersas al azar, cortadas en el borde, borrosas como si hubieran sido captadas en movimiento o mostradas en un ángulo distorsionado (fig. 21). De este modo él pudo dar esa sensación de frescura e inmediatez.

Claude Monet se mantuvo con el impresionismo hasta su muerte, su máxima preocupación es plasmar la vibración cromático-lumínica en sus lienzos. La luz engendra el color y la forma. Sus temas preferidos son las marinas, las escenas fluviales y los paisajes. Por ejemplo: El puente japonés (La Gran Portátil, 2002: 442).

August Renoir posee una vibrante y luminosa paleta que hace de él un impresionista muy especial. En sus creaciones muestra la alegría de vivir, incluso cuando los protagonistas son trabajadores. Siempre son personajes que se divierten, en una naturaleza agradable. Trató temas de flores, escenas dulces de niños y mujeres y sobre todo el desnudo femenino, que recuerda a Rubens por las formas gruesas.

Alfred Sisley tiene cuadros que son discretos, pero encarna todas las características de este estilo, retratando la realidad sin efectos.



FIG. 21 — La música en las Tullerías [en línea].



FIG. 22 — La noche estrellada [en línea].

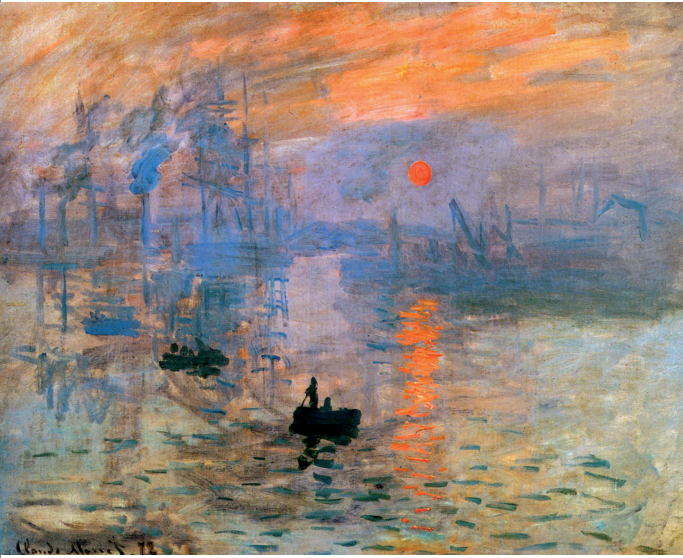


FIG. 23. — Sol naciente [en línea].



FIG. 24 — El palco [en línea].

Camille Pissarro fue el pintor que más se acercó a la naturaleza. También se caracteriza por sus escenas urbanas en París. Y además jugó un papel importante como conciencia moral y guía artístico (2005 [en línea]).

## Expresionismo

Para esta corriente, desarrollada en 1905 en Alemania y el Imperio Austro-Húngaro, no existe una definición única, pero se entiende “como un movimiento artístico nacido de la crisis ideológica y social en los países germánicos, e interpretado como una reacción ante al naturalismo, el impresionismo y el postimpresionismo, así como el propio cubismo” (Historia del Arte, 1998: 871).

“Por expresionismo se entienden todas las formas de arte visionario, místico e interiorizante, que se basan en la experiencia emocional y espiritual de la realidad, por encima de la comprensión analítica. Como oposición del clasicismo, rompe la armonía establecida y utiliza el desorden compositivo y la deformación de la realidad” (Historia del Arte, 1998: 872).

Los artistas expresionistas no buscan reproducir lo que se ha visto, sino mostrar la imagen que ese algo haya depositado en su interior, por lo que la marca de este movimiento es una estética individualizada del estado emocional de cada artista que resulta en una deformación expresiva en la obra sin un estilo completamente definido (Historia del Arte, 1998).

El uso de colores contrastantes, los objetos deformados, formas sintetizadas y líneas en zigzag o puntiagudas y generalmente evitando las perspectivas, son los elementos más característicos de este movimiento (fig. 23).

Sobre los temas no se puede generalizar, ya que se representan escenas cotidianas, paisajes o ciudades, desnudos o imágenes de estados mentales que muestran una inspiración violenta, espontánea, rebelde y apasionada (Cantú, J., García, H. 2006) (fig. 24).

Los pintores y grupos más relevantes de la época son: *Die Brücke* (El Puente), *Der Blaue Reiter* (El Jinete Azul, Ernst Barlach (Alemania), Franz Marc (EUA), Oskar Kokoschka (Austria) y Gustav Klimt (Austria) (Historia del Arte, 1998).

## Cubismo

El cubismo fue un movimiento artístico desarrollado entre 1907 y 1914, nacido en Francia tuvo como centro neurálgico la ciudad de París, como jefes y maestros del movimiento figuraban los españoles Pablo Picasso y Juan Gris y los franceses Georges Braque y Fernand Léger. El movimiento efectivamente se inicia con el cuadro *Las Señoritas de Avignon* (Fig. 3.49) (*Demoiselles D'Avignon*) de Pablo Picasso.

El término cubismo fue acuñado por el crítico francés Louis Vauxcelles, el mismo que había

bautizado a los fauvistas motejándolos de *fauves* (fieras); en el caso de Braque y sus pinturas de *L'Estaque*, Vauxcelles dijo, despreciativamente, que era una pintura compuesta por «pequeños cubos». Se originó así el concepto de «cubismo».

Entre las circunstancias que contribuyeron a su surgimiento, se ha señalado tradicionalmente tanto la obra de Cézanne como el arte de otras culturas, particularmente la africana. En efecto, Cézanne pretendió representar la realidad reduciéndola a sus formas esenciales, intentando representar los volúmenes sobre la superficie plana del lienzo de una manera nueva, tendencia que fue seguida por los cubistas. Ya antes que él, los neoimpresionistas Seurat y Signac tendieron a estructurar geoméricamente sus cuadros. Lo que Picasso y Braque tomaron de Cézanne fue la técnica para resolver ese problema de lograr una nueva figuración de las cosas, dando a los objetos solidez y densidad, apartándose de las tendencias impresionistas que habían acabado disolviendo las formas en su búsqueda exclusiva de los efectos de la luz.

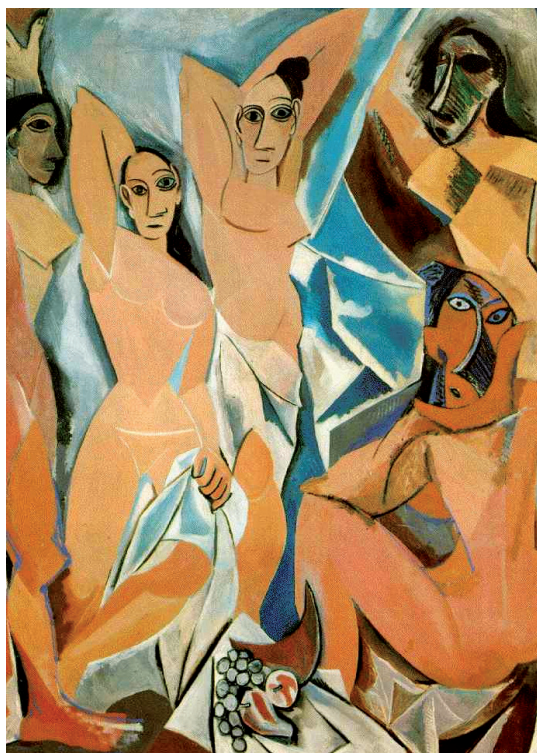


FIG. 25 — *Señoritas de Avignon* [en línea].

El cubismo es considerado la primera vanguardia, ya que rompe con el último estatuto renacentista vigente a principios del siglo XX, la perspectiva. En los cuadros cubistas, desaparece la perspectiva tradicional. Trata las formas de la naturaleza por medio de figuras geométricas, fragmentando líneas y superficies. Se adopta así la llamada «perspectiva múltiple»: se representan todas las partes de un objeto en un mismo plano. La representación del mundo pasaba a no tener ningún compromiso con la apariencia de las cosas desde un punto de vista determinado, sino con lo que se sabe de ellas. Por eso aparecían al mismo tiempo y en el mismo plano vistas diversas del objeto: por ejemplo, se representa de frente y de perfil; en un rostro humano, la nariz está de perfil y el ojo de frente; una botella aparece en su corte vertical y su corte horizontal (fig. 25). Ya no existe un punto de vista único. No hay sensación de profundidad. Los detalles se suprimen, y a veces acaba representando el objeto por un solo aspecto, como ocurre con



FIG. 26. — *El palco [en línea]*.

los violines, insinuados sólo por la presencia de la cola del mismo (Dion, 1999: 33).

A pesar de ser pintura de vanguardia los géneros que se pintan no son nuevos, y entre ellos se encuentran sobre todo bodegones, paisajes y retratos.

Se eliminan los colores sugerentes que tan típicos eran del impresionismo o el fauvismo. En lugar de ello, utiliza como tonos pictóricos apagados los grises, verdes y marrones. El monocromatismo predominó en la primera época del cubismo, posteriormente se abrió más la paleta (fig. 26).

Con todas estas innovaciones, el arte acepta su condición de arte, y permite que esta condición se vea en la obra, es decir es parte intrínseca de la misma. El cuadro cobra autonomía como objeto con independencia de lo que represente, por ello se llega con el tiempo a pegar o clavar a la tela todo tipo de objetos hasta formar collages.

La obra resultante es de difícil comprensión al no tener un referente naturalista inmediato, y ello explica que fuera el primero de los movimientos artísticos que necesitó una exégesis por parte de la "crítica", llegando a considerarse el discurso escrito tan importante como la misma práctica artística. De ahí en adelante, todos los movimientos artísticos de vanguardia vinieron acompañados de textos críticos que los explicaban.

### **Cubismo sintético (1912-1914)**

En *El Portugués* (1911) de Braque aparecen palabras y números, lo que abrió una nueva vía que llevó al segundo período del cubismo, el cubismo sintético (1912-1914). Braque, que había sido el primero en utilizar la caligrafía, y que más de una vez intentó imitar la madera o el mármol, fue quien inició esta última fase



FIG. 27 — La guernica [en línea].

del cubismo al realizar *papier collés*, pegando directamente papeles decorados en la pintura. Picasso y Braque comenzaron a incorporar material gráfico como páginas de diario y papeles pintados, técnica que se conoce como collage. En 1912 Picasso realizó su primer collage, Naturaleza muerta con silla de paja (Fig. 3.52), en el que añade al lienzo pasta de papel y hule. El color es más rico que en la fase anterior, como puede verse en los rojos y azules de Botella de Suze. Estas obras sintéticas son más simples, más sencillas de entender en cuanto a que son más figurativas, se ve claramente lo que se pretende representar. Los objetos ya no se reducen a volúmenes y planos expuestos en diversas perspectivas hasta ser irreconocibles, sino que se reducen a sus atributos esenciales, a aquello que los caracteriza de manera inequívoca y sin lo cual no serían lo que son. Por ello, aunque reducido a lo esencial, queda claro en todo momento lo que son.

Los cuadros están formados por diversos materiales cotidianos que se pegaban o clavaban a la tela, como tiras de papel de tapicerías, periódico, partituras, naipes, cajetillas de cigarrillos o cajas de cerillas. El cuadro se construye con elementos diversos, tanto tradicionales (la pintura al óleo) como nuevos (como el papel de periódico). Los cafés y la música inspiraron estos bodegones. Otras obras de Picasso (fig. 27) pertenecientes a esta fase del cubismo sintético son El jugador

de cartas (1913-14) o Naturaleza muerta verde (1914). Braque realiza en esta época El clarinete (Fig. 3.53), el Correo (1913), Aria de Bach (1913-14) o Violeta de Parma (1914).

En este período Juan Gris realiza una pintura más libre y colorista. Emblemática es su Place Ravignan, naturaleza muerta ante una ventana abierta (1915), donde el exterior se representa a la manera tradicional, con perspectiva renacentista, mientras que el interior de formas reconstruidas y compuestas desde diversos puntos de vista con planos quebrados (Dion, 1999: 45-48).

## Surrealismo

Esta corriente empieza en 1924 con la publicación de André Breton, el "Manifiesto Surrealista". Sus ideas estaban influidas por la obra de Sigmund Freud particularmente en "La interpretación de los sueños" (1900).

La forma en la que se logró fue con la exploración y recreación de un mundo onírico (La Gran Portátil, 2002:473), donde el sueño ofrece elementos que estarán estructurados y a los que se dará forma para dar vida a su contenido bajo la forma de imágenes. Lo original del surrealismo es que al sueño le dio poder

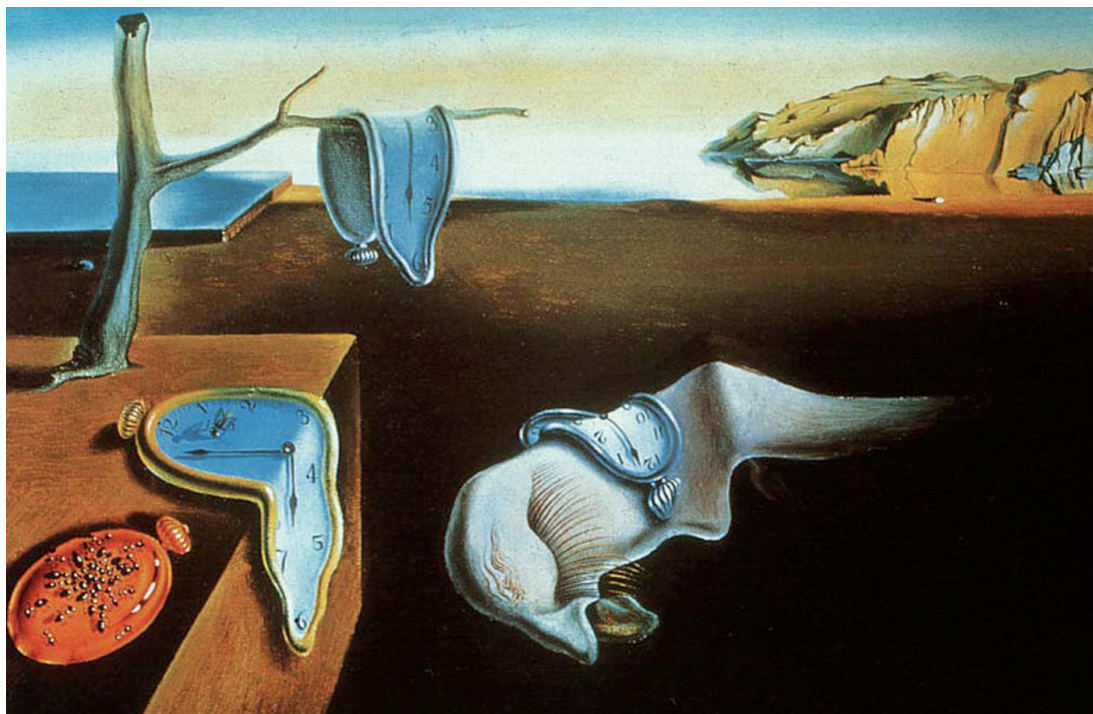


FIG. 28 — *La persistencia de la memoria* [en línea].

creador, desde un punto de vista del arte (1993 [en línea]).

A pesar de tener un gran interés en arte de los pueblos primitivos, el arte de los niños y el de los dementes, la obra va a nacer del automatismo puro, que es cualquier forma de expresión en la que la mente no ejerza ningún tipo de control. Por medio de formas abstractas o figurativas simbólicas plasman las imágenes de la realidad más profunda del ser humano, el subconsciente y el mundo de los sueños. Para lo que utilizan recursos como: animación de lo inanimado, aislamiento de fragmentos anatómicos, elementos incongruentes, metamorfosis, máquinas fantásticas, relaciones entre desnudos y maquinaria, evocación del caos, representación de autómatas, de espasmos y de perspectivas vacías. Cabe añadir que el pensamiento oculto y prohibido también serán una fuente de inspiración, por ende en el erotismo descubren realidades oníricas tratando al sexo de forma impúdica (2012 [en línea]).

Cómo parte de sus técnicas toman del dadaísmo la fotografía, la cinematografía, la fabricación de objetos, el collage para el ensamblaje de objetos incongruentes y el fortage, que son dibujos logrados por el roce de superficies rugosas contra el papel o el lienzo. Los autores preferían los títulos largos, equívocos y misteriosos (2008 [en línea]) (fig. 28).

Joan Miró, de origen español, decía que le era difícil hablar de la pintura, pues ella había nacido siempre en un estado de alucinación, provocado por un shock cualquiera, objetivo o subjetivo y del cual era enteramente irresponsable. Sus cuadros están llenos de poesía. Pinta con colores puros y tintas planas, crea un mundo propio que se abre paso a la abstracción (Fig. 3.61). Sus imágenes son simples, con pocos trazos, como los niños, trazos abstractos, simples, que no expresan una idea, sino que se bastan a sí mismos extraídos de su irracionalidad. Obviamente rechaza la perspectiva, el modelado, el claroscuro y el acabado minucioso (2012 [en línea]).

Otro surrealista abstracto fue el francés André Masson, quién analiza la estructura del objeto para convertirlo en una reflexión intelectual. El color se conjuga de modo personal y con una valoración casi abstracta es lo que más le importa. Su modo es más vital, sin la opresión angustiada de la mayoría de los surrealistas.

Como los surrealistas figurativos está Salvador Dalí. Es el más escandaloso y extravagante de todo el grupo. Sus cuadros presentan figuras imposibles y le caracteriza la provocación y su método "paranoico-crítico". Su primera etapa como surrealista es furiosa y ácida, las formas se alargan, se descomponen o resultan de apariencia equívoca (Fig. 3.62), además utiliza alusiones al sexo y a la paranoia. Después tiene el sentido de la composición y del espacio es más clásico, pero siempre con su toque inquietante. Al final su pintura resulta excepcional en sus calidades plásticas por la corrección en el dibujo y por la presencia de la luz, transparente y limpia (2012 [en línea]).

Al belga René Magritte se le reconoce por su simbolismo en bromas visuales. Como en su obra "El uso de las palabras" es la pintura de una pipa y debajo de ésta la frase "esto no es una pipa", dicha frase es verdad al por el hecho de que es una pintura en lienzo no el objeto real como tal (Fig. 3.63) (La Gran Portatil, 2002: 473). Provoca el choque emotivo de color aplicado a formas realistas puestas en lugares y momentos que pueden ser creíbles (fig. 29). Además realiza absurdas combinaciones de paisajes, arquitecturas, esculturas, ambientes externos e internos.

El francés Yves Tanguy, otro surrealista figurativo, representa sueños desligados a toda referencia a la realidad. Los horizontes, la sensación de infinito, la presencia de objetos misteriosos y sin correspondencia con la realidad objetiva y las alusiones a signos sexuales caracterizan su obra consiguiendo provocar angustia y misterio.



FIG. 29 — El hijo del hombre [en línea].

Un artista quién se desarrolló en ambas distinciones del surrealismo fue el nacionalizado francés Max Ernst. Éste logró su obra utilizando, principalmente la técnica del frotage. Las imágenes surgidas aparecen cargadas de misteriosas evocaciones, de signos de catástrofe y desolación (2012 [en línea]).



FIG. 30 — Escena narrativa de caza [en línea].

## ILUSTRACIÓN

### Historia de la Ilustración

Tratar de hacer una remembranza histórica acerca del desarrollo de la ilustración posiblemente resulte complicado pues sus inicios al igual que sus fronteras con el arte, que en algunos casos son compartidas, son confusos, y juega un papel importante en la historia del libro; sin embargo desde el paleolítico hasta el período neo-lítico (3500 a.C. a 4000 a.C.) los pueblos primitivos de África y Europa dejaron muestra, por ejemplo, en las famosas grutas de Lascaux (fig. 30), de lo que serían los inicios de la comunicación visual, pues los objetivos de éstas eran prácticos y ritualistas, también se consideran materiales didácticos para instruir a los jóvenes en la cacería; es decir imágenes que no sólo tenían como objetivo la estética visual, si no transmitir una idea, concepto o enseñanza (Meggs, 1991:16).

Lo mismo que en la civilización egipcia, en 1370 a.C. es la primera en elaborar manuscritos ilustrados, en los que la palabra y el dibujo se interrelacionaban para transmitir la información. A los escribas y artistas se les comisionaba para elaborar papiros funerarios llamados "La confraternidad de los que llegan delante de día", que a partir del siglo XIX fueron llamados "El libro de los muertos" (fig. 31); la tarea de estos ilustradores era crear figuras que describieran los acontecimientos subsecuentes a la muerte de cualquier hombre y entrada al mundo del más allá. Como en las pirámides de Unas, donde estos textos funerarios incluían mitos, himnos y oraciones relacionados con la muerte. Práctica seguida fue la de los "Textos del féretro" donde los féretros de madera y/o



FIG. 31 — Libro de los muertos de Hunefer (c. 1310 a.C.). En este papiro vemos (a la izquierda) a un hombre de nombre Hunefer que acaba de morir y es conducido de la mano por Anubis, el dios con cabeza de Chacal, a la sala de los Juicios [en línea].

los sarcófagos de piedra se cubrían con escritos grabados e ilustraciones con la misma temática.

El diseño del formato de los papiros ilustrados tiene un patrón regular: a lo largo de las partes superior e inferior se desarrollan dos bandas horizontales, por lo general coloreadas. La escritura se presentaba en columnas verticales de derecha a izquierda separadas por rayas, las imágenes se insertan entre el texto. A menudo se presentan imágenes de pie sobre la banda horizontal inferior y columnas de texto que cuelgan desde la banda horizontal superior (Meggs, 1991: 28)

Se aprecia la estética y funcional integración entre el texto y la ilustración pues la densa textura generada por los jeroglíficos contrasta con los espacios abiertos y plastos de color en blanco, negro, castaño, azul, verde y a veces amarillo de las ilustraciones con contornos simplificados hechas con tinta negra o café. En un principio el proceso de creación del manuscrito se iniciaba con la escritura de los jeroglíficos y si éste iba a ser ilustrado, se dejaban los espacios en blanco requeridos para que después el artista los rellenara, sin embargo las viñetas fueron tomando

más y más protagonismo hasta que dominaron el diseño y en consecuencia primero los artistas dibujaban las ilustraciones y después los escribas realizaban el manuscrito (fig. 32 y 33).

La cultura china también hace muestra del uso de la ilustración en conjunto con la poesía en el “Álbum de ocho hojas” y en el “Diamond Sutra” (fig.34), el manuscrito impreso más antiguo que se le conoce, formado por siete hojas, seis de ellas comunican las revelaciones de Buda a un anciano discípulo y en la séptima página se encuentra una compleja ilustración lineal de un grabado en madera de Buda y sus discípulos.

De la antigua Grecia y Roma se sabe que también ilustraron manuscritos influenciados por el Libro de los Muertos, pero ninguno sobrevivió. Solamente se conservan algunos rollos ilustrados de la biblioteca griega de Alejandría, donde se utilizaron a lo largo de toda la composición, pequeñas y sencillas, pero numerosas ilustraciones, que logran, gracias a su aparición frecuente una gráfica cinemática, parecida a un libro de dibujos animados contemporáneo (Meggs, 1991: 34-58).



FIG. 32 — La momia de Hunefer es sujeta por el dios Anubis. Los dos sacerdotes con túnica blanca llevan a cabo el rito de la apertura de la boca [en línea].

El “Virgilio del Vaticano” es el manuscrito romano más antiguo, aquí las ilustraciones se enmarcan con bandas de colores brillantes, hay seis ilustraciones de página completa y el ilustrador colocaba el nombre de las figuras principales sobre la ilustración, las cuales tienen similitud con la gama de colores utilizada en los frescos de Pompeya. Este estilo pictórico e histórico de la ilustración de libros, parecido a la pintura romana, combinado con mayúsculas rústicas se le conoce como estilo clásico.

Posteriormente durante la Edad Media, con el fin de preservar el conocimiento dentro de los monasterios, se inculca la creación de manuscritos iluminados (fig. 35), los cuales en sentido literal son libros manuscritos adornados con oro y plata, realizados con extraordinario cuidado y sensibilidad del diseño, en esta definición se incluyen a todos los libros hechos a mano creados durante esta época. Fue de suma importancia

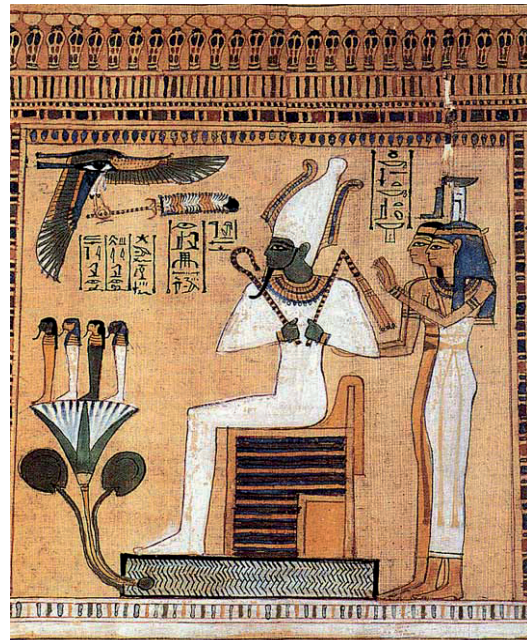


FIG. 33 — Horus (con cabeza de gavilán) conduce a Hunefer ante Osiris; Isis y Nefetis están detrás del trono. A un lado aparecen los cuatro hijos de Horus [en línea].



FIG. 34 — Diamon Sutra [en línea].

el uso de la ilustración con el fin de reforzar visualmente el significado de las palabras. El iluminador o ilustrador era el artista que realizaba las imágenes y ornamentos como apoyo visual al texto (fig. 36) después de que el *scrittore*, el equivalente a un editor y director de arte con la responsabilidad del diseño y producción de los manuscritos, le indicara dónde debían ponerse las ilustraciones que no sólo fungían como un mero adorno, pues éstas tenían un valor educacional y en el caso de los adornos para evocar matices místicos y espirituales.

En esta época únicamente las clases privilegiadas y los escribas sabían leer por lo que las imágenes ilustradas ayudaron de manera importante a la conversión de los paganos a la cristiandad (fig. 37). El interés por obtener textos ilustrados, independientemente de su contenido religioso creció durante las cruzadas y durante el Imperio Oriental Bizantino, posterior a la caída de Grecia se desarrolló la creación de íconos en miniatura.



FIG. 35. — Virgilio del Vaticano [en línea].



FIG. 36 — Manuscrito miniatura [en línea].

Los broches metálicos cerraban el libro e impedían que el pergamino se arrugase

Ciertas personas deseaban libros pequeños para sus rezos privados. Los libros de horas eran los más vendidos en la Edad Media. Cuando se cerraba el libro, los broches sujetaban las páginas.

En el reinado de Carlomagno desde el año 768, las ilustraciones eran pobremente dibujadas y compuestas, la escritura en muchos casos era imposible de leer debido a los errores en su redacción. Por esta razón en el 789, Carlomagno reunió a una turba de scriporium con el fin de realizar copias de los textos religiosos más importantes y así lograr uniformidad en la composición de páginas, estilos de escritura y decoración. Uno de los libros manuscritos resultantes de esta época fue el Evangelios de Coronación (fig. 38) producido a fines del siglo

VII, que reproduce de forma satisfactoria una clásica elegancia, al inicio de cada evangelio la figura del autor aparece sentada y rodeada de un paisaje natural sobre un pergamino, la contra página unificada con la anterior por sus márgenes iguales es de color púrpura con letras en dorado.

Alrededor del año 800 d.C. aparece otra obra maestra de la conjunción de un manuscrito con la ilustración: el Libro de Kells (fig. 39), creado por la cultura celta, pues su diseño con gene-



FIG. 37 — Libro de horas (también denominado Horarium; Livre d'heures) [en línea].

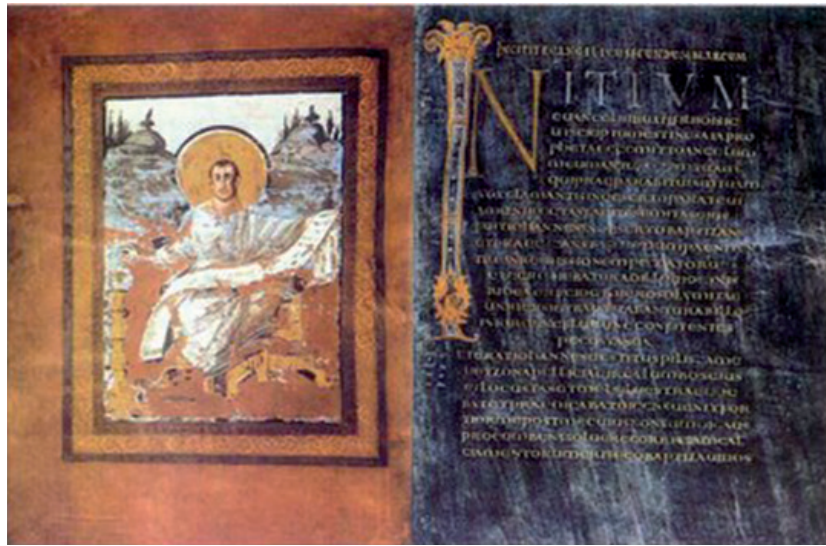


FIG. 38 — Evangelios de Coronación. Siglo VIII d.C. [en línea].

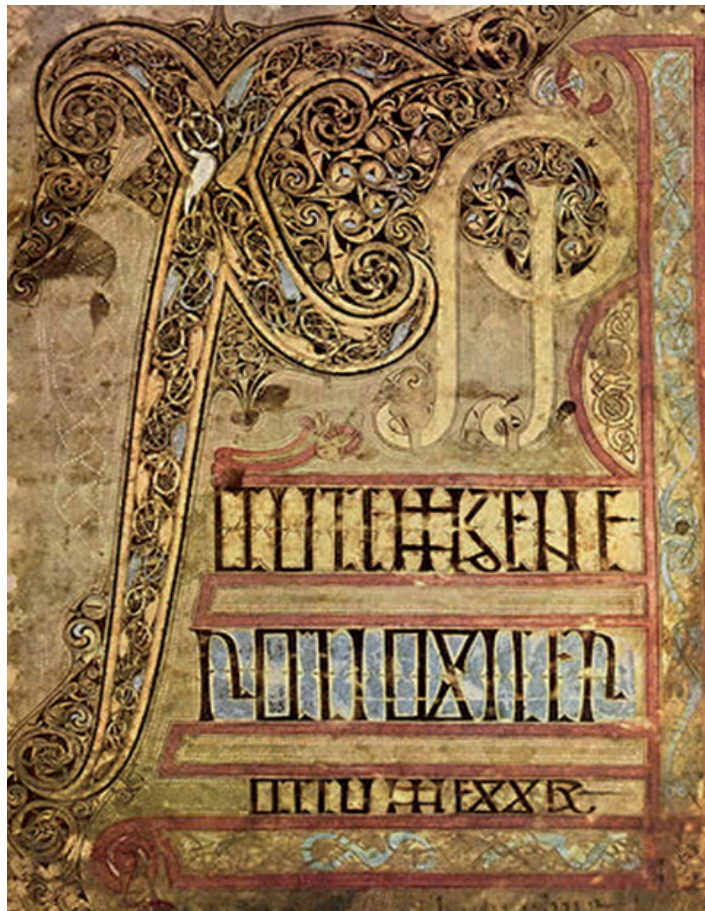


FIG. 39 — Libro de Kells también conocido como La Grande Evanxeo de Sano Columba [en línea].



ost hec audiu quasi uocē  
 magnam tubarum mul-  
 tarum in celo dicentium alleluia  
 salus ⁊ gloria et uirtus deo nrō ⁊  
 quia uera et iusta iudicia eius sūt  
**Q**uia iudicauerunt sanguinem scō-  
 rum suorum de manu eius ⁊ te-  
 rum dixerunt alleluia. ⁊ firmus  
 eius ascendit in secula seculorū.  
**E**t uiginti.iiii. seniores ceciderūt  
 in facies suas ⁊ quatuor anima-  
 lia dicentes amen alleluia ⁊ uox  
 magna exiit de throno dicēs lau-  
 dem dicere deo nrō omnes sancti  
 eius ⁊ qui timēt eum pusilli ⁊ ma-

magni. **T**otam sententiam eius posu-  
 it ut undiq; circumspēta eius sub-  
 ultas facilius indagari possit. **A** septem namq;  
 uocib; quinquies alleluia decantata ē legitur. **P**rimo  
 secundo a uoce tubarum multarum. ter-  
 cio a uiginti quatuor seniorib; ⁊ quatuor anima-  
 lib; quarto a uoce que de throno exiit. **N**on iam  
 alla sēc eius interpretatio decantata est. id ē lau-  
 dem dicere deo nrō omnes sancti eius. Allelu-  
 ia quippe laudare dominum sonat. **S**exto uo-  
 ce trib; uocib; sicut decantata est. id est a uoce tube-  
 magne ⁊ a uoce aquarum multarum ⁊ a uoce to-  
 nitrionum magidorum scriptura libri huius  
 sepe demonstrat. omnem electorum multitudi-  
 nem in septem pres ē diuidentiam. si eius intē-  
 ligentia subtilius perscrutetur. **I**usti namq; qui  
 ante diluuium fuerunt ad primam partem. illi  
 qui post diluuium usquequo lex data est ad secun-  
 dam pertinent. sicut sepe demonstrauimus. **N**ul-  
 lamq; aliam legem habuerunt nisi naturalem. id ē  
 dilectionem dei ⁊ proximi. **S**icut enim unusquisq;  
 illum se debere timere ⁊ super omnia diligere a quo  
 creatus est ⁊ a quo uita ⁊ uirtute subsidia ministrā-  
 tur. ⁊ nulli se debere facere quod non uult ab alio p̄m.  
**H**anc legem nullus qui sane mentis est ignora-  
 re permittitur. per nrlas igitur multas electi qui a  
 re diluuium fuerunt ⁊ qui post diluuium usq; ad  
 illud tempus quo lex data est designantur. **U**ocēq;  
 miserunt quia p̄r predicatōnis sue doctrinam q̄sib;

FIG. 40 — Página interior Douce Apocalypse [en línea].

rosos márgenes, enormes letras iniciales y más ilustraciones a páginas completa de apóstoles y otras escenas que cualquier otro manuscrito celta constituyen una maravilla visual.

A partir del 1150 hasta el renacimiento de la cultura europea en el siglo XIV se vivió el periodo gótico, y con el crecimiento de las universidades originó una mayor demanda de libros, expandiendo su comercio; entre éstos volúmenes el titulado *Douce Apocalypse* (fig. 40) fue una de las numerosas obras maestras de la época, cada una de sus 100 páginas contienen ilustraciones en la parte superior, y debajo de éstas hay dos columnas de texto bellamente rotuladas.

Las ilustraciones se dividen en segmentos por medio de marcas muy elaboradas y el estilo que las caracteriza es el uso de figuras alargadas que se elevan en un movimiento vertical, y a menudo llevan elegantes vestidos ajustados a la moda o túnicas sueltas que refuerza el naturalismo con solidez y monumentalidad acompañado de una expresión de dignidad humana (fig. 41). Este libro es importante pues forma parte de los ilustrados que conforman el enfoque gráfico de los libros impresos en bloque de madera del siglo XV, después de que la imprenta llegó a Europa.



FIG. 41 — Horseman [en línea].

Con el uso de la impresión en bloques de madera, en Europa debido a la influencia oriental, las primeras manifestaciones de ilustraciones impresas se limitaban a la reproducción de naipes, imágenes religiosas y diseños pictóricos sobre textiles. De esta forma es como se introducen los primeros diseños e ilustraciones en una cultura iletrada, representando la primera manifestación de la democratización del arte de la imprenta en Europa ya que los juegos de los reyes pudieron ser ahora juegos también de los campesinos. Las primeras ilustraciones impresas en bloques de madera con fines comunicativos fueron los devocionales de santos que iban desde formatos que cabían en la mano hasta imágenes de más de 25 por 35 cm. Las imágenes y el texto se grababan en el mismo bloque, los trazos de las ilustraciones eran simples, predominando los elementos visuales, similares a los libros de historieta contemporáneos y servían para la instrucción religiosa de los iletrados.

En Alemania, los Países Bajos, Francia e Italia, los impresores buscaron la mecanización de la producción de libros por medio del tipo móvil, como resultado de la creciente disponibilidad del papel y la gran demanda de libros. En el siglo XV un alemán de nombre Johann Gensfleisch Zun Gutmeberg, juntó los sistemas necesarios para imprimir el primer libro topográfico: la Biblia, volumen en 42 líneas (fig. 42 y 43).

Para lograr esto, inventó tipos de metal independiente, móviles y reutilizables creando al mismo tiempo una tina especial, más espesa y pegajosa para la impresión de estos tipos, que sería empleada por más de 400 años. Al mismo tiempo y en la misma región de Europa en que Gutenberg inventó el tipo movable un artista no identificado llamado el Maestr de ls Naipes realizó los primeros grabados conocidos en lámina de cobre, su trabajo más fino conocido hasta hoy es una colección de naipes con imágenes de pájaros, animales y hombres salvajes; mostrando una maestría en el dibujo, el diseño y la ejecución de la técnica para la ilustración.



FIG. 42 — Páginas interiores Biblia de 42 líneas [en línea].



FIG. 43 — Páginas interiores Biblia de 42 líneas [en línea].

Asburo y Ulm centros para la impresión de naipes en bloque de madera vieron nacer alrededor del año 1460, el primer libro tipográfico con ilustraciones de grabados en madera: el Der Ackermann Böhmen (El agricultor de Bohemia) impreso por Albrecht Pfister utilizando el tipo de Gutenberg y cinco bloques de madera.

Gunther, impresor en Asburgo junto con Johann Zainer su pariente se enfrentó contra la resistencia del gremio de grabadores de Asburgo cuando quiso ilustrar sus libros con bloque de madera. Sus libros ilustrados enriquecían la variedad tonal del diseño de la página pues aportaban texturas y algunos negros densos. Por su parte Zainer utilizaba ilustraciones con trazo muy fuerte y sin marcos completos que permite fluir los espacios en blanco dentro de las ilustraciones (Meggs, 1991: 91-106). Los libros de Gunther Zeiner superaron las ventas con más de 36 mil ejemplares en 100 ediciones.

En Maguncia también se imprimieron libros ilustrados, dos de los más importantes estuvieron a cargo de Peter Schoeffer, en 1445, un herbario llamado Gat der Gesundheit (fig. 46) por el doctor Johannes, de Cuba, el cual incluía muchos grabados de las especies naturales dibujados directamente. El segundo Peregrinationes in Monten Syon, de 1486, muestra el trabajo del primer ilustrador reconocido como tal en el libro.

Erhard Reuwich. Reuwich viajó junto a Bernardus de Breidenbach autor del libro para ilustrar su texto, las imágenes fueron sumamente cuidadas y contaban con ilustraciones desplegadas, entre ellas una panorámica de Venecia que sobre sale casi 1.5 m (Meggs, 1991: 108).

En Alemania Anton Koberger trabajando como el impresor más estimado del país publicó más de 200 ediciones, entre ellas produjo piezas maestras de la ilustración como el Schatzbehalter (fig. 47), tratado religioso del año 1541 que contiene 92 páginas completas de grabados realizados por el pintor e ilustrador-grabador



FIG. 44 — El agricultor de Bohmen [en línea].

Michael Wolgemuth.

En 1943 se editaron versiones en alemán y latín del Liber Chronicarum (fig. 45) del doctor Hartmann Schedel, este libro representa una obra invaluable de la ilustración pues contiene 1809 grabados, su diseño e ilustración estuvo a cargo de Michael Wolgemuth y Wilhelm Pleydenwurff y además de varios copistas y “artistas del dibujo”, como Alberto Durero, ahijado de Koberger. La interacción entre texto e imagen es variada, pues va desde una ilustración completa a doble página, grabados insertos en el texto, alineados en columnas horizontales, ilustraciones rectangulares colocadas en la parte superior o inferior, hasta páginas de texto sin imagen alguna.

Durero con apenas 27 años se convirtió en un afamado artista gráfico y pintor en toda Europa después de la publicación de “El Apocalipsis” (fig. 47) en 1498, éste contiene 15 grabados en madera que ilustran la monumental secuencia de Durero de la Revelación de San Juan. Gracias al buen uso de la tinta negra sobre el papel las ilustraciones tienen una carga emotiva sin precedentes, pues se crea volumen, profundidad, sombra, textura y superficie. En 1511 Durero hace una nueva edición de “El Apocalipsis” e imprime dos nuevos volúmenes: “La Gran Pasión” y la “Vida de la Virgen” (Meggs, 1991: 109).

Durante las primeras décadas del siglo XIX, Basilea fue un importante centro de diseño de libros e impresión, ahí Johan Froben fue el impresor más importante de la región y junto con Hans Holbien quien como ilustrador publicó varios volúmenes.

En 1536 Holbien publicó su obra gráfica: los 41 grabados ilustrados Imágenes Mortis (fig. 49). La danza de la muerte muestra una procesión de esqueletos que escoltan a los vivos hasta sus tumbas, Holbein al dividir la procesión en escenas individuales logró intensificar la tragedia de la muerte (Meggs, 1991: 117).

Después de la muerte de Froben, Johann Oporinus se convirtió en el principal impresor de Basilea. Su principal obra fue en enorme folio de 667 páginas de De humani corporis fabrica de Andreas Vesalius, fundador de la anatomía, las ilustraciones estaban a cargo de artistas que trabajaban con cuerpos disecados bajo supervisión de Vesalius, dando como resultado ilustraciones de páginas enteras con notable claridad y exactitud (Meggs, 1991: 119).

En el Renacimiento la creación del libro continuó siendo una colaboración entre el impresor tipográfico y el iluminador, sin embargo Erhard Ratdolt, logró avances significativos en este proceso, pues innovó al imprimir todo, tanto



FIG. 45 — Liber Chronicarum, páginas 99 y 100 [en línea].



FIG. 46 — Gat der Gesundheit [en línea].



FIG. 48 — El Apocalipsis de Durero y El dragón de las siete cabezas [en línea].



FIG. 47 — La flagelación de Cristo del Schatzbehalter [en línea].



FIG. 49 — Imágenes Mortis de Holbien [en línea].

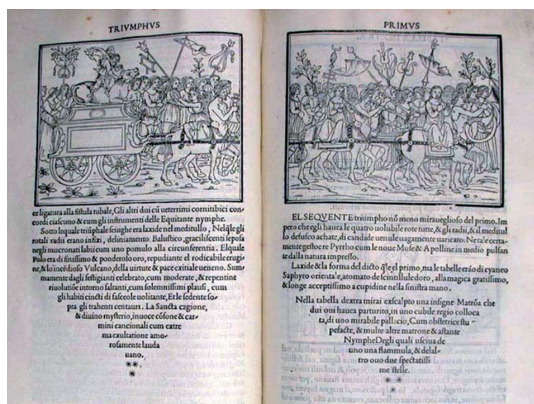


FIG. 50 — *Hypnerotomachia Poliphili. El primer triunfo [en línea].*

tipografía como 60 diagramas impresos en color amarillo y negro del libro *Calendarum de Regionmontanus*, donde se mostraban los eclipses solares y lunares.

Aldus Manutius, erudito del renacimiento italiano, estableció una imprenta en Venecia a sus 45 años. En tanto que el periodo de los Incunables cerró con Koberger y Durero en Alemania, en Italia Manutius lo hizo con *Hypnerotomachia Poliphili* (fig. 50) de Francesco Colonna, donde se narra la búsqueda del joven Polihilius por su amante. Las ilustraciones contienen alusiones eróticas y unas cuantas escenas explícitas. Esta obra maestra muestra una elegante armonía entre tipografía e ilustración pocas veces igualada. La coordinación a nivel comunicativo de las ilustraciones con el texto, indican que el impresor, diseñador de tipos, autor y artista, del que se perdió su nombre, colaboraron en estrecha comunión.

En 1550, Plantin, impresor en Amberes, ciudad de los Países Bajos, publicó 50 libros de emblemas, los cuales contenían versos ilustrados o máximas de instrucción moral y meditación. La mayor contribución de éste impresor fue el uso de grabados en lámina de cobre, en lugar de madera, para ilustrar sus libros, técnica que pronto empezó a reemplazar el tallado en madera como la mejor técnica para imágenes gráficas en Europa (Meggs, 1991: 147).

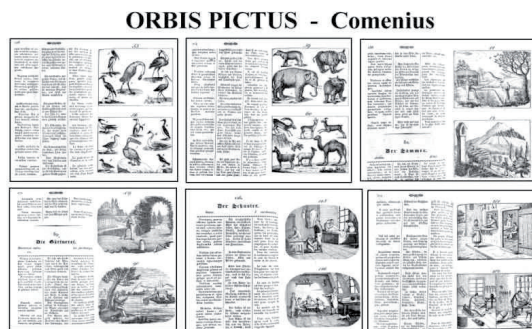


FIG. 51 — *Obis Pictus [en línea].*

Más adelante en 1658 Jan Amos Comenius, considerado el padre de la pedagogía moderna, fue el primero que intentó renovar los libros de texto en base a las ilustraciones mediante la publicación de su libro "*Obis Pictus*" (fig. 51) en el cual las ilustraciones transmitían tanto conocimiento como en el texto.

El niño tendrá su primer encuentro con una fantasía estructurada, reflejada en su propia imaginación y animada por sus propios sentimientos. Es allí donde, a través de la mediación de un lector adulto, descubrirá la relación entre el lenguaje visual y el lenguaje verbal. Luego, cuando esté solo y repase las páginas del libro, una y otra vez, las ilustraciones le harán recordar las palabras del texto (Comenius en Montt 2006: 3[en línea]).

Para 1796 en Alemania Aloys Senefelder, mediante investigaciones desarrolla una nueva técnica de impresión: la litografía, la cual se vuelve de vital importancia y trasciende en el campo del arte. Esta técnica de impresión se basa en el sencillo principio químico de que el agua y el aceite no se mezclan entre sí, de esta forma la imagen se dibuja sobre una superficie plana de una piedra con un crayón, pluma o lápiz de aceite y se esparce agua sobre toda la superficie para humedecerla, excepto la imagen que fue dibujada con aceite, después se entinta la misma base, pero la tinta solo se adhiere a la imagen. Se coloca una hoja de papel sobre la imagen y se utiliza una máquina de imprimir para trasladar la imagen entintada al papel.



FIG. 52. y 53 — *La mère bontemps* de Lorenz Frolich [en línea].

Así a partir de 1800 hasta 1830 se desarrolló significativamente y con el comienzo del nuevo siglo se combina en los libros de imágenes que después se fueron adaptando paulatinamente en los cuentos para niños que contenían excelentes ilustraciones en blanco y negro (fig. 52 y 53).

Algunos de los artistas celebres de éste periodo fueron el pintor Ludwig Richter, su compañero Lorenz Frolich, el danés que fue uno de los primeros ilustradores de "Robin Crusoe" de Daniel Defoe y los populares cuentos de los hermanos Grimm.

La primera edición de Fausto, ilustrada con litografías de August Delacroix, apareció en 1828. Las décadas de 1860 a 1900 fueron la mejor época de la litografía, llegando a ser incluso el método más predominante para impresión. La invención de la cromolitografía en 1851, introdujo el color en las ilustraciones de los libros, que hasta entonces se había limitado al blanco y negro.

La litografía predominó en el popular arte del Cartel, permitiendo su reproducción a color y con grandes dimensiones. El francés Jules Cheret (1836-1932), fue probablemente el verdadero promotor del cartel publicitario, perteneció al movimiento que Robert Koch llamaría "Poster Movement", cuando creó un estilo propio, con figuras de mujeres alegres luciendo grandes escotes (fig. 54 y 55).

Uno de los artistas más carismáticos y fuertemente expresivos de este periodo fue el Conde Henri Marie-Raimond de Toulouse Lautrec Monfa, conocido como Henri de Toulouse Lautrec, quién creó el arte y la técnica del cartel moderno.

La simplicidad y economía fueron características fundamentales y descriptivas de su obra sin embargo, la capacidad de observación y la síntesis de su trabajo han hecho trascender su obra por muchas décadas. De la misma manera que Paul Gauguin, Lautrec, buscaba invitar al espectador a participar en la experiencia de la forma y el color, razón importante por la que su trabajo,



FIG. 54 y 55 — La Diaphane y Dimanche [en línea].

fuera de gran éxito. Su curiosa apariencia, que quizá una de las razones por las que se sintió relegado de hacer una vida social normal y por lo cual encausó su vida al hedonismo y al bajo mundo del placer y el vicio.

Rechazando la noción de que el arte pictórico noble solo debía plasmarse en lienzo y al óleo, el 1891, Lautrec realiza su primer cartel, "Moulin Rouge - la Goulue (fig. 56) – "hoy fijan mi cartel en las paredes de todo París"-, declaraba orgulloso el pintor, sería el primero de una serie de 30 que realizaría antes de su muerte diez años después.

Los carteles proporcionarían a Lautrec la posibilidad de ampliar en ámbito de impacto de su arte, rotas todas las limitaciones propias de la pintura de caballete; con ello no haría sino consolidar el éxito que ya había tenido anteriormente en la exposición de los XX en Bruselas y en la del salón de los independientes de París (fig. 57 y 58).

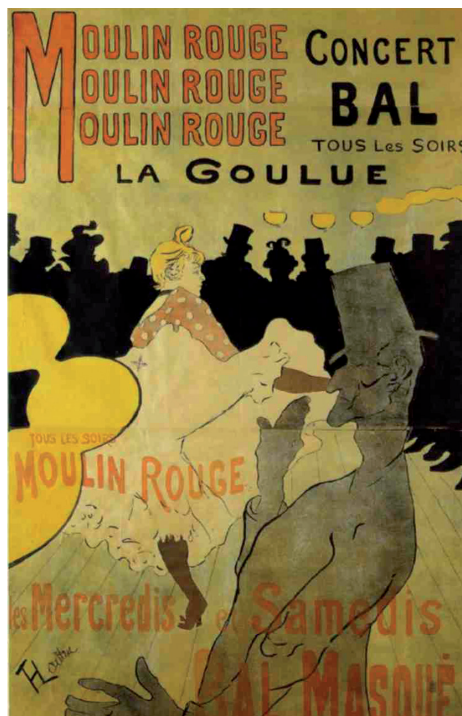


FIG. 56 — Moulin Rouge - La Goulue [en línea].



FIG. 57 — *Divan Japonais*, 1893 [en línea].



FIG. 58 — *Bruant*, 1894 [en línea].

Otros artistas del modernismo se consagraron en cuerpo y alma al cartel y a otros medios artísticos publicitarios. Tal vez el más famoso de ellos sería el checoslovaco Alphonse Mucha; quien en diciembre de 1894 recibiría el encargo de la actriz Sara Bernhard, como anuncio para la comedia *Gismonda*, de Sardou (fig. 59). La exótica ornamentación bizantina y el sutil uso de color le reportarían éxito inmediato hasta el extremo de que a partir de allí sólo se dedicaría a la realización de carteles que anunciaban desde obras de teatro hasta marcas de papel para cigarrillos y chocolates, pro siempre con el toque inconfundible de imaginación y belleza características de la obra de este importante artista checo (fig. 60). En general, la litografía tenía la ventaja de tener una apariencia casi de fotografía, pero tenía un proceso largo y muy costoso.

Hacia finales del s. XIX, aparecieron las primeras fotografías en algunos libros impresos, incrementando las posibilidades del realismo

total de la ilustración, la modernidad industrial aportó muchos adelantos, como el desarrollo de placas y superficies más sofisticados, que añadieron más practicidad así como avances en la maquinaria y procesos de revelado e impresión de negativos. De la misma manera las técnicas fotográficas ampliaron también las posibilidades de la reproducción de ilustraciones, la impresión de semitonos es otro proceso sobresaliente que facilitó la multiplicación de obras a todo color, mediante la superposición de tramas de diferentes tintas, fragmentadas con retículas para crear tonos (Meggs, 1991:345). Buenos representantes de la ilustración reproducida por esta técnica fueron: Arthur Rackman y Edmond Dulac (fig. 61), quienes trabajaban principalmente con acuarela, lo que les permitía la creación de sus obras con semitonos.

En Francia Gustavo Doré ilustró los cuentos de Charles Perrault. Arthur Rackman, aparte de ilustrar "*Alicia en el país de las maravillas*" (fig. 62 y 63) de Lewis Carroll y el famoso "*Peter Pan*"



FIG. 59. — Gismonda [en línea].

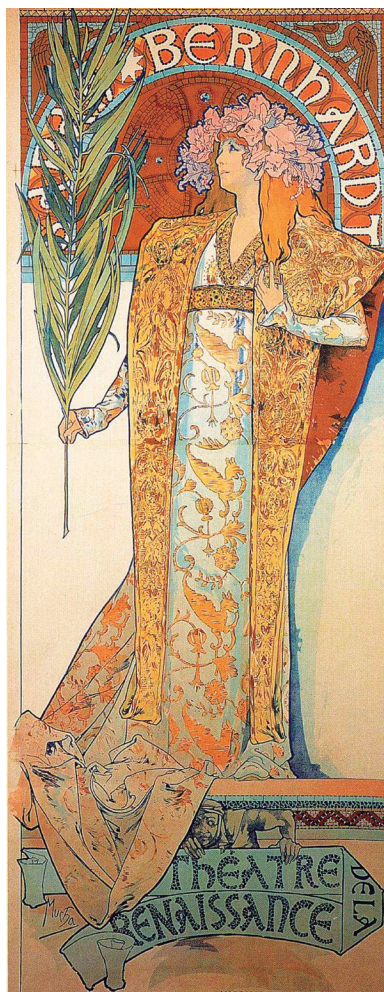


FIG. 60. — White Star [en línea].

(fig. 64 y 65) de Sir James Barrie, supo crear, asimismo, una atmósfera poética en sus trabajos, que van desde sus ilustraciones de los cuentos de H-C. Andersen, hasta sus dibujos del mundo caballeresco del Rey Arturo. Libros infantiles y juveniles que hoy constituyen verdaderas joyas de arte.

## Tipos y Características

### de la Ilustración

Enumerar las técnicas que se pueden encontrar en la ilustración a lo largo del siglo XX es casi como hacer un recorrido por los materiales



FIG. 61 — Edmond Dulac [en línea].



FIG. 62 y 63 — Alicia en el País de las Maravillas [en línea].



FIG. 64 y 65 — Divan Peter Pan [en línea].

utilizados en el arte de la pintura durante este mismo período de tiempo, sobre todo si observamos los trabajos de ilustradores a partir de los años setenta, periodo en el que encontramos continuas referencias estéticas, análogas, y consecuentemente, técnicas similares o incluso idénticas en una y otra manifestaciones artísticas.

Grandes artistas como Matisse, Dalí, Chagall, Fujita, De Chirico, Braque, y hasta cineastas como Fellini, entre otros, así como exponentes especializados como Sir Arthur Rackham, Harold Foster, Sequelles, Ronald Shirley, Disney, Giger, Steadman, entre otros, han sido dibujantes e ilustradores y han utilizado las más diversas posibilidades técnicas que nos brinda el material: lápiz, pastel, tinta, etc., (Laing, 1996 :12).

### Técnicas básicas

#### Técnicas secas

Dentro de las técnicas básicas y dentro de los procedimientos secos, quizá, los más sencillos sean los lápices y las pinturas de colores en madera, pero existe una gran variedad de medios para conseguir resultados concretos, el grafito, el pastel seco y el pastel graso, la pluma y la tinta son algunos de las técnicas secas que nos permiten desempeñar nuestro trabajo como ilustradores.

Existen muchos ilustradores que han realizado sus trabajos solo con lápiz negro, aunque la mayoría simultanee esta técnica con otras.

La mayor característica de las técnicas secas es el uso de un solo material o pigmento que lo conforma, son materiales de aplicación directa, esto es que no necesitan de algún aglutinante ó medio para que tiñan o penetren en nuestra superficie de papel, cartón, etc.

#### Grafito y Pastel

La historia del lápiz se remonta a 1564, cuando se descubrió en Borrowdale Inglaterra un yacimiento de grafito puro. Estas minas aprovisionaron a toda Europa hasta el siglo XIX.

El grado de dureza del grafito se indica en dos formas. El grado B para los lápices o barras blandas, generalmente el 9B es el más blando (suave), y el H para los lápices o barras más duras, aquí generalmente el 10H es el de mayor grado de dureza, Este sistema sirve de guía a la hora de elegir el instrumento más apropiado para un trabajo en particular. Por lo general los grafitos más blandos, así como el pastel, deben utilizarse sobre un papel que posea un grano suficiente para recoger y retener las partículas de grafito que se desprendan de éstos, mientras que las superficies más lisas como la cartulina, son más adecuadas para grafitos duros.

Hay dos tipos de grafito. El lápiz y la barra que se encuentra en diferentes grosores y calidades. Aunque se puede utilizar cualquier papel es conveniente aplicar un fijador a las obras realizadas.

Con grafito se pueden obtener resultados inmediatos, se puede trazar, bocetar, y obtener resultados a base de línea o mancha. Se distribuyen en lo posible las masas, obteniendo calidades de blancos y una gama bastante amplia de grises casi hasta obtener el negro (fig. 66).

Los pasteles son ideales para realizar obras expresivas y llenas de vida. Con ellos se consiguen desde colores muy saturados hasta tonos delicados de dibujos texturados, lo que permite al ilustrador crear imágenes impactantes.

El pastel es el medio más asociado a menudo con ilustraciones suaves e irreales, el pastel puede, de hecho, usarse de formas muy distintas. Sus colores profundos y puros son al mismo tiempo ricos e impuros. No es un medio para pequeños



FIG. 66 — Dibujo a grafito. Jose Luis Corell [en línea].

detalles: nos encontramos que la mayoría de los ilustradores que usan los pasteles producen ilustraciones de gran tamaño.

Hay dos tipos de pasteles, los pasteles secos y los pasteles al óleo o grasos, las técnicas que se emplean en ambos son parecidas.

En el mercado se halla disponible una gran variedad de pasteles secos, desde las barras circulares hasta las barras rectangulares y todos se venden en una amplia gama de colores.

Cualquier tipo de papel sirve para pintar con pasteles, aunque existe un papel especial que se vende en diferentes tonos y que posee una cara rugosa y otra fina. Existen tres tipos de pasteles secos. En primer lugar, los pasteles blandos, que poseen una alta proporción de pigmento en relación con el aglutinante y, por tanto, una rica textura y colores brillantes. Con todo presentan el inconveniente de romperse con facilidad dada su textura quebradiza. En segundo lugar los pasteles duros, que son más resistentes por que poseen más aglutinante. Por último los lápices de pastel, que están recubiertos de madera y que son más limpios y fáciles de usar y de transportar, aunque los resultados



FIG. 67 — Dibujo a pastel. Ildefonso Palomares [en línea].

que se consiguen con ellos son diferentes. Es conveniente tener cuidado con la zona donde se va a trabajar, ya que los pasteles ensucian demasiado.

Los colores se mezclan con los dedos, con un pincel, un difumino o mediante mezclas ópticas, y se pueden modificar acentuando su tono o



FIG. 68 — Kiosko. Dibujo con plumilla y tinta negra [en línea].

creando áreas de punteado y se emplean papeles de colores para producir medios tonos, papel blanco para crear efectos de luz y sombras leves, y papel sepia o negro para crear zonas más oscuras (fig. 67).

La delicada naturaleza de los pasteles secos los hace ideales para crear ilustraciones decorativas e impresionistas mezclando combinando los colores. Una vez que se ha terminado la obra, es imprescindible fijar los colores al papel con un fijador a fin de que no se emborren (Loomis, 1994: 42).

### Plumas y tintas

Si ojeamos un montón de libros de ilustración escogidos al azar comprobaremos cuán a menudo los ilustradores se han servido del dibujo realizado con líneas. Un ilustrador puede crear su propio estilo con líneas expresivas, pero describir una forma tridimensional con líneas es algo que requiere de mucha práctica.

Uno de los estilos más tradicionales de ilustración; la pluma y la tinta nunca pasan de moda y los ilustradores consiguen hacerla apropiada para cada nueva generación. La calidad del dibujo

es crucial: este es un medio en el que un mal trabajo se hace realmente evidente.

Para el dibujo basta con tener plumillas y manguillos o un portaplumas que tenga un orificio para plumas de dibujo grandes y finas, una selección de plumas, tinta china y papel de dibujo y de algodón. Probando con los diversos tipos, debe hallarse antes del trabajo de dibujo propiamente dicho una pluma que se adapte a la propia mano y al fin para el que se emplea. Quien quiera dibujar con firmeza y rapidez utilizará plumas que discurren sin esfuerzo por el papel y cuyas líneas pueden ensancharse fácilmente con una mayor presión. Si se prefieren las formas de representación sutiles se elegirán plumas de dibujo finas y duras, que tienen que ser conducidas cuidadosamente sobre el papel, porque la punta se clava con facilidad y la tinta china salpica. Pero en sí, una sola plumilla da diferentes tipos de grosores.

Si se trabaja con la adecuada precaución, pueden conseguirse muy buenos resultados incluso sobre cartón rugoso. Para el trabajo resultan apropiados todos los colores líquidos o fluidificados, tales como la tinta china, tinta

normal, colores de acuarela, colores de esmalado, etc., (fig. 68).

Se puede acuarelear el trabajo previamente hecho con pluma, pero se requiere de una tinta que no se descomponga con la aplicación ulterior del color de acuarela, por ejemplo la tinta china. Esta tarda algún tiempo en volverse resistente al agua, que puede ser de 24 horas, así que para mayor seguridad deberá hacerse una prueba.

Muchos ilustradores prefieren tonos pardos como el sepia a la tinta china negra. Pero si sobre el dibujo a tinta debe pasarse acto seguido color de acuarela, el contraste entre el color y el dibujo resulta más armónico como consecuencia del efecto de las líneas marrones, el conjunto es más suave que si se hubiera pasado tinta china negra (fig. 69). Quizá lo más importante dentro de un trabajo de pluma y tinta sea precisamente la línea, para esto hace falta una aplicación limpia y eficaz y saber los tipos de rayado.

Los rayados son líneas paralelas trazadas con regla o a pulso. Con los rayados se representan grises y cuanto más próximas se encuentren las líneas, tanto más intenso será el tono de gris,

hasta que en el límite, aparezca como negro integral o, si se utiliza otro color, como tono pleno. Los oscuros se logran por consiguiente con la aproximación recíproca de las líneas, pero también cruzándolas (lo que se llama un rayado cruzado) o aumentando su espesor. Lo último resulta más difícil de lograr, más consecuente es el rayado cruzado con líneas de igual grosor.

El principio del dibujo a pluma es la creación de tonos mediante combinación del blanco y el papel y el oscuro de la línea. Es como una cortina de alambre puesta sobre una ventana, cuanto más grueso el alambre y más apretada la malla. Más se oscurece. Un valor es producido por la cantidad de blanco que queda visible.

Se puede hacer una escala de valores con la misma pluma. Hay que seguir la forma de los rasgos de la pluma.

También se puede utilizar otra técnica con pluma y tinta: el punteado; se suele emplear para crear zonas de tonos suaves con puntos y tiene alguna similitud con la fotografía en blanco y negro; cuanto más condensados están los puntos más oscuro es el tono.



FIG. 69 — Ciudadela [en línea].



FIG. 70 — Dibujo en negativo con técnica scratch [en línea].

En esta técnica se emplean tanto plumas como rotuladores y se producen gradaciones de tonos muy sutiles y se puede crear una amplia gama de grises controlando con precisión la densidad de los puntos y obtener de este modo efectos de luz donde no se han aplicado puntos (Günter, 1992: 67).

### Scratch

Dentro de las técnicas de Scratch, encontramos de manera profesional el Scratchboard, que es literalmente “cartulina para raspar”, es una técnica de ilustración gráfica, de construcción de significados visuales susceptible de aplicarse a los procesos de reproducción e impresión directos. Esta técnica, como el nombre lo indica, consiste básicamente en raspar con distintas herramientas sobre un cartón especial compuesto de una base de yeso y recubierta con tinta negra para obtener líneas blancas sobre un fondo negro, es decir dibujando en negativo a diferencia de las técnicas de ilustración con tinta china, donde se realizan los diseños en positivo: líneas negras sobre fondo blanco. El scratch board es una técnica de ilustración esgrafiada, tanto por su proceso de ejecución (raspar, rayar, esgrafiar, grabar) como por los resultados y efectos gráficos que

se obtienen (líneas blancas sobre fondo negro, gamas tonales por grises ópticos, efectos de esgrafiado y raspado, etc.) el scratch está estrechamente ligado a las técnicas tradicionales de huecograbado y de xilografía (fig. 70).

En este caso el soporte tradicional es un cartón rígido scratch board de diferentes tamaños que se vende en dos presentaciones, el cubierto con yeso o estuco, a su vez recubierta con una película de tinta china negra, pero tiene un costo muy elevado y presenta también la desventaja de que los errores no pueden ser corregidos a la hora de realizar un diseño y es sumamente frágil. Pero se puede utilizar un soporte alternativo por un material usado en la industria para fabricar empaques: La lámina de estireno de color blanco (Becerra y Gómez, 1991: 42).

### La Ilustración Digital

La ilustración digital es aquella en cuyo proceso de elaboración ha tenido un peso determinante

el uso de programas informáticos de ilustración.

La creación de programas informáticos de ilustración, tanto en dos como en tres dimensiones han permitido la elaboración de imágenes complejas con relativa facilidad. Los programas de ilustración 2D pueden estar orientados a la elaboración de imágenes rasterizadas, o a la de imágenes vectoriales (fig. 71 y 72). En las imágenes rasterizadas (también denominadas imágenes de mapa de bits), cada pixel está definido por su posición en la imagen y por los valores tonales y cromáticos que posee. Por su parte, las imágenes vectoriales están formadas por elementos geométricos tales como segmentos, arcos, polígonos, etc., que son determinados mediante fórmulas matemáticas y otros atributos como el color, grosor de línea, etc. Los programas de diseño 3D permiten crear imágenes tridimensionales de alta complejidad que luego pueden ser rasterizadas para dar lugar a imágenes matriciales o de mapa de bits.

Finalmente, existen programas informáticos que permiten reconstruir gráficamente modelos teóricos de estructuras, tales como moléculas complejas, a partir de una serie de parámetros introducidos (Hodges, 2003).

Debido a su innegable utilidad didáctica las ilustraciones digitales han incrementado constantemente sus aplicaciones. Así, por ejemplo, las presentaciones multimedia, incluyendo fotografías, gráficos o vídeos, han sustituido en gran medida a las diapositivas antiguamente utilizadas en los congresos científicos (Morton, Nicholls y Williams 2000). Igualmente en la docencia se vienen empleando estos métodos cada vez con más asiduidad. La llegada de Internet y la evolución de la informática ha tenido como consecuencia la virtualización de buena parte de los contenidos que anteriormente quedaban reservados para los libros o revistas en papel, siendo hoy en día posible acceder a gran cantidad de recursos didácticos, ya sea a través de la red o mediante CD-ROM o DVD, en los que la interactividad y la combinación de



FIG. 71 — Iban Barrenetxea. Ilustración digital tratada con photoshop [en línea].



FIG. 72 — Iban Barrenetxea. Ilustración digital tratada con photoshop [en línea].

texto, imagen y sonido, facilita en gran medida el aprendizaje. En este sentido, la IC se nutre de diversas disciplinas como la producción de efectos especiales y técnicas de representación tridimensional empleados en el cine o en el diseño de videojuegos, o la interactividad tan importante en el desarrollo de programas y herramientas informáticos.

Pese a que los programas utilizados para obtener simulaciones tridimensionales en pantalla cada vez son más versátiles y sencillos de manejar, para obtener buenos resultados mediante su uso es preciso dominar también las técnicas manuales de representación tridimensional mediante rectas y planos. Aunando ambos conocimientos informáticos y plásticos, se pueden llegar a obtener resultados ciertamente espectaculares (Isenberg, Halper y Strothotte 2002; Sousa y Prusinkiewicz 2003).

## El Álbum Ilustrado Infantil

De acuerdo a la visiones de la posmodernidad la literatura como un antecedente cultural y artístico de nuestra época anuncia su desaparición, sin embargo existe un punto de vista distinto donde se ve más que como una extinción de ésta una evolución, donde lo que antes era exclusivamente verbal, con un narrador único y objetivo da paso a un nuevo paradigma narrativo mediante la simbiosis del verbo y la imagen donde el lector, en especial los niños y jóvenes se insertan en un complicado entramado metaficcional donde desaparece el mundo real e imaginario, es ahí donde el texto y las ilustraciones dan origen al libro álbum ilustrado (Sánchez, 2009).

El álbum ilustrado ha llegado a ser un producto artístico complejo en el que existe una relación armoniosa entre palabra e imagen y en la que cada una con sus lenguajes específicos aporta distintos contenidos necesarios para la comprensión e interpretación total del texto.

El concepto de lectura se ha ampliado enormemente en nuestra sociedad contemporánea, y la acepción de lectura ya no es solo reducible a la descodificación de un texto, sino que actualmente podría entenderse como lectura toda recepción de una comunicación diferida (Durán, 2009, p. 10).

En este sentido las cualidades que debe reunir un álbum ilustrado:

**a)** Es un conjunto armónico, cuidadosamente elaborado de imagen gráfica y texto literario.

**b)** Se busca la comunicación con el lector-contemplador mediante una doble vía complementaria: el código plástico y el verbal; por esta razón éste debe ser tratado y analizado interdisciplinariamente.

**c)** Esta creación contiene importantes experimentaciones e innovaciones semánticas en el terreno gráfico.

**d)** La ilustración no constituye un adorno para el texto, por el contrario contribuye a facilitar la lectura de lo escrito mediante el uso de pistas contextuales que los niños reconocen antes de descubrir el código escrito (Lobato y Hoster, 2007).

Basado en estas características, las ilustraciones pasan a ser un reto intelectual con trampas a la inteligencia:

Las ilustraciones se convierten en retos intelectuales, trampas a la inteligencia [...] el ilustrador que utiliza el ingenio busca la complicidad del espectador reclamándole la capacidad de relacionar la experiencia vivida con la experiencia propuesta por la imagen (2009: 101).

### Estas características continúan Hoster y Lobato:

Convierten al álbum en un enriquecedor recurso didáctico para la iniciación en la competencia artística y literaria durante las primeras edades. En este sentido, la complementación de los lenguajes plástico y verbal ofrece a los niños estímulos suficientes para que desarrollen habilidades de decodificación e interpretación sin menoscabo del gusto artístico y literario (2007: 119).

De este modo el álbum ilustrado constituye un producto artístico complejo que puede alcanzar altos niveles estéticos.

Por esto el texto y la imagen han de cumplir



FIG. 73 — Cierra los ojos [en línea].



FIG. 74 — Antítesis [en línea].

con ciertos parámetros que precisamente los convierten en arte:

1. Reconstruir en complicidad con el autor aquellos contenidos (espacios vacíos) que el autor evita explicitar.
2. Realizar actos de interpretación creativos. Para ello la ilustración ha de ser sugerente, plurisignificativa e, incluso, polisémica.
3. Permitir mediante el uso de la imaginación desarrollar un juego de revelación de sentido (Sánchez Corral, 1995: 85).

Así es como el libro álbum le da a la imaginación un papel principal de desarrollo no sólo como la afirmación popular de representar idealmente una cosa, sino que, además esta idealización se

vincula con las vivencias del individuo en su mundo cotidiano.

[Leer] es —más allá de complacerse en la mirada— la actividad de otorgar significado a la imagen, leer se convertirá en una llamada a la memoria experiencial del sujeto. [...]Las ilustraciones se convierten en retos intelectuales, trampas a la inteligencia [...] el ilustrador que utiliza el ingenio busca la complicidad del espectador reclamándole la capacidad de relacionar la experiencia vivida con la experiencia propuesta por la imagen (Duran, 2009).

De todo lo anteriormente dicho puede deducirse, fundamentalmente, que el álbum ilustrado no es, en absoluto, un material ni simple ni inocente. Antes al contrario: posiblemente incorpora algunos de los mecanismos más innovadores de la creación literaria y plástica actual. Pasar las páginas de un álbum ilustrado requiere —en este sentido— no solo leer el texto que en las mismas podamos encontrar sino, sobre todo, detenerse en los elementos significativos que le aporta la ilustración. Muchos álbumes ilustrados no pueden ser comprendidos, y mucho menos interpretados, si no realizamos este acto —placentero— que supone el descubrimiento del sentido de la imagen.

El trabajo del ilustrador es el de mediador. Se las tiene que ingeniar para encontrar elementos justificables que concilien su mundo visual particular con el escrito que tiene en las manos evitando cualquier tipo de redundancia. De este modo, el choque poético que se establece entre palabra e imagen, es lo que llamamos ilustración (Amargo, 2005: 35).

En este punto es preciso hablar de las figuras retóricas, pues en general son un recurso muy utilizado por los ilustradores para la cuidadosa creación de las imágenes del álbum. A continuación mostraremos algunos ejemplos de este tipo de creaciones, mediante las cuales, por cierto, se incide muy positivamente en lo que denominaremos la “formación retórica” del lector a partir de la recepción del texto ilustrado.

## Antítesis

La antítesis es un recurso del plano semántico,

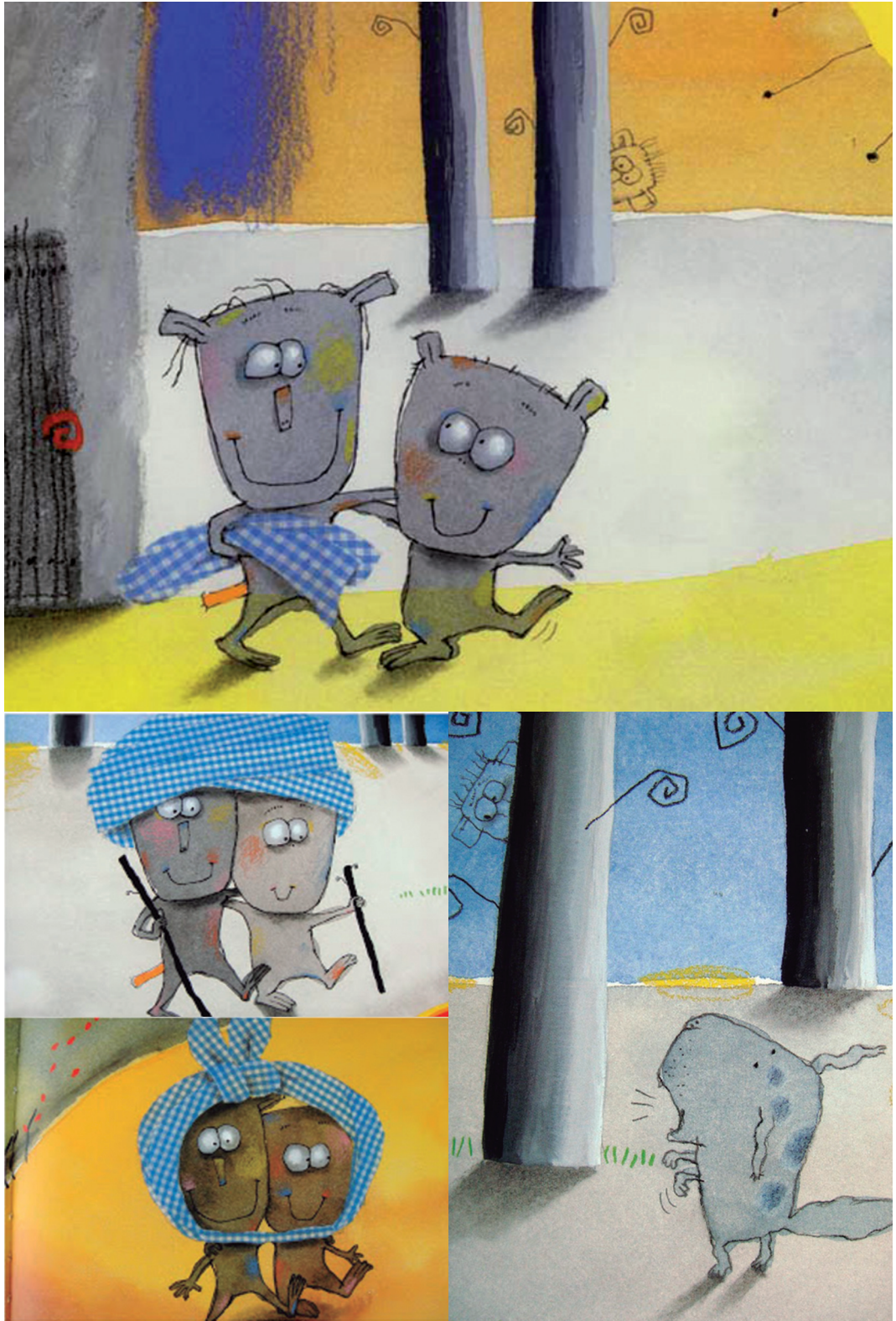


FIG. 75, 76, 77 y 78 — Un regalo diferente [en línea].

es decir, tiene más que ver con los significados de que se trate que con su estructura formal o, en el caso del texto escrito, con la sonoridad.

Se define como la contraposición de dos pensamientos, expresiones o palabras. Los versos siguientes, de Antonio Colinas, ilustran este recurso:

*¿Y cómo unificar la dualidad terrible  
que es la luz y la sombra,  
que es lo blanco y lo negro,  
que es la vida y la muerte.*

Si trasladamos este recurso al plano gráfico podemos encontrar ejemplos como el que sigue (fig. 73).

Esta ilustración, la inicial del libro *Cierra los ojos* (2009), nos plantea la muy distinta visión que del mundo tienen dos hermanos. Su concepto de la realidad es, en efecto, antitético, lo que es también aprovechado por los autores para plantear muy acertadamente el concepto de metáfora. Esta circunstancia se puede comprobar en el siguiente ejemplo (fig. 74).

## Elipsis

La elipsis es un recurso del plano morfosintáctico (formal y estructural) que consiste en la supresión de un elemento.

Los versos siguientes, de Julio Martínez Mesanza, constituyen una estrofa en la que está ausente el verbo principal y, además, se elide el término "sílabas", presente solo en el primer verso:

*En estas once sílabas, el odio,  
en estas once, la mayor tristeza,  
y en éstas, la alegría de los hombres,  
pero jamás la silenciosa nada.*

En *Un regalo diferente*, (2005), de Marta Azcona y Rosa Osuna, el recurso aparece de forma evidente. En el álbum aparece además de los personajes principales, un testigo de todo el proceso, un tercer personaje que espía cada movimiento de los dos amigos, desde lejos y a escondidas (fig. 75, 76, 77 y 78).

## Sinécdoque

La sinécdoque es una licencia retórica mediante la cual se expresa la parte por el todo. Técnicamente, admite diversos matices: una parte de

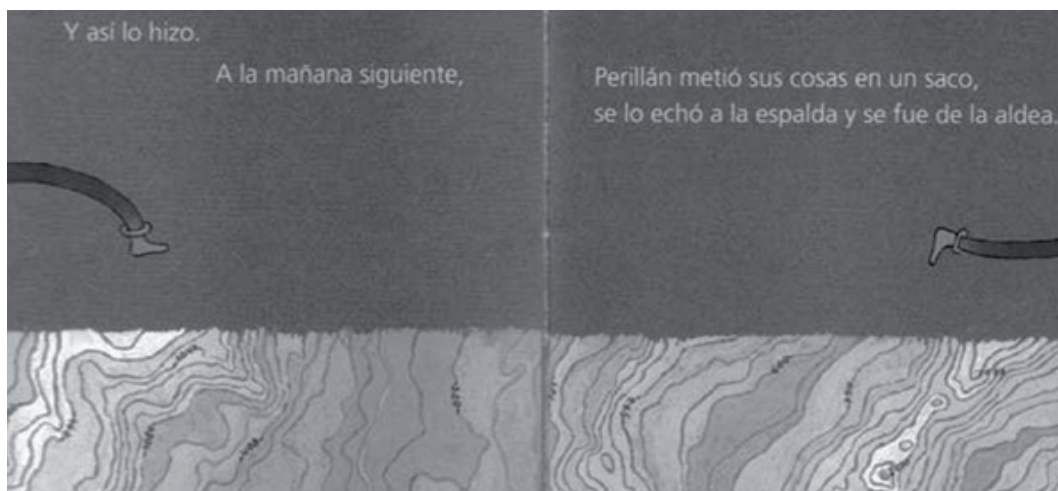


FIG. 79 — *Los Jorobados línea*].

algo puede ser usada para representar el todo; el todo puede ser usado por una parte; la especie puede representar al género y viceversa, es decir, el género representar a la especie. Se observa este recurso cuando decimos, por ejemplo, “tiene veinte primaveras” en la que una parte del año remite al año completo (“tiene veinte años”), o en expresiones como “vi cuatro velas en el horizonte” (barcos) o “invirtió todo su dinero en ladrillos” (inmuebles). Los versos de Góngora que siguen lo ilustran en el plano lírico (plumas y espadas se refieren a escritores y soldados).

*¡Oh siempre gloriosa patria mía,  
tanto por plumas cuanto por espadas!*

En Los dos jorobados, Raquel Méndez y Óscar Villán usan este recurso para explicar la marcha del pueblo de uno de los dos hermanos jorobados, Perillán, en busca de fortuna (fig. 79).

Obsérvese cómo el personaje está representado por dos de sus partes, las más significativas en este contexto (sus piernas), ya que son el medio que le permite escapar.

La portada de Abuelos, de Chema Heras y Rosa

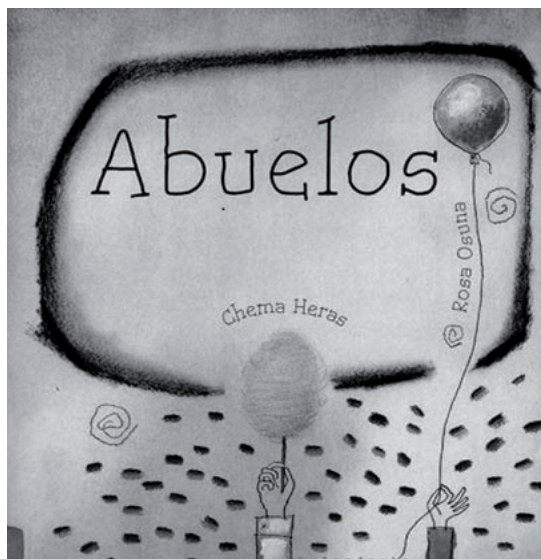


FIG. 80 — Abuelos [en línea].

Osuna (2006), nos también utiliza este recurso. De los abuelos solo se ven sus manos, una de él y una de ella, que sostienen, dos objetos: un algodón de azúcar y un globo (fig. 80).

## Metáfora

Es el más importante de los recursos poéticos. Consiste en la identificación entre una imagen (I) y un término real (R); se produce un cambio del significado propio de una palabra a otro sentido en virtud de una relación de semejanza. Las hay de diversos tipos:

**Metáfora R es I:** Es la más sencilla.

*El sufrimiento, que es una aguja rota  
clavada en una uña, la cuerda rota  
de un violín astillado y fatalista. (Felipe Benítez Reyes)*

**Metáfora I de R:**

*El nardo de tu pierna. (Miguel Hernández)*

• **Metáfora R : I** (metáfora aposicional). Imagen y término real se unen mediante un signo de puntuación:

*De pie en las estanterías  
los libros que nunca leeré :  
soldados en fila. (Isabel Escudero)*

• **Metáfora pura:** Sólo aparece la imagen.

*Ya han pasado  
las lluvias y el invierno retira sus banderas. (José  
Julio Cabanillas)*

La metáfora visual es uno de los recursos más apetecibles y apetecidos por los ilustradores infantiles. En Los dos Jorobados, Óscar Villán nos muestra gráficamente la sorpresa de cierto grupo de viejecitas al escuchar cómo, desde lo alto de un árbol, Perillán – uno de los hermanos jorobados – interrumpe la canción que les sirve de acompañamiento mientras pasean (fig. 81 y 82).

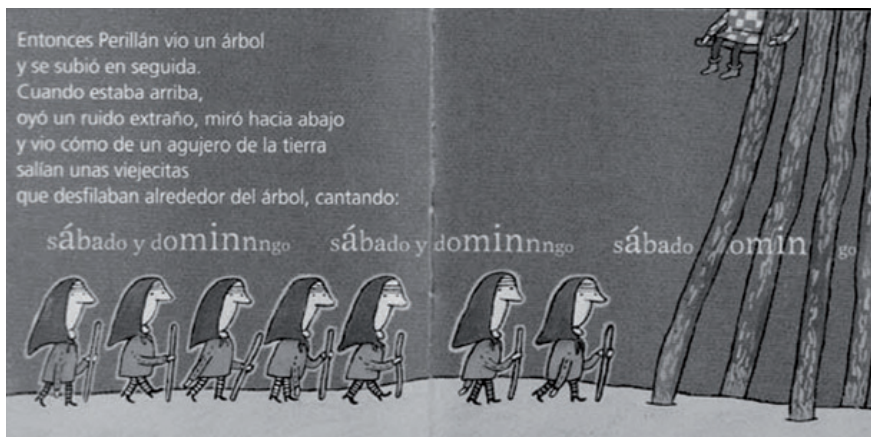


FIG. 81 — Los Jorobados [en línea].

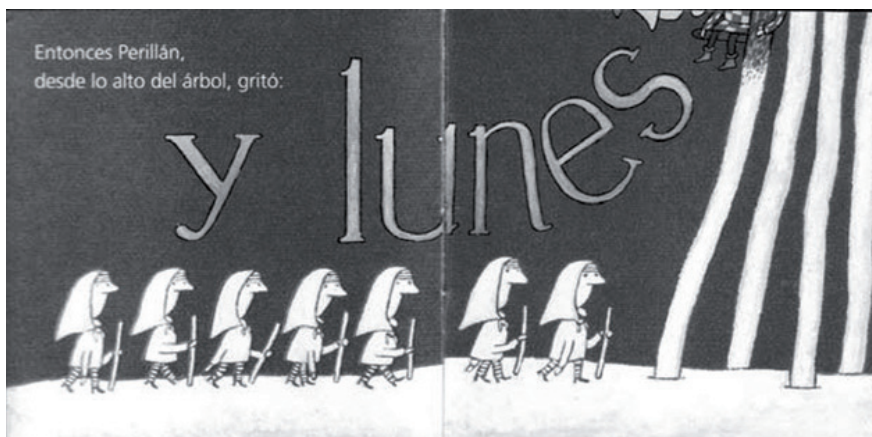


FIG. 82 — Los Jorobados [en línea].

Obsérvese a Perillán en lo alto del árbol mientras asiste al desfile de las viejecitas. Al escuchar su canción, solo se le ocurre intervenir, añadiendo una nueva frase a la letra... momento en que las viejecitas se quedan heladas.

### Hipérbole

La hipérbole es un tropo que implica exageración o visión desmesurada de un hecho. Atiéndase a los versos de Miguel Hernández que siguen:

*Ya es corazón mi lengua lenta y larga,  
mi corazón ya es lengua larga y lenta...  
¿Quieres contar sus penas? Anda y cuenta  
los dulces granos de la arena amarga.*

La hipérbole es un recurso natural y muy habitual en el terreno gráfico. Representa la base, por ejemplo, de la caricatura y, en general del humor gráfico. Pero también está presente en la ilustración para niños. Volvemos sobre la historia de Los dos jorobados. En esta ocasión, al parlamento entre Perillán y las viejecitas, a las que previamente acaba de dejar heladas con su intervención desde lo alto del árbol. Éstas, pasadas el primer susto, acaban alegrándose por la propuesta de Perillán y deciden recom-



FIG. 83— *Los Jorobados línea*.

pensarle (fig. 83):

### Anáfora-parallelismo

La anáfora es, lo que en el plano verbal diríamos, una figura del plano fónico. En esencia, cuando hablamos de texto escrito, supone la repetición de una misma palabra al inicio de varios versos u oraciones. Suele estar acompañada del llamado parallelismo, una figura del plano morfosintáctico que supone la repetición de una misma estructura sintáctica.

*...y nos besamos como en las películas,  
y nos quisimos como en las canciones.  
(Luis Alberto de Cuenca).  
De vivir, lo que no duele,  
o te aburre o te cansa  
o te asusta o te hiera. (Juan Peña)*

Las estructuras paralelísticas (anafóricas) en el álbum ilustrado no son quizás las más frecuentes, pero cuando se producen su efecto es sumamente llamativo.

La caricia de la mariposa (2008), de Christian Woltz, es un álbum que presenta dos partes

perfectamente claras y perfectamente imbricadas. Un niño y su abuelo disfrutaron de una mañana en el huerto mientras siembran diversas plantas... (fig. 84 y 85):

### Símbolo

El símbolo se diferencia de la metáfora en que prescinde absolutamente de la semejanza entre la imagen (I) y el término real (R). De una forma simple, podemos decir que se trata del uso de palabras del lenguaje normal que en el poético connotan algo distinto, imposible de expresar de ninguna otra forma. Es muy conocido el poema de Juan Ramón Jiménez titulado precisamente así, "El poema", en el que la imagen de la rosa remite al poema (referente real).

*No le toques ya más,  
que así es la rosa.*

Gráficamente, la ilustración infantil puede apuntar referentes (conceptos, sensaciones, objetos, sentimientos, ideas, etc.) mediante el recurso al símbolo.

En la portada de Como todo lo que nace (2000),

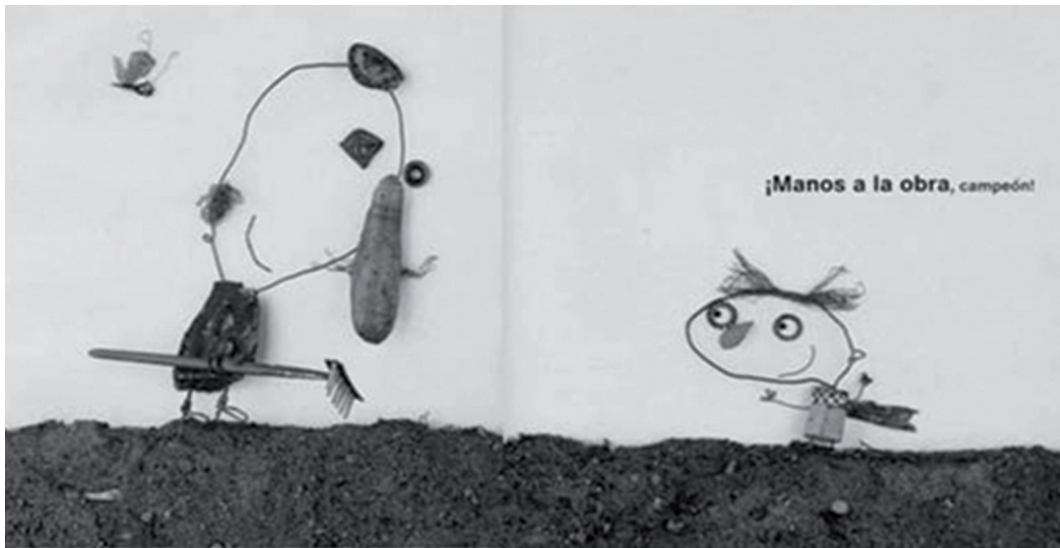


FIG. 84 — La caricia de la mariposa [en línea].

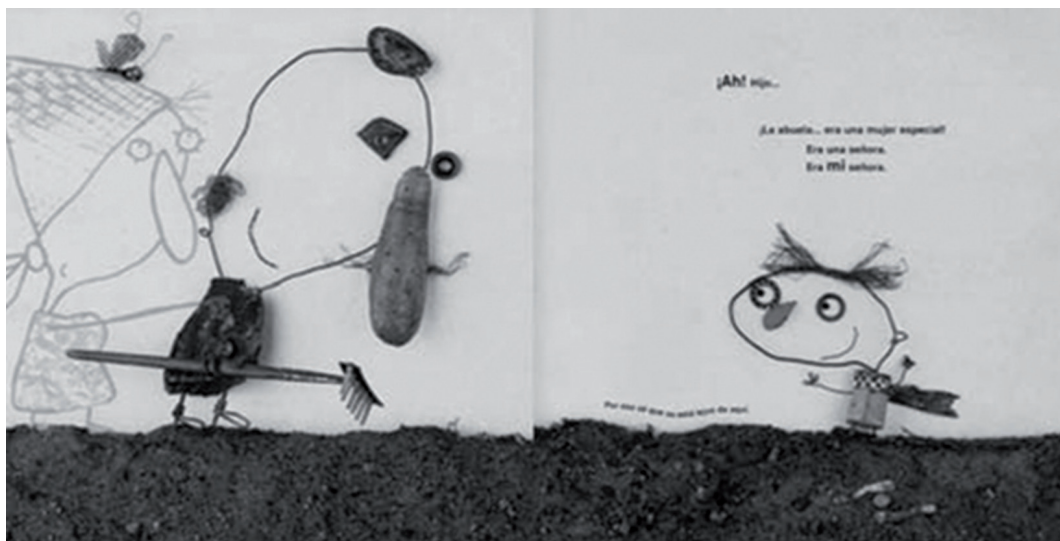


FIG. 85 — La caricia de la mariposa [en línea].



FIG. 86 — Como todo lo que nace [en línea].



FIG. 87 — Como todo lo que nace [en línea].

de Élisabeth Brami y Tom Schamp, se ve el uso de esta figura (fig. 86):

El hilo que aparece en la parte baja de la ilustración representa un motivo simbólico que recorre todas las páginas del libro hasta que llegamos al final. Solo entonces advertimos la presencia de un personaje – mitológico – que nos permite



FIG. 88 — Álbum "Dragon Ball" [en línea].

comprender el valor simbólico de este elemento: las parcas (fig. 87).

## ÁLBUM COLECCIONABLE

Se ha dicho que "los libros son siempre un gran recurso para la memoria y su preservación" (Martínez, 2012: 21) convirtiéndose siempre en objetos de culto y cuidado (fig. 88).

Un álbum de estampas es una publicación aún más especial ya que por sus características; es diseñado con el objetivo de presentar icónicamente los elementos más destacados de un tema en particular, logrando con esto un recurso didáctico en la búsqueda y consecución de las estampas así como la colección de las mismas.

La dinámica advertida entre el lector coleccionista y el álbum genera en él una expectativa de búsqueda y sentido de pertenencia al involucrar su tiempo en la confección del mismo. El espíritu del coleccionista se manifiesta a una edad temprana, en la primera infancia, y acompaña a quién se ve seducido por esta pasión el resto de su vida.

### Historia

La primera edición de estampas coleccionables fue en 1961 sobre el campeonato italiano de fútbol. Ese año vendieron 15 millones de paquetes de estampas que contenían solo dos al precio de 10 liras. Un año después la venta sería de 29 millones de paquetes (merca20, 2011: 2 [en línea]).

En 1961 los hermanos Panini lanzaron el álbum coleccionable sin un estudio de mercado, pero con la idea de que el aficionado al fútbol sería el centro de las actividades y todo lo que se realizara sería pensado en él, en dónde el dinero que invirtiera daba un valor diferente con un producto de calidad y sobre todo la sensación de satisfacción por la competencia con los amigos o colegas de tener un álbum --Panini-- y de ser el primero en completarlo.

Hoy en día --Panini-- es una marca establecida, es un ícono en las marcas de álbumes, no solamente en México e Italia, sino en el resto del mundo.

### Características

Las características de un álbum pueden variar según el cliente y el diseñador, pero algunos elementos que no deben pasarse desapercibidos son los siguientes:

#### Formato

El formato del álbum es una de las características principales que se deben de tomar en cuenta antes de comenzar con el diseño, ya que en éste se basara la diagramación o maquetación del contenido, la distribución de los elementos, así como también funcionará como propiedad para elegir el sistema de impresión, los costos de éste y del ejemplar en venta.

El formato depende del contenido, así como de la creatividad del diseñador y las necesidades



FIG. 89 — Muestrario de papeles para imprenta [en línea].

del cliente.

#### Sustrato

El sustrato no es otro que el *papel* (fig. 89) donde se llevará a cabo la impresión del álbum. Existen muchos tipos de papel pero la gran mayoría de los trabajos de imprenta se realizan en los siguientes:

**Papeles cubiertos:** Son papeles a los cuales se les aplica un recubrimiento en una o ambas caras con resinas y minerales, Este recubrimiento puede ser adherido mientras está en proceso de fabricación, con acabado brillante o mate.

Es el que normalmente se utiliza en revistas, catálogos y folletos. Ejemplos de estos papeles son: los couche, kromekote, cartulina sulfatada y caple.

**Papeles No cubiertos:** Son más comunes en el mercado y pueden fabricarse con una gran cantidad de colores y pesos, algunos ejemplos son: bond, opalinas, bristol, texturizados, etc., (Slideshare, 2012 [en línea]).



FIG. 90 — La cuatricromía es un sistema de impresión basado en la mezcla de cuatro colores (cian, magenta, amarillo y negro) en diferentes proporciones para obtener todos los demás colores existentes [en línea].

### Sistema de Impresión

Es necesario tomar en cuenta cual será el sistema de impresión que se utilizará para la reproducción del proyecto, antes de comenzar con él, para así considerar las características de dicho sistema.

Existen varios sistemas de impresión pero a continuación se describen algunos de los más usados para tirajes largos:

**Offset:** El método de impresión offset es un sistema de impresión indirecto. Se realiza mediante planchas monocromáticas, de modo que se debe generar una plancha por cada color que se requiera imprimir; en el caso de la cuatricromía, una por cada uno de los colores: cian, magenta, amarillo y negro, (CMYK) (fig. 90) interviniendo en el proceso el color blanco del papel. Así utilizando cantidades diferentes de éstos colores, puede producirse casi cualquier color con excepción de tintas especiales como son los colores metálicos (dorado y plateado) o colores fosforescentes.

Este tipo de impresión es el más utilizado en las grandes tiradas de volumen, debido a sus evidentes ventajas de calidad, rapidez y costo,

lo que permite trabajos de grandes volúmenes de impresión a precios no muy altos.

**Flexografía:** La flexografía es una técnica de impresión en relieve, puesto que las zonas impresas de la forma están realizadas respecto de las zonas no impresas. La plancha, llamada cliché, es generalmente de fotopolímero que, por ser un material muy flexible, es capaz de adaptarse a una cantidad de soportes o sustratos de impresión muy variados. La flexografía es el sistema de impresión característico, del cartón ondulado y de los soportes plásticos. Es un método semejante al de un sello de imprenta. Es uno de los métodos de impresión más económicos con respecto al producto final, porque permite un mayor número de reproducciones a un menor costo.

**Huecograbado:** El huecograbado es una técnica de impresión en la cual las imágenes son transferidas al papel a partir de una superficie cuyas depresiones contienen tinta, a diferencia del grabado tipográfico, en el que la impresión se realiza a partir de una superficie plana cuyas líneas entintadas están en relieve.

Este sistema de impresión tiene aplicaciones

específicas, es usado habitualmente en la impresión de calidad de embalaje flexible y de edición de libros y revistas de gran tirada, tiene como particularidad que la forma impresora es una forma en bajorrelieve.

### Encuadernación

Encuadernación es el acto de coser o pegar varios pliegos o cuadernos de texto e imágenes y agregarles una cubierta para mantenerlos protegidos y brindar durabilidad, así como darle atractivo al volumen (fig. 91).

Hay varios tipos de encuadernación, entre los que encontramos:

**Rústica:** Es conocida habitualmente como encuadernación de tapa blanda, en este caso el libro es cosido o encolado y forrado con una cubierta de cartón no rígida y pegada al lomo. Esta encuadernación es la que se usa para ediciones económicas o populares como las ediciones de bolsillo y los libros comics, y si se unen las hojas con cola en lugar de ser cosidas se abarata más el costo. Por lo regular el papel que se utiliza para imprimir el contenido del libro también suele ser de baja calidad.

**Alzada:** La característica principal de esta técnica es que todas las páginas están montadas una sobre otra, formando así el orden en que se quiere formar la revista, cuadernillo o pliego que sería parte de un libro. Generalmente van cosidos con alambre o abrochados. Los pliegos o cuadernillos se pueden alzar uno sobre otro en forma manual o con una máquina llamada alzadora. Finalmente son engrapados por el borde.

**Acaballada:** Donde cada pliego del libro se abre a la mitad, cae arriba del anterior y así sucesivamente, son engrapadas por el lomo (Editorial, 2012 [en línea]).

Adicional a estas técnicas existen otros proce-



FIG. 91 — Encuadernación sin lomo mediante una grapa [en línea].

dimientos que permiten estilizar aún más el encuadernado. Como por ejemplo el Hot Stamping, que permite colocar estampados o dorados sobre la tapa del libro, se debe considerar también para costear el álbum.

### Diseño y elaboración

#### Diagramación

La diagramación o también conocida como maquetación es un trabajo del diseño editorial y se encarga de organizar en un espacio, texto e imágenes, y en algunos casos también gráficas, tablas, titulares u otros elementos que puedan ser parte del contenido de la publicación ( álbum, libro, revista, periódico, etc.).

Así también en la diagramación es necesario buscar la legibilidad y leilibilidad mediante criterios de jerarquización en los elementos del contenido y bajo una apariencia estética, usando adecuadamente tipografías y colores (sisbib, 2012 [en línea]).

#### Guión literario

Un guion literario es un texto que comprende una historia que ha sido pensada para ser narrada en imágenes y sonido. En él se especifican las acciones y los diálogos de los personajes.

#### Creación de las estampas

## **y catalogación**

La creación de estampas y catalogación se refiere al diseño y clasificación de las estampas, de manera creativa y por medio de un método ilustrativo, así también al acto de registrarlas siguiendo las normas de orden que se convengan.

## **Espacios publicitarios internos**

El espacio publicitario dentro de una publicación es un servicio que consiste en proporcionar a empresas Mexicanas un espacio promocional en un medio impreso que en este caso consiste en un álbum de estampas coleccionable.

## **Aprobaciones, permisos y**

### **legalizaciones**

Conocer y revisar las aprobaciones, permisos y legalizaciones que se requieren para la venta de publicaciones como lo es un Álbum coleccionable de estampas ilustrado.

## **Plan de Mercadeo y Venta**

Tener un plan de mercadeo y venta, de ser necesario contratar una persona experto en el campo, como un mercadologo para que se realicen los estudios necesarios y de este modo obtener amplias posibilidades de que el proyecto sea exitoso.

## **Publicidad del proyecto**

Como todo proyecto "nuevo" es indispensable hacerle publicidad para darlo a conocer al pú-

blico, existen varios tipos de publicidad pero entre los básicos se encuentran:

### **Propaganda**

Tipo de comunicación que se realiza en medios masivos de comunicación.

En base al patrocinador

- Publicidad por fabricantes
- Publicidad por intermediarios
- Publicidad hecha por una organización no lucrativa
- Publicidad por organizaciones no comerciales lucrativas

### **Publicidad social**

Tiene como objetivo primordial el tratar de contrarrestar los efectos de la publicidad comercial. Orientar al consumidor para que no haga gastos innecesarios y compre solo lo indispensable (Promonegocios, 2012 [en línea]).

Inevitablemente se analizan los tipos de publicidad y los medios existentes seleccionando lo conveniente para el de proyecto.



# CAPÍTULO II

## ANÁLISIS ICONOGRÁFICO



### ÁLBUM "LAS IDEAS DEL SIGLO VEINTE"

Se analizó el álbum de estampas "Álbum las ideas del siglo veinte" publicado aproximadamente en el año 2000. Se eligió analizar éste pues es un álbum dedicado a niños con fines educativos, objetivo similar al objeto de diseño que se realizará.

## **Análisis Sintáctico**

### **I. Calidad Formal**

#### **a) Estructura**

##### **1. Espacio**

Se presenta una estructura rectangular vertical aunque en su interior se encuentran estructuras horizontales desplegables, aproximadamente de 21X28 cm con una extensión de 44 páginas; seccionadas en 5 columnas y 6 filas. Aproximadamente las imágenes y texto ocupan un 45% del total del formato cada uno y un 10% es espacio en blanco.

El sustrato utilizado es papel couche de 130 g., aproximadamente y para los forros cartulina couche, ambos mate.

##### **2. Valores expresivos**

Código Icónico: Se encuentran íconos de de mediana, baja abstracción y realistas en el caso de las fotos. Entre los que encontramos principalmente representaciones de personas, vehículos e inventos.

Código Lingüístico: Se utilizan tipografías sans serif, en peso regular y bold con variantes en cursiva, en altas y bajas y con puntajes entre 72 y 9 aproximadamente.

Código Cromático: Se utilizan cuatro tintas (CMYK) algunas veces en escala de grises o sepias ya sea en plastas o con cierta saturación para dar efectos de sombra. Los fondos utilizados en las páginas son blancos o negros.

##### **3. Composición**

Como ya se había mencionado tanto la información como las imágenes se encuentran seccionadas a base de filas y columnas con disposición vertical en su mayoría aunque a veces se presentan en posición horizontal. Esto a pesar de dar una composición formal y equilibrada también resulta activa y audaz apoyada por el uso de imágenes en envolventes tanto ovalados como rectangulares, incluso sin ellos o con contorno difuminado.

##### **4. Principios estéticos**

El refuerzo es una constante dentro de la composición pues mediante el apoyo en las imágenes y el color se crea claridad evitando complejidad o confusión mediante el equilibrio y uso armónico de imágenes y texto. El principio de verdad se presenta sin dificultad alguna pues al utilizarse fotos o ilustraciones sin una alta abstracción lo que se representa en cualquier caso es fácilmente reconocido.

#### **b) Realización/ reproducción/ calidad**

Se imprimió en offset, en forma de cuadernillo con grapa impreso con

forros en cartulina couche y las páginas en papel couche, algunas de ellas desplegables; todas impresas por ambas caras y con buena calidad.

### **c) Apariencia/ estética**

Existe un impacto visual gracias al uso, en combinación del texto, de muchas imágenes y a la variación que existe en el uso de la distribución de los elementos, sin embargo en algunos casos en combinación con las estampas se sobresatura el formato.

## **II. Calidad Funcional**

### **a) Tiempo**

El álbum fue creado en el año 1999 con el fin de promover la llegada del siglo venidero, por tal razón su vigencia se reduce a esta etapa, entre el último años del siglo XX y principios del siglo XXI.

### **b) Medio**

Gracias al contraste entre imágenes y texto y al uso de buenos fondos se puede tener legibilidad y buena visibilidad, sin embargo en ocasiones la sobresaturación de imágenes no permite una buena percepción de éstas.

## **Análisis Semántico**

### **I. Constantes Semánticas**

En todos los casos los significantes (de cualquiera de los tipos que aparecen) cumplen con su función pues representan conceptos y significados claros.

El significado de éstos por lo tanto es claro y preciso y cumple con su función de difundir, informar, enseñar y aclarar los temas relacionados con acontecimientos importantes del siglo XX.

### **II. Variantes semánticas**

De acuerdo a su aspecto los gráficos utilizados son de motivación analógica pues su significado es similar a lo que se representa gracias a que en su mayoría se utiliza una baja abstracción que permite su fácil reconocimiento apoyado por el uso de colores afines a la realidad que se representa.

### **III. Tipos de Significantes**

De acuerdo a la motivación gráfica de lo representado se encuentran significantes de tipo icónico pues denotan objetos de la realidad. En el caso particular de las obras de arte son de tipo simbólico abstracto pues son formas inventadas con carácter abstracto.

#### **IV. Diseño de Significantes**

La mayoría de los significantes son de integración absoluta pues no presentan características originales pero forman parte del sistema visual vigente.

Sólo el caso de las ilustraciones se pueden considerar como nuevas posibilidades de diseño pues presentan un estilo propio y cumplen con su función.

#### **V. Significado Semántico**

##### **Aspecto Sensible e Inteligible**

Debido al diseño que presenta el álbum, las variaciones en el formato tanto en páginas como en estampas y remontándonos a la época en que fue diseñado se capta visualmente la innovación y vanguardia del tema que se trata; esto gracias también al uso de distintas representaciones gráficas como fotos o ilustraciones y en particular el uso de pequeños esquemas o infografías que plantean la información y el mensaje de forma más fácil, digerible directo y coherente.



## ÁLBUM “EURO 2008”

Se analizó el álbum de estampas “Euro 2008” publicado por la editorial Panini.

### Análisis Sintáctico

#### I. Calidad Formal

##### a) Estructura

##### 1. Espacio

Es un formato de alrededor de 22X27 cm vertical con una extensión de 47 páginas; seccionadas en 7 columnas y 5 filas. Aproximadamente las imágenes y texto ocupan un 70% del total del formato, un 15% texto y 15% es espacio en blanco. Para el sustrato se utilizó papel couche mate de 130 g., aproximadamente y para los forros cartulina couche brillante.

##### 2. Valores expresivos

Código Icónico: Los íconos existentes son de baja abstracción pues en su mayoría son fotos de personas y de alta abstracción en el caso de los escudos de los países.

Código Lingüístico: En su mayoría se presenta tipografías sans serif, bold y light, en altas y bajas con variantes de puntaje de entre 100 y 24 puntos.

Código Cromático: Se utilizan cuatro tintas (CMYK) algunas veces en escala de grises o sepias ya sea en plastas o con cierta saturación para dar efectos de sombra en el caso de las fotos. En el caso de los fondos se usan plastas de color con degradados de éstos.

### **3. Composición**

El diseño se basa en una retícula de siete columnas por cinco filas con disposición vertical, como resultado se tiene una composición simétrica, sólida, formal y equilibrada con el fondo más dinámico debido a que utiliza patrones para generar textura.

### **4. Principios estéticos**

El principal principio visto en el álbum es el refuerzo pues mediante el apoyo en las imágenes y el color se crea claridad evitando complejidad o confusión mediante el equilibrio y uso armónico y ordenado de imágenes y texto. Por lo tanto la verdad se presenta pues con el uso de fotos y escudos con nombre lo que se ve es reconocido por quien lo lea.

#### **b) Realización/ reproducción/ calidad**

Se imprimió en offset, en forma de cuadernillo con grapa impreso con forros en cartulina couche y las páginas en papel couche; todas impresas por ambas caras y con buena calidad.

#### **c) Apariencia/ estética**

El impacto visual se logra cuando el álbum está lleno con las estampas necesarias pues al estar tan bien organizadas y con los rostros de los futbolistas en primer plano se les da peso y presencia gracias también a la retícula tan simétrica.

## **II. Calidad Funcional**

### **a) Tiempo**

El álbum fue creado en el año 2008 con el fin de promover la Erocopa de tal temporada, por lo tanto su vigencia es aproximadamente de dos meses tiempo en el que se desarrolló el evento.

### **b) Medio**

Con la buena resolución de las fotos y el contraste creado con los fondos se puede tener legibilidad y buena visibilidad.

## **Análisis Semántico**

### **I. Constantes Semánticas**

Los significantes cumplen con su objetivo pues representan conceptos y significados claros y en el caso de los escudos se refuerza con el texto.

El significado de éstos por lo tanto es claro y preciso y cumple con su función de difundir, informar, enseñar y aclarar los temas relacionados con la Erocopa.

### **II. Variantes semánticas**

Los gráficos utilizados son de motivación analógica pues su significado es similar a lo que se representa pues en su mayoría son de tipo realista y esto permite su fácil.

### **III. Tipos de Significantes**

De acuerdo a la motivación gráfica de lo representado se encuentran significantes de tipo icónico pues denotan objetos de la realidad. En menor medida hay de tipo simbólico abstracto cuando se presentan escudos.

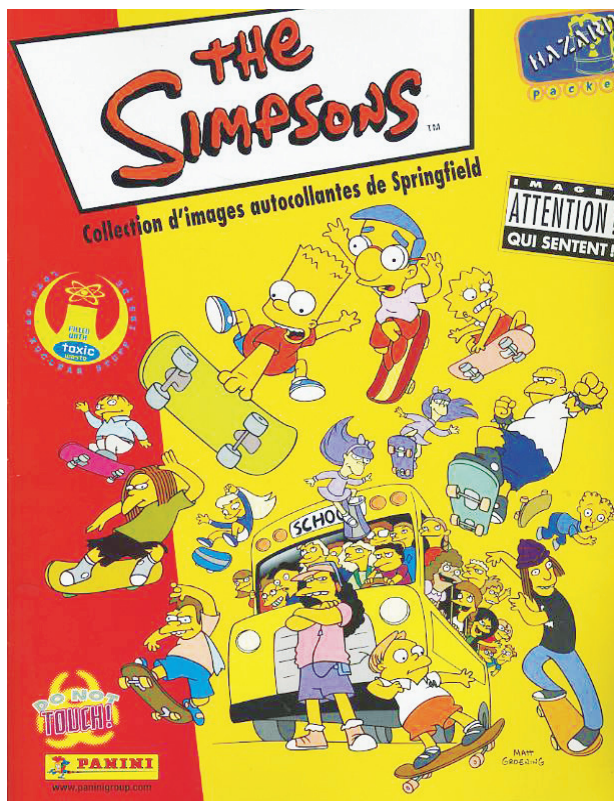
### **IV. Diseño de Significantes**

La mayoría de los significantes son de integración absoluta pues no presentan características originales pero forman parte del sistema visual vigente.

### **V. Significado Semántico**

#### **Aspecto Sensible e Inteligible**

Se logra un tanto de innovación y vanguardia gracias a los colores y el diseño utilizado, esto apoyado a su vez por el uso de tipografías de palo seco, logrando así un mensaje directo y coherente.



## ÁLBUM “LOS SIMPSON”

Se analizó el álbum de estampas “Los Simpson” publicado aproximadamente en el año 2007.

### Análisis Sintáctico

#### I. Calidad Formal

##### a) Estructura

##### 1. Espacio

Se presenta una estructura rectangular vertical aunque en su interior se encuentran estructuras horizontales desplegadas, aproximadamente de 34X28 cm con una extensión de 48 páginas; seccionadas en 4 columnas y 3 filas. Aproximadamente las imágenes ocupan un 90% del total del formato y un 10% texto.

El sustrato utilizado es papel couche de 130 gr aproximadamente y para los forros cartulina couche, ambos mate.

## 2. Valores expresivos

Código Icónico: Se encuentran íconos de mediana abstracción. Entre los que encontramos principalmente representaciones de personas en distintas actividades.

Código Lingüístico: Se utilizan tipografías sans serif, en peso regular y bold con variantes en cursiva, en altas y bajas y con puntajes entre 32 y 72 aproximadamente.

Código Cromático: Se utilizan cuatro tintas (CMYK) algunas veces en escala de grises o sepias ya sea en plastas o con cierta saturación para dar efectos de sombra. Los fondos utilizados en las páginas son con escenarios de distintos lugares.

## 3. Composición

La composición lograda es dinámica, activa y un tanto desequilibrada, pues a pesar de existir una retícula esta en algunos casos no se respeta dando como resultado, cierto desorden .

## 4. Principios estéticos

El refuerzo y la claridad se presentan en algunos casos con complejidad pues no existe un uso muy armónico de imágenes y texto. El principio de verdad se presenta sin dificultad alguna pues al utilizarse caricaturas sin una alta abstracción lo que se representa en cualquier caso es fácilmente reconocido.

### b) Realización/ reproducción, calidad

Se imprimió en offset, en forma de cuadernillo con grapa impreso con forros en cartulina couche y las páginas en papel couche, algunas de ellas desplegadas; todas impresas por ambas caras y con buena calidad.

### c) Apariencia/ estética

Existe un impacto visual gracias al uso, en combinación del texto, de muchas imágenes y a la variación que existe en el uso de la distribución de los elementos, sin embargo en algunos casos en combinación con las estampas se sobresatura el formato.

## II. Calidad Funcional

### a) Tiempo

El álbum fue creado en el año 2007 para promover la temporada primavera-verano de la caricatura por lo tanto su vigencia es de aproximadamente seis meses.

### b) Medio

Gracias al contraste entre imágenes y texto y al uso de buenos fondos se puede tener legibilidad y buena visibilidad, sin embargo en

ocasiones la sobresaturación de imágenes no permite una buena percepción de éstas.

### **Análisis Semántico**

#### **I. Constantes Semánticas**

Los significantes cumplen con su función pues representan conceptos y significados claros.

Dando como resultado un significado claro y preciso y cumple con su principal función de difundir, divertir y entretener.

#### **II. Variantes semánticas**

De acuerdo a su aspecto los gráficos utilizados son de motivación analógica pues su significado es similar a lo que se representa gracias a que en su mayoría se utiliza una baja abstracción que permite su fácil reconocimiento apoyado por el uso de colores afines a la realidad que se representa.

#### **III. Tipos de Significantes**

Todos los significantes son de tipo icónico pues denotan objetos de la realidad.

#### **IV. Diseño de Significantes**

La mayoría de los significantes son nuevas posibilidades de diseño pues presentan un diseño y representación original, vanguardista y con un estilo propio que generan nuevas formas de representación.

#### **V. Significado Semántico**

##### **Aspecto Sensible e Inteligible**

Debido al diseño que presenta el álbum, las variaciones en el formato tanto en páginas como en estampas vemos en el innovación y vanguardia que refleja el tipo de caricatura que se presente aunque en algunos casos debido al abuso del dinamismo en la retícula el mensaje no es tan fácil, digerible directo y coherente de leer.



## ÁLBUM “DRAGON BALL Z 2”

El álbum de estampas que se analiza a continuación es “Dragon Ball Z 2”. Este se publicó en 1998 aquí en México. Se eligió este porque es uno que tuvo mucha popularidad ya que ha sido de los más vendidos y de cierto modo marcó a los niños una época.

### Análisis Sintáctico

#### I. Calidad Formal

##### a) Estructura

##### 1. Espacio

La estructura que presenta este álbum es rectangular en vertical de 21x28 cms.; en el interior es de forma horizontal. El libro se extiende 36 páginas que se seccionan en 18 columnas y 4 filas. Las imágenes de las estampas y texto que las acompañan ocupan un 55% a 65% de un 100% de cada página. Aunque si se contaran los fondos abarcaría el 100%. El sustrato de impresión es en papel revolución o reciclado ya que es delgado y para los forros es un couche brillante de 200grs aproximadamente.

### **2. Valores expresivos**

Código Icónico: Los iconos son figurativos y de cierto modo abstractos ya que las imágenes son caricatura (anime). Las representaciones que se ven son de personas, desiertos y personajes fantásticos tipo alien.

Código Lingüístico: En el álbum modo se va narrando o siguiendo una historia por lo mismo el texto va junto a las imágenes. Éste es de tipografía sans serif quizá Arial. Pero también para la numeración de estampas y páginas se usa otra que no es estable en cuanto a trazo. En fin, están en altas y bajas y los puntajes son de 10 a 24 puntos.

Código Cromático: Por ser un álbum de una caricatura para niños se utilizan cuatro tintas (CMYK) y una extra fluorescente. Las estampas por la parte de atrás también solo tienen una sola tinta en plasta y degradados.

### **3. Composición**

Las imágenes que seccionan la página siguen una continuación de izquierda a derecha, es decir de forma horizontal y que también se acomodan en vertical de arriba hacia abajo. Tal cual la retícula que siguen no es muy clara pero hay mucho dinamismo por la forma en la que se acomodan las estampas las cuales tienen envoltentes sólidos rectangulares. Eso si no siempre hay equilibrio ya que el fondo también juega una parte importante de manera visual y es que por sus texturas algunas partes se ven saturadas.

### **4. Principios Estéticos**

Solamente en algunas páginas se pueden considerar ya que hay mucha saturación visual por el mismo fondo que no permite que se vea equilibrada. Y aunque hay una secuencia la claridad sólo se ve del todo por el movimiento de las estampas que es irregular, además el texto y el color de fondo en el mismo también depende de la imagen de fondo y se llega a perder y no entender claramente.

#### **b) Realización / reproducción, calidad**

Para reproducción de este por ser de un largo tiraje se utilizó el offset. Se formó en cuadernillo con grapas en papel revolución como de 80grs aproximadamente para el interior, y para las pastas sobre papel couche brillante de 200grs que en la parte exterior tiene brillo extra. Todo el papel es impreso por ambos lados y aunque pudiera tener buena calidad el papel opaco no permite que se aprecie bien. En cuanto a las estampas es un bond como de 130grs y con brillo en la parte de exterior (de la imagen) con brillo extra en la misma.

**c) Apariencia / estética**

El impacto visual que tiene se debe más que nada al color fluorescente que tiene tanto fuera como dentro. La distribución de elementos como se mencionaba es muy variada dependiendo del fondo en las páginas. Éste a su vez tiene una imagen de la caricatura que por su acomodo sale fuera del formato.

**II. Calidad Funcional****a) Tiempo**

Este álbum fue creado por el año 1998 o 1999 y promueve la caricatura que en ese momento estuvo de moda que fue Dragon Ball Z.

**b) Medio**

El contraste del texto y el fondo del mismo, depende del color que se utilice en la página. Hay mucha saturación de elementos, como ya se dijo, por el fondo y no en todas la páginas se puede tener una buena legibilidad.

**Análisis Semántico****I. Constantes Semánticos**

El significado en el contexto de la caricatura es claro, pues en los conceptos se reconoce la situación de los personajes, una casa o un medio de transporte aunque en la vida real no sean así.

**II. Variantes Semánticas**

El aspecto gráfico que se utilizó es fiel al de la caricatura, llega a apreciarse la abstracción que la misma utiliza. En las estampas junto con los personajes de fondo en las páginas son claros en cuanto el color, pues el fondo no lo es con los motivos psicodélicos que utiliza.

**III. Tipos de significantes**

La motivación gráfica, como se ha mencionado, no cambia el estilo que tiene la imagen del programa, que aunque es fantasiosa, denota varios elementos que son de cierto modo abstractos pero en la mayoría de las imágenes se aprecian los personajes.

**IV. Diseño de Significantes**

Basándonos en que es una caricatura las características son iguales a la misma animación, de igual no se cambia en nada. Pero si es diferente a la realidad. Las ilustraciones son estilo mismo de los autores del anime.

## **V. Significado Semántico**

### **Aspecto Sensible e Inteligible**

Por la variación en cuanto a la estructura interior en acomodo de imágenes (estampas) y fondos, se considera también el momento en el que se vende el álbum y se considera que es algo novedoso para el público y más por los colores tan vibrantes que tienen. Y también se toma en cuenta el hecho de que es para niños y el que no sea tan estricto en cuanto a retícula fortalece este sentido.

Lo que es estable visualmente es la tabla donde se lleva el conteo de las estampas.



## ÁLBUM “ORO DE MÉXICO A TRAVÉS DE SU HISTORIA”

El álbum de estampas que se analiza a continuación es “Álbum de Oro de México a través de su historia”. Este se publicó en 1969 y se eligió este álbum por el hecho de que es educativo y quiere que se tenga un interés en lo que México ofrece.

### Análisis Sintáctico

#### I. Calidad Formal

##### a) Estructura

##### 1. Espacio

La estructura que presenta este álbum es rectangular en horizontal de aproximadamente 21x35cms; en el interior es de forma vertical. El libro se extiende 44 páginas que se seccionan en 5 columnas y 2 filas. Las imágenes de las estampas y texto que las acompañan ocupan un 55% a 65% de un 100% de cada página. El sustrato de impresión es en papel delgado y para los forros es alguno más grueso como couche u otra cartulina de 200grs aproximadamente.

##### 2. Valores expresivos

Código Icónico: Los iconos son figurativos ya que pretenden abarcar algo real. Pues como también es historia antigua se trata de interpretar lo que era en ese entonces y lo que se fue presentando después. Las

representaciones que se ven son de personas y situaciones (actividades) en que se desarrollan las mismas.

**Código Lingüístico:** La tipografía que se utiliza parece ser una sans serif y están en altas en el interior y tanto altas como bajas en el exterior y portada. Los puntajes son de 14 a 48 puntos.

**Código Cromático:** Por ser un álbum al ser figurativa y presentar la realidad se utilizan las cuatro tintas (CMYK) principalmente para las estampas y en el interior sólo para títulos y marcos una (negro).

### **3. Composición**

Las imágenes que seccionan la página se acomodan en vertical de arriba hacia abajo de forma rectangular ya sea vertical u horizontalmente según el ancho de la columna. Tal cual la retícula que siguen es de 3 columnas que se aprecian pero 5 que se podrían tomar de referencia para el acomodo. De modo que quedan en las orillas 2 más grande y la central más pequeña en ancho. Hay un equilibrio y mucha limpieza.

### **4. Principios Estéticos**

No hay saturación. Las imágenes son claras y el acomodo también lo que permite buena visibilidad. Hay equilibrio en las páginas y acomodo de las estampas en el interior.

#### **b) Realización / reproducción, calidad**

Para reproducción de este por ser un tiraje se utilizó el offset, también por la cantidad de colores que tienen las imágenes. Se formó en cuadernillo con grapas en papel revolución como de 80grs aproximadamente para el interior, y para las pastas sobre una cartulina de 200grs. Todo el papel es impreso por ambos lados y la calidad se presenta en el diseño y legibilidad de las imágenes a color. En cuanto a las estampas es un bond como pudieran estar en un papel bond de 130grs y con brillo en la parte de exterior (de la imagen).

#### **c) Apariencia / estética**

El impacto visual que tiene se debe a la legibilidad y no saturación tanto fuera como dentro. La distribución de elementos no es variada y como no hay fondo más que el mismo color del papel, se permite que la atención sea para las mismas imágenes.

## **II. Calidad Funcional**

### **a) Tiempo**

Este álbum fue creado por el año 1969. Y la cultura y riquezas que México tiene como país dentro de la época en que se promociona.

### **b) Medio**

Se aprecia bien el texto aunque no es mucho y las imágenes también

pues tienen un espacio alrededor que se respeta por la misma posición tan recta de ellas.

## **Análisis Semántico**

### **I. Constantes Semánticos**

Los significantes en todos los casos que se presentan tienen los significados claros al igual que los conceptos.

### **II. Variantes Semánticas**

De acuerdo al aspecto gráfico utilizado la motivación es analógica pues el significado es similar ya que no hay abstracción en las imágenes y se pueden reconocer fácilmente además el color pretende apegarse a la realidad.

### **III. Tipos de significantes**

La motivación gráfica, como se ha mencionado, es de significado icónico pues denota los objetos o situaciones (escenas) de la realidad o de una realidad histórica y presente.

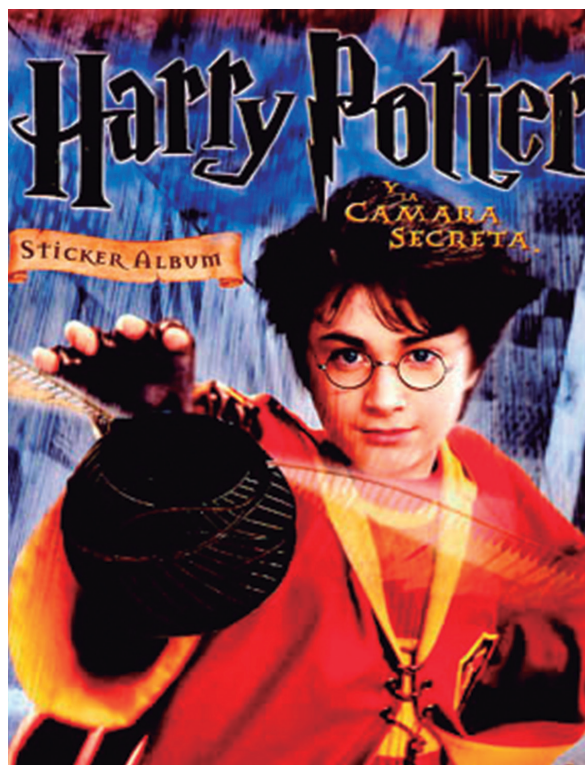
### **IV. Diseño de Significantes**

La mayoría de los significantes presentan, quizá, características de los originales y que se pueden reconocer dentro del sistema visual vigente. Las ilustraciones son quizá de un estilo que por mucho tiempo se ha considerado para la enseñanza visual en los niños de primaria, lo más apegado a lo real.

### **V. Significado Semántico**

#### **Aspecto Sensible e Inteligible**

Aún con la poca variación en cuanto a la estructura interior del acomodo de imágenes (estampas) y cuadros de texto. En su tiempo fue novedoso quizá pues no están estricto en una retícula regular, además el hecho de no tener tanto texto permite que sea apreciado aún más por los niños, pues lo que ven mayormente son imágenes. La estabilidad visual presenta una un producto limpio y claro.



## ÁLBUM "HARRY POTTER"

Se analizó el álbum de estampas de la película "Harry Potter y la Cámara Secreta" publicado en el año 2002. Se eligió analizar éste pues es un álbum dedicado a niños con el tema de moda de ese tiempo, el cual consiguió una buena respuesta por parte de los compradores.

### Análisis Sintáctico

#### I. Calidad Formal

##### a) Estructura

##### 1. Espacio

Se presenta una estructura rectangular vertical de un tamaño de 23X30 cm. con una extensión de 48 páginas; seccionadas en 2 o 3 columnas y 4 filas.

Aproximadamente las imágenes y texto ocupan un 45% del total del formato cada uno y un 10% es espacio en blanco.

El sustrato utilizado es papel couche de 90 gr. aproximadamente y para los forros cartulina couche, ambos brillante.

En el caso de las estampas su tamaño es de 7.5x8 cm. Aproximadamente en formatos verticales y horizontales.

El sustrato utilizado en éstas es papel couche adherible de 130 gr. aproximadamente en la mayoría de las estampas, pero también existen especiales impresas sobre papel metalizado color plateado y otras en adherible transparente.

## 2. Valores expresivos

Código Icónico: Se encuentran íconos de de baja abstracción y realistas en el caso de las fotos, entre los que encontramos principalmente representaciones de los personajes e imágenes de la película.

Código Lingüístico: Se utilizan tipografías serif, en peso regular y bold con variantes en cursiva, en altas y bajas y con puntajes aproximados de 72 en los titulares y 10 en las notas de texto.

Código Cromático: Se utilizan cuatro tintas (CMYK) tanto en las estampas como en los fondos, en los cuales predominan las tonalidades rojas y amarillas que contrastan con el marco de las estampas en color azul.

## 3. Composición

Como ya se había mencionado, tanto la información como las imágenes se encuentran seccionadas a base de filas y columnas con disposición vertical y horizontal. Esto provoca una composición formal y equilibrada y también dinámica y audaz, apoyada por el uso de imágenes con un contorno difuminado.

## 4. Principios estéticos

El refuerzo es una constante dentro de la composición, pues mediante el apoyo en las imágenes y el color se crea claridad evitando complejidad o confusión mediante el contraste y uso armónico de imágenes y texto. El principio de verdad se presenta sin dificultad alguna, pues al utilizarse fotos o ilustraciones sin una alta abstracción logra un fácil reconocimiento de los elementos.

### b) Realización/ reproducción, calidad

Se imprimió en offset en forma de cuadernillo con tres grapas, impreso con forros en cartulina couche y las páginas en papel couche, todas impresas por ambas caras y con buena calidad.

### c) Apariencia/ estética

Existe un buen impacto visual gracias a la combinación equilibrada del texto con las imágenes y a la variación que existe en el uso de la distribución de los elementos, sin embargo en algunas páginas no se respetó la retícula del todo, lo que resulta en un distraente.

## **II. Calidad Funcional**

### **a) Tiempo**

El álbum fue creado en el año 2002 con el fin de promover la película de esta serie, por tal razón su vigencia es relativamente corta por ser un tema de moda.

### **b) Medio**

Gracias al contraste entre imágenes, texto y al uso de buenos fondos se puede tener legibilidad y buena visibilidad, sin embargo en ocasiones la sobresaturación de imágenes no permite una buena percepción de éstas.

## **Análisis Semántico**

### **I. Constantes Semánticas**

En todos los casos los significantes (de cualquiera de los tipos que aparecen) cumplen con su función pues representan conceptos y significados claros pero solo a las personas que hayan visto la película.

Por lo tanto el significado de éstos no resulta del todo claro ya que si cumple con su función de difundir y enseñar elementos del filme pero no logra informar y aclarar lo que sucede en ella.

### **II. Variantes semánticas**

De acuerdo a su aspecto los gráficos utilizados son de motivación analógica pues su significado es similar a lo que se representa gracias a que se utiliza una baja abstracción que permite su fácil reconocimiento apoyado por la relación con la película que representa.

### **III. Tipos de Significantes**

De acuerdo a la motivación gráfica de lo representado se encuentran significantes de tipo icónico pues denotan objetos de la película.

### **IV. Diseño de Significantes**

La mayoría de los significantes son de integración absoluta pues no presentan características originales al sistema visual de los fans de la serie.

### **V. Significado Semántico**

#### **Aspecto Sensible e Inteligible**

Debido al diseño que presenta el álbum, las variaciones en el formato tanto en páginas como en estampas se capta visualmente la innovación y vanguardia gracias al tema que se trata y a los elementos especiales, en el caso de las estampas, que las hace atractivas y especiales.



## ÁLBUM “PERÚ GENIAL”

Se analizó el álbum de estampas “Perú genial” publicado en el año 2011. Se eligió analizar pues es una propuesta con cierto parecido a nuestro proyecto ya que es una colección de álbumes educativos dedicado a niños y adultos con el interés de conocer sobre datos variados de su país.

### Análisis Sintáctico

#### I. Calidad Formal

##### a) Estructura

##### 1. Espacio

Se presenta una estructura rectangular vertical de un tamaño de aproximadamente 21X27 cm. con una extensión de 24 páginas; en las que algunas contienen texto y en otras solo fondos ilustrados.

El sustrato utilizado parece ser papel couche de 90 gr. aproximadamente y para los forros cartulina couche, ambos brillante.

En el caso de las estampas presentan un suaje en forma del personaje, por lo que su tamaño es variable, pero mide de alto unos 10 cm. El sustrato utilizado en éstas es papel couche adherible de 130 gr.

### **2. Valores expresivos**

Código Icónico: Se encuentran íconos de de media y baja abstracción entre los que encontramos principalmente representaciones de los personajes históricos y paisajes de la época.

Código Lingüístico : Se utilizan tipografías serif, en peso regular y bold con variantes en cursiva, en altas y bajas y con puntajes aproximados entre 48 y 10 para generar jerarquías.

Código Cromático: Se utilizan cuatro tintas (CMYK) tanto en las estampas como en los fondos, en los cuales predominan colores cálidos y brillantes que contrastan con el marco de color blanco de las estampas.

### **3. Composición**

La mayoría de las paginas muestran una composición variable, ya que las ilustraciones de fondo que muestran paisajes resultan como un marco que en en la parte media generan un espacio donde el usuario puede mover libremente las estampas de los personajes. Esto provoca una composición formal y dinámica.

### **4. Principios estéticos**

El refuerzo es una constante dentro de la composición, pues mediante el apoyo en las imágenes y los iconos que representan se crea claridad evitando complejidad o confusión mediante el contraste y uso armónico de imágenes. El principio de verdad se presenta sin dificultad alguna, pues al utilizarse ilustraciones con una abstracción media se logra un fácil reconocimiento de los elementos.

#### **b) Realización/ reproducción, calidad**

Se imprimió en offset en forma de cuadernillo, impreso con forros en cartulina couche y las páginas en papel couche, todas impresas por ambas caras y con buena calidad.

#### **c) Apariencia/ estética**

Existe un buen impacto visual gracias a la calidad de sus ilustraciones y a su combinación equilibrada de colores tanto en los fondos como en las estampas.

## **II. Calidad Funcional**

### **a)Tiempo**

El álbum fue creado en el año 2011 con el fin de promover la cultura del país de Perú, pero por ser parte de una serie que se publicara cada mes su vigencia es corta. Por el contrario, al ser un tema educativo su vigencia es ilimitada.

**b) Medio**

Gracias al contraste entre imágenes, texto y al uso de buenos fondos se puede tener legibilidad y buena visibilidad.

**Análisis Semántico****I. Constantes Semánticas**

En todos los casos los significantes (de cualquiera de los tipos que aparecen) cumplen con su función pues representan conceptos y significados claros.

Por lo tanto el significado de éstos resulta claro ya que si cumple con su función de difundir, informar y enseñar temas sobre la historia y cultura del país.

**II. Variantes semánticas**

De acuerdo a su aspecto los gráficos utilizados son de motivación analógica pues su significado es similar a lo que se representa gracias a que se utiliza una baja abstracción que permite su fácil reconocimiento apoyado por la información histórica que representa.

**III. Tipos de Significantes**

De acuerdo a la motivación gráfica de lo representado se encuentran significantes de tipo icónico pues denotan personajes o épocas históricas y sus características.

**IV. Diseño de Significantes**

La mayoría de los significantes son de integración absoluta pues no presentan características originales mas que un estilo caricaturesco para representarlos.

**V. Significado Semántico****Aspecto Sensible e Inteligible**

Debido al diseño que presenta el álbum, por sus buenas ilustraciones y el formato de sus estampas que puedes pegar y despegar cuantas veces quieras se logra la innovación y vanguardia y sobre todo atractivo para el público infantil.



## ÁLBUM “TERNURA”

Álbum de estampas “Ternura” se estima que fue publicado alrededor de los años 80.

### Análisis Sintáctico

#### I. Calidad Formal

##### a) Estructura

##### 1. Espacio

Se presenta una estructura rectangular vertical, aproximadamente de 20.5 X 27 cm con una extensión de 40 páginas; seccionadas en 3 columnas por 3 filas.

Aproximadamente las imágenes ocupan un 80% de la página y un 20 % de espacio en blanco, destinado a los márgenes que son de 2.5 x 2.5 cm, con adornos florales y un marco.

El sustrato utilizado es papel revolución de escaso gramaje y para portada y contraportada un papel texturizado, al parecer un tipo cansón o fabriano pero también de escaso gramaje.

##### 2. Valores expresivos

Código Icónico: Se encuentran íconos de mediana abstracción, mayormente ilustrativos y con uso de la figura retórica prosopopeya en las estampas, se encuentran animales animados con características propias de un ser humano.

Código Lingüístico: Únicamente existe tipografía en el título del álbum en la portada. Se utiliza tipografía sans serif, bold con textura floral dentro de ésta, el resto del álbum no contiene texto.

Código Cromático: En el caso del álbum se utiliza únicamente una tinta, para las estampas se utilizan cuatro tintas (CMYK) y están impresas por separación de color, la portada también está impresa a cuatro tintas y la contraportada y primera de forros están impresas a una tinta.

### 3. Composición

Las imágenes se encuentran seccionadas a base de 3 filas y 3 columnas, todo en orientación vertical, las estampas quedan rodeadas cada una por un marco dando así 3x3 y posteriormente, estos marcos están rodeados por un marco más grande con una textura floral en las 2 esquinas superiores y las 2 inferiores.

### 4. Principios estéticos

El refuerzo es una constante dentro de la composición pues mediante el apoyo en las imágenes y el color se crea claridad evitando complejidad o confusión mediante el equilibrio y uso armónico de imágenes y texto. El principio de verdad se presenta sin dificultad alguna pues al utilizarse fotos o ilustraciones sin una alta abstracción lo que se representa en cualquier caso es fácilmente reconocido.

#### b) Realización/ reproducción, calidad

No se puede estimar en que sistema de impresión se llevó a cabo la reproducción, pero se utilizó el encuadernado acaballado con grapa, impreso con pastas en papel canson o fabriano y las páginas en papel revolución, todas impresas por ambas caras y de baja calidad.

#### c) Apariencia/ estética

Nulo impacto visual debido a la diagramación de las imágenes y a la distribución de los elementos, así como la falta de texto y descripción de las imágenes

## II. Calidad Funcional

### a) Tiempo

El álbum fue creado alrededor de los años 80, y se considera fue hecho para el género femenino de edad escolar o bien para las parejas de enamorados.

### b) Medio

Se puede tener legibilidad y buena visibilidad, sin embargo la maquetación de las imágenes no le permite verse del todo estético. se maneja un formato de fácil manejo aunque poco resistente.

## **Análisis Semántico**

### **I. Constantes Semánticas**

En este caso el significante es la imagen de cada estampa, así como los ornamentos de las esquinas superiores e inferiores y el marco general como los individuales, no existe texto.

El significado global de estos elementos es el transmitir la supuesta “ternura” en el lector, así como despertar curiosidad por adquirir más estampas y completar el álbum.

### **II. Variantes semánticas**

La representación de los objetos y animales animados como figuras humanas son reconocidos con facilidad no obstante que son caricaturizadas en la ilustración de cada estampa. En este caso los rasgos formales así como los colores utilizados ubican a los objetos en un contexto de fantasía.

### **III. Tipos de Significantes**

a) Icónico: Cada una de las imágenes denota personas, animales u objetos que aunque caricaturizados son una abstracción de la realidad.

### **IV. Diseño de Significantes**

Dentro de un contexto mucho más amplio el diseño de la página no tiene un impacto visual como tal, sin embargo se considera forma parte del sistema visual de la época en la que fue presentado dicho álbum.

Actualmente no se considera con nuevas posibilidades de diseño, sin embargo se toma en cuenta que en la época de su presentación las ilustraciones pudieron ser innovadoras por el estilo que presentan.

### **V. Significado Semántico**

#### **Aspecto Sensible e Inteligible**

Por el uso de colores, rasgos y detalles de la ilustración se capta visualmente en la página, que el álbum trata de un tema referente al cariño, amor, ternura y se logra transmitir el mensaje, los elementos van acordes al público meta.



## ÁLBUM “FIFA WORLD CUP KOREA-JAPAN 2002”

El álbum que se presenta es el “Fifa World Cup Korea-Japan 2002”. Este álbum fue elegido para el análisis gracias al éxito que tiene los álbumes de deportes, en especial los de mundiales de fútbol. Y como su nombre lo dice éste fue publicado en el año 2002.

### Análisis Sintáctico

#### I. Calidad Formal

##### a) Estructura

##### 1. Espacio

La estructura que presenta este álbum es rectangular en vertical de 23x27cms aproximadamente; en el interior las estampas se encuentran colocadas en una forma horizontal, teniendo en cuenta que las estampas son rectangulares y en vertical. El libro cuenta con 677 estampas que se extienden en 64 páginas seccionadas en 4 columnas y 3 filas. Las imágenes de las estampas y los cuadros de texto que las acompañan ocupan un 85% de cada página. Y si se contarán los fondos abarcaría el 100%. El sustrato de impresión es en papel couche delgado como

de 80grs y para los forros es una cartulina couche brillante de 200grs aproximadamente.

### **2. Valores expresivos**

Código Icónico: La iconografía del todo el realista pues son fotografías. Mismas de los rostros, en este caso, de los futbolistas y del equipo. Además del simbólico que se presenta con los escudos de los equipos.

Código Lingüístico: En el álbum la toda la tipografía es sans serif. Algunos textos son en cursivas y en negrita para resaltar. En cuanto a los títulos tienen un efecto de luz y sombras. Y aunque la mayoría es en altas también está el juego de altas y bajas, los puntajes son de 9 a 48 puntos.

Código Cromático: Se utilizan cuatro tintas (CMYK). Y también se considera el papel en el que puede estar impreso pues también hay estampas en un papel de hologramas. Además las misma por la parte de atrás también solo tienen una sola tinta en plasta y tonos de la misma para marcar el número o colocación de las estampas.

### **3. Composición**

Las imágenes que seccionan la página siguen una continuación de izquierda a derecha, en forma horizontal, y que también se acomodan en vertical de arriba hacia abajo. Tal cual la retícula que siguen. También hay dinamismo en el número de ellas por las páginas pues no en todas están 12 estampas, si no 11. Por si fuera poco las estampas tienen envoltentes sólidos en blanco que no compiten ni con fondo ni con el contenido. Con respecto al fondo, que también juega una parte importante de manera visual, no compite para nada con las fotografías y tablas que se muestran.

### **4. Principios Estéticos**

Hay equilibrio en todas las páginas ya que se procura que todo quede centrado, excepto los títulos que van en el lado izquierdo superior de la página izquierda, pero no se pierde el equilibrio. Además hay mucha legibilidad para los textos y no es para nada pesado ver las páginas. El principio de verdad se manifiesta también por ser fotografía lo que se muestra. Es un trabajo también muy limpio y claro.

#### **b) Realización / reproducción, calidad**

Para el largo tiraje que deduce se utilizó el offset. Se formó y armó en cuadernillo con grapas, de papel couche de 80grs aproximadamente para el interior, y para las pastas sobre cartulina couche brillante de 200grs mismas que en la parte exterior tiene barniz para dar más brillo. Todo el papel es impreso por ambos lado. En cuanto a las estampas

es un bond como de 130grs y con barniz en la parte de exterior (en la fotografía).

### **c) Apariencia / estética**

El impacto visual que tiene se debe a la distribución de elementos como las estampas y cuadros de texto además del fondo que no compite con las fotografías y los marcos de cada una de ellas pero también demuestra gran dinamismo por la colocación de la imagen del mismo.

## **II. Calidad Funcional**

### **a) Tiempo**

Este álbum fue reproducido en 2002 promoviendo dicho evento, Mundial de Fútbol Corea-Japón, y que por ser deporte nacional y mundial tuvo gran popularidad.

### **b) Medio**

El contraste del texto, cuadros de texto y el fondo, son claros. Pudiera parecer alguna saturación de elementos, pero por la misma estructura no hay problema alguna para una buena legibilidad.

## **Análisis Semántico**

### **I. Constantes Semánticos**

El significado es claro pues son fotografías y se muestra solo el rostro para poder diferenciar y/o reconocer a los mismos jugadores.

### **II. Variantes Semánticas**

El aspecto gráfico que se utilizó es tal cual fotografía con la ilustración de fondo (abstracto), simbólico por los escudos que se representan y que apoyado en los colores se presenta realidad.

### **III. Tipos de significantes**

La motivación gráfica, como se ha mencionado, al ser fotografía es icónica pues de igual a los protagonistas se les identifican ya de alguna manera.

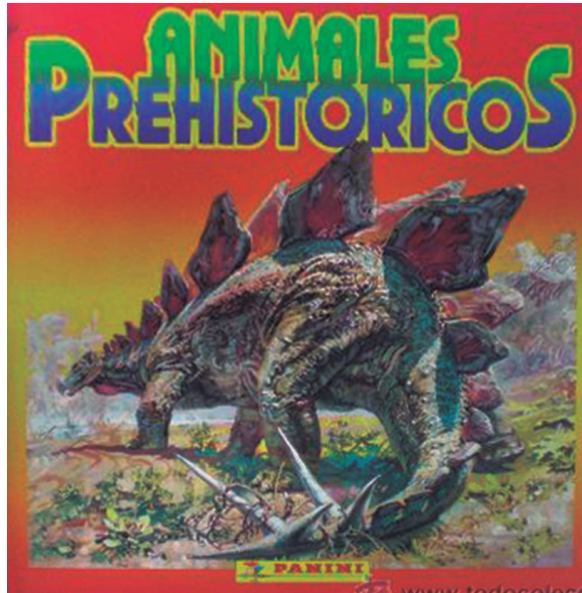
### **IV. Diseño de Significantes**

Es del todo absoluto, es decir que no hay nada nuevo, mas que el fondo y la gráfica del evento, porque todo es un realidad por medio de las fotografías de los jugadores. En todo caso la gráfica del evento es lo que trae la carga de lo nuevo en diseño.

## V. Significado Semántico

### **Aspecto Sensible e Inteligible**

Aunque en todas las páginas se muestre casi lo mismo, excepto los textos, podemos decir también que hay variedad en y estabilidad visual pues los elementos aunque sea en un página siguen manteniendo la distribución de la estructura editorial. Quizá no es del todo novedoso pues hay varios álbumes con estampas con holograma, al igual que los álbumes de este tipo, pero su claridad es buena. Hemos de considerar que es un producto de niños, adolescentes y quizá jóvenes, que por la misma temática lo que influye es ese orden y disciplina con que los mismos equipos cuentan en la vida real y que de alguna manera se presenta visual en estas páginas.



## ÁLBUM “ANIMALES PREHISTÓRICOS”

Álbum de estampas “Animales prehistóricos” no se sabe ciertamente cuando fue publicado dicho álbum pero se estima que alrededor de los años 70s u 80s

### Análisis Sintáctico

#### I. Calidad Formal

##### a) Estructura

##### 1. Espacio

Se presenta una estructura cuadrangular con orientación vertical de aproximadamente de 24 X 24 cm con una extensión de 35 páginas; seccionadas en un promedio de 6 columnas por 3 filas, pero varía el uso de éstas, no siendo específicas de 6x3.

Aproximadamente las imágenes ocupan un 60% de la página, un 20% de texto y tan solo un 10% de espacio en blanco, destinando a los márgenes que son de 1cm x 1 cm, algunas páginas con líneas de diseño de 1mm de grosor y algunas otras con adornos circulares.

El sustrato utilizado es papel bond ahuesado con un gramaje medio y para portada y contraportada un papel couche mate de 120 grs aproximadamente.

##### 2. Valores expresivos

**Código Icónico:** Se encuentran íconos de baja abstracción, mayormente ilustrativos y algunos otros con más alta abstracción en tonos sepia.

**Código Lingüístico:** Se utiliza una tipografía san serif para el cuerpo de texto, al parecer una Arial de 12 puntos aproximadamente, con variables en bold para los nombres de los animales en cada estampa, para los titulares se encuentra una tipografía serif en altas y para las entradas igualmente una tipografía serif, como una Minion Pro a 14 pts aproximadamente. En el titular de la portada se observa el uso de tipografía Sans serif en altas.

**Código Cromático:** En la impresión del álbum se utilizan dos tintas, negro para el cuerpo de texto y magenta u escalas de éste para los titulares y marcos de adorno, para las estampas se utilizan cuatro tintas (CMYK) al parecer impreso en separación de color, para la portada y contra portada igualmente se utilizaron 4 tintas.

### **3. Composición**

Las imágenes se encuentran seccionadas a base de 3 filas y 6 columnas, todo en orientación vertical, las estampas quedan rodeadas cada una por un marco negro de un grosor menor a 1 mm, la paginación se encuentra únicamente en las páginas impares en el extremo inferior derecho de cada página, como se mencionó antes a pesar de que existan 6 columnas por 3 filas, se toman de diferente forma para variar la composición en cada página y darle un aspecto dinámico.

### **4. Principios estéticos**

El diseño y la red estructural de la caja permiten que los elementos se distribuyan de manera equilibrada y no permite la continuidad en el diseño al contar con ritmo en la diagramación. Las formas naturales, tanto humanas, animales y plantas son fácilmente reconocibles ya que se representan según la realidad. Hay claridad en la lectura.

#### **b) Realización/ reproducción, calidad**

Puede creerse que el sistema de impresión tanto para estampas como para álbum fue el de offset, se utilizó el encuadernado de librillos con grapa, impreso con pastas en papel couche mate, no muy grueso y las páginas en papel bond ahuesado por ambas caras.

#### **c) Apariencia/ estética**

Impacto visual debido al tipo de imágenes y el estilo de éstas, así como la distribución de los elementos, las cajas de texto y la red estructural.

## **II. Calidad Funcional**

### **a) Tiempo**

El álbum fue creado alrededor de los años 70s u 80s, y se considera fue

creado para ambos géneros (masculino y femenino) de edad escolar, principalmente primaria y secundaria.

### **b) Medio**

Se puede tener legibilidad y buena visibilidad, la maquetación se encuentra adecuada, sin embargo se considera la falta de jerarquización en el acomodo de los elementos como en el cuerpo de texto.

## **Análisis Semántico**

### **I. Constantes Semánticas**

En este caso el significante es la imagen de cada estampa y el texto que hace una descripción general de que lo que se está presentando en las imágenes de cada estampa.

El significado global de estos elementos es transmitir los conocimientos de evolución del ser humano como de algunos animales, así como despertar curiosidad por adquirir más estampas y completar el álbum

### **II. Variantes semánticas**

La representación de los objetos, animales y figuras humanas son reconocidos con facilidad no obstante que ilustradas. En este caso los rasgos formales así como los colores utilizados ubican a los objetos en un ámbito real.

### **III. Tipos de Significantes**

a) Icónico: Cada una de las imágenes denota personas, animales u objetos que aunque ilustrados son abstracción de lo que alguna vez perteneció a la realidad.

### **IV. Diseño de Significantes**

Dentro de un contexto mucho más amplio el diseño de la página obtiene un impacto visual, esto por el tipo de imágenes y el tema en general, así como se considera va de acuerdo al sistema visual de la época en la que fue presentado dicho álbum.

Actualmente no se considera con nuevas posibilidades de diseño.

### **V. Significado Semántico**

#### **Aspecto Sensible e Inteligible**

Por el uso de colores, rasgos y detalles de la ilustración, de las cajas de texto, así como de la red estructural se capta visualmente en la página, que el álbum trata de un tema referente a la prehistoria y a la evolución del ser humano, de los animales y de las especies en extinción.



# CAPÍTULO III

## FORMULATIVO PROPUESTA GRÁFICA

### PROCESO METODOLÓGICO Y GRÁFICO

Se realizó un álbum ilustrado de estampas coleccionable para promover el interés en el arte, particularmente la pintura, en niños de entre 7 y 10 años.

#### **Motivación**

#### **Analógica**

Éste es el caso de las ilustraciones con elementos representativos de cada corriente basado en las características de forma y color para así crear sintonía con las imágenes de las pinturas que lo acompañan.

#### **Homológica**

En este grupo se encuentran la mayoría de las pinturas, que a su vez son las imágenes que forman la colección de estampas, pues por ser piezas de arte su significado es arbitrario.

## Tipos de Significante

### Icónico

Es el caso de representaciones humanas (personajes creados para representar pintores).

### Simbólico

**Abstracto:** Los significantes de tipo simbólico abstracto están presentes de forma continua a lo largo de todo el álbum por el tema que se trata; la pintura está intrínsecamente relacionada pues es color, forma, disposición y el formato de cada pieza pictórica denota significados y emociones diferentes.

### Significado Semántico

Se busca que el niño reconozca las pinturas mediante la creación de un ambiente en cada sección del álbum, que evoque de forma un tanto más obvia dichas características simbólicas propias de cada corriente mediante un buen manejo y combinación del diseño editorial e ilustración que se maneje en éste, a fin de que mediante este reconocimiento sensible, el niño logre aprender las características básicas de cada corriente reforzado a su vez por el texto que porte de forma inteligible el mensaje, haciéndolo aún más claro y directo.

A pesar del apoyo que existe entre texto e imagen también se busca que la ilustración y el texto no le proporcionen al niño exactamente la misma información.

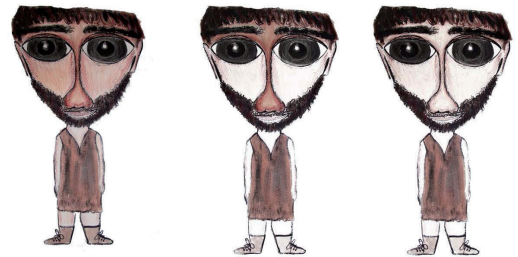
### Proceso Creativo para la Creación de personajes Ilustrados

Para la creación de los personajes ilustrados se inicia por definir el estilo de los personajes. Se decide destacar la cabeza mediante el cambio de sus proporciones y su tamaño es mayor en relación al cuerpo para darle un

estilo infantil. De igual manera se exageran sus facciones faciales en especial los ojos, para generar características específicas que le den un estilo propio a los personajes del álbum.



También se hacen variaciones en el tono de piel, desde el color blanco hasta variaciones en un tono carne, que ayudaran a enfatizar las facciones del personaje.



Se llega también a la propuesta de aplicar una textura en la zona de nariz y frente en cada personaje que denote la esencia de cada corriente artística.



Como parte del proceso y con base en nuevas tendencias de ilustración infantil, además del dinamismo visual para que el niño tenga esa interacción y motivación al obtener el álbum, se ha realizado lo siguiente:

## Proceso Creativo Editorial

### Estructura

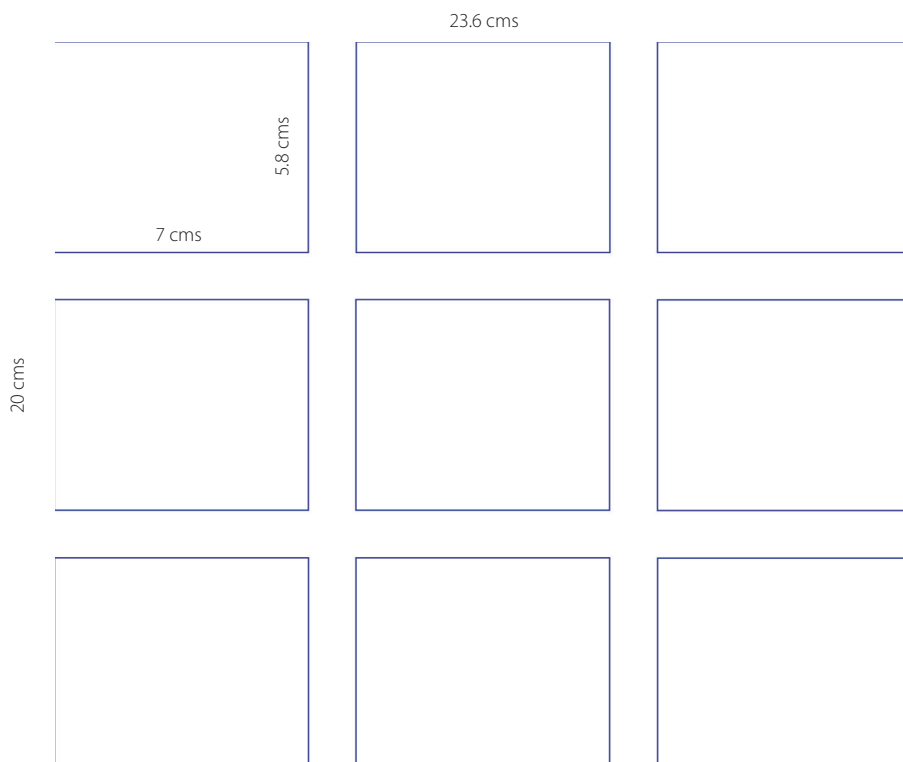
#### Espacio

Se utiliza un formato rectangular de 23.6X20 cm. en posición horizontal. Con una extensión de 48 páginas (incluyendo forros).

Las imágenes abarcan un 60% del formato 30% de texto y 10% espacio en blanco.

Se utiliza como sustrato papel opalina de 130 gr. para páginas interiores y para forros couche mate de 250 gr.

La estampa tiene una dimensión de 7X5.8 cm. y se reproduce en papel opalina de 130gr. Las dimensiones de la estampa se basan en la referencia promedio del tamaño de estampa en los álbumes analizados, a



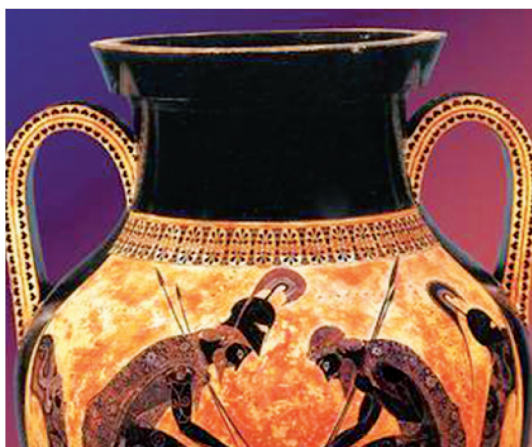
partir de esto se hizo una división exacta de módulos en la página ya definida para así obtener la proporción final.

Por las dimensiones de las pinturas y para hacer más dinámica la interacción entre el usuario y el álbum se crearon tres tipos de estampas:

Sencilla: 7x5.8 cms.



Desplegable: Formato de acordeón que se pega de una sola área y se puede extender



Mosaico: Desde 2 hasta 6 estampas sencillas que juntas forman una sola imagen.



- Se utilizan cuatro tintas CMYK tanto para estampas como para fondos.

## Composición

Para generar la retícula y caja de texto se eligió en primer lugar la tipografía para el texto la cual es **Optima LT Std** ya que poseé:

Máximo: 42p 0.33

Mínimo: 20p 0.1762

Una anatomía bien definida

Así se generó la retícula y márgenes finales:

Tiene trazos en distintos grosores que la hacen detonar formalidad sin llegar a ser demasiado pesada a la vista

MÁRGENES:

Superior: 3p6 = 1.4817 cm.

Lo anterior la hace ideal para la lectura.

Inferior: 6p = 2.54 cm.

El puntaje utilizado, por ser para niños que apenas se inician en la lectura es de 16 pts. con un interlineado de 18 pts.

Interior: 3p 8 = 1.5522 cm.

Exterior: 5p = 2.1167 cm.

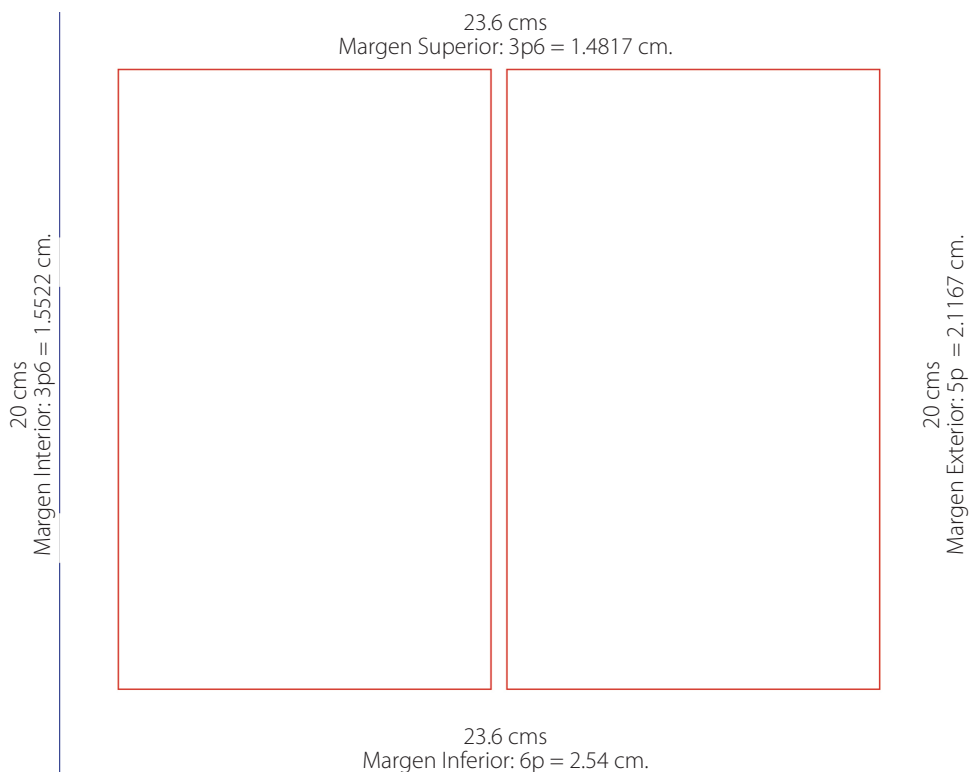
Con los datos anteriores se calculó el óptimo, máximo y mínimo de la tipografía:

COLUMNAS:

Óptimo: 28p 8.235

Dos columnas de 23p0

Medianil de 1p0 = 0.4 cm.





## Jerarquización

La gerarquización del contenido del álbum nos ayuda a generar mayor claridad, fluidez y dinamismo a lo largo de las páginas. Al ser una publicación para niños ésta debe ser clara y mayor y fácilmente perceptible.

Primer elemento jerarquizador

### Estilos de Caracter

Títulos de entrada de sección: Bree Serif a 65 pts.

Descriptivo de época histórica a tratar en entrada de sección: Jura Italic a 25 pts

Subtítulos de sección: Bree Serif a 16 pts.

Texto general: Optima LT Std a 18 pts

Pie de foto:

Título de la obra: Optima LT Std Italic a 10 pts

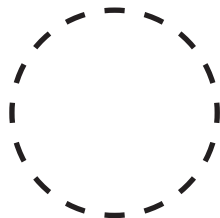
Autor de la obra: Optima LT Std a 10 pts

Recuadros punteados de análisis: Grand Hotel a 18 pts.

Segundo elemento jerarquizador

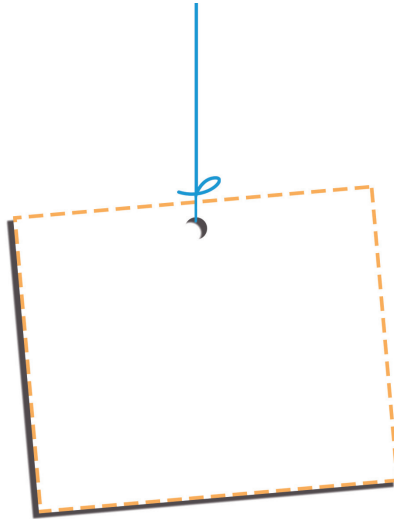
### Círculos Punteados:

Contenedores de imágenes que aparecen a lo largo del álbum y que funcionan como un close up para resaltar y observar con mayor detenimiento conceptos y detalles del tema que se está tratando o los rostros de los pintores importantes de la época.



### Recuadros Punteados de análisis con sombra:

Elemento que aparece, por lo general, al finalizar cada sección, y que posee notas que propician la reflexión del niño acerca de la corriente artística que se está tratando con la finalidad de que éste busque ampliar el conocimiento que se ofrece.



Tercer elemento jerarquizador

### Colores de sección:

De acuerdo a la gama de colores utilizada en cada corriente artística a cada sección se le asigno un color que aparece a lo largo de ésta en el número de páginas, subtítulos, círculo y recuadros.

	Prehistoria		Impresionismo
	Egipto		Expresionismo
	Grecia y Roma		Cubismo
	Renacimiento		Surrealismo

Colores que también aparecen en la sección del control de estampas para una fácil identificación de éstas.

## Elementos de diseño

Con la finalidad de generar un ambiente lúdico en la publicación se aportó dinamismo, movimiento y fluidez mediante los elementos del mismo, que al mismo tiempo generarán mayor cohesión e identificación con el público meta, así se añadieron:

Líneas punteadas a recuadros y círculos, a la viñeta del número de página y a algunos elementos presentes en los fondos. Dichas líneas van acorde al color designado a cada sección.

Una inclinación de 5° en los subtítulos de sección, recuadros punteados de análisis, elementos punteados de los fondos y a algunas estampas e imágenes.

Imágenes y viñetas que refuerzan y avivan el ambiente creado en cada sección.



Ejemplos de algunas imágenes y viñetas

Fondos texturizados con una opacidad de entre 60 y 40% y elementos referentes a cada época histórica en que se desarrolla la corriente artística.



Prehistoria



Renacimiento



Egipto



Surrealismo



Grecia



Ismos

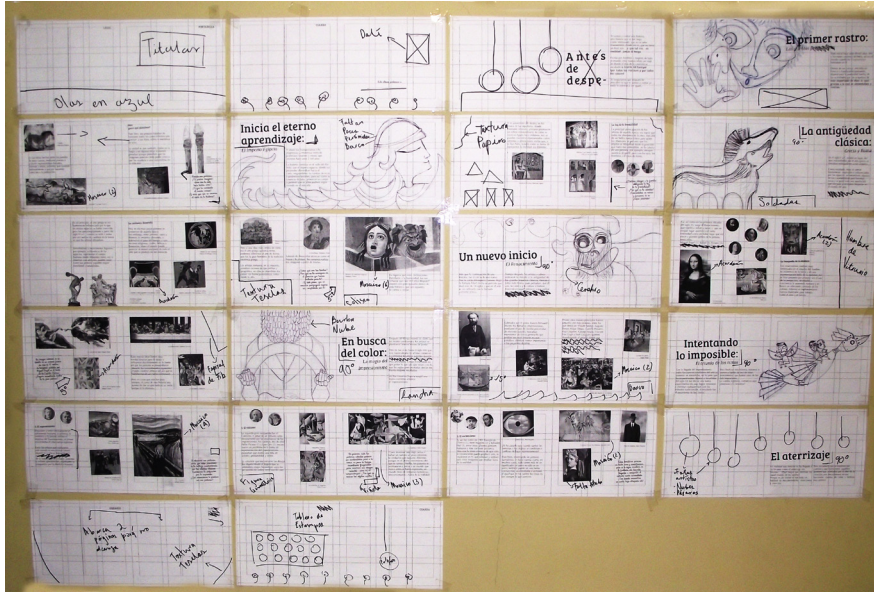


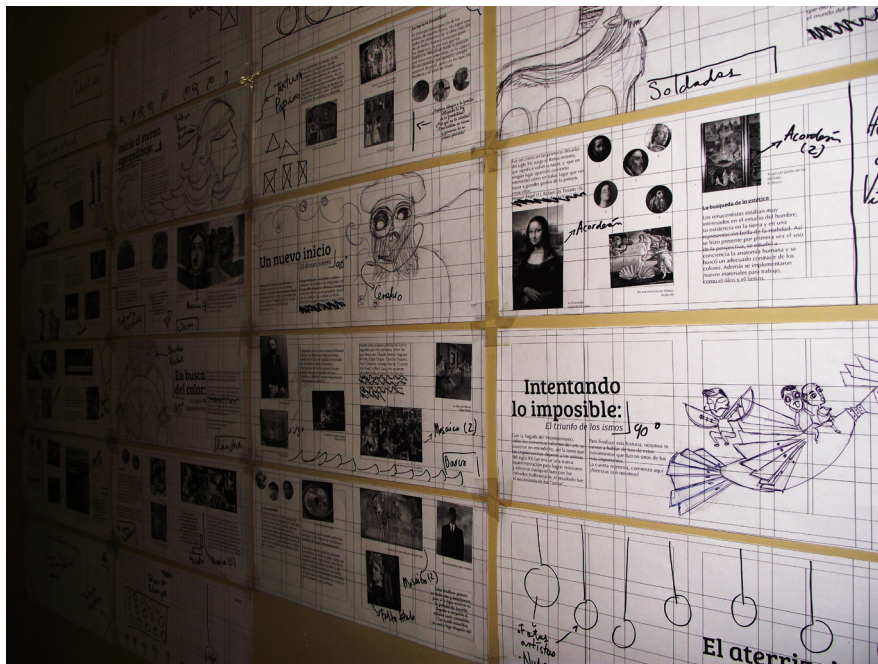
Roma

Para no generar una ruptura muy brusca entre las entradas ilustradas de sección y las siguientes páginas, en dichos fondos se retoman algunos elementos, fondos o colores de las ilustraciones.

# Proceso Creativo del Álbum

Contemplando todos los elementos presentados, junto con la última y nueva propuesta en la ilustración de los personajes se presenta lo siguiente:





**Antes de despe-**

**La antigüedad clásica:**  
Grecia y Roma

En el siglo V a.C. existió un lugar del que, maravillados por el arte egipcio, se entusiasmaban entusiasmados a este imperio.

Como resultado, estos se vieron fuertemente inspirados e influenciados por los egipcios, retomando algunas de sus características para hacerlas suyas y se gestó toda una revolución que tiene por fin a un arte respetar en el mundo del arte.

**Soldadas**

**nuevo inicio**

**Acordón (2)**

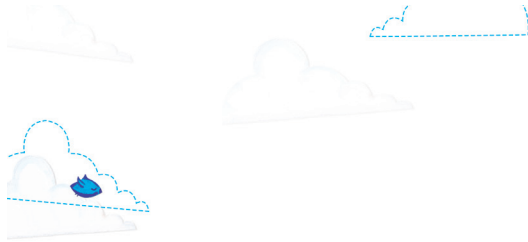
**Hombre de Vitruvio**

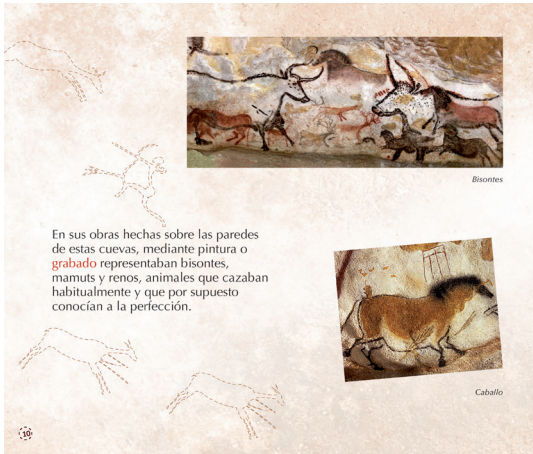
**Intentando lo imposible:**  
El triunfo de los istros

Para finalizar, voy a intentar a decirte lo que me ha parecido más interesante de lo que he visto en este viaje. El cambio de época, la época de los istros, que me ha gustado mucho.

**El**

Solución Gráfica



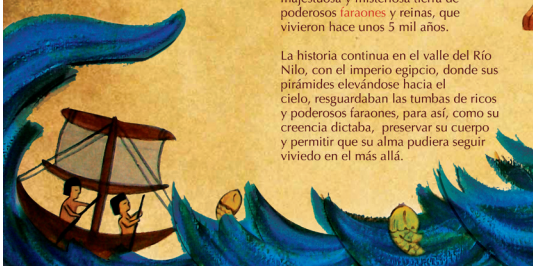
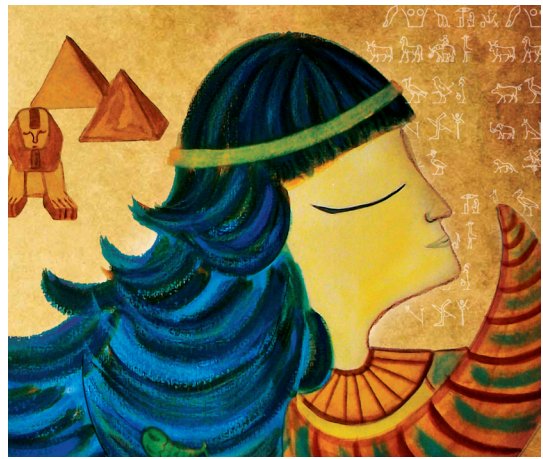


# Inicia el eterno aprendizaje:

## El Imperio Egipcio

Y ahora nos transportamos a la majestuosa y misteriosa tierra de poderosos faraones y reinas, que vivieron hace unos 5 mil años.

La historia continua en el valle del Río Nilo, con el imperio egipcio, donde sus pirámides elevándose hacia el cielo, resguardaban las tumbas de ricos y poderosos faraones, para así, como su creencia dictaba, preservar su cuerpo y permitir que su alma pudiera seguir viviendo en el más allá.


*Libro de los muertos*

Y es justamente ahí dentro, en los muros de las sepulturas, donde mediante **relieves** y pinturas plasmaron un reflejo extraordinario de cómo se vivió en Egipto hace milenios. Así, se pueden encontrar representados cultos, ofrendas y adoraciones; en los que, si teijas bien, notarás como su forma de representar la realidad era diferente.



### La ley de la frontalidad

La principal preocupación de los artistas de aquella época, era lograr que todos los elementos de la obra, más allá de ser bellos fueran claros para quien los observara; es por esto que los objetos se dibujaban desde la posición que fuera más entendible, así la cabeza de una persona, por ejemplo, siempre aparecerá de perfil, pero con los ojos, los hombros y el tórax de frente.



*Ramses I con Horus y Anubis*



*Tumba de la reina Nefertari*

¿Podrías dibujar a tu familia utilizando la ley de la frontalidad?  
 ¿Por qué no la intentas?  
 ¡Conviértelos en reinas y faraones de su propia pirámide!




# La antigüedad clásica:

## Grecia y Roma

Maravillados por el arte egipcio, muchas otras ciudades enviaban embajadores a este imperio, con el fin de aprender más sobre él.

Pero en el siglo V a.C. existió una civilización en especial, que se vio fuertemente inspirada e influenciada por los egipcios, así retomando algunas de sus características para hacerlas suyas gestaron toda una revolución que dio paso a un nuevo despertar en el mundo del arte. Esa civilización de la que te hablamos fue la antigua Grecia.





En un principio, el arte griego se vio fuertemente influenciado por lo que de artistas egipcios se había conocido, pero fue aproximadamente a partir del siglo VI a.C. cuando se echó a andar por un camino de cambios en la forma en que los artistas dibujaban.

Atreviéndose a experimentar lograron, por ejemplo, a diferencia de los egipcios, representar el cuerpo humano desde diferentes vistas, así, si observas con atención, puedes notar como sus pinturas sugieren mayor movilidad y naturalismo.



**La cerámica decorada**

Hoy en día muy pocas pinturas se conservan de aquella época. Sin embargo, entre jarrones, vasos y floreros, la cerámica decorada, si sobrevivió al paso del tiempo, y con escenas religiosas, civiles, bélicas o funerarias, ahora el mundo puede apreciar al menos una parte de todo el arte que se produjo en ese entonces.



Detalle de vaso cerámico Édipo y la Falange, Grecia




Ántico  
Aquilés y Ajax jugando a las damas, Grecia



Detalle de ánfora  
Aquilés matando a Penthesilea, Grecia



Esculturas griegas  
1. El discóbolo  
2. Lacoonite y sus hijos



La escritora, Pompeya

Además de desarrollar técnicas como el fresco y la pintura, los romanos realizaron imágenes a partir de **teselas**.



Mosaico barberini

Pero si una idea más certera de cómo era el arte griego quisieras tener, podemos referirnos al arte de Roma, que fue la gran heredera de la tradición pictórica griega.

Los artistas romanos, en su mayoría, pintaban escenas de tipo militar y geográfico, en ellas se describían los países en forma panorámica, vistos desde lo alto.

¿Sabes qué son las teselas?  
 ¿Por qué no la averiguas en el glosario que hemos incluido para ti?  
 ¡Y dale pitos, que un mosaico pompeyano espera ser completado por ti!



Mosaico de máscaras trágicas, Pompeya, Roma

La riqueza que estas civilizaciones heredaron a la humanidad, fue tan virtuosa que casi ¡mil años después! inspiró otro gran episodio dentro de esta historia y que por supuesto, te vamos a contar...




## Un nuevo comienzo

### El Renacimiento

Más que la continuación de una historia, fue el inicio de una nueva. Tras la caída del imperio romano llegó la llamada **Edad Media** un periodo que duró más de 10 siglos y que en el arte se vio reflejado con la llamada **corriente gótica**.

Tiempo después, los artistas y sabios voltearon la mirada a la antigüedad de los grandes imperios clásicos, Grecia y sobre todo Roma, pues pensaban que el arte, la ciencia y la cultura si habían florecido en aquel entonces y que a ellos les correspondía reavivar el glorioso pasado trayéndolo a una nueva época.



Fue así como en las primeras décadas del siglo XV, surge el Renacimiento, que significa volver a nacer, y que en ningún lugar apareció con tanta intensidad como en Italia; lugar que vio nacer a grandes genios de la pintura, entre ellos:

Miguel Ángel (1), Rafael (2), Tiziano (3), Botticelli (4) y Leonardo Da Vinci (5).




La Gioconda, Leonardo Da Vinci



En el nacimiento de Venus, Botticelli



Triptico El jardín de las delicias, El Bosco

### La búsqueda de la estética

Los renacentistas estaban muy interesados en el estudio del hombre, su existencia en la tierra y en una representación bella de la realidad. Así se hizo presente por primera vez el uso de la **perspectiva**, se estudió profundamente la anatomía humana y se buscó un adecuado contraste de los colores. Además se implementaron nuevos materiales para trabajo, como el **óleo** y el **lienzo**.




La creación de Adán, Miguel Ángel

La imagen anterior es un detalle de un enorme fresco ¡de más de 10 metros de longitud! pintado por Miguel Ángel en el techo de la **Capilla Sixtina**. ¿Logrará encontrarla dentro de la gran pintura?



Techo de la Capilla Sixtina, Miguel Ángel



La última cena, Leonardo Da Vinci

Estas nuevas ideas fueron muy revolucionarias para la época e influyeron decididamente en la forma en que los pintores se desarrollaron ¡durante los treientos años siguientes! ¿Puedes creerlo? ¿Ahora ves por qué te hablábamos de un nuevo comienzo?

Pero no creas que esto fue para siempre, el curso de esta historia esta apunto de dar un giro radical, ya verás porque te lo decimos...



La primavera, Botticelli



## En busca del color:

### La magia del Impresionismo

Después del Renacimiento es cierto que las modas cambiaron y los artistas se plantearon nuevas formas de pintar.

Pero no fue si no hasta el siglo XIX que una nueva oleada de artistas comenzó a cuestionar las reglas surgidas durante el Renacimiento, pues las encontraron muy artificiales. Creían firmemente en que pintar lo que sus ojos veían y no lo que las reglas **preconcebidas** decían les traería mejores resultados.

Así fue como en Francia surgió una nueva corriente artística: el **impresionismo**.





Edouard Manet

Liderados por el pintor francés Edouard Manet, los llamados impresionistas, mediante el uso de rápidas pinceladas de distintos colores, buscaban representar de forma general lo que podían ver en el instante en que pintaban, dándole menor importancia a los pequeños detalles.



El almuerzo sobre la hierba, Edouard Manet



Claude Monet pintando en su barco-estudio, Edouard Manet

Pronto estos nuevos principios fueron seguidos por más pintores, entre los que destacan: Claude Monet, Auguste Renoir, Edgar Degas, Camille Pissarro, Paul Cézanne, George Seurat, Vincent Van Gogh y Paul Gauguin; quienes abandonando el estudio donde por tradición siempre un pintor trabajaba, por primera vez, salieron al aire libre para captar la mezcla de brillantes colores y el efecto de la luz del sol sobre los objetos.



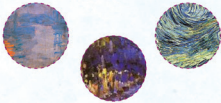
La clase de danza, Edgar Degas



Baile del Moulin de la Galette, Auguste Renoir

### El secreto impresionista

Pero ¿sabes algo? los impresionistas tenían un secreto bien guardado y que ahora te vamos a revelar: si ves los cuadros de cerca sólo observarás pinceladas fortuitas, sin forma alguna; pero si te alejas algunos metros...



Impresión, sol naciente, Claude Monet



El boulevard Montmartre de noche, Camille Pissarro

¡Ocurre la magia! Aquellas manchas coloridas que hace unos minutos parecían no tener sentido alguno ¡ahora adquieren vida propia, dejándonos ver una escena real!



¿Cuánto te casas? Paul Gauguin



Los jugadores de cartas, Paul Cézanne



Un domingo en la isla de Jatte, George Seurat



La noche estrellada, Vincent Van Gogh

¿Qué forma tan diferente de percibir la realidad!  
¿Cuánto colorido trajeron al mundo de la pintura!  
¿No te parece?  
¿Después de que la luz y el color aparecieron  
¿puedes imaginar que pasó?



## Intentando lo imposible:

### El triunfo de los ismos

Con la llegada del Impresionismo, todos los convencionalismos del arte se pusieron en entredicho, así la tarea que los impresionistas dejaron a los artistas del siglo XX fue iniciar una nueva experimentación para lograr renovarse y eliminar cualquier lazo con los métodos tradicionales, el resultado fue: el nacimiento de los "ismos"

Para finalizar esta historia, nosotros te vamos a hablar de tres de estos movimientos que fueron algunos de los más importantes. La cuenta regresiva, comienza aquí ¿Aterrizas con nosotros?



### 3. El expresionismo

Descubrir y sentir intensamente el sufrimiento humano, la pobreza, la violencia y la pasión; ese fue el objetivo del Expresionismo, el primer movimiento de esta cuenta regresiva.

Entre los artistas que exploraron este mundo se encuentran Edvard Munch (1) y Oscar Kokoschka (2) quienes mediante la deformación de la naturaleza, pinceladas violentas y colores apasionantes, expresaron su compasión por la desdicha humana.

Niños jugando  
Oscar Kokoschka

Muerte en la habitación  
Edvard Munch

El grito  
Edvard Munch

¿Por qué pasamos?  
Oscar Kokoschka

Si observas sus pinturas, verás que éstas prescinden de la belleza acostumbrada por los artistas clásicos. Cambian la perfección por la expresión. ¿Qué sensaciones te produce ver sus pinturas?

### 2. El cubismo

A pesar de ser influenciados por las enseñanzas de los impresionistas, los cubistas, dos de ellos Pablo Picasso (1) y Juan Gris (2), pensaban que existía una falta de **solidez, profundidad** y orden en la forma de representación de los impresionistas.

La solución que encontraron fue dibujar los objetos desde distintos ángulos, usando cuerpos geométricos como cubos, conos y cilindros para lograr el orden deseado.

Naturaleza muerta, Juan Gris

Las señoritas de avignon, Pablo Picasso

### 3. El surrealismo

Si, así fue como en 1924 Giorgio de Chirico (1), René Magritte (2) y Salvador Dalí (3), entre otros pintores, llamaron a esta corriente pictórica.

Ellos con la firme creencia de que sólo el **inconsciente** puede producir arte, se inspiraron en lo que soñaban y sentían para crear imágenes que estaban fuera de la realidad.

¿Te ha pasado que cuando sueñas las personas o los objetos se combinan o cambian de lugar repentinamente?

Pues bien, observando las pinturas surrealistas, te darás cuenta, como, en muchos casos, todo tienen más de un significado: un perro no sólo es un perro, también puede ser una bahía con sus olas, una montaña o un túnel; al igual que en los sueños las cosas no son siempre lo que parecen.

Espejo falso, René Magritte

La tentación de San Antonio, Salvador Dalí

Hijo de hombre, René Magritte

Canción de amor, Giorgio de Chirico

Estas temáticas parecen un tanto raras, pero si te dejas envolver en la fantasía desorbitada, llegarás a compartir el extraño sueño surrealista. ¡Con sueño encuentras un sueño tuyo atrapado ahí!



# El aterrizaje

En realidad esta historia no ha llegado a su fin pero como el aterrizaje era forzoso... ¡Qué mejor que hacerlo en aquel mundo de los sueños! Porque es ahí donde se teje todo un hábitat de descubrimiento, emociones y creación.

Nos encantaría que tu explores ese camino y que, como con todos aquellos pintores animados por el don de la creación ¡nos encontremos en ese fascinante camino de color y belleza muy pronto!



# Glosario

En esta sección encontrarás el significado de las palabras que marcamos en rojo a lo largo del álbum y que te ayudarán a comprender mejor esta historia.

**Capilla Sixtina:** Templo católico construido en la ciudad del Vaticano, Roma. Su construcción duró más de 10 años (1473-1481) y mide cerca de 40 por 13 metros. Actualmente es la residencia oficial del Papa.

**Corriente Gótica:** Estilo artístico que se desarrolló a mediados del siglo XII en Europa. Su pintura se caracteriza por la representación de personajes religiosos demostrando emociones como placer, dolor, ternura y enojo.

**Crognañon:** Es el nombre que se le da a uno de nuestros antepasados, que

habitó la Tierra hace unos 50.000 años. Sus capacidades físicas y mentales eran similares a las del hombre actual.

**Edad Media:** Período histórico que va del siglo V y el XV Época en que los reyes vivían en castillos, los caballeros usaban espadas y armaduras, y en las aldeas habitaban campesinos que trabajaban por protección.

**Entredicho:** Dudar acerca de algo.

**Faraón:** Título de los reyes del Antiguo Egipto, venerados como un dios y que disponía sobre todos los súbditos.



**Fortuito:** Acción accidental o casual.

**Grabado:** Técnica artística en la que un dibujo se graba en una placa, luego se entinta y se presiona sobre una superficie para que quede impresa.

**Inconsciente:** Contenido de la mente que no es claro por estar más allá de la razón. En él se encuentran los deseos, instintos y recuerdos.

**Liengo:** Tela que sirve como soporte para pintar, hecha normalmente de algodón o lino.

**Místico:** Manifestaciones físicas sobrenaturales denominadas milagros.

**Óleo:** Técnica pictórica en la que mediante un aceite o resina se aplican pigmentos en polvo sobre un lienzo.

**Perspectiva:** Técnica para representar profundidad en un dibujo.

**Prescindir:** No contar o necesitar de algo o con alguien.

**Preconcebido:** Formas de pensamiento establecidas con anterioridad.

**Profundidad:** Ilusión visual, para crear cercanía o lejanía de los objetos que se encuentran en una imagen.

**Relieve:** Efecto que realiza algunas partes de una superficie.

**Solidez:** Efecto visual donde el color no se transparenta para crear una forma bien delimitada.

**Teselas:** Piezas pequeñas de vidrio o cerámica que se juntan y acomodan para dar forma a un dibujo y crear lo que se conoce como mosaicos.

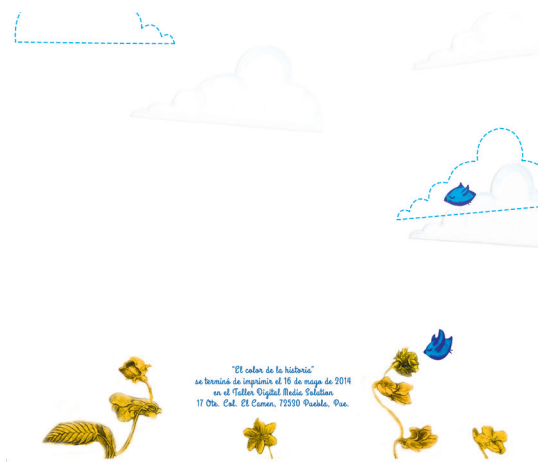
**Tribu:** Personas, puede ser una familia numerosa que viaja, vive y organiza de forma grupal.



# Control de Estampas

Marca con una X las estampas que ya tengas!

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
31	32	33	34	35	36	37	38	39	40
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
51	52	53	54	55	56	57	58	59	60



"El color de la historia" se terminó de imprimir el 30 de mayo de 2014 en el Taller Original Media Saldívar 17 Ote. Cal. El Comon, 72500 Puebla, Pue.



Te vamos a contar una historia, una historia que es tan larga, como interesante, que no se sabe exactamente dónde inició,

que no tiene un final aún, y que tal vez, en realidad, jamás lo tenga...

# BIBLIOGRAFÍA

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- (2002), *"La Gran Portátil, volumen 2"*, en Enciclopedia, Larousse, Colombia.
- (2006) *"Historia del arte mexicano, panorama general"*, vol. 1, 2, 4, Emán, Colombia.
- Barnat, J.** (2002) *"Consultor del Estudiante"*, Ediciones Nauta, 1er Tomo, España.
- Beltrán, J. Caballero, G. Cabeza, D. Camuñas, N. Carpintero, E. Domínguez, p. Poveda, M. González, C. Morena, M. Pérez, M. Pérez, L. Prieto, D. Sánchez, A. y Vega, M.** (2002) *"Enciclopedia de Pedagogía"*, Espasa Calpe, España.
- Bower, G., Hilgard, E.** (2007), *"Teorías del aprendizaje"*, Trillas, México.
- Bruner, J.S** (2004) *"Desarrollo Cognitivo y Educación"*, Ediciones Morata, Madrid.
- Cantú, J., García, H.** (2006), *"Historia del arte"*, Trillas, México.
- Checa, F., Morán, J. M.** (1994), *"El Barroco"*, Itsmo, España.
- Díaz, F., Hernández, G.** (2002), *"Estrategias docentes para un aprendizaje significativo"*, Mc Graw Hill, México.
- Dickie, G.** (2005), *"El círculo del arte"*, Paidós, Barcelona.
- Durán, S.** (1998) *"La educación artística y las actividades culturales, Un siglo de Educación en México"*, vol. 2, Fondo de Cultura Económica, México.
- Fernández, J.** (2009) *"Arte mexicano"*, Porrúa, México.
- Hauser, A.** (1972) *"Pintura y manierismo"*, en Ediciones Guadarrama, Madrid.
- Junquera, J., Morales, J.** (2003), *"Historia Universal de la pintura"*, Espasa Calpe, España
- Levine, M.** (2002), *"Mentes diferentes, aprendizajes diferentes"*, Paidós, Barcelona.
- Meggs, P.** (2008), *"Historia del diseño gráfico"*, Trillas, México.
- Negrete, J.** (2008), *"Estrategias de aprendizaje"*, Limusa, México.

Serrano, A. (2008), *"Inteligencias múltiples y estimulación temprana"*, Trillas, México  
Toussaint, A. (1986), *"Resumen gráfico de la historia del arte en México"*, G. Gilli, México.

Vergara, F. (1972), *"Pintura y Manierismo de Arnold Hauser"*, Guadarrama, Madrid.

## REFERENCIAS ELECTRONICAS

- (s. f.) *"Acercamiento a los museos, al arte y al artista a través del álbum ilustrado"*.  
Extraído el 5 de noviembre de 2012 desde <http://www.revistaeari.org/index.php/eari/article/view/26/27>

- (s. f.) *"Arte Abstracto"*. Extraído el 20 de octubre de 2012 desde <http://www.historiayarte.net/a-arte-abstracto.html>

- (s. f.) *"Dadaísmo"*. Extraído el 6 de noviembre de 2012 desde <http://www.ciber-arte.com/movimientos/dadaismo.htm>

- (s. f.) *"Ejemplo de guión literario"*. Extraído el 17 de noviembre de 2012 desde <http://www.tallerdeescritores.com/ejemplo-guion-literario.php>

- (s. f.) *"Exponentes del surrealismo"*. Extraído el 6 de noviembre de 2012 desde <http://vistaalarte.galeon.com/textos/exposurre.htm>

- (s. f.) *"El juego de los espacios"*. Extraído el 5 de noviembre de 2012 desde [http://www.uia.mx/campus/publicaciones/altertexto/pdf/at6\\_1arizpe.pdf](http://www.uia.mx/campus/publicaciones/altertexto/pdf/at6_1arizpe.pdf)

- (s. f.) *"El papel del álbum en el desarrollo del intertexto lector"*. Extraído el 5 de noviembre de 2012 desde <http://www.doredin.mec.es/documentos/00920063000054.pdf>

- (s. f.) *"El valor de la ilustración en álbumes para una educación en la no violencia"*. Extraído el 5 de noviembre de 2012 desde <http://www.google.com.mx/url?sa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=1&ved=0CCEQFjAA&url=http%3A%2F%2Fdiagonalnet.unirioja.es%2Fdescarga%2Farticulo%2F2520035.pdf&ei=fCypUOLpDsLcqWk3YcQAg&usg=AFQjCNFIWXhLJzDsOy2wINvBCLnuOAXEkg>

- (s. f.) *"Hiperrealismo"*. Extraído el 17 de noviembre de 2012 desde <http://www.cecyt7.ipn.mx/recursos/polilibros/historia%20del%20arte/hiperrealismo.html>

- (s. f.) *"Laboratorio internacional construyendo lectores"*. Extraído el 5 de noviembre de 2012 desde <http://libroalbum.files.wordpress.com/2006/09/libro1.pdf>

- (s. f.) *"Las vanguardias históricas"*. Extraído el 6 de noviembre 2012 desde

[http://www.cultureduca.com/histart\\_sxx\\_pintura11.php](http://www.cultureduca.com/histart_sxx_pintura11.php)

- (s.f.) "*Lo narrativo y visual de voces en el parque: una propuesta didáctica interdisciplinaria en el aula de secundaria*". Extraído el 5 de noviembre de 2012 desde <http://www.rieoei.org/rie59a10.pdf>

- (s.f.) "*Manierismo*". Extraído el 10 de Octubre de 2012 desde <http://www.arqhys.com/articulos/renacimiento-manierismo.html>

- (s.f.) "*Pintura barroca*". Extraído el 11 de octubre de 2012 desde <http://www.historiayarte.net/a-pintura-barroca.html>

- (s.f.) "*Pinturas Románicas*". Extraído el 2 de octubre de 2012 desde [ww.cossio.net/actividades/pinacoteca/p\\_01\\_02/romanica.htm](http://www.cossio.net/actividades/pinacoteca/p_01_02/romanica.htm)

- (s.f.) "*Prácticas de lectura y escritura*". Extraído el 5 de noviembre de 2012 desde [http://universidadeslectoras.org/docs/practicas\\_lectura\\_y\\_escritua.pdf](http://universidadeslectoras.org/docs/practicas_lectura_y_escritua.pdf)

- (s.f.) "*Pop-Art*". Extraído el 2 de noviembre de 2012 desde [http://www.cossio.net/actividades/pinacoteca/p\\_04\\_05/pop\\_art.htm](http://www.cossio.net/actividades/pinacoteca/p_04_05/pop_art.htm)

- (1993) "*El surrealismo y los pintores "ingenuos"*". Extraído el 6 de noviembre de 2012 desde [http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras32/notas2/sec\\_3.html](http://biblioteca.itam.mx/estudios/estudio/letras32/notas2/sec_3.html)

- (2002) "*Pintura Románica en España*". Extraído el 4 de octubre de 2012 desde <http://www.artespana.com/pinturaromanica.htm>

- (2005) "*Impresionismo y pintura impresionista*". Extraído el 18 de octubre de 2012 desde <http://www.artespana.com/impresionismo.htm>

- (2005) "*Términos*". Extraído el 17 de noviembre de 2012 desde <http://www.portaldearte.cl/terminos/pintura.htm>

- (2006) "*Abstracción y Pintura Abstracta*". Extraído el 22 de octubre de 2012 desde <http://www.artespana.com/pinturaabstracta.htm>

- (2006) "*Simbolismo. Pintura simbolista*". Extraído el 18 de octubre de 2012 desde <http://www.artespana.com/simbolismo.htm>

- (2006) "*Surrealismo y pintura surrealista*". Extraído el 6 de noviembre de 2012 desde <http://www.artespana.com/surrealismo.htm>

- (2007) "*Pop Art*". Extraído el 2 de noviembre de 2012 desde <http://www.navedelarte.com/estilos/popart.htm>

- (2008) "*Características del surrealismo*". Extraído el 6 de noviembre de 2012 desde <http://historialdedisenio.wordpress.com/2008/08/04/caracteristicas-del-surrealismo/>

- (2008) "*Dadaísmo*". Extraído el 6 de noviembre 2012 desde <http://arte.la-guia2000.com/pintura/dadaismo>

- (2008) "*Definición de pintura*". Extraído el 17 de noviembre de 2012 desde <http://definicion.de/pintura/>

- (2009) "*Características del dadaísmo*". Extraído el 6 de noviembre 2012 desde <http://www.artespain.com/07-12-2009/pintura/caracteristicas-del-dadaismo>

- (2009) "*El simbolismo en la pintura*". Extraído el 18 de octubre de 2012 desde <http://madamerip.blogspot.mx/2009/09/el-simbolismo-en-la-pintura.html>

- (2010) "*65 Tipos de Papel*". Extraído el 19 de noviembre de 2012 desde <http://www.frogx3.com/2010/01/25/tipos-de-papel-definiciones-para-disenadores/>

- (2010) "*Hiperrealismo*". Extraído el 17 de noviembre de 2012 desde <http://www.slideshare.net/fabiolalmishelle/hiperrealismo-5561159>

- (2012) "*Arte Abstracto*". Extraído el 20 de octubre de 2012 desde <http://www.artelista.com/arte-abstracto.html>

- (2012) "*Características del Fauvismo*". Extraído el 17 de octubre de 2012 desde <http://www.swingalia.com/pintura/caracteristicas-del-fauvismo.php>

- (2012) "*La empresa*". Extraído el 13 de noviembre de 2012 desde <http://www.panionline.com/collectibles/institutional/el/mx/azienda.asp>

- (2012) "*Modernismo*". Extraído el 16 de octubre de 2012 desde <http://www.artelista.com/modernismo.html>

- (2012) "*Museo Nacional de la Estampa*". Extraído el 13 de noviembre de 2012 desde <http://www.museonacionaldelaestampa.bellasartes.gob.mx/>

**Algargos arte e historia.** (2009) "*La pintura academicista francesa la segunda mitad del siglo XIX*" Extraído el 17 de Octubre de 2012 desde <http://algar-gosarte.lacoctelera.net/post/2009/06/07/la-pintura-academicista-francesa-la-segunda-mitad-del-siglo>

**Aragonés, B.** (s. f.) "*Pintura Modernista*". Extraído el 16 de octubre de 2012 desde [http://www.spanisharts.com/history/del\\_impres\\_s.XX/modernismo/pint\\_modernista.html](http://www.spanisharts.com/history/del_impres_s.XX/modernismo/pint_modernista.html)

**Bejar, L.** (s.f.) *Cacaxtla, el lenguaje del mural*. Extraído el 2 de Noviembre de 2012 desde <http://www.mexicodesconocido.com.mx/cacaxtla-el-lenguaje-del-mural-tlaxcala.html>

**Costas, C.** (2008) "*El dadaísmo y sus características*". Extraído el 6 de noviembre de 2021 desde <http://historialdedisenio.wordpress.com/2008/07/08/el-dadaismo-y-sus-caracteristicas/>

**Cumpa, L.** (1992) "*Diseño Gráfico y Diagramación*". Extraído el 17 de noviembre de 2012 desde [http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/comunicacion/fundamentos\\_de\\_diagramacion/dise%C3%B1o\\_grafico.htm](http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/libros/comunicacion/fundamentos_de_diagramacion/dise%C3%B1o_grafico.htm)

**Di, G.** (2008) "*El minimalismo: Pintura*". Extraído el 1 de noviembre de 2012 desde <http://gabydilorenzo.lacoctelera.net/post/2010/11/26/el-minimalismo-pintura>

**Eduteka** (s.f.) "*Información factual*". Extraído el 9 de Septiembre de 2012 desde <http://www.eduteka.org/glosario/tiki-index.php?page=Informaci%C3%B3n+factual>

**FLORES, M.** (2009) El arte en México, "Lujo y diversión de unos cuantos": Octavio Fernández. Extraído el 15 de Agosto de 2012 desde <http://www.elindependientehidalgo.com.mx/index.php/cultura/51-cultura/5696-20090821-p19-n1>

**Galarza, J.** (s.f.) Los códigos mexicanos. Extraído el 3 de Noviembre de 2012 desde <http://people.cohums.ohio-state.edu/ahern1/spanishh680/secure/Los%20codices%20mexicanos,%20555,%209%20pages.pdf>

**Gutiérrez, M.** (s.f.) "*Origen y Evolución del minimalismo*". Extraído el 1 de noviembre de 2012 desde <http://artenihilista.blogspot.mx/2010/01/origen-y-evolucion.html>

**López, D.** (2012) "*¡Sports Marketing Coleccionable!*". Extraído el 11 de noviembre de 2012 desde <http://www.merca20.com/sports-marketing-coleccionable/>

**Manzanique, J.** (s.f.) "*Arte Barroco*". Extraído el 10 de Octubre de 2012 desde [http://almez.pntic.mec.es/~jmac0005/Bach\\_Arte/barroco/pintura\\_barroca\\_europea1.htm](http://almez.pntic.mec.es/~jmac0005/Bach_Arte/barroco/pintura_barroca_europea1.htm)

**Martínez, E. y Sánchez, S.** (s.f.) *El lenguaje del cine*. Extraído el 9 de septiembre de 2012 desde <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/lenguajecine.htm>

**Martínez, R.** (2012) "*Tesoros del Canal*". Extraído el 11 de noviembre de 2012 desde <http://www.ganexa.edu.pa/pdf/ProyectoTesorosPDIGITAL.pdf>

**Matos, E.** (s.f.) *Los murales teotihuacanos*. Extraído el 1 de Noviembre de 2012 desde <http://www.mexicodesconocido.com.mx/los-murales-teotihuacanos-estado-de-mexico.html>

**Moure, C.** (2012) "*El camino del coleccionismo*". Extraído el 11 de noviembre de 2012 desde <http://www.plastike-artgallery.com/es/noticias/personajes-mundo-del-arte/116-el-camino-al-coleccionismo-un-viaje-con-mucha-historia.html>

**Palomino, L.** (2009) "*El palel*". Extraído el 19 de noviembre de 2012 desde <http://www.slideshare.net/luti82/tipos-de-papel-para-impresin>

**Pérez, A.** (2011) "*Arte minimalista*". Extraído el 1 de noviembre de 2012 desde <http://lapanarte.blogspot.mx/2011/10/arte-minimalista.html>

**Porras, F.** (2011) *Murales de Cacaxtla: belleza y color*. Extraído el 2 de Noviembre de 2012 desde <http://suite101.net/article/murales-de-cacaxtla-belleza-y-color-a42567>

**Prehispanicomascontemporaneo.** (2010) *Generación de la Ruptura*. Extraído el 6 de Noviembre de 2012 desde <http://prehispanicomascontemporaneo.blogspot.mx/2010/06/la-generacion-de-la-ruptura.html>

**Pueblos originarios.** (s.f.) *Códices prehispánicos*. Extraído el 2 de Noviembre de 2012 desde <http://pueblosoriginarios.com/meso/maya/maya/codices/codices.html>

**Quintana, R.** (s. f.) "*Introducción a los Sistemas de Impresión*". Extraído el 19 de noviembre de 2012 desde [http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/introduccion\\_sis\\_impresion.pdf](http://www.astraph.com/udl/biblioteca/antologias/introduccion_sis_impresion.pdf)

**Ros, N.** (1998) *El arte en la educación: expresión corporal*. año 1, núm. 7, Buenos Aires, Paulinas. Texto consultado el 14 de junio de 2012. Disponible en: [http://basica.sep.gob.mx/dgdc/sitio/pdf/inicio/matlinea/2011/tercer\\_grado.pdf](http://basica.sep.gob.mx/dgdc/sitio/pdf/inicio/matlinea/2011/tercer_grado.pdf). Recuperado desde <http://www.sep.gob.mx>

**Roura, R.** (s.f.) *Bonampak y los murales mayas, testimonio de una gran civilización*. Extraído el 1 de Noviembre de 2012 desde <http://www.revistabuenviaje.com/conocemexico/destinos/chiapas/bonampak/bonampak.php>

**Seguí, V.** (2008) "*La Música y las Bellas artes en la antigüedad*" Extraído el 18 de Septiembre de 2012 desde <http://alenerterevista.wordpress.com/2008/07/04/la-musica-y-las-bellas-artes-en-la-antigüedad-por-virginia-segui/>

**Thompson, I.** (2006) "*Tipos de Publicidad*". Extraído el 17 de noviembre de 2012 desde <http://www.promonegocios.net/mercadotecnia/publicidad-tipos.html>

**Toda Cultura.** (s.f.) "*Academicismo*". Extraído el 17 de Octubre de 2012 desde <http://www.todacultura.com/movimientosartisticos/academicismo.htm>

**Todo Arte** (2009) "*Arte bizantino (s.IV-XV): Origen y etapas*" Extraído el 2 de Oc-

tubre de 2012 desde <http://www.arteinternacional.blogspot.com.es/2009/06/arte-bizantino-siv-xv-origen-y-etapas.html>

**Vergara, F.** (s. f.) "*Arte Renacentista*". Extraído el 11 de octubre de 2012 desde <http://www.arqhys.com/articulos/renacimiento-manierismo.html>

**ZKJ.** (2009) "*Tipos de Encuadernación*". Extraído el 18 de noviembre de 2012 desde <http://editoriall.blogspot.mx/2009/12/tipos-de-encuadernacion.html>

# GLOSARIO

**Ábside:** El ábside es la parte de la iglesia situada en la cabecera. Generalmente tiene planta semicircular pero puede ser también poligonal. Suele estar cubierto por algún tipo de bóveda que, en época románica, es de horno o cascarón.

**Academicismo:** m. Observancia rigurosa de las normas clásicas.

**Acometer:** tr. Atacar de forma violenta, embestir con ímpetu.

**Adjudicar:** tr. Declarar que una cosa corresponde a una persona.

**Autodidacto, ta:** Que se educa o instruye por sus propios medios.

**Aglutinante:** Líquido que solidifica pasado algún tiempo y en la que se diluyen los pigmentos.

**Ambivalente:** Que tiene dos sentidos diferentes o puede interpretarse de dos maneras distintas.

**Asceta:** Practica el ascetismo, renunciando a los bienes materiales y dedicándose a su propia espiritualidad.

**Autodidacto, ta:** Que se educa o instruye por sus propios medios.

**Bagaje:** Conjunto de conocimientos o noticias de que dispone una persona.

**Cámara oscura:** Caja lo suficientemente grande para que una persona se siente dentro, en la que se ha practicado un pequeño agujero con una lente encajada. La imagen proyectada en el lado opuesto a la lente (o por espejos sobre una mesa) se puede calcar.

**Chucherías:** Baratija o fruslería.

**Coleccionista:** Persona que colecciona.

**Colores complementarios:** Pares de colores enfrentados uno a otro en la rueda de color. Los tres pares principales son rojo y verde, azul y naranja, y púrpura y amarillo. Cuando se mezclan en cantidades iguales, producen un gris neutro cuando se yuxtaponen crean un efecto vibrante.

**Conjeturar:** Valorar o formarse una opinión de una cosa por indicios o datos inciertos.

**Consecución:** f. Obtención o logro de lo que se pretende o desea.

**Consustancial:** Que es de la misma sustancia, naturaleza o esencia que otra cosa. O que forma parte de las características esenciales de una cosa.

**Contenidos declarativos complejos:** Conceptos, proposiciones o explicaciones. Ej: El concepto de la fotosíntesis o los factores causales implicados en la Revolución Mexicana.

**Cnosos:** Ciudad más importante de la civilización minoica, que alcanzó su máximo esplendor en el segundo milenio a. C.

**Didáctico:** adj. De la enseñanza, relacionado con ella o adecuado para ella.

**Divergencia:** Diversidad de opiniones, desacuerdo.

**Dólmene:** Monumento megalítico compuesto de una o más piedras colocadas de plano sobre dos o más piedras verticales.

**Ejecución:** f. Realización de algo.

**Encolado:** Recubrimiento con cola (pegamento) de una superficie.

**Enlucido:** Capa de yeso, estuco u otra mezcla que se da a las paredes para alisarlas.

**Erotismo:** Expresión o descripción artística del amor físico.

**Escorzo:** Perspectiva que se utiliza en pintura para representar figuras perpendicularmente al lienzo o al papel: dibujó un caballo en escorzo.

**Estética:** Artístico, de bello aspecto.

**Estuco:** Masa de yeso blanco y agua de cola con la cual se cubren las paredes o muros que después pintan.

**Exacerbado:** Irritar, causar un gran enfado o enojo.

**Gestalt:** Término alemán que significa “patrón” o “configuración” y que representa diversos principios de la organización perceptual.

**Glifos:** Canal vertical que sirve como elemento decorativo.

**Hedonismo:** Doctrina ética que propone la consecución del placer como fin supremo al identificarlo con el bien: el fundador del hedonismo fue Aristipo de Cirene.

**Iconografía:** Colección de imágenes o retratos de una época o un tema concretos.

**Impetuoso:** Violento, fuerte, con ímpetu.

**Información factual:** Información basada en hechos reales que se pueden probar. Esta información permanece igual todas las veces que se consulte, sin importar en cuantas fuentes de información se busquen. Generalmente se encuentra en material de referencia como enciclopedias, atlas o reportes estadísticos. Ej: El agua se compone de un átomo de oxígeno y dos de hidrógeno.

**Inmaculado:** Que no tiene mancha ni defecto.

**Jerarquización:** f. Organización o clasificación en niveles o jerarquías.

**Laqueado:** Cubierto o barnizado con laca.

**Leneas:** En Atenas, Leneas era una fiesta en honor de Dioniso Leneo; el epíteto significa bien “el del lenos” (“tinaja de vino”) o “de las lenai” (“ménades”).

**Magisterio:** Profesión de maestro o práctica de la enseñanza en general.

**Ménade:** Sacerdotisa de Baco que, en la celebración de los misterios, daba muestras de frenesí.

**Menhires:** Forma más sencilla de monumento megalítico. Consiste en una piedra por lo general alargada, en bruto o mínimamente tallada, dispuesta de modo vertical y con su parte inferior enterrada en el suelo para evitar que caiga.

**Mezcla óptica:** Fusión aparente de colores puros yuxtapuestos cuando se ven juntos, la mente los interpreta como un color único y continuo. El efecto es más vibrante que la mezcla de colores en una paleta y resulta semejante a la fotografía en color.

**Mudejarismo:** Estilo con influencias árabes que se desarrolló en España durante los siglos XIV, XV y XVI.

**Onírico:** De los sueños o relativo a ellos.

**Petate:** Estera de palma, que se usa en los países cálidos para dormir sobre ella.

**Recubrimiento:** m. Hecho de volver a cubrir o cubrir por completo: recubrimiento de barniz.

**Rielar:** Brillar con luz temblorosa y que se refleja así en una superficie.

**Simplicidad:** Sencillez, falta de complicación.

**Sintetizar:** tr. Resumir, exponer algo limitándose a

sus notas esenciales.

**Uro:** Bóvido salvaje muy parecido al toro, pero de mayor tamaño, que fue abundantísimo en la Europa central en la época diluvial y se extinguió en 1627.

**Vaguedad:** f. Imprecisión, falta de exactitud.

**Vigorosa:** adj. Que tiene vigor, fuerza.

